**CASOS DE USO LEIA APP**

**Sumário**

[1. Caso de uso: Cadastrar personagem 6](#_Toc167731755)

[1.1. Descrição 6](#_Toc167731756)

[1.2. Ator 6](#_Toc167731757)

[1.3. Fluxo básico 6](#_Toc167731758)

[1.4. Detalhes funcionais e técnicos 6](#_Toc167731759)

[1.5. Fluxo Alternativo C1 6](#_Toc167731760)

[1.5.1. Descrição 6](#_Toc167731761)

[1.5.2. Fluxo C1 6](#_Toc167731762)

[2. Caso de uso: Alimentar o pet 7](#_Toc167731763)

[2.1. Descrição 7](#_Toc167731764)

[2.2. Ator 7](#_Toc167731765)

[2.3. Fluxo básico 7](#_Toc167731766)

[2.4. Detalhes funcionais e técnicos 7](#_Toc167731767)

[2.5. Fluxo alternativo C1 7](#_Toc167731768)

[2.5.1. Descrição 7](#_Toc167731769)

[2.5.2. Fluxo C1 7](#_Toc167731770)

[2.6. Fluxo alternativo C2 7](#_Toc167731771)

[2.6.1. Descrição 7](#_Toc167731772)

[2.6.2. Fluxo C2 8](#_Toc167731773)

[3. Caso de uso: Atualizar dispositivo 9](#_Toc167731774)

[3.1. Descrição 9](#_Toc167731775)

[3.2. Ator 9](#_Toc167731776)

[3.3. Fluxo básico 9](#_Toc167731777)

[3.4. Detalhes funcionais e técnicos 9](#_Toc167731778)

[4. Caso de uso: Recompensar leitura 10](#_Toc167731779)

[4.1. Descrição 10](#_Toc167731780)

[4.2. Ator 10](#_Toc167731781)

[4.3. Fluxo básico 10](#_Toc167731782)

[4.4. Detalhes funcionais e técnicos 10](#_Toc167731783)

[~~4.5.~~ ~~Fluxo alternativo F1~~ 11](#_Toc167731784)

[~~4.5.1.~~ ~~Descrição~~ 11](#_Toc167731785)

[~~4.5.2.~~ ~~Fluxo F1~~ 11](#_Toc167731786)

[~~4.5.3.~~ ~~Fluxo alternativo F1E1~~ 11](#_Toc167731787)

[~~4.5.4.~~ ~~Fluxo alternativo F1E2~~ 11](#_Toc167731788)

[~~4.6.~~ ~~Fluxo alternativo F2~~ 11](#_Toc167731789)

[~~4.6.1.~~ ~~Descrição~~ 11](#_Toc167731790)

[~~4.6.2.~~ ~~Fluxo F2~~ 11](#_Toc167731791)

[4.7. Fluxo alternativo F3 11](#_Toc167731792)

[4.7.1. Descrição 11](#_Toc167731793)

[4.7.2. Fluxo F3 12](#_Toc167731794)

[5. Caso de uso: Completar leitura 13](#_Toc167731795)

[5.1. Descrição 13](#_Toc167731796)

[5.2. Ator 13](#_Toc167731797)

[5.3. Fluxo básico 13](#_Toc167731798)

[5.4. Detalhes funcionais e técnicos 13](#_Toc167731799)

[~~5.5.~~ ~~Fluxo alternativo F1~~ 13](#_Toc167731800)

[~~5.5.1.~~ ~~Descrição~~ 13](#_Toc167731801)

[~~5.5.2.~~ ~~Fluxo F1~~ 13](#_Toc167731802)

[6. Caso de uso: Avançar de nível 14](#_Toc167731803)

[6.1. Descrição 14](#_Toc167731804)

[6.2. Ator 14](#_Toc167731805)

[6.3. Fluxo básico 14](#_Toc167731806)

[6.4. Detalhes funcionais e técnicos 14](#_Toc167731807)

[7. Caso de uso: Recuperar ~~XP~~ vitalidade perdida 15](#_Toc167731808)

[7.1. Descrição 15](#_Toc167731809)

[7.2. Ator 15](#_Toc167731810)

[7.3. Fluxo básico 15](#_Toc167731811)

[7.4. Detalhes funcionais e técnicos 15](#_Toc167731812)

[8. Caso de uso: Pesquisar livros disponíveis para leitura 16](#_Toc167731813)

[8.1. Descrição 16](#_Toc167731814)

[8.2. Ator 16](#_Toc167731815)

[8.3. Fluxo básico 16](#_Toc167731816)

[8.4. Detalhes funcionais e técnicos 16](#_Toc167731817)

[9. Caso de uso: Adicionar um livro a lista de livros do usuário 17](#_Toc167731818)

[9.1. Descrição 17](#_Toc167731819)

[9.2. Ator 17](#_Toc167731820)

[9.3. Fluxo básico 17](#_Toc167731821)

[9.4. Detalhes funcionais e técnicos 17](#_Toc167731822)

[~~10.~~ ~~Caso de uso: Recomendar app~~ 18](#_Toc167731823)

[~~10.1.~~ ~~Descrição~~ 18](#_Toc167731824)

[~~10.2.~~ ~~Ator~~ 18](#_Toc167731825)

[~~10.3.~~ ~~Fluxo básico~~ 18](#_Toc167731826)

