Descrição

Pretende desenvolver um aplicativo que seja possível vender bilhetes de eventos. Vai permitir que os clientes possam criar uma conta e efetuar login, alterar, consultar e deletar dados. Quando os clientes já possuírem conta, deve efetuar login para comprar algum bilhete, os clientes não podem cancelar bilhetes, mas sim podem revalidar seus bilhetes (mudar o evento, pagando ou reembolsando a diferente). Os organizadores de eventos podem registar e posteriormente criar um novo evento, bem como consultar, alterar e cancelar o evento.

Dependências funcionais:

1. Criar eventos – apos o organizador efetuar o login, pode criar um evento que não exista, preenchendo todos os campos, logo depois de validar os campos cria o evento e coloca na base de dados.
2. Alterar o evento (data e hora, local) – apos o organizador efetuar o login, procura o evento a alterar, preenche os campos com os dados novos e submete, deve validar os dados que foram introduzidas e atualiza na base de dados
3. Cancelar evento – apos o organizador efetuar o login, procura o evento a cancelar, clica no botão cancelar, em clica no botão confirmo, para cancelar o evento na base de dados.
4. Consultar evento - apos o utilizador efetuar o login, procura o evento o evento pretendido, clica no evento e aparecerá todas as informações sobre o evento.
5. Comprar bilhete – o cliente deve efetuar o login, procura o bilhete a compra, clica no bilhete, clica em compra, preenche os campos e faz o pagamento, após o efetuar o pagamento receberá um email como bilhete também o bilhete fica visível no aplicativo
6. Revalidar bilhete - o cliente deve efetuar o login, procura a opção revalidar, introduz as informações sobre o bilhete, o sistema procura o bilhete, validar os novos dados e clica em revalidar.
7. Pagar bilhete – apos clicar em pagar deve informar qual vais ser o pagamento, dependendo da opção pretendida, o cliente deve efetuar o pagamento para poder enviar o bilhete.
8. Enviar bilhete - o cliente deve efetuar o login, procura o bilhete a compartilhar, clica em compartilha e escolhe a opção de compartilhar e enviar para alguma pessoa.
9. Registar utilizador - abre o nosso aplicativo e escolhe o tipo utilizador, deve preencher todos os campos, o sistema vai validar os campos, e insere na base de dados, o utilizador valida e email recebido.
10. Alterar dados utilizador – apos efetuar o login, clica no meu perfil, clica em atualizar, preencher os campos a atualizar, valida os campos e atualiza na base de dados.
11. Consultar dados utilizador - apos efetuar o login, clica no meu perfil, clica em consultar, aparecerá todos as informações sobre o utilizador.
12. Efetuar login – abre o aplicativo, introduz as credenciais e clica em login
13. Validar email de confirmação – clica no email de validação, clica no botão validar, atualiza na base de dados e atualiza utilizador como ativo.
14. Linkar com redes sociais – abre o aplicativo, escolhe qual rede social que vai linkar, introduz as credenciais da rede social.
15. Classificar eventos - o cliente deve efetuar o login, procura o bilhete a classificar, procura a opção classificar, introduz a classificação, atualiza a classificação do bilhete

Gerir Perfil

* Criar registo
* Validar registo
* Consultar registo
* Atualizar registo
* Login
* Linkar com redes socias

Gerir Eventos

* Criar evento
* Atualizar evento
* Cancelar evento
* Consultar evento
* Promover Bilhete

Gerir Bilhete

* Compartilhar bilhete
* Comprar bilhete
* Revalidar bilhete
* Classificar evento

Pagar bilhete