**CASOS DE USO**

|  |  |
| --- | --- |
| CSU01 | Descrição |
| Sumário | Início da rotina |
| Autor Principal | Experimentador |
| Condições | Acender a luz; disponibilizar as alavancas; iniciar o contador. |
| Regra Negócio | RN 5.0 |

|  |  |
| --- | --- |
| CSU02 | Descrição |
| Sumário | Definir os parâmetros |
| Autor Principal | Experimentador |
| Condições | Inserir o código do animal; discriminar as barras; definir o limite de recompensa; definir a quantidade de toques para receber a recompensa; definir se o número de vezes de toque na caixa será fixo ou variável. |
| Regra Negócio | RN 1.0; RN 2.0; RN 3.0; RN 4.0 |

|  |  |
| --- | --- |
| CSU03 | Descrição |
| Sumário | Training |
| Autor Principal | Experimentador |
| Condições | Estabelecer tempo e limite de recompensa; definir as respostas de luz após o toque nas alavancas. |
| Regra Negócio | RN 6.0 |

|  |  |
| --- | --- |
| CSU04 | Descrição |
| Sumário | Reactivation |
| Autor Principal | Experimentador |
| Condições | Estabelecer tempo e limite de recompensa; definir as respostas de luz após o toque nas alavancas. |
| Regra Negócio | RN 7.0 |

|  |  |
| --- | --- |
| CSU05 | Descrição |
| Sumário | Test |
| Autor Principal | Experimentador |
| Condições | Definir o tempo; fazer a contagem de toques na alavanca; fazer a contagem da procura de recompensa pelo animal. |
| Regra Negócio | RN 8.0 |

|  |  |
| --- | --- |
| CSU06 | Descrição |
| Sumário | Omission |
| Autor Principal | Experimentador |
| Condições | Liberação de recompensa a cada 30s; ao tocar reiniciar contador; luz geral sempre ligada. |
| Regra Negócio | RN 9.0 |

|  |  |
| --- | --- |
| CSU07 | Descrição |
| Sumário | Finalização |
| Autor Principal | Experimentador |
| Condições | Finalizar o contador; retirar as alavancas; apagar luz geral. |
| Regra Negócio | RN 10.0 |