Com Coffee

Consultoria e Desenvolvimento de Sistemas

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

## Especificação de caso de uso: Comprar história

## Versão do Documento: 1.0

## Histórico de Revisão

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 08/11/2017 | Formular o documento | Lucas Afrânio |

## 

Especificação de Caso de Uso:

Comprar história

1. Descrição do Caso de Uso

Esse caso de uso descreve as ações tomadas por um jogador na plataforma, ao comprar uma história no jogo.

2. Atores

Jogador

3. Condições

3.1 Precondições

1. O jogador deve estar na tela da loja

3.2 Pós-Condições

1. Ter a história que foi comprada disponível para se jogar

4. Fluxos de Eventos

4.1 Fluxo Principal

O fluxo principal inicia quando o usuário acessar a loja.

1. O jogador clica na opção de comprar histórias
2. Uma janela aparece as opções de novas histórias disponíveis para compra
3. Seleciona a história que tem interesse
4. A história é aberta em uma nova tela aonde aparece a sua sinopse, o seu valor e a opção de compra
5. O jogador clica no botão de compra
6. Aparece uma janela de confirmação de compra
7. A compra é confirmada e o usuário recebe uma mensagem de confirmação que está compra foi realizada com sucesso [FE01] [FE02]
8. O caso de uso é encerrado

4.2 Fluxos Alternativos

Não encontrado

4.3 Fluxos de Exceção

**[FE01] - Erro por falta de moeda**

1. Retorna um erro por falta de moedas, e na mesma tela apresenta a opção de compra de moedas
2. Caso o jogador clique na opção de compra da moeda, ele será redirecionado p/ o fluxo de compra da moeda
3. Caso de uso encerrado

**[FE02] - Erro de servidor**

1. Retorna mensagem de erro por falta de conexão com o servidor
2. Caso de uso encerrado

5. Regras de Negócio [RN]

Não há

6. Pontos de Relacionamento [PR]

Não há

7. Referências, Informações Adicionais e Anexos

Não há