

# ARTEFATOS

## 1. CASOS DE USO

### 1.1 - UC-01: Criar Dispositivo

- **Descrição:** Permite que o usuário crie um novo dispositivo.
- **Ator:** Usuário.
- **Pré-condições:** O usuário está na interface de gerenciamento de dispositivos.
- **Fluxo Principal:**
  1. O usuário clica em **"Adicionar dispositivo"**.
  2. O usuário informa o **nome** e **tipo** do dispositivo e o **cômodo** ao qual ele pertence.
  3. O usuário clica em **"Salvar"** para cadastrar o dispositivo.
  4. O sistema salva o dispositivo e exibe uma mensagem de sucesso.
- **Fluxos Alternativos:**
  - **A. Nome não informado:** O usuário tenta salvar sem preencher o campo de nome. O sistema exibe: **"Erro: O nome do dispositivo é obrigatório."**
  - **B. Nome já existente:** O usuário informa um nome que já está em uso. O sistema exibe: **"Erro: Um dispositivo com este nome já existe. Por favor, escolha outro."**
- **Pós-condições:** Um novo dispositivo é criado no sistema.

### 1.2 - UC-02: Alterar Dispositivo

- **Descrição:** Permite que o usuário edite as informações de um dispositivo existente.
- **Ator:** Usuário.
- **Pré-condições:** O dispositivo já está cadastrado no sistema.
- **Fluxo Principal:**
  1. O usuário seleciona o dispositivo que deseja alterar e clica em **"Editar"**.
  2. O usuário modifica as informações desejadas (nome, tipo ou cômodo).
  3. O usuário clica em **"Salvar"** para confirmar as alterações.
  4. O sistema atualiza o dispositivo e exibe uma mensagem de sucesso.
- **Fluxo Alternativo:**
  - **A. Nome não informado:** O usuário apaga o nome e tenta salvar. O sistema exibe: **"Erro: O nome do dispositivo não pode ser vazio."**
- **Pós-condições:** As informações do dispositivo são atualizadas no sistema.

### 1.3 - UC-03: Deletar Dispositivo

- **Descrição:** Permite que o usuário remova um dispositivo do sistema.
- **Ator:** Usuário.
- **Pré-condições:** O dispositivo já está cadastrado no sistema.
- **Fluxo Principal:**
  1. O usuário clica no botão **"Deletar"** do dispositivo.
  2. Uma janela de confirmação é exibida, alertando sobre a remoção.
  3. O usuário confirma a ação.
  4. O sistema remove o dispositivo e o desassocia de qualquer cômodo ou cena em que ele estivesse.
- **Fluxo Alternativo:**
  - **A. Cancelar exclusão:** O usuário clica em cancelar na janela de confirmação. O dispositivo permanece inalterado.
- **Pós-condições:** O dispositivo é removido do sistema.

#### 1.4 - UC-04: Ligar/Desligar Dispositivo

- **Descrição:** Permite que o usuário ative ou desative o dispositivo.
- **Ator:** Usuário.
- **Pré-condições:** O dispositivo já está cadastrado no sistema.
- **Fluxo Principal:**
  1. O usuário clica no botão "**ativar**" ou "desativar" do dispositivo.
- **Fluxo Alternativo:**
  - **A. Cancelar exclusão:** O usuário clica em cancelar na janela de confirmação. O dispositivo permanece inalterado.
- **Pós-condições:** O estado do dispositivo é alterado.

