**Caso de uso:** Jogar partida

**Objetivo:** Iniciar partida de forca

**Ator:** Jogador

**Pré-condições:** Existir sala criada.

**Pós-condições:** Não se aplica

**Fluxo Principal:**

1. Jogador efetua login no sistema.
2. Sistema apresenta tela de seleção de sala
3. Jogador seleciona sala e tema.
4. Jogador entra na sala e aguarda oponente.
5. Após oponente entrar na sala o sistema seleciona aleatoriamente quem começa e inicia o contador em 5 segundos.
6. Jogador escolhe letra.
7. Letra certa, sistema desabilita letra, adiciona letra na palavra e jogador continua jogando.
8. Após palavra completada, sistema apresenta mensagem de vitória e o jogo é finalizado.
9. Sistema apresenta menu para continuar partida ou sair.
10. Jogador clica em finalizar partida.

**Fluxo Alternativo:**

FA1. Em 4 sistema pede senha para sala privada.

a) Jogador digita senha e entra na sala.

FA2. Jogador clica em dica.

a) Sistema desconta os créditos e exibe dica na tela, caso não possua exibe mensagem “Créditos insuficientes”

FA3. Em 6 Jogador não escolhe letra e o contador zera.

a) Sistema passa a vez para o oponente.

FA4. Em 7, Letra errada, sistema desabilita letra, adiciona parte do boneco na forca e passa a vez para o oponente.

FA5. Em 8 Após boneco estar completo, sistema apresenta mensagem de derrota e o jogo é finalizado.

FA6. Em 10, Jogadores clicam em jogar novamente.

a) Sistema seleciona nova palavra e reinicia partida.

**Fluxo de Exceção:**

FE1. Jogador sai da partida e o jogo é finalizado.