**Caso de Uso: Configuração do Jogo**

**Ator Primário:** Jogador

**Escopo: ‘**Tabela de Referencia de Scripts’, ‘Grade do Status’, ‘Interface de Configuração’, Menu.

Observações:

* *Grade de Status*

Matriz com correspondência a cada item de configuração, que armazena ID’s referentes a SCRIPTS a serem executados em caso de alteração.

* *Tabela de Referência de Scripts*

Tabela que associa cada ID ao endereço onde o SCRIPT correspondente está armazenado.

**Level:** Objetivo de Usuário

**Stakeholders e Interesses:**

* Usuário: Alterar no momento desejado as configurações do jogo ao acessar a interface de configurações presente no menu do jogo.

**Pré-Condição:**

* Interação da Interface de configuração com ‘Grade de Status’ iniciada
* Configurações realizadas com sucesso, sem problemas em qualquer item configurado.

**Garantia Mínima:** Apresenta uma configuração padrão antes do inicio do jogo.

**Garantia em caso de Sucesso:** SCRIPT com as novas configurações armazenadas ser executado com sucesso.

**Cenário Principal de Sucesso:**

1. Usuário inicia interação com ‘Grade de Status’.
2. Obtém-se o ID correspondente a ultima configuração presente na ‘Grade de Status’.
3. Consulta-se o ID dessa configuração na ‘Tabela de Referência de Scripts’, obtendo-se, portanto, o endereço do Script a ser executado.
4. Executa-se o Script obtido. <Início de caso de uso “Execução de Script”>

Desvios:

1.1. Usuário inicia interação com ‘Grade de Eventos’ do mapa

* Segue os passos seguintes

2.1. A configuração acessada da ‘Grade de Status’ não possui nenhum ID associado

* Fim do Caso de Uso

3.1. O ID obtido na ‘Grade de Eventos’ não existe na ‘Tabela de Referência de Scripts’

* <Início de Caso de Uso ‘Erro no Jogo’>

3.2. Não é encontrado nenhum script no endereço obtido na ‘Tabela de Referência de Scripts’

* <Início de Caso de Uso ‘Erro no Jogo’>