

UC01: Configurar Jogo

Nome do caso de uso	Configurar Jogo
Ator(es)	Jogador
Descrição	O jogador seleciona as configurações básicas do jogo: volume do som e modo de tela(cheia ou janela)
Referências cruzadas	RF04.
Pré-condições	Não há.
Pós-condições	As configurações selecionadas são salvas e o sistema faz as devidas mudanças.

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador acessa as configurações do jogo.	
	2.O sistema exibe as configurações de volume(0-100) e modo de tela(cheia ou janela).
3.O jogador seleciona um volume x e modo tela cheia.	
	4.O sistema altera o volume do jogo para o valor x e reescala a resolução da tela do jogo para a resolução selecionada no sistema onde o jogo está executando.

Cenário(s) alternativo(s)**- 3.a O jogador seleciona um volume x e modo janela.**

1. O sistema altera o volume do jogo para o valor x e reescala a resolução da tela do jogo para um valor padrão(Ex. 1366x768).

UC02: Log In

Nome do caso de uso	Log In
Ator(es)	Jogador

Descrição	O jogador pode entrar em uma conta já cadastrada
Referências cruzadas	RF36.
Pré-condições	Nenhuma
Pós-condições	As informações sobre a conta podem ser vistas

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador seleciona o botão de Log In.	
	2.O sistema exibe a caixa de Log In.
3.O jogador insere seu usuário e senha.	
	4. O sistema busca os dados do usuário no banco de dados e confirma o sucesso da operação.

Cenário(s) alternativo(s)

- **4.a A combinação de Log In e senha não condiz com o banco de dados.**
 - 1. O sistema diz ao jogador que ocorreu erro ao tentar essa combinação.

UC03: Criar Saguão

Nome do caso de uso	Criar Saguão
Ator(es)	Jogador
Descrição	O sistema deve criar um saguão, onde os jogadores pode convidar e conversar com outros jogadores que participarão da futura partido
Referências cruzadas	RF05, RF06, RF32, RF33, RF34.
Pré-condições	UC02.
Pós-condições	

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador seleciona a opção de criar um novo saguão.	
	2. O sistema pede para informar o nome do saguão e uma senha.
3. O jogador fornece o nome do saguão, a senha e o número de jogadores.	
	4. O sistema valida as informações e cria o saguão fechado, enviando o jogador para a tela do saguão. O jogador que criou o saguão é o host do saguão.

Cenário(s) alternativo(s)

- **4.a O jogador não fornece uma senha.**
 1. O sistema define a sala como uma sala aberta.
- **4.b O jogador fornece um número de jogadores <4 ou >6.**
 1. O sistema informa que o número de jogadores é inválido.
 2. retorna ao passo 3 do cenário principal.

UC04: Conectar a um saguão já existente

Nome do caso de uso	Conectar a um saguão já existente
Ator(es)	Jogador
Descrição	No menu principal, o jogador pode procurar um saguão para entrar em jogo <i>online</i> .
Referências cruzadas	RF33, RF36.
Pré-condições	UC03.
Pós-condições	

Cenário típico

Ator	Sistema
1. O jogador clicar na opção de conectar a um jogo.	
	2.O sistema pede ao usuário as

	informações de nome do saguão e senha.
3.O jogador insere as informações.	
	4.O sistema procura no banco de dados o saguão informado.
	5.Se as informações estiverem corretas, o sistema conecta o jogador ao saguão informado.

Cenário(s) alternativo(s)

- **4.a As informações fornecidas pelo usuário estão incorretas.**
 - 1. O sistema informa ao jogador que alguma das informações está incorreta.

UC05: Recebimento de exército

Nome do caso de uso	Recebimento de exército
Ator(es)	Jogador
Descrição	No início de cada turno, o jogador da vez recebe uma determinada quantidade de exército
Referências cruzadas	RF12, RF17.
Pré-condições	UC02, caso o jogo seja online. O turno do jogador deve ter começado
Pós-condições	A quantidade de exércitos em pelo menos um dos territórios do jogador é alterado

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador recebe uma quantidade de exércitos igual ao quociente da divisão de sua quantidade total de territórios por 2.	
2.O jogador distribui seus exércitos recebidos entre seus territórios conquistados.	
	3.O sistema salva a quantidade de exércitos.

Cenário(s) alternativo(s)

- **1.a O jogador possui pelo menos um continente conquistado.**
 - 1. Além dos exércitos recebidos pela quantidade de territórios, o jogador também recebe exército extras de acordo com o bônus de cada continente conquistado.

