# NARRATIVA APP *CHAMPS*

## CASO DE USO PRINCIPAL (geral)

O aplicativo *CHAMPS* tem como objetivo o acompanhamento em tempo real dos jogos eliminatórios da Copa do Mundo Qatar 2022, assim como informar o usuário de jogos passados, futuros, estatísticas e aproveitamento dos jogos e parceria com rede de apostas online e lojas esportivas.

* 1. **REQUISITOS**
* Acompanhamento em tempo real dos resultados dos jogos;
* Conteúdo exclusivo (entrevistas, curiosidades, bolão em resultados de jogos);
* Parceria com lojas online de materiais esportivos;
* Notificações de jogos futuros, resultados de jogos finalizados e de partidas em andamento;
* Cadastramento de usuário
* Login/Logout
* Incluir/alterar/excluir informações de usuário
* Menu de navegação principal;
* Pop-ups de notícias;
* Eleição de melhor jogador da partida;
* Bolão entre usuário com bonificação em descontos em parceiros.
  1. **ATORES**
* Usuário final (ator primário);
* Administrador do software (ator secundário);
* Patrocinador (ator secundário);
* Agente de aposta online (ator secundário);
* FIFA (ator secundário).
  1. **PRÉ-CONDIÇÕES**

- O usuário deve baixar o APP na Apple Store® ou Play Store® para navegar;

- Para acesso a conteúdo exclusivo o usuário deve efetuar um cadastro e estar logado;

- O usuário deve escolher a sua área de interesse para navegar no APP.

* 1. **PÓS-CONDIÇÕES**

- Depois de escolhida a opção de navegação, o usuário visualiza as informações anexadas pela FIFA e os parceiro correspondente de notícias;

- O usuário pode participar de bolões que valem descontos em lojas parceiras clicando nos botões disponíveis no menu inicial e na aba de “JOGO EM TEMPO REAL”;

- O usuário pode acessar seus dados e alterá-los conforme haver necessidade, substituindo os dados anteriores;

- O dado substituindo pelo usuário é excluído definitivamente da base de dados do sistema.

- O usuário acessa a aba de “PARCEIROS DO SITE” ele pode ser encaminhado para o site da loja;

- O usuário deixa o APP “CHAMPS” e segue para uma aba aberta no APP padrão responsável pelo gerenciamento de acesso à internet do aparelho do usuário.

* 1. **FLUXO**

1. O fluxo se inicia quando o ator principal (usuário) inicializa o APP;
2. O sistema exibe a interface com as opções de interesse: “JOGO EM TEMPO REAL”, “CALENDÁRIO DE JOGOS”, “NOTÍCIAS”, “BOLÃO DA COPA”, “PARCEIROS DO APP”, “TABELA DE GRUPOS” e “MINHA CONTA”
3. O ator seleciona uma das opções para ação;
4. Se inicia os fluxos alternativos.

Tela de celular com publicação numa rede social

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

## 2. LOGIN/Cadastro

Tem como objetivo cadastrar ou *logar* o usuário ao APP para liberação de acesso ao conteúdo exclusivo de “BOLÃO DA COPA” e descontos em sites e lojas parceiras.

* 1. **REQUISITOS**

O usuário precisa preencher um formulário com informações pessoais, como nome, sobrenome, gênero, estado civil, senha de acesso e uma imagem de perfil para poder completar o cadastro e assim efetuar o seu login e acessar o conteúdo exclusivo.

* 1. **ATORES**
* Usuário final (ator primário);
  1. **PRÉ-CONDIÇÕES**
* O usuário deve clicar no botão “MINHA CONTA” para navegar na aba.
  1. **PÓS-CONDIÇÕES**
* O usuário preenche o formulário de inscrição e completa seu cadastro.
* O usuário *loga* na sua conta;
* O usuário visualiza seus dados de cadastro;
* O usuário pode editar seus dados de cadastro;
* O usuário faz o *logoff* de sua conta no APP.
  1. **DESCRIÇÃO**

Este caso de uso se inicia quando o usuário quer se cadastrar para acesso ao conteúdo exclusivo do APP ou para acesso e correção de seus dados cadastrais.

