

# Sistema Controle Clube Social

## Documentação do Diagrama de Casos de Uso – Sistema de Clube Social

### Atores

#### **1. Candidato**

- Pessoa que deseja se tornar sócio do clube.
- Pode apresentar um pedido de aceitação para se associar.

#### **2. Sócio**

- Pessoa já aceita como membro do clube.
- Pode associar dependentes, quitar mensalidades e visualizar informações de sócio.

#### **3. Funcionário**

- Responsável por registrar e gerenciar processos administrativos.
- Atua na geração de mensalidades e na associação de novos sócios.

#### **4. Clube**

- Representa a entidade administrativa (ou comissão) que avalia pedidos de novos sócios.
- Pode avaliar os pedidos feitos por candidatos.

### Casos de Uso

#### **1. Apresentar Pedido de Aceitação**

- O candidato envia um pedido formal para se tornar sócio do clube.

- Primeiro passo para iniciar o processo de associação.

## **2. Avaliar Pedidos**

- O clube analisa os pedidos enviados pelos candidatos.
- Pode aprovar ou rejeitar com base em critérios estabelecidos.

## **3. Associar Sócio**

- Processo de efetivar um candidato como sócio após aprovação.
- Envolve o registro formal no sistema com todos os dados necessários.

## **4. Associar Dependentes**

- Permite a um sócio adicionar dependentes (como cônjuges ou filhos) à sua associação.
- Esse caso de uso **estende** o "Associar Sócio", pois ocorre **após** o sócio estar registrado.

## **5. Gerar Mensalidades**

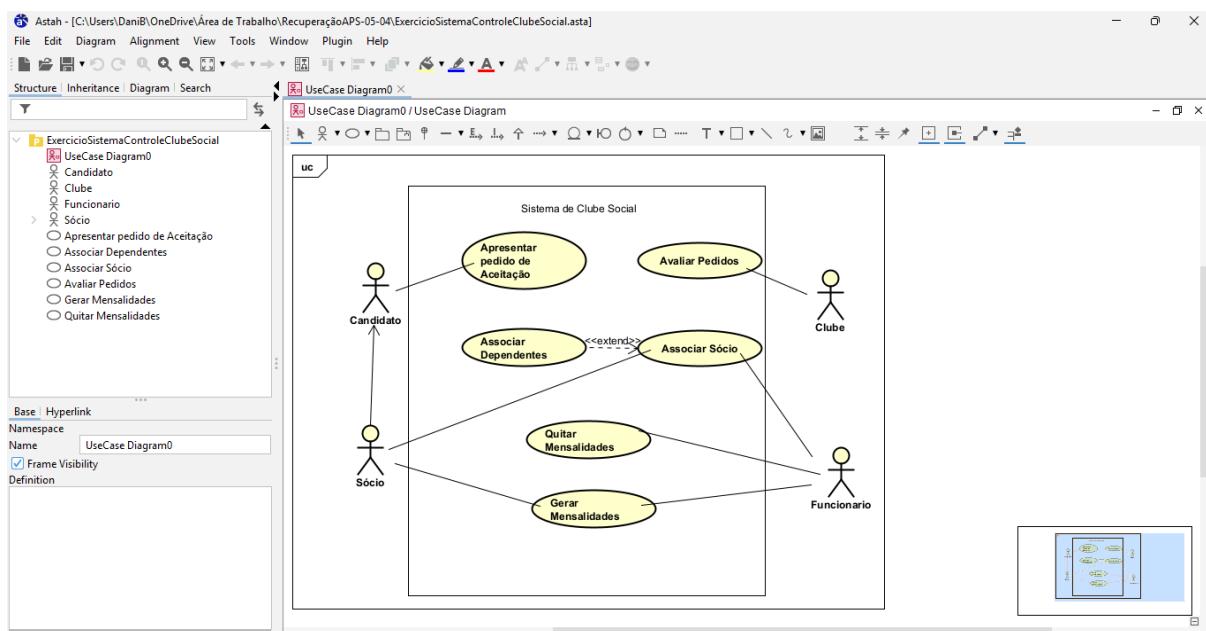
- Realizado pelo funcionário.
- Gera cobranças periódicas para os sócios e dependentes ativos.

## **6. Quitar Mensalidades**

- O sócio efetua o pagamento de suas mensalidades.
- Garante que ele esteja em dia com suas obrigações financeiras com o clube.

## **Observações Técnicas do Diagrama**

- Os atores estão corretamente posicionados fora da fronteira do sistema.
- O relacionamento <<extend>> entre "Associar Dependentes" e "Associar Sócio" está bem usado, já que associar dependentes é uma ação opcional ou complementar ao processo de associação.
- As setas estão bem organizadas, deixando clara a responsabilidade de cada ator sobre os casos de uso.



