# **Engenharia de Software II**

## Descrição dos Casos de Uso

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Inserir contacto |
| **Objetivo** | O ator insere um contacto no sistema |
| **Prioridade** | Alta |
| **Pré-condição** | Efetuar o login |
| **Cenário principal** | 1. O Caso de Uso começa quando o ator clica no botão “Inserir contacto” 2. É mostrado o formulário “Inserir contacto” 3. O ator preenche os campos obrigatórios e possivelmente os facultativos 4. O ator clica no botão “Ok”, confirmando os dados 5. O sistema regista os dados, atribuindo um nº de identificação ao contacto |
| **Cenário alternativo** | 3. a. O ator não clica o botão “Ok” e clica no botão “Cancelar”  4. a. O ator não preenche todos os campos obrigatórios e aparece uma mensagem de erro  4. b. Se a sintaxe do email estiver incorreta, mostra mensagem de erro |
| **Pós-condição** |  |
| **Casos de teste** | * Verificar se ao omitir campos obrigatórios, o sistema dá erro. * Testar a sintaxe do e-mail   + Verificar se o caracter ‘@’ existe   + Verificar se existe o caracter ‘.’ depois do ‘@’ espaçado no mínimo de 3 caracteres   + Verificar se à direita do ‘.’ existem pelo menos 2 caracteres não numéricos.   + Verificar se à esquerda do ‘@’ não existem caracteres especiais exceto o ‘.’ e ‘\_’ |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Editar contacto |
| **Objetivo** | O ator edita um contacto no sistema |
| **Prioridade** | Media |
| **Pré-condição** | Efetuar o login |
| **Cenário principal** | 1. O Caso de Uso começa quando o ator clica no botão “Editar contacto” 2. O ator seleciona o contacto pretendido 3. O sistema apresenta o formulário 4. O ator altera os dados 5. O sistema pede para confirmar 6. O ator clica no botão “Ok”, confirmando a alteração 7. O sistema atualiza o registo |
| **Cenário alternativo** | O ator pode clicar no botão “Cancelar” a qualquer momento  4. a. Se houver campos obrigatórios não preenchidos, mostrar mensagem de erro  4. b. Se a sintaxe do email estiver incorreta, mostra mensagem de erro |
| **Pós-condição** |  |
| **Casos de teste** | * Verificar se ao omitir campos obrigatórios, o sistema apresenta mensagem de erro. * Testar a sintaxe do e-mail   + Verificar se o caracter ‘@’ existe   + Verificar se existe o caracter ‘.’ depois do ‘@’ espaçado no mínimo de 3 caracteres   + Verificar se à direita do ‘.’ existem pelo menos 2 caracteres não numéricos.   + Verificar se à esquerda do ‘@’ não existem caracteres especiais exceto o ‘.’ e ‘\_’ |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Eliminar contacto |
| **Objetivo** | O ator elimina um contacto do sistema |
| **Prioridade** | Media |
| **Pré-condição** | Efetuar o login |
| **Cenário principal** | 1. O Caso de Uso começa quando o ator clica no botão “Eliminar contacto” 2. O ator seleciona o contacto pretendido 3. O sistema pede para confirmar 4. O ator clica no botão “Ok”, confirmando a eliminação 5. O sistema elimina o registo |
| **Cenário alternativo** | O ator pode clicar no botão “Cancelar” a qualquer momento |
| **Pós-condição** |  |
| **Casos de teste** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Consultar contacto |
| **Objetivo** | O ator consulta um contacto no sistema |
| **Prioridade** | Media |
| **Pré-condição** | Efetuar o login |
| **Cenário principal** | 1. O ator clica no botão “Consultar contacto” 2. O sistema apresenta a lista de contactos 3. O ator seleciona o contacto 4. O sistema apresenta os dados do contacto selecionado |
| **Cenário alternativo** | O ator pode clicar no botão “Cancelar” a qualquer momento |
| **Pós-condição** |  |
| **Casos de teste** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Introduzir promoção |
| **Objetivo** | O gestor de marketing introduz uma promoção |
| **Prioridade** | Alta |
| **Pré-condição** | Efetuar o login |
