

Nome do Caso de Uso	Ator Primário	Descrição Resumida	Fluxo Principal	Pré-condições	Pós-condições
Exibir Lista de Campeões	Usuário	Mostrar ao usuário a lista de campeões disponível para seleção ao iniciar a aplicação.	1. Usuário acessa a aplicação (página inicial).2. O sistema solicita a lista de campeões à camada de aplicação.3. A camada de aplicação obtém os dados dos campeões do repositório (camada de infraestrutura) e retorna a lista de campeões (entidades de domínio Champion).4. O sistema exibe a lista de campeões (por exemplo, em um dropdown) na interface para o usuário.	- O sistema possui acesso aos dados de campeões (ex.: arquivo JSON ou API) com informações atualizadas dos campeões.	- A lista de campeões é carregada e apresentada na interface para o usuário selecionar.
Selecionar Campeão	Usuário	Permite ao usuário escolher um campeão e iniciar o processo de visualização de suas skins disponíveis.	1. Usuário seleciona um campeão na lista exibida.2. O sistema (controller na UI) captura o campeão escolhido.3. O sistema aciona o caso de uso na camada de aplicação para obter as skins do campeão selecionado (ex.: getSkinsByChampionUseCase).4. A camada de aplicação consulta o skinsRepository (infraestrutura) para buscar as skins do campeão.5. O repositório filtra e retorna os dados das skins do campeão (por ex., lista de skins com nome, URLs de imagem etc.), possivelmente convertendo-os em objetos de domínio Skin.6. O caso de uso retorna a lista de skins obtida para a camada de interface (UI).	- A lista de campeões já está exibida na UI, e o usuário selecionou um campeão válido dessa lista.- Conexão com a fonte de dados de skins (arquivo JSON local ou serviço externo) disponível.	- As skins correspondentes ao campeão selecionado são obtidas pelo sistema (em memória), prontas para serem exibidas na interface.
Carregar Carrossel de Skins	Usuário	Carrega e exibe as skins do campeão selecionado em um carrossel (galeria de imagens) interativo.	1. De posse da lista de skins do campeão selecionado, o sistema prepara a galeria de skins na interface.2. O GalleryController (camada de UI) instancia/atualiza a entidade de domínio Gallery com a lista de skins e define o primeiro slide (skin inicial).3. O sistema renderiza o carrossel de skins na tela, exibindo a imagem e nome da skin inicial e configurando os controles de navegação (próximo/anterior).4. Qualquer indicador de	- O usuário já selecionou um campeão e as skins desse campeão foram recuperadas pelo sistema (caso de uso anterior).	- A galeria/carrossel de skins do campeão selecionado é apresentada na interface, mostrando a primeira skin do conjunto.- O usuário pode visualizar a skin inicial e dispõe de controles para navegar

			“carregando” é removido da tela, deixando a interface pronta para interação do usuário.		para as próximas ou anteriores skins.
Navegar no Carrossel de Skins	Usuário	Permite ao usuário percorrer as diferentes skins do campeão usando os controles de navegação do carrossel.	1. Usuário interage com o carrossel de skins, solicitando a próxima ou a anterior (por meio de botão ou gesto de swipe).2. O sistema (UI, via GalleryController) captura a ação de navegação do usuário.3. O sistema utiliza a lógica da galeria (por ex., método nextSlide() da entidade de domínio Gallery) para calcular o próximo índice de skin a exibir.4. A interface é atualizada para mostrar a skin correspondente ao novo índice (imagem e informações da skin atualizadas).5. Não há necessidade de buscar novos dados externos, pois todas as skins do campeão já estão carregadas em memória.	- O carrossel de skins do campeão já está carregado e exibido, com pelo menos uma skin disponível na galeria.	- A skin exibida no carrossel é alterada de acordo com a ação do usuário (avançou para a próxima ou retrocedeu para a anterior).- O estado atual da galeria (skin atualmente em exibição) é atualizado no sistema, refletindo a navegação realizada.