Especificação de Caso de Uso

1. Título

Especificação de Caso de Uso: UC03 - Atacar

1. Descrição

Esse caso de uso é o mais importante pois o jogo é sobre conquista de territórios e a forma mais simples de ganhar o jogo é atacando.

1. Pré-Condições

[PRE01] O jogo está em andamento;

[PRE02] O jogo está pelo menos na segunda rodada;

[PRE03] O atacante está na sua ação.

1. Fluxo de Eventos
2. Fluxo Básico

[P01] Esse caso de uso começa a partir da segunda rodada;

[P02] O atacante deve anunciar de qual território partirá o ataque;

[P03] O atacante deve anunciar de qual território será atacado (**RN02**);

[P04] O atacante deve anunciar quantos exércitos estará usando para atacar (**RN03**)(**RN04**);

[P05] O atacante jogará o(s) dado(s) correspondente a quantidade de exército escolhida para o ataque (**RN05**);

[P06] O atacante aguarda a defesa jogar o(s) dado(s);

[P07] Acontece uma confrontação de dados;

[P08] O resultado da confrontação de dados definirá as ações dos jogadores.

1. Pós Condições

[POS01] O atacante poderá atacar quantas vezes desejar para conquistar o território adversário;

[POS02] O atacante poderá atacar de um ou mais territórios;

[POS03] O atacante poderá atacar vários territórios na sua rodada.

1. Regras de Negócios Específicas
   1. (RN01) - Autossabotagem;

O jogador não poderá atacar um território que esteja em sua posse.

* 1. (RN02) - Territórios conectados;

O jogador só poderá iniciar um ataque caso o território atacante possua uma conexão com o território de defesa.

* 1. (RN03) - Quantidade mínima de exércitos para o ataque;

O jogador, no início do seu turno, ataca da seguinte forma: se somente se houver no mínimo 2 exércitos em um território. Exemplo: Se o jogador possuir 2 exércitos, ele poderá atacar com 1 exército e o outro ficará como exército ocupante do próprio território.

* 1. (RN04) - Quantidade máxima de exércitos para o ataque;

Independente da quantidade de exércitos em um território, o jogador poderá atacar com no máximo 3 exércitos (RN04). Exemplo: Se o jogador possuir 15 exércitos em 1 território, ele poderá atacar com até 3 exércitos e os restantes são exércitos ocupantes.

* 1. (RN05) - Rolagem de Ataque.

Sempre que um jogador fizer uma ação de ataque, ele deverá jogar uma quantidade de dados igual a quantidade de exércitos envolvidos no ataque.