* 1. **FLUXO PRINCIPAL**

1. Se inicia quando o usuário acessa a aba “MINHA CONTA” e inicia o processo de “LOGIN” OU “CRIAR LOGIN” para o acesso ao conteúdo monetizado do APP.
   * O sistema exibe as seguintes opções de ação:
     + “Usuário/e-mail” e “senha” para acesso a conta, quando o usuário já é cadastrado;
     + “Nome”, “Sobrenome”, “E-mail”, “Senha” e “Confirmar senha” para acesso a conta, quando o usuário NÃO é cadastrado;
2. O APP carrega as informações pessoais do cadastro do cliente, quando cadastrado, ou abre os campos de informações complementares dos novos usuários que iniciaram seu cadastro para login.
3. O usuário clica na tecla de “VOLTAR” do dispositivo móvel e volta para o menu inicial do APP;
4. Esse fluxo é encerrado.
   1. **FLUXO ALTERNATIVO**

1. O usuário clica em *logoff*;

1.1 Retorna para o passo 4;

2. O usuário clica na tecla de “VOLTAR” do dispositivo móvel e volta para o menu inicial do APP;

* 1. Retorna para o passo 4;

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

## 3. PARCEIROS DO APP

Tem como objetivo conceder descontos aos usuários cadastrados em sites e lojas parceiras do APP.

* 1. **REQUISITOS**

O usuário não precisa estar logado ou cadastrado para visualizar os parceiros do APP e pode navegar.

Já o uso de desconto nos sites e lojas parceiros, o usuário deverá estar devidamente logado ao sistema ou criar um novo cadastro de acesso para navegar entre eles já com um cupom de desconto gerado automaticamente pelo sistema ao reconhecer seu login.

* 1. **ATORES**
* Usuário final (ator primário);
* Administrador do software (ator secundário);
* Patrocinador (ator secundário);
* Agente de aposta online (ator secundário);
  1. **PRÉ-CONDIÇÕES**
* O usuário deve clicar no botão “PARCEIROS DO APP” para navegar na aba.
  1. **PÓS-CONDIÇÕES**
* O usuário visualiza os sites e lojas parceiras;
* O usuário já deve estar logado ao APP previamente para acesso aos descontos;
* As lojas parceiras disponibilizam os descontos para o APP conceder aos usuários cadastrados.
  1. **DESCRIÇÃO**

Este caso de uso se inicia quando o usuário deseja consultar os parceiros para efetuar uma compra ou uma aposta online.

* 1. **FLUXO PRINCIPAL**

1. Com login ativo do usuário, ele acessa a área de “PARCEIROS DO APP”.
2. O sistema exibe as opções de parceiros cadastrados junto ao APP;
3. O usuário escolhe uma opção de parceiro;
4. É exibido na tela o código gerado para desconto nas compras online no site do parceiro junto a dois botões “COPIAR CÓDIGO” e “IR PARA O SITE DO PARCEIRO”;
   1. O usuário seleciona a opção “COPIAR CÓDIGO” e permanece na aba e o código gerado é copiado para área de transferência do dispositivo;
   2. O usuário seleciona a opção “IR PARA O SITE DO PARCEIRO” e é encaminhado para o domínio online do parceiro;
   3. O usuário desiste e volta para a tela de parceiros do APP;
5. Esse fluxo se encerra.
   1. **FLUXO ALTERNATIVO**

1. O usuário clica em um anúncio pop-up e é encaminhado para o site do parceiro do APP;

* 1. Retorna para o passo 5;

2. O usuário clica na tecla de “VOLTAR” do dispositivo móvel e volta para o menu inicial do APP;

* 1. Retorna para o passo 5;

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

## 4. CASO DE USO “JOGO EM TEMPO REAL”

Tem como objetivo informar o usuário como está o andamento da partida em andamento, assim como gerar as estatísticas de jogo e mostrar o jogador destaque da partida.

Também conta com Pop-ups de patrocinadores e um link para a aba “BOLÃO DA COPA”, que o usuário escolhe navegar ou não.

* 1. **REQUISITOS**

O usuário não precisa estar logado nessa etapa para poder ter acesso as informações, apenas ter baixado o APP no seu aparelho.

