

Identificação: UCM1

Nome: InsertMonster

Atores Primários: Usuário

Atores Secundários: Nenhum

Pré-Condição: O usuário deve estar logado no jogo.

Pós-Condição: Um novo monstro é criado e adicionado ao banco de monstros.

Fluxo de execução:

- 1- O caso de uso começa quando o usuário seleciona a opção "Criar novo monstro" no menu de criação de monstros.
- 2- O sistema exibe um formulário para que o usuário preencha as informações do novo monstro, como nome, classe, raça, etc.
- 3- O usuário preenche os campos do formulário com as informações desejadas para o novo monstro.
- 4- O sistema verifica se todas as informações necessárias foram fornecidas pelo usuário.
- 5- Se alguma informação estiver ausente ou inválida, o sistema exibe uma mensagem de erro e retorna ao passo 2.
- 6- Se todas as informações estiverem corretas, o sistema cria um novo objeto Monstro com base nas informações fornecidas pelo usuário.
- 7- O sistema adiciona o novo monstro ao banco de monstros.
- 8- O sistema exibe uma mensagem de confirmação informando ao usuário que o novo monstro foi criado com sucesso.
- 9- O caso de uso é encerrado.

Identificação: UCP2

Nome: DeleteMonster

Atores Primários: Usuário

Atores Secundários: Nenhum

Pré-Condição: O usuário deve estar logado no jogo e ter pelo menos um monstro no banco.

Pós-Condição: O monstro selecionado é removido do banco.

Fluxo de Execução:

1- O caso de uso começa quando o usuário seleciona a opção "Excluir Monstro" no menu de monstros, em seguida, escolhe a opção "Excluir Monstro".

2- O sistema exibe uma lista dos monstros, juntamente com opções para selecionar um para exclusão.

3- O usuário seleciona o monstro que deseja excluir da lista apresentada.

4- O sistema solicita uma confirmação do usuário para confirmar a exclusão do monstro selecionado.

5- Se o usuário confirmar a exclusão, o sistema remove o monstro da coleção do usuário.

6- O sistema exibe uma mensagem de confirmação informando ao usuário que o monstro foi excluído com sucesso.

7- O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo:

Se o usuário decidir cancelar a exclusão do monstro no passo 4, o caso de uso é encerrado sem remover o monstro