## Sistema Controle Locação Veiculos

### Documentação do Diagrama de Casos de Uso – Sistema de Locação de Veículos

#### ⌚ Atores

##### 1. Cliente

- Pessoa que utiliza o sistema para alugar ou devolver veículos.
- Não tem permissão para gerenciar cadastros, apenas para realizar operações relacionadas à locação.

##### 2. Funcionário

- Responsável por gerenciar as informações do sistema.

- Pode registrar ou atualizar dados de veículos e clientes, além de intermediar locações.

## Casos de Uso

### **1. Gerenciar Veículos**

- Exclusivo do funcionário.
- Envolve o cadastro, alteração ou exclusão de veículos disponíveis para locação.

### **2. Gerenciar Cliente**

- Também exclusivo do funcionário.
- Permite cadastrar, atualizar ou remover os dados dos clientes no sistema.

### **3. Alugar Veículo**

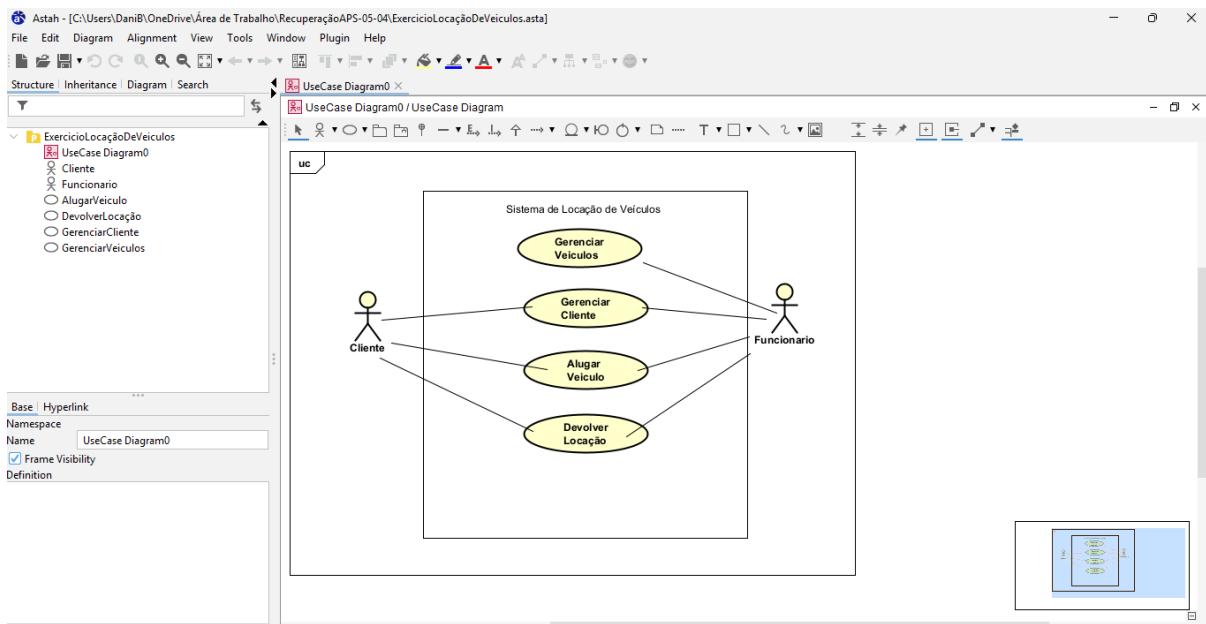
- Pode ser iniciado tanto por um cliente quanto por um funcionário.
- Representa o processo de locação de um veículo, incluindo a escolha do carro, período de uso e demais informações contratuais.

### **4. Devolver Locação**

- Também pode ser feito por um cliente ou funcionário.
- Refere-se à devolução de um veículo alugado, encerrando a locação no sistema.

## Observações Técnicas

- Os atores estão corretamente posicionados fora da fronteira do sistema.
- O sistema é bem dividido entre funções administrativas (exclusivas do funcionário) e operacionais (disponíveis também para o cliente).
- As relações entre atores e casos de uso são claras e bem definidas, com as ações corretas atribuídas a quem tem permissão para executá-las.



## Sistema Controle Cinema

### Documentação do Diagrama de Casos de Uso – Sistema de Controle de Cinema

#### Atores

##### 1. Cliente

- Usuário que utiliza o sistema apenas para **comprar ingressos** para sessões de filmes.
- A interação do cliente com o sistema é limitada ao processo de aquisição de ingressos.

