**CASOS DE USO LEIA APP**

**Sumário**

[1. Caso de uso: Cadastrar personagem 6](#_Toc147930283)

[1.1. Descrição 6](#_Toc147930284)

[1.2. Ator 6](#_Toc147930285)

[1.3. Fluxo básico 6](#_Toc147930286)

[1.4. Detalhes funcionais e técnicos 6](#_Toc147930287)

[1.5. Fluxo Alternativo C1 7](#_Toc147930288)

[1.5.1. Descrição 7](#_Toc147930289)

[1.5.2. Fluxo C1 7](#_Toc147930290)

[2. Caso de uso: Alimentar o pet 8](#_Toc147930291)

[2.1. Descrição 8](#_Toc147930292)

[2.2. Ator 8](#_Toc147930293)

[2.3. Fluxo básico 8](#_Toc147930294)

[2.4. Detalhes funcionais e técnicos 8](#_Toc147930295)

[2.5. Fluxo alternativo C1 8](#_Toc147930296)

[2.5.1. Descrição 8](#_Toc147930297)

[2.5.2. Fluxo C1 8](#_Toc147930298)

[2.6. Fluxo alternativo C2 8](#_Toc147930299)

[2.6.1. Descrição 8](#_Toc147930300)

[2.6.2. Fluxo C2 9](#_Toc147930301)

[3. Caso de uso: Atualizar dispositivo 10](#_Toc147930302)

[3.1. Descrição 10](#_Toc147930303)

[3.2. Ator 10](#_Toc147930304)

[3.3. Fluxo básico 10](#_Toc147930305)

[3.4. Detalhes funcionais e técnicos 10](#_Toc147930306)

[4. Caso de uso: Recompensar leitura 11](#_Toc147930307)

[4.1. Descrição 11](#_Toc147930308)

[4.2. Ator 11](#_Toc147930309)

[4.3. Fluxo básico 11](#_Toc147930310)

[4.4. Detalhes funcionais e técnicos 11](#_Toc147930311)

[4.5. Fluxo alternativo F1 12](#_Toc147930312)

[4.5.1. Descrição 12](#_Toc147930313)

[4.5.2. Fluxo F1 12](#_Toc147930314)

[4.5.3. Fluxo alternativo F1E1 12](#_Toc147930315)

[4.5.4. Fluxo alternativo F1E2 12](#_Toc147930316)

[4.6. Fluxo alternativo F2 12](#_Toc147930317)

[4.6.1. Descrição 12](#_Toc147930318)

[4.6.2. Fluxo F2 12](#_Toc147930319)

[4.7. Fluxo alternativo F3 12](#_Toc147930320)

[4.7.1. Descrição 12](#_Toc147930321)

[4.7.2. Fluxo F3 13](#_Toc147930322)

[5. Caso de uso: Completar leitura 14](#_Toc147930323)

[5.1. Descrição 14](#_Toc147930324)

[5.2. Ator 14](#_Toc147930325)

[5.3. Fluxo básico 14](#_Toc147930326)

[5.4. Detalhes funcionais e técnicos 14](#_Toc147930327)

[5.5. Fluxo alternativo F1 14](#_Toc147930328)

[5.5.1. Descrição 14](#_Toc147930329)

[5.5.2. Fluxo F1 14](#_Toc147930330)

[6. Caso de uso: Avançar de nível 15](#_Toc147930331)

[6.1. Descrição 15](#_Toc147930332)

[6.2. Ator 15](#_Toc147930333)

[6.3. Fluxo básico 15](#_Toc147930334)

[6.4. Detalhes funcionais e técnicos 15](#_Toc147930335)

[7. Caso de uso: Recuperar XP perdido 16](#_Toc147930336)

[7.1. Descrição 16](#_Toc147930337)

[7.2. Ator 16](#_Toc147930338)

[7.3. Fluxo básico 16](#_Toc147930339)

[7.4. Detalhes funcionais e técnicos 16](#_Toc147930340)

[8. Caso de uso: Pesquisar livros disponíveis para leitura 17](#_Toc147930341)

[8.1. Descrição 17](#_Toc147930342)

[8.2. Ator 17](#_Toc147930343)

[8.3. Fluxo básico 17](#_Toc147930344)

[8.4. Detalhes funcionais e técnicos 17](#_Toc147930345)

[9. Caso de uso: Adicionar um livro a lista de livros do usuário 18](#_Toc147930346)

[9.1. Descrição 18](#_Toc147930347)

[9.2. Ator 18](#_Toc147930348)

[9.3. Fluxo básico 18](#_Toc147930349)

