

Nome: Caroline Loppi

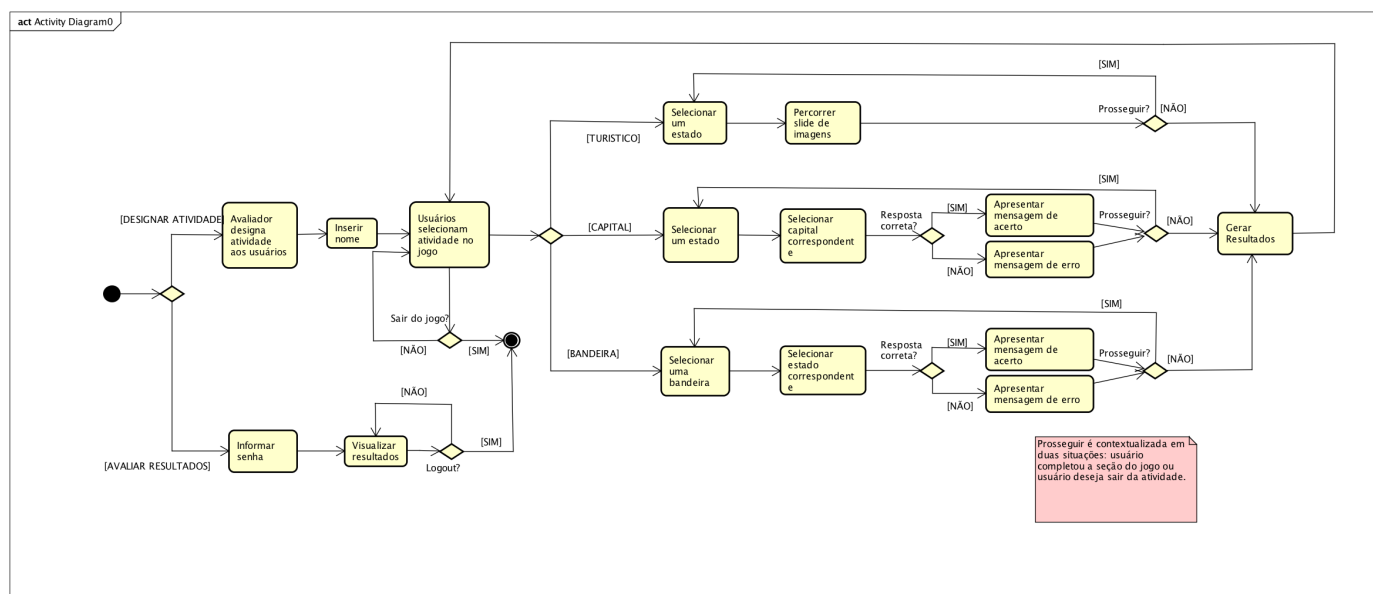
Disciplina: Projeto e Construção de Sistemas

Análise de Requisitos - Aprendendo o Brasil

Conteúdo:

1. Diagrama de Atividades da Solução Concebida
2. Diagrama de Casos de Uso
3. Diagrama de Classes do Domínio
4. Casos de Uso Expandidos

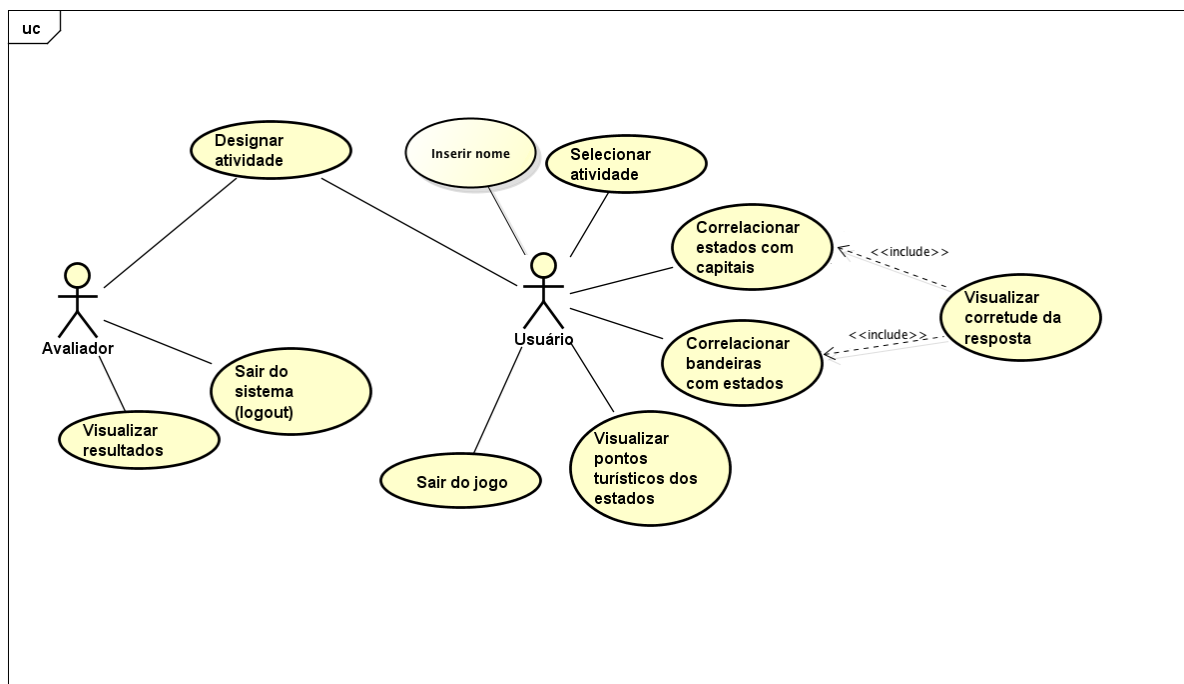
1. Diagrama de Atividades da Solução Concebida



