

Diagrama de Caso de Uso

Linguagens

Diagrama de Componentes

Amanda Laís Xavier Fontes - 31949436
Ryan Marco Andrade dos Santos - 42080223
Thiago Henrique Quadrado Estacio - 42012740

INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR

Contents

1	Casos de Uso	2
2	Linguagens de Programação	3
3	Diagrama de Componentes	4
4	Banco de Dados	5

1 Casos de Uso

Foram feitos 3 diagramas de caso de uso que podem servir de guia para o desenvolvimento da aplicação. O jogo possui 3 telas principais com funções de interação tanto com um ator **Usuário/Jogador** ou ator **Sistema**.

Segue abaixo os diagramas:

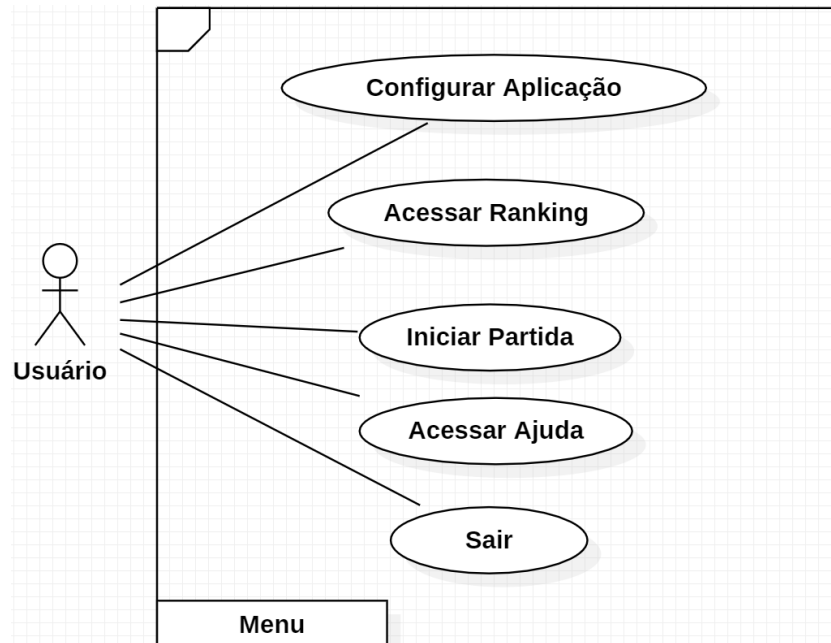


Figure 1: Diagrama de Caso de Uso para o Menu principal

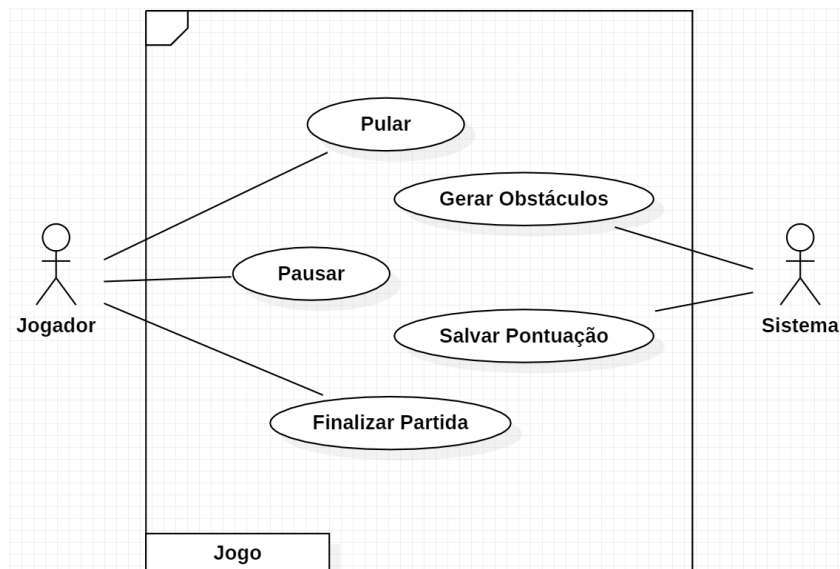


Figure 2: Diagrama de Caso de Uso para o Jogo

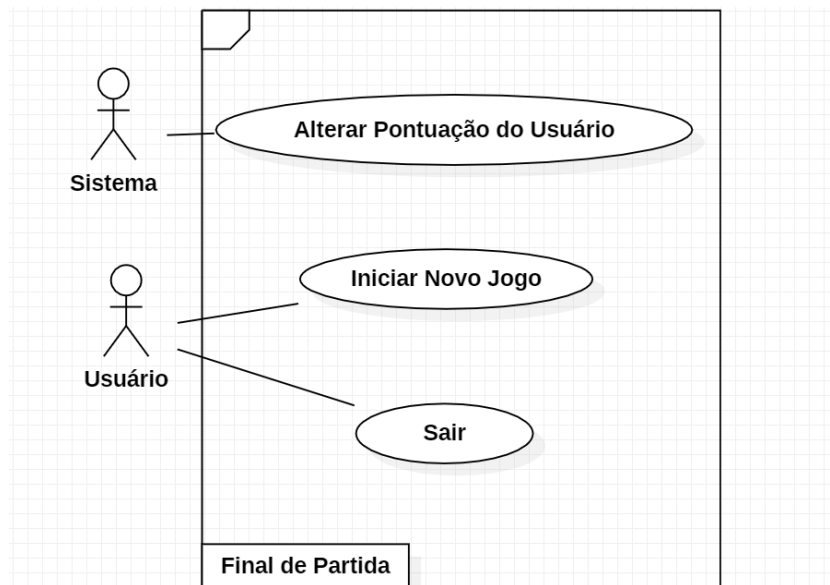


