

Casos de uso para o Sistema de Venda de Passagens Aéreas

Programar um voo	
Atores	Funcionário
Finalidade	Programar (agendar) um voo a ser realizado
Visão geral	Um funcionário precisa programar um voo. Ele insere os dados do voo no sistema. O sistema persiste a programação do voo.
Tipo	Primário, essencial
Referências cruzadas	RF1 a RF5
Sequência típica de eventos	
Ação do ator	Resposta do sistema
1. Este caso de uso começa quando um funcionário precisa programar um voo.	
2. O funcionário insere no sistema o aeroporto de origem, o aeroporto de destino, a aeronave utilizada, horário (data e hora) previsto de partida*.	
3. O funcionário escolhe o período de recorrência do voo (diário, semanal ou mensal).	
4. O funcionário solicita a persistência da programação do voo.	5. O software concretiza a persistência da programação do voo.
Sequências alternativas de eventos	
5. O horário inserido na ação 2 representa um momento anterior a uma semana a partir da data atual. O software informa ao funcionário que a programação precisa ser feita com ao menos uma semana (7 dias) de antecedência.	
5. Já existe um voo marcado numa janela de 30 minutos antes ou depois do voo programado pelo funcionário. O software informa ao funcionário que não é possível programar um voo numa janela de 30 minutos antes ou depois de outro voo.	
3. O voo a ser programado é único. O funcionário informa ao software que o voo é único. O software deixa de permitir a escolha de um período de recorrência.	

* No caso de voos recorrentes, esta será a data do primeiro voo da "série de recorrências".

Vender uma passagem	
Atores	Passageiro (iniciador), funcionário
Finalidade	Vender uma passagem ao passageiro
Visão geral	Um passageiro deseja comprar uma passagem. O funcionário insere os dados do passageiro e da viagem no sistema. O sistema gera a passagem e encaminha sua impressão.
Tipo	Primário, essencial
Referências cruzadas	RF6 a RF9
Sequência típica de eventos	
Ação do ator	Resposta do sistema
1. Este caso de uso começa quando um passageiro deseja comprar uma passagem.	
2. O funcionário insere no sistema o nome completo, data de nascimento, número e tipo do documento de identificação do passageiro; e seleciona o voo desejado pelo cliente e a classe da passagem.	3. O sistema exibe os assentos disponíveis no voo, na classe selecionada.
4. O passageiro escolhe um assento. O funcionário seleciona o assento escolhido pelo cliente.	5. O sistema gera, exibe, e encaminha a impressão da passagem.
Sequências alternativas de eventos	
3. Não há assentos disponíveis na classe selecionada. O passageiro pode optar por outra classe ou, ainda, outro voo.	

Cancelar um voo	
Atores	Funcionário (iniciador), passageiro
Finalidade	Cancelar um voo programado
Visão geral	Um funcionário precisa cancelar um voo. O funcionário realiza o cancelamento no sistema. O funcionário realoca, ou não, os passageiros para outros voos.
Tipo	Primário, essencial
Referências cruzadas	RF10
Sequência típica de eventos	
Ação do ator	Resposta do sistema
1. Este caso de uso começa quando um funcionário precisa cancelar um voo.	
2. O funcionário realiza o cancelamento do voo no sistema.	3. O sistema exibe uma lista com os passageiros daquele voo e permite, para cada um deles, a realocação para outros voos.
4. O funcionário seleciona os voos para quais realocar cada passageiro.	
Sequências alternativas de eventos	
4. O passageiro não deseja ser realocado. O funcionário não seleciona um voo de realocação. O sistema cancela o voo sem realocar o passageiro.	
4. Não há voos compatíveis para realocação. O sistema informa o funcionário que não há voos compatíveis para realocação.	
4. Não há passagens vendidas para o voo. O sistema cancela o voo, sem ações adicionais.	