| **Cenário principal** | 1. O ator clica no botão “Inserir promoção” 2. O sistema disponibiliza a lista de quartos 3. O ator seleciona o quarto(s) 4. O sistema mostra o formulário (Nome da promoção, percentagem de desconto, detalhes da promoção, imagem da promoção, data de inicio, data de fim) 5. O ator preenche os campos e confirma os dados 6. O sistema guarda o registo |
| **Cenário alternativo** | O ator pode clicar no botão “Cancelar” a qualquer momento  3.a. O ator não preencheu todos os campos obrigatórios e aparece uma mensagem de erro. |
| **Pós-condição** |  |
| **Casos de teste** | * Verificar se ao omitir campos obrigatórios, o sistema apresenta mensagem de erro. * Verificar se o nº max. Utilizações >= 1 e apenas permitir carateres numéricos. * A data fim não pode ser inferior à data inicio |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Enviar previsão meteorológica |
| **Objetivo** | O Weather API envia previsão meteorológica |
| **Prioridade** | Média |
| **Pré-condição** |  |
| **Cenário principal** | 1. O sistema pede a previsão meteorológica ao Weather API 2. O Weather API fornece a previsão meteorológica 3. O sistema analisa os dados da previsão consoante os requisitos predefinidos, guarda-a e gera a recomendação. |
| **Cenário alternativo** | 3.a. O sistema não encontra nenhum requisito que coincida com o estado de tempo recebido e descarta a previsão recebida. |
| **Pós-condição** |  |
| **Casos de teste** | Testar a análise de dados do sistema para a sugestão de promoções |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Receber recomendação |
| **Objetivo** | Receber recomendação de promoção |
| **Prioridade** | Média |
| **Pré-condição** |  |
| **Cenário principal** | 1. O sistema recebe uma recomendação do caso de uso “Enviar previsão meteorológica” e guarda o registo. 2. O gestor de marketing recebe a notificação de que existe uma recomendação de promoção. |
| **Cenário alternativo** |  |
| **Pós-condição** |  |
| **Casos de teste** | Testar se o Email é enviado corretamente |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Aprovar ou Recusar Promoção |
| **Objetivo** | O ator aprova uma promoção |
| **Prioridade** | Média |
| **Pré-condição** | Login válido |
| **Cenário principal** | 1. O utilizador clica no botão “Ver promoções” 2. O sistema mostra todas as promoções 3. O utilizador seleciona a promoção que está no estado “à espera de aprovação” 4. O sistema habilita os botões “Aprovar/recusar” 5. O ator aprova ou recusa a promoção 6. O sistema altera o estado da promoção |
| **Cenário alternativo** | O ator pode clicar no botão “Cancelar” a qualquer momento. |
| **Pós-condição** |  |
| **Casos de teste** | * Verificar se o estado da promoção se encontra do estado “à espera de aprovação”, caso contrário mostra uma mensagem de erro. * As promoções estão ordenadas pelo estado “à espera de aprovação” |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Lançar Promoção |
| **Objetivo** | Tornar as promoções ativas |
| **Prioridade** | Alta |
| **Pré-condição** | Login válido |
| **Cenário principal** | 1. O utilizador clica no botão “Consultar promoções” 2. O sistema mostra todas as promoções 3. O utilizador seleciona a promoção que está no estado “Aprovada” 4. O sistema habilita o botão “Lançar Promoção” 5. O ator aprova a promoção 6. O sistema insere a promoção selecionada no histórico com o estado "Enviada" |
| **Cenário alternativo** | O ator pode clicar no botão “Cancelar” a qualquer momento. |
| **Pós-condição** |  |
| **Casos de teste** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Receber promoção |
| **Objetivo** | Receber mensagem promocional |
| **Prioridade** | Média |
| **Pré-condição** |  |
| **Cenário principal** | 1. O sistema envia a mensagem promocional 2. O ator recebe a mensagem |
| **Cenário alternativo** |  |
| **Pós-condição** |  |
| **Casos de teste** | Testar se a mensagem é enviada corretamente |