

1.1. Caso de Uso: Iniciar o jogo

Permite que o aluno possa iniciar o quiz educativo de ensino de Trigonometria Plana.

Atores

Aluno.

Pré-condições

Aluno estar com acesso ao jogo.

Pós-condições

Quiz encerrado com dados armazenados para avaliação.

Fluxo Normal

1. Este caso de uso é iniciado quando o aluno aciona o jogo.
2. Sistema apresenta os campos para cadastrado.
3. Aluno preenche os campos e aciona a opção **<Entrar>**.
4. Sistema salva os dados do aluno.
5. Sistema inicia o jogo e exibe os campos para o preenchimento.
6. Aluno preenche os campos e aciona a opção **<Próxima Questão>**. (R1)
7. O sistema exibe o resultado do jogo.
8. O aluno visualiza o resultado e seleciona a opção **<Salvar Avaliação>**.
9. O sistema exibe o **“Tutorial de Apoio ao Ensino”**.
10. O Aluno visualiza o tutorial e seleciona a opção **<Encerrar>**.
11. Caso de Uso encerrado.

Pontos Extensão

O **Visualizar Tutorial do Jogo** pode ocorrer em qualquer passo do Fluxo Básico.

Regras

R1. O jogo irá encerrar quando o cliente preencher a 10ª questão. Assim, o jogo irá encerrar as questões e salvar os dados do jogo no sistema automaticamente.

Lista de Caso de Uso (Versão 2.0)

Índice

1. Relação de Casos de Uso

1.1. Iniciar o Jogo

1.2. Obter Resultados

1.3. Visualizar tutorial do jogo

1.2. Caso de Uso: Obter Resultados

Permite que o professor obtenha os resultados do quiz educativo de ensino de Trigonometria

Plana.

Atores

Professor .

Pré-condições

Professor possuir permissão de avaliador.

Pós-condições

Resultados visualizados pelo Professor.

Fluxo Normal

1. Este caso de uso é iniciado quando o professor aciona o jogo.
2. Sistema apresenta os campos para preenchimento.
3. Professor preenche os campos e aciona a opção **<Entrar>**. (R01)
4. Sistema valida os dados. (FE1)
5. Professor loga no sistema.
6. Sistema apresenta relação dos nomes dos alunos e seu resultado e desempenho.
7. Professor visualiza os resultados.
8. Professor seleciona a opção **<Encerrar>**.
9. Caso de Uso encerrado.

Fluxo de Exceção

FE.1 Erro na validação dos dados.

Esse Fluxo de Exceção é iniciado no passo 4 do FN quando há um erro na validação dos dados.

1. O sistema exibe os campos para um novo preenchimento.
2. O professor preenche os campos.
3. O sistema valida os dados.
4. O Caso de Uso retorna para o passo 4 do FN.

Regras

1. Todo professor/avaliador deve possuir uma senha para logar no sistema.
Senha essa de 6 caracteres.

1.3. Caso de Uso: Visualizar Tutorial do Jogo

Descrição de Caso de Uso

Esse caso de uso é uma extensão de **Iniciar Jogo**. Ele é inserido no ponto de extensão **Visualizar Tutorial do Jogo**.

Atores

Aluno.

Pré-condições

Aluno estar logado no jogo.

Pós-condições

Tutorial Visualizado pelo aluno.

Fluxo Normal

1. Este caso de uso é iniciado quando o aluno seleciona a opção **<Tutorial do Jogo>**.
2. Sistema exibe o tutorial.
3. Aluno visualiza o tutorial e seleciona a opção **<Voltar>**.



Grupo : Bernardo Reodel Coimbra de Gouvêa
César Luis Barbosa da Silva
Lucas Ciarlini Guilhon

5. Sistema retorna para número 6 do Fluxo Normal do Caso de Uso:
Iniciar o jogo.