**DESCRIÇÃO DE CASO DE USO**

**Data:** 21/10/2023

**Nome Grupo:** Cyberchase

**DESCRIÇÃO DE CASO DE USO**

Obs.: Em engenharia de software, um **ator secundário** (também conhecido como ator de suporte ou ator estendido) é um tipo de ator que interage com o sistema de forma mais indireta ou menos frequente do que o ator principal.

O ator principal é aquele que interage diretamente com o sistema para realizar uma tarefa específica, enquanto o ator secundário é um ator que pode interagir com o sistema de alguma forma, mas não é central para a execução do caso de uso.

Os atores secundários geralmente aparecem em casos de uso mais complexos, onde existem várias interações que não são diretamente relacionadas ao fluxo principal do caso de uso. Eles podem ser pessoas ou sistemas externos que interagem com o sistema em questão, mas não têm um papel crítico na execução do caso de uso em si.

**INDICAR NOS QUADROS QUANDO TIVER EXTEND E INCLUDES**

**Os nomes dos Atores devem ser os mesmos na lista de requisitos, no diagrama de caso de uso e na descrição de caso de uso**

Quadro 1. Caso de uso – Gerenciar personagem

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF01: Gerenciar personagem | |
| Ator Principal | Jogador?? Ou Aluno??? --- verificar todos os quadros | |
| Ator secundário |  | |
| Pré-condição | O Jogador deve ter o jogo instalado na maquina. | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O usúario seleciona a opção “Gerenciar personagem” | |  |
|  | | 2- O sistema exibe a tela de gerenciamento de personagem, mostrando informações sobre o personagem atual do usuário, como nome, nível, pontos de experiência e atributos. |
| 3- O usuário pode optar por modificar informações do personagem, como nome ou classe. Se o usuário desejar poderá ir para RFxxx (COLOCAR AQUI TODAS AS POSSIVILIDADES) | |  |
|  | | 3-O sistema atualiza as informações do personagem conforme as alterações feitas pelo usuário. |

Fonte: Autores

Quadro 2. Caso de uso – Gerenciar Pontos de Habilidades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF10: Gerenciar Pontos de Habilidades | |
| Ator Principal | Jogador | |
| Ator secundário |  | |
| Pré-condição | O Jogador deve ter o jogo instalado na maquina | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O usuário seleciona a opção "Gerenciar Pontos de Habilidades". | |  |
|  | | 2- O sistema exibe a tela de alocação de pontos de habilidades, onde o usuário pode distribuir pontos entre diferentes habilidades do personagem, como força, agilidade, inteligência, etc. |
| 3- O usuário aloca os pontos de habilidades conforme sua escolha. | |  |
|  | | 3-O sistema atualiza as estatísticas do personagem com base na alocação de pontos. |

Fonte: Autores

Quadro 3. Caso de uso – Personalizar Personagem

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF09: Personalizar Personagem | |
| Ator Principal | Jogador | |
| Ator secundário |  | |
| Pré-condição | O Jogador deve ter um personagem já criado | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O usuário seleciona a opção "Personalizar Personagem". | |  |
|  | | 2- O sistema permite ao usuário personalizar a aparência do personagem, escolhendo opções como gênero, cor da pele, cabelo, roupa, etc. |
| 3- O usuário faz as seleções desejadas. | |  |
|  | | 4-O sistema atualiza a aparência do personagem de acordo com as escolhas feitas. |

Fonte: Autores

Quadro 4. Caso de uso – Salvar Progresso

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF11: Salvar Proguesso | |
| Ator Principal | Jogador | |
| Ator secundário | Sistema | |
| Pré-condição | O Jogador deve ter o jogo instalado na maquina | |
| Pós-condição | As informações do personagem foram atualizadas de acordo com as ações do usuário, os pontos de habilidades foram alocados, a aparência do personagem foi personalizada e o progresso no jogo foi salvo. | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O usuário seleciona a opção "Salvar Progresso". | |  |
|  | | 2- O sistema salva o estado atual do jogo, incluindo informações do personagem, pontos de habilidades, aparência personalizada e progresso na história. |
|  | | 3-O sistema confirma que o progresso foi salvo com sucesso. |

Fonte: Autores

Quadro 5. Caso de uso – Andar pelo Mapa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF02: Andar pelo Mapa | |
| Ator Principal | Jogador | |
| Ator secundário |  | |
| Pré-condição | O Jogador deve estar logado no sistema do jogo. | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O Jogador escolhe uma direção ou área no mapa para explorar. | |  |
|  | | 2- O sistema atualiza a posição do Jogador no mapa e exibe a nova localização. |

