

**Especificação dos Requisitos de Software**

Especificação dos Requisitos do Software

Brazucas 2014

Autores:

Silmara Ferreira Lopes

Wagner Gaioffato Silva

Belo Horizonte  
03/2013

*Aprovação*

*Aprovamos a Especificação dos Requisitos { Versão revisada 1.0 } do projeto Brazucas 2014.*

*<Nome do Aprovador>*

*<Data>*

---

*<Nome do Aprovador>*

*<Data>*

---

# Especificação dos Requisitos do Software

## Sumário

Especificação dos Requisitos do Software.....	3
<a href="#">1 Introdução.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">1.1 Escopo do produto.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">1.1.1 Nome do produto e de seus componentes principais.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">1.1.2 Missão do produto.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">1.1.3 Descrição do domínio do Cliente (Regras de Negócio).....</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">1.1.4 Limites do produto.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">1.2 Materiais de referência.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">2 Descrição geral do produto.....</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">2.1 Perspectiva do produto.....</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">2.1.1 Diagrama de contexto.....</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">2.2 Funções do produto.....</a>	<a href="#">10</a>
<a href="#">2.3 Usuários e sistemas externos.....</a>	<a href="#">11</a>
<a href="#">2.3.1 Descrição.....</a>	<a href="#">11</a>
<a href="#">2.4 Requisitos Funcionais (Detalhamento Real).....</a>	<a href="#">12</a>
<a href="#">2.4.1 Caso de uso: Solicitar publicações de anúncios.....</a>	<a href="#">12</a>
<a href="#">2.4.1.1 Precondições .....</a>	<a href="#">12</a>
<a href="#">2.4.1.2 Interface de usuário Solicitar Anúncio.....</a>	<a href="#">12</a>
<a href="#">2.4.1.3 Fluxo principal: Criar anúncio .....</a>	<a href="#">13</a>
<a href="#">2.4.1.4 Fluxos alternativos.....</a>	<a href="#">13</a>
<a href="#">2.4.1.5 Pós-condições .....</a>	<a href="#">14</a>
<a href="#">2.4.2 Caso de uso: Gerenciar Bolão.....</a>	<a href="#">14</a>
<a href="#">2.4.2.1 Precondições .....</a>	<a href="#">14</a>
<a href="#">2.4.2.2 Interface de usuário &lt;nome da interface&gt;.....</a>	<a href="#">14</a>
<a href="#">2.4.2.3 Fluxo principal: Inserir informações do bolão .....</a>	<a href="#">15</a>
<a href="#">2.4.2.4 Fluxos alternativos.....</a>	<a href="#">16</a>
<a href="#">2.4.2.5 Pós-condições .....</a>	<a href="#">16</a>
<a href="#">2.4.3 Caso de uso: Comentar notícias.....</a>	<a href="#">16</a>
<a href="#">2.4.3.1 Precondições .....</a>	<a href="#">16</a>
<a href="#">2.4.3.2 Interface de usuário comentar notícia.....</a>	<a href="#">17</a>
<a href="#">2.4.3.3 Fluxo principal: Comentar Notícia .....</a>	<a href="#">17</a>
<a href="#">2.4.3.4 Fluxos alternativos.....</a>	<a href="#">18</a>
<a href="#">2.4.3.5 Pós-condições .....</a>	<a href="#">18</a>
<a href="#">2.4.4 Caso de uso: visualizar notícias e comentários.....</a>	<a href="#">19</a>
<a href="#">2.4.4.1 Precondições .....</a>	<a href="#">19</a>
<a href="#">2.4.4.2 Interface de usuário Visualizar notícias e comentários.....</a>	<a href="#">19</a>
<a href="#">2.4.4.3 Fluxo principal: Buscar notícias .....</a>	<a href="#">20</a>
<a href="#">2.4.4.4 Fluxos alternativos.....</a>	<a href="#">20</a>
<a href="#">2.4.4.5 Pós-condições .....</a>	<a href="#">20</a>
<a href="#">2.4.4.6 Pós-condições .....</a>	<a href="#">20</a>
<a href="#">2.4.5 Caso de uso: Visualizar informações sobre cidades sedes.....</a>	<a href="#">21</a>
<a href="#">2.4.5.1 Precondições .....</a>	<a href="#">21</a>
<a href="#">2.4.5.2 Interface de usuário Visualizar informações sobre todas cidades sede .....</a>	<a href="#">21</a>
<a href="#">2.4.5.3 Fluxo principal: Visualizar informações sobre cidades sedes .....</a>	<a href="#">22</a>
<a href="#">2.4.5.4 Pós-condições .....</a>	<a href="#">22</a>
<a href="#">2.4.6 Caso de uso: Criar conta .....</a>	<a href="#">23</a>
<a href="#">2.4.6.1 Precondições .....</a>	<a href="#">23</a>
<a href="#">2.4.6.2 Interface de usuário criar conta.....</a>	<a href="#">24</a>
<a href="#">2.4.6.3 Fluxo principal: Criação da conta .....</a>	<a href="#">25</a>
<a href="#">2.4.6.4 Fluxos alternativos.....</a>	<a href="#">26</a>
<a href="#">2.4.6.5 Pós-condições .....</a>	<a href="#">26</a>
<a href="#">2.4.7 Caso de uso: Visualizar tabela de jogos.....</a>	<a href="#">27</a>

