



USE CASES

(fieldMe)

Diogo Fernandes

Tiago Alves

Orientadores:

Luís Falcão

Pedro Félix

Índice

LogIn (Realizar o log in)	3
SignUp (Realizar um novo registo)	3
Home e NavBar (movimentação ao longo da aplicação)	4
Eventos (visualização e participação em eventos)	4
Mapa:	5
Visualizar pontos correspondentes a campos ou complexos desportivos	5
Aluguer de Campos	5
Sugestão de um novo marcador	6
Rede Social	6
Feed	6
Perfil	7
Mensagens	7

LogIn (Realizar o log in)

Descrição: Permitir o acesso à componente social (feed, perfil, e troca de mensagens). Entrar na conta pessoal, de modo a efetuar operações que necessitam da informação do utilizador.

Atores: utilizador.

Condições prévias: Quem realiza o login já deverá possuir uma conta registada na aplicação.

Basic Flow: Deverão ser preenchidos os campos que dizem respeito ao email e à palavra passe, e de seguida premir o botão para concluir a operação.

Alternative Flow: Poderá ser pressionado o botão “Ainda não possuo uma conta”, de modo a ser reencaminhado para a página do signup.

Exception Flow: Caso ambos os campos não sejam devidamente preenchidos, será notificada uma mensagem a indicar que um dos campos não está correto, e será dada a possibilidade de tentar novamente.

Condições posteriores: Após o login, o utilizador será reencaminhado para a página correspondente ao feed.

SignUp (Realizar um novo registo)

Descrição: Permitir o acesso à componente social (feed, perfil, e troca de mensagens). Criar uma conta pessoal, de modo a efetuar operações que necessitam da informação do utilizador.

Atores: utilizador.

Basic Flow: Deverão ser preenchidos os campos que dizem respeito ao nome do utilizador (primeiro e apelido), ao e-mail, à palavra e à repetição da palavra passe, e de seguida premir o botão para concluir a operação.

Alternative Flow: Poderá ser premido o botão “Já possuo uma conta”, de modo a ser reencaminhado para a página de login

Exception Flow: Caso já exista um e-mail igual registado, será indicado que uma conta com este e-mail já existe e como tal, deverá ser usado um diferente para a criação de uma nova conta.

Condições posteriores: Após o signup, o utilizador será reencaminhado para a página correspondente ao feed.

Home e NavBar (movimentação ao longo da aplicação)

Descrição: Deslocar para diferentes páginas do site de modo rápido e intuitivo.

Atores: utilizador.

Basic Flow: A barra de navegação permite ao utilizador aceder às páginas das operações que deseja efetuar, de forma rápida e intuitiva. A home page possui um par descrição, botão que explica uma das funcionalidades da aplicação e encaminha o utilizador para a página da mesma.

Alternative Flow: Caso o utilizador esteja com uma sessão iniciada a barra de navegação será ligeiramente diferente, substituindo a capacidade de efetuar o início de sessão pelo controlo da conta pessoal, e a realização do logout.

Eventos (visualização e participação em eventos)

Descrição: Visualizar a data, o local e a atividade desportiva, assim como inscrever no evento.

Atores: utilizador.

Condições prévias: É possível visualizar os eventos a qualquer momento, no entanto, de modo a indicar o interesse em participar nos mesmos é necessário ter uma sessão iniciada.

Basic Flow: Ao visualizar o evento, será possível registar se no mesmo premindo o botão que lhe corresponde. Ao existir a possibilidade de um número limitado de vagas, a inscrição dependerá da existência de vagas disponíveis. Após o dia do evento, este será removido da lista. Ao premir a imagem pertencente ao contexto do evento, o utilizador será levado a um mapa que indica onde é que o mesmo decorrerá.

Condições posteriores: O número de vagas irá incrementar, mas o utilizador irá permanecer nesta página, dado poder querer continuar a visualizar outros eventos que considere interessantes

Mapa:

Visualizar pontos correspondentes a campos ou complexos desportivos

Descrição: Capacidade de observar através de marcadores a localização de campos e/ou complexos desportivos, assim como informação adicional, ao premir o marcador.

Atores: utilizador.

Basic Flow: Ao realizar movimentos pelo mapa serão apresentados, na aplicação, marcadores nos locais que correspondem a um complexo desportivo, ou campo. É possível obter informações adicionais sobre estes ao pressionar o marcador. Os complexos desportivos possuem informações como a existência de balneários, parque de estacionamento, disponibilidade em termos de requisição de material, sobre os campos existentes, reviews e os horários de funcionamento.

Aluguer de Campos

Descrição: Capacidade de visualizar, escolher e por fim alugar campos diretamente na aplicação.

Atores: utilizador.

Condições prévias: Possuir uma sessão iniciada.

