

Especificação de Casos de Usos Jogo de Matemática	
Identificador: Jogo de Matemática	
Ator: Aluno	
Sumário: o sistema deve permitir que o usuario responda as perguntas de matemática presentes no mesmo e também deixar a vídeo aula explicativa da questão caso o aluno tenha errado, o usuário deve ter acesso as respostas dos professores a respeito das duvidas que usuario possa ter ao decorrer que o mesmo for fazendo as questões presentes nos questionarios	
Pré-Condição: o usuário estar quite com a sua mensalidade do aplicativo e estar logado no sistema.	
Pós-Condição: o usuário poderá respoder perguntas referente a matemática e aprender e ganhar conhecimento com isso.	
Ponto de Exclusão: se o usuário não tiver quite com a mensalidade o sistema não o deixará utilizar o sistema.	
Pontos de Extensão:	
Fluxo principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. o usuario deverá logar na conta	
	2. o sistema mostrará como os 3 níveis de dificuldade das questões(fácil, médio dificl)
3. O Usuário escolhe a opção clicando na opção desejada	
	4. O sistema executa a operção para a opção desejada
	5 O sistema começa a pegar as questões do nível previsamente escolhido, que estará armazenado em um banco de dado
Fluxo Alternativo 1: quando for não for selecionado nenhum nivel de dificuldade	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	3.1.1o sistema deverá printar para o usuário digitar algum nível de dificuldade, para que assim as perguntas de matemática possa começar
3.1.2 O Usuário seleciona o nivel de dificuldade	
	3.1.3. O sistema volta ao passo 4 do fluxo principal
Fluxo Alternativo 2: A opção selecionada é "quando o usuario não pagou a mensalidade"	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	3.3.1. O sistema redireciona o Usuário para a página de pagamento informando que o usuario deve efetuar o pagamento para usar o jogo
3.3.2 o usuário deverá efetuar o pagamento para voltar utilizar o jogo	
	3.3.3. Sistema valida a compra e identifica que o usuario poderá utilizar o jogo denovo. voltando assim para o passo 2 do fluxo principal