

**Data: 29/04/2024**

#### **CORREÇÃO EM RELAÇÃO AO PRIMEIRO RELATÓRIO FEITO**

- As alterações feitas no relatório foram destacadas em **amarelo**, como adição, e com uma linha sobre as palavras, como remoção.
- No item C foram adicionadas regras de negócio.
- No item D houve uma maior clareza em relação ao termo “homepage” e um incremento na possibilidade de pesquisa.
- No item E houve a especificação em relação a algumas características do desenvolvedor.
- No diagrama de casos de uso houve uma correção em relação ao sentido da seta do extend, destacado em vermelho, sendo mantido no documento tanto o novo esquema de casos de uso quanto o antigo para visualização.
- Como orientado, foram mantidos os setes casos de uso essenciais no documento, mas foi feita uma correção na descrição na seção F de “CINCO” para “SETE”.
- No caso de uso “UC12” foi feita a retirada de uma palavra extra que não era necessária. Especificamente na subseção “Recusar candidatura de desenvolvedor”, item 3.
- No caso de uso “UC13” foi feito um aprimoramento na descrição da pré - condição.

**Data: 09/04/2024**

#### **CORREÇÃO EM RELAÇÃO AO PRIMEIRO SEGUNDO FEITO**

- As alterações feitas no relatório foram destacadas em **verde**, como adição, e com uma linha sobre as palavras, como remoção.
- As alterações foram feitas pelos desenvolvedores do CodeWave, a equipe de desenvolvimento.
- No geral, houve a retirada do sistema de avaliações dos desenvolvedores e do sistema de comentários nas tarefas dos projetos.
- Foi adicionada a possibilidade de busca por tarefas para complementar a busca por projetos.
- Foi adicionado o caso de uso “Ver Perfil de Usuário”, “Ver Próprio Perfil”, “Editar Perfil” e “Ver Histórico de dados na plataforma”, que é incluso nos dois primeiros casos de uso mencionados.
- Foi adicionado o caso de uso “Pesquisar por Desenvolvedor” que era mencionado no texto dos analistas porém não continha caso de uso.

**Data: 11/08/2024**

#### **A. INTEGRANTES**

**Grupo Analista:**

Nome Completo: Marcus Csupriniaki Farias  
E-mail: marcuscsupriniakifarias@gmail.com

Nome Completo: João Pedro Telles Fava  
E-mail: joaopedrofava19@gmail.com

Nome Completo: Lucas Lopes do Nascimento  
E-mail: lucas.nascimento@inf.ufrgs.br

Nome Completo: Guilherme Hax Iepsen  
E-mail: [guilhermeiepsen@hotmail.com](mailto:guilhermeiepsen@hotmail.com)

**Grupo Desenvolvedor:**

Nome Completo: Henrique Lindemann  
E-mail: henriquelindemann@gmail.com

Nome Completo: Emerson Cimar da Costa Ribeiro  
E-mail: ducho.ribeeiro@gmail.com

Nome Completo: Fernando Mello de Barros  
E-mail: fmellodebarros@gmail.com

Nome Completo: Gabriela Silva Rublescki  
E-mail: gabrielarublescki@gmail.com

**B. TÍTULO DO NEGÓCIO**

O título do negócio é CodeWave.

**C. DESCRIÇÃO DO NEGÓCIO**

- a) O negócio tem como objetivo ser um marketplace exclusivo para maiores de 18 anos, onde possam publicar suas ideias de projetos e conectar-se com desenvolvedores aptos para transformá-las em software. Além disso, para que a plataforma oferecida tenha um diferencial, o foco principal será na liberdade de escolha que o programador terá ao escolher um projeto em que melhor se encaixe e não o cliente escolhendo alguém para trabalhar com ele.

Sendo assim, as transações que serão caracterizadas no sistema será o pagamento do ofertante pela troca do serviço oferecido pelo desenvolvedor,

porém isso não será de forma direta, o nosso negócio agirá como um intermediário até que o cliente confirme que o projeto foi finalizado.

