|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| <Logo> | Especificação de Caso de Uso | Versão: |
| Sistema: SCRUMMING  Caso de Uso: Manter Sprint | |
| Aprovado Por:<Nome do Aprovador> | | Data: |

1. **Introdução**

Este documento apresenta o caso de uso UC014 – Manter Sprint do sistema SCRUMMING desenvolvido para auxiliar o gerenciamento de projetos utilizando-se da metodologia Scrum.

1. **Acrônimos**

Esta seção explica o conceito de alguns termos importantes que serão mencionados no decorrer deste documento. Estes termos são descritos na tabela a seguir, estando apresentados por ordem alfabética.

|  |  |
| --- | --- |
| Acrônimo | Descrição |
| Popup | Tela sobreposta utilizada em sistemas web para rápido acesso a funcionalidades. |
| ... | ... |

1. **Referências**
2. **Diagramas de Casos de Uso**

NA

1. **Atores**

|  |  |
| --- | --- |
| Ator | Descrição |
| Scrum Master | Responsável por realizar o cadastro e alteração da Sprint e alteração da situação. |
| ... | ... |
|  |  |

1. **[UC014] Manter Sprint.**

**Descrição**: Representa a funcionalidade de efetuar o cadastro de uma Sprint dentro do sistema SCRUMMING. Permite também alterar os dados da Sprint assim como sua situação.

**Ator**: Scrum Master

**Pré-condições:**

* Sistema online
* Empresa Cadastrada
* Projeto Cadastrado
* Itens de Backlog Cadastrados
* Usuários Cadastrados
* Usuário com perfil abilitado

**Pós-condições:**

* Sprint cadastrada com sucesso.

**Fluxo Principal:**

Este fluxo se inicia quando o ator acessa o menu de Sprints após selecionar um projeto.

Uma tela de listagem de Sprints é exibida e a opção Nova Sprint.

O ator irá clicar na opção de cadastrar uma nova Sprint e deverá ser exibira uma tela com os seguintes campos:

* Nome[FS001][FS002]
* Objetivo[FS001]
* Data de Início[FS001][FS003][FS004]
* Data de Fim[FS001] [FS003] [FS004]
* Data da Revisão[FS001] [FS003]
* Sprint Backlog
* Itens Disponíveis

Deverão também ser exibidos os seguintes botões:

* Salvar
* Cancelar

O ator poderá acionar a opção para Salvar a Sprint. O sistema irá realizar o cadastro da Sprint e a mensagem “Operação realizada com sucesso” deverá ser exibida. O ator poderá também acionar a opção Cancelar e retornar para atela de listagem de Sprints.

**Sub-fluxos:**

**[SB001] – Alterar Sprint**

Este sub-fluxo se inicia quando o ator aciona o link para realizar a alteração da Sprint.

Deverá ser exibida uma tela com as seguintes informações:

* Nome[FS001][FS002]
* Objetivo[FS001]
* Data de Início[FS001][FS003]
* Data de Fim[FS001] [FS003]
* Data da Revisão[FS001] [FS003]
* Sprint Backlog
* Itens Disponíveis

Deverão também ser exibidos os seguintes botões:

* Salvar
* Cancelar

O autor irá preencher os campos e acionar o botão Salvar. O sistema irá alterar os dados da Sprint e exibir a mensagem “Operação realizada com sucesso”. O ator poderá também acionar o botão Cancelar e o sistema deverá retornar para a tela de listagem de Sprints do projeto.

**[SB002] – Alterar Situação da Sprint**

Este sub-fluxo se inicia quando o ator aciona a opção de Alterar Situação da Sprint. Deverá ser exibida a mensagem “A Sprint será fechada. As estórias que não foram concluídas estarão disponíveis para a próxima Sprint com as tarefas não concluídas.” e as opções Confirmar e Cancelar. O ator poderá acionar o confirmar. A Sprint irá ter sua situação alterada para Fechada e todos os itens de backlog com taferas não concluídas estarão disponíveis para serem adicionados na próxima Sprint.

O ator poderá também acionar a opção Cancelar e o sistema irá fechar a tela pop-up da mensagem e retornar para a listagem de Sprints do projeto.

**Fluxos Alternativos (Exceções)**

**[FS001] – Campo Obrigatório**

Deverá ser exibida a mensagem “O campo <nome do campo> é obrigatório.”.

**[FS002] – Sprint já cadastrada**

Deverá ser exibida a mensagem “Sprint já cadastrada.” quando o ator informar um nome de uma Sprint já existente.

**[FS003] – Data Inválida**

Deverá ser exibida a mensagem “Data Inválida” quando o ator informar uma data inválida ou informar data de Iníncio menor que Data de Fim.