2.4.7.1	Precondições	27
2.4.7.2	Interface de usuário <nome da interface>	27
2.4.7.3	Fluxo principal: Visualizar tabela de jogos	29
2.4.7.4	Fluxos alternativos	29
2.4.7.5	Pós-condições	29
2.4.8	Caso de uso: Visualizar história das seleções	30
2.4.8.1	Precondições	30
2.4.8.2	Interface de usuário <nome da interface>	30
2.4.8.3	Fluxo principal: Localizar seleções	30
2.4.8.4	Fluxos alternativos	31
2.4.8.5	Pós-condições	31
2.4.9	Caso de uso: Participar do bolão	32
2.4.9.1	Precondições	32
2.4.9.2	Interface de usuário <nome da interface>	32
2.4.9.3	Fluxo principal: Participar dos bolões	32
2.4.9.4	Fluxos alternativos	33
2.4.9.5	Pós-condições	33
2.4.10	Caso de uso: Gerenciar usuários	34
2.4.10.1	Precondições	34
2.4.10.2	Interface de usuário Gerenciar usuários	34
2.4.10.3	Fluxo principal: Buscar informações sobre um usuário	36
2.4.10.4	Fluxos alternativos	36
2.4.10.5	Pós-condições	36
2.4.11	Caso de uso: Gerenciar publicações de anúncios	37
2.4.11.1	Precondições	37
2.4.11.2	Interface de usuário Gerenciar publicação de anúncios	37
2.4.11.3	Fluxo principal: Buscar anúncios	39
2.4.11.4	Fluxos alternativos	40
2.4.11.5	Pós-condições	41
2.4.12	Caso de uso: Gerenciar informações sobre as cidades sedes	41
2.4.12.1	Precondições	41
2.4.12.2	Interface de usuário Gerenciar informações sobre cidades sedes	41
2.4.12.3	Fluxo principal: Buscar informações sobre uma cidade	42
2.4.12.4	Fluxos alternativos	42
2.4.12.5	Pós-condições	43
2.4.13	Caso de uso: Gerenciar tabela de jogos	44
2.4.13.1	Precondições	44
2.4.13.2	Interface de usuário gerenciar jogos	45
2.4.13.3	Fluxo principal: Visualizar tabela de jogos	45
2.4.13.4	Fluxos alternativos	46
2.4.13.5	Pós-condições	46
2.4.14	Caso de uso: Gerenciar história das seleções	47
2.4.14.1	Precondições	47
2.4.14.2	Interface de usuário <nome da interface>	47
2.4.14.3	Fluxo principal: Listar seleções com históricos cadastrados	48
2.4.14.4	Fluxos alternativos	48
2.4.14.5	Pós-condições	49
2.4.15	Caso de uso: Gerenciar notícias e comentários	49
2.4.15.1	Precondições	49
2.4.15.2	Interface de usuário Gerenciar comentários e notícias atrelados	49
2.4.15.3	Fluxo principal: Buscar notícias	50
2.4.15.4	Fluxos alternativos	51
2.4.15.5	Pós-condições	51
2.4.16	Requisitos de Dados Persistentes	52
2.4.16.1	Diagrama de classes persistentes	52
2.4.16.2	Classes persistentes	53

## **1    *Introdução***

### **1.1    *Escopo do produto***

#### **1.1.1    *Nome do produto e de seus componentes principais***

Brazucas 2014 (componente único)
----------------------------------

#### **1.1.2    *Missão do produto***

<p>Em 2014 o Brasil vai sediar o maior evento futebolístico internacional, a Copa do Mundo da FIFA. Nosso país está se preparando para receber esse evento investindo tanto em construções civis (e.g., estádios, hotéis e pousadas), quanto na qualificação de serviços e pessoas em diversos segmentos (gastronomia, turismo, hotelaria, entre outros).</p>
---

