**CASOS DE USO TEXTUAIS**

**Escolher perfil**

**Atores:** Aluno e Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela inicial usuário clica no botão de seu respectivo perfil (Aluno ou Professor).
2. Sistema encaminha para a tela de login do perfil escolhido.
3. Caso de uso finalizado.

**Logar**

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Escolher Perfil*

**Atores:** Aluno e Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela Login Aluno/Professor o usuário preenche “Login” e “Senha”. Após isso clicar no botão “Entrar”.
2. Sistema valida dados e direciona para a tela “Home” do perfil logado.
3. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

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

**Cadastrar Aluno**

**Pré-requisito:** Ter escolhido o perfil Aluno. Olhar caso de uso *Escolher perfil*

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na tela de Login Aluno clica em “Não tem cadastro?”
2. Sistema exibe tela “Cadastro”
3. Aluno preenche: “Login”, “Senha” e “Nome/Apelido”. Após isso clica no botão “Cadastrar”.
4. Sistema valida e salva os dados e exibe a tela “Home” do Aluno
5. Caso de uso finalizado.

**Fluxo alternativo 1**

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 2 do fluxo principal.

**Cadastrar sala**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo Principal**

1. Na tela “Home”, Professor clica no botão “Criar sala”.
2. Sistema abre a janela “Cadastro de sala”.
3. Professor preenche o campo “Nome” e clica no botão “Cadastrar”.
4. Sistema gera chave de acesso, valida e salva os dados e exibe tela “Sala”.
5. Caso de uso finalizado.

**Fluxo alternativo 1**

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

**Fluxo alternativo 2**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou que a chave gerada já existia.
2. Retorna ao passo 4 do fluxo principal para gerar chave.

**Acessar a sala**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, Aluno clica no botão “Acessar sala”
2. Sistema exibe janela “Acesso a sala”.
3. Aluno preenche o campo “Código de acesso”.
4. Sistema valida chave e exibe “Tela de Espera”
5. Caso de uso finalizado.

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 4 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.

**Acessar a sala**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, Professor clica no botão “Acessar sala”
2. Sistema exibe janela “Acesso a sala”.
3. Professor preenche o campo “Código de acesso”.
4. Sistema valida chave e exibe tela “Sala”.
5. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou que o código informado pelo Professor está incorreto.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 2 do fluxo principal.

**Criar rodada**

**Pré-requisito:** Professor ter executado o caso de uso *Acessar sala* ou *Cadastrar sala*.

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela “Sala” Professor clica no botão “Nova rodada”.
2. Sistema cria uma rodada associado a sala que foi acessada/cadastrada, salva e exibe tela “Nova rodada”
3. Caso de uso finalizado.

**Adicionar jogo Quiz na rodada**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo Principal**

1. Na tela “Nova rodada”, Professor clica no botão “Adicionar perguntas”.
2. Sistema valida perguntas, salva o Quiz na rodada e o adiciona Quiz ao quadro “Jogos cadastrados”
3. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 2 o sistema detectou que não haviam perguntas cadastradas.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 1 do fluxo principal.

**Adicionar Jogo da Memória na rodada**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela “Nova rodada”, Professor clica no botão “Adicionar Jogo da Memória”.
2. Sistema salva o Jogo da Memória na rodada e o adiciona ao quadro “Jogos cadastrados”
3. Caso de uso finalizado

**Adicionar jogo Apague a luz na rodada**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela “Nova rodada”, Professor clica no botão “Adicionar Apague a Luz”
2. Sistema salva o jogo Apague a Luz na rodada e o adiciona ao quadro “Jogos cadastrados”
3. Caso de uso finalizado

**Excluir jogo da rodada**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela “Nova rodada”, Professor clica no botão “Remover último jogo”
2. Sistema apaga o jogo da rodada e o remove do quadro “Jogos cadastrados”
3. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 2 o sistema detectou que não havia jogo salvo
2. Retorna ao passo 3 do fluxo principal.

**Iniciar rodada**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Professor clica no botão “Iniciar rodada“
2. Sistema realiza validação e habilita para os alunos poderem iniciar a rodada
3. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

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

**Iniciar rodada (antigo Jogar)**

**Pré-requisito:** Aluno ter executado o caso de uso *Acessar sala*.

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na Tela de Espera, o Aluno clica no botão “Pronto!”
2. Sistema salva aluno na rodada a ser iniciada, busca os jogos dela e exibe tela com o primeiro jogo
3. Aluno executa caso de uso *Jogar* do jogo atual
4. Aluno joga
5. Sistema coleta os pontos feitos no jogo, salva e exibe próximo jogo
6. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 2 o sistema detectou que o Professor não iniciou a rodada
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 1 do fluxo principal.

**Fluxo alternativo 2**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou que não tem próximo jogo
2. Sistema exibe tela “Ranking”
3. Retorna ao passo 5 do fluxo principal.

**Jogar Apague a Luz**

**Pré-requisito:** Aluno ter executado o caso de uso *Iniciar rodada*.

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Sistema exibe tela do jogo Apague a Luz com algumas “Janelas” acesas e inicia contagem do tempo
2. Aluno clica na janela para apaga-la
3. Sistema adiciona pontos à rodada e apaga a luz
4. Aluno clica na próxima janela
5. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. Entre os passos 2 e 4 o tempo acabou
2. Sistema salva o dinheiro e os pontos feitos na rodada e exibe próximo jogo
3. Retorna ao passo 5 do fluxo principal.

