



**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**

**Faculdade de Computação e Informática**

**ChuteSal**

**Daphne Nanni, Gabriel Aita, Vinicius Brancatti, Victor Semedo**

**Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM)**

**Rua da Consolação, 930 Consolação, São Paulo - SP, 01302-907 - Brasil**

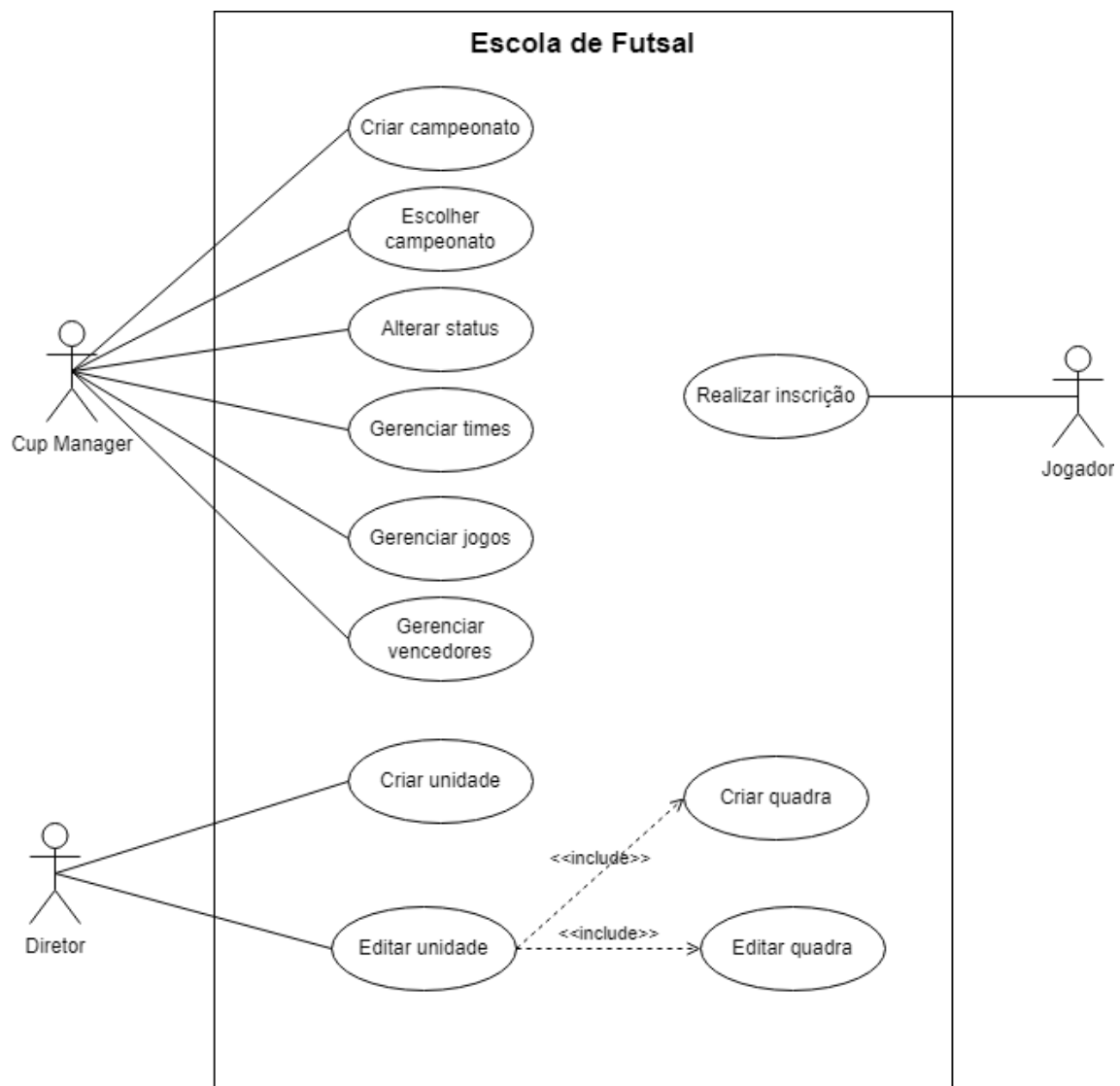
[32123655@mackenzista.com.br](mailto:32123655@mackenzista.com.br)

