

## 1. Identificação dos Atores

Com base no domínio, temos três papéis:

Player – jogador comum

GM (Game Master)

Admin – papel administrativo (definido no enum Role)

Outros possíveis atores externos derivados das funcionalidades:

Sistema de Autenticação (opcional)

Banco de Dados / Persistência (não incluído porque não é ator no modelo UML padrão)

---

## 2. Identificação dos Casos de Uso

Derivando a partir das classes e seus métodos, mais comportamentos esperados:

Casos de uso gerais (User)

\* Fazer login

\* Fazer logout

\* Editar perfil / avatar

\* Gerenciar conta (ativar/desativar – ADMIN)

Casos de uso de Campanha

\* Criar campanha

\* Editar campanha

\* Arquivar campanha

\* Listar campanhas

Game Session

- \* Criar sessão de jogo

- \* Iniciar sessão

- \* Encerrar sessão

- \* Participar da sessão

- \* Gerenciar participantes

## Personagens

- \* Criar personagem

- \* Editar personagem

- \* Gerenciar atributos

- \* Aplicar dano

- \* Curar personagem

## Mapas & Tokens

- \* Criar mapa

- \* Adicionar tokens

- \* Mover token

- \* Rotacionar token

- \* Alterar visibilidade do token

## Inventário & Itens

- \* Gerenciar inventário

- \* Adicionar item ao inventário

- \* Remover item

- \* Ajustar quantidade

## Jogo em tempo real

- \* Enviar mensagem no chat

- \* Rolar dados

### 3. Diagrama de caso de uso – PlantUML

Aqui está o diagrama unificado:

```
```plantuml
@startuml

actor Player
actor GM
actor Admin

rectangle "Sistema de RPG Virtual" {

    (Login) as UC_Login
    (Logout) as UC_Logout
    (Editar Perfil) as UC_EditProfile

    == Campanhas ==
    (Criar Campanha) as UC_CreateCamp
    (Editar Campanha) as UC>EditCamp
    (Arquivar Campanha) as UC_ArchiveCamp
    (Listar Campanhas) as UC_ListCamp

    == Sessões ==
    (Criar Sessão) as UC_CreateSession
    (Iniciar Sessão) as UC_StartSession
    (Encerrar Sessão) as UC_EndSession
    (Participar da Sessão) as UC_JoinSession
    (Gerenciar Participantes) as UC_ManageParticipants

    == Personagens ==
    (Criar Personagem) as UC_CreateChar
    (Editar Personagem) as UC>EditChar
    (Aplicar Dano) as UC_ApplyDamage
    (Curar Personagem) as UC_Heal
    (Gerenciar Atributos) as UC_ManageAttrs
}
```

-- Mapas e Tokens ==

(Criar Mapa) as UC\_CreateMap

(Adicionar Token) as UC\_AddToken

(Mover Token) as UC\_MoveToken

(Rotacionar Token) as UC\_RotateToken

(Alterar Visibilidade do Token) as UC\_VisToken

-- Inventário ==

(Gerenciar Inventário) as UC\_InvManage

(Adicionar Item) as UC\_AddItem

(Remover Item) as UC\_RemoveItem

(Alterar Quantidade) as UC\_ModQty

-- Tempo Real ==

(Enviar Chat) as UC\_Chat

(Rolar Dados) as UC\_RollDice

}

' ---- Atribuição aos atores ----

Player --> UC\_Login

Player --> UC\_Logout

Player --> UC\_EditProfile

Player --> UC\_ListCamp

Player --> UC\_JoinSession

Player --> UC\_CreateChar

Player --> UC\_EditChar

Player --> UC\_ManageAttrs

Player --> UC\_ApplyDamage

Player --> UC\_Heal

Player --> UC\_InvManage

Player --> UC\_AddItem

Player --> UC\_RemoveItem

Player --> UC\_ModQty

Player --> UC\_Chat

Player --> UC\_RollDice

GM --> UC\_CreateCamp

GM --> UC\_EditCamp

GM --> UC\_ArchiveCamp

GM --> UC\_CreateSession

GM --> UC\_StartSession

GM --> UC\_EndSession

GM --> UC\_ManageParticipants

GM --> UC\_CreateMap

GM --> UC\_AddToken

GM --> UC\_MoveToken

GM --> UC\_RotateToken

GM --> UC\_VisToken

GM --> UC\_Chat

GM --> UC\_RollDice

Admin --> UC\_EditProfile

Admin --> UC\_ArchiveCamp

Admin --> UC\_CreateCamp

Admin --> UC\_ModQty

' ---- Relações include ----

UC\_CreateSession --> (Criar Mapa) : <<include>>

UC\_ManageParticipants --> UC\_AddToken : <<include>>

@enduml

---