|  |
| --- |
| **NARRATIVA DE CASO DE USO** |
| **Sigla/Nome**: CSU01 – Novo jogo  **Objetivo**: Interagir com o menu através de comandos até que este alcance o próximo passo  **Frequência estimada**: não se aplica  **Ator Principal**: Jogador |
| **CENÁRIO PRINCIPAL** |
| 1. O caso de uso inicia quando o jogador acessa a tela inicial e seleciona a opção “novo jogo”.  2. O sistema apresenta uma janela com o cenário do jogo, e o jogador passa então a interagir com o jogo. |
| **CENÁRIO ALTERNATIVO** |
| **1 Novo jogo**  1.1. O sistema carrega um novo jogo começando do inicio  1.2. A música tema do jogo começa a tocar ao fundo  1.3. O jogador usa as teclas alfanuméricas ou direcionais para movimentar o personagem e coletar itens. |
| **CENÁRIOS DE EXCEÇÃO** |
| Não se aplica. |
| **PRÉ-CONDIÇÕES** |
| Não se aplica. |
| **PÓS-CONDIÇÕES** |
| Não se aplica. |

|  |
| --- |
| **NARRATIVA DE CASO DE USO** |
| **Sigla/Nome**: CSU02 – Carregar jogo  **Objetivo**: Interagir com o menu através de comandos até que este alcance o próximo passo  **Frequência estimada**: não se aplica  **Ator Principal**: Jogador |
| **CENÁRIO PRINCIPAL** |
| 1. O caso de uso inicia quando o jogador acessa a tela inicial e seleciona a opção “carregar jogo”.  2. O sistema apresenta uma janela com o cenário do jogo, e o jogador passa então a interagir com o jogo. |
| **CENÁRIO ALTERNATIVO** |
| **1 Carregar jogo**  1.1. O sistema carrega a ultima versão do jogo.  1.2. A música tema do jogo começa a tocar ao fundo  1.3. O jogador usa as teclas alfanuméricas ou direcionais para movimentar o personagem e coletar itens |
| **CENÁRIOS DE EXCEÇÃO** |
| **1 Recuperação**  a) Caso o jogador opte por um jogo já em andamento, o início se dará no estado do ultimo jogo salvo.  b) O jogo só será carregado se o jogador tiver salvo anteriormente.  c) Será salvo somente o ultimo jogo  d) Em caso de fechamento incorreto ou queda de energia o jogo será reinicializado |
| **PRÉ-CONDIÇÕES** |
| Caso o jogador queira acessar um jogo já existente é obrigatório que ele tenha salvo anteriormente |
| **PÓS-CONDIÇÕES** |
| Não se aplica. |

|  |
| --- |
| **NARRATIVA DE CASO DE USO** |
| **Sigla/Nome**: CSU03 – Pausar  **Objetivo**: Pausar o jogo  **Frequência estimada**: não se aplica  **Ator Principal**: Jogador |
| **CENÁRIO PRINCIPAL** |
| 1. Caso o jogador escolha a opção “pausar”, o sistema “congela” até ser acionado novamente.  2. Ao término da opção “pausar”, o sistema retorna ao status anterior a pausa. |
| **CENÁRIO ALTERNATIVO** |
| **1 Pausar**  1.1. O jogador pausa o jogo clicando na tecla “Esc” ou na tecla “P”  1.2. A tela se mantém fixa no ultimo movimento realizado  1.3. A música tema do jogo permanece tocando ao fundo  1.4. O jogador pressiona o botão “Esc” ou pressiona no menu a opção “jogar” para retornar ao jogo |
| **CENÁRIOS DE EXCEÇÃO** |
| Não se aplica |
| **PRÉ-CONDIÇÕES** |
| Para pausar é necessário que o jogo tenha começado. |
| **PÓS-CONDIÇÕES** |
| Não se aplica |

