

Especificação de Casos de uso

Victor Portella, Vinícius Vendramini e Mateus Barros*

24 de agosto de 2014

Docente: Prof. Dr. Marco Aurélio Gerosa

*NUSP: 7991152, 7991103 e 7991037

Caso de uso: Treina monstro

- Descrição: Gasta-se um montante de energia para treinar o monstro para assim ganhar mais pontos de experiência em determinado atributo, possivelmente ganhando mais um ponto no próprio atributo em si.
- Pré-condições: Ter montante de energia o suficiente para treinar
- Pós-condições: Experiência maior no atributo treinado, ou ponto a mais nesse mesmo atributo.
- Fluxo principal:
 - + 1- O jogador escolhe qual atributo quer treinar.
 - + 2- Desconta-se uma quantia de energia da reserva de energia do jogador
 - + 3- É adicionado um valor na experiência do atributo treinado.
 - + 4- É adicionado um ponto ao atributo treinado caso o monstro tenha alcançado experiência o suficiente naquele atributo, e o montante de experiência nesse atributo é zerado.

Caso de uso: Compra de equipamentos de geração de energia

- Descrição: Gasta-se certo montante de energia para a aquisição de equipamentos que aumentam a geração passiva de energia na fazenda do jogador
- Pré-condições: Ter energia suficiente para a compra.
- Pós-condições: A fazenda energética do jogador passará a gerar passivamente um valor maior de energia
- Fluxo principal:
 - + 1- O jogador escolhe dentre os equipamentos disponíveis na loja (alguns equipamentos têm pré-requisitos de compras).
 - + 2- Caso ele possua o suficiente para realizar a compra, o montante de energia é descontado de seu inventário.
 - + 3- O equipamento é adicionado à fazenda do jogador.