[4219723@mackenzista.com.br](mailto:4219723@mackenzista.com.br)

[32180691@mackenzista.com.br](mailto:32180691@mackenzista.com.br)

[42103533@mackenzista.com.br](mailto:42103533@mackenzista.com.br)

# Identificação Caso de Uso do Projeto



# Descrição dos Casos de Uso

## Caso de Uso – Criar Unidade

Identificador	UC001
Nome	Criar Unidade
Atores	Diretor
Sumário	Diretor cria unidade
Complexidade	Média
Regras de Negócio	RN1
Pré-condições	Não há.
Pós-condição	Criação da página da unidade
Pontos de Inclusão	Não há.
Pontos de Extensão	Não há

### Fluxo Principal:

Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Ator aperta para criar unidade	2. Sistema apresenta tela de criação de unidade
3. Ator informa o endereço	4. Sistema valida o endereço
5. Ator informa o nome e número da unidade	6. Sistema valida nome
	7. Sistema salva informações
	8. Sistema cria nova unidade

### Fluxo de Exceção:

Fluxo de Exceção 1 - Endereço inválido - Passo 4	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	4.1 - Sistema retorna mensagem de endereço inválido
	4.2 - Sistema retorna ao passo 3

Fluxo de Exceção 2 - Endereço inválido - Passo 6	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	6.1 - Sistema retorna mensagem de nome inválido
	6.2 - Sistema retorna ao passo 5

## Caso de Uso – Editar Unidade

Identificador	UC002
Nome	Editar Unidade
Atores	Diretor
Sumário	O Diretor edita os requisitos de uma unidade, como seu endereço.
Complexidade	Baixa
Regras de Negócio	RN1
Pré-condições	Ter uma unidade criada.
Pós-condição	Atualização da página da unidade.
Pontos de Inclusão	Criar e Editar quadra.
Pontos de Extensão	Não há.

### **Fluxo Principal:**

Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. O <DIRETOR> escolhe uma unidade	2. O sistema entra na página da unidade
3. O <DIRETOR> seleciona o endereço	4. O sistema abre página para editar o endereço
5. O <DIRETOR> modifica o endereço e salva	6. O sistema atualiza a página da unidade com o novo endereço

### **Fluxo de Inclusão:**

Fluxo de Inclusão 1 - Criar Quadra	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. O <DIRETOR> escolhe uma unidade	2. O sistema entra na página da unidade
3. O <DIRETOR> seleciona criar quadra	4. O sistema abre a página da nova quadra
5. O <DIRETOR> escolhe o nome da quadra e salva	6. O sistema atualiza a página da quadra com o novo nome

Fluxo de Inclusão 2 - Editar Quadra	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. O <DIRETOR> escolhe uma unidade	2. O sistema entra na página da unidade
3. O <DIRETOR> seleciona editar na quadra desejada	4. O sistema abre a página da quadra selecionada
5. O <DIRETOR> edita o nome da quadra e salva	6. O sistema atualiza a página da quadra com o novo nome

## Caso de Uso – Criar Campeonato

Identificador	UC003
Nome	Criar Campeonato
Atores	Cup Manager
Sumário	Esse caso de uso permite que o ator crie um campeonato.
Complexidade	Média
Regras de Negócio	RN1
Pré-condições	Ter uma unidade com quadras disponíveis.
Pós-condição	Ser redirecionado para uma página onde possa acompanhar a preparação do seu pedido após o pagamento.
Pontos de Inclusão	Não há.
Pontos de Extensão	Pagamento pelo aplicativo ou na entrega.

