

.Math

Lista de Casos de Uso

Versão 4.0

Igor Balteiro, Thaís Mester, Victor Farias

Histórico

Data	Versão	Descrição	Responsável
28/03/2015	1.0		Igor Balteiro, Thais Mester, Victor Farias
25/04/2015	2.0	Alteração no nome da Aplicação para .Math	Igor Balteiro, Thais Mester, Victor Farias
18/05/2015	3.0	Alterações nos nomes dos casos de uso e inserção de novo caso de uso.	Thais Mester
22/06/2015	4.0	Alterações necessários nos casos de uso. Exclusão do ator "Professor" já que é equivalente ao ator "Tutor"	Igor Balteiro, Thais Mester, Victor Farias

Índice

1. Casos de Uso.....	4
1.1 Acessar Jogo.....	4
1.2 Interagir com jogo Tabuada.....	5
1.3 Interagir com jogo Operadores.....	6
1.4 Interagir com jogo Comparação.....	7
1.5 Verificar Ranking.....	7
1.6 Verificar Desempenho.....	8
2. Atores.....	8
2.1 Aluno.....	8
2.3 Tutor.....	8

1. Casos de Uso

1.1: Acessar Jogo

Ator: Aluno

Pré-condição: Aluno está na Tela Inicial

Fluxo principal:

1. Aluno seleciona “Jogos”;
2. Sistema pergunta nome do aluno;
3. Aluno digita nome;
4. Sistema pergunta matrícula do aluno;
5. Aluno digita matrícula;
6. Sistema apresenta opções de jogos ao aluno;
7. Aluno seleciona jogo.

Fluxo Alternativo I – Aluno não preenche o nome

1. Aluno deixa o campo de nome em branco;
2. Sistema dispara mensagem “Ei! Você precisa colocar seu nome! Não coloque espaços antes do nome”;
3. Aluno volta para Tela de Registro.

Fluxo Alternativo II – Aluno entra com espaço antes do nome ou apenas espaço

1. Aluno preenche de forma incorreta o campo de nome;
2. Sistema dispara mensagem “Ei! Você precisa colocar seu nome! Não coloque espaços antes do nome”;
3. Aluno volta para Tela de Registro.

Pós-condição: Tela do jogo selecionado é apresentada ao aluno

Descrição: O aluno selecionará jogar, preencherá seus dados e escolherá o jogo que deseja jogar.

1.2: Interagir com jogo Tabuada

Ator: Aluno

Pré-condição: Aluno forneceu dados e escolheu jogo Tabuada

Fluxo principal:

1. Sistema apresenta os dois números;
2. Aluno insere resposta no campo de resposta e confirma com a tecla “Enter” ou com o botão “Responder”;
3. Sistema testa resposta;
 - 3.1 Se resposta está correta;
 - 3.1.1 Sistema apresenta mensagem “Resposta correta!”;
 - 3.1.2 Volta para o 1.;
 - 3.2 Se resposta está incorreta;
 - 3.2.1 Sistema apresenta mensagem “Resposta incorreta!”;
 - 3.2.2 Sistema apresenta o número de acertos do usuário;
4. Sistema registra Aluno no ranking do jogo Tabuada;
5. Sistema registra desempenho do Aluno.

Fluxo Alternativo I – Resposta inválida

1. Aluno insere valor não numérico no campo de resposta;
2. Aluno confirma resposta;
3. Sistema retorna mensagem “Ei! Isso não é um número válido”;
4. Sistema assume resposta como incorreta e vai para 3.2 do Fluxo Principal.

Pós-condição: Aluno está no ranking e tem seu desempenho registrado e se encontra na Tela Inicial.

Descrição: O aluno escolherá o jogo Tabuada e, após o término do jogo, terá uma entrada no ranking e seu desempenho registrado e depois será direcionado à Tela Inicial.

1.3: Interagir com jogo Operadores

Ator: Aluno

Pré-condição: Aluno forneceu dados e escolheu jogo Operadores

Fluxo principal:

1. Sistema apresenta dois números e o resultado de uma operação entre eles;
2. Sistema apresenta quatro botões: “+”, “-”, “X” e “/”;
3. Aluno responde apertando um dos quatro botões;
4. Sistema testa resposta;
 - 4.1 Se resposta está correta;
 - 4.1.1 Sistema apresenta mensagem “Resposta correta!”;
 - 4.1.2 Volta para o 1.;
 - 4.2 Se resposta está incorreta;
 - 4.2.1 Sistema apresenta mensagem “Resposta incorreta!”;
 - 4.2.2 Sistema apresenta o número de acertos do usuário;
5. Sistema registra Aluno no ranking do jogo Operadores;
6. Sistema registra desempenho do Aluno.

Pós-condição: Aluno está no ranking e tem seu desempenho registrado e se encontra na Tela Inicial.

Descrição: O aluno escolherá o jogo Operadores e, após o término do jogo, terá uma entrada no ranking e seu desempenho registrado e depois será direcionado à Tela Inicial.

1.4: Interagir com jogo Comparação

Ator: Aluno

Pré-condição: Aluno forneceu dados e escolheu jogo Comparação

Fluxo principal:

1. Sistema apresenta dois números;
2. Sistema apresenta dois botões: “<” (menor que) e “>” (maior que);
3. Aluno responde apertando um dos dois botões;
4. Sistema testa resposta;
 - 4.1 Se resposta está correta;
 - 4.1.1 Sistema apresenta mensagem “Resposta correta!”;
 - 4.1.2 Volta para o 1.;
 - 4.2 Se resposta está incorreta;
 - 4.2.1 Sistema apresenta mensagem “Resposta incorreta!”;
 - 4.2.2 Sistema apresenta o número de acertos do usuário;
5. Sistema registra Aluno no ranking do jogo Comparação;
6. Sistema registra desempenho do Aluno.

Pós-condição: Aluno está no ranking e tem seu desempenho registrado e se encontra na Tela Inicial.

Descrição: O aluno escolherá o jogo Comparação e, após o término do jogo, terá uma entrada no ranking e seu desempenho registrado e depois será direcionado à Tela Inicial.

1.5: Verificar ranking

Atores: Aluno ou Tutor

Pré-condição: Aluno/Tutor está na Tela de Ranking

Fluxo principal:

1. Aluno/Tutor seleciona o ranking de um jogo;

2. Sistema disponibiliza ranking selecionado;

3. Aluno/Tutor verifica ranking.

Pós-condição: Aluno/Tutor acessa página de ranking

Descrição: O Aluno/Tutor tem acesso aos pontos feitos pelos dez melhores alunos no jogo selecionado.

1.5: Verificar desempenho

Ator: Aluno ou Tutor

Pré-condição: Aluno/Tutor está na Tela Inicial

Fluxo principal:

1. Aluno/Tutor seleciona o desempenho;

2. Sistema disponibiliza o desempenho de todos os jogadores até o momento da consulta;

3. Aluno/Tutor verifica desempenhos.

Pós-Condição: Aluno/Tutor acessa página de desempenho

Descrição: O Aluno/Tutor tem acesso aos desempenhos até o momento da consulta.

2. Atores

2.1 Aluno

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

2.2 Tutor

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