[9.4. Detalhes funcionais e técnicos 18](#_Toc147930350)

[10. Caso de uso: Recomendar app 19](#_Toc147930351)

[10.1. Descrição 19](#_Toc147930352)

[10.2. Ator 19](#_Toc147930353)

[10.3. Fluxo básico 19](#_Toc147930354)

[10.4. Detalhes funcionais e técnicos 19](#_Toc147930355)

[11. Caso de uso: Compartilhar conquistas em rede social 20](#_Toc147930356)

[11.1. Descrição 20](#_Toc147930357)

[11.2. Ator 20](#_Toc147930358)

[11.3. Fluxo básico 20](#_Toc147930359)

[11.4. Detalhes funcionais e técnicos 20](#_Toc147930360)

[12. Caso de uso: Usar pontos de atributo acumulados no personagem 21](#_Toc147930361)

[12.1. Descrição 21](#_Toc147930362)

[12.2. Ator 21](#_Toc147930363)

[12.3. Fluxo básico 21](#_Toc147930364)

[12.4. Detalhes funcionais e técnicos 21](#_Toc147930365)

[13. Caso de uso: Criar um grupo de aventureiros 22](#_Toc147930366)

[13.1. Descrição 22](#_Toc147930367)

[13.2. Ator 22](#_Toc147930368)

[13.3. Fluxo básico 22](#_Toc147930369)

[13.4. Detalhes funcionais e técnicos 22](#_Toc147930370)

[13.5. Fluxo alternativo E1 22](#_Toc147930371)

[13.5.1. Descrição 22](#_Toc147930372)

[13.5.2. Fluxo E1 22](#_Toc147930373)

[13.6. Fluxo alternativo E2 22](#_Toc147930374)

[13.6.1. Descrição 22](#_Toc147930375)

[13.6.2. Fluxo E2 22](#_Toc147930376)

[14. Caso de uso: Entrar em um grupo de aventureiros 23](#_Toc147930377)

[14.1. Descrição 23](#_Toc147930378)

[14.2. Ator 23](#_Toc147930379)

[14.3. Fluxo básico 23](#_Toc147930380)

[14.4. Detalhes funcionais e técnicos 23](#_Toc147930381)

[15. Caso de uso: Escolher missão em grupo 24](#_Toc147930382)

[15.1. Descrição 24](#_Toc147930383)

[15.2. Ator 24](#_Toc147930384)

[15.3. Fluxo básico 24](#_Toc147930385)

[15.4. Detalhes funcionais e técnicos 24](#_Toc147930386)

[15.5. Fluxo alternativo E1 24](#_Toc147930387)

[15.5.1. Descrição 24](#_Toc147930388)

[15.5.2. Fluxo E1 24](#_Toc147930389)

[15.6. Fluxo alternativo E2 24](#_Toc147930390)

[15.6.1. Descrição 24](#_Toc147930391)

[15.6.2. Fluxo E2 24](#_Toc147930392)

[16. Caso de uso: Recompensar missão em grupo 25](#_Toc147930393)

[16.1. Descrição 25](#_Toc147930394)

[16.2. Ator 25](#_Toc147930395)

[16.3. Fluxo básico 25](#_Toc147930396)

[16.4. Detalhes funcionais e técnicos 25](#_Toc147930397)

[17. Caso de uso: Mudar de classe 26](#_Toc147930398)

[17.1. Descrição 26](#_Toc147930399)

[17.2. Ator 26](#_Toc147930400)

[17.3. Fluxo básico 26](#_Toc147930401)

[17.4. Detalhes funcionais e técnicos 26](#_Toc147930402)

[18. Caso de uso: Recomendar livro 27](#_Toc147930403)

[18.1. Descrição 27](#_Toc147930404)

[18.2. Ator 27](#_Toc147930405)

[18.3. Fluxo básico 27](#_Toc147930406)

[18.4. Detalhes funcionais e técnicos 27](#_Toc147930407)

[19. Caso de Uso: Enviar livro a curadoria 28](#_Toc147930408)

[19.1. Descrição 28](#_Toc147930409)

[19.2. Ator 28](#_Toc147930410)

[19.3. Fluxo básico 28](#_Toc147930411)

[19.4. Detalhes funcionais e técnicos 28](#_Toc147930412)

[20. Caso de uso: Aprovação de livro pela curadoria 29](#_Toc147930413)

[20.1. Descrição 29](#_Toc147930414)

[20.2. Ator 29](#_Toc147930415)

[20.3. Fluxo básico 29](#_Toc147930416)

[21. Caso de uso: Criar desafios para o livro 30](#_Toc147930417)

[21.1. Descrição 30](#_Toc147930418)

[21.2. Ator 30](#_Toc147930419)

[21.3. Fluxo básico 30](#_Toc147930420)

# Caso de uso: Cadastrar personagem

## Descrição

Ao criar uma conta ou obter a permissão para mudança de classe, a criança seleciona um personagem definindo a sua raça, classe, nome e montando acessórios do personagem de acordo com sua classe.