powered by Astah

Figura 1 Diagrama de Atividades

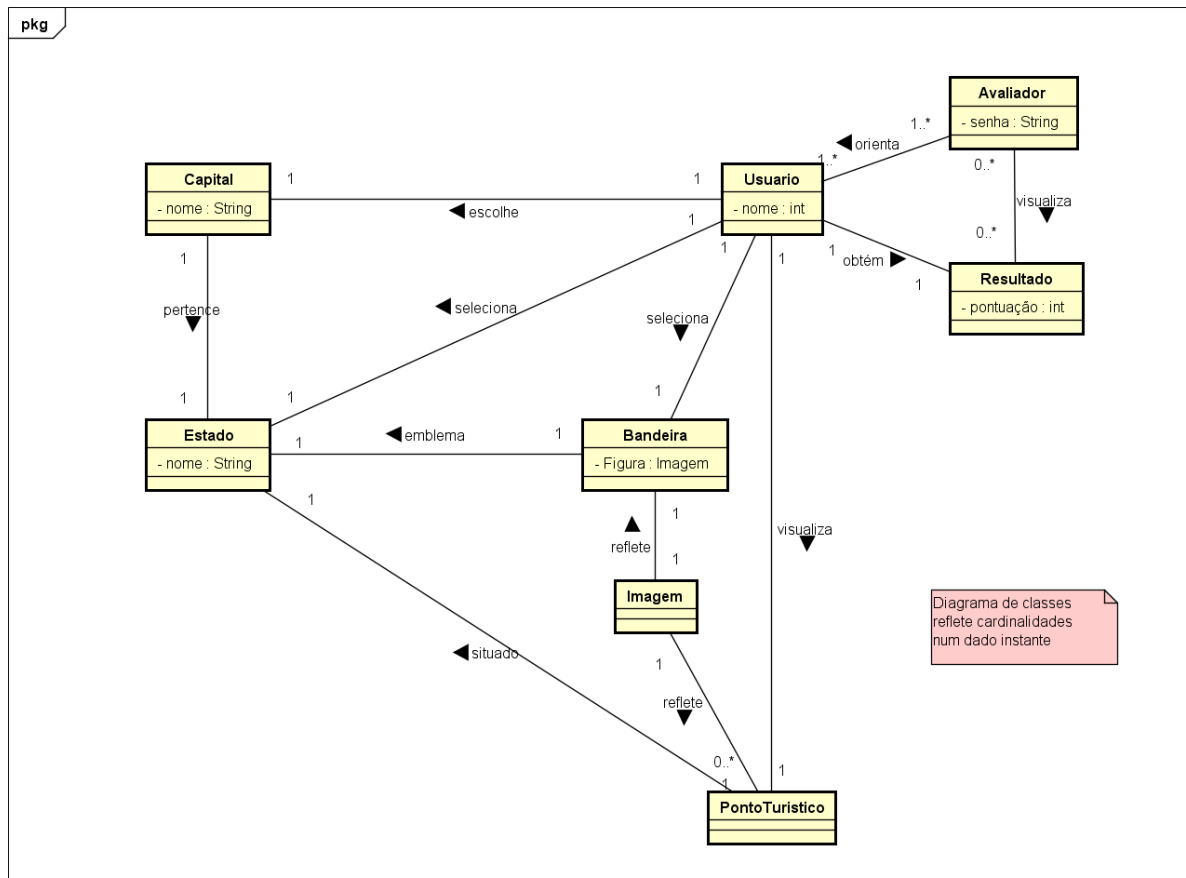
2. Diagrama de Casos de Uso



powered by Astah

Figura 2 Diagrama de Casos de Uso

3. Diagrama de Classes de Domínio



powered by Astah

Figura 3 Diagrama de Classes do Domínio

4. Casos de Uso Expandidos

- 1) **Caso de Uso:** Designar atividade **Atores:** Avaliador, Usuário **Tipo:** Primário e essencial

