Com Coffee

Consultoria e Desenvolvimento de Sistemas

## Projeto: **Invex - Arquivos UFMT**

## Especificação de caso de uso: Pegar Artefato

## Versão do Documento: 1.0

## Histórico de Revisão

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 08/11/2017 | Formular o documento | Vinicius Antonio da Conceição |

## 

Especificação de Caso de Uso:

Pegar artefato

1. Descrição do Caso de Uso

Esse caso de uso descreve ações tomadas após o jogador visualizar um artefato no jogo.

2. Atores

Jogador

3. Condições

3.1 Precondições

1. Ter acesso a internet.

2. Estar autenticado no jogo.

3. Ter escolhido uma história.

4. Estar próximo a um artefato.

3.2 Pós-Condições

1. O jogador possuirá um (ou mais um) artefato em seu inventário .

4.1 Fluxos de Eventos

O fluxo principal iniciará quando o jogador estiver próximo a um artefato.

1. Um objeto que representa o artefato será indicado no mapa.
2. O jogador clica no artefato.
3. Uma janela de confirmação será exibida na tela contendo nome do artefato, descrição, botões de confirmar ou cancelar.

#### O jogador clica no botão de confirmação.

1. O artefato é adicionado ao inventário do jogador.
2. O jogador retorna ao mapa do jogo.
3. O caso de uso é encerrado.

4.2 Fluxos Alternativos

### 

### **FA01 – Cancelamento de recebimento de artefato**

1. O jogador clica no botão de cancelar.
2. O jogador retorna ao mapa do jogo.
3. O caso de uso é encerrado.

4.3 Fluxos de Exceção

Não há.

5. Regras de Negócio [RN]

Não há.