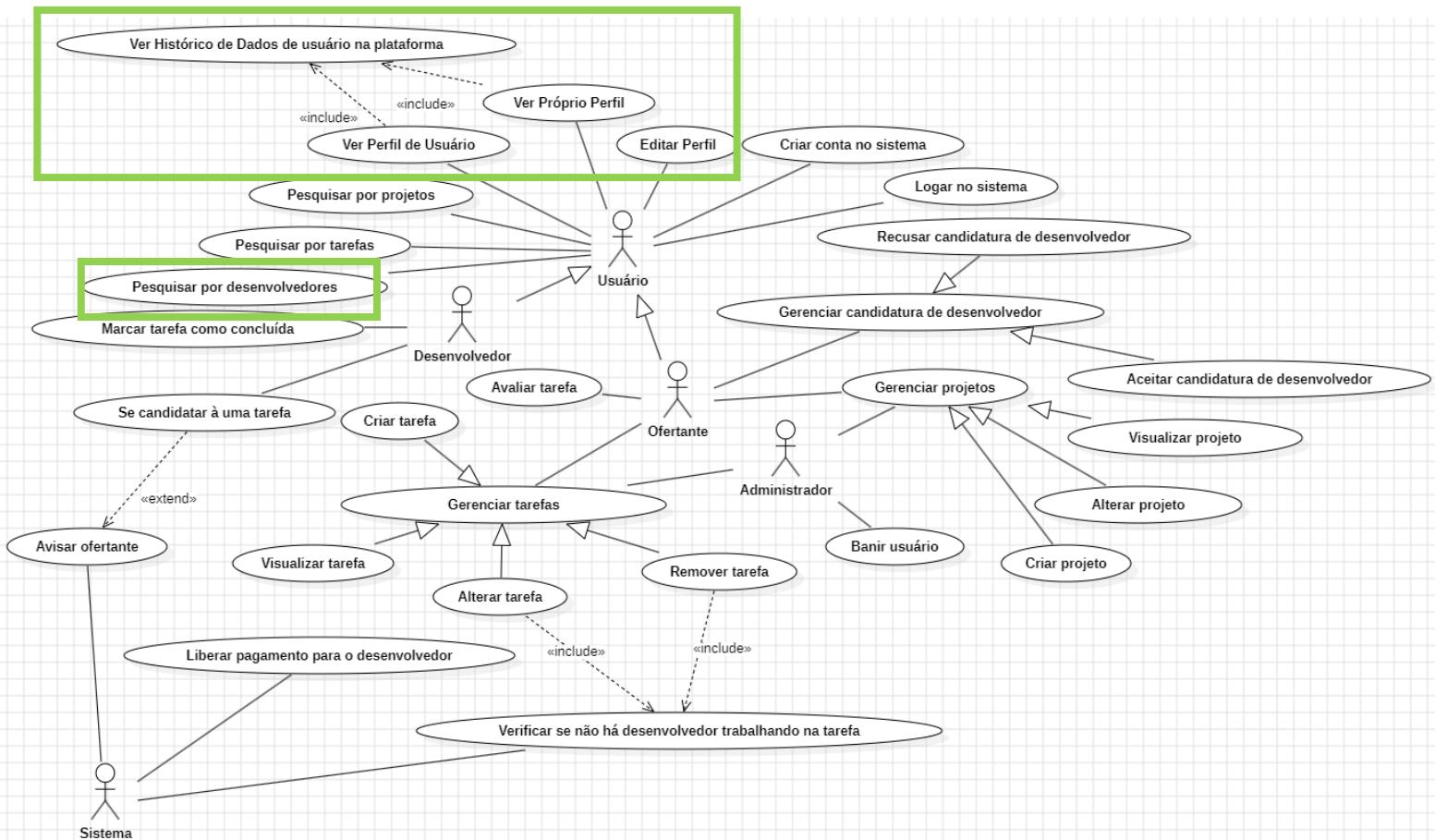
- b) No sistema haverá três pessoas envolvidas: o desenvolvedor, o cliente e a plataforma. Sendo assim, o papel do cliente será publicar os seus projetos dentro da plataforma para que algum desenvolvedor se candidate para executá-lo. O papel do desenvolvedor é procurar na plataforma algum projeto que tenha interesse em fazer. O papel da plataforma é disponibilizar um sistema web para que tanto o cliente quanto o desenvolvedor consigam se comunicar de forma efetiva.
- c) Os recursos envolvidos nas transações será o serviço feito pelo desenvolvedor e o pagamento online feito pelo cliente. ~~Não há regras específicas além da plataforma ser a intermediária, pois os dois atores devem chegar a um consenso.~~ O oferecimento dos recursos na plataforma, bem como os dados dos envolvidos, devem estar de acordo com a LGPD.
- d) A interface do sistema será dividida em três partes principais: a homepage tela inicial, onde será possível acessar os resumos dos projetos e dos desenvolvedores em dois blocos distintos. As outras formas de pesquisa disponíveis serão por desenvolvedor, por projetos e por tarefas e serão separadas em uma visualização única em cada página. Quando for pesquisado por desenvolvedor, será possível ~~visualizar o ranking dele,~~ filtrar por especialidade, avaliação e outras características de desenvolvedor. Quando for pesquisado por projetos, será possível filtrar por categoria, por linguagem e nome. Ao pesquisar por tarefas, será possível filtrar por nome, linguagens de programação e status (aberta para inscrições, em progresso ou finalizada)
- e) As transações ocorrerão por meio dos projetos disponibilizados no sistema, nos quais os desenvolvedores, que terão características individuais como linguagens de programação, experiência, disponibilidade e local, poderão se candidatar para realizar as tarefas especificadas. A transação será intermediada pela plataforma, o ofertante realizará o pagamento ao sistema quando escolher um desenvolvedor qualificado para a tarefa. Após o desenvolvedor concordar com o valor proposto, o pagamento será encaminhado a ele quando a tarefa estiver concluída e o ofertante a avaliar positivamente.
- f) Cada tarefa será registrada em um histórico, tanto para o ofertante quanto para o desenvolvedor, permitindo a visualização das tarefas previamente concluídas e em andamento por cada desenvolvedor. Também serão mantidos os projetos