<p>Com tanto investimento, a FIFA identificou a necessidade de criar um serviço web, que consiste em um canal interativo entre os torcedores e a Copa de 2014.</p>
--

<p>O sistema a ser desenvolvido oferece informações sobre as equipes, os jogos e suas localizações, bem como informações turísticas relacionadas às cidades sede dos jogos da Copa. Além disto, será oferecido o serviço de “Bolão da Copa” promovido pela FIFA e divulgado através do Portal da Copa do Mundo 2014, desta forma os visitantes registrados no Portal poderão acompanhar e participar do bolão.</p>
--

<p>Em termos de negócio, o principal objetivo desse sistema é prover informações e serviços relacionados à Copa do Mundo de modo a atrair não apenas torcedores, mas também anunciantes (dos setores de hospedagem e gastronômicos).</p>
--

**1.1.3      *Descrição do domínio do Cliente (Regras de Negócio)***

<i>Número</i>	<i>Regra de Negócio</i>	<i>Descrição</i>
1	Validação de anúncios	Os anúncios devem passar por aprovação do administrador
2	Regras do Bolão	<p>1. Todos os usuários cadastrados tem acesso ao Bolão.</p> <p>2. As apostas de uma rodada devem ser encerradas 24 horas antes do início da mesma. Após o encerramento das apostas os participantes conseguem visualizar as apostas dos demais participantes.</p> <p>3. Após o final de cada rodada, o administrador deve lançar o resultado dos jogos e a partir deste momento os participantes já conseguem visualizar o ranking com a pontuação dos apostadores incluindo a rodada. Este ranking deve mostrar a soma da pontuação por participante e a diferença de pontos de cada participante com relação ao primeiro colocado. A pontuação deve seguir as seguintes regras:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se o palpite do torcedor corresponder ao resultado e placar exatos do jogo (das duas equipes) ele terá direito a 20 pontos.</li> <li>2. Se o palpite do torcedor corresponder ao resultado mas só indicou corretamente o número exato de gols de uma das equipes, ele terá direito a 15 pontos.</li> <li>3. Se o palpite do Torcedor estiver correto na indicação do resultado (vencedor, perdedor ou empate), porém não acertar o exato número de gols marcados por nenhuma das duas equipes, ele terá direito a 10 pontos.</li> <li>4. Caso não acerte nada (nem o placar nem o time vencedor) 0 pontos.</li> </ol> <p>4. No final do campeonato deve-se fazer a apuração do resultado e a divisão do prêmio para os ganhadores. O prêmio será rateado da seguinte maneira:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. O prêmio será rateado para os 3 cartões com maior pontuação.</li> <li>ii. 70% do valor arrecadado será o prêmio do primeiro colocado.</li> <li>iii. 20% do valor arrecadado será o prêmio do segundo colocado.</li> <li>iv. 10% do valor arrecadado será o prêmio do terceiro colocado.</li> <li>v. Caso haja ganhadores empatados na mesma posição, o valor deve ser somado e rateado entre eles. (ex: caso haja 2 apostadores empatados na primeira posição, 90% do valor arrecadado deve ser dividido entre os dois).</li> </ol>

#### **1.1.4      *Limites do produto***

1. Prover funcionalidades de transações comerciais que envolvam qualquer tipo de pagamento.
2. O serviço “Bolão da Copa” é de responsabilidade do cliente (a FIFA), cabendo a ela entrar em contato com o ganhador e efetuar a premiação. O Brazucas 2014 é apenas um sistema para inscrição dos participantes e sugestão de Palpites.

