

Casos de Uso

1 - Padrão x Máquina

Caso de uso: Iniciar um jogo com um tabuleiro padrão contra a máquina

Atores: Jogador;

Propósito: Jogar contra a máquina;

Descrição: Ao entrar no programa, o jogador é requisitado a escolher as opções de tabuleiro, nesse caso, escolhendo o padrão, o software inicia a interface com um tabuleiro padrão, abrindo a próxima pergunta sobre o adversário do jogador. Nesse ponto, ele escolhe a máquina.;

Tipo: Primário e essencial;

Típica Sequência de Eventos

Ação do Ator

1. Iniciar o programa por meio do terminal;

4. Escolher qual modelo de tabuleiro deseja;

7. Escolher contra a máquina;

8. Fazer o primeiro movimento;

Respostas do sistemas

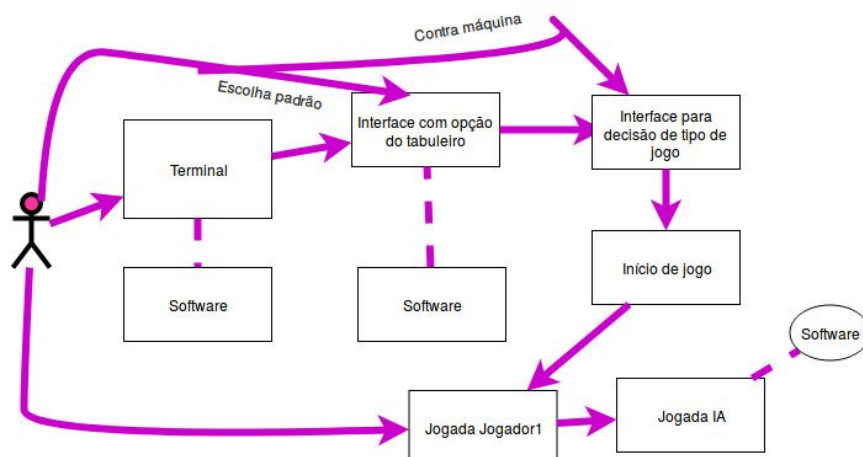
2. Iniciar a interface;

3. Mostrar opções de tabuleiro;

5. Carregar na interface o tabuleiro padrão ;

6. Mostrar o menu com Tipos de jogo;

9. Jogar baseado na melhor jogada retirada da tabela de decisões;



2 - Vazio x Máquina

Caso de uso: Iniciar um jogo com um tabuleiro vazio contra a máquina

Atores: Jogador;

Propósito: Jogar contra a máquina;

Descrição: Ao entrar no programa, o jogador é requisitado a escolher as opções de tabuleiro, nesse caso, escolhendo o vazio, o software inicia a interface com um tabuleiro vazio, esperando que o jogador preencha o tabuleiro e finalize esse processo. Em seguida, abrindo a próxima pergunta sobre o adversário do jogador. Nesse ponto, ele escolhe a máquina.;

Tipo: Primário e essencial;

