

1.1. Caso de Uso: Jogar

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 do usuário e dados do resultado quis, armazenados para avaliação.

Fluxo Normal

1. Este caso de uso é iniciado quando o aluno aciona o quiz educativo de ensino de Trigonometria Plana.
2. Sistema apresenta o campo de nome do aluno para preenchimento.
3. Aluno preenche o campo de nome do aluno e aciona a opção **<Entrar>**.
4. Sistema salva os dados do aluno.
5. Sistema inicia o jogo e exibe os campos de perímetro, área e ângulos para o preenchimento.
6. Aluno preenche os campos de perímetro, área e ângulos e aciona a opção **<Próxima Questão>**. (R1)
7. O sistema exibe o resultado do quiz.
8. O aluno visualiza o resultado do quiz 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 aluno preencher a 10ª questão. Assim, o jogo irá encerrar as questões e salvar os dados do jogo no sistema automaticamente.