## Ator

Criança

## Fluxo básico

1. Escolher uma raça a partir de uma lista em imagens de raças (dragão, fada, anão, humano, cachorro, girafa etc.) com um pequeno resumo da história, vantagens e desvantagens da raça.
2. Exibir uma lista de classes disponíveis para essa raça. Essa lista deve ter imagens da raça escolhida no traje da classe e com um resumo da classe, suas vantagens e desvantagens.
3. Escolher uma classe.
4. Escolher nome do personagem.
5. Exibir opções de cor do personagem.
6. Escolher a cor do personagem (no caso de humanoides seria a etnia, ou eles podem todos ter uma cor também).
7. Exibir acessórios fixos do personagem, caso existam. Cada classe possui acessórios fixos (um mago sempre tem um chapéu, manto e cajado; um guerreiro tem espada e elmo).
8. Confirmar a seleção do personagem.

## Detalhes funcionais e técnicos

* A ideia da personalização do personagem é criar um conjunto de imagens para cada raça com suas respectivas classes, cores, acessórios. Se ela escolheu um dragão mago e deixou ele verde e o chapéu roxo, o app carrega a imagem estática correspondente a essa configuração. Essas características seriam limitadas porque não é possível criar um vasto banco de imagens e seria interessante para a criança personalizar o boneco.
* A montagem desse personagem seria usada para personalizar o dispositivo com ele.
* Dá para criar uma historinha sobre cada raça no mundo, para ajudar na imersão.
* Seria o equivalente ao pet, mas aí estamos transformando o personagem no próprio pet.
* Quando o personagem for criado, distribuir 10 moedas para ele (elas serão usadas na conversão de classe).

## Fluxo Alternativo C1

### Descrição

Caso seja a criação de uma conta, a classe do personagem é fixada em novato.

### Fluxo C1

1. Fixar a seleção na classe novato, não possuindo nenhum acessório fixo
2. Voltar ao fluxo pai.

# Caso de uso: Alimentar o pet

## Descrição

Quando o personagem ficar enfraquecido, alertar no dispositivo sobre enfraquecimento e permitir o uso de poção para reestabelecer o personagem.

## Ator

Criança

## Fluxo básico

1. Ficar 1 dia (valor simbólico) sem ler
2. O personagem perde um % de vitalidade a cada 5 minutos que fica sem ler e assume um estado de exaustão. Esse estado é notificado no dispositivo.
3. Verificar as poções do inventário.
4. Selecionar uma poção e usar no personagem.
5. O estado de exaustão do personagem é removido e recupera-se um % de vitalidade, a depender do nível da poção utilizada (ver caso de uso: recompensar leitura).

## Detalhes funcionais e técnicos

* A ideia de recuperar um % de vitalidade perdida é impedir que a criança minta na atualização do livro para ganhar uma poção que vai restaurar sua vitalidade.
* Esse estado de exaustão pode ser acompanhado de uma imagem, do banco de dados estático, do personagem caído no chão
* Para aumentar a imersão, é possível justificar essa exaustão dizendo que o personagem precisa da ajuda da criança (a partir da leitura) para enfrentar algum monstro aleatório.
* Quando o personagem não está em estado de exaustão, ele está realizando uma atividade (lendo, em uma aventura etc.) que se converte em itens ou moedas que podem ser usadas no app.
* Esses itens só podem ser descobertos via uso do dispositivo, i.e., não deixar o boneco ficar exausto.
* Essas aventuras podem ter uma narrativa que se encaixe no mundo.

## Fluxo alternativo C1

### Descrição

Caso a criança não possua poções no seu inventário.

### Fluxo C1

Sugerir a criança que ela leia livros para ganhar poções (vide: caso de uso: recompensar leitura).

## Fluxo alternativo C2

### Descrição

Caso a criança possua poções no inventário do app, mas não no dispositivo. (Não é possível confirmar isso via sistema, vai ser responsabilidade do usuário).

### Fluxo C2

1. Seguir caso de uso: atualizar dispositivo.

# Caso de uso: Atualizar dispositivo

## Descrição

Sincronizar informações da conta entre dispositivo e app, incluindo as moedas geradas pelo pet.

