

DADOS GERAIS DO SOFTWARE

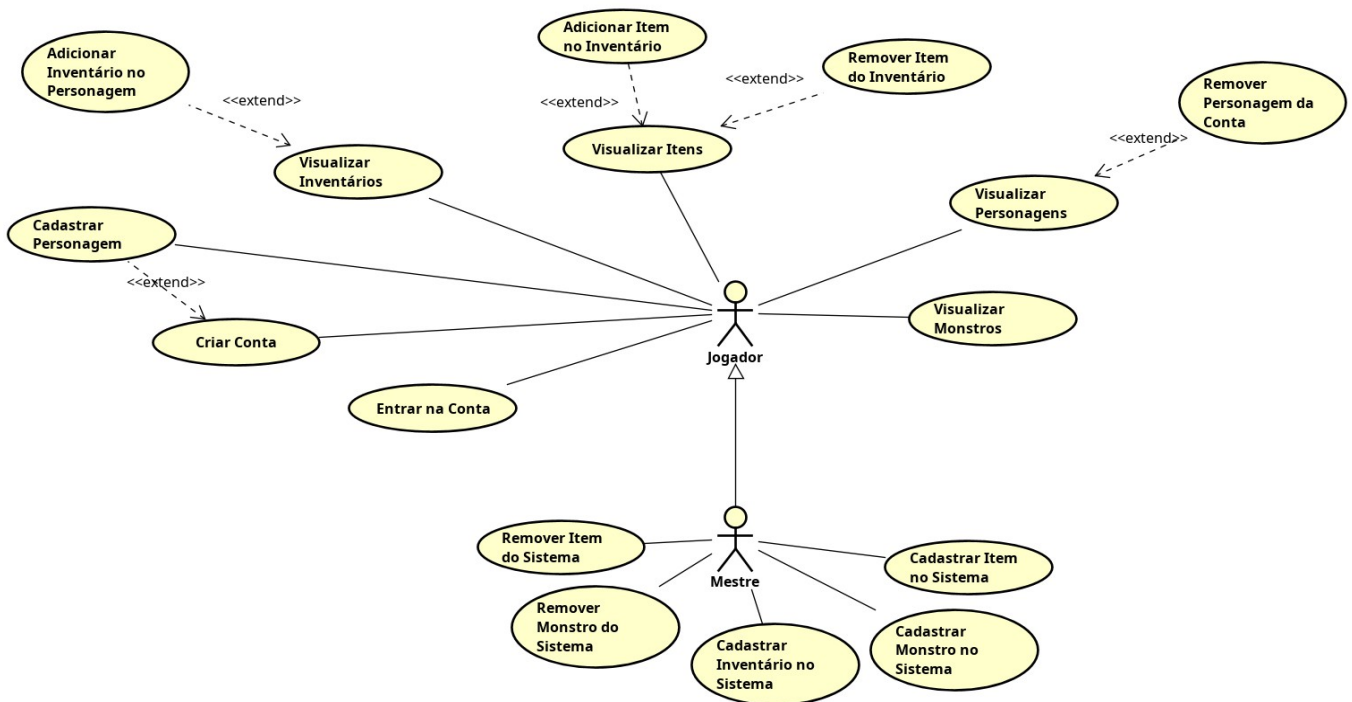
Equipe: Bruno Mamede de Araújo Moura, Douglas José Barboza, Gustavo Henriques da Cunha.

Nome do Software: Sistema de RPG.

Descrição geral: O sistema simula um RPG, com personagens, inventários, itens e monstros. Cada usuário pode criar uma conta, gerenciar vários personagens e seus inventários. Uma lista de monstros pré-definidos está disponível. A interface gráfica é acessível via computadores.

Usuários do software: O sistema contará com dois tipos de usuários: **Jogadores** e **Mestres**. Jogadores podem criar e gerenciar contas, personagens e seus inventários. Eles também têm acesso a uma lista de monstros. Mestres possuem as mesmas funcionalidades dos Jogadores, mas também têm autoridade para, excluir e criar, contas, itens e monstros.

