

Expansão do caso de uso

Grupo: Felipe Cardoso, Paulo André Lima, Bruno Loschenkohl

Objetivo:	O objetivo deste caso de uso é representar como as funcionalidades interagem entre si e com os jogadores (atores).
Requisitos Funcionais:	Lista dos requisitos: <ol style="list-style-type: none">1. Iniciar jogo2. Jogar3. Sair4. Ver controle5. Pausar6. Salvar7. Continuar8. Voltar
Atores:	O jogo será singleplayer, logo terá como ator um único jogador.
Pré-condições:	O jogo precisará ser baixado no site itch.io, logo precisará de conexão com a internet, e poderá ser instalado em sistemas operacionais Windows ou Linux.
Condições de Entrada:	Após a instalação jogador deverá iniciar o jogo dando um duplo click no executável do jogo.
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none">1. Ao iniciar o jogo e entrar na tela do menu o jogador poderá escolher as ações abaixo:<ol style="list-style-type: none">a. Jogarb. Controlec. Sair2. Ao clicar em jogar o jogador será levado para a tela de gameplay, onde o jogo ocorre de fato. O jogador durante o jogo terá as opções de:<ol style="list-style-type: none">a. Pausar<ol style="list-style-type: none">i. Continuar (Resume)ii. Salvar (Jogo)iii. Sair (Jogo)3. Ao matar o boss o jogador será levado ao próximo stage, onde o processo número 2 se repete.

Fluxo Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Caso o jogador morra ele, será levado para a tela de gameover, onde poderá escolher entre as opções abaixo: <ol style="list-style-type: none"> a. Voltar Menu b. Continuar (Volta ao Jogo) c. Sair (Jogo)
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogo salvará os dados do jogador automaticamente ou por ação do jogador e devem guardar os seguintes dados: <ul style="list-style-type: none"> • Quantidade de vidas • Quantidade de especial • Nível de power up • Stage 2. O jogador ao abrir o jogo novamente terá seus dados carregados e assim poderá continuar jogando de onde parou. 3. O jogo só será encerrado por ação do jogador.
Regras de Negócio:	<p>Regras de negócio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passar de stage após derrotar o boss. • Vida máxima 3. • Máximo de powerup 3. • Ataque especial máximo 3. • Coletáveis (health, power-up, special attack): chance de dropar ao matar inimigos de nível intermediário.