## Ator

Responsável ou criança

## Fluxo básico

1. Selecionar opção de sincronização no dispositivo.
2. Selecionar opção de sincronização no app.
3. Parear dispositivos via *bluetooth*.
4. Iniciar transmissão de dados no app.
5. Visualizar status da transmissão no app.
6. Após conclusão, mostrar informações atualizadas no dispositivo.

## Detalhes funcionais e técnicos

* Precisa de mais amadurecimento sobre as limitações técnicas.

# Caso de uso: Recompensar leitura

## Descrição

Quando a criança reporta o status de leitura de um livro.

## Ator

Criança.

## Fluxo básico

1. Criança acessa o diário de missões no app.
2. Mostrar lista de missões (livros) em andamento.
3. Clicar em uma missão.
4. Abrir status da missão. Progresso, recompensas ganhas até o momento (opcional), detalhes do livro.
5. Clicar em Escrever no diário da missão.
6. Salvar informação do progresso feito (última página ou capítulo lido) e atribuir recompensas.
7. Mostrar recompensas.

## Detalhes funcionais e técnicos

* Pode ser que seja reportado algo a frente do checkpoint (por exemplo: o checkpoint é no capítulo 5, mas foi reportado que a criança está no capítulo 6). Nesse caso é necessário passar pelo checkpoint antes de atualizar realmente para o capítulo 6. Talvez uma mensagem informando: ops, parece que temos um checkpoint antes de atualizar. Aí após o checkpoint a criança tem que voltar e reportar o capítulo 6.
* Para evitar um *farm* de poções, as poções só são distribuídas fora do checkpoint caso o usuário não possua nenhuma no inventário ou uma vez ao dia.
* Caso a criança responda errado o desafio, tentar sugerir que ela releia o livro antes de voltar a tentar.
* Sugestão de poções:
  + Amarela: poção que recupera 20% da vitalidade perdida. Dada quando é reportado um progresso sem passar em um checkpoint.
  + Laranja: poção que recupera 75% da vitalidade perdida. Dada quando se passa por um checkpoint.
  + Vermelha: poção que restaura a vitalidade ao valor máximo. Dada quando se completa um livro ou passa-se de nível.
  + Azul: poção que recupera 20% do XP perdido. Dada quando é reportado um progresso sem passar em um checkpoint.
  + Roxa: poção que recupera 75% do XP perdido. Dada quando se passa por um checkpoint.
  + Verde: poção que restaura 100% do XP perdido desde a última atualização de progresso. Dada quando se completa um livro ou passa-se de nível.
* As poções amarela, laranja e vermelha são exclusivas para uso no dispositivo. As poções azul, roxa e verde são exclusivas para o app.

## Fluxo alternativo F1

### Descrição

Caso o progresso tenha chegado em um checkpoint.

### Fluxo F1

1. Mostrar mensagem de desafio e o número de vidas (tentativas).
2. Criança confirma para entrar no desafio.
3. Mostrar pergunta(s) e alternativa(s).
4. Criança escolhe alternativa
5. Verificar alternativa.
6. Voltar ao fluxo pai.

### Fluxo alternativo F1E1

#### Descrição

**Resposta errada para o desafio.**

#### **Fluxo F1E1**

1. **Mostrar mensagem de resposta errada.**
2. **Caso tenha mais uma vida, repetir fluxo pai. Caso contrário, dar recompensa de consolação (uma quantidade pequena de XP e mostrar mensagem pedindo para tentar novamente após X tempo).**

### Fluxo alternativo F1E2

#### Descrição

**Resposta correta para o desafio.**

#### **Fluxo F1E1**

1. **Mostrar mensagem de resposta correta.**
2. **Dar recompensa (uma poção laranja/roxa, uma quantidade de XP e pontos de atributo).**
3. **Voltar ao fluxo pai.**

## **Fluxo alternativo F2**

### Descrição

Caso o progresso não passe por um checkpoint

### Fluxo F2

1. Dar recompensa (uma poção amarela/azul e uma quantidade pequena de XP).
2. Voltar ao fluxo pai.

## **Fluxo alternativo F3**

### Descrição

Caso o progresso tenha sido o suficiente para completar o livro.

### Fluxo F3

1. Pedir para a criança ir completar a missão.

# Caso de uso: Completar leitura

## Descrição

Quando a criança termina de ler um livro e quer reportar isso.

## Ator

Criança.

