

## UC 002 – Jogar

### Objetivo

Jogar o jogo da velha contra o computador de acordo com as configurações selecionadas anteriormente.

### Atores

Usuário

### Pré-condições

Ter selecionado uma configuração de jogo.

### Fluxo Principal

1. Sistema exibe o tabuleiro do jogo com o estado inicial vazio; [A1]
2. Usuário seleciona uma posição para sua jogada; [E1] [E2]
3. Sistema valida a posição;
4. Sistema marca a jogada do computador;
5. Sistema valida o resultado do jogo com as jogadas correntes;
6. Sistema exibe o tabuleiro atualizado com as duas novas jogadas;
7. Retorna para o passo 2 caso o jogo não tenha finalizado.

### Fluxos Alternativos

[A1] Computador como primeiro jogador

1. Sistema marca a jogada do computador;
2. Segue para o passo 2 do fluxo principal.

[A2] Clicar no botão Voltar

1. Sistema retorna o usuário para a tela de configuração do jogo.

[A3] Clicar no botão Recomeçar

1. Sistema zera o estado do jogo, voltando para o passo 1 do fluxo inicial;

### Fluxos de Exceção

[E1] Posição já ocupada para marcação do Usuário

1. Sistema invalida a jogada, não fazendo modificações no tabuleiro.

[E2] Resultado do Jogo já determinado

1. Sistema invalida a jogada, não fazendo modificações no tabuleiro.