**Exercício 12 – Aplicativo mobile para acompanhamento da Copa do Mundo**

# Instruções

* + Em equipes – As mesmas dos seminários
  + Data limite: 01.jun.2022
  + Fazer a modelagem de um aplicativo *mobile* para acompanhamento da Copa do Mundo de Futebol de 2022 a partir de uma tabela de requisitos funcionais e não funcionais
  + Etapas:
    - Etapa 1 – Requisitos – Diagrama de Casos de Uso

**FEITO**

* + - * Identificar os atores
      * Identificar os requisitos funcionais
      * Identificar os requisitos não funcionais
      * Elaborar o Diagrama de Casos de Uso + NARRATIVA
      * Potenciais ferramentas: LucidChart, Draw.IO, Visio

**LEO**

* + - Etapa 2 – Interface
      * Proposta de interface (telas e navegação) para o futuro sistema
      * Potenciais ferramentas: Figma, Balsamiq, Proto.IO, ProtoPie.IO, Adobe XD
      * Observar as recomendações de Nielsen e as boas práticas de projeto de interface
    - Etapa 3 – Gestão de Configuração de Software

**VITOR**

* + - * Proposta de organização da configuração do futuro sistema
      * Criação de um projeto e inclusão dos documentos produzidos, além de permitir acesso ao professor (usuário AndersonLuizBarbosa)
      * Potenciais ferramentas: GitHub
      * (Controle de mudança --> Jira// Controle de versão --> GitLab // Pipeline CI/CD --> GitLab)
    - Etapa 5 – SCRUM
      * Definir o *backlog* do Sistema
      * Definir ao menos a primeira *sprint*
      * Simular a execução dessa primeira Sprint
      * Gerar um burndown chart
      * Potenciais ferramentas: Jira Agile, Trello, PangoSCRUM, Monday, GitHub
    - Etapa 6 – Teste
      * Elaborar um plano de teste para o Sistema
      * Potenciais ferramentas: Planilha de planejamento e casos de teste

# ETAPA 1 – Diagrama de Casos de Uso

* + - * Identificar os atores: (Atores são papéis de elementos externos ao sistema e que interagem DIRETAMENTE com o sistema.)
* Usuário final (ator primário);
* Administrador do software;
* Patrocinador;
* Agente de aposta online;
* FIFA.
  + - * Identificar os requisitos funcionais (Requisitos são solicitações, desejos, necessidades. Um requisito é a propriedade que um software exibe para solucionar problemas reais, é a conjuntura indispensável para satisfazer um objeto. Quando se trata de um software sob demanda, por exemplo, um requisito é uma maneira pelo qual o sistema oferecido deve fazer, ou um condicionamento no desenvolvimento do sistema.):
* Acompanhamento em tempo real dos resultados dos jogos;
* Conteúdo exclusivo (entrevistas, curiosidades, apostas 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
* Tela de busca
* Menu de navegação;
* Pop-ups de notícias;
* Área de cadastro de cartão de crédito/débito, pagamento via pix;
  + - * Identificar os requisitos não funcionais (Requisitos não funcionais são relacionados ao uso da aplicação em termos de desempenho, usabilidade, confiabilidade, disponibilidade, segurança e tecnologias envolvidas. Muitas vezes, os requisitos não funcionais acabam gerando restrições aos funcionais.):
* Linguagem específica;
* Acessibilidade;
* Executável em qualquer plataforma Android ou IOS;
* Plataforma de cobrança;
* Sistema de segurança de dados dos usuários;
* Backup de dados;
* Pacote de idiomas.
  + - * Elaborar o Diagrama de Casos de Uso (documento narrativo que descreve a sequência de eventos feitos por um ator no uso do sistema.)

Usar o lucidchart

# NARRATIVA

**CASO DE USO** (Na Engenharia de Software, um caso de uso (do inglês use case) é um tipo de classificador representando uma unidade funcional coerente provida pelo sistema, subsistema, ou classe manifestada por sequências de mensagens intercambiáveis entre os sistemas e um ou mais atores.)

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.

**REQUISITOS**

Seria os da etapa 1????

**ATORES**

* Usuário final (ator primário);
* Administrador do software;
* Patrocinador;
* Agente de aposta online;
* FIFA.

**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.

**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 a internet do aparelho do usuário.

**DESCRIÇÃO**

O que relatar aqui?

**FLUXOS PRINCIPAL (O Fluxo Principal é a maneira “default” que o ator utilizará a funcionalidade, ou seja, é o que ele tentará fazer primariamente sempre que utilizar a funcionalidade.)**

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.

**FLUXOS ALTERNATIVOS**

* + **JOGO EM TEMPO REAL**

1. Se inicia quando o usuário acessa “JOGO EM TEMPO REAL”;
2. 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;
3. O usuário clica em um anúncio pop-up e é encaminhado para o site do parceiro do APP;
4. O usuário clica na tecla de “VOLTAR” do dispositivo móvel e volta para o menu inicial do APP;
5. Esse fluxo se encerra
   * **LOGIN/Cadastro**
6. 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;
7. 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.
8. O usuário clica na tecla de “VOLTAR” do dispositivo móvel e volta para o menu inicial do APP;
9. Esse fluxo é encerrado.
   * **BOLÃO DA COPA**
10. Já devidamente logado, o usuário acessa “BOLÃO DA COPA”.
11. O sistema exibe os botões “PARTIDA EM ANDAMENTO” e “PARTIDAS FUTURAS”
12. O usuário escolhe qual das opções anteriores ele quer palpitar;
13. 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;
14. O usuário então:
    1. Preenche o campo “SEU PLACAR” e confirma seu palpite no botão “CONFIRMAR PALPITE” para concorrer a cupons de descontos em parceiros do APP.
    2. O usuário clica no pop-up do parceiro de apostas monetizadas do APP e é encaminhado para o site dele;
15. O usuário clica na tecla de “VOLTAR” do dispositivo móvel e volta para o menu inicial do APP;
16. Esse fluxo é encerrado.
    * **PARCEIROS DO APP**
17. Com login ativo do usuário, ele acessa a área de “PARCEIROS DO APP”.
18. O sistema exibe as opções de parceiros cadastrados junto ao APP;
19. O usuário escolhe uma opção de parceiro;
20. 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 das duas opções e clica na tecla de “VOLTAR” do dispositivo móvel e volta para o menu inicial do APP;
21. Esse fluxo se encerra.

REFERENCIAS:

* <http://www.deinf.ufma.br/~maria/arqan/2012-1/cap4-modelo-OO.pdf>, acesso em 18/05/2022
* <https://www.devmedia.com.br/especificacao-de-casos-de-uso-engenharia-de-software-32/19012>, acesso em 18/05/2022
* <https://www.lucidchart.com/pages/pt/diagrama-de-caso-de-uso-uml>
* <https://codificar.com.br/requisitos-funcionais-nao-funcionais/>
* <https://brasil.uxdesign.cc/10-heur%C3%ADsticas-de-nielsen-para-o-design-de-interface-58d782821840>
* <https://www.oficinadanet.com.br/aplicativos/24455-7-aplicativos-de-futebol-para-acompanhar-estatisticas-e-resultados-de-jogos>
* <https://www.trt9.jus.br/pds/pdstrt9/guidances/concepts/use_case_BB199D1B.html>
* <https://www.trt9.jus.br/pds/pdstrt9/workproducts/caso_uso_22BE66E2.html>