
PCS – Laura Góes, Bianca Orsi e Flávio da Silva

Descobrimento do Brasil
Detalhamento de Casos de Uso

Versão 4.0

Descobrimento do Brasil	Versão:4.0
Detalhamento de Casos de Uso	Data:28/06/2015

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
15/05/2015	3.0	Alterações nos casos de uso, regras e dicionário de dados.	Laura Góes, Bianca Orsi e Flávio da Silva
28/06/2015	4.0	Alterações nos casos de uso e regras devido à mudança no escopo. (Visualizar marcações em amarelo)	Laura Góes, Bianca Orsi e Flávio da Silva

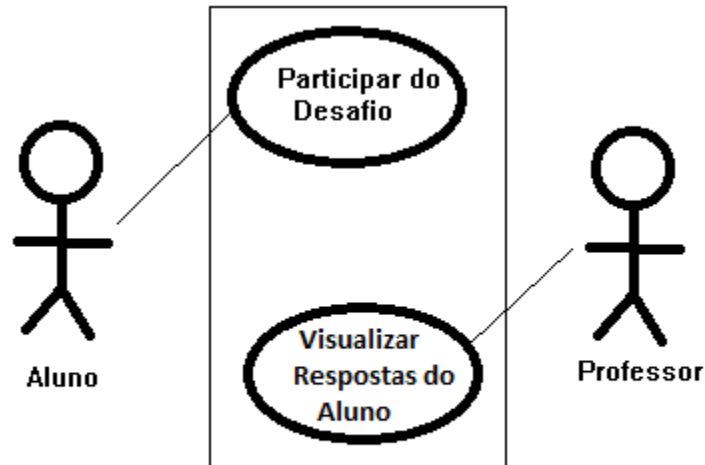
Descobrimento do Brasil	Versão:4.0
Detalhamento de Casos de Uso	Data:28/06/2015

Sumário

1. Introdução	4
2. Casos de Uso	4

Descobrimento do Brasil	Versão:4.0
Detalhamento de Casos de Uso	Data:28/06/2015

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, **Estados** 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 nome aleatório e um mapa com botões (D1).
3. Aluno clica no botão referente ao que pensa corresponder ao nome aleatório (R1).
4. Sistema contabiliza a pontuação de acordo com o número de tentativas do aluno em cada nome (R2).
5. Aluno passa de fase (R3).
- Passos 2 a 5 são repetidos até a última fase do desafio.
6. Sistema registra o fim da rodada e a pontuação obtida (R4), e o caso se encerra.

Descobrimento do Brasil	Versão:4.0
Detalhamento de Casos de Uso	Data:28/06/2015

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.

Regras:

R1 – Validação de respostas

Em caso de acerto, o botão referente a resposta fica inativo para as próximas jogadas da fase e é sorteado um novo nome para a jogada seguinte. Em caso de erro, o botão continua disponível para novas tentativas, e o nome é mantido até que seja acertado no mapa.

R2 – Contagem de pontos

Em caso de acerto na primeira tentativa, o jogador recebe 2 pontos. Da segunda tentativa em diante (para a mesma combinação, caso o aluno não tenha acertado de primeira), a pontuação será de 1 ponto quando ele acertar. Enquanto ele tiver tentando sem acertar, não há pontuação.

R3 – Mudança de Fase

Em cada fase o aluno precisa acertar a identificação no mapa de todos os nomes apresentados para poder passar de fase. Ex: Na fase Região, ele tem que identificar todas as Regiões corretamente para passar de fase.

R4 – Total de Pontos obtido pelo aluno

De acordo com a R2, o total de pontos obtidos será o somatório das pontuações obtidas em cada jogada, até o final da última fase.

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 identificá-los.

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

Descobrimento do Brasil	Versão:4.0
Detalhamento de Casos de Uso	Data:28/06/2015

C2. Visualizar Respostas do Aluno (Relatório)

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 soma da quantidade de erros e acertos de todos os alunos (R2), por fase.
3. Sistema apresenta quantidade e identificação de erros e acertos, por fase, do último jogador (R3).

Regras:

R1 – Acesso ao relatório de Respostas do Aluno:

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

R2 – Funcionamento do relatório de Respostas do Aluno:

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