

Nome do Caso de Uso	Autor 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.
<b>Navegar no Carrossel de Skins</b>	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 <code>GalleryController</code> ) captura a ação de navegação do usuário.3. O sistema utiliza a lógica da galeria (por ex., método <code>nextSlide()</code> da entidade de domínio <code>Gallery</code> ) 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.