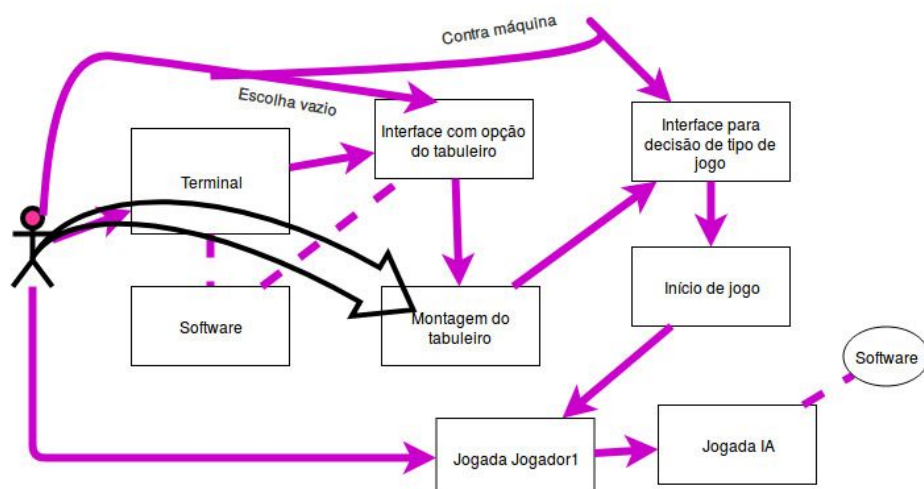
Típica Sequência de Eventos

Ação do Ator

1. Iniciar o programa por meio do terminal;
4. Escolher qual modelo de tabuleiro deseja;
6. Montar o tabuleiro de acordo com instruções
7. Finalizar montagem
9. Escolher contra a máquina;
10. Fazer o primeiro movimento;

Respostas do sistemas

2. Iniciar a interface;
3. Mostrar opções de tabuleiro;
5. Carregar na interface o tabuleiro vazio;
8. Mostrar o menu com Tipos de jogo;
11. Jogar baseado na melhor jogada retirada da árvore de decisões com as peças que estarão disponíveis;



3 -Salvo x Máquina

Caso de uso: Iniciar um jogo com um tabuleiro salvo contra a máquina

Atores: Jogador;

Propósito: Jogar contra a máquina;

Descrição: Ao entrar no programa, o jogador é requisitado a escolher as opções de tabuleiro, nesse caso, escolhendo o salvo,, o software inicia a interface com um tabuleiro salvo de um arquivo PGN, abrindo a próxima pergunta sobre o adversário do jogador.

Nesse ponto, ele escolhe a máquina.;

Tipo: Primário e essencial;

Típica Sequência de Eventos

Ação do Ator

1. Iniciar o programa por meio do terminal;

4. Escolher qual modelo de tabuleiro deseja;

7. Escolher contra a máquina;

9. Fazer o primeiro movimento;

Respostas do sistemas

2. Iniciar a interface;

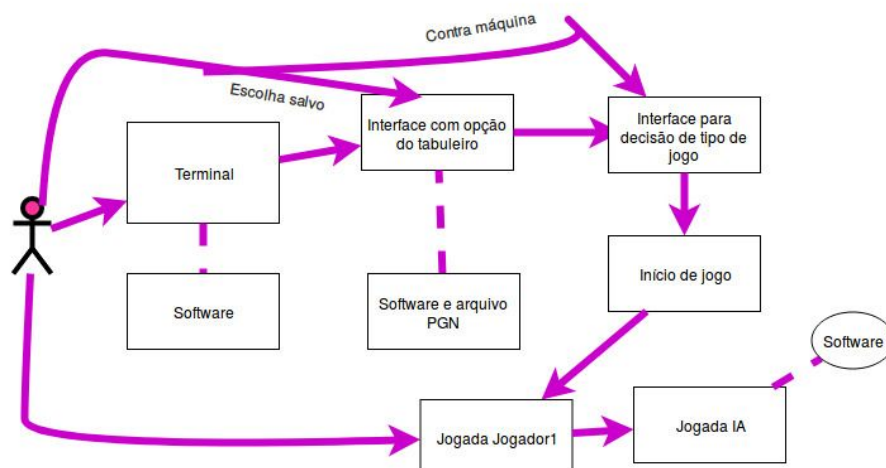
3. Mostrar opções de tabuleiro;

5. Carregar na interface o tabuleiro salvo do arquivo;

6. Mostrar o menu com Tipos de jogo;

8. Iniciar jogo ;

10. Jogar baseado na melhor jogada retirada da tabela de decisões;



4 - Padrão x Jogador

Caso de uso: Iniciar um jogo com um tabuleiro padrão contra outro jogador

Atores: Jogador1 e Jogador2;

Propósito: Jogar entre si;

Descrição: Ao entrar no programa, os jogadores são requisitados a escolher as opções de tabuleiro, nesse caso, escolhendo o padrão, o software inicia a interface com um tabuleiro padrão, abrindo a próxima pergunta sobre o adversário do jogador. Nesse ponto, ele escolhe o outro jogador;