#### 1.5 - UC-04: Criar Cômodo

- **Descrição:** Permite que o usuário crie um novo cômodo.
- **Ator:** Usuário.
- **Pré-condições:** O usuário está na interface de gerenciamento de cômodos.
- **Fluxo Principal:**
  1. O usuário clica em "**Adicionar cômodo**".
  2. O usuário informa o **nome** do cômodo.
  3. O usuário clica em "**Salvar**".
  4. O sistema salva o novo cômodo e exibe uma mensagem de sucesso.
- **Fluxos Alternativos:**
  - **A. Nome não informado:** O usuário tenta salvar sem preencher o nome. O sistema exibe: "**Erro: O nome do cômodo é obrigatório.**"
  - **B. Nome já existente:** O usuário informa um nome que já existe. O sistema exibe: "**Erro: Um cômodo com este nome já existe. Por favor, escolha outro.**"
- **Pós-condições:** Um novo cômodo é criado no sistema.

#### 1.6 - UC-05: Alterar Cômodo

- **Descrição:** Permite que o usuário altere o nome de um cômodo existente.
- **Ator:** Usuário.
- **Pré-condições:** O cômodo já está cadastrado no sistema.
- **Fluxo Principal:**
  1. O usuário seleciona o cômodo e clica em "**Editar**".
  2. O usuário digita o novo nome do cômodo.
  3. O usuário clica em "**Salvar**".
  4. O sistema atualiza o nome e exibe uma mensagem de sucesso.
- **Fluxo Alternativo:**
  - **A. Nome não informado:** O usuário apaga o nome e tenta salvar. O sistema exibe: "**Erro: O nome do cômodo não pode ser vazio.**"
- **Pós-condições:** O nome do cômodo é alterado no sistema.

#### 1.7 - UC-06: Deletar Cômodo

- **Descrição:** Permite que o usuário remova um cômodo do sistema.
- **Ator:** Usuário.
- **Pré-condições:** O cômodo já está cadastrado no sistema.

- **Fluxo Principal:**
  1. O usuário clica no botão **"Deletar"** do cômodo.
  2. Uma janela de confirmação é exibida, avisando que os dispositivos associados ficarão sem um cômodo.
  3. O usuário confirma a ação.
  4. O sistema remove o cômodo e desvincula os dispositivos que estavam associados a ele.
- **Fluxo Alternativo:**
  - **A. Cancelar exclusão:** O usuário cancela a ação na janela de confirmação. O cômodo permanece inalterado.
- **Pós-condições:** O cômodo é removido.

## 1.8 - UC-07: Criar Cena

- **Descrição:** Permite que o usuário crie uma nova cena, uma sequência de ações programadas para dispositivos.
- **Ator:** Usuário.
- **Pré-condições:** Pelo menos um dispositivo está cadastrado.
- **Fluxo Principal:**
  1. O usuário clica em **"Adicionar cena"**.
  2. O usuário informa o **nome** da cena.
  3. O usuário adiciona as **ações**, selecionando para cada uma: o dispositivo, o estado desejado (ligado/desligado) e o intervalo de tempo.
  4. O usuário clica em **"Salvar"**.
  5. O sistema salva a cena e exibe uma mensagem de sucesso.
- **Fluxos Alternativos:**
  - **A. Nome não informado:** O usuário tenta salvar sem informar o nome. O sistema exibe: **"Erro: O nome da cena é obrigatório."**
  - **B. Nenhuma ação adicionada:** O usuário tenta salvar a cena sem nenhuma ação. O sistema exibe: **"Erro: Uma cena deve conter ao menos uma ação."**
- **Pós-condições:** Uma nova cena é criada no sistema, contendo as ações definidas.

