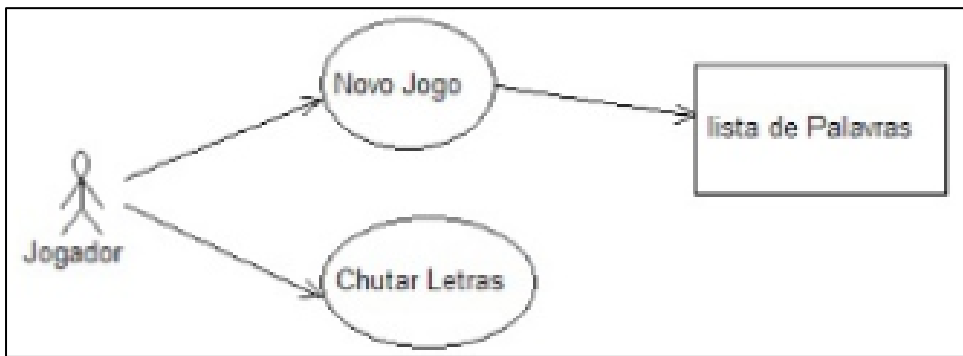


CASOS DE USO



Ator: Jogador – representa os jogadores (usuários) do sistema de jogo da forca.

Ator: Lista de Palavras – representa a lista de palavras armazenadas para alimentar o jogo. É um ator passivo, imutável, que só fornece informações.

Caso de Uso: Novo Jogo

Objetivo principal: um novo jogo exige que uma palavra secreta seja selecionada automaticamente de uma lista de palavras já existente.

Cenário de exceção: a lista de palavras não existe ou não é encontrada, impedindo continuidade do jogo.

Caso de Uso: Chutar Letras

Objetivo principal: o jogador chuta letras para tentar acertar a palavra secreta.

Cenário alternativo 1: a cada letra errada, o jogador perde parte do corpo do boneco. Ao perder todas as partes do corpo o jogador perde o jogo.

Cenário alternativo 2: a cada letra correta a palavra vai sendo desenhada na tela. Ao descobrir todas as letras e descobrir a palavra secreta, o jogador vence o jogo.

PRINCIPAIS OBJETOS

Classe	Descrição
Forca	Gerencia todo o jogo. Tem uma interface com o usuário, transferindo os comandos deste para os objetos de negócio do sistema.
Palavra	Representa a palavra que o Jogador deve descobrir, informando se a letra que ele chutou está presente ou não. Possui uma componente de persistência que dá acesso a lista de palavras, usada para escolher a palavra secreta.
Jogador	Representa as ações do jogador, e auxilia a Forca a tratar os comandos que o usuário (o jogador humano) executa no sistema, como chutar letras.
Boneco	Representa as partes do boneco desenhado na forca, serve para controlar se o jogador perdeu, desenhando todo o boneco na forca.

INTERAÇÕES

- O jogo possui uma lista de palavras secretas armazenadas,
- O jogador inicia um novo jogo,
- A forca escolhe uma palavra secreta da lista,
- Uma forca vazia é desenhada na tela,
- O jogador chuta uma letra da palavra,
- O jogador deve saber quais letras já foram chutadas,
- Se a palavra possuir a letra, a letra é desenhada na(s) posição(ões) em que aparece,
- Se a palavra não possuir a letra, uma parte do boneco é desenhada,
- Se a palavra não possuir a letra, a letra é acrescentada na lista de letras erradas,
- Quando a palavra estiver completa o jogador ganhou,
- Quando o boneco estiver completo o jogador perdeu.

DIAGRAMA DE CLASSES

