**UC03 – Enviar Mensagem**

**Descrição:** Este caso de uso irá enviar uma mensagem *broadcast* ou *unicast* através do chat da sala.

## Pré-Condições:

1. [*Broadcast*] O jogador deverá estar inserido no chat da sala ou [*Unicast*] os jogadores envolvidos deverão estar inseridos no chat da sala.

## Cenários Principais:

1. O sistema mostra a tela do chat.
2. O jogador digita, no campo devido, a sua mensagem.
3. O jogador envia a mensagem.
4. O sistema coloca a mensagem, precedida do nome do jogador, no campo de mensagens do chat.

## Pós-condição:

1. [*Broadcast*] Todos os jogadores ou [*Unicast*] apenas o destinatário, receberá(ão) a mensagem com o nome do jogador que a enviou.

## Casos Alternativos / Observações:

* 1. *O jogador seleciona a opção de enviar mensagem privada*
     1. O sistema solicita o nome do jogador destinatário.