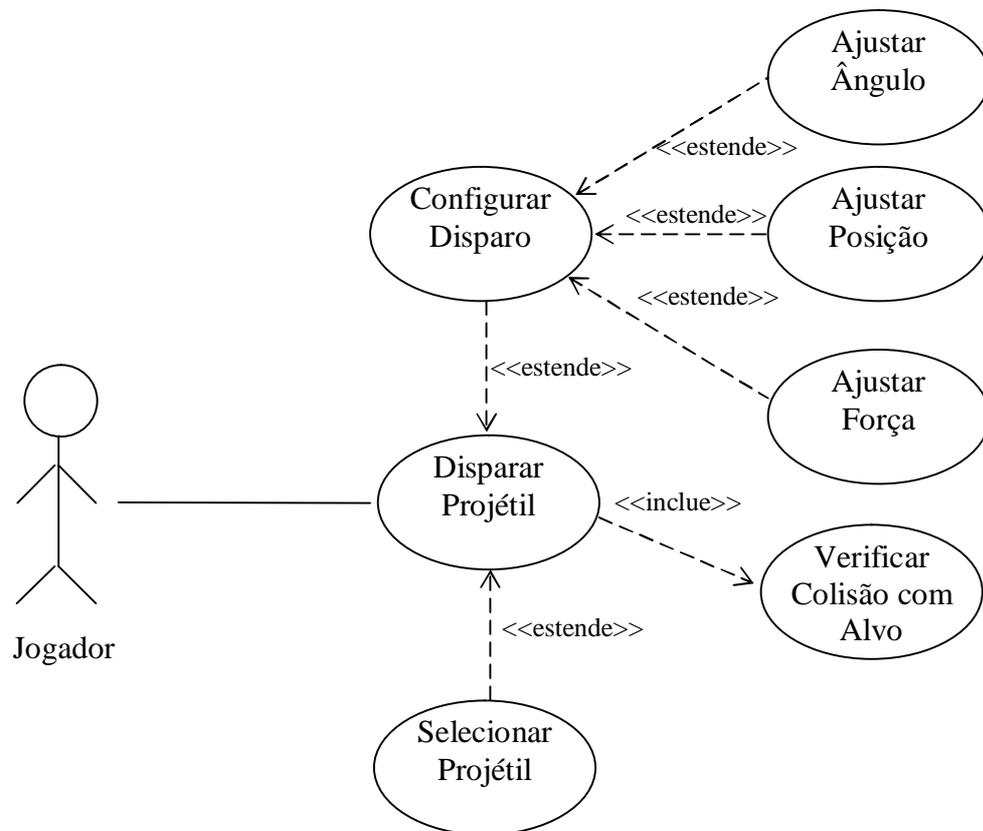




FACULDADE DE ENGENHARIA ELÉTRICA E DE COMPUTAÇÃO
MESTRADO EM ENGENHARIA ELÉTRICA
DISCIPLINA IA725 – COMPUTAÇÃO GRÁFICA
PROFESSORES: WU SHIN TING E JOSÉ MÁRIO DE MARTINO
ALUNOS: ALEX F. SEEHAGEN E JESSÉ A. SACCO
“CRUSH THAT WALL!”- PROJETO E DESENVOLVIMENTO

DIAGRAMA DE CASOS DE USO



Descrição dos casos de usos

Use case: Disparar Projétil.

Ator: Jogador.

Fluxo Principal: O jogador acessa Configurar Disparo, jogador acessa Selecionar Projétil, o jogador aciona a catapulta e o projétil é lançado, Verificar Colisão com Alvo.

Fluxo Alternativo:

1. O jogador acessa Configurar Disparo, o jogador aciona a catapulta e o projétil é lançado, Verificar Colisão com Alvo;
2. O jogador acessa Selecionar Projétil, o jogador aciona a catapulta e o projétil é lançado, Verificar Colisão com Alvo;
3. O jogador aciona a catapulta e o projétil é lançado, Verificar Colisão com Alvo.



Use case: Configurar Disparo.

Ator: Jogador.

Fluxo Principal: O jogador acessa Ajustar Ângulo, jogador acessa Ajustar Posição e jogador acessa Ajustar Força.

Fluxo Alternativo:

1. O jogador acessa Ajustar Ângulo e jogador acessa Ajustar Posição;
2. O jogador acessa Ajustar Posição e jogador acessa Ajustar Força;
3. O jogador acessa Ajustar Ângulo e jogador acessa Ajustar Força;
4. O jogador acessa Ajustar Ângulo;
5. O jogador acessa Ajustar Posição;
6. O jogador acessa Ajustar Força.

Use case: Ajustar Ângulo.

Ator: Jogador.

Fluxo Principal: O jogador ajusta o ângulo com ao qual o projétil será lançado pela catapulta.

Use case: Ajustar Posição

Ator: Jogador

Fluxo Principal: O jogador ajusta a posição da catapulta em relação ao alvo.

Use case: Ajustar Força.

Ator: Jogador.

Fluxo Principal: O jogador seleciona a força que será aplicada no projétil no momento do lançamento do mesmo pela catapulta.

Use case: Selecionar Projétil.

Ator: Jogador.

Fluxo Principal: O jogador seleciona o tipo de projétil a ser usado pela catapulta.

Use case: Verificar Colisão com Alvo.

Fluxo Principal: o sistema subtrai o projétil disparado do número de projéteis disponível ao jogador, o sistema monitora o movimento do projétil, o sistema verifica a colisão positiva do projétil com o alvo, o sistema acrescenta os pontos obtidos com a colisão do projétil com o alvo, o sistema retorna Disparar Projétil.

Fluxo Alternativo:

1. O sistema subtrai o projétil disparado do número de projéteis disponível ao jogador, o sistema monitora o movimento do projétil, o sistema verifica a colisão negativa do projétil com o alvo, o sistema retorna Disparar Projétil;
2. O sistema subtrai o projétil disparado do número de projéteis disponível ao jogador, o sistema monitora o movimento do projétil, o sistema verifica a colisão positiva do projétil com o alvo, o sistema acrescenta os pontos obtidos com a colisão do projétil com o alvo, pontuação atinge valor pré-determinado e o sistema adiciona projéteis ao número de projéteis disponíveis ao jogador, o sistema retorna Disparar Projétil.