[~~10.4.~~ ~~Detalhes funcionais e técnicos~~ 18](#_Toc167731827)

[~~11.~~ ~~Caso de uso: Compartilhar conquistas em rede social~~ 19](#_Toc167731828)

[~~11.1.~~ ~~Descrição~~ 19](#_Toc167731829)

[~~11.2.~~ ~~Ator~~ 19](#_Toc167731830)

[~~11.3.~~ ~~Fluxo básico~~ 19](#_Toc167731831)

[~~11.4.~~ ~~Detalhes funcionais e técnicos~~ 19](#_Toc167731832)

[12. Caso de uso: Usar pontos de atributo acumulados no personagem 20](#_Toc167731833)

[12.1. Descrição 20](#_Toc167731834)

[12.2. Ator 20](#_Toc167731835)

[12.3. Fluxo básico 20](#_Toc167731836)

[12.4. Detalhes funcionais e técnicos 20](#_Toc167731837)

[13. Caso de uso: Criar um grupo de aventureiros 21](#_Toc167731838)

[13.1. Descrição 21](#_Toc167731839)

[13.2. Ator 21](#_Toc167731840)

[13.3. Fluxo básico 21](#_Toc167731841)

[13.4. Detalhes funcionais e técnicos 21](#_Toc167731842)

[~~13.5.~~ ~~Fluxo alternativo E1~~ 21](#_Toc167731843)

[~~13.5.1.~~ ~~Descrição~~ 21](#_Toc167731844)

[~~13.5.2.~~ ~~Fluxo E1~~ 21](#_Toc167731845)

[13.6. Fluxo alternativo E2 21](#_Toc167731846)

[13.6.1. Descrição 21](#_Toc167731847)

[13.6.2. Fluxo E2 21](#_Toc167731848)

[~~14.~~ ~~Caso de uso: Entrar em um grupo de aventureiros~~ 22](#_Toc167731849)

[~~14.1.~~ ~~Descrição~~ 22](#_Toc167731850)

[~~14.2.~~ ~~Ator~~ 22](#_Toc167731851)

[~~14.3.~~ ~~Fluxo básico~~ 22](#_Toc167731852)

[~~14.4.~~ ~~Detalhes funcionais e técnicos~~ 22](#_Toc167731853)

[15. Caso de uso: Escolher missão em grupo 23](#_Toc167731854)

[15.1. Descrição 23](#_Toc167731855)

[15.2. Ator 23](#_Toc167731856)

[15.3. Fluxo básico 23](#_Toc167731857)

[15.4. Detalhes funcionais e técnicos 23](#_Toc167731858)

[15.5. Fluxo alternativo E1 23](#_Toc167731859)

[15.5.1. Descrição 23](#_Toc167731860)

[15.5.2. Fluxo E1 23](#_Toc167731861)

[15.6. Fluxo alternativo E2 23](#_Toc167731862)

[15.6.1. Descrição 23](#_Toc167731863)

[15.6.2. Fluxo E2 23](#_Toc167731864)

[~~16.~~ ~~Caso de uso: Recompensar missão em grupo~~ 24](#_Toc167731865)

[~~16.1.~~ ~~Descrição~~ 24](#_Toc167731866)

[~~16.2.~~ ~~Ator~~ 24](#_Toc167731867)

[~~16.3.~~ ~~Fluxo básico~~ 24](#_Toc167731868)

[~~16.4.~~ ~~Detalhes funcionais e técnicos~~ 24](#_Toc167731869)

[17. Caso de uso: Mudar de classe 25](#_Toc167731870)

[17.1. Descrição 25](#_Toc167731871)

[17.2. Ator 25](#_Toc167731872)

[17.3. Fluxo básico 25](#_Toc167731873)

[17.4. Detalhes funcionais e técnicos 25](#_Toc167731874)

[18. Caso de uso: Recomendar livro 26](#_Toc167731875)

[18.1. Descrição 26](#_Toc167731876)

[18.2. Ator 26](#_Toc167731877)

[18.3. Fluxo básico 26](#_Toc167731878)

[18.4. Detalhes funcionais e técnicos 26](#_Toc167731879)

[19. Caso de Uso: Enviar livro a curadoria 27](#_Toc167731880)

[19.1. Descrição 27](#_Toc167731881)

[19.2. Ator 27](#_Toc167731882)

[19.3. Fluxo básico 27](#_Toc167731883)

[19.4. Detalhes funcionais e técnicos 27](#_Toc167731884)

[20. Caso de uso: Aprovação de livro pela curadoria 28](#_Toc167731885)

[20.1. Descrição 28](#_Toc167731886)

[20.2. Ator 28](#_Toc167731887)

[20.3. Fluxo básico 28](#_Toc167731888)

[21. Caso de uso: Criar desafios para o livro 29](#_Toc167731889)

[21.1. Descrição 29](#_Toc167731890)

[21.2. Ator 29](#_Toc167731891)

[21.3. Fluxo básico 29](#_Toc167731892)

# 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, cor e nome.

## 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. Escolher nome do personagem.
3. Exibir opções de cor do personagem.
4. Escolher a cor do personagem (no caso de humanoides seria a etnia, ou eles podem todos ter uma cor também).
5. 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.

## 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~~ vitalidade perdida

## Descrição

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

# Caso de uso: Recomendar livro

## Descrição

O professor decide recomendar um livro ao app.

## Ator

Responsável (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.~~

# 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.