Tipo: Primário e essencial;

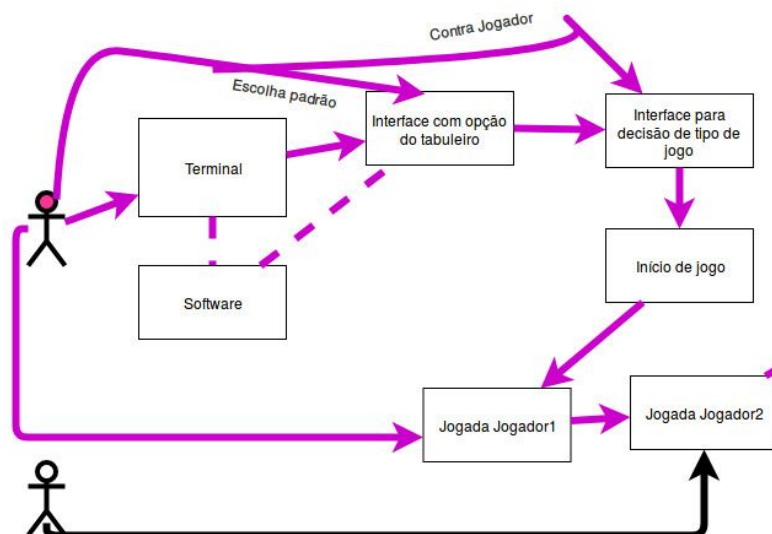
Típica Sequência de Eventos

Ação do Atores

1. Iniciar o programa por meio do terminal;
4. Escolher qual modelo de tabuleiro deseja;
7. Escolher contra o outro jogador;
9. Jogada do Jogador1;
10. Jogada do Jogador2;

Respostas do sistemas

2. Iniciar a interface;
3. Mostrar opções de tabuleiro;
5. Carregar na interface o tabuleiro padrão ;
6. Mostrar o menu com Tipos de jogo;
8. Iniciar jogo ;



5 - Vazio x Jogador

Caso de uso: Iniciar um jogo com um tabuleiro vazio contra outro jogador

Atores: Jogador1 e Jogador2;

Propósito: Jogar entre si;

Descrição: Ao entrar no programa, os jogadores são requisitados a escolher as opções de tabuleiro, nesse caso, escolhendo o vazio, o software inicia a interface com um tabuleiro vazio, esperando que se crie a situação. Em seguida, abre a próxima pergunta sobre o adversário do jogador. Nesse ponto, ele escolhe o outro jogador;

Tipo: Primário e essencial;

Típica Sequência de Eventos

Ação do Atores

1. Iniciar o programa por meio do terminal;

4. Escolher qual modelo de tabuleiro deseja;

6. Jogador1 seleciona sua configuração;

7. Jogador2 seleciona sua configuração;

8. Finaliza processo de criação;

10. Escolher contra o outro jogador;

12. Jogada do Jogador1;

13. Jogada do Jogador2;

Respostas do sistemas

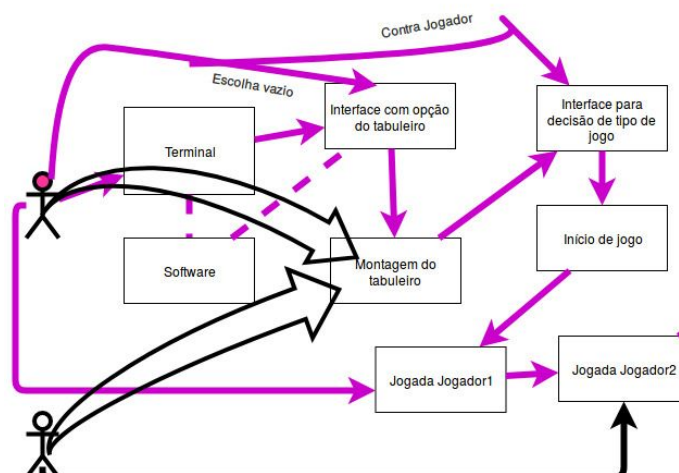
2. Iniciar a interface;