Fonte: Autores

Quadro 6. Caso de uso – Consultar Mini-Mapa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF03: Consultar Mini-Mapa | |
| Ator Principal | Jogador | |
| Ator secundário |  | |
| Pré-condição | O Jogador deve estar logado no sistema do jogo. | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O Jogador pode optar por consultar o mini-mapa para obter uma visão geral do ambiente atual. | |  |
|  | | 2- O sistema exibe o mini-mapa que mostra a localização atual do Jogador e áreas exploradas. |

Fonte: Autores

Quadro 7. Caso de uso – Realizar Debates

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF04: Realizar Debates | |
| Ator Principal | Jogador | |
| Ator secundário |  | |
| Pré-condição | O Jogador deve estar logado no sistema do jogo. | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O Jogador encontra um NPC com quem pode debater. | |  |
|  | | 2- O sistema inicia um debate, onde o Jogador e o NPC trocam argumentos e respostas. |
| 3- O Jogador pode optar por usar habilidades específicas durante o debate, como persuasão, lógica, conhecimento, etc., para influenciar o resultado do debate. RF07 | |  |
|  | | 4-O sistema calcula o resultado do debate com base nas escolhas do Jogador e no uso de habilidades. |
|  | | 5-O sistema atualiza a relação com o NPC e recompensa o Jogador de acordo com o resultado do debate. |

Fonte: Autores

Quadro 8. Caso de uso – Realizar Puzzles

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF05: Realizar Puzzles | |
| Ator Principal | Jogador | |
| Ator secundário |  | |
| Pré-condição | O Jogador deve estar logado no sistema do jogo. | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O Jogador encontra um quebra-cabeça ou desafio no ambiente. | |  |
|  | | 2- O sistema apresenta o quebra-cabeça ao Jogador. |
| 3- O Jogador resolve o quebra-cabeça, interagindo com os elementos disponíveis. | |  |
|  | | 4-O sistema verifica se o quebra-cabeça foi resolvido corretamente e recompensa o Jogador. |

Fonte: Autores

Quadro 9. Caso de uso – Coletar Habilidade

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF06: Coletar Habilidades | |
| Ator Principal | Jogador | |
| Ator secundário |  | |
| Pré-condição | O Jogador deve estar logado no sistema do jogo. | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O Jogador coleta habilidades vencendo debates e progredindo na campanha do jogo | |  |
| 2- O Jogador coleta a habilidade, que é adicionada ao invéntario do Jogador | |  |
|  | | 3-O sistema atualiza as habilidades disponíveis no inventário do Jogador. |

Fonte: Autores

Quadro 10. Caso de uso – Coletar Itens

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF08: Coletar Itens | |
| Ator Principal | Jogador | |
| Ator secundário |  | |
| Pré-condição | O itens deverão estar gerados no mapa do jogo. | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O Jogador encontra um item, como uma vestimentaou acessório, ou tesouro, no ambiente. | |  |
| 2-O Jogador coleta o item, que é adicionado ao inventário do Jogador. | |  |
|  | | 3-O sistema atualiza o inventário do Jogador com o item coletado. |

Fonte: Autores

Quadro 11. Caso de uso – Utilizar Habilidades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF07: Utilizar Habilidades | |
| Ator Principal | Jogador | |
| Ator secundário |  | |
| Pré-condição | O Jogador deve ter o jogo instalado na maquina | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O Jogador seleciona uma habilidade específica a ser utilizada da lista de habilidades disponíveis. | |  |
|  | | 2-O sistema confirma a escolha da habilidade e a situação no jogo em que a habilidade será utilizada. |
|  | | 3-O sistema executa a habilidade escolhida, influenciando a situação no jogo. |
|  | | 4-O sistema atualiza a situação no jogo com base na utilização da habilidade. |

Fonte: Autores

Quadro 12. Caso de uso – Gerar Itens

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF014: Utilizar Habilidades | |
| Ator Principal | Sistema | |
| Ator secundário | Admin | |
| Pré-condição |  | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O administrador seleciona a opção "Gerar Itens".. | |  |
|  | | 2-O sistema abre um formulário de criação de itens, onde o administrador pode especificar os detalhes do item, como nome, descrição, categoria, quantidade, e outros atributos relevantes. |
| 3-O administrador preenche o formulário com as informações necessárias. | |  |
|  | | 4-O sistema cria o item e a rotina de criação com os atributos especificados e o armazena no inventário do sistema. |

