

Exemplo - Análise e Projeto Orientado à Objetos

1 Caso de Uso: Jogar Hangman

1.1 Objetivo

i **Info:** Contém uma breve descrição do objetivo do caso de uso.

Este caso de uso descreve a lógica principal do jogo da forca.

1.2 Requisitos

i **Info:** Neste campo indicamos a qual requisito funcional o caso de uso em questão está associado.

RF1 - Jogar o jogo da forca

1.3 Atores

i **Info:** Neste campo definimos a lista de atores associados ao caso de uso. Ator é qualquer entidade externa que interage com o sistema (neste caso, com o caso de uso em questão).

Jogador

1.4 Prioridade

i **Info:** Informação identificada junto ao usuário que auxilia na definição dos casos de uso que serão contemplados em cada iteração do desenvolvimento do software.

ALTA

1.5 Pré-condições

i **Info:** Neste campo devemos informar as condições que devem ser atendidas para que o caso de uso possa ser executado.

O jogo deve ser inicializado e ter um conjunto de palavras (dicionário) de palavras que serão sorteadas para a execução do jogo.

1.6 Frequência de uso

i **Info:** Informação identificada junto ao usuário que auxilia na definição dos casos de uso que serão contemplados em cada iteração do desenvolvimento do software.

Não se aplica.

1.7 Criticalidade

i **Info:** Informação identificada junto ao usuário que auxilia na definição dos casos de uso que serão contemplados em cada iteração do desenvolvimento do software.

ALTA

1.8 Condição de Entrada

i **Info:** Neste campo definimos qual ação do ator dará início à interação com o caso de uso em questão.

O jogador solicita o início de uma nova rodada do jogo.

1.9 Fluxo Principal

i **Info:** Esta é uma das seções principais do caso de uso. É onde descrevemos os passos entre o ator e o sistema. O fluxo principal é o cenário que mais acontece no caso de uso e/ou o mais importante.

1. O sistema seleciona uma palavra de um dicionário de palavras;
2. É apresentado ao jogador o número de letras que essa palavra possui e uma dica sobre a palavra sorteada;
3. O jogador informa um palpite de letra que a palavra possui;
4. O sistema verifica se a letra informada está presente na palavra;
 - (a) Caso a letra esteja presente, o sistema apresenta a palavra com as letras já descobertas visíveis;
 - (b) Caso a letra não esteja presente, o número de erros é incrementado;
5. O fluxo retorna ao item 3, enquanto a palavra não for descoberta ou se o número máximo de erros possíveis for atingido;
6. O sistema calcula a pontuação atingida pelo usuário;
7. A rodada é encerrada informando o resultado ao jogador;

1.10 Fluxo Alternativo

i **Info:** Fluxo alternativo é o caminho alternativo tomado pelo caso de uso a partir do fluxo principal, ou seja, dada uma condição de negócio o caso de uso seguirá por outro cenário que não o principal caso essa condição seja verdadeira.

Não há

1.11 Pós-condições

i **Info:** Neste campo devemos informar o estado em que o sistema (ou entidade manipulada no caso de uso) estará depois que o caso de uso for executado.

Após a execução deste caso do uso, as estatísticas de vitórias do jogador devem estar atualizadas de acordo com o resultado desta rodada.

1.12 Regras de negócio



Info: Nesta seção descrevemos todas as regras funcionais que o caso de uso deve cumprir durante sua execução.

1. O número máximo de erros que o jogador pode cometer é de 5 erros;
2. Caso o jogador repita um palpite errado que já foi realizado, o mesmo NÃO conta um novo erro;
3. A pontuação da rodada será calculada pelo número de letras que a palavra tem, menos os erros cometidos pelo jogador, não sendo admitido pontuações negativas;