

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL · MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA · UFV  
CAMPUS FLORESTAL



**Modelagem de Mecânica e Experiência de Jogo (CSU 1 e 6)**

**Bytecrafft - 5º ano**

Florestal - MG

2025

## Selecionar Tipo Usuário (CSU01)

Sumário: Permite que o usuário selecione seu perfil de acesso ao sistema entre duas opções, “Aluno” e “Professor”.

Ator primário: Usuário.

Precondições:

1. O usuário deve ter iniciado a aplicação.

Fluxo Principal

1. O sistema exibe dois botões na tela: “Aluno” e “Professor”.
2. O usuário clica em uma das opções disponíveis, escolhendo seu tipo de perfil.
3. O sistema registra o tipo de usuário selecionado.
4. O sistema redireciona automaticamente o usuário para o fluxo correspondente, e o caso de uso termina.

Fluxo de Exceção(2): Falha no redirecionamento

- a. O usuário clica em um botão, mas ocorre uma falha na navegação.
- b. O sistema exibe a mensagem “Erro ao carregar a próxima etapa. Tente novamente”.
- c. O sistema permanece na tela atual, permitindo nova tentativa de seleção.

Pós-condições

- a. (Sucesso): O sistema registra corretamente o tipo de usuário selecionado e inicia o fluxo apropriado.
- b. (Falha): O sistema informa o erro de navegação e não altera a tela até que a seleção seja realizada novamente com sucesso.

Regras de Negócio

RN01: O usuário deve obrigatoriamente selecionar um perfil de acesso para prosseguir a navegação.

## Mecânica de Jogo (CSU01):

### 1) Objetivo

O usuário deve escolher o tipo de perfil para acessar o jogo.

### 2) Regras do sistema

a) O sistema deve oferecer duas opções de tipo de usuário a serem selecionadas:

- Botão “Aluno”
- Botão “Professor”

b) O usuário deve escolher obrigatoriamente uma das opções de usuário (RN01).

c) Ao clicar em uma opção:

- O sistema registra a escolha.
- O usuário é direcionado ao cadastro correspondente ao botão escolhido, ou seja, perfil de aluno ou professor.

d) Após a escolha do usuário:

- Se houver sucesso: o fluxo do jogo é continuado.
- Se houver falha: o sistema deve exibir uma mensagem de erro e manter o usuário na tela.

### 3) Ações do usuário

- Escolher um tipo de usuário, clicando(na versão desktop) ou pressionando(na versão mobile) o botão de uma das opções disponíveis.

### 4) Condições de continuidade/vitória

- Vitória: escolha válida e redirecionamento bem sucedido.
- Repetição: falha no redirecionamento, o usuário deve tentar novamente.

### 5) Feedbacks ao usuário

- Auditivo: som de clique ao selecionar uma opção.
- Mensagem de erro: uma mensagem que oriente o usuário de como agir perante a falha.

## 6) Progressão

- Ao selecionar a opção, em caso de sucesso, o usuário é direcionado ao fluxo correspondente ao botão selecionado, ou seja, ao cadastro do aluno ou do professor.

### Experiência de Jogo (CSU01):

Sensação esperada: O usuário deve sentir compreensão em relação às opções disponíveis e confiança ao escolher o seu tipo de usuário.

### Elementos de experiência:

- Design objetivo e atrativo: A tela inicial vai possuir dois botões grandes com as opções de “Aluno” e “Professor”, que vão permitir que o usuário tenha facilidade ao escolher. Além disso, foi possível deixar o design atrativo para o público alvo, com cores e elementos gráficos chamativos, sem deixar de lado a compreensão a respeito do que deve ser feito.
- Feedback de erro: é uma mensagem objetiva “Erro ao carregar a próxima etapa. Tente novamente” que não impede que o jogador tente realizar a escolha de novo.

## Navegar para a tela de níveis (CSU06)

Sumário: Permite que o aluno acesse a tela de níveis após se vincular à sala, onde poderá escolher entre os modos de níveis de dificuldade disponíveis.

Ator primário: Aluno

Precondições:

1. O aluno já deve estar autenticado e corretamente vinculado a uma sala existente.

Fluxo Principal

1. O aluno é redirecionado para a tela de níveis, que exibe os botões: Fácil, Médio e Difícil
2. O aluno seleciona a opção desejada.
3. O sistema registra o nível selecionado.
4. O sistema redireciona automaticamente o aluno para a tela de Fases.

Fluxo de Exceção(2): Falha no redirecionamento

1. Se O usuário clica em um botão, mas ocorre uma falha na navegação:
  - a. O sistema exibe a mensagem “Erro ao carregar a Tela de Fases. Tente novamente”
  - b. O sistema permanece na tela atual, permitindo nova tentativa de seleção.

Pós-condições

- a. (Sucesso): O sistema registra corretamente o tipo de nível selecionado e inicia o fluxo apropriado.
- b. (Falha): O sistema informa o erro de navegação e não altera a tela até que a seleção seja realizada novamente com sucesso.

Regras de Negócio:

## Mecânica de Jogo (CSU06):

### 1) Objetivo

O usuário deve escolher o nível de dificuldade que corresponda ao seu nível de conhecimento sobre computadores.

### 2) Regras do sistema

a) O sistema deve oferecer três opções de níveis a serem escolhidos:

- Botão nível “Fácil”
- Botão nível “Médio”
- Botão nível “Difícil”

b) O usuário deve selecionar uma das opções de dificuldade.

c) Ao clicar em uma opção:

- O sistema registra a escolha do jogador.
- O jogador é redirecionado ao jogo com o nível de dificuldade escolhido.

d) Após a escolha:

- Se houver sucesso: o jogo é iniciado na dificuldade escolhida.
- Se houver falha: uma mensagem de erro deve ser exibida.

### 3) Ações do usuário

- Escolher um nível de dificuldade, clicando(na versão desktop) ou pressionando(na versão mobile) o botão de uma das três opções disponíveis.

### 4) Condições de continuidade/vitória

- Vitória: escolha válida e redirecionamento bem sucedido.
- Repetição: falha no redirecionamento, o usuário deve tentar novamente.

### 5) Feedbacks ao usuário

- Auditivo: som de clique ao selecionar uma opção.
- Mensagem de erro: uma mensagem que oriente o usuário de como agir perante a falha.

## 6) Progressão

- Ao selecionar a opção, em caso de sucesso, o usuário é direcionado ao fluxo correspondente ao botão selecionado, ou seja, ao jogo com o nível de dificuldade escolhido.

### Experiência de Jogo (CSU06):

Sensação esperada: O usuário deve sentir compreensão em relação às opções disponíveis e confiança ao escolher o nível de dificuldade.

### Elementos de experiência:

- Design objetivo e atrativo: A tela inicial vai possuir três botões grandes com as opções “Fácil”, “Médio” e “Difícil”, que vão permitir que o usuário tenha facilidade ao escolher. Além disso, foi possível deixar o design atrativo para o público alvo, com cores e elementos gráficos chamativos, sem deixar de lado a compreensão a respeito do que deve ser feito.
- Feedback de erro: é uma mensagem objetiva “Erro ao carregar a próxima etapa. Tente novamente” que não trava o jogador, uma vez que ele pode tentar realizar a escolha de novo.