|  |
| --- |
| **NARRATIVA DE CASO DE USO** |
| **Sigla/Nome**: CSU04 – Salvar o jogo  **Objetivo**: Permite ao jogador salvar o status do ultimo jogo.  **Frequência estimada**: não se aplica  **Ator Principal**: Jogador |
| **CENÁRIO PRINCIPAL** |
| 1. Caso o jogador queira salvar ele deve escolher a opção “pausar”, o sistema irá “congelar”a tela e mostrar o menu.  2. No menu o jogador deve escolher a opção “salvar e sair", o caso de uso é encerrado e o sistema volta para a tela inicial. |
| **CENÁRIO ALTERNATIVO** |
| **1 Salvar e Sair**  1.1. O jogador pausa o jogo clicando na tecla “Esc” ou na tecla “P”  1.2. A tela se mantém fixa no ultimo movimento realizado  1.3. A música tema do jogo permanece tocando ao fundo  1.4. O jogador pressiona no menu a opção “sair” para voltar a tela inicial do jogo |
| **CENÁRIOS DE EXCEÇÃO** |
| **1 Salvar**  a) Será salvo somente o ultimo jogo  d) Em caso de fechamento incorreto ou queda de energia o jogo não será salvo |
| **PRÉ-CONDIÇÕES** |
| Para salvar e sair é necessário que o jogo seja pausado pra só então salvá-lo e fechá-lo. |
| **PÓS-CONDIÇÕES** |
| Caso o jogador opte por salvar o jogo, ele deve selecionar a opção “fechar e salvar”, o sistema manterá gravado a posição, o escore e os itens salvos no momento anterior ao “pause” |

|  |
| --- |
| **NARRATIVA DE CASO DE USO** |
| **Sigla/Nome**: CSU01 – Interação com o jogo  **Objetivo**: Interagir com o personagem e o cenário através de comandos até que este alcance o objetivo final.  **Frequência estimada**: não se aplica  **Ator Principal**: Jogador |
| **CENÁRIO PRINCIPAL** |
| 1. O caso de uso inicia quando o jogador acessa a tela inicial e seleciona uma das opções: “novo jogo” ou “carregar jogo”. 2. O sistema apresenta uma janela com o cenário do jogo, e o jogador passa então a interagir com o jogo. 3. Caso o jogador escolha a opção “pausar”, o sistema “congela” até ser acionado novamente. 4. Ao término da opção “pausar”, o sistema retorna ao status anterior a pausa. 5. Caso o jogador escolha a opção “sair", o caso de uso é encerrado e o sistema volta para a tela inicial. |
| **CENÁRIO ALTERNATIVO** |
| **2.1 Jogo**  **2.1.1 Novo jogo**  2.1.1.1. O sistema carrega um novo jogo começando do inicio  2.1.1.2. A música tema do jogo começa a tocar ao fundo  2.1.1.3. O jogador usa as teclas alfanuméricas ou direcionais para movimentar o personagem e coletar itens  **2.1.2 Carregar jogo**  2.1.2.1. O sistema carrega a ultima versão do jogo.  2.1.2.2. A música tema do jogo começa a tocar ao fundo  2.1.2.3. O jogador usa as teclas alfanuméricas ou direcionais para movimentar o personagem e coletar itens    **3.1 Pausar**  3.1.1. O jogador pausa o jogo clicando na tecla “Esc” ou na tecla “P”  3.1.2. A tela se mantém fixa no ultimo movimento realizado  3.1.3. A música tema do jogo permanece tocando ao fundo  3.1.4. O jogador pressiona o botão “Esc” ou pressiona no menu a opção “jogar” para retornar ao jogo  **5.1 Sair**  3.1.1. O jogador pausa o jogo clicando na tecla “Esc” ou na tecla “P”  3.1.2. A tela se mantém fixa no ultimo movimento realizado  3.1.3. A música tema do jogo permanece tocando ao fundo  3.1.4. O jogador pressiona no menu a opção “sair” para voltar a tela inicial do jogo |
| **CENÁRIOS DE EXCEÇÃO** |
| **2.1.3 Jogo - Recuperação**  a) Caso o jogador opte por um jogo já em andamento, o início se dará no estado do ultimo jogo salvo.  b) O jogo só será carregado se o jogador tiver salvo anteriormente.  c) Será salvo somente o ultimo jogo  d) Em caso de fechamento incorreto ou queda de energia o jogo será reinicializado |
| **PRÉ-CONDIÇÕES** |
| 1. Caso o jogador queira acessar um jogo já existente é obrigatório que ele tenha salvo anteriormente 2. Para pausar é necessário que o jogo tenha começado. 3. Para salvar e sair é necessário que o jogo seja pausado pra só então salvá-lo e fechá-lo. |
| **PÓS-CONDIÇÕES** |
| 1. Caso o jogador opte por salvar o jogo, ele deve selecionar a opção “fechar e salvar”, o sistema manterá gravado a posição, o escore e os itens salvos no momento anterior ao “pause” |