

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
CENTRO DE INFORMÁTICA



Project Musa

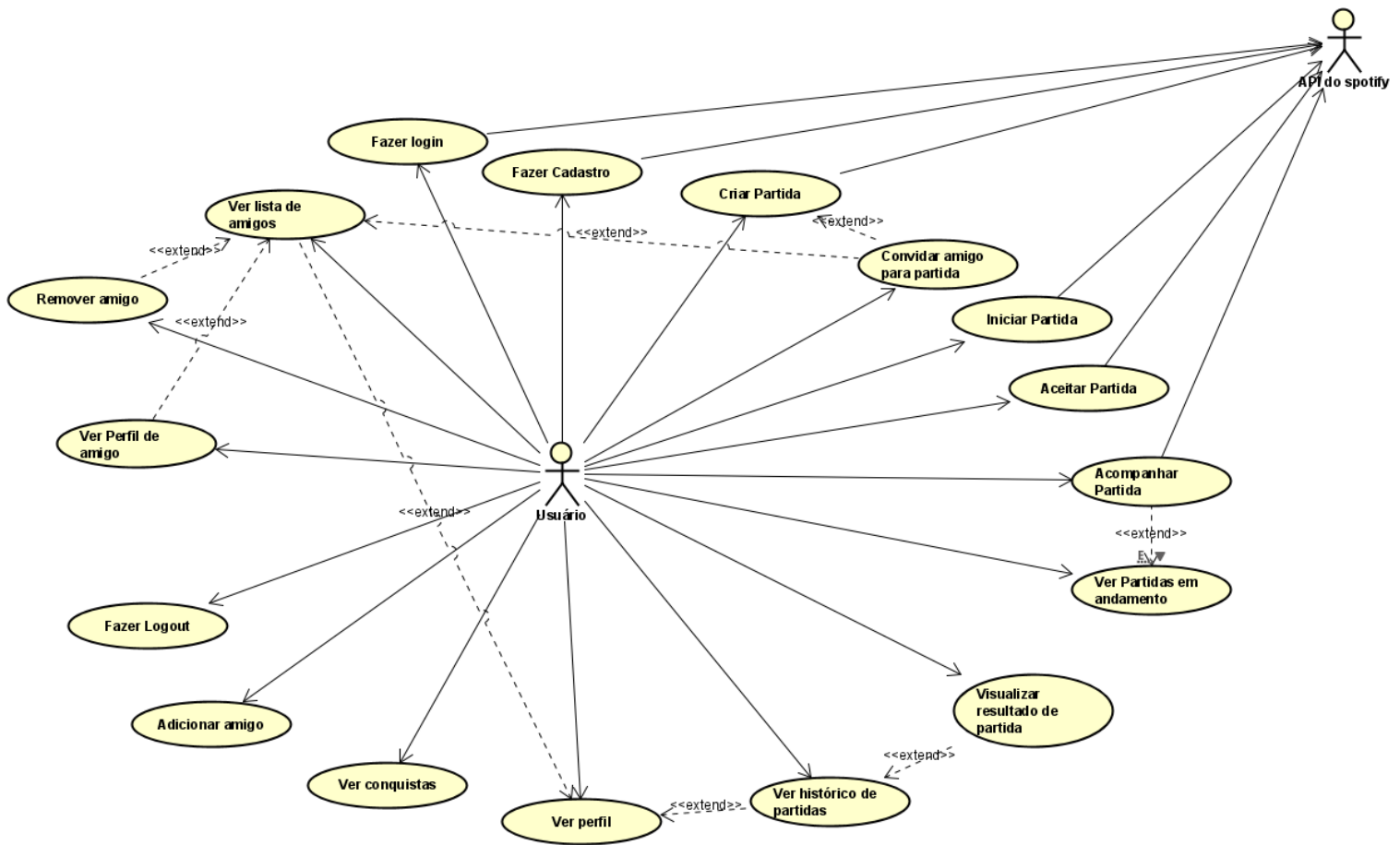
Guilherme Afonso Silva Pereira - gasp
Lucas Rodrigues dos Santos Valença - lrsv
Tiago de Souza Campêlo Silva - tscs2

DISCIPLINA ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

Proposta do projeto

A proposta do nosso projeto é criar um jogo musical com estilo de rede social utilizando dados do Spotify do usuário. Nele, os usuários podem criar desafios relacionados às músicas que escutam, e convidar seus amigos para partidas. Os desafios têm diversos tipos e durações e ao final de cada partida é calculado quem foi o vencedor, de acordo com a categoria. Usuários podem adquirir conquistas após completarem objetivos específicos, e mantê-las salvas nos seus perfis.

