**Jogar Forca:**

O objetivo do caso de Uso é, modelar o processo do jogo da forca e Tratar os itens opcionais do jogo como dicas, tutorial do jogo.

**Pré-Condições:**

* O jogo deve estar conectado com alguma rede de internet (Estar Online).

**Pós-Condições:**

* O jogador Venceu ou ele Perdeu o jogo.

**Fluxo Básico:** B0 – O jogador entrou no jogo e em seguida finalizou o jogo.

1. O caso de uso inicia quando o jogador entra no jogo.
2. O jogo apresenta várias opções.
3. Iniciar Jogo.
4. Como jogar.
5. Um lugar para aparecer o boneco do jogo da forca.
6. Um lugar para selecionar letras.
7. Um lugar para ajuda.
8. A palavra que estará como asteriscos para que o jogador não a veja.
9. O jogador termina o jogo.

**Fluxo alternativo e exceção**

**Fluxo A1:**  O jogador escolhe a letra e ela está correta, então continua o jogo.

1. O jogador seleciona uma letra.
2. O sistema verifica se a letra está correta, e assim a letra deixa de ser um asterisco, muda de cor torna-se (preta) e é revelada ao jogador. O sistema verifica que ainda existem letras a serem reveladas na palavra-chave e continua o jogo. Retorne ao passo 2 do fluxo B0.

**Fluxo A2:** O jogador Seleciona a letra, acerta e vence o jogo.

1. O jogador seleciona uma letra.
2. O Sistema verifica se a letra está correta, mostra a palavra ao jogador. Assim o jogo mostra uma mensagem de “Parabéns, você acertou com apenas 9 erros!  
    A palavra era \*\*\*\*” E só resta a opção de iniciar novo jogo.
3. O jogador Selecionando a opção novo jogo, ele retorna ao passo 2 do fluxo básico.

**Fluxo A3:** O jogador seleciona uma letra, a letra está incorreta e o jogo continua.

1. O jogador seleciona uma letra.
2. O Sistema verifica se a letra está correta, a letra muda de cor, e acrescenta alguma parte do corpo do boneco, continua o jogo. Retorne ao passo 2 do Fluxo B0.

**Fluxo A4:** O jogador seleciona uma letra, a letra está incorreta e ele perde o jogo.

1. O jogador seleciona uma letra.
2. O Sistema verifica se a letra está correta, ela está errada. Assim o jogo mostra uma mensagem de “Que pena, você perdeu! A palavra era \*\*\*\*” E só resta a opção de iniciar novo jogo.