

## Caso de uso new game

### 1 - Fluxo ótimo

Ações Recebidas	Ações Realizadas
1 – Usuário seleciona new game no menu	O usuário passa para a tela de colocar nome no personagem. <<include>> Caso de uso playing game

### 2 - Fluxo alternativo

Ações Recebidas	Ações Realizadas
1 – Usuário não preenche o nome do personagem	O sistema cadastrar o personagem com o nome “player”

### 3 – Fluxo de erro

Ações Recebidas	Ações Realizadas
1 – Usuário apaga o nome do personagem	O sistema retorna uma mensagem de erro indicando a necessidade de um nome no personagem

## Caso de uso help

### 1 – Fluxo ótimo

Ações Recebidas	Ações Realizadas
1 – Usuário seleciona ajuda no menu	O sistema retorna todas as funcionalidades, atalhos e mensagens do sistema em forma de ajuda para o usuário.

## Caso de uso load game

### 1 – Fluxo ótimo

Ações Recebidas	Ações Realizadas
1 – Usuário seleciona load game no menu	O usuário passa para a tela onde ele vai selecionar o jogo salvo para carregar o último snapshot do jogo.

### 2 – Fluxo alternativo

Ações Recebidas	Ações Realizadas
	Não tem um snapshot para o usuário selecionar então ele precisa voltar para o menu principal

## Caso de uso playing game

### 1 – Fluxo ótimo

Ações Recebidas	Ações Realizadas
1 – Usuário seleciona start game na tela de selecionar o nome do personagem	O usuário começa a jogar e pode executar as tarefas normais do jogo. <<include>> caso de uso save game <<include>> caso de uso moving

## Caso de uso moving

### 1 – Fluxo ótimo

Ações Recebidas	Ações Realizadas
1 – O usuário já iniciou o jogo	O usuário realiza as tarefas nos levels do jogo

### 2 – Fluxo alternativo

Ações Recebidas	Ações Realizadas
1 – O usuário seleciona save game	Cria então um snapshot do jogo para posteriormente o usuário poder retornar