

Caso de Uso	Descrição Textual
Manipular Biblioteca de Entidades	1. O Usuário deve abrir a aba "Manipular Entidades"
	2. O Sistema pergunta ao usuário se ele quer "Visualizar Entidades" ou "Editar Entidades"
	<p>i. Se o Usuário escolher "Visualizar Entidades", o Sistema lhe dará três opções: "Personagens não jogáveis", "Jogadores", "Criaturas". Independente da escolha do usuário, será possibilitado a visualização da ficha de entidades, cada uma em seu nicho</p>
	<p>ii. Se o Usuário escolher "Manipular Entidades", O Sistema dá três opções de indivíduo para escolha do Usuário: "Personagens não jogáveis", "Jogadores", "Criaturas". O Usuário escolhe uma das opções e independentemente das opções, o Sistema lhe gera três novas opções: "Adicionar Entidades", "Gerenciar entidades", "Excluir Entidades".</p>
	<p>iii. Se "Adicionar Entidades" for escolhido, o Usuário poderá fazer a inserção da ficha da entidade, adicionando seus atributos, funções, armas...</p> <p>iiii. Se "Gerenciar Entidades" for escolhido, o Usuário poderá mudar e adicionar características padrões e temporárias inicialmente colocadas por ele</p> <p>iiiii. Se "Excluir Entidades" for escolhido, o Usuário pode excluir permanentemente a ficha do personagem indicado.</p>
	3. Sistema pergunta se Usuário deseja confirmar sua decisão
	<p>i. Se o Usuário confirma, o Sistema realiza a ação</p> <p>ii. Se o Usuário não confirma, o Sistema não realiza a ação</p>
	1. O Usuário deve estar na aba "Gerenciar Sessão".
	2. O Usuário terá a opção de incluir, remover ou editar os perfis das Entidades

Gerenciar Entidades	<p>i. Se o Usuário escolher "Incluir Entidade", ele poderá criar um novo perfil de entidade</p> <p>ii. Se o Usuário escolher "Remover Entidade", ele poderá deletar um perfil de jogador.</p> <p>ii. Se o Usuário escolher "Editar Jogador", ele poderá alterar a nome do Entidade e alterar qual personagem pertence a esse jogador</p>
	3. Sistema pergunta se Usuário deseja confirmar as mudanças
	<p>i. Se o Usuário confirma, o Sistema salva as mudanças</p> <p>ii. Se o Usuário não confirma, o Sistema não realiza a ação</p>
Definir iniciativa	1. O usuário deve estar na aba de "Gerenciar sessão"
	2. O usuário deve escolher a opção "Visualizar ou definir iniciativa"
	i. Se não existir uma iniciativa, o usuário deve preencher a tabela
	ii. Se já existir uma tabela de iniciativa, o usuário pode visualizar e seguir com o jogo
Gerenciar Campanha	1. O Usuário deve selecionar entre duas opções fornecidas pelo Sistema: "Novo Jogo", "Selecionar Jogo Salvo" ou "Deletar Jogo"
	<p>i. Se o Usuário escolher "Novo Jogo", o Sistema irá ao Caso de Uso "Nova Campanha"</p> <p>ii. Se o Usuário escolher "Selecionar Jogo Salvo", o Sistema deve exibir os Jogos anteriores salvos pelo Usuário e quando o Jogo for selecionado, o Caso de Uso "Gerenciamento de Turnos" será realizado</p> <p>iii. Se o Usuário deseja "Deletar Jogo", o Sistema irá ao Caso de Uso "Remover Campanha".</p>
	2. Após os processos i e ii serem realizados em seus respectivos percursos, o Usuário será levado ao Caso de Uso "Gerenciamento de Turnos"
	3. Quando "Gerenciamento de Turnos" for finalizado, o Sistema dará o Usuário o Caso de Uso "Gerenciar Campanha"

Gerenciar Sessão	<p>1. O Usuário visualizará a interface de ficha de uma Entidade, onde ele poderá ler seus atributos e outras características individuais de cada personagem. O Sistema, além de disponibilizar essa leitura, deixa a postos opções: "Editar ficha", "Encerrar Sessão", "Encerrar Combate", "Adicionar Ficha Temporária" e "Próximo Turno"</p> <p>ii. Se o Usuário escolher "Editar Ficha", o Sistema lhe permitirá edição da ficha presente na interface</p> <p>iii. Se o Usuário escolher "Encerrar Sessão", o Sistema irá retornar ao Menu</p> <p>iv. Se o Usuário escolher "Encerrar Combate", o Sistema retornará ao "Gerenciamento de Turnos"</p> <p>v. Se o Usuário escolher "Adicionar Ficha Temporária", o Sistema realizará o Caso de Uso "Adicionar Ficha Temporária"</p> <p>vi. Se o Usuário escolher "Próximo Turno", o Sistema será atualizado para a próxima interface de Entidade</p>
Nova Campanha	<p>1. O Usuário deve estar em "Gerenciar Sessão"</p> <p>2. O Sistema pedirá o nome da campanha</p> <p>3. O Usuário digita o nome da campanha</p> <p>4. O Sistema pede a história da campanha</p> <p>5. O Usuário escreve a história da campanha</p> <p>6. O Sistema pede ao Usuário a inserção de personagens</p> <p>7. O Usuário deve inserir, ao menos duas Entidades, para continuar</p> <p>8. O Sistema irá ao Caso de Uso "Definir Iniciativa"</p>
Remover Campanha	<p>1. O Usuário seleciona "Deletar Jogo"</p> <p>2. O Sistema mostrará todos os Jogos salvos pelo Usuário</p> <p>3. O Usuário seleciona o jogo</p> <p>4. O Sistema irá perguntar ao Usuário se ele quer excluir somente a campanha ou a campanha e todas as fichas dos jogadores</p> <p>i. Se o Usuário escolher excluir campanha, o Sistema mantém as fichas dos jogadores na biblioteca</p> <p>ii. Se o Usuário escolher excluir campanha e todas as fichas dos jogadores, o Sistema exclui tudo</p>
	<p>1. A interface de Gerenciamento de Turnos exibirá uma tabela ao Usuário que indica a Iniciativa e Turnos, além de opções: "Gerenciar Entidades", "Editar Quantidade de Turnos", "Editar Iniciativa"</p>

Gerenciamento de Turnos	<p>i. Se Usuário escolher Gerenciar Personagem, o Caso de Uso "Gerenciar Entidades" será realizado</p> <p>ii. Se o Usuário escolher "Editar Quantidade de Turnos", ele poderá digitar a quantidade de turnos de cada entidade, sendo a padrão = 1.</p> <p>iii. Se o Usuário escolher "Editar Iniciativa", o Sistema permitirá que o Usuário mude a Iniciativa de cada entidade.</p>
Adicionar Ficha Inesperada	1. O Usuário, para acessar essa opção, deve estar em "Gerenciar Campanha"
	2. O Usuário poderá incluir uma ficha temporária, com mesmos atributos e conteúdos adicionais de uma entidade inicial
	3. O Sistema deve permitir a inserção dessa Entidade durante a campanha e incluí-la na tabela de Iniciativa e Turnos
	4. O Usuário pode excluir essa ficha a todo tempo