## Fluxo básico

1. Criança acessa o diário de missões no app
2. Mostrar lista de missões (livros) em andamento.
3. Clicar em uma missão.
4. Abrir status da missão. Progresso, recompensas ganhas até o momento (opcional), detalhes do livro.
5. Clicar em Completar missão.
6. Verificar checkpoints da missão.
7. Responder desafio final (fluxo alternativo F1 do caso de uso: recompensar leitura)
8. Salvar informação do progresso feito e atribuir recompensas **(uma grande quantidade de XP, pontos de atributo, uma poção vermelha/verde e um conjunto de poções das outras cores)**.
9. Mostrar recompensas.

## Detalhes funcionais e técnicos

* Para completar o livro é necessário passar por todos os checkpoints.

## Fluxo alternativo F1

### Descrição

Caso ainda não tenha sido reportado todos os checkpoints.

### Fluxo F1

1. Mostrar mensagem pedindo para que a criança complete o diário da missão antes de finalizá-la (caso de uso: recompensar leitura).

# Caso de uso: Avançar de nível

## Descrição

Quando, após alguma atualização de progresso, o XP é atualizado superando o teto do nível atual.

## Ator

Criança.

## Fluxo básico

1. Criança atualiza o progresso.
2. Verifica se nível foi atualizado.
3. Mostrar recompensas (2 **poções vermelhas, um conjunto de poções das outras cores e pontos de atributo).**

## Detalhes funcionais e técnicos

* Essa atualização vai ter como gatilho qualquer atualização de progresso. Porém, existe a situação de perda de nível com o tempo.
* É necessário ficar de olho nas situações em que o nível é decrescido, para não dar recompensas por perder nível.

# Caso de uso: Recuperar XP perdido

## Descrição

Quando o personagem ficar sem ler por um tempo, permitir o uso de poção para reestabelecer a experiencia dele.

## Ator

Criança

## Fluxo básico

1. Ficar 5 dias (valor simbólico) sem ler
2. O personagem perde um % de XP a cada 5 horas que fica sem ler.
3. Notificar na barra do celular sobre essa perda de XP
4. Mostrar na barra de experiência o valor de XP perdido no período.
5. Verificar as poções do inventário.
6. Selecionar uma poção e usar no personagem.
7. Recupera-se um % de XP, a depender do nível da poção utilizada (ver caso de uso: recompensar leitura), parar a notificação e atualizar a barra de XP para o seu padrão.

## Detalhes funcionais e técnicos

* A ideia de recuperar um % de XP perdido é impedir que a criança minta na atualização do livro para ganhar uma poção que vai restaurar seu XP.
* Mesmo se o % recuperado não for 100% do valor perdido, remover o status de XP perdido da barra de experiência.
* Se a criança reportar um progresso enquanto nesse status, remover status de XP perdido, mas não utilizar uma poção para recuperar o XP (seria uma punição por não ter poções no inventário).

# Caso de uso: Pesquisar livros disponíveis para leitura

## Descrição

Quando o usuário procura um livro, mostrar lista de livros disponibilizados pela curadoria.

## Ator

Responsável ou criança

## Fluxo básico

1. Usuário acessa a guilda.
2. Mostrar uma lista de missões (livros) recomendadas e filtros para pesquisar por autor, título, editora, nome etc.
3. Usuário pesquisa o livro de acordo com os parâmetros informados.

## Detalhes funcionais e técnicos

* Necessário refinar como seria o mecanismo de recomendação.

# Caso de uso: Adicionar um livro a lista de livros do usuário

## Descrição

Quando o usuário encontra um livro, adicionar ele a lista de livros dele.

## Ator

Responsável ou criança

## Fluxo básico

1. Usuário acessa a guilda e pesquisa missão (livro) (vide caso de uso: pesquisar livros disponíveis para leitura).
2. Usuário clica em adicionar livro a suas missões.
3. Distribuir pequena recompensa de XP.

## Detalhes funcionais e técnicos

* Adicionar um livro às suas missões significa que ela foi iniciada.

# Caso de uso: Recomendar app

## Descrição

Quando o usuário gera o *referral code* e compartilha nas suas redes sociais, ganhando XP caso alguém se cadastre usando o código.

## Ator

Responsável ou criança

## Fluxo básico

1. Usuário acessa a guilda e clica no botão de convidar amigos.
2. Gerar imagem com *referral code* e opção para compartilhar nas redes sociais.
3. Caso alguém use o código na criação da conta, distribuir uma quantidade de XP e talvez poções para o usuário.