criados por cada ofertante, e os projetos nos quais os desenvolvedores já trabalharam.

- g) O perfil de todos usuários será público, permitindo a visualização do histórico de dados de cada usuário na plataforma (inclui os projetos que ele criou como cliente, projetos que está desenvolvendo como desenvolvedor e tarefas em que ele foi selecionado e está desenvolvendo ou foi concluída)
- h) O sistema deverá contar com um sistema de classificação tanto para ofertantes e desenvolvedores, que será uma nota de 0 a 10, e será calculada como a média entre todas as avaliações ao final de cada transação.

Além disso, será implementado um sistema de *tags* para projetos e desenvolvedores, que proverão palavras chave para ajudar na hora de filtrar por projetos e desenvolvedores (e.g. filtrar todos os projetos web, filtrar todos os desenvolvedores com habilidades em python).

#### D. NOVO DIAGRAMA DE CASOS DE USO (adições nos quadrados verdes)



**E. CASOS DE USO DO DIAGRAMA NO FORMATO PRELIMINAR:**

**Identificação UC01**

**Caso de uso:** Adicionar comentário em uma tarefa.

**Ator:** Usuário

**Descrição:** Permite a usuários autenticados no sistema, a inclusão de comentários em tarefas criadas no sistema.

**Pré-Condições:** O usuário é autenticado. O usuário é vinculado a tarefa.

**Pós-Condições:** O comentário é inserido na lista de comentários da tarefa.

**Identificação UC01**

**Caso de uso:** Ver Perfil

**Ator:** Usuário

**Descrição:** Permite a usuários autenticados no sistema ver os perfis de outros usuários.

**Pré-Condições:** O usuário é autenticado e acessa o perfil de outro usuário

**Pós-Condições:** Perfil do usuário é apresentado com seus dados públicos da conta e histórico de dados na plataforma (Include Ver Histórico de Dados do usuário na plataforma)

**Identificação UC02**

**Caso de uso:** Favoritar um projeto

**Ator:** Desenvolvedor

**Descrição:** Permite ao desenvolvedor adicionar um projeto à sua lista de favoritos.

**Pré-Condições:** O desenvolvedor é autenticado.

**Pós-Condições:** O projeto favoritado é incluído na lista de projetos favoritos do desenvolvedor.

**Identificação UC02**

**Caso de uso:** Ver Próprio Perfil

**Ator:** Usuário

**Descrição:** Permite a usuários autenticados no sistema ver o seu próprio perfil, mostrando dados sensíveis como o saldo monetário na plataforma, além de seus dados públicos e histórico de dados na plataforma (Include Ver Histórico de Dados do usuário na plataforma)

