

Casos de uso

UC1: Gerenciar Login

Ator Primário: Usuário.

Atores Secundários: Sistema

Precondição: O usuário deve ter uma conta registrada.

Fluxo Principal:

1. O usuário insere seu email e senha.
2. O sistema valida as informações e concede acesso ao usuário.

Fluxo Alternativo:

1. Se o usuário esquecer a senha, ele pode solicitar uma redefinição de senha.
2. O sistema enviará um e-mail para a redefinição de senha
3. Após redefinir sua senha, o usuário pode seguir normalmente o fluxo principal

Fluxo de Exceção: Se o usuário inserir dados inválidos, ou não tiver conta cadastrada o sistema exibirá uma mensagem de erro e o login não acontece

Pós Condições: O usuário está logado no sistema.

UC2: Gerenciar Projeto Social

Ator Primário: Host

Atores Secundários: NA

Precondição: O host deve estar logado em sua conta.

Fluxo Principal:

1. O usuário acessa a opção "Cadastrar Novo Projeto Social".
2. O sistema apresenta um formulário para preenchimento dos dados básicos do projeto: nome, descrição, data início, data fim, status (ativo, inativo e concluído), endereço completo (logradouro, número, complemento, CEP, bairro), cidade e UF.
3. O usuário preenche todos os campos solicitados e clica em "Salvar".
4. O sistema valida as informações inseridas.
5. O sistema salva o novo projeto social e confirma ao usuário o sucesso da operação.

Fluxo Alternativo:

1. Após o cadastro do projeto social, o usuário deseja alterar ou excluir o projeto.
2. O usuário acessa a opção "Gerenciar Projetos Sociais".
3. O sistema apresenta uma lista com todos os projetos sociais cadastrados.
4. O usuário seleciona o projeto que deseja alterar ou excluir.
5. O sistema apresenta as opções de "Alterar" ou "Excluir".
6. O usuário seleciona a opção desejada e realiza as alterações necessárias ou confirma a

- exclusão do projeto.
7. O sistema valida as alterações ou a exclusão e confirma ao usuário o sucesso da operação.

Fluxo de Exceção:

1. No fluxo principal, se o sistema detectar alguma informação inválida ou ausente durante a validação no passo 4, ele alertará o usuário sobre o erro e solicitará a correção.
2. No fluxo alternativo, se o usuário tentar excluir um projeto que já está em andamento ou concluído, o sistema não permitirá a ação e informará o motivo ao usuário.

Pós Condições: As informações do projeto são atualizadas.

UC3: Convidar Voluntários

Ator Primário: Host

Atores Secundários: NA

Pré-condições: O host está logado e tem um projeto criado

Fluxo Principal:

1. O host seleciona a opção para convidar voluntários para um projeto.
2. O sistema gera um link de convite.
3. O host envia o link por e-mail ou whatsapp.

Fluxo Alternativo: N/A

Fluxo de Exceção: O sistema não gera o link ou gera um link inválido.

Pós Condições: Os voluntários são convidados para o projeto social.

UC4: Gerenciar eventos

Ator Primário: Host.

Atores Secundários: NA.

Precondição: O host deve estar logado e ter um projeto social com eventos criados.

Fluxo Principal:

1. O host seleciona a opção para gerenciar um evento existente.
2. O sistema apresenta as informações atuais do evento.
3. O host altera as informações desejadas e salva as alterações.
4. O sistema valida e atualiza as informações do evento.

Fluxo Alternativo:

1. Após o passo 3 do fluxo principal o host também deseja adicionar fotos do evento.

2. O host adiciona as fotos por upload em sua máquina.
3. O sistema atualiza e mostra as fotos na página do projeto.

Fluxo de Exceção: Se o host inserir dados inválidos, o sistema exibirá uma mensagem de erro e o evento não é editado.

Pós Condições: As informações do evento são atualizadas.

UC5: Gerenciar Página

Ator Primário: ONG

Atores Secundários: NA

Precondição: A ONG deve estar logada.

Fluxo Principal:

1. A ONG entra em sua página e seleciona para editá-la.
2. A ONG edita ou adiciona novos dados sobre seu projeto e os eventos.
3. Ao confirmar a edição, o sistema salva os novos dados no banco e exibe na página da ONG.

Fluxo Alternativo:

1. Depois do passo 2 do fluxo principal a ONG deseja adicionar fotos aos eventos.
2. A ONG faz upload das fotos em sua máquina.
3. O sistema salva as fotos e registra na página da ONG.

Fluxo de Exceção: Se o voluntário inserir dados inválidos no passo 2 do fluxo principal, o sistema exibirá uma mensagem de erro.

Pós Condições: A página da ONG está atualizada.

UC6: Divulgar vagas

Ator Primário: ONG

Atores Secundários: Voluntário

Precondição: A ONG deve estar logada.

Fluxo Principal:

1. A ONG entra em sua página e seleciona a opção de vagas.
2. O sistema exibe um formulário para preencher as informações da nova vaga.
3. A ONG preenche os dados e divulga.
4. O sistema divulga a vaga na página de vagas
5. O voluntário quando selecionar a opção “voluntariar-se” verá as vagas disponíveis da ONG.

Fluxo Alternativo:

1. Caso depois do passo 4, a ONG deseja excluir a vaga, ela o faz e o fluxo não passa para o passo 5.

2. O sistema atualiza a página novamente

Fluxo de Exceção: Se a ONG não preencher todos os dados no passo 3, o sistema não cadastra a vaga.

Pós Condições: A página da ONG está atualizada.

UC7: Gerenciar Participação em Projeto

Ator Primário: Voluntário

Atores Secundários: NA

Precondição: O voluntário deve estar logado e participando de um projeto.

Fluxo Principal:

1. O voluntário acessa a página Meus Projetos.
2. O voluntário seleciona um dos projetos que está participando.
3. O sistema apresenta as informações atuais da participação do voluntário, tais quais os eventos para os quais o voluntário foi escalado.
4. O voluntário altera as informações desejadas e salva as alterações.
5. O sistema valida e atualiza as informações da participação do voluntário.

Fluxo Alternativo:

4. Depois do passo 3 do fluxo principal o voluntário deseja avaliar o projeto selecionado.
5. O voluntário faz uma avaliação.
6. O sistema salva a avaliação e registra na página daquele projeto.

Fluxo de Exceção: Se o voluntário inserir dados inválidos no passo 4 do fluxo principal, o sistema exibirá uma mensagem de erro.

Pós Condições: As informações da participação do voluntário no projeto são atualizadas.

