
PCS – Laura Góes, Bianca Orsi e Flávio da Silva

Descobrimento do Brasil
Detalhamento de Casos de Uso

Versão1.0

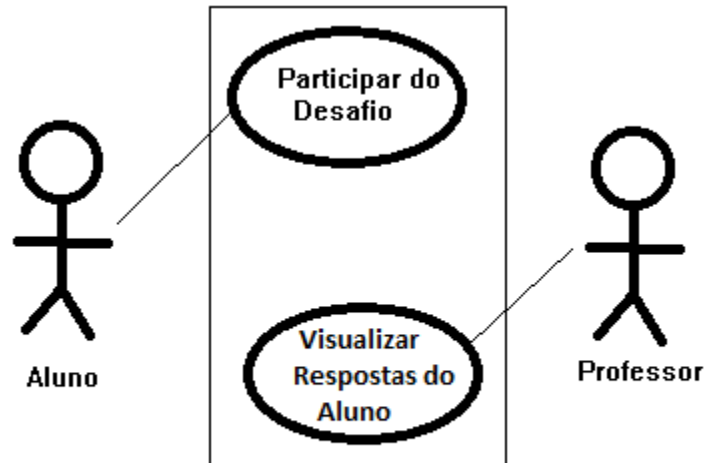
| | |
|------------------------------|-----------------|
| Descobrimento do Brasil | Versão:2.0 |
| Detalhamento de Casos de Uso | Data:23/04/2015 |

Histórico

| Data | Versão | Descrição | Responsável |
|------------|--------|--|---|
| 10/04/2015 | 1.0 | Versão baseada no primeiro escopo esboçado | Laura Góes, Bianca Orsi e Flávio da Silva |
| 23/04/2015 | 2.0 | Alterações em pré-condições e dicionário de dados. | Laura Góes, Bianca Orsi e Flávio da Silva |
| | | | |
| | | | |

| | |
|------------------------------|-----------------|
| Descobrimento do Brasil | Versão:2.0 |
| Detalhamento de Casos de Uso | Data:23/04/2015 |

Detalhamento de Casos de Uso



1. Introdução

Este documento apresenta o detalhamento dos Casos de Uso da aplicação “Descobrimento do Brasil”.

2. Casos de Uso

C1. Participar do Desafio

Este caso de uso permite que um aluno participe da rodada, identificando no mapa do Brasil as regiões, siglas e capitais correspondentes a um Estado.

Fluxo Normal:

1. Este caso se inicia quando o aluno decide iniciar o desafio, se identificando e entrando na partida.
2. Sistema apresenta um mapa (D1).
3. Aluno escolhe uma combinação de botões (identificador no mapa + alternativa).
4. Sistema contabiliza a pontuação de acordo com o número de tentativas do aluno em cada combinação (R2).
- Passos 2 a 4 são repetidos até a última fase do desafio.
5. Sistema registra o fim da rodada e a pontuação obtida, e o caso se encerra.

Fluxo Alternativo:

1. Durante a realização do desafio, o aluno cancela a partida.
2. O Sistema encerra o desafio e não contabiliza pontuações, e nem gera relatório.

| | |
|------------------------------|-----------------|
| Descobrimiento do Brasil | Versão:2.0 |
| Detalhamento de Casos de Uso | Data:23/04/2015 |

Regras:

R1 – Validação de combinações de botões

Em caso de acerto de tentativa, os botões da combinação feita ficam inativos. Em caso de erro, ficam disponíveis para novas tentativas.

R2 – Contagem de pontos

Em caso de acerto na primeira tentativa, a combinação recebe a maior pontuação. Da segunda tentativa em diante (para a mesma combinação), a pontuação irá diminuindo.

R3 – Total de Pontos obtido pelo aluno

De acordo com a R2, o total de pontos obtidos será o somatório da pontuação de todas as combinações feitas.

R4 – Máximo de Pontos

O máximo de pontos é contabilizado pelo somatório da pontuação máxima de todas as combinações corretas possíveis.

Dicionário de Dados:

D1. Mapa

1ª fase: Mapa dividido em regiões, com um botão em cada região para o aluno identificá-las.

2ª fase: Mapa com regiões identificadas, dividido em estados, com um botão em cada estado para o aluno identifique as siglas correspondentes.

3ª fase: Mapa com regiões, estados e siglas identificados, com um botão em cada estado para que o aluno identifique as capitais.

C2. Visualizar Respostas do Aluno

Este caso de uso permite que um Responsável (professor ou parente) visualize o desempenho do aluno após participar do desafio.

Pré-condições:

Existir desafio feito pelo aluno.

Fluxo Normal:

1. Este caso se inicia quando o responsável se identifica no sistema (R1).
2. Sistema apresenta a pontuação em cada fase do desafio e o total.
3. Sistema permite que o responsável salve o relatório.

Regras:

R1 – Acesso ao relatório de Respostas do Aluno:

Sistema valida a identificação do responsável de acordo com uma senha pré-definida.

| | |
|------------------------------|-----------------|
| Descobrimento do Brasil | Versão:2.0 |
| Detalhamento de Casos de Uso | Data:23/04/2015 |

R2 – Funcionamento do relatório de Respostas do Aluno:

O Responsável só tem acesso ao relatório do aluno se entrar com sua identificação na mesma máquina que o aluno participou do desafio.

R3 – Visualização de Respostas do Aluno:

O Sistema só apresenta o relatório da última jogada do último aluno que participou do desafio naquela máquina.