## 1.9 - UC-08: Alterar Cena

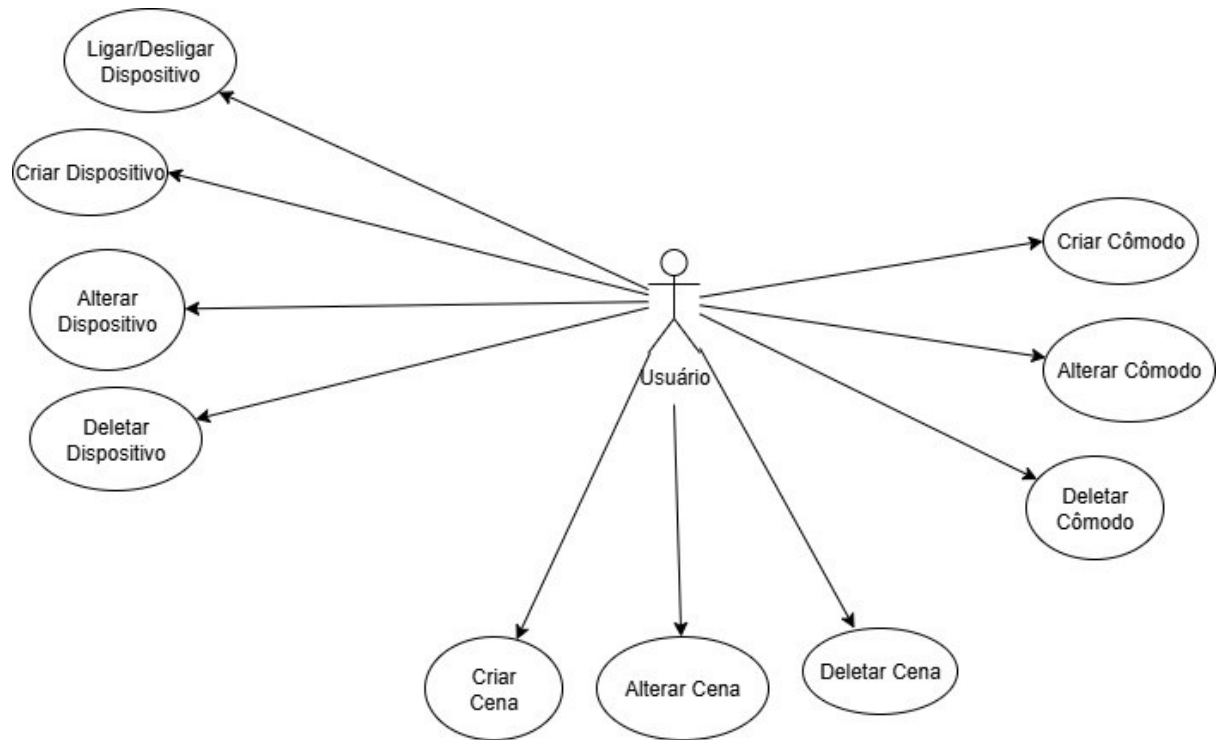
- **Descrição:** Permite que o usuário edite o nome ou as ações de uma cena existente.
- **Ator:** Usuário.
- **Pré-condições:** A cena já está cadastrada no sistema.
- **Fluxo Principal:**
  1. O usuário seleciona a cena que deseja alterar e clica em **"Editar"**.
  2. O usuário pode modificar o nome, ou adicionar, remover e editar as ações da cena.
  3. O usuário clica em **"Salvar"** para confirmar as alterações.
  4. O sistema atualiza a cena e exibe uma mensagem de sucesso.
- **Fluxo Alternativo:**
  - **A. Nenhuma cena selecionada:** O usuário tenta editar sem selecionar uma cena. O sistema exibe: **"Erro: Selecione uma cena para editar."**
- **Pós-condições:** As informações da cena são atualizadas no sistema.