### Fluxo Principal:

Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. O <Cup manager> irá acessar a página administrativa	
2. O <Cup manager> define nome do campeonato	
3. O >Cup manager> define a unidade e o período de inscrição	5. O sistema irá consultar se terá unidade com quadras disponíveis na escola escolhida no período escolhido
	6. A página da escola mostrará mais informações sobre o campeonato

### Fluxos de Exceção:

Fluxo de Exceção 1 - passo 5 (Quadras Indisponíveis)	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1. 5. 1 A unidade não tem quadras disponíveis para aquela data
5.2 O <Cup manager> escolhe outra data	

## Caso de Uso – Escolher Campeonato

Identificador	UC004
Nome	Escolher Campeonato
Atores	Cup Manager
Sumário	Este caso de uso tem como objetivo visualizar informações sobre os campeonatos organizados pela escola. Dependendo do estado do campeonato (planejado, em andamento, cancelado ou executado), a PÁGINA DO CAMPEONATO exibirá diferentes tipos de informações, como resultados de jogos, times participantes, quadras, datas e horários.
Complexidade	Baixa
Regras de Negócio	
Pré-condições	O usuário está na página principal de campeonatos.
Pós-condição	O usuário pode visualizar detalhes sobre o campeonato selecionado na PÁGINA DO CAMPEONATO.
Pontos de Inclusão	Não há
Pontos de Extensão	Não há

### Fluxo Principal:

Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Acessa a PÁGINA PRINCIPAL DE CAMPEONATOS da escola através do site da escola.	2. Exibe uma listagem de todos os campeonatos da escola, incluindo os que já terminaram, os que estão em andamento e os que ainda irão ocorrer.
3. Visualiza as seguintes informações de cada campeonato listado: nome, unidade, período de inscrição e período do campeonato.	
4. Escolhe um dos campeonatos da lista, clicando no nome ou em um botão de detalhes.	5. Redireciona o usuário para a PÁGINA DO CAMPEONATO selecionado.

### Fluxos Alternativos:

Fluxo Alternativo 1 - 2. Ausência de Campeonatos	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	2. Se nenhum campeonato for exibido na PÁGINA PRINCIPAL DE CAMPEONATOS, exibe uma mensagem indicando a ausência de campeonatos.

## Caso de Uso – Alterar Status

Identificador	UC005
Nome	Alterar Status
Atores	Cup Manager
Sumário	O Cup Manager altera o status do campeonato
Complexidade	Baixa
Regras de Negócio	RN1
Pré-condições	Campeonatos criados
Pós-condição	Alteração de status
Pontos de Inclusão	Não há.
Pontos de Extensão	Não há.

### Fluxo Principal:

Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Ator escolhe o campeonato que deseja editar	2. Sistema mostra tela de informações sobre o campeonato
3. Ator seleciona a opção de mudança de status	4. Sistema mostra as opções possíveis (PLANEJADO, EM ANDAMENTO, CANCELADO, EXECUTADO)
5. Ator seleciona opção desejada	6. Sistema salva alterações

### Fluxos Alternativos:

Fluxo Alternativo 1 - passo 3 (Cancelamento)	
Ações do Ator	Ações do Sistema
3.1 - Ator cancela a solicitação de alteração	3.2 - Sistema retorna ao estado que estava antes das alterações

## Caso de Uso – Gerenciar times

Identificador	UC006
Nome	Gerenciar Times
Atores	Cup Manager
Sumário	O Cup Manager define o nome do time e seleciona os inscritos que jogarão em cada time.
Complexidade	Alta
Regras de Negócio	RN1
Pré-condições	Existir campeonatos planejados e times
Pós-condição	Exibir times definidos
Pontos de Inclusão	Não há.
Pontos de Extensão	Não há.

