# Script BPMN PiscinasVivas

## Login/Cadastro

Caso o usuário já tenha uma conta cadastrada no sistema, deve inserir suas credenciais e entregar o formulário, o sistema deve verificar as credenciais, e caso estejam corretas, deve fornecer acesso à conta de usuário.

Caso o usuário não tenha uma conta cadastrada, o cliente deve criar uma conta, inserindo as credenciais de cadastro requisitadas, o sistema deve verificar se as credenciais são válidas, e caso forem, criar a conta e redirecionar o usuário para a tela de login.

Essa parte do BPMN deve ser feita em duas piscinas, uma para o usuário e outra para o sistema.

## Criação/alteração de Projeto

Neste BPMN, devem duas piscinas, uma para o usuário e outra para o sistema.

O BPMN começa com o usuário criando um projeto ou dando acesso a um projeto salvo. O sistema então renderiza ao projeto. O usuário então terá a opção de adicionar formas, alterar materiais e valores do projeto, depois de cada atualização feita pelo usuário, o sistema deve recalcular todos os valores influenciados pela mudança, como profundidade, materiais gastos, valores etc.

Quando o usuário terminar suas mudanças ao projeto, o sistema deve salvar o projeto, com todas as suas alterações.