##### 2. Funcionário

- Tem acesso total às funções administrativas do sistema.
- Responsável por cadastrar, atualizar e manter os dados das salas, filmes e sessões.
- Também realiza a **venda de ingressos**, ou seja, pode intermediar o atendimento ao cliente.

## Casos de Uso

### **1. Gerenciar Sala**

- Executado pelo funcionário.
- Envolve o controle das salas de exibição: criação, alteração e exclusão.
- Pode incluir informações como capacidade, tipo de sala (3D, VIP, etc.).

### **2. Gerenciar Filme**

- Executado pelo funcionário.
- Permite cadastrar novos filmes, atualizar sinopses, classificações, durações, etc.

### **3. Gerenciar Sessões de Filme**

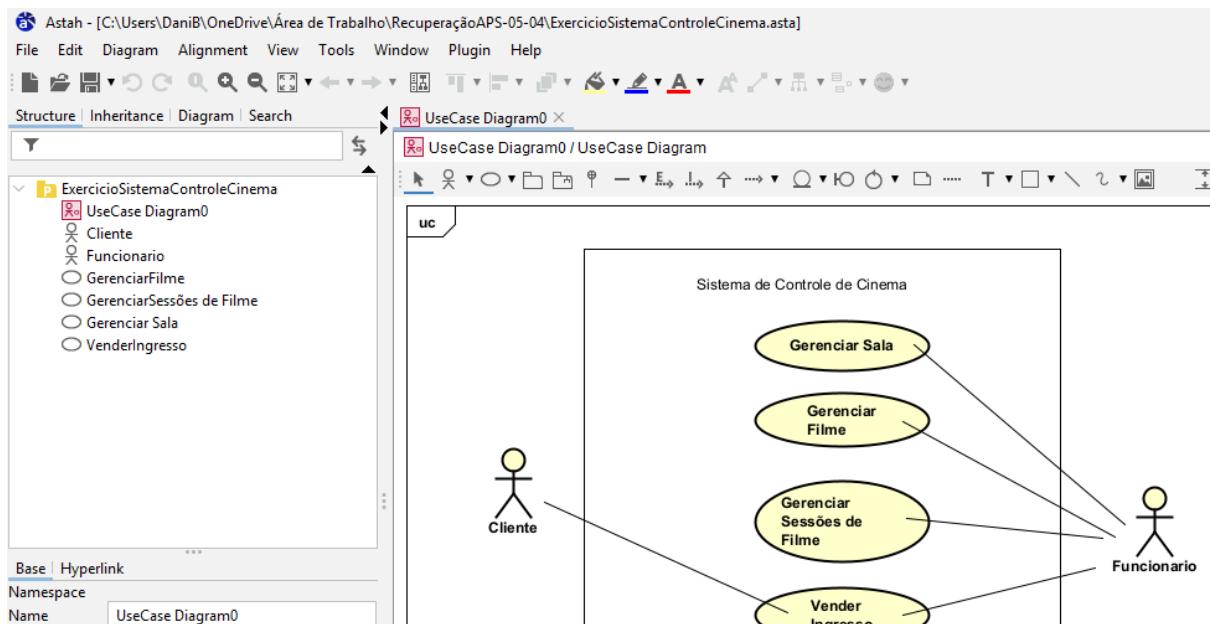
- Executado pelo funcionário.
- Refere-se ao agendamento de sessões: definir horário, sala e filme correspondente.
- Garante que não haja conflitos de horários ou salas.

### **4. Vender Ingresso**

- Pode ser executado tanto pelo funcionário quanto pelo cliente.
- Representa a ação de reservar ou comprar um ingresso para uma sessão específica.

## Observações Técnicas

- Os atores estão posicionados corretamente **fora da fronteira do sistema**.
- Os **casos de uso estão bem separados** entre operacionais (como “Vender Ingresso”) e administrativos (como “Gerenciar Filme”).
- A responsabilidade de cada ator está clara, com os acessos e permissões corretamente distribuídos.



## Sistema Controle Leilão

### Documentação do Diagrama de Casos de Uso – Sistema de Leilão

#### 人物 Atores

##### 1. Participante

- Representa o usuário comum interessado em participar dos leilões.
- Pode realizar seu cadastro no sistema, fazer login e oferecer lances nos itens disponíveis.

##### 2. Leiloeiro

- Usuário responsável por administrar os leilões.
- Tem permissões para gerenciar os leilões, cadastrar/editar/remover itens e realizar os leilões propriamente ditos.

## Casos de Uso

### **1. Registrar Participante**

- Permite que novos usuários (participantes) se cadastrem no sistema.
- Inclui dados pessoais e de acesso.