3. Mostrar opções de tabuleiro;

5. Carregar na interface o tabuleiro vazio;

9. Mostrar o menu com Tipos de jogo;

11. Iniciar jogo;



6 - Salvo x Jogador

Caso de uso: Iniciar um jogo com um tabuleiro padrão contra outro jogador

Atores: Jogador1 e Jogador2;

Propósito: Jogar entre si;

Descrição: Ao entrar no programa, os jogadores são requisitados a escolher as opções de tabuleiro, nesse caso, escolhendo o salvo, o software inicia a interface com um tabuleiro salvo de um arquivo PGN, abrindo a próxima pergunta sobre o adversário do jogador.

Nesse ponto, ele escolhe o outro jogador;

Tipo: Primário e essencial;

Típica Seqüência de Eventos

Acção do Atores

1. Iniciar o programa por meio do terminal;

4. Escolher qual modelo de tabuleiro deseja;

7. Escolher contra o outro jogador;

9. Jogada do Jogador1;

10. Jogada do Jogador2;

Respostas do sistemas

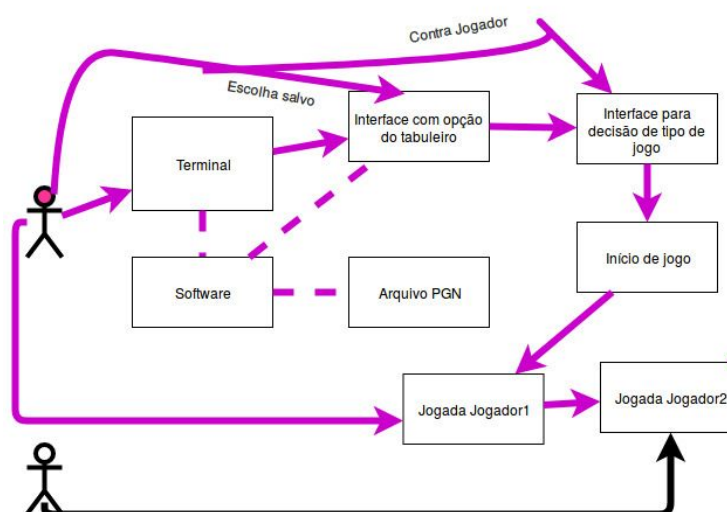
2. Iniciar a interface;

3. Mostrar opções de tabuleiro;

5. Carregar na interface o tabuleiro salvo no arquivo;

6. Mostrar o menu com Tipos de jogo;

8. Iniciar jogo;



7- Salvar durante partida

Caso de uso: Iniciar um jogo com um tabuleiro de qualquer umas das 3 formas, contra máquina ou outro jogador

Atores: Jogador1;

Propósito: Jogar contra a máquina ou outro jogador para salvar o jogo durante a partida;

Descrição: Ao entrar no programa, os jogadores são requisitados a escolher as opções de tabuleiro, nesse caso, escolhendo o padrão, o software inicia a interface com um tabuleiro padrão, abrindo a próxima pergunta sobre o adversário do jogador. Nesse ponto, ele escolhe a máquina e durante o jogo escolhe a opção para salvar o jogo.

Tipo: Primário e essencial;

Típica Seqüência de Eventos

Ação do Atores

1. Iniciar o programa por meio do terminal;
4. Escolher qual modelo de tabuleiro deseja;
7. Escolher contra o outro jogador;
9. Jogada do Jogador1;
11. Escolher opção de salvar o jogo;
13. Continuar ou sair do jogo;

Respostas do sistemas

2. Iniciar a interface;
3. Mostrar opções de tabuleiro;
5. Carregar na interface o tabuleiro padrão ;
6. Mostrar o menu com Tipos de jogo;
8. Iniciar jogo ;
10. Jogada da IA;
12. Aplicar as funções e salvar o jogo em um arquivo formato PGN;

