

UC001	Fazer cadastro
OBJETIVO	Criar uma conta no sistema.
ATORES	Organizador, Torcida.
PRÉ-CONDIÇÕES	Nenhuma.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona a opção "Criar conta". 2) O sistema requisita um nome, email, telefone e senha. 3) O ator insere os dados, seleciona o tipo de usuário ("Organizador" ou "Torcida") e finaliza cadastro. 4) O sistema autentica e cria uma nova conta com sucesso.

UC002	Fazer login
OBJETIVO	Logar no sistema.
ATORES	Organizador, Torcida.
PRÉ-CONDIÇÕES	Nenhuma.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona a opção "Login". 2) O sistema requisita um email e uma senha. 3) O ator insere os dados. 4) O sistema autentica e usuário entra com sucesso.

UC003	Favoritar time
OBJETIVO	Acompanhar um time durante um evento esportivo.
ATORES	Organizador, Torcida.
PRÉ-CONDIÇÕES	Nenhuma.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona o ícone "favoritar" um time inscrito em um determinado evento esportivo. 2) O sistema adiciona o time aos favoritos do usuário. 3) O sistema envia notificações ao usuário a cada atualização do time favoritado.

UC004	Seguir evento
OBJETIVO	Acompanhar um evento esportivo.
ATORES	Organizador, Torcida.
PRÉ-CONDIÇÕES	Nenhuma.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona o ícone "seguir" de um evento esportivo escolhido. 2) O sistema adiciona o evento aos seguidos do usuário.

	3) O sistema envia notificações ao usuário a cada atualização do evento seguido.
--	--

UC005	Consultar evento esportivo
OBJETIVO	Informar-se sobre um evento esportivo.
ATORES	Organizador, Torcida.
PRÉ-CONDIÇÕES	O evento deve estar criado e publicado.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona um evento esportivo.
	2) O sistema mostra os dados (nome, descrição, modalidades) do evento na tela.

UC006	Consultar modalidade
OBJETIVO	Informar-se sobre uma modalidade.
ATORES	Organizador, Torcida.
PRÉ-CONDIÇÕES	Um evento deve estar criado e publicado.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona uma modalidade de um evento esportivo.
	2) O sistema mostra os dados (nome, lista de times inscritos, tabela de disputas) da modalidade na tela.

UC007	Consultar tabela de disputas de um evento
OBJETIVO	Informar-se sobre as disputas do evento.
ATORES	Organizador, Torcida.
PRÉ-CONDIÇÕES	A tabela de disputas deve estar gerada.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona uma tabela de disputa de uma modalidade.
	2) O sistema mostra a tabela de disputas na tela.

UC008	Consultar disputa
OBJETIVO	Informar-se sobre um jogo.
ATORES	Organizador, Torcida.
PRÉ-CONDIÇÕES	A tabela de disputas deve estar gerada.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona uma disputa na tabela de disputas.
	2) O sistema mostra os dados (descrição, times disputados, resultado) da disputa na tela.

UC009	Solicitar criação de tabela de disputas
OBJETIVO	Gerar tabela de disputas.
ATORES	Organizador.

PRÉ-CONDIÇÕES	Ao menos três times devem estar inscritos em uma modalidade existente.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona a opção "Gerar tabela de disputas" de uma modalidade.
	2) O sistema gera uma tabela de disputas distribuída com os times inscritos na modalidade.

UC010	Finalizar evento
OBJETIVO	Concluir um evento em andamento.
ATORES	Organizador.
PRÉ-CONDIÇÕES	Um evento deve estar criado e em andamento.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona um evento em andamento e seleciona a opção "Finalizar evento".
	2) O sistema requisita uma descrição.
	3) O ator insere a descrição de conclusão do evento.
	4) O sistema finaliza o evento e gera uma tabela de resultados.

UC011	Editar tabela de disputas
OBJETIVO	Alterar dados da tabelade disputas.
ATORES	Organizador.
PRÉ-CONDIÇÕES	Uma tabela deve estar gerada.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona "Editar tabela" em uma tabela de disputas de uma modalidade.
	2) O sistema permite alterar descrição de uma disputa, alterar times disputados, alterar ordem das disputas.
	3) O ator altera os dados desejados.
	4) O sistema atualiza e gera uma nova tabela.

UC012	Atualizar resultado da disputa
OBJETIVO	Inserir o resultado de um jogo finalizado.
ATORES	Organizador.
PRÉ-CONDIÇÕES	Uma tabela deve estar gerada.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona uma disputa da tabela de jogos.
	2) O sistema dispõe de um campo para inserir o resultado e observações.
	3) O ator insere o resultado e observações.
	4) O sistema salva as alterações e atualiza a tabela de disputas.

UC013	Manter evento
OBJETIVO	Criar, editar e/ou excluir um evento esportivo.

ATORES	Organizador.
PRÉ-CONDIÇÕES	Nenhuma.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona para "criar evento" ou "editar evento" ou "excluir evento".
	2) O sistema requisita os dados necessários para a ação.
	3) O ator insere os dados requisitados.
	4) O sistema conclui a criação/edição/exclusão do evento.

UC014	Manter modalidade
OBJETIVO	Criar, editar, finalizar e/ou excluir uma modalidade.
ATORES	Organizador.
PRÉ-CONDIÇÕES	Nenhuma.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona para "criar modalidade" ou "editar modalidade" ou "finalizar modalidade" ou "excluir modalidade".
	2) O sistema requisita os dados necessários para a ação.
	3) O ator insere os dados requisitados.
	4) O sistema conclui a criação/edição/exclusão da modalidade.

UC015	Manter time
OBJETIVO	Criar, editar e/ou adicionar um time.
ATORES	Organizador.
PRÉ-CONDIÇÕES	Nenhuma.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona para "criar time" ou "editar time" ou "adicionar time".
	2) O sistema requisita os dados necessários para a ação.
	3) O ator insere os dados requisitados.
	4) O sistema conclui a criação/edição/adção do time.