### **Fluxo Principal:**

Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. O <CUP MANAGER> seleciona criar time	2. O sistema cria o time
	3. O sistema abre página do time
4. O <CUP MANAGER> define o nome do time	5. O sistema atualiza o nome do time
6. O <CUP MANAGER> define os integrantes do time	7. O sistema adiciona os jogadores ao time
	8. O sistema bloqueia o jogador para a opção de adicionar em outro time
	9. O sistema atualiza a página do time

### **Fluxos Alternativos:**

Fluxo Alternativo 1 - passo 10 (Editar Time 1)	
Ações do Ator	Ações do Sistema
10. O <CUP MANAGER> seleciona editar time	11. O sistema abre a página do time selecionado
12. O <CUP MANAGER> edita o nome do time	13. O sistema atualiza o nome do time

Fluxo Alternativo 2 - passo 10 (Editar Time 2)	
Ações do Ator	Ações do Sistema
10.1. O <CUP MANAGER> seleciona editar time	11.1. O sistema abre a página do time selecionado
12.1. O <CUP MANAGER> edita o jogador do time	13.1. O sistema atualiza os jogadores do time



Fluxo Alternativo 1 - passo 10 (Excluir Time)	
Ações do Ator	Ações do Sistema
10.2. O <CUP MANAGER> seleciona excluir time	11.2. O sistema deleta o time do campeonato e atualiza

## Caso de Uso – Gerenciar Jogos

Identificador	UC007
Nome	Gerenciar Jogos
Atores	Cup Manager
Sumário	O Cup Manager pode criar jogos e ao final cadastrar o placar
Complexidade	Alta
Regras de Negócio	RN1
Pré-condições	Unidades e quadras disponíveis
Pós-condição	Exibir jogos
Pontos de Inclusão	Não há.
Pontos de Extensão	Não há

### Fluxo Principal:

Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Ator seleciona opção para criar jogos	2. Sistema carrega formulário para a criação do jogo
3. Ator define times	
4. Ator define número de rodadas	
5. Ator define data e hora	
6. Ator define quadra	
	7. Sistema valida informações
	8. Sistema salva jogo

### Fluxos Alternativos:

Fluxo Alternativo 1 - passo 1 (Cadastrar placar)	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Ator seleciona jogo finalizado	2. Sistema retorna página do jogo
3. Ator seleciona opção de cadastrar o placar	4. Sistema apresenta formulário de placar
5. Ator adiciona o placar	6. Sistema salva e exibe o placar

### Fluxos de exceção:

Fluxo de Exceção 1 - passo 7 (Informações inválidas)	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	7.1. Sistema retorna informações inválidas
	7.2 Sistema retorna ao passo 6

## Caso de Uso – Gerenciar Vencedores

Identificador	UC008
Nome	Gerenciar Vencedores
Atores	Cup Manager
Sumário	Esse caso de uso é realizado após a conclusão de todos os jogos do campeonato e tem como objetivo oficializar os times vencedores. Os times selecionados como vencedores serão exibidos na PÁGINA DO CAMPEONATO.
Complexidade	Baixa
Regras de Negócio	
Pré-condições	O cup manager está logado na PÁGINA ADMINISTRATIVA. O campeonato já foi finalizado e está no estado "EXECUTADO".
Pós-condição	Os times vencedores (1º, 2º e 3º lugares) do campeonato são registrados. O estado do campeonato é atualizado para "FINALIZADO" após a seleção dos vencedores.
Pontos de Inclusão	Não há.
Pontos de Extensão	Não há.

### Fluxo Principal:

Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Acessa a PÁGINA DE CONFIGURAÇÃO DO CAMPEONATO do campeonato que já foi finalizado e está no estado "EXECUTADO".	2. Sistema: Exibe as opções de gerenciamento disponíveis para o campeonato selecionado, incluindo a opção "Gerenciar Vencedores".
3. Escolhe a opção "Gerenciar Vencedores".	4. Exibe a lista de times que participaram do campeonato.
5. Seleciona o time que ficou em 1º lugar na competição.	
6. Seleciona o time que ficou em 2º lugar na competição.	
7. Seleciona o time que ficou em 3º lugar na competição.	
	8. Registra os times selecionados como os vencedores do campeonato.
	9. Atualiza o estado do campeonato para "FINALIZADO".

