

Casos de uso textuais

Caso de Uso: Definir quantidade de Jogadores:

1. O usuário escolhe no sistema a quantidade de jogadores (2, 4 ou 8) que participarão do torneio.
2. O usuário clica em "Novo Jogo".

Caso de Uso: Cadastrar Jogadores:

1. O usuário insere o nome e a idade do jogador em seu respectivo campo.
2. O usuário confirma o cadastro, clicando em "cadastrar".

Caso de Uso: Iniciar Partida:

1. Após ter feito todos os cadastros, o usuário irá receber uma mensagem "Tudo pronto! Vamos Começar!" e para iniciar a partida terá que clicar em "Ok"
2. O Sistema verifica a chave atual, e chama os respectivos jogadores para realizar a partida. Será realizada uma única partida entre os jogadores, até que haja um vencedor. Será realizada apenas uma partida por vez.
3. Ao terminar uma partida, o sistema chama os próximos jogadores.

Caso de Uso: Jogar Partida:

1. O jogador com o nome no campo esquerdo inicia a partida.
2. O jogador pode fazer suas jogadas tanto pelo mouse como pelo teclado numérico.
3. Caso a partida seja interrompida, é possível carregar a partida atual e assim continuar o campeonato, mas a partida será inicializada do início.
4. Após ser realizada a última partida, o sistema gera um podium, indicando o jogador vencedor do campeonato.