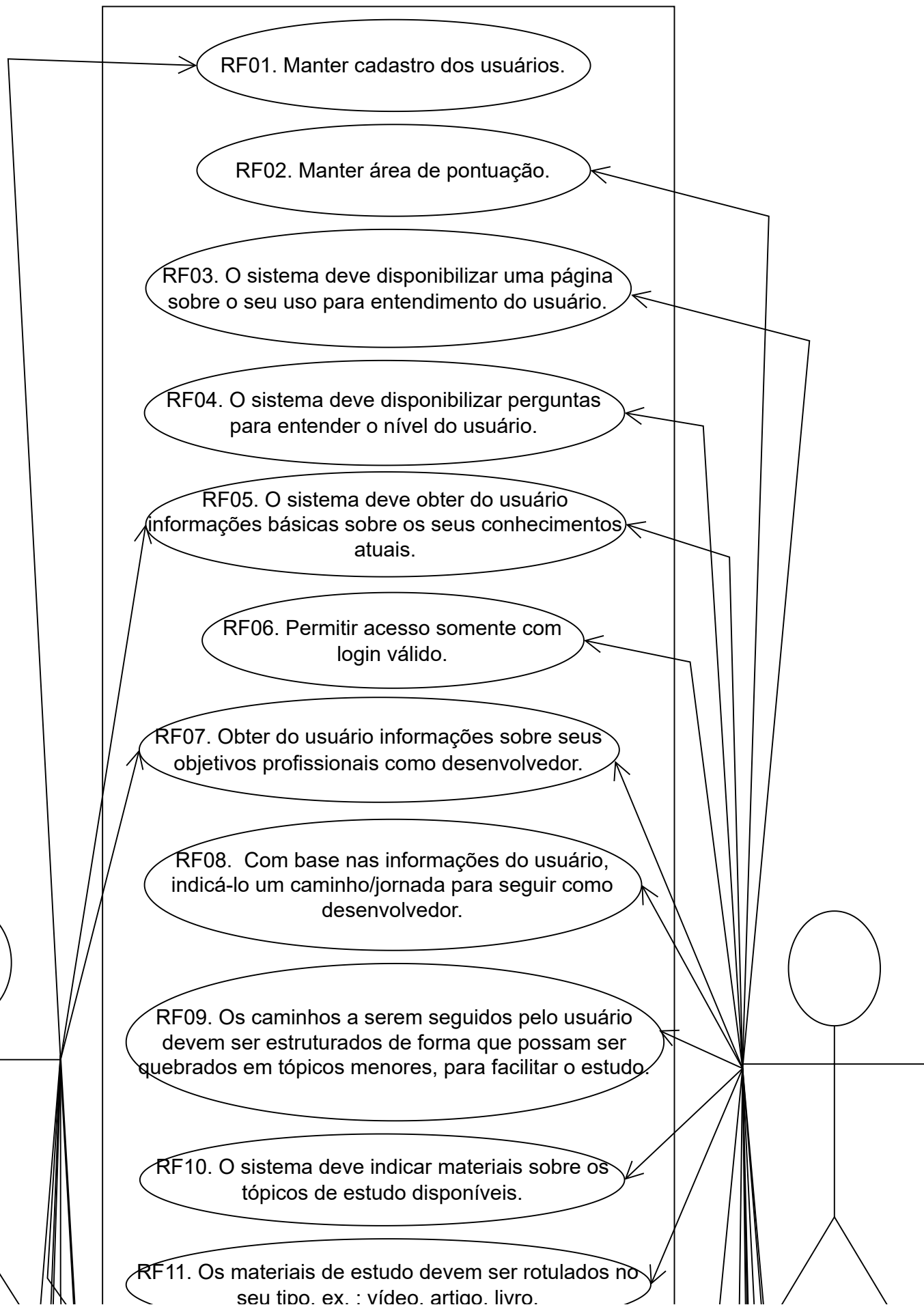


Diagrama de casos de uso
Sistema Gamificado para Estudantes de Computação



Estudante

Sistema

RF12. O usuário deve possuir uma forma de marcar o tópico sugerido a estudo como completo.

RF13. Tópicos completos devem recompensar o usuário com pontos de experiência

RF14. O acúmulo de experiência fará com que o usuário progrida no sistema de níveis.

RF15. Permitir consultar status de nível de usuário.

RF16. Permitir ao usuário escolher novas jornadas a serem seguidas.

RF17. Caso o usuário opte por um novo caminho a ser seguido, uma nova jornada será iniciada na área escolhida pelo usuário.

RF18. Caso o usuário troque a jornada, sua jornada antiga será mantida salva na sua conta.

RF19. Manter materiais para estudo front-end

RF20. Manter materiais para estudo back-end

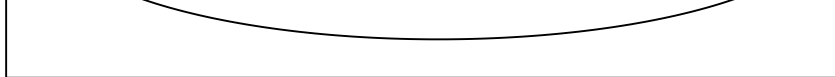
RF21. Criação de uma tabela com um ranking entre os usuários para gerar uma competitividade.

RF22. Alterar informações na tabela conforme os usuários vão subindo de pontuação.

RF23. Permitir ao usuário a construção de um cronograma dentro do sistema para auxílio na organização e planejamento dos estudos.

RF24. Permitir ao usuário colocar uma anotação sobre seu estudo em cada tópico.

RF25. Cada tópico a ser estudado terá uma barra de progressão para o estudante querer completá-la ao atingir os tópicos solicitados.



LINK DO DIAGRAMA NO DRAW.IO: [Diagrama de casos de uso - Projeto.drawio - diagrams.net](https://drawio.net/diagrama-de-casos-de-uso-projeto)