**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 parâmetros 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 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.

**Configurar música**

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

**Atores:** Aluno e Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, Aluno/Professor clica no ícone de nota musical.
2. Sistema desliga ou liga a música.
3. Caso de uso finalizado.

**Configurar efeitos sonoros**

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

**Atores:** Aluno e Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, Aluno/Professor clica no ícone de autofalante.
2. Sistema desliga ou liga os efeitos sonos.
3. Caso de uso finalizado.

**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 cadastro de 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 3 do fluxo principal.

**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, anexa o Aluno na sala e exibe Tela de Espera
5. Caso de uso finalizado.

**Fluxo alternativo 1**

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.

**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.
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:**

**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 rodada e exibe tela “Nova rodada”
3. Caso de uso finalizado.

**Adicionar perguntas do 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 adiciona o Quiz ao quadro “Jogos cadastrados” e sorteia algumas perguntas para associar com a rodada.
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 adiciona o Jogo da Memória ao quadro “Jogos cadastrados” e associa o jogo com a rodada.
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 adiciona o Apague a Luz ao quadro “Jogos cadastrados” e associa o jogo com a rodada.
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 remove o último jogo do quadro “Jogos cadastrados” e desassocia o jogo com a rodada.
3. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 2 o sistema detectou que não havia jogo adicionado
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 1 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 aciona o caso de uso jogar”?”.
3. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 2 o sistema detectou que não havia nenhum Aluno na sala dentro da sala.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 1 do fluxo principal.

**Fluxo alternativo 2**

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.

**Jogar (Verificar no código)**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Aluno aguarda Professor iniciar uma rodada
2. Sistema verifica a rodada atual, seleciona os jogos desta rodada e exibe tela com o primeiro jogo
3. Aluno joga
4. Sistema coleta os pontos feitos no jogo, salva e exibe próximo jogo
5. Caso de uso finalizado

**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 compra
3. Aluno confirma compra
4. Sistema adiciona item ao inventário do Aluno.
5. 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.

**Fluxo alternativo 2**

1. A partir do passo 3 o Aluno não confirmou a compra
2. Sistema fecha confirmação de compra.
3. Retorna ao passo 1 do fluxo principal.

**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 compra
3. Aluno confirma compra
4. Sistema adiciona item ao inventário do Aluno.
5. 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.

**Fluxo alternativo 2**

1. A partir do passo 3 o Aluno não confirmou a compra
2. Sistema fecha confirmação de compra.
3. Retorna ao passo 1 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 Tempo dobra a quantidade de pontos recebida em um jogo. Além disso é permitido em todos os jogos.
2. Sistema valida compra
3. Aluno confirma compra
4. Sistema adiciona item ao inventário do Aluno.
5. 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.

**Fluxo alternativo 2**

1. A partir do passo 3 o Aluno não confirmou a compra
2. Sistema fecha confirmação de compra.
3. Retorna ao passo 1 do fluxo principal.

**Cadastrar pergunta para o Quiz (Verificar)**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, Professor clica no botão “Jogos”
2. Sistema abre a janela “Jogos”
3. Professor clica no botão “Quiz”
4. Sistema exibe tela “Jogo Quiz”
5. Professor clica no botão “Adicionar pergunta”
6. Sistema exibe janela “Cadastro de pergunta”
7. Professor preenche os campos: “Pergunta”, “Alternativa 1”, “Alternativa 2”, “Alternativa 3” e “Nº alternativa correta”. Após isso, clica no botão “Salvar”.
8. Sistema valida cadastro de pergunta. Salva pergunta e exibe mensagem de Sucesso.
9. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 8 o sistema detectou erro (dados inválidos ou campos em branco) no campo “Pergunta”, “Alternativa 1”, “Alternativa 2”, “Alternativa 3” ou “Nº alternativa correta”.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 6 do fluxo principal.

**Editar Pergunta (talvez não tenha mais)**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela Home, Professor clica no botão Jogos
2. Sistema abre a janela Jogos
3. Professor clica no botão Quiz
4. Sistema exibe tela Jogo Quiz
5. Professor clica no Editar da respectiva pergunta
6. Sistema exibe janela de cadastro de Pergunta com os dados da respectiva pergunta
7. Professor edita os campos: Descrição, Alternativa 1, Alternativa 2 e Alternativa correta. Após isso, clica em salvar.
8. Sistema valida cadastro de pergunta. Salva pergunta e exibe mensagem de Sucesso.
9. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 8 o sistema detectou erro (dados inválidos ou campos em branco) no campo Descrição, Alternativa1, Alternativa 2 ou Alternativa correta.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 6 do fluxo principal.

**Excluir Pergunta (talvez não tenha mais)**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela Home, Professor clica no botão Jogos
2. Sistema abre a janela Jogos
3. Professor clica no botão Quiz
4. Sistema exibe tela Jogo Quiz
5. Professor clica no Excluir da respectiva pergunta
6. Sistema exclui a respectiva pergunta.
7. Caso de uso finalizado

**Acessar Ranking**

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

**Atores:** Aluno ou Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, Aluno/Professor clica no botão “Ranking”
2. Sistema abre a tela “Ranking” exibindo o top 5 melhores pontuadores
3. Caso de uso finalizado

**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”