## Caso de Uso – Realizar Inscrição

Identificador	UC009
Nome	Realizar Inscrição
Atores	Jogador
Sumário	O jogador irá realizar a inscrição para participar em um campeonato
Complexidade	Baixa
Regras de Negócio	
Pré-condições	Deve haver um campeonato disponível
Pós-condição	Jogador está disponível para se colocado em um time
Pontos de Inclusão	Não há.
Pontos de Extensão	Não há.

### **Fluxo Principal:**

Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Acessa a página de inscrição no campeonato	2. Retorna formulário de inscrição
3. Preenche formulário	4. Valida formulário
	5. Cadastra novo jogador
	6. Retorna mensagem de cadastro realizado

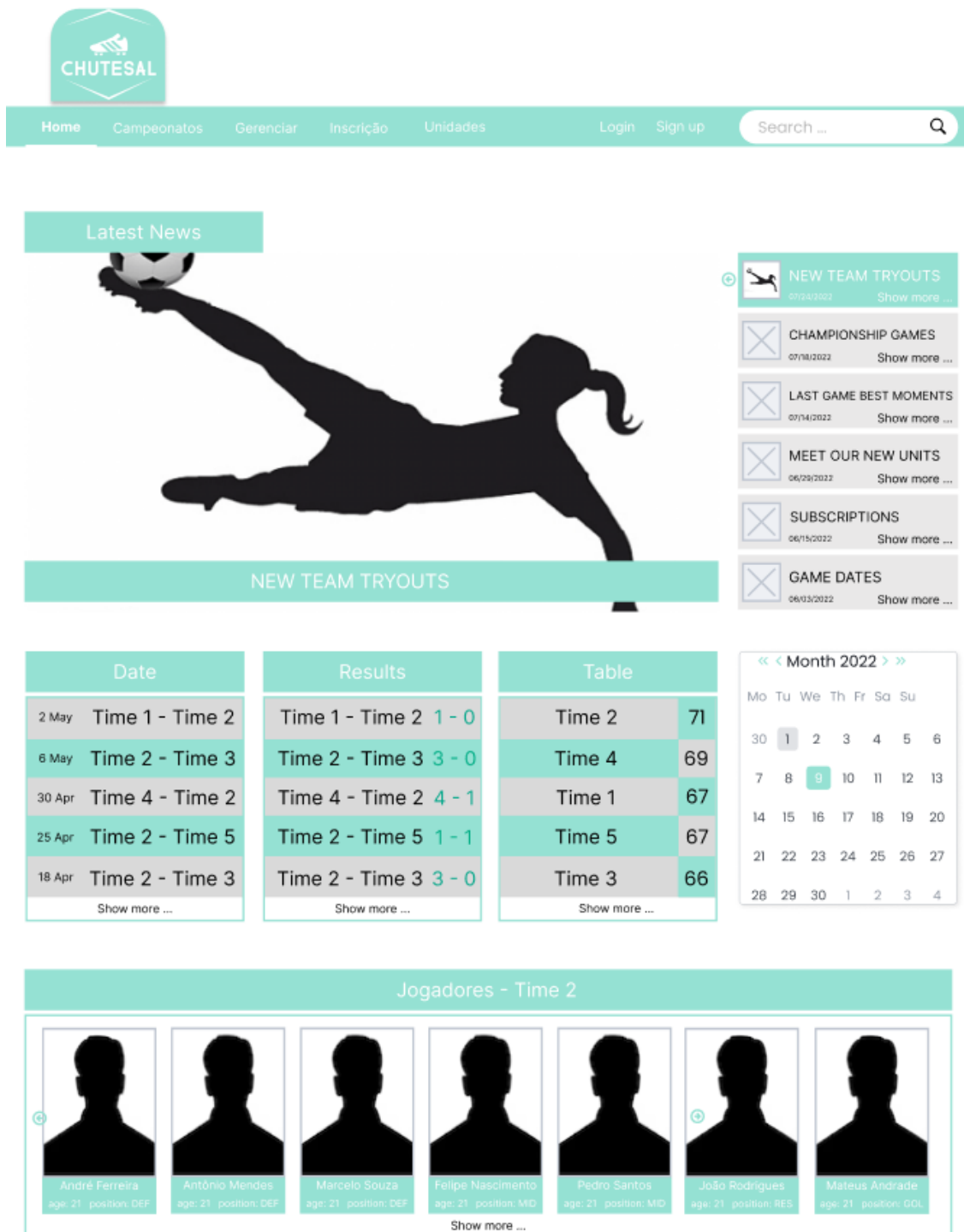
### **Fluxos de exceção:**

Fluxo de Exceção 1 - passo 4 (Informações inválidas)	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	4.1. Sistema retorna informações inválidas
	4.2 Sistema retorna ao passo 2

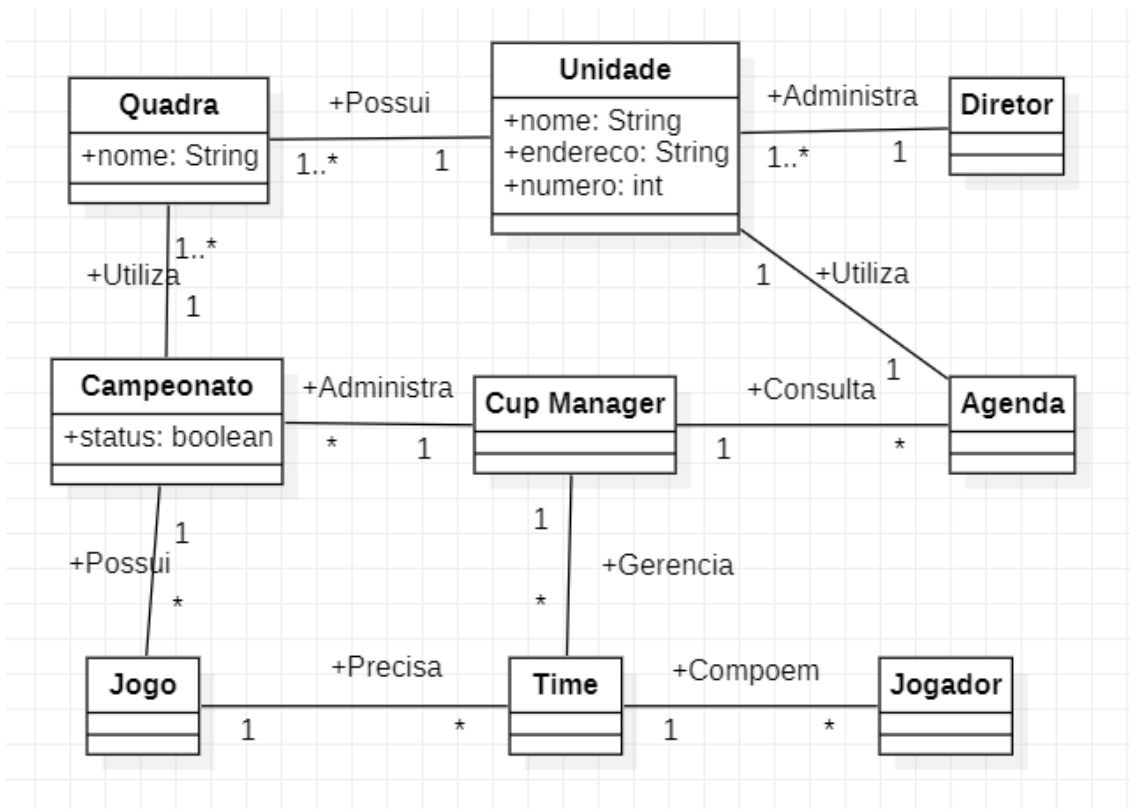
## Regras de Negócio Casos de Uso

Número	Regra de Negócio
RN1	É preciso fazer um cadastro/login para identificar o Diretor e o Cup Manager.