## 1.10 - UC-09: Deletar Cena

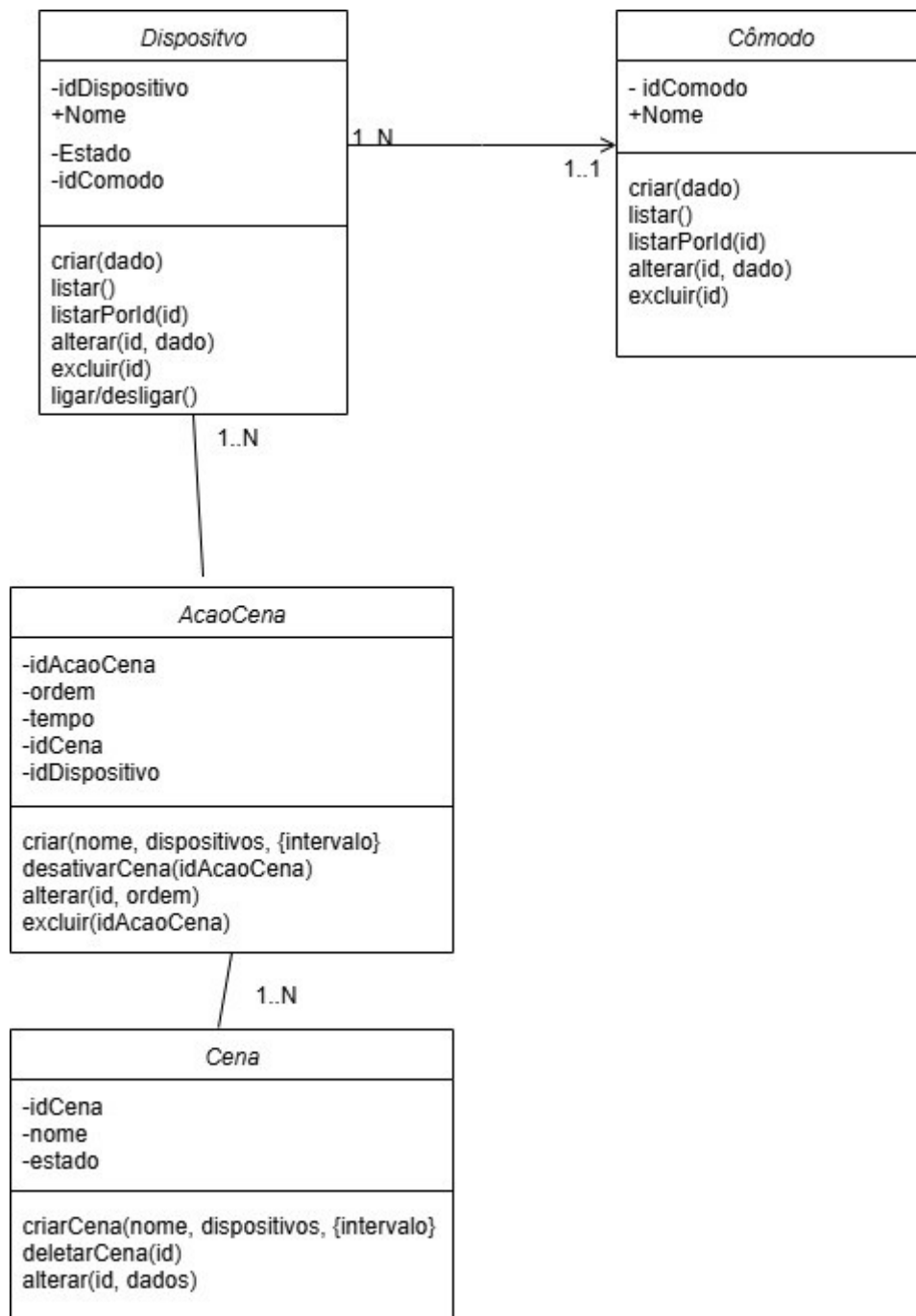
- **Descrição:** Permite que o usuário remova uma cena do sistema.
- **Ator:** Usuário.

- **Pré-condições:** A cena já está cadastrada no sistema.
- **Fluxo Principal:**
  1. O usuário clica no botão "**Deletar**" da cena.
  2. Uma janela de confirmação é exibida, pedindo a confirmação da exclusão.
  3. O usuário confirma a ação.
  4. O sistema remove a cena do sistema.
- **Fluxo Alternativo:**
  - **A. Cancelar exclusão:** O usuário cancela a ação na janela de confirmação. A cena permanece inalterada.
- **Pós-condições:** A cena é removida do sistema.

