**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.

**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**

**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”