**Nome:** Joga.

**Pré-condição:** Ter um adversário,estar com as embarcações distribuídas e ser a vez de jogar.

**Pós-condição:** Envia mensagem e,se acertou e nem todas as embarcações do adversário foram afundadas, continua com a vez; se todas as embarcações foram afundadas, ganha o jogo; se errou, passa a vez.

**Roteiro:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Jogador** | **Sistema** |
| **1** | Clica em um ponto valido do tabuleiro adversário |  |
| **2** |  | Verifica se, nas coordenadas do ponto clicado pelo jogador, existe um componente da frota de seu adversário. Se sim, mudar estado desse componente para atingido ou afundado (caso todas as partes do componente estejam atingidas) e permitir que o jogador jogue novamente. Se não, passar a vez para o outro jogador. |
| **3** |  | Enviar mensagem informando se algo foi ou não atingido/afundado. |
| **4** |  | Se o jogador tiver acertado um componente da frota, verificar se este foi afundado e se ele era o último componente ainda não afundado. Se sim, mostrar tela de ganhou para esse jogador e de perdeu para o outro. |

**Nome:** Logar-se.

**Pré-condição:** Servidor deve estar iniciado, o campo de nome preenchido e o tipo de oponente escolhido.

**Pós-condição:** Usuário logado no sistema.

**Roteiro:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Jogador** | **Sistema** |
| **1** | Clica no botão OK da tela de login. |  |
| **2** |  | Envia mensagem “Conectando ao servidor”. |
| **3** |  | Conecta o jogador ao sistema. |
| **4** |  | Envia mensagem “Conexão estabelecida”. |
| **5** |  | Exibe a tela de regras. |

**Exceções:**

**3a.** Erro na conexão.

Envia mensagem ”Erro de conexão. Tente logar-se novamente mais tarde”.

**Nome:** Distribui embarcações.

**Pré-condição:** Jogador conectado ao sistema.

**Pós-condição:** Posicionamento da frota armazenado no servidor.

**Roteiro:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Jogador** | **Sistema** |
| **1** | Arrasta todos os componentes de sua frota para os locais desejados de seu tabuleiro. |  |
| **2** | Clica no botão “Iniciar jogo”. |  |
| **3** |  | Armazena o posicionamento da frota do jogador e exibe a tela principal do jogo. |

**Exceções:**

**1a.** Componente da frota solto fora do tabuleiro do jogador.

Envia mensagem ”Posicione sua frota em completamente dentro do seu tabuleiro”.

**2a.** Componente da frota solto em uma área adjacente a de outro componente já instalado.

Envia mensagem ”Nenhum componente de sua frota pode estar adjacente a nenhum outro”.

**Nome:** Desiste do jogo.

**Pré-condição:** Ter iniciado uma partida.

**Pós-condição:** Jogador desistente desconectado do sistema e oponente aguardando outro jogador.

**Roteiro:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Jogador** | **Sistema** |
| **1** | Clica no botão “Sair” na tela principal do jogo. |  |
| **2** |  | Desconecta o jogador da partida. |
| **3** |  | Fecha a tela principal do jogo do jogador desistente e exibe a tela de login. |
| **4** |  | Fecha a tela principal do jogo do oponente do jogador desistente e exibe a tela de distribuição da frota, onde ele aguardará por outro oponente. |