Descrição:

1. Avaliador designa atividade aos usuários;
2. Usuários selecionam atividade solicitada pelo avaliador no sistema.

- 2) **Caso de Uso:** Visualizar resultados **Atores:** Avaliador **Tipo:** Primário e real

Descrição:

1. Avaliador insere senha (que acompanha jogo) na tela de login;
2. Sistema apresenta tela com resultados recuperados de arquivo texto;
3. Avaliador analisa resultados dos usuários.

- 3) **Caso de Uso:** Sair do sistema(logout) **Atores:** Avaliador **Tipo:** Primário e real

Pré-condição: o avaliador deve estar logado no sistema na área de avaliação de resultados.

Descrição:

1. Avaliador seleciona botão de sair;
2. Avaliador é desconectado da área de avaliação de resultados;
3. Sistema retorna para tela inicial.

- 4) **Caso de Uso:** Selecionar atividade **Atores:** Usuário **Tipo:** Primário e essencial

Descrição:

1. Usuário seleciona seção do jogo para a qual deseja jogar;
2. Sistema apresenta tela correspondente à seção do jogo selecionada pelo usuário.

5) Caso de Uso: Correlacionar estados com capitais **Atores:** Usuário **Tipo:** Primário e essencial

Pré-condição: usuário deve estar na área do jogo referente às capitais.

Descrição:

1. Usuário seleciona um estado;
2. Sistema exibe três opções de capitais para seleção;
3. Usuário escolhe uma das capitais da lista;
4. Sistema informa ao usuário se opção escolhida é a correta;
5. Usuário repete processo a partir do item 1.

Alternativa:

5. Usuário clica em sair da seção do jogo;
6. Sistema gera resultados;
7. Usuário é redirecionado para o menu principal.

6) Caso de Uso: Correlacionar bandeiras com estados **Atores:** Usuário **Tipo:** Primário e essencial

Pré-condição: usuário deve estar na área do jogo referente às bandeiras.

Descrição:

1. Usuário escolhe uma bandeira dentre as exibidas pelo sistema;
2. Usuário seleciona o estado a ser correspondido com a bandeira escolhida;
3. Sistema informa ao usuário se a opção escolhida é a correta;
4. Usuário repete processo a partir do item 1.

Alternativa:

4. Usuário clica em sair da seção do jogo;
5. Sistema gera resultados;
6. Usuário é redirecionado para o menu principal.

7) Caso de Uso: Visualizar pontos turísticos dos estados **Atores:** Usuário **Tipo:** Primário e essencial

Pré-condição: usuário deve estar na área do jogo referente aos pontos turísticos.

Descrição:

1. Usuário seleciona um estado;
2. Sistema apresenta um conjunto de imagens;
3. Usuário percorre slide de imagens;
4. Usuário repete processo a partir do item 1;

Alternativa:

4. Usuário clica em sair da seção do jogo;
5. Usuário é redirecionado para o menu principal.

8) Caso de Uso: Sair do jogo **Atores:** Avaliador, Usuário **Tipo:** Primário e essencial

Pré-condição: usuário deve estar em alguma área do sistema.

Descrição:

1. Usuário clica no botão de sair;
2. Sistema é finalizado.

Alternativa (no caso do usuário estar em uma seção do jogo):

1. Usuário clica em sair da seção do jogo;
2. Sistema gera resultados;
3. Usuário clica no botão de sair;
4. Sistema é finalizado.

9) Caso de Uso: Visualizar corretude da resposta **Atores:** Usuário **Tipo:** Primário e real

Pré-condição: o usuário deve ter realizado a correlação estado-capital ou bandeira-estado.

Descrição:

1. Sistema apresenta mensagem de acerto ou erro;
2. Sistema fecha mensagem após 3 segundos;
3. Usuário prossegue jogo;
4. Sistema repete processo a partir do item 1 a cada ação de correlação do usuário.

10) Caso de Uso: Inserir nome **Atores:** Usuário **Tipo:** Primário e essencial

Pré-condição: o usuário deve estar na tela inicial do jogo.

Descrição:

1. Usuário insere nome;
2. Sistema armazena nome de usuário