**Caso de Uso: Configuração do Jogo**

**Ator Primário:** Jogador

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

\*

OBS: 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.

OBS2: 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 as configurações do jogo.

**Pré-Condição:**

* Interação da Interface de configuração com ‘Grade de Status’ iniciada\*

**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. \*
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:

2.1. A configuração acessada da ‘Grade de Status’ 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’>