Quando quiser participar do “BOLÃO DA COPA”, ele terá que efetuar um cadastro para login e estar logado na sua conta.

* 1. **ATORES**
* Usuário final (ator primário);
* Patrocinador (ator secundário);
* Agente de aposta online (ator secundário);
* FIFA (ator secundário).
  1. **PRÉ-CONDIÇÕES**
* O usuário deve clicar no botão “JOGO EM TEMPO REAL” para navegar na aba.
  1. **PÓS-CONDIÇÕES**
* O usuário visualiza o resultado e estatísticas da partida em andamento;
* O usuário pode clicar em um dos pop-ups dos patrocinadores e deixa o APP “CHAMPS” e segue para uma aba aberta no APP padrão responsável pelo gerenciamento de acesso à internet do aparelho do usuário.
* O usuário clica no pop-up “SE SENTINDO COM SORTE” do APP e é redirecionado para aba de “BOLÃO DA COPA”
  1. **DESCRIÇÃO**

Este caso de uso se inicia quando o usuário quer acompanhar alguma partida da copa que esteja em andamento no momento da consulta.

* 1. **FLUXO PRINCIPAL**
  2. Se inicia quando o usuário acessa “JOGO EM TEMPO REAL”;
  3. O sistema exibe o resultado, estatísticas e destaques da partida entre os times que estão jogando no momento. É exibido, também, pop-ups de patrocinadores do APP;
  4. Esse fluxo se encerra
  5. **FLUXO ALTERNATIVO**

1. O usuário clica em um anúncio pop-up e é encaminhado para o site do parceiro do APP;
   1. Retorna para o passo 3;
2. O usuário clica na tecla de “VOLTAR” do dispositivo móvel e volta para o menu inicial do APP;
   1. Retorna para o passo 3;

Tela de jogo de vídeo game

Descrição gerada automaticamente

## 5. BOLÃO DA COPA

Tem como objetivo criar uma interação entre os usuários com apostas entre os resultados finais dos jogos disputados em tempo real e futuros, concedendo como premiação aos ganhadores descontos exclusivos nas lojas parceiras.

* 1. **REQUISITOS**

O usuário deve estar logado para visualizar os bolões em andamento e se inscrever.

* 1. **ATORES**
* Usuário final (ator primário);
* Administrador do software (ator secundário);
* Agente de aposta online (ator secundário);
  1. **PRÉ-CONDIÇÕES**
* O usuário deve clicar no botão “BOLÃO DA COPA” para navegar na aba.
  1. **PÓS-CONDIÇÕES**
* O usuário já deve estar logado ao APP previamente para acesso ao conteúdo;
* O usuário visualiza os bolões em andamento;
* O APP gera um cupom com uma devida porcentagem de desconto exclusivo nos sites parceiros para os ganhadores.
  1. **DESCRIÇÃO**

Este caso de uso se inicia quando o usuário deseja realizar um palpite em um dos bolões em andamento no APP.

* 1. **FLUXO PRINCIPAL**

1. Já devidamente logado, o usuário acessa “BOLÃO DA COPA”.
2. O sistema exibe os botões “PARTIDA EM ANDAMENTO” e “PARTIDAS FUTURAS”
3. O usuário escolhe qual das opções anteriores ele quer palpitar;
4. O sistema exibe uma nova tela com o campo para preenchimento “SEU PLACAR”, o botão “CONFIRMAR PALPITE” e um pop-up do parceiro de apostas monetizadas do APP;
5. O usuário então preenche o campo “SEU PLACAR” e confirma seu palpite no botão “CONFIRMAR PALPITE” para concorrer a cupons de descontos em parceiros do APP.
6. Esse fluxo é encerrado.
   1. **FLUXO ALTERNATIVO**

1. O usuário clica no pop-up do parceiro de apostas monetizadas do APP e é encaminhado para o site dele;

* 1. Retorna para o passo 6;

2. O usuário clica na tecla de “VOLTAR” do dispositivo móvel e volta para o menu inicial do APP;

* 1. Retorna para o passo 5;

Interface gráfica do usuário, Site

Descrição gerada automaticamente