### **2. Registrar Login**

- Permite que o participante acesse o sistema com seu login/senha cadastrados.

### **3. Oferecer Lance**

- Permite que o participante dê um lance em algum item disponível no leilão.
- Esse caso de uso é uma **extensão** do caso "Realizar Leilão", ou seja, ele ocorre no contexto de um leilão em andamento.

### **4. Realizar Leilão**

- Atividade feita pelo leiloeiro para conduzir o processo de leilão.
- Pode envolver abrir o leilão, aceitar lances, encerrar o leilão e declarar o vencedor.

### **5. Gerenciar Leilão**

- Caso de uso do leiloeiro.
- Permite criar, editar ou excluir leilões.
- Este caso **estende** o caso "Gerenciar Itens", ou seja, o gerenciamento de itens faz parte da configuração do leilão.

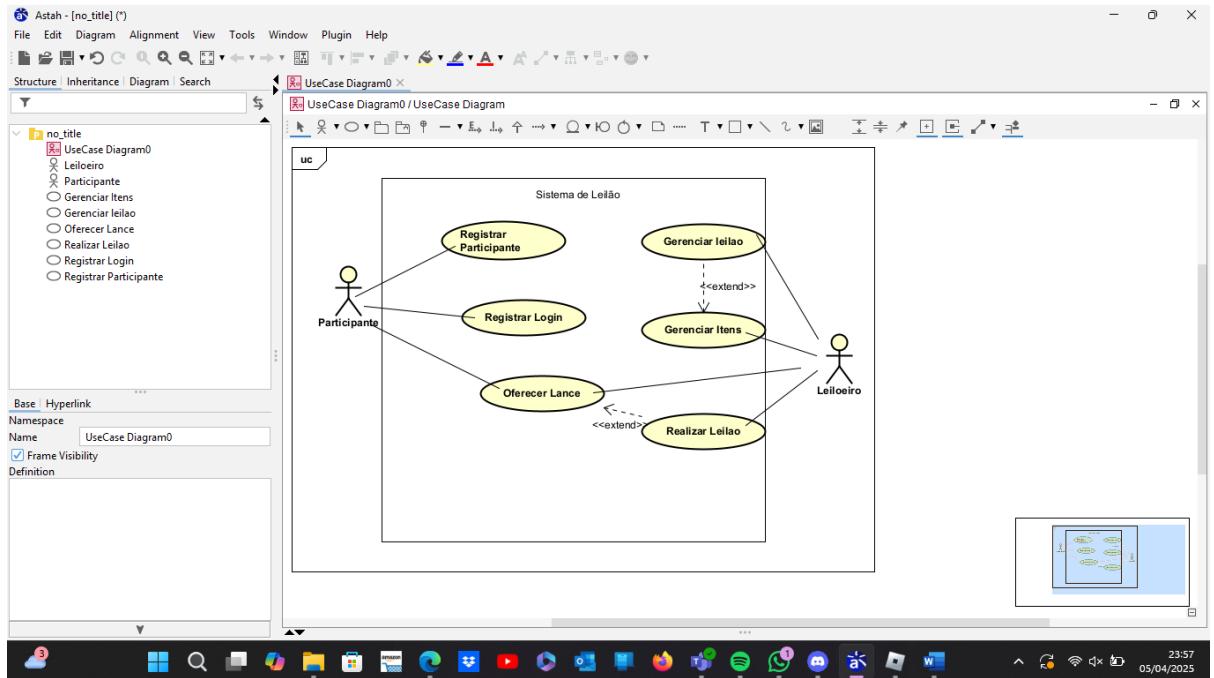
### **6. Gerenciar Itens**

- Controla os itens que serão leiloados: inclusão, alteração ou exclusão.
- Apenas o leiloeiro tem acesso a essa funcionalidade.

## Observações

- O uso de <>extend></> está correto: indica que certos casos de uso ocorrem como extensão de outros.

- A separação de responsabilidades entre participantes e leiloeiros está bem definida.
- O sistema cobre desde o cadastro de usuários até a execução dos leilões em si.



- Revise os diagramas de caso de uso anteriores e identifique possíveis inconsistências ou melhorias.

R: Na minha revisão eu percebi o quanto erroneamente eu usava o símbolo quadrado retângulo para representar os casos que

deveriam ser em símbolos circulares, mas agora pude melhorar usando de maneira correta as formas geométricas e satisfazendo as suas reais e existentes funções das quais especificamente foram impostas dentro do Sistema de Casos de Uso em Diagramas;

Melhorei também minha noção sobre quais as devidas e concretas funções de cada contexto e de cada personagem.