User Stories  e Critérios de Aceitação  
  
- Ficha   
 1 - cadastrar ficha   
 2 - alterar Ficha   
 3 - remover Ficha   
- Caracteristicas   
 4 - cadastrar caracteristica   
 5 - alterar caracteristica   
 6 - remover caracteristica   
- Habilidades  
 7 - cadastrar habilidade   
 8 - alterar habilidade   
 9 - removercaracteristica   
- Item   
 10 - cadastrar item   
 11 - alterar item   
 12 - remover item  
- Dado   
 13 - cadastrar dado   
 14 - remover dado   
- Combate ?  
 15 - iniciativa

16 - atacar

17 - defender  
 18 - rotacionar entre jogadores  
- Integracao ficha  
 19 - adicionar item    
 20 - utilizar item da ficha    
 21 - remover item da ficha   
 22 - desequipar item

23 - colocar habilidade na ficha

24 - remover habilidade da ficha  
 25 - colocar caracteristica na ficha  
 26 - remover caracteristica da ficha

-Ficha

**História**: Cadastrar Ficha.  
  
        Como um Mestre de RPG quero cadastrar uma Ficha para que possam ser guardadas as informações dos personagens da histórias, sendo que esses personagens podem ser de três tipos, sendo eles: Jogador, NPC e Monstro.  
  
        Critério de Aceitação:  
        Cenário 1: Os Campos com os Dados são validos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é válido  
  
        Cenário 2: Os Campos com os Dados são inválidos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é inválido  
  
        Cenário 3: O Mestre requisita o cadastro com campos de dados validos  
                    **Quando** o Mestre requisitar o cadastro  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** cadastre a Ficha  
  
        Cenário 4: O Mestre requisita o cadastro com campos de dados inválidos  
                    **Quando** o Mestre requisitar o cadastro  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** informe que há campos inválidos

**História**: Alterar Ficha.  
  
        Como um Mestre de RPG quero escolher uma ficha pelo seu tipo (jogador, npc ou monstro) e alterar qualquer uma de suas informações, para que se houve um engano em alguma das informações da ficha essa informação pode ser alterada, ou se eu julgar necessário alterar alguma informação.  
  
        Critério de Aceitação:  
        Cenário 1: A Ficha selecionada é valida.  
                    **Dado que** foi escolhido um tipo de ficha  
                    **Quando** o Mestre selecionar uma ficha  
                    **Então** preencha os campos com os dados da Ficha selecionada  
  
        Cenário 2: A Ficha selecionada é invalida.  
                    **Dado que** foi escolhido um tipo de ficha  
                    **Quando** o Mestre selecionar uma ficha  
                    **Então** os campos para a entrada de dados da Ficha não são preenchidos  
                    **E** os campos para entrada de dados permanecem não editáveis  
  
        Cenário 3: Os Campos com os Dados são validos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é válido  
  
        Cenário 4: Os Campos com os Dados são inválidos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é inválido  
  
            Cenário 5: O Mestre requisita alteração com campos de dados validos  
                    **Quando** o Mestre requisitar a alteração  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** altere os dados da Ficha  
  
        Cenário 6: O Mestre requisita alteração com campos de dados inválidos  
                    **Quando** o Mestre requisitar a alteração  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** informe que há campos inválidos

**História:** remover Ficha:

Como um Mestre de RPG eu necessito remover uma ficha a partir de uma lista de fichas  cadastradas, selecionadas a partir da selecao de um tipo de ficha(NPC,Jogador,Monstro) para que eu possa retirar uma ficha não mais utilizada.

Criteiro de Aceitacao:

Cenário 1: Não selecionou uma ficha para deletar

**Dado** que o mestre selecionou o tipo de ficha

**Quando** ativar botão remover

**Então** será emitido mensagem ficha não selecionada

Cenário 2: Selecionou uma ficha para remover

**Dado** que o mestre selecionou o tipo de ficha

**E** selecionou uma ficha

**Quando** clicar em remover ficha

**Então** o sistema avisa tem certeza que deseja remover

**E** caso OK remove a ficha selecionada.

-Caracteristicas

**História**: Cadastrar Característica.  
  
        Como um Mestre de RPG quero cadastrar uma Característica para que possam ser guardadas as informações das Características que os personagens podem possuir.  
  
        Critério de Aceitação:  
        Cenário 1: Os Campos com os Dados são validos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é válido  
  
        Cenário 2: Os Campos com os Dados são inválidos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é inválido  
  
        Cenário 3: O Mestre requisita o cadastro com campos de dados validos  
                    **Quando** o Mestre requisitar o cadastro  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** cadastre a Característica  
  
        Cenário 4: O Mestre requisita o cadastro com campos de dados inválidos  
                    **Quando** o Mestre requisitar o cadastro  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** informe que há campos inválidos

**História**: Alterar Característica.  
  
        Como um Mestre de RPG quero escolher uma Característica pelo seu tipo (jogador, npc ou monstro) e alterar qualquer uma de suas informações, para que se houve um engano em alguma das informações da Característica essa informação pode ser alterada, ou se eu julgar necessário alterar alguma informação.  
  
