**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 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 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.

**Jogar**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. 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 joga
4. Sistema coleta os pontos feitos no jogo, salva e exibe próximo jogo
5. 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.

**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.

**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.

**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, 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.

**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” e “Alternativa 3”. 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) em “Pergunta”, “Alternativa 1”, “Alternativa 2” ou “Alternativa 3”.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 6 do fluxo principal.

**Acessar Ranking (Será alterado)**

**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”