## Detalhes funcionais e técnicos

* Talvez seja possível melhorar essa dinâmica de compartilhamento com alguma função do app

# Caso de uso: Compartilhar conquistas em rede social

## Descrição

Toda vez que houver algum progresso do personagem, usuário pode compartilhar a conquista nas redes sociais.

## Ator

Responsável ou criança

## Fluxo básico

1. Usuário tem algum progresso (ganha alguma recompensa)
2. Sistema mostra tela para compartilhar conquista nas redes sociais

## Detalhes funcionais e técnicos

* Talvez seja possível melhorar essa dinâmica de compartilhamento com alguma função do app

# Caso de uso: Usar pontos de atributo acumulados no personagem

## Descrição

Quando as recompensas envolverem pontos de atributo, abrir tela do personagem e permitir que os pontos sejam distribuídos de acordo com o que a criança decidir.

## Ator

Criança

## Fluxo básico

1. Pontos de atributo foram distribuídos como recompensa.
2. Abre tela com atributos do personagem, exibindo o número de pontos de atributo acumulados
3. Criança clica em um atributo para aumentar seu valor em +1
4. Confirma alterações.

## Detalhes funcionais e técnicos

* Também seria interessante distribuir alguns pontos automaticamente dependendo da classe ou raça do personagem
* Distribuir pontos em alguns atributos automaticamente dependendo da ação feita, por exemplo, aumentar Mentoria se alguém usa o *referral code* da criança.

# Caso de uso: Criar um grupo de aventureiros

## Descrição

O Líder pode criar um grupo com algumas crianças e visualizar seus perfis.

## Ator

Líder do grupo

## Fluxo básico

1. Acessar a guilda e clicar em registrar grupo de aventureiros.
2. Definir nome do grupo de aventureiros
3. Criar grupo de aventureiros
4. Gerar imagem com *referral code* do grupo
5. Convidar membro do grupo

## Detalhes funcionais e técnicos

* O líder do grupo assume a função de administrador dele.

## Fluxo alternativo E1

### Descrição

O líder do grupo compartilha o *referral code* com os usuários que ele quiser.

### Fluxo E1

1. Clicar na opção de compartilhar o código.
2. Mostrar opções de compartilhamento.
3. Compartilhar código em rede social com os membros que ele quiser.

## Fluxo alternativo E2

### Descrição

O líder do grupo convida os membros manualmente.

### Fluxo E2

1. Exibir campo para adicionar membro.
2. Líder procura membro pelo seu *username*.
3. Líder clica no usuário escolhido para convidá-lo.
4. Repete fluxo até o líder concluir.

# Caso de uso: Entrar em um grupo de aventureiros

## Descrição

A criança entra em um grupo de aventureiros a partir de um convite ou *referral code*.

## Ator

Criança

## Fluxo básico

1. Acessar a guilda.
2. Acessar os convites.
3. Sistema lista convites pendentes e campo para *referral code*.
4. Criança aceita convite no método desejado.
5. Convite é retirado da lista.

## Detalhes funcionais e técnicos

* A lista de convites vem com as opções aceitar/rejeitar para cada convite.
* Ao digitar o *referral code* do grupo, mostrar informações dele.

# Caso de uso: Escolher missão em grupo

## Descrição

O líder do grupo escolhe uma missão (livro) em conjunto para seu grupo de aventureiros.

## Ator

Líder do grupo

## Fluxo básico

1. Acessar a guilda -> Grupos de aventureiros -> Grupo de aventureiro desejado.
2. Clicar em escolher missão
3. Líder escolhe missão (vide Caso de uso: Pesquisar livros disponíveis para leitura e Caso de uso: Adicionar um livro a lista de livros do usuário)
4. Líder confirma missão.
5. Sistema adiciona missão ao diário de missões dos membros do grupo.

## Detalhes funcionais e técnicos

* O fluxo alternativo E2 está disponível apenas para responsáveis (pais ou professores)
* Quando for criada uma missão de um livro fora da base, enviar livro para curadoria

## Fluxo alternativo E1

### Descrição

Líder escolhe uma missão de um dos livros recomendados pelo app.

### Fluxo E1

1. Seguir os fluxos descritos no Caso de uso: Pesquisar livros disponíveis para leitura e Caso de uso: Adicionar um livro a lista de livros do usuário

## Fluxo alternativo E2

### Descrição

Líder decide personalizar sua missão, i.e., usar um livro que não está na base do app.

