

Entrega 1

Requisitos

Universidade Federal do Ceará
Projeto integrado 1
Prof. Jeferson Kenedy Moraes Vieira



Histórias de usuário.

	Como um [ator da ação]	Eu quero/preciso de/ devo/ gostaria de [ação]	Para [objetivo]	Conteúdo	Funcionalidades
1	Organizador de eventos.	Acessar meu perfil.	Alterar minha senha.	Personalização de perfil.	login. Edição de perfil.
2	Organizador de eventos.	Acessar o perfil do meu clube.	Adicionar uma nova imagem de perfil.	Personalização de clubes.	Edição de clubes.
3	Organizador de eventos.	Entro na página do meu clube.	Aceitar um novo integrante.	Alterar escalação.	Gerenciamento de membros.

4	Organizador de eventos.	Procuo uma notícia divulgada.	Checar a opinião dos integrantes.	Notificações.	Gerenciar Notificações e feedback.
5	Organizador de eventos.	Cadastro um novo aviso.	Para passar uma notícia aos integrantes.	Novidades para o clube.	Gerenciar notícias e notificações.
6	Organizador de eventos.	Altero a data de um torneio.	Para o evitar problemas com o cronograma.	Data das atividades e torneios.	Gerenciamento de cronograma.
7	Organizador de eventos.	Crio uma atividade.	Captar possíveis cliente.	Atividades.	Gerenciamento de atividades.
8	Organizador de eventos.	Verifico a lista de presentes.	Confirmar presença de um indivudo em específico.	Chamadas de participantes.	Gerenciamento de presenças em atividades
9	Organizador de eventos.	Criar um torneio.	Para movimentar o meu negócio.	Competições.	Gerenciamento de torneios.
10	Organizador de eventos.	Registro o vencedor do primeiro dia de atividades.	Atualizar a primeira etapa de um grande torneio	Torneios internos.	Gerenciamento de torneios de várias etapas.
11	Organizador de eventos.	Visualizo o ranking dos participantes.	Confirmar o vencedor e uma premiação	Rankings	Rank por atividades e categorias

Histórias de usuário mais importantes e seus fluxos:

Como um [ator da ação]	eu quero/preciso de/ devo/ gostaria de [ação]	para [objetivo]	Conteúdo	Funcionalidades
1 - Organizador de eventos.	Acessar o perfil do meu clube.	Adicionar uma nova imagem de perfil.	Personalização de clubes.	Edição de clubes.

2 - Organizador de eventos.	Entro na página do meu clube.	Aceitar um novo integrante.	Alterar escalação.	Gerenciamento de membros.
3 - Organizador de eventos.	Criar um torneio.	Para movimentar o meu negócio.	Competições.	Gerenciamento de torneios.

Fluxo base de “Organizador de eventos altera a imagem do perfil do clube”:

- O Usuário com o aplicativo aberto e devidamente logado seleciona a opção gerenciar o clube.
- O Sistema exibe o a tela do perfil do clube.
- O Usuário seleciona a interface para alterar a imagem do perfil do clube.
- O Sistema exibe as imagens disponíveis e dá a opção de fazer upload de uma imagem. **FA-01**
- O Usuário seleciona uma entre as fornecidas.
- O Sistema altera a imagem do perfil
- Fim do **fluxo básico**.

FA-01:

- O Usuário seleciona a opção de fazer o upload de uma imagem.
- O Sistema abre a galeria do usuário.
- O Usuário seleciona uma imagem de sua própria galeria.
- O Sistema alerta a foto do perfil para a imagem selecionada
- Fim do **fluxo alternativo**.

Fluxo base de “Organizador de eventos aceita um novo integrante”:

- O Usuário com o aplicativo aberto e devidamente logado seleciona a opção de gerenciar o clube.
- O Sistema exibe uma lista das solicitações de ingresso no clube.
- O Usuário seleciona o membro que deseja admitir.
- O Sistema pede a confirmação do Usuário.
- O Usuário confirma o aceite do novo membro.
- O Sistema retorna à tela principal e notifica o novo membro sobre o aceite.
- Fim do **fluxo básico**.

Fluxo base de “Organizador de eventos cria um torneio”:

- O Usuário abre o aplicativo, entrando na seção de torneios do clube.
- O Sistema exibe a opção para visualização do clube e seus torneios.
- O Usuário seleciona a opção para cadastrar um torneio.
- O Sistema exibe a tela de cadastro de torneio.
- O Usuário informa os dados requeridos pelo sistema, seleciona as atividades que fazem parte do evento. **FE-01**
- O Sistema conclui o cadastro do usuário e exibe uma notificação para os membros do clube de um novo torneio no cronograma.
- Fim do **fluxo básico**.

FA-01:

- O Usuário seleciona uma opção de atividades não cadastrada no seu clube.
- O Sistema alerta o usuário de que atividade não está nas modalidades ofertadas pelo clube, e oferece uma opção para adicionar ou prosseguir com o cadastro.
- O Usuário seleciona para prosseguir com o cadastro. **FA-02**
- O Sistema retorna para o passo 6 do **fluxo básico**.

FA-02:

- O Usuário seleciona a opção de adicionar a atividade não cadastrada no seu clube.

- O Sistema adiciona a atividade na lista do clube.
- O Sistema retorna para o passo 6 do **fluxo básico**.

Matriz para metodologia invest

	Independente	Negociável	Valiosa	Estimável	Sucinta	Testável
1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- **Independente:** Cada história pode ser desenvolvida e implementada sem dependência direta de outra.
- **Negociável:** O escopo de cada história pode ser discutido e ajustado conforme as prioridades e as necessidades do projeto.
- **Valiosa:** Todas as histórias atendem a uma necessidade específica dos usuários ou dos administradores do aplicativo, agregando valor ao sistema.
- **Estimável:** Cada história possui uma função específica que facilita a estimativa do tempo e esforço necessário para sua implementação.
- **Pequena:** As histórias são suficientemente pequenas e detalhadas para serem implementadas em um curto período de tempo.
- **Testável:** Todas as histórias têm critérios claros que permitem a verificação de seu funcionamento correto após a implementação.