



Projeto e Construção de Sistemas - Prof.a: Alexandre Corrêa

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

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 10° 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.

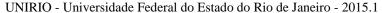
Atores

Professor.

Pré-condições

Professor possuir permissão de avaliador.

Pós-condições





Projeto e Construção de Sistemas - Prof.a: Alexandre Corrêa

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

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>.



UNIRIO - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - 2015.1

Projeto e Construção de Sistemas - Prof.a: Alexandre Corrêa

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.