**Pré-Condições:** O usuário é autenticado e clica no botão para ver sua conta.

**Pós-Condições:** Seu perfil do usuário é apresentado com seus dados da conta e histórico de dados na plataforma (Include Ver Histórico de Dados do usuário na plataforma)

**Identificação: UC03**

~~**Caso de uso:** Avaliar desenvolvedor~~

~~**Ator:** Ofertante~~

~~**Descrição:** Permite ao ofertante avaliar o desempenho do desenvolvedor uma vez que a tarefa no qual ele está trabalhando foi concluída.~~

~~**Pré-Condições:** O desenvolvedor marcou a tarefa em questão como finalizada. O ofertante confirmou a conclusão da tarefa.~~

~~**Pós-Condições:** O sistema recebe a avaliação do desenvolvedor e a nota do desenvolvedor é atualizada.~~

**Identificação: UC03**

**Caso de uso:** Ver Histórico de Dados de usuário na plataforma

**Ator:** Usuário

**Descrição:** Permite que o histórico de todas ações em projetos e tarefas realizadas pelo usuário seja resgatada. Aqui são incluídos: lista de projetos que essa conta criou como cliente, lista de

projetos em que ela foi contratada como desenvolvedora e lista de tarefas em que é a responsável que foi contratada (após ser aceita pelo cliente)

**Pré-Condições:** O usuário entra em uma página que requisita o histórico de dados de uma conta.

**Pós-Condições:** Esse histórico de dados (3 listas mencionadas acima) é retornada para que possa ser mostrada na página.

#### **Identificação: UC04**

**Caso de uso:** Marcar tarefa como concluída

**Ator:** Desenvolvedor

**Descrição:** Desenvolvedor marca a tarefa vinculada a ele como concluída e envia uma mensagem com os dados relacionados à entrega.

**Pré-Condições** A tarefa deve estar aberta e em andamento. O desenvolvedor deve estar vinculado à tarefa.

**Pós-Condições:** O status da tarefa muda para concluído avaliação pendente, e o Ofertante é notificado para aprovar a conclusão da tarefa.

#### **Identificação: UC05**

**Caso de uso:** Avaliar tarefa

**Ator:** ~~Desenvolvedor~~ Ofertante

**Descrição:** Ofertante informa se a tarefa desenvolvida atende aos requisitos do que foi especificado por ele.

**Pré-Condições** A tarefa deve estar vinculada ao cliente e ele deve estar na tela do projeto.

**Pós-Condições:** ~~É adicionada a avaliação da tarefa e atualizada a média de tarefas do projeto e do ofertante.~~ Se a tarefa for aceita, ela é encerrada e o cliente recebe o pagamento. Caso contrário, ela volta para o desenvolvimento e deve ser enviada novamente com as correções que foram requisitadas em um comentário do ofertante.

**Identificação: UC06**

**Caso de uso:** Banir usuário

**Ator:** Administrador

**Descrição:** Permite ao administrador banir usuário (desenvolvedor ou ofertante) do sistema.

**Pré-Condições:** Administrador autenticado no sistema

**Pós-Condições:** Banimento é registrado, o usuário é removido, e o total de usuários é atualizado.

**Identificação: UC07**

**Caso de uso:** Liberar pagamento para o desenvolvedor

**Ator:** Sistema

**Descrição:** Permite ao sistema liberar transação financeira de quantia especificada entre desenvolvedor e ofertante.

**Pré-Condições:** Ambas as partes (desenvolvedor e ofertante) sinalizaram positivamente para a conclusão da tarefa. O Desenvolvedor possui conta cadastrada para pagamento.

**Pós-Condições:** Lançada a transação na conta do desenvolvedor, o pagamento é registrado no sistema e o saldo na conta do desenvolvedor é aumentado.

**Identificação: UC08**

**Caso de uso:** Verificar se não há desenvolvedor trabalhando na tarefa

**Ator:** Sistema

**Descrição:** O sistema verifica se há desenvolvedores trabalhando em uma tarefa

**Pré-Condições:** A tarefa deve estar aberta.

**Pós-Condições:** O sistema realiza a análise e retorna a informação desejada.



Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Instituto de Informática  
INF01127 – Engenharia de Software N – Turma A – Semestre 2022/01  
Profa. Dra. Lucineia Heloisa Thom  
**Trabalho Prático – Etapa 1**

**UC09**

**Caso de uso:** Criar conta no sistema

**Ator:** Usuário

**Descrição:** Permite ao usuário criar uma nova conta no sistema.

**Pré-Condições:** O usuário deve acessar a página inicial do sistema por meio de um navegador web.

**Pós-Condições:** O sistema atualiza o banco de dados com a nova conta e o usuário pode acessar o sistema com suas credenciais.