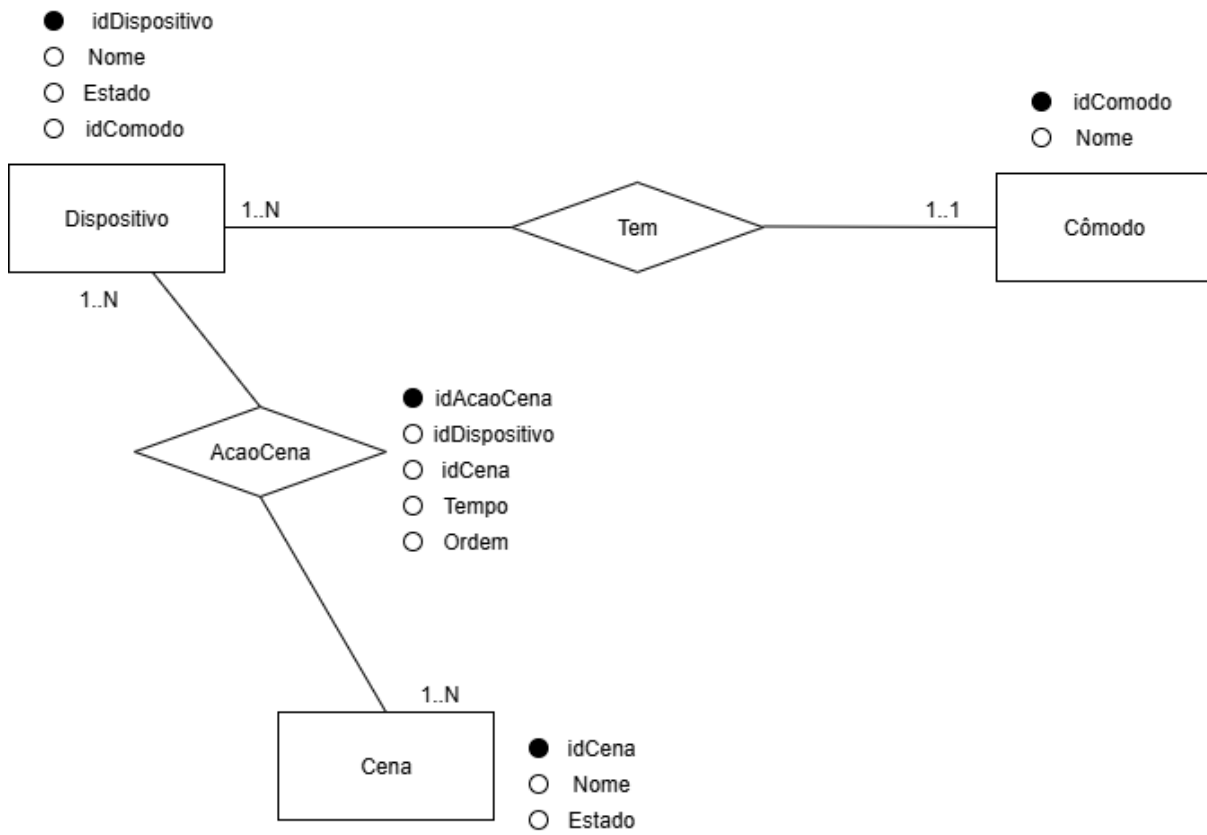
## 2. DIAGRAMA DE CASOS DE USO



### 3. DIAGRAMA DE CLASSES



#### 4. DIAGRAMA ENTIDADE-RELACIONAMENTO



## MAPA DE HABILIDADES

Ana Beatriz

Frontend	Bom domínio
Backend	Bom domínio
Deploy	A dominar

Sara Vieira

Frontend	Bom domínio
Backend	Bom domínio
Deploy	A dominar

Kleberson

Frontend	Bom domínio
Backend	A dominar
Deploy	A dominar