        Critério de Aceitação:  
        Cenário 1: A Característica selecionada é valida.  
                    **Dado que** foi escolhido um tipo de Característica  
                    **Quando** o Mestre selecionar uma Característica  
                    **Então** preencha os campos com os dados da Característica selecionada  
  
        Cenário 2: A Característica selecionada é invalida.  
                    **Dado que** foi escolhido um tipo de Característica  
                    **Quando** o Mestre selecionar uma Característica  
                    **Então** os campos para a entrada de dados da Característica não são preenchidos  
                    **E** os campos para entrada de dados permanecem não editáveis  
  
        Cenário 3: Os Campos com os Dados são validos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é válido  
  
        Cenário 4: Os Campos com os Dados são inválidos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é inválido  
  
            Cenário 5: O Mestre requisita alteração com campos de dados validos  
                    **Quando** o Mestre requisitar a alteração  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** altere os dados da Característica  
  
        Cenário 6: O Mestre requisita alteração com campos de dados inválidos  
                    **Quando** o Mestre requisitar a alteração  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** informe que a campos inválidos

-Habilidade

**História**: Cadastrar Habilidade.  
  
        Como um Mestre de RPG quero cadastrar uma Habilidade para que possam ser guardadas as informações das Habilidades que os personagens da história podem possuir.  
  
        Critério de Aceitação:  
        Cenário 1: Os Campos com os Dados são validos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é válido  
  
        Cenário 2: Os Campos com os Dados são inválidos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é inválido  
  
        Cenário 3: O Mestre requisita o cadastro com campos de dados validos  
                    **Quando** o Mestre requisitar o cadastro  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** cadastre a Habilidade  
  
        Cenário 4: O Mestre requisita o cadastro com campos de dados inválidos  
                    **Quando** o Mestre requisitar o cadastro  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** informe que há campos inválidos

**História**: Alterar Habilidade.  
  
        Como um Mestre de RPG quero escolher uma Habilidade pelo seu tipo (jogador, npc ou monstro) e alterar qualquer uma de suas informações, para que se houve um engano em alguma das informações da Habilidade essa informação pode ser alterada, ou se eu julgar necessário alterar alguma informação.  
  
        Critério de Aceitação:  
        Cenário 1: A Habilidade selecionada é valida.  
                    **Dado que** foi escolhido um tipo de Habilidade  
                    **Quando** o Mestre selecionar uma Habilidade  
                    **Então** preencha os campos com os dados da Habilidade selecionada  
  
        Cenário 2: A Habilidade selecionada é invalida.  
                    **Dado que** foi escolhido um tipo de Habilidade  
                    **Quando** o Mestre selecionar uma Habilidade  
                    **Então** os campos para a entrada de dados da Habilidade não são preenchidos  
                    **E** os campos para entrada de dados permanecem não editáveis  
  
        Cenário 3: Os Campos com os Dados são validos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é válido  
  
        Cenário 4: Os Campos com os Dados são inválidos  
                    **Quando** o Mestre alterar um dos campos  
                    **Então** verifique se a entrada no campo preenchido é valida  
                    **E** informe que o campo preenchido é inválido  
  
            Cenário 5: O Mestre requisita alteração com campos de dados validos  
                    **Quando** o Mestre requisitar a alteração  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** altere os dados da Habilidade  
  
        Cenário 6: O Mestre requisita alteração com campos de dados inválidos  
                    **Quando** o Mestre requisitar a alteração  
                    **Então** verifique se todos os campos preenchidos são validos  
                    **E** informe que a campos inválidos

-Item

-Dado

**História:** Cadastrar DADO  
 Como um mestre de RPG desejo cadastrar vários tipos de dados contendo número de rolagens e lados para serem utilizados durante uma partida de RPG.  
   
 Critério de Aceitação:  
 Cenário 1: mestre tenta cadastrar dado com rolagem negativa ou igual a 0   
 **Dado** que o mestre utilizou valor de lados maior ou igual a 2  
 **E** que utilizou valor de rolagem negativo ou igual a 0  
 **Quando** o mestre requisitar cadastro  
 **Então** será enviado mensagem que a rolagem não deve ser negativa ou igual a zero  
 Cenário 2: mestre tenta cadastrar dado com lados menores ou igual a 1  
 **Dado** que o mestre utilizou uma rolagem positiva ou zero  
 **E** utilizou um valor de lado menor ou igual a 1  
 **Quando** o mestre requisitar cadastro  
 **Então** será exibido uma mensagem que o numero de lados deve

ser maior ou igual a 2

Cenário 3: mestre tenta cadastrar dados sem indicar o numero de lados  
 **Dado** que o mestre utilizou rolagem maior ou igual a 1  
 **E** não informou lados  
 Quando o mestre requisitar cadastrar dado  
 Então será exibido uma mensagem deve ser preenchido o valor do dado com um número inteiro maior ou igual a 2  
  
 Cenário 4: mestre tenta cadastrar com rolagem maior ou igual a zero  
 **Dado** que o mestre utilizou rolagem maior ou igual a zero  
 **E** utilizou lados maior ou igual a dois  
 **Quando** o mestre requisitar cadastrar dado  
 **Então** será exibido uma mensagem de cadastrado com sucesso caso o sistema não falhe  
  
 Cenário 5: mestre tenta cadastrar dado com rolagem maior ou igual a 1 e lados maior ou igual a 2;  
 **Dado** que o mestre tenta cadastrar dado com rolagem maior ou igual a 1  
 **E** lados maior ou igual a 2  
 **Quanto** o mestre requisitar cadastri  
 **Então** será exibido uma  mensagem de cadastrado com sucesso caso o sistema não falhe  
  
**História:** remover DADO  
  
Como um mestre de RPG desejo remover um dado cadastrado por engano ou que não utilize mais durante os jogos para que eu possa liberar mais memória e espaço no meu HD.  
  