**UC10**

**Caso de uso:** Fazer login no sistema

**Ator:** Usuário ou administrador

**Descrição:** Permite ao usuário ou ao administrador fazer login no sistema.

**Pré-Condições:** O usuário deve acessar a página inicial do sistema por meio de um navegador web e selecionar a opção “login”.

**Pós-Condições:** O usuário tem acesso ao sistema e aos dados vinculados às suas credenciais.

#### **UC18**

**Caso de uso:** Editar Perfil

**Ator:** Usuário

**Descrição:** Permite ao usuário editar os dados de seu próprio perfil, podendo alterar status de dev ou cliente, username, nome, email, habilidades e biografia.

**Pré-Condições:** O usuário deve acessar a página de seu perfil por meio de um navegador web e selecionar a opção “editar perfil”.

**Pós-Condições:** O usuário tem a um formulário com campos editáveis e um botão “salvar alterações”, que guarda no banco de dados seus dados atualizados.

#### **UC19**

**Caso de uso:** Pesquisar por desenvolvedores

**Ator:** Usuário

**Descrição:** Permite ao usuário pesquisar os desenvolvedores disponíveis na plataforma por nome e por habilidade.

**Pré-Condições:** O usuário deve acessar a página de pesquisa por desenvolvedor e preencher os dados da busca.

**Pós-Condições:** Uma página com a lista de resultados é apresentada com botões clicáveis que redirecionam para o perfil do usuário.

### **F. SETE CASOS DE USO SELECIONADOS NO FORMATO ESSENCIAL:**

#### **Identificação UC11**

**Caso de uso:** Gerenciar Projetos

**Ator:** Ofertante e Administrador

**Descrição:** Permite ao ofertante gerenciar projetos vinculados à ele e permite a administradores gerenciar quaisquer projetos do sistema.

**Pré-Condições:** O ofertante deve estar identificado e autenticado no sistema. O administrador deve estar identificado e autenticado no sistema.

**Pós-Condições:** As manipulações feitas nos projetos são executadas e o banco de dados é atualizado.

#### **Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)**

1. Este caso de uso começa quando o ofertante ou administrador acessar a página de gerenciamento de projetos.
2. O ofertante ou administrador seleciona a opção desejada.
  - 2.1. Se for visualização, ver subseção Visualizar projeto
  - 2.2. Se for alteração, ver subseção Alterar projeto
  - 2.3. Se for criação, ver subseção Criar Projeto
  - ~~2.4. Se for remoção, ver subseção Remover projeto~~
3. O sistema realiza a manipulação selecionada e altera o banco de dados.

##### **Subseção: Visualizar projeto**

1. O sistema apresenta os detalhes do projeto selecionado

##### **Subseção: Alterar projeto**

1. O sistema apresenta os detalhes do projeto selecionado em campos editáveis
2. O usuário preenche os campos que deseja editar
3. O sistema realiza a operação de edição, e atualiza o banco

##### **Subseção: Criar projeto**

1. O sistema apresenta uma tela de criação de projeto com campos editáveis
2. O usuário preenche os campos
3. O sistema aloca o novo projeto no banco de dados

##### **~~Subseção: Remover projeto~~**

- ~~1. O sistema apresenta uma janela de confirmação para a remoção do projeto~~
- ~~2. O usuário confirma a remoção do projeto~~
- ~~3. O sistema deleta os dados do projeto na base de dados~~

##### **Sequência Alternativa:**

### **2a. Tarefa em desenvolvimento**

1. O sistema identifica que há uma tarefa em desenvolvimento vinculada ao projeto a ser excluído.
2. O usuário é notificado
3. A operação é cancelada

### **Identificação: UC12**

**Caso de uso:** Gerenciar candidatura de desenvolvedor

**Ator:** Ofertante

**Descrição:** Permite ao ofertante aceitar ou recusar candidatura de desenvolvedor para vaga em uma tarefa criada por ele.

