**Nome:** extrapola tempo espera.

**Pré-condição:** Um jogador deve estar Jogando e o outro, EsperandoJogada.

**Pós-condição:** Jogo salvo no servidor.

**Roteiro:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Relogio** | **Sistema** | **Jogador** |
| **1** | Se um jogador demorar mais de 5 minutos para jogar, envia uma mensagem ao servidor. |  |  |
| **2** |  | Envia mensagem para o oponente perguntando se ele deseja suspender o jogo. |  |
| **3** |  |  | Opta por suspender o jogo. |
| **4** |  | Salva o jogo atual. |  |
| **5** |  | Desconecta os jogadores do jogo. |  |
| **6** |  | Exibe a tela de convidar oponente para o jogador que aceitou suspender o jogo. |  |
| **7** |  | Exibe, para o jogador que extrapolou o tempo, uma caixa informando que, por conta de sua demora, o jogo foi terminado. |  |

**Caso alternativo 1**

Jogador opta por esperar mais 5 minutos pela jogada de seu oponente.

Relogio é reiniciado.