Basic Flow: Ao premir os marcadores correspondentes a um complexo desportivo, será apresentado um botão para realizar o aluguer de um dos campos existentes. O botão permite a visualização e escolha dos campos disponíveis no momento. Após identificar qual dos campos o utilizador tem interesse em alugar, será apresentado um formulário a preencher com os dados pessoais de modo a efetuar o pagamento prévio do aluguer.

Exception Flow: Caso o utilizador não possua uma conta, ou sessão iniciada, este será levado para a página de login.

Condições posteriores: (A confirmação de um aluguer deverá ser feita por nós, ou o próprio complexo desportivo entrar em contacto com o utilizador ?).

Sugestão de um novo marcador

Descrição: Os utilizadores poderão sugerir campos/complexos desportivos, de modo a partilhar com outros indivíduos, locais para a prática desportiva.

Atores: utilizador.

Condições prévias: Possuir uma conta na aplicação, e ter sessão iniciada

Basic Flow: Abaixo do mapa será possível observar dois botões para efetuar a sugestão de um novo ponto no mapa. Os botões distinguem se o ponto a adicionar representa um campo, ou um complexo desportivo, sendo que estas operações só poderão ser efetuadas respectivamente por contas destes tipos. Após premir um dos botões o utilizador será encarregado de preencher um formulário com as seguintes informações:

- campos → exato local onde se encontra o campo, desportos possíveis de praticar.
- complexo desportivo → horários de funcionamento, localização específica do complexo, desportos possíveis de praticar e as condições que este fornece/possui (parque de estacionamento, material, balneários, campos)

Após o preenchimento do formulário, deverá ser premido o botão de confirmação da sugestão. Existirão botões diferentes um que contas de utilizadores normais poderão usar, e outro para contas de complexos desportivos.

Exception Flow: Caso o utilizador não possua uma conta, ou sessão iniciada, este será levado para a página de login.

Rede Social

Feed (Visualização e publicação de mídia)

Descrição: Observar as publicações realizadas por outros utilizadores, ou partilhar as próprias atividades com outros utilizadores.

Atores: utilizador.

Condições prévias: Possuir uma conta na aplicação, e ter sessão iniciada

Basic Flow: Na página do feed de notícias irão aparecer as partilhas de outros utilizadores, assim como as do próprio. No início da página irá aparecer uma área de texto onde o utilizador poderá escrever o que quiser. Também será contemplado com a possibilidade de partilhar outro tipo de mídia, como imagens ou notícias. Quando concluído é possível premir o botão “**Publicar**” ou o botão “**Cancelar**” para publicar ou indicar que afinal não se pretende efetuar a operação.

Mensagens (Envio e receção de mensagens)

Descrição: Enviar e receber mensagens privadas ou de grupos, assim como a visualização das mesmas, ordenadas por ordem decrescente da última mais recente para a última mais antiga.

Atores: utilizador.

Condições prévias: Possuir uma conta na aplicação, e ter sessão iniciada

Basic Flow: O utilizador poderá entrar na aba de contactos, onde será possível visualizar todos os contactos, sendo possível pesquisar por um específico, através de uma área para a inserção do nome correspondente ou visualizar as mensagens já efetuadas por ordem decrescente da última mais recente para a última mais antiga.

De modo a enviar uma nova mensagem, é necessário carregar num certo botão, e de seguida escolher o destinatário da mesma. Após esta escolha o utilizador será contemplado com uma interface intuitiva, com uma caixa para a inserção do texto que deseja partilhar com o receptor, e um botão para finalizar a operação. Existe um botão para a criação de um grupo, para o envio de mensagens com o mesmo fim mas múltiplos destinatários diferentes. O processo será equivalente ao das mensagens individuais já descritas anteriormente, com a atenção, que neste caso a mensagem será entregue, e vista por mais de uma pessoa. Antes do grupo ser criado será pedido para inserir os elementos do mesmo, e dar um nome, de modo a tornar fácil a compreensão do seu propósito.

Condições posteriores: Os destinatários irão receber a mensagem correspondente, e a mesma será atualizada na interface de mensagens do utilizador.

Procurar Jogadores

Descrição: Enviar um pedido, para pessoas dentro de um raio definido pelo utilizador, na falta de elementos para um grupo.

Atores: utilizador.

Condições prévias: Possuir uma conta na aplicação, e ter sessão iniciada

Basic Flow: Preencher um formulário a indicar qual a atividade que será praticada, o dia e hora, onde é que será realizada, em caso de ser num complexo desportivo, o preço por cabeça, e determinar o raio até onde será realizada a procura, sendo o ponto de referência a localização do utilizador. Depois de preenchido, é pressionado o botão para prosseguir, e uma notificação será enviada para os utilizadores que pertençam ao raio definido.

Condições posteriores: Ser notificado quando alguém confirma a disponibilidade em participar na sessão desportiva.