



1. Aluno entra na página do curso do Amadeus no qual está matriculado e visualiza: o nome do curso, do professor e monitor(es), as datas de início e término, além das informações referentes ao primeiro módulo deste curso. Visualiza também uma coluna com seus contatos do curso.

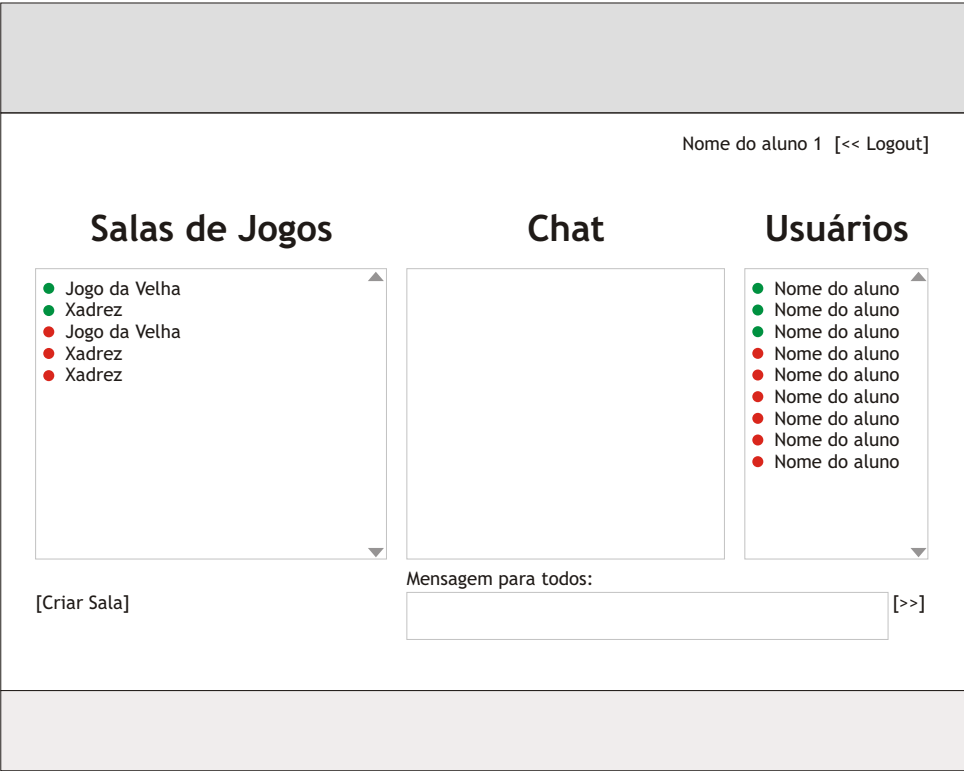
Percebe que no primeiro módulo do curso, professor adicionou uma atividade denominada de Jogo da Velha. Clica sobre este link;



9. O aluno clica sobre o nome do jogo e imediatamente abre a extensão do módulo, desta vez mostrando o detalhamento do jogo já inserido:

- A. Nome (Jogo da Velha);
- B. Descrição e comentários preenchidos pelo professor;
- C. Imagem que ilustra o jogo, também fornecida pela Jynx. Quando a empresa que desenvolve o jogo não fornece a imagem, um ícone padrão do Amadeus é inserido pelo sistema.

Aluno clica na imagem ou sobre o nome Jogo da Velha e uma outra tela abre com o lobby do jogo (neste momento ele entra no lobby);



4. Já no lobby, o aluno visualiza as salas existentes, os outros usuários (alunos, professores e monitores) que estão online, assim como o chat que está ocorrendo no momento entre os demais usuários, e o campo para introduzir uma mensagem neste chat. Além disto, o lobby apresenta um botão para criar nova sala e outro para logout.

Há três salas que já estão lotadas (sinalizadas pelo círculo vermelho) e outras duas ainda disponíveis (círculo verde). Acima da lista estão todas as salas que ainda estão disponíveis para outros jogadores entrarem e abaixo as que já estão fechadas.

