|  |  |
| --- | --- |
| Nome do caso de uso: | O Capitão do Moby Dick |
| Caso de uso geral: |  |
| Ator principal | Jogador |
| Atores secundários | Computador |
| Resumo | Processo básico do jogo de plataforma ‘O Capitão do Moby Dick’ feito no Unity sobre as músicas escolhidas, contendo 2 cenas. |
| Pré-condição: | O jogo precisa ser iniciado |
| Pós-condição: | O jogo precisa ser finalizado pelo jogador ou automaticamente com sua derrota ou vitória |
| Ações do ator | Ações do sistema |
| 1. Iniciar o jogo |  |
|  | 1. Gerar cenário |
|  | 1. Gerar o inimigo |
| 1. Movimentar pelo cenário |  |
| 1. Atacar o inimigo gerado |  |
|  | 1. Gerenciar vida |
|  | 1. Finalizar com a vitória do jogador, quando a vida do inimigo zera, ou com a derrota dele, quando a vida do jogador zera |
| Restrições | 1. Não pode atacar e se movimentar ao mesmo tempo. |
|  |  |