**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/Professor -> Sistema (Escolher Perfil)**

**Fluxo Principal**

1. Usuário clica no seu perfil.
2. Sistema encaminha para a tela de login.
3. Caso de uso finalizado.

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

**Pré-requisito:** Ter escolhido o perfil.

**Fluxo Principal**

1. Usuário preenche Login e Senha. Após isso clicar em entrar.
2. Sistema valida parâmetros e direciona para a tela de menu.

**Fluxo Alternativo**

1. A partir do passo 2 usuário digitou dados inválidos ou algum dos campos em branco.
2. Sistema exibe mensagem de erro.

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

**Pré-requisito:** Ter escolhido o perfil *Aluno*.

**Fluxo Principal**

1. Aluno clica em “Não tem cadastro? ”
2. Sistema exibe tela de cadastro
3. Aluno preenche: Login, Senha e Nome/Apelido. Após isso clica em Cadastrar.
4. Sistema valida dados e exibe a tela home aluno
5. Caso de uso finalizado.

**Fluxo Alternativo**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou erro (dados inválidos ou campos em branco) no campo Login, Senha ou Nome/ Apelido.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 1 do fluxo principal.

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

**Pré-requisito:** Estar logado no Sistema.

**Fluxo Principal**

1. Aluno/professor clica no ícone de nota de som.
2. Sistema desliga ou liga o som.
3. Caso de uso finalizado.

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

**Pré-requisito:** Estar logado no Sistema.

**Fluxo Principal**

1. Aluno/professor clica no ícone de autofalante.
2. Sistema desliga ou liga os efeitos sonos.
3. Caso de uso finalizado.

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

**Pré-requisito:** Estar logado no Sistema.

**Fluxo Principal**

1. Professor clica no botão criar sala.
2. Sistema abre a janela de Cadastro de Sala.
3. Professor preenche o nome da Sala e clica em Cadastrar.
4. Sistema valida cadastro de Sala, gera chave de acesso e acionar caso de uso Edição de Sala
5. Caso de uso finalizado.

**Fluxo Alternativo**

1. A partir do passo 3 o sistema detectou erro (dados inválidos ou campos em branco) no campo Nome.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 3 do fluxo principal.

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

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Cadastrar Salas*.

**Fluxo Principal**

1. Professor clica no ícone de Listagem de Salas
2. Sistema exibe tela de Listagem de Salas
3. Professor clicar em Editar da respectiva Sala.
4. Sistema carrega a tela Edição de Sala
5. Professor clica em Adicionar rodada
6. O sistema adiciona uma rodada a sala com o nome *Rodada X,* sendo X o número da rodada anterior com o acréscimo de 1.
7. Caso de uso finalizado.

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

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Cadastrar Salas*.

**Fluxo Principal**

1. Professor clica no ícone de Listagem de Salas
2. Sistema exibe tela de Listagem de Salas
3. Professor clicar em Excluir da respectiva Sala.
4. Sistema exclui respectiva rodada da Sala.
5. Caso de uso finalizado.

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

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Cadastrar Rodada*.

**Fluxo Principal**

1. Professor clica no Editar da Rodada.
2. Sistema exibe tela Edição de Rodada.
3. Professor clica no ícone de adicionar representado por +, em uma das perguntas, do quadro Quiz.
4. Sistema adiciona pergunta ao quadro Jogos Cadastrados.
5. Professor clica no ícone de adicionar representado por +, do quadro Jogo da Memória
6. Sistema adiciona o Jogo da Memória ao quadro Jogos Cadastrados.
7. Professor clica no ícone de adicionar representado por +, do quadro acerte o alvo
8. Sistema adiciona o Jogo Acerte o alvo ao quadro Jogos Cadastrados.
9. Professor clica no ícone de remoção representado por X, do quadro Jogos Cadastrados.
10. Sistema remove o jogo do quadro Jogos Cadastrados.
11. Professor clica em Salvar
12. Sistema salva as alterações e retorna para a tela de Edição de Sala.
13. Caso de uso finalizado

**Fluxo Alternativo**

1. A partir do passo 12 o sistema detectou que não havia nenhum jogo cadastrado na rodada.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 2 do fluxo principal.

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

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Logar*.

**Fluxo Principal**

1. Aluno clica no botão Loja
2. Sistema abre a tela da Loja
3. Aluno clica no botão do Comprar do item Tempo. O item Tempo adiciona 30 segundos ao tempo de jogo. Além disso é permitido em todos os jogos.
4. Sistema valida compra
5. Aluno confirma compra
6. Sistema adiciona item ao inventário do aluno.
7. Caso de uso finalizado.

**Fluxo Alternativo**

1. A partir do passo 5 o sistema detectou que o Aluno não possui moedas o suficiente para a compra
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 2 do fluxo principal.

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

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Logar*.

**Fluxo Principal**

1. Aluno clica no botão Loja
2. Sistema abre a tela da Loja
3. Aluno clica no botão do Comprar do item Resposta. O item Resposta destaca na tela a resposta correta da pergunta. Este item é apenas permitido no jogo Quiz
4. Sistema valida compra
5. Aluno confirma compra
6. Sistema adiciona item ao inventário do aluno.
7. Caso de uso finalizado.

**Fluxo Alternativo**

1. A partir do passo 5 o sistema detectou que o Aluno não possui moedas o suficiente para a compra
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 2 do fluxo principal.

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

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Logar*.

**Fluxo Principal**

1. Aluno clica no botão Loja
2. Sistema abre a tela da Loja
3. Aluno clica no botão do Comprar do item Pontos. O item Tempo dobra a quantidade de pontos recebida em um jogo. Além disso é permitido em todos os jogos.
4. Sistema valida compra
5. Aluno confirma compra
6. Sistema adiciona item ao inventário do aluno.
7. Caso de uso finalizado.

**Fluxo Alternativo**

1. A partir do passo 5 o sistema detectou que o Aluno não possui moedas o suficiente para a compra
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 2 do fluxo principal.

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

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Logar*.

**Fluxo Principal**

1. Aluno clica no botão Acessar Sala
2. Sistema exibe tela Acesso Sala
3. Aluno clica no Acessar Sala da respectiva Sala.
4. Sistema exibe janela Acesso a Sala.
5. Aluno preenche o campo Código de Acesso.
6. Sistema valida chave e anexa o aluno na sala
7. Caso de uso finalizado.

**Fluxo Alternativo**

1. A partir do passo 6 o sistema detectou que o código informado pelo aluno está incorreto.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 2 do fluxo principal.

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

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Acessar Sala*.

**Fluxo Principal**

1. Professor inicia uma rodada
2. Sistema exibe tela com o primeiro jogo
3. Aluno joga
4. Sistema coleta os pontos feitos no jogo e exibe próximo jogo