**Pré-Condições:** Ofertante deve estar registrado no sistema e a tarefa deve estar sinalizada como criada e aberta.

**Pós-Condições:** As manipulações feitas na gerência de candidatura são registradas e o banco de dados é atualizado.

### **Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)**

1. Este caso de uso começa quando o ofertante acessa a página de gerenciamento de candidatura de desenvolvedor.
2. O ofertante deve ser o criador da tarefa em que irá gerenciar candidaturas de desenvolvedores aptos à tarefa.
3. O sistema retorna os desenvolvedores que se candidataram a tarefa selecionada.
4. O ofertante seleciona a opção desejada:
  - 4.1. Se for aceitar candidatura, ver subseção Aceitar candidatura de desenvolvedor
  - 4.2. Se for recusar candidatura, ver subseção Recusar candidatura de desenvolvedor

#### **Subseção: Aceitar candidatura de desenvolvedor**

1. O sistema retorna ao ofertante o desenvolvedor selecionado.
- ~~2. O sistema retorna ao ofertante uma janela para confirmação de aceitação da candidatura do desenvolvedor.~~

**Trabalho Prático – Etapa 1**

3. O sistema retorna ao ofertante os detalhes do perfil do desenvolvedor que teve sua candidatura aceita.
- ~~4. O sistema notifica que a tarefa possui um novo desenvolvedor apto.~~
5. O sistema retorna ao desenvolvedor detalhes da tarefa no qual ele foi aceito para fazer parte.
6. O sistema identifica as manipulações ocorridas na operação. Banco de dados é atualizado.

**Subseção: Recusar candidatura de desenvolvedor**

1. O sistema retorna ao ofertante o desenvolvedor selecionado.
2. O sistema retorna ao ofertante uma janela para confirmação de recusa a candidatura do desenvolvedor.
3. O sistema notifica **que** ao ofertante que a candidatura do desenvolvedor selecionado foi recusada.
4. O sistema retorna ao desenvolvedor que sua candidatura para a determinada tarefa foi recusada.
5. O sistema identifica as manipulações ocorridas na operação. Banco de dados é atualizado.

**Identificação: UC13**

**Caso de uso:** Pesquisar por tarefas

**Ator:** Usuário

**Descrição:** Qualquer usuário web que acessar o site CodeWave pode pesquisar por tarefas.

**Pré-Condições:** O usuário deve estar utilizando o sistema, não necessariamente precisando estar logado.

**Pós-Condições:** Sistema retorna tarefas pesquisadas pelo ator.

**Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)**

1. Este caso de uso começa quando o usuário acessa a barra de pesquisa.
2. O usuário informa o prompt de pesquisa e preenche os filtros (nome, linguagem de programação, projeto e status da tarefa – sendo todos opcionais e funcionais em conjunto).
3. O sistema retorna todos os resultados que condizem com a pesquisa feita pelo usuário.
4. O sistema realiza a manipulação selecionada e demonstra o resultado.

**Sequência Alternativa:**

**2a. Tarefa não encontrada**

1. O sistema não encontra nenhuma tarefa com a pesquisa feita pelo usuário.
2. O sistema notifica o usuário.

#### **Identificação UC14**

**Caso de uso:** Se candidatar à uma tarefa

**Ator:** Desenvolvedor

**Descrição:** Permite ao desenvolvedor se candidatar em uma tarefa disponível no sistema.

**Pré-Condições:** O desenvolvedor é identificado e autenticado no sistema. A tarefa está aberta e disponível.

**Pós-Condições:** É criada uma requisição para a alocação do desenvolvedor para a tarefa selecionada.

#### **Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)**

1. Este caso de uso começa quando o desenvolvedor seleciona uma tarefa para se candidatar.
2. O sistema apresenta uma tela com os detalhes da tarefa, um campo editável para um comentário, e um campo editável opcional usado para o desenvolvedor fazer uma proposta pela tarefa.
3. O desenvolvedor preenche os campos e confirma a candidatura para a tarefa
4. O sistema cria a requisição da tarefa, e apresenta para o ofertante. **Extend**  
~~(desenvolvedor com alta demanda) Avisar ofertante.~~



#### **Identificação UC15**

**Caso de uso:** Avisar ofertante

**Ator:** Sistema

**Descrição:** Manda um aviso para o ofertante referente à uma candidatura de desenvolvedor, caso o desenvolvedor esteja com muitas tarefas em espera.

