Com Coffee

Consultoria e Desenvolvimento de Sistemas

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

## Especificação de caso de uso: Comprar moeda do jogo

## Versão do Documento: 1.0

## Histórico de Revisão

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 29/11/2017 | Formular o documento | Lucas Afrânio |

## 

Especificação de Caso de Uso:

Comprar moeda do jogo

1. Descrição do Caso de Uso

Esse caso de uso descreve as ações tomadas por um jogador na plataforma, ao querer acessar a loja do jogo.

2. Atores

Jogador

3. Condições

3.1 Precondições

1. O jogador deve estar na tela da loja

3.2 Pós-Condições

1. A quantidade de moedas serão somadas ao que ele já tinha em seu perfil

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 moedas do jogo
2. Uma janela aparece as opções de pacotes de moedas
3. Abre uma janela de confirmar a compra [FA01]
4. Mensagem de confirmação da compra
5. O caso de uso é encerrado

4.2 Fluxos Alternativos

### **FA01 – Confirmação da compra**

#### O jogador clica no botão de confirmação

1. O jogador é levado a uma tela de compra do centralizador de games das plataformas para realizar a compra através do cartão pré-cadastrado nesse sistema
2. O caso de uso é encerrado

4.3 Fluxos de Exceção

### **FE01 – Erro na compra**

#### Caso a compra não seja permitida, e é mostrada uma mensagem de erro na tela.

5. Regras de Negócio [RN]

Não há

6. Pontos de Relacionamento [PR]

Não há

7. Referências, Informações Adicionais e Anexos

Não há