Critério de Aceitação:  
Cenário 1:Mestre não selecione dado  
 **Dado** que o mestre não selecionou um dado

**Quando** requisitar remover dado

**Então** o sistema exibirá mensagem de não existe dado selecionado  
  
 Cenário 2: Mestre seleciona um dado cadastrado  
 **Dado** que o mestre selecionou um dado cadastrado  
 **Quando** requisitar remover dado  
 **Então** o sistema exibirá mensagem de tem certeza remover o dado  
 caso o mestre coloque OK o sistema remove o dado  
 **E** exibirá o dado foi removido com sucesso

-Combate

-Integração Ficha

**História:** Adicionar Item em uma ficha:

Como um Mestre de RPG necessito de adicionar itens criados em uma ficha de RPG cadastrada para poder participar de ações durante o jogo, como realizar combates.

Critério de Aceitação:

Cenário 1: clicou em adicionar item sem selecionar item e ficha;

**Dado** que existem fichas cadastradas

**E** itens cadastrados

**E** não selecionou item

**E** não selecionou ficha

**Quando** o mestre clicar em adicionar item

**Então** deve exibir a mensagem selecione um item e um ficha para adicionar

Cenário 2: não selecionou uma ficha para adicionar o item

**Dado** que existe fichas cadastradas

**E** existem itens cadastrados

**E** existem fichas cadastradas

**E** o mestre selecionou um item valido  
 **E** não selecionou uma ficha  
 **Quando** ativar botão adicionar item   
 **Então** deve aparecer mensagem de ficha não selecionada  
  
 Cenário 3:não selecionou um item para colocar na ficha

**Dado** que existe fichas cadastradas

**E** existe itens cadastradas

**E** o mestre selecionou uma ficha valida

**E** não selecionou um item

**Q**uando o mestre clicar em adicionar item

**Então** deve aparecer uma mensagem de erro dizendo item não selecionado

Cenário 4: o mestre selecionou um item e uma ficha

**Dado** que existem fichas

**E** que existem itens

**E** o mestre selecionou um item

**E** o mestre selecionou uma ficha

**Quando** o meste clicar em adicionar item

**Então** deve aparecer a mensagem de item adicionado a ficha se não houver problemas no sistema

**História**: Remover item de uma ficha:

Como um mestre de RPG eu gostaria de remover um item adicionado de uma ficha para que eu possa retira um item não mais utilizado.

Criterio de aceitacao:

Cenário 1:Mestre selecione uma ficha e selecione um item

**Dado** que foi selecionado uma ficha

**E** que foi selecionado um dos itens da ficha

**Quando** o mestre clicar em remover item

**Então** o item deve ser removido

**E** retornar a mensagem de item removido

Cenário 2:mestre não selecione uma ficha

**Dado** que uma  existem fichas

**E** nas fichas existem itens adicionados

**Q**uando o mestre clicar em adicionar um item a ficha

**Então** o mestre o sistema deve retornar uma mensagem de não foi selecionado uma ficha

Cenário3:mestre seleciona um ficha mas não seleciona um item

**Dado** que exitem itens em uma ficha selecionada

**E** que o mestre não selecionou um item quando o mestre clicar em remover item da ficha

**Então** o sistema deve retornar mensagem não foi selecionado um item para ser retirado

**História**: Utilizar item de uma ficha

Como um mestre de RPG eu quero utilizar um item de minha ficha para que meu personagem ganhe bonus de ataque, defeza entre outros

Critério de Aceitação:

Cenario1:seleciona uma ficha mas não seleciona um item

**Dado** que existem fichas

**E** itens dentro da ficha

E o mestre seleciona uma ficha

**Quando** o mestre clicar em usar item

**Então** aparece mensagem de erro selecione um item

Cenário2:seleciona uma ficha e um item usável(utilizável)

**Dado** que existem fichas

**E** que existem itens(utilizáveis) na ficha

**E** o mestre selecione uma ficha

**E** selecione um item usável

**Quando** o mestre clicar usar item

**Então** deve aparecer item usado com sucesso caso não ocorra erro no sistema

Cenário3:seleciona uma ficha e um item não usável

**Dado** que existem fichas

**E** itens usáveis

**E** o mestre seleciona ficha

**E** o mestre seleciona um item não usável

**Quando** o mestre clicar em usar item

**Então** o sistema deve informar que o item não pode ser usado.