Diagrama dos casos de uso



Descrição dos casos de uso

Fazer Login

Identificação	[UC001]
Descrição	Este caso de uso é responsável por autenticar um usuário no Musa
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário deverá possuir cadastro no Musa
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário pressiona o botão de login2. O sistema verifica se o usuário já possui cadastro3. O sistema valida o cadastro na API do Spotify4. O sistema registra o início da sessão
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 2, se o cadastro não for encontrado, o sistema exibe uma mensagem e vai para a tela de cadastro
Pós-condições	O usuário estará logado no jogo

Fazer cadastro

Identificação	[UC002]
Descrição	Este caso de uso é responsável por armazenar informações básicas de um jogador no musa
Atores	Usuário
Pré-condições	
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário pressiona o botão de login2. O sistema verifica se o usuário já possui cadastro3. O usuário é levado para uma página externa do spotify para realizar a autenticação4. O usuário é redirecionado de volta ao Musa para informar um apelido5. O usuário clica em finalizar cadastro6. O sistema registra os dados do usuário do Banco de dados
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 2, se o usuário já possui cadastro, o sistema informa que já possui cadastro e redireciona para a página inicial.
Pós-condições	O usuário estará cadastrado no sistema

Criar Partida

Identificação	[UC003]
Descrição	Este caso de uso é responsável pela criação de uma partida
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado e logado.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário clica em criar partida2. O usuário escolhe a categoria da partida3. O usuário escolhe a duração da partida4. O usuário pode escolher alguém da sua lista de amigos para convidar5. O usuário clica em criar partida6. É exibida uma tela com opções de compartilhamento da partida criada
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 4, caso o usuário não tenha ninguém na sua lista de amigos ele segue para o passo 5.
Pós-condições	A partida é criada

Convidar usuário para partida

Identificação	[UC004]
Descrição	Este caso de uso é responsável por convidar um amigo do usuário para uma partida
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado, logado, ter pelo menos uma pessoa na lista de amigos e estar criando uma partida.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário está na tela de criação de partidas2. O sistema solicita que o usuário adicione amigos a partida3. O usuário seleciona os amigos que deseja adicionar
Fluxo secundário	
Pós-condições	O usuário finaliza a criação de partida e o sistema envia a solicitação da partida para os amigos selecionados.

Iniciar partida

Identificação	[UC005]
Descrição	Este caso de uso define a ação de um usuário (jogador) iniciar a partida.
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa ter uma partida em seu perfil.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário seleciona uma partida no seu perfil.2. O usuário clica em iniciar partida3. O sistema envia a solicitação de início para todos os participantes
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 2, caso ninguém tenha sido convidado, o sistema irá exibir uma mensagem e cancelar o início da partida.
Pós-condições	O usuário tem a partida iniciada, e o(s) outro(s) usuário(s) participando tem X minutos para aceitar a partida.

Aceitar Partida

Identificação	[UC006]
Descrição	Este caso de uso é responsável por aceitar uma partida.
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado, logado e ter sido convidado para uma partida.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário está na tela com a lista de partidas em andamento.2. O usuário clica em Aceitar, em uma partida em que foi convidado.
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 2, caso tenha passado X minutos que a outra pessoa iniciou a partida, o sistema exibirá uma mensagem e a partida não começará.
Pós-condições	O usuário estará participando da partida aceita podendo pontuar na mesma.

Ver partidas em andamento

Identificação	[UC007]
Descrição	Este caso de uso é responsável por ver as partidas que o usuário criou ou foi convidado
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado, logado.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário abre a tela de partidas em andamento2. O usuário verá a lista de todas as partidas que criou ou foi convidado
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 2, caso o usuário não tenha criado ou convidado para partidas será mostrado apenas uma mensagem e a opção de criar uma partida.
Pós-condições	O usuário visualiza as partidas que estão em andamento

Acompanhar partida

Identificação	[UC008]
Descrição	Este caso de uso é responsável por acompanhar uma partida que o usuário está participando.
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado, logado, estar participando de uma partida que já iniciou.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário abre a tela de partidas em andamento2. O usuário verá a lista de todas as partidas que criou ou foi convidado3. O usuário clica em detalhes na partida que deseja visualizar4. A tela da partida se abre mostrando as informações em tempo real sobre a mesma.
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">2. No passo 3, caso o usuário não tenha nenhuma partida em andamento não haverá opção de ver detalhes.
Pós-condições	O usuário poderá navegar nas informações da partida em andamento.

