

Caso de Uso	Descrição Textual
Incluir Entidades	1. O Usuário deve estar na aba "Gerenciar Sessão".
	2. O Usuário deve ter adicionado anteriormente as entidades no menu de "Manipular Entidades"
	3. O Usuário escolhe a ficha do indivíduo a ser inserido na campanha, seja ele uma criatura, um personagem não-jogável ou um jogador.
	4. O Sistema confirma com o usuário se aquele personagem é o que deve ser inserido: i. Se houve confirmação, o Sistema adiciona a entidade na sessão. ii. Se na confirmação, o Usuário seleciona a opção "Não, trocar entidade", a entidade escolhida não é inserida na sessão.
	5. O Sistema, após verificação, adiciona o indivíduo na campanha.
Manipular Entidades	1. O Usuário deve abrir a aba "Manipular Entidades"
	2. O Sistema pergunta ao usuário se ele quer "Visualizar Entidades" ou "Editar Entidades" 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 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". iii. Se "Adicionar Entidades" for escolhido, o Usuário poderá fazer a inserção da ficha da entidade, adicionando seus atributos, funções, armas... iiii. Se "Gerenciar Entidades" for escolhido, o Usuário poderá mudar as características inicialmente colocadas por ele iiiii. Se "Excluir Entidades" for escolhido, o Usuário pode excluir permanentemente a ficha do personagem indicado.
	3. Sistema pergunta se Usuário deseja confirmar sua decisão i. Se o Usuário confirma, o Sistema realiza a ação ii. Se o Usuário não confirma, o Sistema não realiza a ação
Gerenciar Jogadores	1. O Usuário deve estar na aba "Gerenciar Sessão".
	2. O Usuário terá a opção de incluir, remover ou editar o perfil dos jogadores
	i. Se o Usuário escolher "Incluir Jogador", ele poderá criar um novo perfil de jogador incluindo seu nome, qual personagem ele joga e a ficha de tal personagem ii. Se o Usuário escolher "Remover Jogador", ele poderá deletar um perfil de jogador.

	<p>ii. Se o Usuário escolher "Editar Jogador", ele poderá alterar a nome do jogador 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>
Rolar dados	1. O Usuário deve estar na aba "Rolar dados"
	2. O Usuário terá duas opções para escolher: "Sair e "Escolher Dados"
	<p>i. Se o Usuário selecionar sair, o Sistema retornará ao menu inicial</p> <p>ii. Se o Usuário selecionar "Escolher dados", poderá selecionar qual dado irá rolar da lista: [d4,d6,d8,d10,d12,d20,d100] e quantos dados serão rolados.</p> <p>iii. Se o Usuário clicar em confirmar, o Sistema realiza a operação de "Rolar Dados" e as opções "Sair e "Escolher dados" retornam à interface</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 a rodada
	3. A partir da Iniciativa, o Sistema irá determinar uma tabela de Turnos ao Usuário.
	4. O Sistema, a partir do Turno de um personagem, exibe o gerenciamento de ficha da entidade referente ao Turno. O Sistema permitirá duas opções: Próximo Turno e Gerenciamento de ficha
	<p>i. Se o Usuário desejar passar ao próximo Turno, ele muda o Turno e vai à ficha da próxima entidade</p> <p>ii. Se o Usuário deseja gerenciar ficha, ele poderá manipular atributos do personagem referente ao turno</p>
	5. Quando o Usuário terminar de gerenciar a ficha de cada Turno de Personagem, o Sistema retornará um contador de rodadas realizadas