

Especificação dos Casos de Uso

UC01 – Entrar no Jogo

1 Nome do Caso de Uso

Entrar no Jogo

2 Breve descrição

Quando o usuário abre o jogo, ele é direcionado para a tela de título do jogo.

3 Atores

Usuário que instalar o jogo.

4 Fluxo de eventos

4.1 Fluxo básico

1. O caso de uso começa quando o ator abre o jogo.
2. O sistema exibe a tela de título do jogo.
3. O ator aperta a tecla “Enter” para jogar o jogo.
4. O ator é direcionado para a tela de jogo. [UC02]
5. O ator aperta a tecla “Esc”. [FA01]

4.2 Fluxos alternativos

FA01 – O usuário fecha o jogo

Logo após o usuário apertar a tecla “Esc”, o jogo fecha imediatamente.

5 Pré-condições

Ter o jogo instalado.

6 Pós-condições

O usuário é direcionado para a tela de jogo.

UC02 – Jogar o Jogo

1 Nome do Caso de Uso

Jogar o Jogo

2 Breve descrição

O Jogo começa e o usuário joga o jogo.

3 Atores

Usuário que instalar o jogo.

4 Fluxo de eventos

4.1 Fluxo básico

1. O caso de uso começa quando o ator aperta a tecla “Enter” na tela de título.
2. O sistema exibe a tela de Jogo, onde há o player, as paredes com passagens e os inimigos.
3. O sistema cria um timer.
4. O sistema cria inimigos em um intervalo de tempo.
5. Os inimigos se movimentam constantemente para baixo e atiram dois projéteis na diagonal em um intervalo de tempo.
6. As paredes se movimentam constantemente para baixo.
7. O ator controla o player. Como por exemplo, andar e atirar.
8. O ator destrói os inimigos.
9. O ator ganha pontos ao destruir os inimigos.
10. O ator perde 1 ponto de vida ao colidir com um dos projéteis dos inimigos.
11. O ator perde o jogo caso ele perca 5 pontos de vida. [FA01]
12. O ator perde o jogo ao colidir com a parede. [FA02]

4.2 Fluxos alternativos

FA01 – O ator perde todos os pontos de vida

Logo após o usuário perder todos os pontos de vida para os inimigos, o usuário perde o jogo e é direcionado para a tela de game over. [UC03]

FA02 – O ator colide com a parede

Logo após o usuário colidir com a parede, o usuário perde o jogo e é direcionado para a tela de game over. [UC03]

5 Pré-condições

Entrar no jogo.

6 Pós-condições

Perder o jogo.

UC03 – Perder o Jogo

1 Nome do Caso de Uso

Perder o Jogo

2 Breve descrição

O jogador perde e o sistema exibe a tela de game over.

3 Atores

Usuário que instalar o jogo.

4 Fluxo de eventos

4.1 Fluxo básico

1. O caso de uso começa quando o ator perde o jogo.
2. O sistema exibe a tela de game over.
3. O sistema exibe a pontuação, e a duração máxima do usuário no jogo.
4. O ator aperta a tecla “Enter” para jogar o jogo novamente.
5. O ator é direcionado para a tela de jogo. [UC02]
6. O ator aperta a tecla “Esc”. [FA01]

4.2 Fluxos alternativos

FA01 – O usuário fecha o jogo

Logo após o usuário apertar a tecla “Esc”, o jogo fecha imediatamente.

5 Pré-condições

Jogar o Jogo.

6 Pós-condições

Ter o resultado do jogo.