PCS – Laura Góes, Bianca Orsi e Flávio da Silva

Descobrimento do Brasil

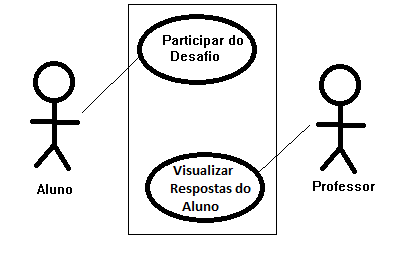
Detalhamento de Casos de Uso

Versão 3.0

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 (Verificar alterações em amarelo) | Laura Góes, Bianca Orsi e Flávio da Silva |
|  |  |  |  |

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) e uma relação de alternativas (D2).
3. Aluno escolhe uma combinação de botões (identificador no mapa + alternativa) (R1).
4. Sistema contabiliza a pontuação de acordo com o número de tentativas do aluno em cada combinação (R2).
5. Aluno passa de fase (R3).

- Passos 2 a 5 são repetidos até a última fase do desafio.

1. Sistema registra o fim da rodada e a pontuação obtida (R4), 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.

**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 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 todas as combinações 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 R3, o total de pontos obtidos será o somatório das pontuações obtidas nas combinações acertadas.

**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.

D2. Alternativas

1ª fase: Botões com alternativas referentes a todas as regiões.

2ª fase: Botões com alternativas referentes as siglas de todos os estados.

3ª fase: Botões com alternativas referentes as capitais de todos os estados.

**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 e o conceito referente ao desempenho do aluno (D1) em cada fase do desafio.
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.

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 útima jogada do último aluno que participou do desafio naquela máquina.

**Dicionário de Dados:**

D2. Conceito de Desempenho do Aluno

100% de acertos: Ótimo

50% de acertos: Na média

Menos de 50% de acertos: Insuficiente.