Figure 3: Diagrama de Caso de Uso para a Finalização de Partida

2 Linguagens de Programação

- C e C++
- Engine: Unity

3 Diagrama de Componentes

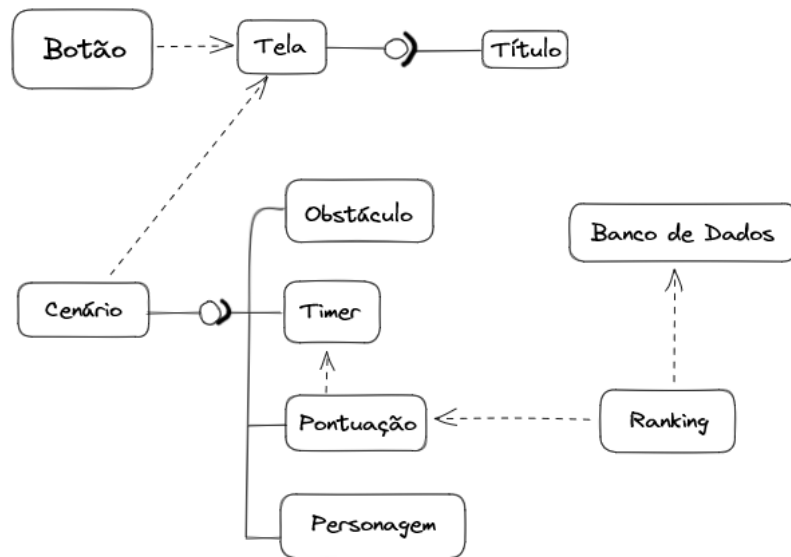


Figure 4: Diagrama de Componentes

Os diagramas de Componentes, como afirma o site [Creately](#) tem as seguintes finalidades:

- São utilizados no desenvolvimento baseado em componentes para descrever sistemas com arquitetura orientada a serviços;
- Mostrar a estrutura do próprio código;
- Pode ser usado para focar na relação entre componentes enquanto esconde detalhes de especificação;
- Ajudar a comunicar e explicar as funções do sistema que está a ser construído às partes interessadas;

4 Banco de Dados

Foi utilizado um banco de dados local para armazenar as pontuações dos usuários localmente em um ranking de pontuações.