

História

Imagine um sistema como um grande castelo medieval, cheio de segredos e aventuras! O diagrama de caso de uso é como um mapa que nos guia por esse castelo, mostrando quem são os personagens (atores) e quais são as missões (casos de uso) que eles podem realizar.

Atores:

- **Príncipe:** O usuário principal do sistema, que comanda tudo!
- **Bruxa:** Uma especialista em magias, que usa o sistema para realizar tarefas complexas.
- **Anão:** Um guerreiro forte, que precisa de ferramentas simples e diretas.
- **Dragão:** Um monstro feroz que representa as ameaças ao sistema.

Casos de Uso:

- **Atacar o Dragão:** O príncipe precisa de armas e estratégias para derrotar o dragão!
- **Preparar Poções:** A bruxa precisa de ingredientes e receitas para criar poções mágicas.
- **Explorar o Castelo:** O anão precisa de um mapa e bússola para desbravar os corredores e encontrar tesouros.
- **Proteger o Reino:** O sistema precisa de mecanismos de defesa para se proteger do dragão e outros perigos.

Relacionamentos:

- **Associação:** Uma linha liga o ator ao caso de uso que ele pode realizar. Por exemplo, o príncipe pode atacar o dragão.
- **Generalização:** Uma seta indica que um caso de uso é mais específico que outro. Por exemplo, "atacar o dragão" pode ser dividido em "atacar com espada" e "atacar com magia".
- **Dependência:** Uma linha pontilhada indica que um caso de uso depende de outro para funcionar. Por exemplo, para preparar poções, a bruxa precisa ter acesso aos ingredientes.

Exemplo:

Imagine que o príncipe precisa derrotar o dragão. O diagrama de caso de uso mostraria que o príncipe é um ator que pode realizar o caso de uso "atacar o dragão". O diagrama também mostraria que o príncipe precisa de armas e estratégias para realizar esse caso de uso.