Projeto RespostaCerta

Especificação de Caso de Uso: UC11 Manter Problemas

# Visão Geral e Objetivos

Este caso de uso tem por objetivo cadastrar, alterar ou excluir os problemas mantidos pelo sistema.

# Atores Envolvidos

Administrador ou Professor

# Pré-Condições

Usuário autenticado através do UC7.

# Pós-Condições

Problema cadastrado, alterado ou excluído.

# Fluxo de Eventos

## Fluxo Básico

### Usuário aciona no menu do sistema a opção Problemas. Em seguida, escolhe entre: Cadastrar (Fluxo A1), Alterar ou Excluir.

### Sistema aciona o fluxo conforme a opção escolhida.

## Fluxo Alternativo A1 – Cadastro de Novo Problema

### Sistema solicita disciplina a que se refere o problema, conforme Interface I01

### Usuário seleciona disciplina e escolhe a opção Continuar.

### Sistema solicita indicar se o problema a ser cadastrado é de algum livro, conforme Interface I01.

### Em caso afirmativo, aciona (estende) o UC12 para selecionar o livro e capítulo ao qual o problema pertence.

### Em caso negativo, Sistema solicita a origem do problema na própria Interface I01

### Sistema solicita a descrição do problema, que pode ser carregado através de: digitação, arquivo de imagem ou arquivo pdf.

### Usuário informa a descrição do problema e seleciona Cadastrar.

### Sistema exibe os dados do problema conforme Interface I02 e solicita confirmação.

### Usuário confirma o cadastro.

### Sistema registra o novo problema, gerando um novo código, conforme Regra de Negócio R1.

## Fluxo Alternativo 2 – Alteração de um problema

### Sistema solicita o código do problema a ser alterado, conforme interface I03.

### Usuário informa o código e escolhe a opção continuar.

### Sistema exibe o problema na própria Interface I03. Somente pode ser alterada a descrição do problema.

### Usuário altera a descrição do problema e seleciona a opção Alterar.

### Sistema exibe o problema e solicita confirmação.

### Usuário confirma a alteração.

### Sistema registra os novos dados do problema.

## Fluxo Alternativo 3 – Exclusão de Problema

### Sistema solicita código do problema, conforme Interface I04.

### Usuário informa o código e escolhe a opção Continuar.

### Sistema exibe os dados do problema e solicita motivo da exclusão.

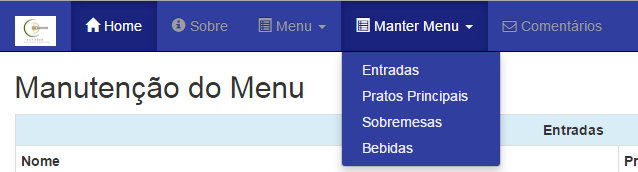
### Usuário informa motivo e escolhe Excluir.

### Sistema excluir o problema, registrando o usuário, data da exclusão, e motivo.

# Detalhamento das Interfaces com o Usuário

## Interface I01 – Tela Inicial do Sistema

### Esboço da Interface



### Comandos

|  |  |
| --- | --- |
| *Nome* | *Ação* |
| Categoria do Menu (Entradas, Pratos Principais, Sobremesas, Bebidas) | Aciona a janela de manutenção da categoria selecionada, conforme interface I02 |

## Interface I02 – Manutenção de Categoria do Menu

### Esboço da Interface



### Campos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Nome* | *Tipo* | *Valores Válidos* | *Observações* |
| Nome da Categoria | Alfanumérico | Categorias do menu |  |
| Nome | Alfanumérico | Nome do item do menu | Obrigatório. Possui link para o detalhamento do item. |
| Preço | Moeda | Preço atual do item | Obrigatório |

### Comandos

|  |  |
| --- | --- |
| *Nome* | *Ação* |
| Ícone de Inclusão (+) | Aciona a Interface I03 para inclusão de um novo item na categoria atual. |
| Ícone de edição | Aciona interface I04 para edição do item selecionado. |
| Ícone de exclusão | Exibe mensagem para confirmação da exclusão do item selecionado. |

## Interface I03 – Inclusão de Novo item no Menu

### Esboço da Interface



### Campos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Nome* | *Tipo* | *Descrição e observações* |
| Título | Alfanumérico | Título do item, obrigatório |
| Descrição | Alfanumérico | Descrição do item, obrigatório com até 300 caracteres. |
| Preço | Numérico | Preço do item em reais, obrigatório. |
| Carregar uma foto | Arquivo JPG, PNG ou GIF, tamanho máximo de 250 kb. | Abre uma janela do sistema operacional para seleção de arquivo contendo foto do item. Opcional. |

### Comandos

|  |  |
| --- | --- |
| *Nome* | *Ação* |
| Incluir | Incluir o item no menu e exibe a Interface I02 incluindo o novo item. |
| Cancelar | Cancela a operação e retorna para a Interface I02 |

## Interface I04 – Alteração de Item do Menu

### Esboço da Interface



### Campos

Os mesmos da Interface I03

### Comandos

|  |  |
| --- | --- |
| *Nome* | *Ação* |
| Alterar | Altera os dados do item e exibe a Interface I02 com os dados atualizados. |
| Cancelar | Cancela a operação e retorna para a Interface I02 |

# Regras de Negócio Específicas

## Regra de Negócio R1 – Geração do Código de um novo problema

O código de um problema é formado por uma sigla de 8 caracteres, onde os três primeiros representam a disciplina, e os cinco últimos são uma numeração sequencial. (Exemplo: MAT00439)