**Descrição dos Casos de Uso**

* Ver como fica o caso de uso “inicia jogo”, já que agora não se divide mais em “inicia individual” e “inicia dupla”. Apagar esses dois últimos.
* “busca usuario” está correto?
* Ver se no “salva jogo” precisa dar mais detalhes de como será o salvamento do jogo.

**Diagrama de Classes**

* Ver se a classe “Principal” manda Mensagem para o servidor para inserir esta ultima como uma dependência da primeira no diagrama.
* As “Caixas” (geral, de confirmação) têm que ser inseridas no diagrama de classes!
* As EmbarcacoesFiguras que existem no ControladorDistribuindoFrota têm que estar no diagrama?
* O que a Embarcacao e a Peca tem em comum para ser colocado no Componente?

**Diagrama de Sequência**

* No diagrama “sai jogo”, existe a mensagem (1) do usuário para o Socket? Ou a primeira mensagem é do Socket para o servidor?
* Como o relógio funciona? Ele pode enviar mensagens para Main? (diagrama salva jogo)
* Como pego um id de uma mensagem que recebi? m.id?
* No salvar jogo, como eu digo que está salvando um (id2, tabuleiro2) no mesmo arquivo (pq eh referente ao mesmo jogo) de (id1, tabuleiro1)? (Diagrama salva jogo)
* Incluir if’s e else’s em todos os diagramas! ☹
* Como representar as duas formas de iniciar jogo no diagrama inicia jogo? Usar o ALT?
* É necessário representar as caixas de dialogo de convite recebido e convite enviado no diagrama inicia jogo?
* Como posso representar que pode ser mais de um controlador que pode enviar ou receber a mensagem no diagrama de envio mensagem.
* Nos diagramas frota maquina e frota humana, como representar o parâmetro do método distribuiFrota e defineEmbarcacao.
* No diagrama atira, como representar a diferença entre o evento de pecaAtingida e acertarAgua.
* No diagrama atira, como representar a diferença entre o evento de pecaAtingida e acertarAgua.
* No diagrama frota maquina e frota humano os objetos embarcação e peça estão corretos?