UC06: Combate

Nome do caso de uso	Combate
Ator(es)	Jogador
Descrição	O jogador escolhe um território inimigo adjacente a um seu para atacar
Referências cruzadas	RF18, RF19, RF24, RF25, RF26
Pré-condições	UC02, caso o jogo seja online. o jogo deve estar em seu segundo turno ou maior, o jogador deve estar no seu turno e o jogador não pode ter feito a movimentação de tropas no turno atual, o jogador deve ter pelo menos dois exércitos no território atacante.
Pós-condições	

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador do turno (atacante) escolhe um território adjacente ao seu para atacar.	
2.O atacante escolhe uma quantidade de exércitos do seu território atacante para utilizar no combate, sendo no máximo 3 e deixando pelo menos um exército no território atacante.	
	3.O sistema joga uma quantidade de dados atacantes igual ao número de exércitos atacantes.
	4. O sistema joga uma quantidade de dados defensores igual a quantidade de exércitos do jogador (defensor) que possui

	o território, sendo no máximo 3.
	5. O sistema compara os dados jogados em ordem decrescente.
	6.Em cada comparação, o sistema remove um exército do jogador que possuir o menor número.
	7.O sistema salva a quantidade de exércitos nos territórios atacante e defensor.

Cenário(s) alternativo(s)

- **6.a O defensor não possui mais exércitos no território.**
 - 1.O atacante deve movimentar pelo menos um exército do território atacante para o território conquistado, deixando, no mínimo, um exército no território atacante.
 - 2.O atacante recebe uma única carta de território, independente de quantos territórios foram conquistados em seu turno atual.
- **6.b O defensor não possui mais exércitos em qualquer território.**
 - 1. O defensor está fora do jogo.
 - 2. O atacante recebe as cartas de território que o defensor possui.

UC07: Movimentação de Tropas

Nome do caso de uso	Movimentação de Tropas
Ator(es)	Jogador
Descrição	O jogador move uma quantidade T de tropas de um território conquistado X para outro território conquistado Y que esteja adjacente a X.
Referências cruzadas	RF27, RF28.
Pré-condições	UC02, caso o jogo seja online. O jogador deve estar no seu turno. O jogador deve possuir pelo menos 2 tropas no território de onde as tropas irão sair.
Pós-condições	O jogador não poderá mais efetuar ataques (UC06) no mesmo turno. A quantidade T de tropas será removida do território X e será adicionada no território Y.

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador seleciona um de seus territórios que possuam pelo menos 2 tropas e seleciona a opção de deslocar tropas.	
	2.O sistema irá mostrar ao jogador os territórios disponíveis para receber o deslocamento de tropas.
3.O jogador seleciona o território para onde deseja mover as tropas e a quantidade de tropas que deseja mover e confirma a operação.	
	4.O sistema move as tropas para o local solicitado.

Cenário(s) alternativo(s)

- **3.a O jogador seleciona uma quantidade de tropas deslocadas que deixaria o território de origem com um número de tropas <1.**
 1. O sistema indica que a quantidade de tropas deslocadas é inválida.
 2. Retorna para o passo 2 do fluxo principal.

UC08: Troca de cartas

Nome do caso de uso	Troca de cartas
Ator(es)	Jogador
Descrição	Um jogador pode trocar um trio de cartas por exércitos extra.
Referências cruzadas	RF23.
Pré-condições	UC02, UC03, O jogador deve possuir de 3 a 5 cartas territoriais, sendo que ao menos 3 dessas cartas possuem a mesma figura ou figuras diferentes.
Pós-condições	O jogador receberá um número de tropas de acordo com as cartas trocadas.

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador possui mais de 3 cartas e decide trocar as cartas ou chega ao número máximo de cartas(5) e é obrigado a trocar 3 cartas.	
2.O jogador escolhe 3 cartas da sua mão e as submete para troca. Nenhuma das cartas escolhidas é de um território que o jogador possui.	
	3.O sistema indica ao jogador quantas tropas serão entregues de acordo com as cartas escolhidas.
4.O jogador divide as tropas entre os territórios existentes.	
	5.O sistema aloca as tropas de acordo com a escolha do jogador.

- **2.a Pelo menos uma das cartas escolhidas é de um território que o jogador possui.**

1. O sistema adiciona duas tropas extras no território de cada carta cujo território o jogador possui.
2. Retorna ao passo 3 do fluxo principal.

UC09: Finalizar turno

Nome do caso de uso	Finalizar turno
Ator(es)	Jogador
Descrição	O jogador pode decidir finalizar seu turno em qualquer momento após o recebimento de tropas
Referências cruzadas	
Pré-condições	UC02, caso o jogo seja online. O jogador está em seu turno
Pós-condições	Todas as ações que o jogador não tomou antes de finalizar seu turno não podem ser feitas até seu próximo turno.

