* + - 1. ***[RF001] Manter Historia***
      2. ***Descrição do RF:*** Este caso de uso permite que o jogador cadastrar, listar, alterar ou excluir história no sistema.

| **Prioridade**: | ■ | Essencial | ◻ | Importante | ◻ | Desejável |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

**Entradas e pré-condições**: não tem

**Saídas e pós-condição**: uma história, listado, alterado ou excluído no sistema.

* + - 1. ***[RF002] Manter opções***
      2. ***Descrição do RF:*** Este caso de uso permite que o jogador cadastrar, listar, alterar ou excluir uma opção no sistema

| **Prioridade**: | ◻ | Essencial | ■ | Importante | ◻ | Desejável |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

**Entradas e pré-condições**: não tem.

**Saídas e pós-condição**: um opções é cadastrada, listada, alterada ou excluída no sistema

**Entradas e pré-condições**: não tem.

**Saídas e pós-condição**: uma opção é cadastrada, listada, alterada ou excluída no sistema.

* + - 1. ***[RF05] Cadastrar jogador***
      2. ***Descrição do RF:*** Este caso de uso permite que o jogador seja logado

| **Prioridade**: | ■ | Essencial | ◻ | Importante | ◻ | Desejável |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

**Entradas e pré-condições**: sim tem.

**Saídas e pós-condição**: um jogador é cadastrado no sistema.

.

* + - 1. ***[RF07] Excluir jogador***
      2. ***Descrição do RF:*** Este caso de uso permite que o jogador exclua uma conta no sistema.

| **Prioridade**: | ◻ | Essencial | ■ | Importante | ◻ | Desejável |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

**Entradas e pré-condições**: um jogador cadastrado.

**Saídas e pós-condição**: um jogador excluído no sistema.

* + - 1. ***[RF08] Listar opções***
      2. ***Descrição do RF:*** Este caso de uso permite que o jogador escolha as opções e o que se deseja .

| **Prioridade**: | ◻ | Essencial | ■ | Importante | ◻ | Desejável |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

**Entradas e pré-condições**: sim tem.

**Saídas e pós-condição**: as opção listados no sistema.

* + - 1. ***[RF10] Alterar opções***
      2. ***Descrição do RF:*** Este caso de uso permite que o jogador altere uma opção no sistema.

| **Prioridade**: | ◻ | Essencial | ■ | Importante | ◻ | Desejável |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

**Entradas e pré-condições**: uma opção cadastrada.

**Saídas e pós-condição**: uma opção alterada no sistema.

* + - 1. ***[RF11] Excluir opção***
      2. ***Descrição do RF:*** Este caso de uso permite que o jogador exclua um pedido no sistema.

| **Prioridade**: | ◻ | Essencial | ■ | Importante | ◻ | Desejável |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

**Entradas e pré-condições**: uma opção cadastrada.

**Saídas e pós-condição**: uma opção excluída no sistema.