**Fabricante: Jonathan / Willian**

**Cliente: Adriano Messias**

**Sigla: DEC Sistema: D&E Calçados**

**Modulo: Manter Cliente Use Case: Manter Cliente**

**Identificação: UC01– Manter Cliente**

**CONTROLE DE VERSÃO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Data** | **Descrição da Alteração** | **Autor** |
| 001 | 25/09/2016 | Criação do documento | Jonathan |
| 002 |  |  |  |
| 003 |  |  |  |

**UC01 – Manter Cliente**

**DESCRIÇÃO SUCINTA**

Tem como finalidade manter o cliente na loja.

**ATORES**

A funcionalidade manter cliente, no DEC terá as seguintes permissões:

* CLIENTE: Pode cadastrar atualizar, apagar e ver seu cadastro na loja;
* SISTEMA: Validar cadastro do cliente.

**PRÉ-CONDIÇÕES**

Para que o Cliente possa se manter no sistema o mesmo deverá:

* Ter acesso a internet;
* Utilizar o cadastro na loja periodicamente.

**FLUXO BÁSICO**

**(FB01) – Cadastro**

1. O fluxo básico se inicia após entra no sistema virtual ou da loja;
2. O sistema mostrará uma tela **(PT001)**, com as seguintes opções:
   1. **Logar com o Facebook;**
   2. **Logar com o Google+;**
   3. **E-mail;**
   4. **Senha;**
   5. **Manter conectado;**
   6. **Entrar;**
   7. **Cadastrar-se;**

**FLUXO ALTERNATIVO**

**(A01. 02) – Logar com o Facebook:**

1. Caso o jogador selecione logar com o facebook;

1. **Solicitará as permissões de perfil;**
2. **Após selecionar “Ok” o sistema apresentará a confirmação dos dados;**
3. **Depois de confirmar os dados será apresentada a tela de sucesso (MG005);**
4. **E ao selecionar “Vamos começar” o APP será redirecionar a UC05.**

**(A02. 02) – Logar com o Google+:**

1. Caso o jogador selecione logar com o Google+;

* 1. **Solicitará as permissões de perfil;**
  2. **Após selecionar “Ok” o sistema apresentará a confirmação dos dados;**
  3. **Depois de confirmar os dados será apresentado a tela de sucesso (MG005);**
  4. **E ao selecionar “Vamos começar” o APP será redirecionar a UC05.**

**(A03. 02) – Cadastro no APP:**

1. Caso o jogador selecione “Cadastra-se” ele deverá criar;

* 1. **E-mail;**
  2. **Senha;**
  3. **Apelido;**
  4. **Time que torce;**
  5. **Posição;**
  6. **Data de nascimento;**
  7. **Sexo;**
  8. **Deverá aceitar os termos e condições;**
  9. **Após selecionar “Ok” o sistema apresentará a confirmação dos dados;**
  10. **E ao selecionar “Fechar” o APP será redirecionar a UC01.**

**(A04. 02) – Logando no APP:**

1. Caso o jogador selecione “Entrar” ele deverá inserir e-mail e senha;

* 1. **Após estar logado apresentará a tela home (PT00);**
  2. **Caso o “JOGADOR” não queira efetuar uma pesquisa de algum racha, ele poderá criar UC02.**

**(A05. 02) – Erro de login**

1. Caso os dados inseridos para realização de login estejam incorretos, será disparado um alerta com uma mensagem **(MG015).**

**FLUXO DE EXCEÇÕES**

**(E01. 02) – Campos obrigatórios**

1. Caso o JOGADOR tente executar o fluxo **(FB01. 02)** descrito na tela **(PT001)** ou os fluxos alternativos **(A01. 01) (A02. 01) (A03. 01) (A04. 01)** os campos de E-mail e senha serão obrigatórios.
2. Antes do preenchimento dos campos o botão “Entrar” estará desabilitado até o JOGADOR preencha o campo conforme solicitado.