Quanto aos usuários do lobby, há quatro que não estão em nenhuma sala, três alunos (sinalizados pelo círculo verde), e outros seis que estão dentro de alguma sala (círculo vermelho);

5. O Aluno visualiza um amigo entre seus contatos do curso e inicia um chat particular com ele, não optando por usar o chat com todos os usuários do lobby. Clica sobre o nome do contato com que deseja trocar mensagens e logo abre um pop-up dentro do mesmo ambiente do lobby. Neste pop-up o aluno visualiza:

- A. Círculo indicando o status dos outros usuários (no caso verde);
- B. O login do usuário que receberá a mensagem; o status mais detalhado do outro usuário no qual se poderá saber se ele está online, ocupado (dentro de uma sala), ou offline;
- C. Botão de fechar o pop-up;
- D. Área de texto onde serão visualizadas as mensagens trocadas entre os dois usuários;
- E. Campo de texto onde um usuário digita a mensagem a ser enviada ao outro usuário;

Nome do aluno 1 [<< Logout]

**Salas de Jogos**

● Jogo da Velha

● Xadrez

● Jogo da Velha

● Xadrez

● Xadrez

Chat

[x]

● Nome do aluno

Disponível

Vamos abrir outra sala cara! [>>]

**Usuários**

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

[Criar Sala]

Mensagem para todos:

[>>]

Nome do aluno 1 [<< Logout]

**Salas de Jogos**

● Jogo da Velha

● Xadrez

● Jogo da Velha

● Xadrez

● Xadrez

Chat

[x]

● Nome do aluno

Disponível

José disse:  
Vamos abrir uma nova sala, cara!

[>>]

**Usuários**

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

[Criar Sala]

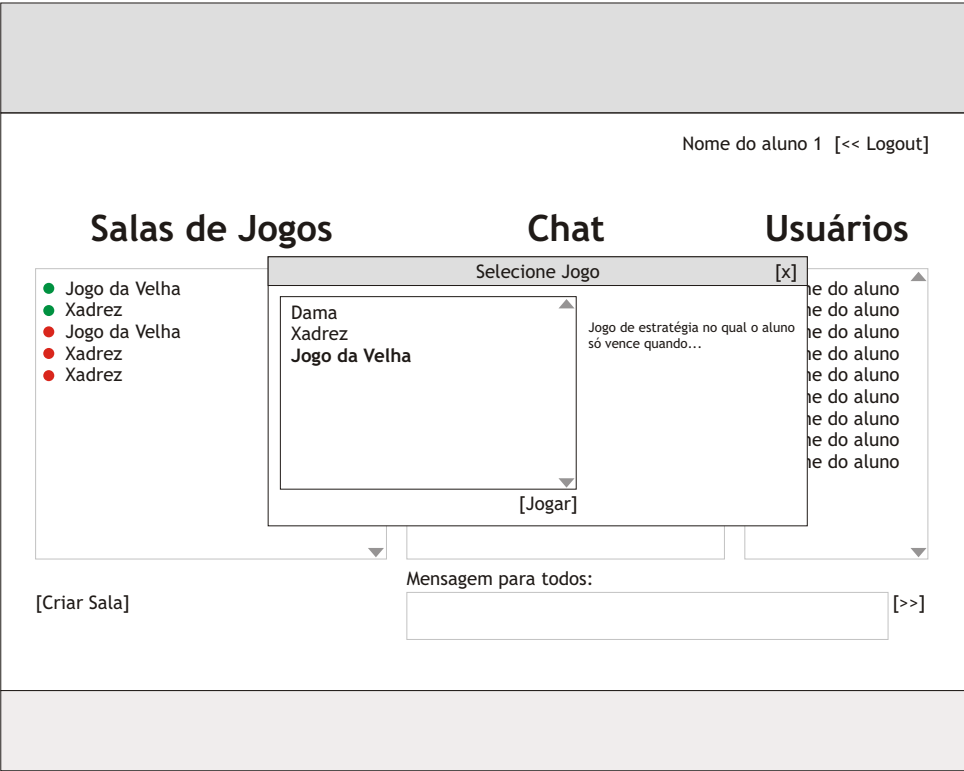
Mensagem para todos:

[>>]

6. O aluno digita a mensagem a ser enviada e tecla em ENTER ou clica no botão >> à direita. Esta mensagem aparecerá com a seguinte formatação:

loginDoUsuario disse:  
Mensagem digitada

Ex:  
José disse:  
Vamos abrir uma nova sala, cara!



