

**Documento de Casos de uso**

Jogo Andaro 2.0

versão1.2

**Equipe:**

Analia

Daniel

Romero

2022

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 04/06/2013 | 1.0 | Criação do documento | Anália |
| 04/06/2013 | 1.1 | Elaboração do documento | Anália;  Romero;  Daniel |
| 13/06/2013 | 1.1 | Elaboração do documento | Anália |
| 18/06/2013 | 1.2 | Modificação do documento | Anália;  Romero;  Daniel |

**UC01 Tela de abertura**

1 Breve descrição

O jogador escolhe a opção Tela de abertura tendo acesso a um menu de opções com a modalidade desvio que inicia o jogo, acesso a configurações, ajuda e sair.

2 Fluxo de Eventos

a Fluxo básico

1 - O jogador acessa a área a tela de abertura.

2 - O jogo lista todas as opções do menu.

3 - O jogador seleciona uma das opções desejadas (desvio ou configurações), um dos seguintes fluxos alternativos é executado. (FA01) (FA02) (FA03)

4 – O jogador pode escolher sair do jogo.

b Fluxo Alternativo

**FA01 – Jogar**

1. Na etapa 3 do fluxo básico, o jogador selecione a opção jogar.

2. O modalidade permite fazer o desvio dos obstáculos.<<include>> UC02 Jogar

3. No fim do jogo salva o maior record da partida exibe uma mensagem de Melhor pontuação. (EX01)

**FA02 – Configurações**

1. Na etapa 3 do fluxo básico, caso o jogador selecione a opção configurações.

2. A modalidade permite fazer ajustes de áudio<<extend>> UC03 Definir Configurações

3. No fim do ajuste retorna ao inicio.

**FA03 - Ajuda**

1 -Na etapa 3 do fluxo básico, caso o jogador selecione a opção ajuda.

2- Permite acessar informações sobre o funcionamento do jogo <<extend>>UC04 - Utilizar Ajuda

3 Pré-condição

Não há

4 Pós-condição

Jogador iniciou o jogo.

**UC02 – Jogar**

1 Breve descrição

O jogador inicia o jogo com uma esfera devendo evitar atingir obstáculos (figuras geométricas) que aparecerão no jogo, sendo que esses obstáculos podem estar fixos ou moveis e o desvio da esfera deve ser feito pelo mouse ou pelas setas direcionais.

2 Fluxo de Eventos

a Fluxo básico

1 - O jogo irá mostrar uma prévia do cenário a ser jogado assim como o objeto (uma esfera) que irá representa-lo no jogo.

2 - Assim que o jogo começar os objetos irão se movimentar pela tela.

3 - O Jogador irá se movimentar pela tela do game através das setas direcionais ou através do mouse.

4 - Mostrar uma prévia do cenário da fase atual.

5 - O jogador evitar acertar os obstáculos para avançar a pontuação.

6- O jogo vai ficando cada vez mais rápido de acordo com cada nível de pontuação.

8 – O jogo executa um dos seguintes fluxos alternativos é executado. (FA01) (FA02) (FA03)

b Fluxo Alternativo

**FA01 – Ganhar pontuação**

1. A cada segundo o jogador ganhará +1(ponto) na pontuação.

2. A cada 10 pontos ganhos ele ganhará +5 (pontos) de bônus.

3. A cada 90 pontos o jogo aumentará em 5% a sua velocidade.

**FA02 – Obstáculo Fixo**

1. O jogador desvia de um obstáculo fixo que vai estar disposto aleatoriamente na tela do jogo

2 - O jogador desvia dos obstáculos.

**FA03 Obstáculo em movimento**

1 - O obstáculo faz movimento circulares durante 10 segundos.

2 - O obstáculo faz movimentos retilíneos da esquerda para direita e vice versa durante 10 segundos

**FA04 Pausar o jogo**

1 - O jogador escolhe a opção pause e o jogo para temporariamente e exibe a opção play retornar

2 – Para retornar o jogador clica na opção pause/play e o jogo continua de onde parou.

3 Pré-condição

O jogador devera ter iniciado o jogo.

4 Pós-condição

Jogador o desvia dos obstáculos para continuar o jogo e aumentar sua pontuação.

**UC03 Definir Configurações**

1 Breve descrição

O jogador ajusta o áudio e o jogo salva automaticamente as alterações.

2 Fluxo de Eventos

a Fluxo básico

1 - O Jogador clica no ícone de configuração em qualquer tela do jogo

2 - O jogador acessa o menu de configurações e modifica o volume da musica do jogo.

3 - O jogador modifica o volume do jogo.

4 - São determinados volume para a musica e para as outras funcionalidades do jogo(volume do jogo) e ao modifica-los um dos seguintes fluxos alternativos é executado. (FA01) (FA02).

b Fluxo Alternativo

**FA01 – Volume Música**

1.O jogador pode escolher a opção de reduzir/aumentar o volume da musica de 0% a 100% e o jogo salva automaticamente as modificações feitas.

2. O jogador pode escolher a opção de totalmente mudo e o jogo salva automaticamente as modificações feitas.

**FA02 – Volume Jogo**

1.O jogador pode escolher a opção de reduzir/aumentar o volume do jogo de 0% a 100% e o jogo salva automaticamente as modificações feitas.

2.O jogador pode escolher a opção de totalmente mudo e o jogo salva automaticamente as modificações feitas.

3 Pré-condição

O jogador deverá iniciar o jogo e acessar a opção configuração do menu.

4 Pós-condição

Jogador ajustar as configurações do volume e o jogo salva automaticamente.

**UC04 – Utilizar Ajuda**

1 Breve descrição

O jogo mostraria uma tela com informações sobre o funcionamento do jogo.

2 Fluxo de Eventos

a Fluxo básico

1 - O jogador clica no ícone de configurações.

2 - O jogo abre um pop up dentro do game com informações escritas acercas dos objetivos e dos controles do jogo

3 - O jogador fecha a tela de ajuda e volta aonde estava

3 Pré-condição

Não há pré condição

4 Pós-condição

O jogador retorna onde estava