**Fluxo alternativo 2**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou que não tem mais janelas para clicar
2. Sistema salva o dinheiro e os pontos feitos na rodada, verifica se tem próximo jogo, se tiver exibe tela do próximo jogo, caso não tenha exibe tela hanking(verificar se pode ter alternativo do alternativo)
3. Retorna ao passo 5 do fluxo principal.

**Jogar Jogo da Memória**

**Pré-requisito:** Aluno ter executado o caso de uso *Iniciar rodada*.

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Sistema exibe tela do Jogo da Memória com todas cartas viradas para baixo e inicia contagem do tempo
2. Aluno clica em pares de cartas para vira-las para cima
3. Sistema vira cartas, compara elas, exibe mensagem de sucesso, remove cartas escolhidas da tela e adiciona pontos para cada par à rodada
4. Aluno clica no próximo par de cartas
5. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. Entre os passos 2 e 4 o tempo acabou
2. Sistema salva o dinheiro e os pontos feitos na rodada e exibe próximo jogo
3. Retorna ao passo 5 do fluxo principal.

**Fluxo alternativo 2**

1. A partir do passo 3 o sistema detectou que as cartas escolhidas não eram iguais
2. Sistema exibe mensagem de erro
3. Aluno clica no botão “OK”
4. Sistema retorna cartas escolhidas para posição inicial
5. Retorna ao passo 2 do fluxo principal.

**Fluxo alternativo 3**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou que não tem mas cartas para escolher
2. Sistema salva o dinheiro e os pontos feitos na rodada e exibe próximo jogo
3. Retorna ao passo 5 do fluxo principal.

**Jogar Quiz**

**Pré-requisito:** Aluno ter executado o caso de uso *Iniciar rodada*.

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Sistema exibe tela do Quiz exibindo a primeira pergunta e inicia contagem do tempo
2. Aluno escolhe uma alternativa
3. Sistema verifica escolha, exibe mensagem de acerto, adiciona pontos à rodada e exibe próxima pergunta
4. Aluno responde próxima pergunta
5. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. Entre os passos 2 e 4 o tempo acabou
2. Sistema salva o dinheiro e os pontos feitos na rodada e exibe próximo jogo
3. Retorna ao passo 5 do fluxo principal.

**Fluxo alternativo 2**

1. A partir do passo 3 o sistema detectou que a alternativa escolhida era incorreta
2. Sistema exibe mensagem de erro e tira pontos do aluno
3. Aluno clica no botão “OK”
4. Retorna ao passo 2 do fluxo principal.

**Fluxo alternativo 3**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou que não tem próxima pergunta
2. Sistema salva o dinheiro e os pontos feitos na rodada e exibe próximo jogo
3. Retorna ao passo 5 do fluxo principal.

**Acessar loja**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, Aluno clica no botão “Loja”
2. Sistema exibe tela “Lojinha”
3. Caso de uso finalizado.

**Comprar item - Tempo**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Aluno clica no botão “Comprar” do item Tempo. O item Tempo adiciona 30 segundos ao tempo de jogo. Além disso é permitido em todos os jogos.
2. Sistema valida, desconta valor das moedas do aluno e adiciona item ao inventário dele.
3. Caso de uso finalizado.

**Fluxo alternativo 1**

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

**Usar item - Tempo**

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Jogar* de qualquer jogo.

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na tela de qualquer um dos jogos Aluno clica no ícone do item Tempo
2. Sistema adiciona 30 segundos ao tempo restante e desconta item do inventário dele.
3. Caso de uso finalizado.

**Comprar item - Resposta**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Aluno clica no botão “Comprar” do item Resposta. O item Resposta destaca na tela a resposta correta da pergunta. Este item é apenas permitido no jogo Quiz
2. Sistema valida, desconta valor das moedas do aluno e adiciona item ao inventário dele
3. Caso de uso finalizado.

**Fluxo alternativo 1**

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

**Usar item - Resposta**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na tela do Quiz Aluno clica no ícone do item Resposta
2. Sistema exibe resposta correta, desconta item do inventário dele e avança para próxima pergunta .
3. Caso de uso finalizado.

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 2 o sistema detectou que não tem próxima pergunta
2. Sistema exibe tela do próximo jogo
3. Retorna ao passo 3 do fluxo principal.

**Comprar item - Pontos**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Aluno clica no botão “Comprar” do item Pontos. O item dobra a quantidade de pontos recebida em um jogo. Além disso é permitido em todos os jogos.
2. Sistema valida, desconta valor das moedas do aluno e adiciona item ao inventário dele.
3. Caso de uso finalizado.

**Fluxo alternativo 1**

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

**Usar item - Pontos**

**Pré-requisito:** Ter executado o caso de uso *Jogar* de qualquer jogo.

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na tela de qualquer um dos jogos Aluno clica no ícone do item Pontos
2. Sistema dobra quantidade de pontos recebidos no jogo atual e desconta item do inventário dele.
3. Caso de uso finalizado.

**Cadastrar pergunta para o Quiz**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, Professor clica no botão “Adicionar pergunta”
2. Sistema exibe janela “Cadastro de pergunta”
3. Professor preenche os campos: “Pergunta”, “Alternativa 1”, “Alternativa 2” e “Alternativa 3”. Após isso, clica no botão “Salvar”.
4. Sistema valida cadastro de pergunta. Salva pergunta e exibe mensagem de sucesso.
5. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou erro (dados inválidos ou campos em branco) em “Pergunta”, “Alternativa 1”, “Alternativa 2” ou “Alternativa 3”.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 2 do fluxo principal.

**Acessar Como Funciona**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, Aluno clica no botão “Como Funciona?”
2. Sistema abre a tela “Ajuda”