7. Após fechar o chat, o aluno clica em “Criar sala” para abrir um novo jogo. Aparecerá então um pop-up dentro do mesmo ambiente do lobby contendo uma lista de todos os jogos disponíveis no curso. Neste pop-up:
- A. São listados todos os jogos que podem ser jogados (o Jogo da Velha e os postados anteriormente pelo professor);
  - B. Ao clicar em determinado jogo, serão mostradas algumas descrições sobre o jogo selecionado;
  - C. O botão “Jogar”, ao ser pressionado fecha o pop-up e imediatamente cria uma nova sala com o jogo;

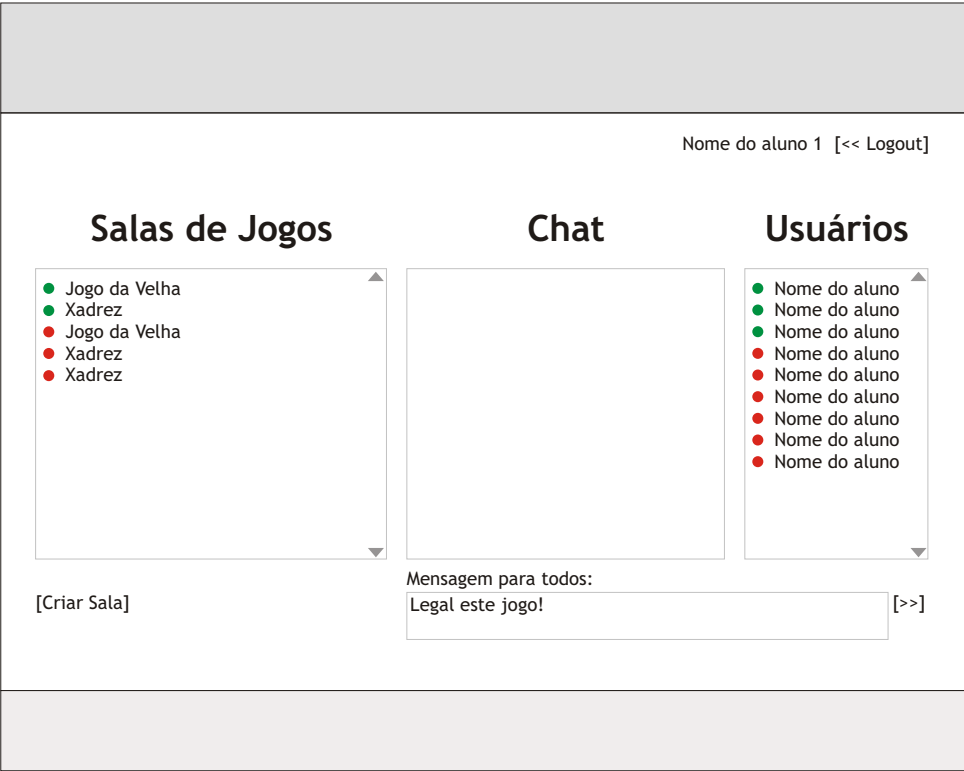
8. A sala é criada contendo apenas este usuário, e seu nome será adicionado à lista de participantes. No momento, esta sala ainda está disponível para os outros usuários e por isso é sinalizada de verde e fica acima das salas ocupadas.
- A sala abrirá uma nova janela no browser direcionado ao link do Jogo da Velha fornecido pela Jynx;



9. Jogo aberto em outra janela;



8. Logo a sala passa a ter mais usuários e atinge o número máximo estipulado pelo próprio jogo. Acontecendo isto, cor do círculo indicativo do status da sala será alterada para a cor vermelha e a lista contendo todas as salas será organizada de tal forma que as salas ocupadas fiquem mais abaixo na lista;



10. Ainda jogando, o aluno retorna à janela do lobby e digita uma mensagem na área “Mensagem para todos” disponível no chat e tecla ENTER ou clica no botão >> à direita. Ao ser enviado a mensagem, todos os usuários do lobby naquele instante poderão visualizá-la. Esta mensagem aparecerá com a seguinte formatação:

loginDoUsuario disse:  
Mensagem digitada

Ex:  
José disse:  
Legal este jogo!

Nome do aluno 1 [<< Logout]

Salas de Jogos

● Xadrez

● Jogo da Velha

● Jogo da Velha

● Xadrez

● Xadrez

[Criar Sala]

Chat

Mensagem para todos:

Usuários

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

11. Depois de finalizado o jogo, o aluno abandona a sala simplesmente fechando a janela do jogo que participava. Efetua o logout do lobby e retorna as outras atividades no ambiente do Amadeus.