Ver perfil

Identificação	[UC009]
Descrição	Esse caso de uso é responsável por mostrar o perfil do usuário (jogador)
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado e logado.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário seleciona a opção de ver perfil
Fluxo secundário	
Pós-condições	O usuário poderá visualizar o seu perfil, com o histórico de partidas e suas conquistas.

Ver histórico de partidas

Identificação	[UC010]
Descrição	Este caso de uso é responsável por mostrar o histórico de partidas
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado e logado.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário está na página do seu perfil2. O usuário clica em ver histórico de partidas3. O usuário é redirecionado para a página do histórico de partidas4. O usuário pode navegar nas partidas anteriores
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 4, caso o usuário não tenha jogado nenhuma partida, será exibida somente uma mensagem informando que não há nada para ser exibido.
Pós-condições	O usuário poderá visualizar suas últimas partidas anteriores.

Visualizar resultados de partida

Identificação	[UC011]
Descrição	Este caso de uso é responsável por visualizar os resultados de uma partida finalizada
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado, logado e ter participado de uma partida.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário vai para o histórico de partidas.2. O usuário clica em ver detalhes.3. O usuário visualiza os resultados finais da partida escolhida.
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 2, caso o usuário não tenha nenhuma partida será exibida uma mensagem informando que o usuário não participou de nenhuma partida ainda.
Pós-condições	O usuário pode navegar nos detalhes da partida.

Ver lista de amigos

Identificação	[UC012]
Descrição	Este caso de uso é responsável por ver a lista de amigos do usuário.
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado e logado.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário abre a tela de perfil2. O usuário clica em lista de amigos3. O usuário visualiza a lista de amigos adicionados.
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 3, caso o usuário não possua nenhum amigo, o sistema exibirá uma mensagem informando que não há amigos.
Pós-condições	

Ver perfil de amigo

Identificação	[UC013]
Descrição	Este caso de uso é responsável pelo usuário ver o perfil de um amigo.
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado, logado e possuir pelo menos um amigo.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário abre a tela de perfil2. O usuário clica em lista de amigos3. O usuário visualiza a lista de amigos adicionados4. O usuário clica em um amigo5. O usuário visualiza o perfil do amigo.
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 3, caso o usuário não possua nenhum amigo, o sistema exibirá uma mensagem informando que não há amigos.
Pós-condições	

Remover amigo

Identificação	[UC014]
Descrição	Este caso de uso é responsável pelo usuário remover um amigo.
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado, logado e possuir pelo menos um amigo na sua lista de amigos.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário abre a tela de perfil2. O usuário clica em lista de amigos3. O usuário visualiza a lista de amigos adicionados4. O usuário clica em um amigo5. O usuário visualiza o perfil do amigo.6. O usuário clica em remover amigo7. O sistema mostra uma mensagem que o amigo foi removido
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 3, caso o usuário não possua nenhum amigo, o sistema exibirá uma mensagem informando que não há amigos.
Pós-condições	O usuário visualiza a lista de amigos sem o amigo que ele removeu.

Adicionar amigo

Identificação	[UC015]
Descrição	Este caso de uso é responsável pelo usuário adicionar um amigo.
Atores	Administrador
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado e logado.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário abre a tela de perfil2. O usuário clica em lista de amigos3. O usuário clica em adicionar amigo4. O usuário insere o código do amigo5. O usuário clica em adicionar amigo6. O sistema mostra uma mensagem que o novo amigo foi adicionado
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 5, caso o código seja inválido o sistema exibe uma mensagem e volta para tela de adição de amigo.2. No passo 5, caso o código seja de um amigo já adicionado, o sistema exibe uma mensagem e volta para tela de lista de amigos.
Pós-condições	O usuário possui o amigo adicionado na sua lista de amigos.

Ver conquistas

Identificação	[UC016]
Descrição	Este caso de uso é responsável pelo usuário visualizar suas conquistas
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado, logado e possuir pelo menos uma conquista
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário abre a tela de conquistas2. O usuário visualiza a lista de suas conquistas
Fluxo secundário	<ol style="list-style-type: none">1. No passo 2, caso o usuário não possua conquistas será exibida apenas uma mensagem informando que não foram encontradas conquistas.
Pós-condições	O usuário poderá visualizar os detalhes de todas suas conquistas obtidas.

Fazer logout

Identificação	[UC017]
Descrição	Este caso de uso é responsável por desconectar o usuário
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário precisa estar cadastrado e logado.
Fluxo principal	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário abre a tela de perfil2. O usuário clica em sair da conta3. O usuário retorna a página de login
Fluxo secundário	
Pós-condições	O usuário estará desconectado do jogo.