

Especificação da Funcionalidade

Grupo 1 –

Lucas B. Spagnol, Lucas H. Mondini, Vinícius A. Brunheroto

1. O sistema leva em conta que o usuário já esteja cadastrado no sistema do clube.
2. O usuário deverá entrar no site do sistema e informar seu login e senha para poder acessar a funcionalidade.
3. O sistema então checa se o login e senha são compatíveis e existem no sistema, e então valida ou não o acesso do usuário a funcionalidade.
4. Se validado, a funcionalidade “puxa” da memória de Associado do sistema os dados do usuário vinculado aquele login. Então a informação de pagamento deste usuário é enviado para outra sub funcionalidade.
5. Esta sub funcionalidade checará se o usuário está com o pagamento em dia ou se está com pagamento atrasado, e devolve esta informação a funcionalidade principal.
6. Se o usuário está com o pagamento atrasado, ele é barrado de continuar a utilização da funcionalidade. Caso esteja com o pagamento em dia, uma outra sub funcionalidade é ativada. Esta sub funcionalidade “puxa” do sistema os dados de todos os esportes gravados da memória Modalidade Esportiva, verifica quais deles têm vagas disponíveis e seus dias/horários e então retorna para a funcionalidade principal uma lista de todos os esportes com vagas disponíveis em dias/horários disponíveis.
7. Esta lista é então apresentada ao usuário, onde ele poderá escolher um esporte, selecionar o dia e o horário e enviar essa informação ao sistema.
8. A funcionalidade então escreve no sistema em uma memória de Matrículas o identificador do usuário, o esporte selecionado e o dia/horário selecionado em um registro. Ela também atualiza o número de vagas disponíveis no esporte e dia/horário escolhido.
9. Por fim a funcionalidade envia uma mensagem ao usuário confirmando a matrícula, ou caso o usuário tenha sido impedido na etapa 6, uma mensagem avisando que a matrícula não foi efetuada.