# Protótipos da Interface com o Usuário



# Modelo de Domínio

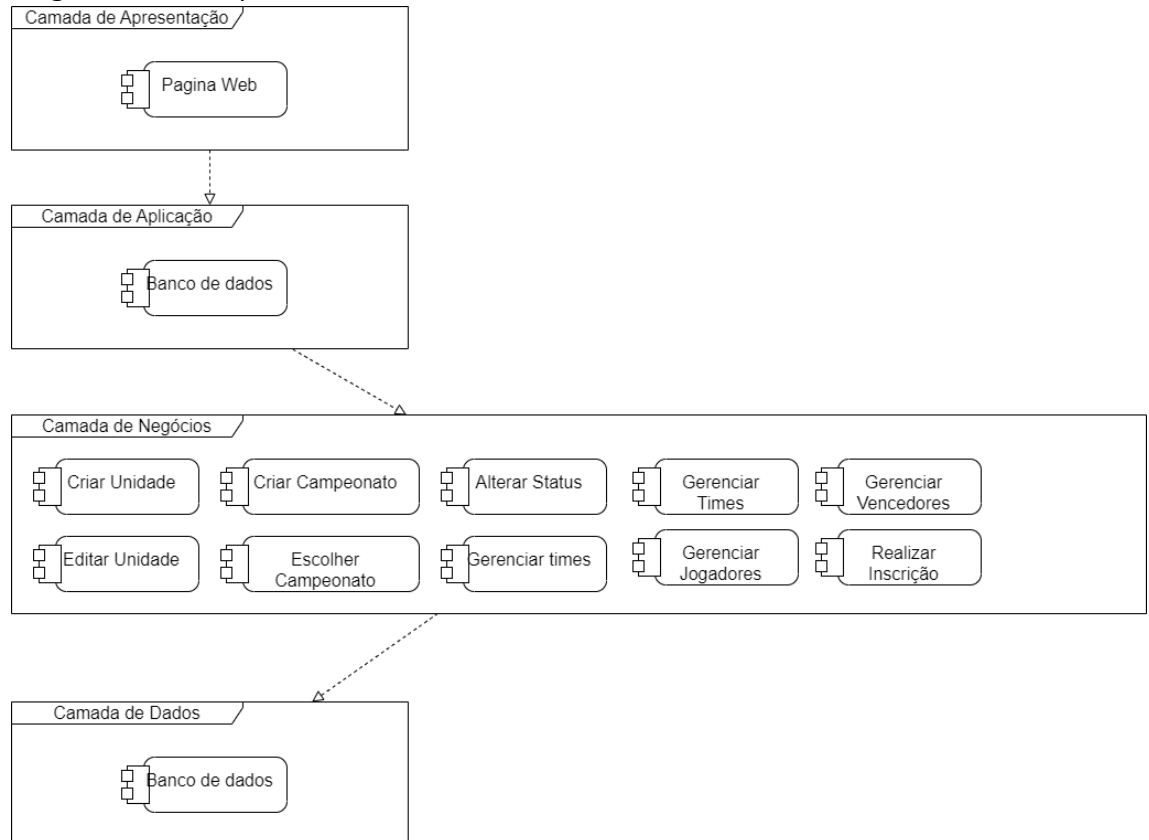


# Definição da Arquitetura

- Objetivos Arquiteturais:

O documento descreve a aplicação ChuteSal diz que o sistema deve ser uma aplicação na web, com acesso a banco de dados e 3 tipos de usuários do sistema.

