|  |  |
| --- | --- |
| Nome do Caso de Uso | Váuvula de Escape |
| Caso de Uso Geral |  |
| Ator Principal | Jogador |
| Ator Secundário | Computador |
| Resumo | Funcionamento básico do jogo Váuvula de Escape feito com Javascript |
| Pré-Condição | O jogo deve ser iniciado |
| Pós-Condição | O jogo deve ser finalizado quando o jogador ganhar chegando até a pontuação limite ou perder, quando a vida for zerada. |
| Ações do Ator | Ações do Sistema |
| 1. Iniciar jogo |  |
|  | 1. Gerar inimigos |
|  | 1. Movimentar o inimigo |
| 1. Movimentar o personagem |  |
|  | 1. Finalizar o jogo com a vitória do jogador, se ele chegar na pontuação máxima, ou com sua derrota, quando a vida chegar a zero |
| Restrições | 1. Não terá mais de 3 vidas |