Fonte: Autores

Quadro 13. Caso de uso – Gerar Habilidades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF013: Gerar Habilidades | |
| Ator Principal | Sistema | |
| Ator secundário | Admin | |
| Pré-condição |  | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O administrador seleciona a opção "Gerar Habilidades". | |  |
|  | | 2-O sistema abre um formulário de criação de habilidades, onde o administrador pode especificar os detalhes da habilidade, como nome, descrição, efeitos, nível de dificuldade, e outros atributos relacionados à habilidade. |
| 3-O administrador preenche o formulário com as informações necessárias. | |  |
|  | | 4-O sistema cria a habilidade com os atributos especificados e a adiciona à lista de habilidades disponíveis no sistema. |

Fonte: Autores

Quadro 14. Caso de uso – Gerar Atributos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF012: Gerar Atributos | |
| Ator Principal | Sistema | |
| Ator secundário | Admin | |
| Pré-condição |  | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O administrador seleciona a opção "Gerar Atributos". | |  |
|  | | 2-O sistema abre um formulário de criação de atributos, onde o administrador pode especificar os detalhes do atributo, como nome, tipo, escala de valores, e outras propriedades relevantes. |
| 3-O administrador preenche o formulário com as informações necessárias. | |  |
|  | | 4-O sistema cria o atributo com os atributos especificados e o adiciona à lista de atributos do sistema. |

Fonte: Autores

Quadro 15. Caso de uso – Gerenciar Professores

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF017: Gerenciar Professores | |
| Ator Principal | Admin | |
| Ator secundário | Sistema | |
| Pré-condição | O professor deve ter cadastro no sistema do jogo | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O administrador seleciona a opção "Gerenciar Professores". | |  |
|  | | 2-O sistema apresenta uma lista de professores cadastrados no sistema. |
| 3-O administrador pode adicionar, editar ou excluir informações de professores, incluindo nome, contato, matérias ministradas, entre outros. | |  |
| 4-O administrador realiza as ações desejadas. | |  |
|  | | 5-O sistema atualiza o cadastro dos professores de acordo com as alterações realizadas. |

Fonte: Autores

Quadro 16. Caso de uso – Gerenciar Perguntas

OLHAR O MODELO DO GERENCIAR QUE EU DISPONIBILIZEI TEM QUE TER CADASTRO, ALTERACAO E EXCLUSAO

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF01: Gerenciar Perguntas | |
| Ator Principal | Professor | |
| Ator secundário | Sistema | |
| Pré-condição | O professor deve ter cadastro no jogo | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O professor seleciona a opção "Gerenciar Perguntas". | |  |
|  | | 2-O sistema apresenta uma lista de tópicos ou disciplinas nas quais o professor pode criar perguntas. |
| 3-O professor seleciona um tópico ou disciplina para o qual deseja criar perguntas. | |  |
|  | | 4-O sistema exibe uma interface de criação de perguntas, onde o professor pode especificar detalhes da pergunta, como o texto da pergunta, opções de resposta, a resposta correta e nível de dificuldade. |
| 5-O professor preenche os detalhes da pergunta. | |  |
|  | | 6-O sistema armazena a pergunta no banco de dados associada ao tópico ou disciplina selecionada. |

Fonte: Autores

Quadro 17. Caso de uso – Gerenciar Puzzles

OLHAR O MODELO DO GERENCIAR QUE EU DISPONIBILIZEI TEM QUE TER CADASTRO, ALTERACAO E EXCLUSAO

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de Uso | RF016: Gerenciar Puzzles | |
| Ator Principal | Professor | |
| Ator secundário | Sistema | |
| Pré-condição | O professor deve ter cadastro no jogo | |
| Pós-condição |  | |
| Ações do Ator | | Ações do Sistema |
| 1- O professor seleciona a opção "Gerenciar Puzzles". | |  |
|  | | 2-O sistema apresenta uma lista de quebra-cabeças disponíveis ou áreas do sistema onde os quebra-cabeças podem ser criados. |
| 3-O professor seleciona uma área onde deseja criar um quebra-cabeça. | |  |
|  | | 4-O sistema exibe uma interface de criação de quebra-cabeça, onde o professor pode especificar detalhes do quebra-cabeça, como o enunciado, pistas, nível de dificuldade e a solução. |
| 5-O professor preenche os detalhes do quebra-cabeça. | |  |
|  | | 6-O sistema armazena o quebra-cabeça no sistema, associando-o à área escolhida. |

Fonte: Autores