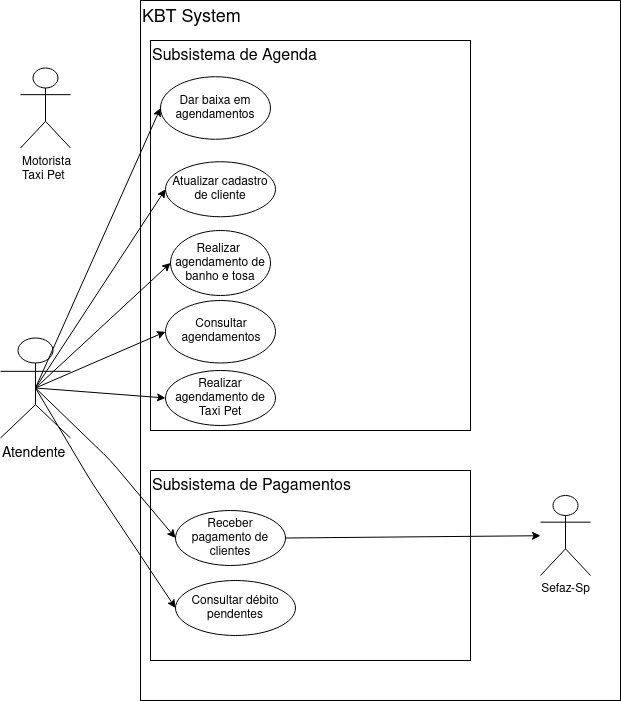
Requisitos do Sistema

|  |  |
| --- | --- |
| Requisito | Descrição |
| SSS0001 | O sistema deve permitir que o atendente crie, atualize um cadastro de cliente, contendo informações como nome do cliente, CPF, nome do pet, endereço (CEP, bairro, logradouro, número, complemento), telefone de contato, porte do animal. |
| SSS0002 | O sistema deve permitir que o atendente exclua um cadastro somente com autorização de senha de um usuário administrador. |
| SSS0003 | O sistema deve permitir que o atendente crie, consulte e atualize um agendamento para banho ou tosa. |
| SSS0004 | O sistema deve permitir que o atendente consulte a agenda com todos os agendamentos do dia, semana e mês. |
| SSS0005 | O sistema deve permitir que o atendente crie, consulte e atualize um agendamento para o Taxi Pet. |
| SSS0006 | O sistema deve permitir que o atendente cadastre e atualize um plano mensal, trimestral, semestral ou anual de banho e tosa para um cliente. |
| SSS0007 | O sistema deve notificar o atendente quais os clientes que estão com pendência de pagamento de seus planos. |
| SSS0008 | O sistema deve permitir que o atendente consulte todos os clientes que estão com pendência de pagamento. |
| SSS0009 | O sistema deve permitir o cadastro de produtos e serviços a serem vendidos.  Para cada produto ou serviço cadastrado, é gerado automaticamente um códico interno de identificação de cada produto ou serviço. |
| SSS0010 | O sistema deve permitir que o atendente registre a venda de produtos e serviços. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Caso de uso KBT System

1. Diagrama de casos de uso



|  |  |
| --- | --- |
| caso de uso | descrição |
| UC0001 | Dar baixa em agendamentos |
| UC0002 | Atualizar cadastro de cliente |
| UC0003 | Realizar agendamento de banho e tosa |
| UC0004 | Consultar agendamentos |
| UC0005 | Realizar agendamentos de Taxi Pet |
| UC0006 | Receber pagamento de clientes |
| UC0007 | Consultar débito pendentes |

1. Casos de uso X Requisitos (SSS)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | SSS  0001 | SSS  0002 | SSS  0003 | SSS  0004 | SSS  0005 | SSS  0006 | SSS  0007 | SSS  0008 | SSS  0009 | SSS  00010 |
| UC0001 |  |  | X |  | X |  |  |  |  |  |
| UC0002 | X | X |  |  |  | X |  |  |  |  |
| UC0003 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UC0004 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UC0005 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UC0006 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UC0007 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Detalhamento do caso de uso

Caso uso: UC0001 - Jogar o jogo da forca

Descrição: Este caso de uso tem ações do jogador em relação ao jogo, tais como, inserir a letra na jogada, selecionar uma letra, solicitar dicas, solicitar ajuda, iniciar um novo jogo.

Ator: jogador

Fluxo básico B0: O jogador inicia o jogo, mas logo encerra.

1. O caso de uso inicia-se quando o jogador acessa o jogo da forca.
2. O jogo se apresenta com os seus componentes [DIC0001] para serem utilizados.
3. O jogo escolhe sair do jogo.
4. O caso de uso se encerra.

Fluxo alternativo A1: O jogador seleciona uma letra e acerta a jogada.

1. No passo 03 do fluxo B0, o jogador seleciona uma letra.
2. O jogo verifica que a letra está contida na palavra escondida, e revela a letra. E, além disso, essa letra selecionada não poderá ser utilizada em uma próxima jogada. Retorna para o passo 02 do fluxo B0.
3. Glossário

|  |  |
| --- | --- |
| Glossário | Descrição |
| DIC0001 | Opção para iniciar o jogo, opção solicitar ajuda, opções para selecionar letras, opções para selecionar dicas, um campo para escrever e enviar uma letra, desenho da haste para o boneco da forca, espaço onde será apresentar a palavra escondida com as letras substituídas por símbolos \* (asterisco). |

1. Mensagens

|  |  |
| --- | --- |
| Mensagem | Descrição |
| MSG0001 | Parabéns! Você acertou a palavra. |
| MSG0002 | Essa palavra já existe |
| MSG0003 | Já existe uma dica para essa palavra |