**Pré-Condições:** Um desenvolvedor ~~com muitas tarefas em desenvolvimento~~ faz uma candidatura para mais uma tarefa.

**Pós-Condições:** É criado um alerta especificando a candidatura e enviado ao ofertante referente.

#### **Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)**

1. Este caso de uso começa quando o desenvolvedor ~~em alta demanda~~ confirma a candidatura a uma outra tarefa.
2. O sistema cria uma tela com os detalhes da candidatura do desenvolvedor, assim como uma lista de suas tarefas em desenvolvimento.
3. O sistema notifica o ofertante referente a candidatura em questão.

#### **Identificação: UC16**

**Caso de uso:** Pesquisar por projetos

**Ator:** Usuário

**Descrição:** Permite ao usuário (desenvolvedor ou ofertante) pesquisar por projetos específicos.

**Pré-Condições:** Qualquer usuário web que acessar o site CodeWave pode pesquisar por projetos.

**Pós-Condições:** O sistema apresenta uma página com os projetos que possuem características que correspondem à pesquisa feita.

#### **Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)**

### Trabalho Prático – Etapa 1

1. Este caso de uso começa quando o usuário digita algo na barra de pesquisa por projeto na página inicial ~~do sistema de pesquisa por projeto~~. O usuário preenche um nome e/ou categoria do projeto.
2. Assim que o usuário confirma a pesquisa, o sistema associa o que foi digitado com projetos no banco de dados.
3. O sistema apresenta os projetos que foram associados à pesquisa.

#### Sequência Alternativa:

##### 2a. Projeto não encontrado

1. O sistema notifica o usuário de que não foram encontrados projetos com tais características.

### Identificação UC17

**Caso de uso:** Gerenciar Tarefas

**Ator:** Ofertante e Administrador

**Descrição:** Permite ao ofertante gerenciar tarefas vinculadas à ele e permite ao administrador gerenciar quaisquer tarefas do sistema.

**Pré-Condições:** O ofertante deve estar identificado e autenticado no sistema. O administrador deve estar identificado e autenticado no sistema.

**Pós-Condições:** As manipulações feitas em relação às tarefas são executadas e o banco de dados é atualizado.

#### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)

1. Este caso de uso começa quando o ofertante ou administrador acessar a página de gerenciamento de tarefas onde as tarefas vinculadas aos projetos em andamento serão listadas.
2. O ofertante ou administrador seleciona a opção desejada.
  - 2.1. Se for visualização, ver subseção Visualizar tarefa
  - 2.2. Se for alteração, ver subseção Alterar tarefa
  - 2.3. Se for criação, ver subseção Criar tarefa
  - 2.4. Se for remoção, ver subseção Remover tarefa
3. O sistema realiza a manipulação selecionada e altera o banco de dados.

#### Subseção: Visualizar tarefa

1. O sistema apresenta os detalhes da tarefa selecionado

**Subseção: Alterar tarefa**

1. **Include** Verificar se não há desenvolvedor trabalhando na tarefa.
2. O sistema apresenta os detalhes da tarefa selecionado em campos editáveis
3. O usuário preenche os campos que deseja editar
4. O sistema realiza a operação de edição, e atualiza o banco.

**Sequência Alternativa:**

**1a. Tarefa em desenvolvimento**

1. O sistema identifica que a tarefa está em desenvolvimento.
2. O usuário é notificado
3. A operação é cancelada

**Subseção: Criar tarefa**

4. O sistema apresenta uma tela de criação de tarefa com campos editáveis
5. O usuário preenche os campos
6. O sistema aloca a nova tarefa no banco de dados

**Subseção: Remover tarefa**

1. **Include** Verificar se não há desenvolvedor trabalhando na tarefa.
2. O sistema apresenta uma janela de confirmação para a remoção da tarefa.
3. O usuário confirma a remoção da tarefa
4. O sistema deleta os dados da tarefa na base de dados

**Sequência Alternativa:**

**1a. Tarefa em desenvolvimento**

4. O sistema identifica que a tarefa está em desenvolvimento.
5. O usuário é notificado
6. A operação é cancelada