Com Coffee

Consultoria e Desenvolvimento de Sistemas

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

## Especificação de caso de uso: Presentear amigos

## Versão do Documento: 1.0

## Histórico de Revisão

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

## 

Especificação de Caso de Uso

UC03 - Presentear Amigos

1. Descrição do Caso de Uso

Esse caso de uso descreve as ações tomadas por um jogador ao presentear um colega com algum artefato do jogo.

2. Atores

Jogador

3. Condições

3.1 Precondições

1. O jogador deve estar na tela da loja

3.2 Pós-Condições

1. Terá um item a menos na sua coleção, pois presenteou um amigo com este item.

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 presentear amigos
2. Uma janela aparece com os amigos dele das suas redes sociais [FA01]
3. Seleciona o amigo que quer presentear
4. Escolhe os itens que vão ser presenteados
5. Confirma envio e recebe uma mensagem de confirmação de envio
6. O caso de uso é encerrado

4.2 Fluxos Alternativos

### **FA01 – Falta de login social**

#### É apresentado ao jogador, uma mensagem falando que ele não tem como enviar presente pois não está logado em uma rede social

1. É apresentado a opção dele logar
2. O caso de uso é encerrado

4.3 Fluxos de Exceção

Não há

5. Regras de Negócio [RN]

Não há

6. Pontos de Relacionamento [PR]

Não há

7. Referências, Informações Adicionais e Anexos

Não há