

1º x 3º Matemática

Lista de Casos de Uso

Versão 1.0

Igor Balteiro, Thaís Mester, Victor Farias

Histórico

Data	Versão	Descrição	Responsável
28/03/2015	1.0		Igor Balteiro, Thais Mester, Victor Farias

Índice

1. Casos de Uso.....	4
1.1 Aluno interage com jogo.....	4
1.2 Aluno, professor ou tutor verifica ranking.....	4
1.3 Tutor e professor verificam rendimento.....	5
2. Atores.....	5
2.1 Aluno.....	5
2.2 Professor.....	5
2.3 Tutor.....	5

1. Casos de Uso

1.1 Aluno interage com jogo

Atores: Aluno

Pré-condição: Aluno selecionou jogo

Fluxo principal:

1. Aluno clica em algum jogo
2. Aluno lê as regras do jogo selecionado
3. Aluno inicia jogo
4. Aluno termina o jogo
5. O sistema armazena o nome do aluno no ranking deste jogo
6. O sistema armazena pontos ganhos no ranking deste jogo

Fluxo secundário:

1. Aluno já interagiu com jogo
2. Aluno inicia jogo
3. Aluno termina o jogo
4. O sistema atualiza pontos ganhos no ranking deste jogo
5. O sistema realoca aluno no ranking deste jogo

Pós-condição: O aluno obtém novos pontos e colocação no ranking deste jogo.

Descrição: O aluno escolherá um jogo e no final terá seus pontos obtidos neste jogo salvos em um ranking.

1.2 Aluno, professor ou tutor verifica ranking

Atores: Aluno, professor e tutor

Pré-condição: Aluno/professor/tutor não está na página de ranking

Fluxo principal:

1. Aluno/professor/tutor seleciona o ranking de um jogo
2. Aluno/professor/tutor verifica ranking

Pós-condição: Aluno/professor/tutor acessa página de ranking

Descrição: O Aluno/professor/tutor tem acesso aos pontos feitos pelos 10 melhores alunos no jogo selecionado.

1.3 Tutor e professor verificam rendimento da turma

Atores: Tutor e professor

Pré-condição: Tutor e professor não sabem o rendimento da turma

Fluxo principal:

1. Tutor/professor selecionam botão “Rendimento Total”
2. Tutor/professor visualizam rendimento do aluno

Pós-condição: Tutor e professor acessam o rendimento do aluno

Descrição: Tutor e professor tem acesso à evolução (pontos feitos) do aluno em cada jogo.

2. Atores

2.1 Aluno

Usuário que vai utilizar os jogos da aplicação para desenvolver seu conhecimento em matemática.

2.2 Professor

Usuário que vai utilizar os dados do rendimento dos alunos para verificar quais pontos podem ser reforçados em sala de aula.

2.3 Tutor

Usuário que vai utilizar os dados do rendimento dos alunos para estimular o estudo de determinados pontos da matemática.