RQ1				
NOME	Cadastro do cliente			
DESCRIÇÃO	O sistema deve permitir o cadastro de novos clientes com seus respectivos dados			
ATOR	Cliente PRIORIDADE Alta			
ENTRADAS	Nome, telefone, e-mail, saldo			
CASO DE USO	CASO DE USO			
PRÉ-CONDIÇÕES	Operador autenticado.			
FLUXO	O operador acessa a funcionalidade de cadastro de cliente. Informa nome, telefone, e-mail e saldo inicial. O sistema valida os dados. O sistema salva os dados no banco de dados. Uma confirmação de sucesso é exibida			
PÓS-CONDIÇÕES	Cliente cadastrado no sistema com saldo inicial registrado.			

RQ2			
NOME	Registro da aposta		
DESCRIÇÃO	O sistema deve registrar apostas realizadas pelos clientes,		
	informando o valor	da aposta e a extração	vinculada.
ATOR	Cliente	PRIORIDADE	Alta
ENTRADAS	ID do Cliente, valor	da Aposta, ID da extra	ıção, ID(s) do(s)
	Animal(is), Saldo		
CASO DE USO			
PRÉ-CONDIÇÕES	O cliente deve estar cadastrado e ter saldo suficiente.		
FLUXO	1. O cliente informa o valor da aposta.		
	2. O sistema verifica o saldo disponível.		
	3. O cliente escolhe a extração e o animal para apostar.		
	4. O sistema registra a aposta e atualiza o saldo do cliente.		
PÓS-CONDIÇÕES	A aposta é registrada no sistema e o saldo atualizado.		

RQ3				
NOME	Cadastro da extração			
DESCRIÇÃO	O sistema deve permitir o cadastro de extrações, incluindo data,			
	horário, número do bicho sorteado e valor do prêmio			
ATOR	Administrador do PRIORIDADE Média			
	sistema			
ENTRADAS	Data, horário, número do bicho sorteado e valor do prêmio.			
CASO DE USO				
PRÉ-CONDIÇÕES	O administrador está autenticado no sistema.			

	 O administrador informa data e horário da extração. O administrador informa o animal sorteado e o valor do prêmio. O sistema registra a extração e vincula às apostas relacionadas.
PÓS-CONDIÇÕES	A extração é registrada e vinculada às apostas afetadas.

RQ4				
NOME	Cadastro da Animais e grupos			
DESCRIÇÃO	O sistema deve manter o cadastro de animais utilizados no jogo e			
	seus respectivos gru	ipos.		
ATOR	Administrador do PRIORIDADE Média			
	sistema			
ENTRADAS	Nome do animal, Grupo associado.			
CASO DE USO				
PRÉ-CONDIÇÕES	Operador autenticado.			
FLUXO	1. O operador acessa a tela de cadastro de animais.			
	2. Informa o nome do animal e o grupo correspondente.			
	3. O sistema valida e salva as informações.			
PÓS-CONDIÇÕES	Animal cadastrado e vinculado ao grupo.			

RQ5			
NOME	Associação de Apostas a Extrações e Animais		
DESCRIÇÃO	O sistema deve manter o cadastro de animais utilizados no jogo e seus respectivos grupos.		
ATOR	Operador do sistema	PRIORIDADE	Alta
ENTRADAS	Id_aposta, id_extração, id_animal		
CASO DE USO			
PRÉ-CONDIÇÕES	Aposta registrada, extração e animal existentes no sistema.		
FLUXO	O operador seleciona a aposta.		
	2. Informa a extração e o animal relacionados.		
	3. O sistema salva a associação.		
PÓS-CONDIÇÕES	Aposta associada corretamente à extração e ao animal.		

RQ6				
NOME	Consulta de Aposta	Consulta de Apostas, resultado e Prêmios		
DESCRIÇÃO	O sistema deve disp e prêmios	O sistema deve disponibilizar consultas sobre apostas, resultados e prêmios		
ATOR	Cliente PRIORIDADE Média			
ENTRADAS	Id_aposta, Id_cliente, Id_extração, Id_animal			
CASO DE USO	·			

PRÉ-CONDIÇÕES	O cliente deve estar cadastrado.			
FLUXO	1. O cliente solicita a consulta de prêmios ganhos.			
	2. O sistema apresenta apostas vencedoras e valores de prêmio correspondentes.			
PÓS-CONDIÇÕES	O cliente visualiza seus prêmios acumulados.			

RQ7			
NOME	Controle de Saldo dos Clientes		
DESCRIÇÃO	O sistema deve controlar o saldo dos clientes de acordo com as apostas e premiações.		
ATOR	Sistema	PRIORIDADE	Alta
ENTRADAS	Id_cliente, valor da	aposta, valores da pren	niação
CASO DE USO			
PRÉ-CONDIÇÕES	Cliente deve estar cadastrado e possuir a aposta ou premiação registrada.		
FLUXO	 O sistema detecta uma nova aposta ou premiação. Debita o valor da aposta do saldo. Credita o valor da premiação, se houver. Atualiza o registro do cliente. 		
PÓS-CONDIÇÕES	Saldo atualizado corretamente de acordo com as transações.		