**PÓS-CONDIÇÕES**

O JOGADOR executando o fluxo básico **(FB01. 01)** ou um dos fluxos alternativos **(A01. 01) (A02. 01) (A03. 01) (A04. 01)** poderá ter acesso no APP **(Home).**

**MENSAGENS**

Todas as mensagens necessárias serão referenciadas na planilha “**Documento de Mensagens**” com os seus devidos códigos!

**TIPOS DE DADOS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| CAMPO | TIPO | TAMANHO | OBRIGATÓRIO | ÚNICO |
| E-mail | String | 50 | Sim | Sim |
| Senha | String | 15 | Sim | Não |
| Manter conectado | Int | 1 | Sim | Não |

**REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS**

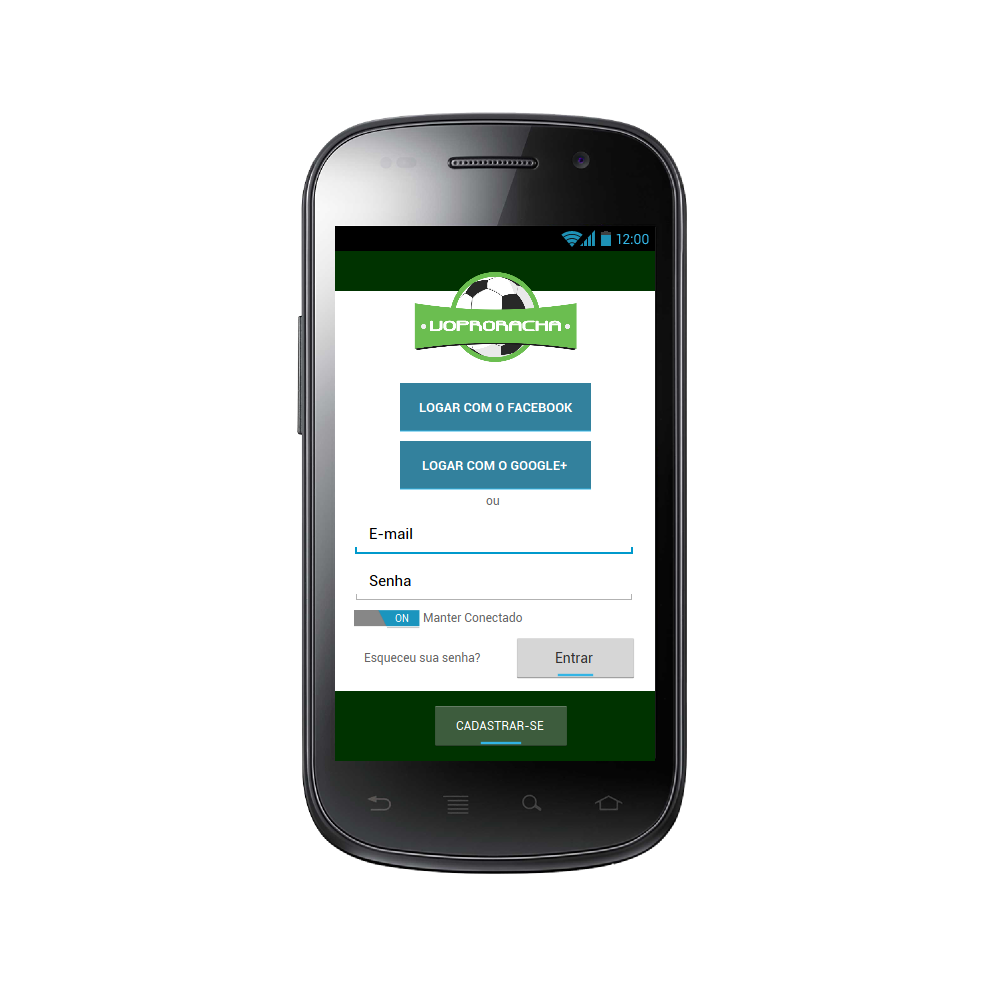
O aparelho terá que ter acesso à internet

**REGRAS DE NEGÓCIO**

O campo e-mail e senha são obrigatórios;

**WIREFRAMES**

1. <PT001 – Tela Login>

****