### Fluxo E2

1. Mostrar filtros para pesquisar por autor, título, editora, nome etc.
2. Usuário pesquisa o livro de acordo com os parâmetros informados.
3. Usuário clica no livro escolhido.
4. Mostrar detalhes do livro, incluindo o score dele dentro do app.
5. Usuário clica em selecionar missão.
6. Sistema pede para usuário adicionar pelo menos um checkpoint e um desafio ao completar o livro.
7. Usuário preenche informações.
8. Volta ao fluxo pai.

# Caso de uso: Recompensar missão em grupo

## Descrição

O líder do grupo acessa o relatório da missão e a completa quando os membros terminarem a mesma.

## Ator

Líder do grupo

## Fluxo básico

1. Acessar a guilda.
2. Acessar os grupos de aventureiros.
3. Acessar o grupo de aventureiro escolhido.
4. Acessar missões do grupo.
5. Acessar missão atual.
6. Sistema exibe detalhes do livro.
7. Usuário clica em relatório da missão.
8. Sistema exibe status de progresso dos membros da equipe.
9. Usuário clica em completar missão.
10. São distribuídas recompensas aos membros do grupo que terminaram a missão **(uma quantidade média de XP, pontos de atributo, uma poção vermelha/verde e um conjunto de poções das outras cores)**.

## Detalhes funcionais e técnicos

* O botão de completar a missão só está disponível quando pelo menos 50% dos membros completam ela ou quando ela chega no tempo limite (definido pelo líder na criação dela).
* O progresso dos membros pode ser mostrado por uma barra de progresso e a posição atual dos membros na leitura.

# Caso de uso: Mudar de classe

## Descrição

A criança decide mudar a classe do seu personagem.

## Ator

Criança

## Fluxo básico

1. Acessar a guilda.
2. Escolher conversar com o mestre da guilda.
3. Escolher a opção de troca de classe.
4. Sistema lista classes disponíveis para o usuário.
5. Criança escolhe classe desejada
6. Sistema atualiza classe do personagem, cobrando uma pequena penalidade nos atributos e as 10 moedas pela conversão

## Detalhes funcionais e técnicos

* A ideia das moedas é evitar que a criança realize diversas conversões de classe (ainda não está definido como será possível juntar moedas, além das distribuídas na criação do personagem).

# Caso de uso: Recomendar livro

## Descrição

O responsável decide recomendar um livro ao app.

## Ator

Responsável (pais ou professores).

## Fluxo básico

1. Acessar a guilda.
2. Escolher conversar com o mestre da guilda.
3. Escolher a opção de recomendar missão.
4. Mostrar filtros para pesquisar por autor, título, editora, nome etc.
5. Usuário pesquisa o livro de acordo com os parâmetros informados.
6. Usuário clica no livro escolhido.
7. Mostrar detalhes do livro e pedir para usuário um trecho do livro.
8. Usuário preenche trecho do livro.
9. Mostrar o score dele dentro do app.
10. Usuário clica em recomendar missão.

## Detalhes funcionais e técnicos

* Mostrar mensagem com alguma desculpa caso o score do livro não seja satisfatório, não permitindo a recomendação dele. Algo como: me desculpe, temos missões demais no momento. Não podemos pegar a sua missão.

Demanda: Levantar parâmetros para curadoria dos livros

# Caso de Uso: Enviar livro a curadoria

## Descrição

Como um livro é calculado e determinado se vai ou não a curadoria.

## **Ator**

Curadores ou professores

## Fluxo básico

1. Foi recebida uma recomendação via Salesforce ou app
2. Calcular o score do livro com base em parâmetros pré-estabelecidos
3. Retornar o score do livro ao usuário e ele é colocado na fila para aprovação ou é rejeitado, a depender do seu score.

## Detalhes funcionais e técnicos

Parâmetros do score:

* Parâmetros consultados via API do Google Books
  + Se livro está na faixa etária entre 5 e 14 anos (parâmetro excludente).
  + Não é uma categoria inválida (parâmetro excludente).
  + Atribuir peso a valor (0-5) de avaliações feitas por outras pessoas
  + Atribuir peso para categorias mais interessantes para a criança (infanto-juvenil, aventura, infantil etc.)
  + Atribuir peso na relação nº de páginas/faixa etária do livro.
* Análise de legibilidade textual (<https://legibilidade.com/>) de um trecho do livro informado pelo usuário, retornando parâmetros que serão utilizados no score (Flesch, Gulpease etc).
* Múltiplas recomendações (Aumenta score quanto mais o livro é recomendado).

Outras definições:

* A recomendação de livro vira um lead no Salesforce ordenado pelo score, para aprovação da curadoria.

# Caso de uso: Aprovação de livro pela curadoria

## Descrição

Após recomendação, um livro é disponibilizado para aprovação da curadoria.

