

📌 [RPGM-6] [Publicar uma nova mesa](#) Criado: 24/set/25 Atualizado(a): 26/set/25 A vencer: 17/out/25

Status:	Ideia
Projeto:	<a href="#">RPG Matcher</a>
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum
Pai:	<a href="#">MVP</a>

Tipo:	História	Prioridade:	Medium
Relator:	<a href="#">Rafael Marcal</a>	Responsável:	Não atribuído
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	Nenhum		
Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido		
Tempo gasto:	Desconhecido		
Estimativa original:	Desconhecido		

Rank:	0 i0001b:
Start date:	13/out/25
Sprint:	SCRUM Sprint 1 - 2
Story point estimate:	5

Critérios de Aceitação:	<p><b>Caso 1 – Navegando para tela de minhas mesas</b></p> <p><b>DADO QUE</b> estou na tela “Home”</p> <p><b>QUANDO</b> visualizo o botão “Gerenciar minhas mesas”</p> <p>E clico nele</p> <p><b>ENTÃO</b> devo ser redirecionado para tela de Minhas mesas</p> <p>E o botão "Criar nova Mesa" deve estar visível</p>
	<p><b>Caso 2 – Navegando para tela de criação de nova mesa</b></p> <p><b>DADO QUE</b> estou na tela “Minhas mesas”</p> <p><b>QUANDO</b> visualizo o botão “Criar nova Mesa”</p> <p>E Clico nele</p> <p><b>ENTÃO</b> devo ser redirecionado para tela de “Criação de nova mesa”</p>
	<p><b>Caso 3 – Exibição do formulário de criação de mesa</b></p> <p><b>DADO QUE</b> estou na tela de “Criação de nova mesa”</p> <p><b>QUANDO</b> visualizo o formulário</p> <p><b>ENTÃO</b> devo ver os campos: título, descrição, dias e horários das sessões, gênero, sistema, conteúdos necessários, plataforma, idade mínima, número mínimo de vagas e número máximo de vagas</p> <p>E o botão "Criar Mesa" deve estar visível</p>
	<p><b>Caso 4 – Criação de mesa com dados válidos</b></p> <p><b>DADO QUE</b> preenchi todos os campos obrigatórios (título, descrição, dias e horários das sessões, gênero, sistema, conteúdos necessários, plataforma, idade mínima, número mínimo de vagas e número máximo de vagas)</p> <p><b>QUANDO</b> clico no botão "Criar Mesa"</p> <p><b>ENTÃO</b> o sistema deve registrar a mesa no banco de dados</p> <p>E exibir a mensagem "Mesa criada com sucesso"</p> <p>E redirecionar para a tela “minhas mesas”</p>
	<p><b>Caso 5 – Validação de número de vagas</b></p> <p><b>DADO QUE</b> estou preenchendo o campo de vagas mínimas e máximas</p> <p><b>QUANDO</b> insiro um número mínimo maior que o máximo</p>

	<p><b>ENTÃO</b> o sistema deve exibir a mensagem "O número mínimo não pode ser maior que o máximo"</p> <p>E impedir o envio do formulário</p>
	<p><b>Caso 6 – Validação de campos obrigatórios</b></p> <p><b>DADO QUE</b> deixei um campo obrigatório em branco</p> <p><b>QUANDO</b> tento salvar o formulário</p> <p><b>ENTÃO</b> o sistema deve destacar o campo obrigatório não preenchido</p> <p>E exibir a mensagem "Este campo é obrigatório"</p> <p>E impedir o envio do formulário</p>
	<p><b>Caso 7 – Definição de requisitos para jogadores</b></p> <p><b>DADO QUE</b> estou preenchendo o campo "Requisitos para jogadores"</p> <p><b>QUANDO</b> insiro informações sobre experiência necessária, disponibilidade ou outros requisitos</p> <p><b>ENTÃO</b> o sistema deve armazenar esses requisitos junto com os dados da mesa</p> <p>E exibir claramente para os jogadores interessados na visualização da mesa</p>
<b>DoD:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cobertura de no mínimo 80% dos T.U.</li><li>• Critérios de Aceite cobertos</li><li>• Aprovação P.O.</li></ul>
<b>DoR:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Descrição da História no modelo [ COMO, QUERO, PARA]</li><li>• Critérios de Aceite escritos no modelo [DADO QUE, QUANDO, ENTÃO]</li><li>• Protótipos Figma construídos</li><li>• Story Points marcados</li></ul>

Descrição

COMO mestre, QUERO publicar uma nova mesa PARA QUE outros jogadores possam ver