**Requisitos de alto nível**

* O sistema contará com um cadastro de usuários para o gerenciador(professor), e jogadores(aluno).
* As atividades serão constituídas por jogos da temática de reciclagem
* O jogo consiste em uma rodada composta por mini-jogos. O Professor pode gerencia uma rodada que será disputada pelos jogadores.
* O primeiro jogo será um quiz.
* O segundo será um jogo da memória.
* O terceiro jogo um acerte o alvo, onde terá vazias luzes alternando entre acesa e apagada e o jogador terá que clicar nas acesas para apagar.
* Os jogadores competirão entre si, através de pontos por desempenho nos jogos
* Os jogadores e o gerenciador terão acesso ao ranking de pontuação
* Terá uma loja aonde os jogadores poderão comprar itens.

**CASO DE USO TEXTUAL**

**Aluno -> Sistema (Cadastrar de Aluno)**

1. Aluno clica em “Não possuí acesso?”
2. Sistema exibe tela de cadastro
3. Aluno preenche os campos e clica em cadastrar
4. Sistema valida dados e exibe home aluno

**Aluno/Professor -> Sistema (Configurar)**

1. Aluno/professor digita senha e login
2. Sistema valida credenciais e exibe home aluno/professor
3. Aluno/professor clica no ícone configurações e altera o som

**Professor -> Sistema (Cadastrar Salas)**

1. Professor digita login e senha
2. Sistema valida credenciais e exibe a home professor.
3. Professor clica no ícone de cadastrar salas
4. Sistema abre a tela de cadastro de Salas
5. Professor preenche as informações necessárias.
6. Sistema valida cadastro de Sala
7. Professor confirma
8. Sistema exibe chave de acesso gerada

**Professor -> Sistema (Cadastrar rodada)**

1. Professor digita login e senha
2. Sistema valida credenciais e exibe a home professor.
3. Professor clica no ícone de Listagem de Salas
4. Sistema exibe tela de Listagem de Salas
5. Professor clicar em editar a Sala
6. Sistema carrega a tela da Sala
7. Professor clica em adicionar uma rodada
8. O sistema exibe campos
9. Professor preenche os dados e escolhe os jogos
10. Sistema valida rodada
11. Professor confirma
12. Sistema cadastra a rodada.

**Aluno -> Sistema (Comprar Itens)**

1. Aluno digita login e senha
2. Sistema valida credenciais e exibe a home aluno.
3. Aluno clica no ícone de loja
4. Sistema abre a tela de loja
5. Aluno clica no comprar item
6. Sistema valida compra
7. Aluno confirma compra
8. Sistema adiciona item ao inventário do aluno.

**Aluno -> Sistema (Acessar a Sala).**

1. Aluno digita login e senha
2. Sistema valida credenciais e exibe a home aluno.
3. Aluno clica no link da Sala e informa a chave de acesso
4. Sistema exibe a Sala
5. Aluno clica no botão de acesso a sala
6. Sistema pede chave de acesso
7. Aluno informa chave de acesso
8. Sistema valida chave e anexa o aluno na sala

**Aluno -> Sistema (Jogar).**

1. Aluno digita login e Senha
2. Sistema valida credenciais e exibe a home aluno.
3. Aluno clica no link da Sala
4. Sistema exibe a Sala
5. Professor inicia uma rodada
6. Sistema exibe tela com o primeiro jogo
7. Aluno joga
8. Sistema coleta os pontos feitos no jogo e exibe próximo jogo