## Ator

Curador.

## Fluxo básico

1. O livro chega para aprovação com seu score.
2. Curador verifica os valores dos parâmetros, assim como trecho disponibilizado pelo usuário.
3. Curador solicita mais informações sobre o livro.
4. Buscar mais informações via API.
5. Curador aprova ou rejeita livro.
6. Sistema distribui recompensas para o usuário que recomendou (opcional).

# Caso de uso: Criar desafios para o livro

## Descrição

Após aprovação, o curador precisa criar um desafio para que o livro seja disponibilizado.

## Ator

Curador

## Fluxo básico

1. Sistema pede para usuário adicionar pelo menos um checkpoint e um desafio ao completar o livro.
2. Usuário preenche informações.
3. Usuário salva informações.
4. O livro passa a estar ativo na base de dados.

[9/27, 19:19] Doiglas: - Levantar parâmetros para curadoria dos livros OK

[9/27, 19:19] Doiglas: - Criar a metologia sobre o processo de adicionar um novo livro OK

[9/27, 19:19] Doiglas: - Recompensas padronizadas OK

[9/27, 19:19] Doiglas: - Levantar quais as habilidades são válidas

[9/27, 19:19] Doiglas: - Justificativa do porquê a solução funciona OK(?)

[9/27, 19:19] Doiglas: - Entrada do livro padronizada OK

[9/27, 19:19] Doiglas: - Curadoria do livro( ler, definir pergunta e recompensa) OK

Por que a solução funciona?

A gamificação é uma estratégia que utiliza elementos de jogos em contextos não lúdicos para motivar e engajar as pessoas. Quando se aplica a gamificação na leitura, como incentivar usuários a ler livros, ela pode ser eficaz por diversas razões:

**Recompensas e Conquistas**: A gamificação frequentemente inclui sistemas de recompensas, como pontos, medalhas, distintivos e níveis. À medida que os leitores alcançam metas, como terminar um livro ou atingir um certo número de páginas lidas, eles são recompensados. Isso cria um senso de realização e motivação para continuar lendo.

**Competição Amigável**: A gamificação pode incluir elementos competitivos, onde os leitores podem competir entre si para ver quem lê mais ou termina um livro primeiro. A competição saudável pode ser motivadora para muitas pessoas.

**Acompanhamento de Progresso**: Plataformas de gamificação frequentemente oferecem a capacidade de rastrear o progresso de leitura e visualizar o que já foi conquistado. Isso fornece uma sensação de direção e permite que os leitores vejam o quanto já realizaram.

**Metas Alcançáveis**: A gamificação frequentemente estabelece metas realistas que os leitores podem alcançar, o que torna a leitura mais acessível e menos intimidante.

**Diversão**: A gamificação pode introduzir elementos divertidos e variados na leitura, como desafios para ganhar pontos para seu personagem.

**Atividade Lúdica**: Para crianças e jovens, a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para incentivar a leitura, transformando a leitura em uma experiência divertida e educativa.

**Engajamento e Imersão**: A gamificação torna a leitura mais envolvente e imersiva, criando um ambiente lúdico que cativa os leitores, tornando a experiência mais atrativa e divertida.

**Motivação Intrínseca e Extrínseca**: A gamificação aborda tanto a motivação intrínseca (o prazer da leitura em si) quanto a motivação extrínseca (recompensas externas, como distintivos ou reconhecimento). Isso permite atender a uma variedade de perfis de leitores, pois alguns são motivados pelo prazer da leitura, enquanto outros apreciam recompensas tangíveis.

**Desenvolvimento de Habilidades de Leitura**: Ao definir metas e desafios de leitura, a gamificação pode ajudar os leitores a desenvolver habilidades de leitura, como aumentar a velocidade de leitura, expandir o vocabulário e a compreensão de textos mais complexos.

**Avaliação de Progresso**: Os sistemas de gamificação geralmente permitem que os leitores avaliem seu próprio progresso, estabelecendo metas e monitorando o cumprimento delas. Isso fornece feedback constante e a sensação de direção.

Em suma, a gamificação no incentivo à leitura aproveita a motivação intrínseca e extrínseca, cria um ambiente envolvente e recompensa o progresso, tudo com o objetivo de tornar a leitura mais atraente e gratificante. No entanto, é importante notar que a gamificação pode funcionar melhor para algumas pessoas do que para outras. Nem todos respondem da mesma forma a esses estímulos, e a gamificação por si só não é uma solução mágica para todos os problemas de motivação para a leitura.