MODELO DE CASOS DE USO



DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: CC1.

Nome: Criar Conta.

Atores Primários: Jogador e Mestre.

Atores secundários: Não tem.

Pré-Condição: Não tem.

Pós-Condição: O Jogador ou o Mestre terá uma Conta cadastrada no sistema.

Fluxo de Execução:

1. Jogador ou Mestre acessa um formulário de cadastro de Conta;
2. Jogador ou Mestre preenche os dados do formulário;
3. Jogador ou Mestre grava os dados preenchidos no sistema;
4. Opcionalmente, o Mestre pode cadastrar um Item (CI1);

Outras Ações ou Restrições:

- Tanto Jogador quanto o Mestre só podem ter uma conta;

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: RC1.

Nome: Remover Conta.

Atores Primários: Mestre.

Atores secundários: Jogador.

Pré-Condição: Existir a Conta a ser removida e estar *logado* como Mestre.

Pós-Condição: O sistema terá uma Conta removida, podendo ser de Mestre ou Jogador.

Fluxo de Execução:

1. Mestre acessa uma tabela de Contas;
2. Mestre escolhe à Conta a ser removida;
3. Sistema remove à Conta do “Banco de Dados”;

Outras Ações ou Restrições:

- Não tem;

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: CI1.

Nome: Cadastrar Item.

Atores Primários: Mestre.

Atores secundários: Jogador.

Pré-Condição: Não tem.

Pós-Condição: Um Item será criado e armazenado no sistema.

Fluxo de Execução:

1. Mestre acessa um formulário de cadastro de Item;
2. Mestre preenche os dados do formulário;
3. Mestre grava os dados preenchidos no sistema;
4. Opcionalmente, o Jogador ou Mestre pode buscar um Item;

Outras Ações ou Restrições:

- Itens não podem ser duplicados, ou seja, dois itens não podem ter os mesmo atributos;

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: RI1.

Nome: Remover Item.

Atores Primários: Mestre.

Atores secundários: Jogador.

Pré-Condição: Existir o Item a ser removido e estar *logado* como Mestre.

Pós-Condição: Um Item será removido do sistema.

Fluxo de Execução:

1. Mestre acessa uma tabela com todos os Itens cadastrados;
2. Mestre seleciona o Item desejado;
3. Mestre remove o Item selecionado;

Outras Ações ou Restrições:

- Não tem;

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: CM1.

Nome: Cadastrar Monstro.

Atores Primários: Mestre.

Atores secundários: Jogador.

Pré-Condição: Não tem.

Pós-Condição: Um Monstro vai ser adicionado no sistema para futuras consultas.

Fluxo de Execução:

1. Mestre acessa uma tabela com todos os Monstros cadastrados;
2. Mestre seleciona que deseja adicionar um novo Monstro;
3. Mestre digita as informações do novo Monstro;
4. Mestre salva o novo Monstro no sistema;

Outras Ações ou Restrições:

- Não pode ter dois ou mais Monstros com todos os atributos iguais, ou seja, não pode haver Monstros duplicados;

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: RM1.

Nome: Remover Monstro.

Atores Primários: Mestre.

Atores secundários: Jogador.

Pré-Condição: Existir o Monstro a ser removido e estar *logado* como Mestre.

Pós-Condição: Um Monstro vai ser removido do sistema.

Fluxo de Execução:

1. Mestre acessa uma tabela com todos os Monstros cadastrados;
2. Mestre seleciona o Monstro que deseja remover;
3. Mestre remove o Monstro escolhido;

Outras Ações ou Restrições:

- Não tem;

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: CP1.

Nome: Cadastrar Personagem.

Atores Primários: Mestre, Jogador.

Atores secundários: Não tem.

Pré-Condição: Ter uma Conta e estar *logado*.

Pós-Condição: A Conta terá um novo Personagem associado a ela.

