**Caso de Uso 3: Salvar (System)**

**Ator Primário:** Jogador (personagem)

**Escopo:** Menu do Jogador / Interface de Personagem (Controle de Personagem) / ‘Grade de Eventos’ / ‘Tabela de Referência de Scripts’

**Level:** Objetivo de Usuário

**Stakeholders e Interesses:**

* Usuário: Salvar o progresso no jogo

**Pré-Condição:**

* Interação com o botão “Salvar” no menu do jogador
* Interação da Interface de Personagem com ‘Grade de Eventos’ iniciada

**Garantia Mínima:** Nenhuma

**Garantia em caso de Sucesso:** O progresso do jogo será salvo

**Cenário Principal de Sucesso:**

1. Usuário clica no botão “Salvar” no menu do jogador .
2. Obtém-se o ID correspondente ao evento presente na ‘Grade de Eventos’ correspondente à coordenada com que houve a interação do jogador.
3. Consulta-se o ID desse evento na ‘Tabela de Referência de Scripts’, obtendo-se, portanto, o endereço do Script a ser executado.
4. Executa-se o Script obtido

Desvios:

1.1. Usuário (Personagem no Jogo) inicia interação com ‘Grade de Eventos’ do mapa

* Segue os passos seguintes

1.1.1. A coordenada acessada da ‘Grade de Eventos’ não possui nenhum ID associado

* Fim de 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’>