

UC001	Fazer cadastro
OBJETIVO	Criar uma conta no sistema.
ATORES	Usuário
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" ,"Torcida" ou "Time") e finaliza cadastro.
	4) O sistema autentica e cria uma nova conta com sucesso.

UC002	Fazer login
OBJETIVO	Logar no sistema.
ATORES	Usuário.
PRÉ-CONDIÇÕES	Estar cadastrado no sistema.
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.
FLUXO DE EXCEÇÃO: USUÁRIO NÃO CADASTRADO	1) O sistema informa que o login é inválido e pede para o usuário se cadastrar.
	2) O sistema encaminha o usuário para o UC001

UC003	Editar Perfil
OBJETIVO	Alterar algum dado do usuário.
ATORES	Usuário.
PRÉ-CONDIÇÕES	o usuário deve estar logado no sistema
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona "configurações".
	2) O ator altera seu nome, telefone, e-mail, senha e/ou notificações
	3) O ator clica em salvar.
	4) O sistema autentica e os dados do usuário são alterados.
FLUXO ALTERNATIVO	1) O ator do tipo "Time" seleciona "configurações".
	2) O ator altera/adiciona sua relação de jogadores.
	3) O ator clica em salvar.

	4) O sistema autentica e os dados do usuário são alterados.
--	---

UC004	Favoritar time
OBJETIVO	Acompanhar um time durante um evento esportivo.
ATORES	Usuário.
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.

UC005	Seguir evento
OBJETIVO	Acompanhar um evento esportivo.
ATORES	Usuário.
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.

UC006	Consultar evento esportivo
OBJETIVO	Informar-se sobre um evento esportivo.
ATORES	Usuário.
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.

UC007	Consultar modalidade
OBJETIVO	Informar-se sobre uma modalidade.
ATORES	Usuário.
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.

UC008	Consultar tabela de disputas de um evento
-------	---

OBJETIVO	Informar-se sobre as disputas do evento.
ATOES	Usuário.
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.

UC009	Consultar disputa
OBJETIVO	Informar-se sobre um jogo.
ATOES	Usuário.
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.

UC0010	Solicitar criação de tabela de disputas
OBJETIVO	Gerar tabela de disputas.
ATOES	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.

UC011	Iniciar evento
OBJETIVO	Iniciar um evento esportivo.
ATOES	Organizador.
PRÉ-CONDIÇÕES	Um evento deve estar criado e não iniciado.
FLUXO PRINCIPAL	1) O ator seleciona um evento ainda não iniciado e seleciona a opção "Iniciar evento". 2) O sistema verifica se há pelo menos 1 modalidade com 3 times adicionados no evento 3) O sistema muda o estado do evento para "em andamento"

UC012	Finalizar evento
OBJETIVO	Concluir um evento em andamento.
ATOES	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 muda o estado do evento para "finalizado" e gera uma tabela de resultados.

UC013	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.

UC014	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.

UC015	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.
FLUXO ALTERNATIVO: CRIAR	1) O ator seleciona para "criar evento"
	2) O sistema requisita os dados do evento e fornece uma lista de nomes de modalidade para adicionar
	3) O ator insere os dados requisitados e escolhe uma modalidade

	4) O sistema cria a modalidade e cria o evento.
--	---

UC016	Adicionar time
OBJETIVO	Adicionar time a uma modalidade do evento e notificar o time escolhido.
ATORES	Organizador.
PRÉ-CONDIÇÕES	Evento deve estar criado com pelo menos 1 modalidade adicionada.
FLUXO PRINCIPAL	1) O organizador seleciona o a modalidade desejada no evento esportivo.
	2) O organizador clica em "editar modalidade" e em "adicionar time".
	3) O ator busca o nome do time e o adiciona a modalidade.
	4) O sistema conclui o processo e notifica o Time "adicionado a um novo evento".

UC017	Editar Modalidade
OBJETIVO	Editar algum dado da modalidade esportiva de um evento.
ATORES	Organizador.
PRÉ-CONDIÇÕES	Evento deve estar criado com pelo menos 1 modalidade adicionada.
FLUXO PRINCIPAL	1) O organizador seleciona o a modalidade desejada no evento esportivo.
	2) O organizador clica em "editar modalidade".
	3) O ator altera o tipo(nome) e/ou descrição.
	4) O sistema conclui o processo.