**REGRAS DE NEGOCIO**

1 – Cada usuário só poderá ter um e-mail registrado no sistema.  
2 – A contagem regressiva da sala só será ativada no momento que tiver um jogador.  
2.1 – A contagem regressiva será de quinze segundos.  
3 – Cada jogador só poderá ter uma equipe.  
 3.1 – Cada equipe poderá ter no máximo cinco jogadores.  
3.2 – Cada equipe poderá ter apenas um capitão.  
3.3 – O capitão será responsável por adicionar e remover novos membros.  
3.4 – A exclusão de um membro da equipe só poderá ser realizada até o sétimo dia do mês.   
3.5 – Se o capitão sair da equipe, o cargo dele será repassado para o membro mais antigo da equipe. (Caso não tenha outro membro, a equipe é excluída).  
3.6 – Caso a equipe só tenha um integrante, ele poderá sair a qualquer momento.  
4 – Toda sala terá que ter um tema.  
5 – Uma pergunta poderá ter um ou mais temas.  
6 – Ganhará o título mensal referente aquela sala o jogador que tiver a maior pontuação no último dia do mês.  
7 – Todo dia primeiro do mês, os rankings mensais serão zerados.

**CASO DE USO: Jogador responde a pergunta**  
FLUXO PRINCIPAL:  
1- Uma pergunta é lançada pelo sistema.  
1.1 – A contagem regressiva irá começar dos quinze segundos.  
2 – A pessoa responde a pergunta certa.  
2.1 – O sistema envia uma mensagem de que a pessoa acertou a pergunta.  
3 – O sistema irá atualizar a pontuação do jogador na sala.  
4 – Em seguida uma nova pergunta é lançada pelo sistema.  
4.1 – A contagem regressiva irá recomeçar dos quinze segundos.

FLUXO ALTERNATIVO:  
1- Uma pergunta é lançada pelo sistema.  
1.1 – A contagem regressiva irá começar dos quinze segundos.  
2 – A pessoa não acerta a pergunta até o término dos 15 segundos.  
3 – O sistema avisa que ninguém acertou a pergunta.  
4 – Em seguida uma nova pergunta é lançada pelo sistema.  
4.1 – A contagem regressiva irá recomeçar dos quinze segundos.

**CASO DE USO: Pessoa mantém equipe**  
RN3 – Regras que possuem relações com esse caso de uso.

FLUXO PRINCIPAL:  
**(CRIAR)**  
1 – Pessoa seleciona o link de equipe.  
2 – O sistema informa que a pessoa não possui uma equipe vinculada.  
3 – Pessoa clica no link de CRIAR NOVA EQUIPE.  
4 – Sistema abre uma janela/página perguntando o nome da equipe que ele deseja criar.  
4.1 – Pessoa digita o nome.  
4.2 – Pessoa aperta o botão de OK

FLUXO ALTERNATIVO:  
1 – Pessoa seleciona o link de equipe.  
2 – O sistema informa que a pessoa não possui uma equipe vinculada.  
3 – Pessoa clica no link de CRIAR NOVA EQUIPE.  
4 – Sistema abre uma janela/página perguntando o nome da equipe que ele deseja criar.  
5 – Pessoa digita um nome de equipe que já existe.  
5.1 – Sistema envia mensagem de que já existe uma equipe com aquele nome.  
  
5 – Pessoa digita caracteres inválidos.  
5.1 – Sistema envia mensagem de que os caracteres (....) são inválidos.

**(ALTERAR – ADICIONAR MEMBRO)**FLUXO PRINCIPAL:  
1 – Pessoa adiciona um novo membro.  
2 – Uma mensagem de confirmação é enviada para o usuário adicionado.  
3 – O usuário adicionado confirma a participação na equipe.  
4 – A lista de membros é atualizada, aparecendo o login do novo integrante.

FLUXO ALTERNATIVO:  
1 – Pessoa adiciona um novo membro.  
2 – O sistema informa que aquele usuário não existe.

2 – O sistema informa que aquele usuário já possui uma equipe.

**(ALTERAR – EXCLUIR MEMBRO)**  
FLUXO PRINCIPAL:  
1 – Pessoa seleciona o login do membro.  
1.1 – Pessoa clica no botão excluir.  
1.2 – Sistema pede a confirmação da exclusão.  
1.3 – Pessoa confirma a ação.  
1.4 – Usuário excluído com sucesso.

FLUXO ALTERNATIVO  
1 – Pessoa seleciona o login do membro.  
1.1 – Pessoa clica no botão excluir.  
1.2 – Sistema informa que não está no prazo para remover um componente da equipe.

**(ALTERAR – SAIR DA EQUIPE)**FLUXO PRINCIPAL:  
1 – Pessoa clica no botão Sair da Equipe  
1.1 – Sistema pede a confirmação da ação.  
1.2 – Pessoa confirma a ação.  
1.3 – Pessoa fica sem equipe.

FLUXO ALTERNATIVO  
1 – Pessoa clica no botão Sair da Equipe  
1.1 – Sistema pede a confirmação da ação.  
1.2 – Sistema informa que o prazo para sair da equipe foi ultrapassado.