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador seleciona a opção de finalizar seu turno.	
	2.O sistema inicia o turno do próximo jogador.

UC10: Finalizar jogo

Nome do caso de uso	Finalizar jogo
Ator(es)	jogador
Descrição	O jogador completa seu objetivo e ganha o jogo.
Referências cruzadas	RF16.
Pré-condições	UC02, caso o jogo seja online. O jogo ainda está em andamento e um dos jogadores alcançou seu objetivo.
Pós-condições	O jogo é finalizado e seus dados são guardados no sistema.

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador completa seu objetivo no jogo.	
	2.O sistema reconhece que o objetivo foi conquistado e informa a todos os jogadores o término da partida, o objetivo e o nome do jogador vencedor.
	3.O sistema Guarda as informações sobre a partida jogada.

UC11: Sair do jogo

Nome do caso de uso	Sair do jogo
Ator(es)	jogador

Descrição	O jogador deseja sair do jogo atual e voltar ao menu principal.
Referências cruzadas	RF34.
Pré-condições	UC02, caso o jogo seja online. O jogador deve estar em um jogo.
Pós-condições	O jogador volta ao menu principal e é substituído por uma IA.

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador seleciona sair do jogo ou aperta a tecla ESC.	
	2.O sistema confirma se o jogador deseja realmente sair do jogo.
3.O jogador confirma a intenção de sair.	
	4.O sistema retorna o jogador ao menu principal e o substitui por uma IA na partida.

- 3.a O jogador não confirma a intenção de sair.

1. sai do caso de uso.

UC12: Enviar Mensagem no Chat

Nome do caso de uso	Enviar Mensagem no Chat
Ator(es)	Jogador
Descrição	O jogador que está em uma partida envia uma mensagem no chat do jogo para se comunicar com os outros jogadores.
Referências cruzadas	RF03, RF32.3.
Pré-condições	O jogador deve estar em uma partida.

Pós-condições	A mensagem enviada é salva no banco de dados e é mostrada aos outros jogadores na sala.
----------------------	---

Cenário típico

Ator	Sistema
O jogador clica no chat, digita uma mensagem e pressiona enter.	
	O sistema registra a mensagem e envia para o banco de dados da partida.
	O sistema redireciona a mensagem aos outros jogadores que estão na partida.

UC13: Acessar Histórico

Nome do caso de uso	Acessar Histórico
Ator(es)	Jogador
Descrição	O jogador deseja acessar o seu histórico de partidas
Referências cruzadas	RF38, RF39, RF40.
Pré-condições	Estar logado com uma conta (real/ não convidado).
Pós-condições	O jogador consegue visualizar todas suas últimas 10.

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador aperta em "Historico".	
	2.O sistema carrega os dados referentes às partidas do jogador.
3.O jogador seleciona uma das partidas do histórico.	
	4.O sistema mostra detalhes sobre aquela partida do jogador. Ex : Numero de territórios conquistados por continentes, presença geral no mapa, continentes inteiramente conquistados, tempo de

	partida, vencedor da partida e seu objetivo.
5.O jogador sai do histórico.	

Cenário(s) alternativo(s)

- 3. O jogador não possui partidas no histórico

1. O jogador sai do histórico.

UC14: Ver informações dos jogadores na sala

Nome do caso de uso	Ver informações dos jogadores na sala
Ator(es)	Jogador
Descrição	O jogador clica no ícone de algum outro jogador para verificar informações estatísticas referentes àquele jogador.
Referências cruzadas	RF06
Pré-condições	O jogador deve estar em um jogo em andamento.
Pós-condições	Não há.

Cenário típico

Ator	Sistema
O jogador clica sobre o ícone de algum outro jogador da partida atual.	
	O sistema retorna uma tela com informações sobre o jogador selecionado.(Número de vitórias, derrotas, cor das tropas)

UC15: Iniciar a partida

Nome do caso de uso	Iniciar a partida.
Ator(es)	Jogador

Descrição	O jogador, <i>host</i> ou o único no <i>singleplayer</i> , decide começar o jogo.
Referências cruzadas	RF00, RF02.
Pré-condições	UC02, caso seja um jogo online.
Pós-condições	UC04.

Cenário típico

Ator	Sistema
1.O jogador clicar no botão de começar.	
	2.O sistema completará a partida com IAs de acordo com o número de jogadores.
	3.O sistema sorteia as cores dos jogadores.
	4.O sistema gera o mapa do jogo.
	5.O sistema distribui os territórios e exércitos aos jogadores.
	6.O sistema distribui os objetivos aos jogadores.
	7.O sistema sorteia o jogador inicial.