**CASOS DE USO TEXTUAIS**

**Escolher perfil**

**Atores:** Aluno e Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela inicial usuário clica no seu respectivo perfil (Aluno ou Professor).
2. Sistema encaminha para a tela de login.
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 em entrar.
2. Sistema valida parâmetros e direciona para a tela Home.
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 clicar em “Não tem cadastro? ”
2. Sistema exibe tela “Cadastro”
3. Aluno preenche: Login, Senha e Nome/Apelido. Após isso clica em “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 nome da Sala e clica no botão “Cadastrar”.
4. Sistema valida cadastro de Sala, gera chave de acesso e exibe tela “Nova rodada”
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 e iniciar rodada**

**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 “Nova rodada”
5. Professor clica no botão Iniciar Rodada
6. Sistema realiza validação e inicia a rodada (chamar o caso de uso Jogar).
7. 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.

**Fluxo alternativo 2**

1. A partir do passo 6 o sistema detectou que não havia nenhum Aluno na sala dentro da sala.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 4 do fluxo principal.

**Fluxo alternativo 3**

1. A partir do passo 6 o sistema detectou que não havia nenhum jogo cadastrado
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 4 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 Nova Rodada, Professor clica no botão de “Lista de salas”
2. Sistema exibe tela “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 e redireciona para tela de editar rodada.
7. Caso de uso finalizado.

**Editar rodada – Quiz**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo Principal**

1. Professor clica no ícone de adicionar representado por +, em uma das perguntas, do quadro Quiz.
2. Sistema adiciona pergunta ao quadro Jogos Cadastrados.
3. Professor clica em Salvar
4. Sistema valida rodada, salva as alterações e exibe jogo inserido.
5. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou que não havia nenhum jogo inserido na rodada.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 1 do fluxo principal.

**Editar rodada – Jogo da Memória**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Professor clica no ícone de adicionar representado por +, do quadro Jogo da Memória
2. Sistema adiciona o Jogo da Memória ao quadro Jogos Cadastrados.
3. Professor clica em Salvar
4. Sistema valida rodada, salva as alterações e exibe jogo inserido.
5. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou que não havia nenhum jogo inserido na rodada.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 1 do fluxo principal.

**Editar rodada – Apague a luz!**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Professor clica no ícone de adicionar representado por +, do quadro acerte o alvo
2. Sistema adiciona o Jogo Acerte o alvo ao quadro Jogos Cadastrados.
3. Professor clica em Salvar
4. Sistema valida rodada, salva as alterações e exibe jogo inserido.
5. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 4 o sistema detectou que não havia nenhum jogo inserido na rodada.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 1 do fluxo principal.

**Comprar Item - Tempo**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, Aluno clica no botão “Loja”
2. Sistema abre a tela “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**

1. A partir do passo 4 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.

**Comprar Item - Resposta**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, 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**

1. A partir do passo 4 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.

**Comprar Item - Pontos**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

1. Na tela “Home”, 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**

1. A partir do passo 4 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.

**Jogar**

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

**Atores:** Aluno

**Fluxo principal**

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

**Cadastrar Pergunta**

**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 de cadastro de Pergunta
7. Professor preenche 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.

**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

**Iniciar Rodada\* (Novo - acessar sala e iniciar rodada)**

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

**Atores:** Professor

**Fluxo principal**

1. Na tela Home, Professor clica no botão Lista de Salas
2. Sistema abre a Tela Lista de Salas
3. Professor clica no Editar da respectiva Sala
4. Sistema exibe tela Edição de Sala
5. Professor clica no Editar da respectiva rodada
6. Sistema exibe tela Edição de Rodada
7. Professor clica no botão Iniciar Rodada
8. Sistema realiza validação e inicia a rodada.
9. Caso de uso finalizado

**Fluxo alternativo 1**

1. A partir do passo 8 o sistema detectou que não havia nenhum Aluno na sala dentro da sala.
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 6 do fluxo principal.

**Fluxo alternativo 2**

1. A partir do passo 8 o sistema detectou que não havia nenhum jogo cadastrado
2. Sistema exibe mensagem de erro.
3. Retorna ao passo 6 do fluxo principal.

**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”
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 de Ajuda