

# .Math

Lista de Casos de Uso

Versão 2.0

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

# Índice

1. Casos de Uso.....	4
1.1 Iniciar Aplicação.....	4
1.2 Interagir com jogo Tabuada.....	4
1.3 Verificar Ranking.....	5
2. Atores.....	5
2.1 Aluno.....	5
2.2 Professor.....	5
2.3 Tutor.....	6

# 1. Casos de Uso

## 1.1: Iniciar aplicação

Ator: Aluno

Pré-condição: Aluno não interagiu com a aplicação

Fluxo principal:

1. Sistema pergunta nome do aluno
2. Aluno digita nome
3. Sistema pergunta matrícula do aluno
4. Aluno digita matrícula
5. Sistema apresenta opções de jogos ao aluno

Pós-condição: O aluno está apto a jogar.

Descrição: O aluno preencherá seus dados antes de jogar.

## 1.2: Interagir com jogo Tabuada

Ator: Aluno

Pré-condição: Aluno forneceu dados

Fluxo principal:

1. Sistema apresenta lista de jogos
2. Aluno seleciona jogo
3. Se aluno escolhe jogo Tabuada
  - 3.1.1. Sistema apresenta conta da tabuada
  - 3.1.2. Aluno digita resposta
- 3.2. Se aluno seleciona jogo Comparação
  - 3.2.1. Sistema apresenta dois números
  - 3.2.2. Aluno clica em botão “maior” ou “menor”
- 3.3. Se aluno selecionou jogo Operadores
  - 3.3.1. Sistema apresenta dois números
  - 3.3.2. Aluno clica ou no botão “+” ou “-” ou “\*” ou no botão “/”
4. Jogo termina após dez rodadas

5. Sistema armazena o nome do aluno no ranking deste jogo
6. Sistema armazena as respostas do aluno em arquivo
7. Sistema armazena pontos ganhos 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 da interação com este terá seus pontos obtidos neste jogo salvos em um ranking.

### **1.3: Verificar 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 por todos os alunos no jogo selecionado.

## **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.