- Diagrama de Componentes:



- Linguagem:

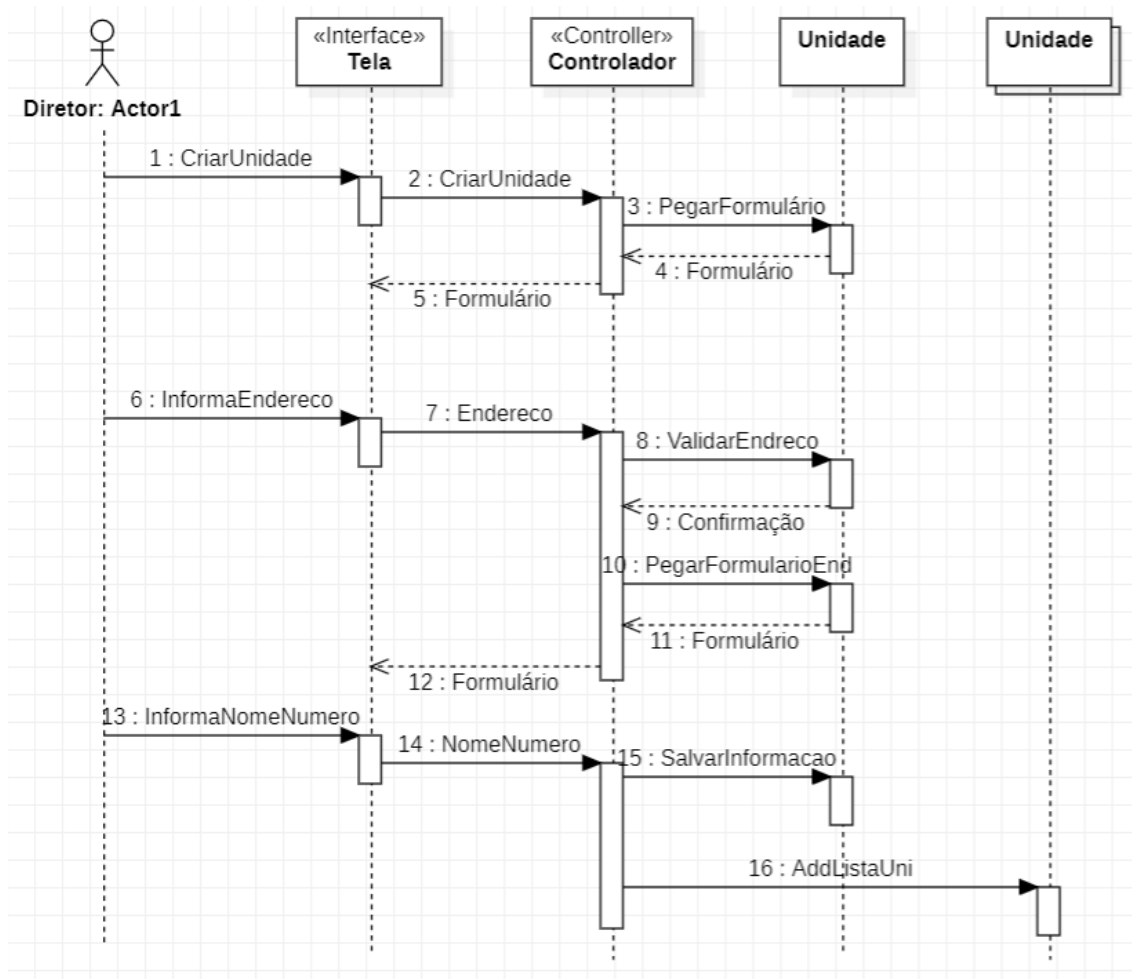
Html, Css, Java Script - Front-end

Python - Back-end

MySQL - Banco de Dados

# Diagrama de Sequência

- Criar Unidade





## ● Criar Campeonato