Fluxo de Execução:

1. Mestre/Jogador acessa uma tabela com todos os Personagens cadastrados;
2. Mestre/Jogador seleciona que quer adicionar um novo Personagem;
3. Mestre/Jogador preenche um formulário com os dados do novo Personagem;
4. Mestre/Jogador remove o Personagem do sistema;

Outras Ações ou Restrições:

- Tem que ter algum Personagem cadastrado em sua Conta;

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: RP1.

Nome: Remover Personagem.

Atores Primários: Mestre, Jogador.

Atores secundários: Não tem.

Pré-Condição: Ter uma Conta e um Personagem cadastrado.

Pós-Condição: A Conta terá o Personagem excluído de sua lista de Personagens associado a ela.

Fluxo de Execução:

1. Mestre/Jogador acessa uma tabela com todos os Personagens cadastrados;
2. Mestre/Jogador seleciona o Personagem que quer remover;
3. Mestre/Jogador grava o novo Personagem no sistema;

Outras Ações ou Restrições:

- Não tem;

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: CIn1.

Nome: Cadastrar Inventário.

Atores Primários: Mestre.

Atores secundários: Jogador.

Pré-Condição: Não tem.

Pós-Condição: Um Inventário será cadastrado no sistema.

Fluxo de Execução:

1. Mestre acessa uma tabela com todos os Inventários cadastrados;
2. Mestre seleciona que deseja cadastrar um novo Inventário;
3. Mestre preenche um formulário com os dados do novo Inventário;
4. Mestre salva o novo Inventário no sistema;

Outras Ações ou Restrições:

- Não tem;

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: AIn1.

Nome: Adicionar Inventário no Personagem.

Atores Primários: Mestre, Jogador.

Atores secundários: Não tem.

Pré-Condição: Ter um Personagem cadastrado em sua Conta.

Pós-Condição: Um Inventário será adicionado no Personagem.

Fluxo de Execução:

1. Mestre/Jogador acessa uma tabela com todos os Personagens cadastrados;
2. Mestre/Jogador seleciona um Personagem que deseja adicionar um Inventário;
3. Mestre/Jogador acessa uma tabela com todos os Inventários cadastrados;
4. Mestre/Jogador seleciona um Inventário que deseja adicionar no Personagem;
5. Mestre/Jogador associa o Inventário no Personagem e salva no sistema;

Outras Ações ou Restrições:

- Cada Personagem pode ter apenas um Inventário;

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: AI1.

Nome: Adicionar Item no Inventário.

Atores Primários: Mestre, Jogador.

Atores secundários: Não tem.

Pré-Condição: Ter um Inventário cadastro.

Pós-Condição: Um Item vai ser adicionado no Inventário.

Fluxo de Execução:

1. Mestre/Jogador acessa uma tabela com todos os Inventários cadastrados;
2. Mestre/Jogador seleciona um Inventário que deseja adicionar um Item;
3. Mestre/Jogador acessa uma tabela com todos os Itens cadastrados;
4. Mestre/Jogador seleciona um Item que deseja adicionar no Inventário;
5. Mestre/Jogador associa o Item no Inventário e salva no sistema;

Outras Ações ou Restrições:

- Não tem.

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Identificação: RI1.

Nome: Remover Item do Inventário.

Atores Primários: Mestre, Jogador.

Atores secundários: Não tem.

Pré-Condição: Ter um Item associado a um Inventário.

Pós-Condição: Um Item vai ser removido do Inventário.

Fluxo de Execução:

1. Mestre/Jogador acessa uma tabela com todos os Inventários cadastrados;
2. Mestre/Jogador seleciona um Inventário que deseja remover um Item;
3. Mestre/Jogador acessa uma tabela com todos os Itens adicionados no Inventário;
4. Mestre/Jogador seleciona um Item que deseja remover do Inventário;
5. Mestre/Jogador remove o Item do Inventário e salva a alteração no sistema;

Outras Ações ou Restrições:

- Não tem.