#### **1.2      Materiais de referência**

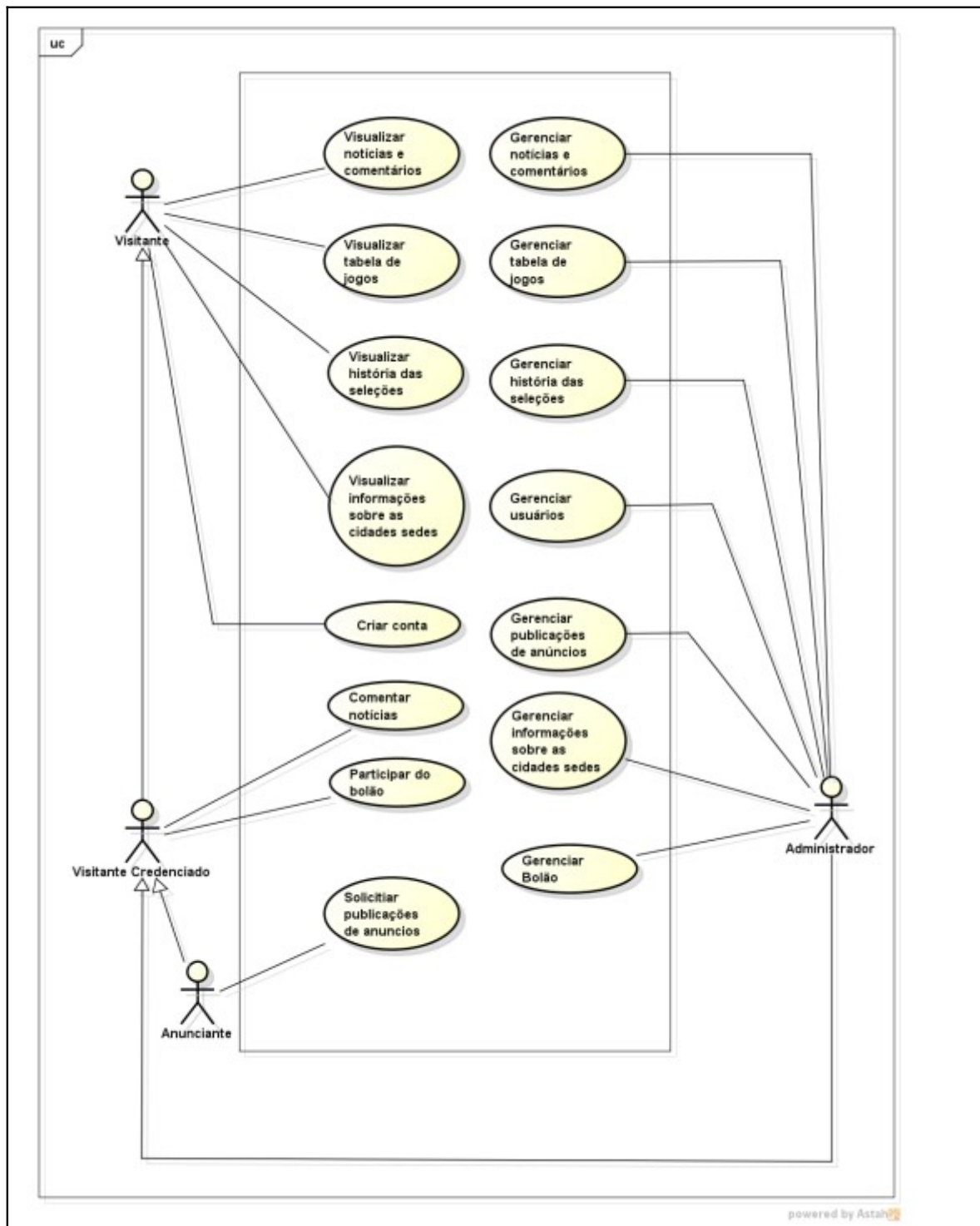
<i>Número</i>	<i>Tipo do material</i>	<i>Referência bibliográfica</i>
1	Levantamento	Inspiração em outros portais similares (e.g., G1 e R7)
2	Padrão	Manual de Processos de Software



## 2 Descrição geral do produto

### 2.1 Perspectiva do produto

#### 2.1.1 Diagrama de contexto



## 2.2 Funções do produto

<i>Número</i>	<i>Caso de uso</i>	<i>Descrição</i>
1	Visualizar notícias e comentários	Permite ao visitante visualizar as notícias da copa e seus respectivos comentários
2	Visualizar informações sobre cidades sedes	Permite ao visitante visualizar informações sobre as cidades sedes
3	Criar conta	Permite ao visitante efetuar seu credenciamento no Portal da Copa
4	Visualizar tabelas de jogos	Permite ao visitante visualizar os jogos da copa
5	Visualizar histórias das seleções	Permite ao visitante acessar histórias das seleções em outras mundiais
6	Participar do bolão	Permite ao visitante credenciado dar um palpite de resultado para cada jogo
7	Comentar notícias	Permite ao visitante credenciado comentar as notícias publicadas no Portal da Copa
8	Solicitar publicações de anúncios	Permite ao anunciante criar novos anúncios e solicitar a publicação dos mesmos no Portal da Copa
9	Gerenciar notícias e comentários	Permite ao administrador gerenciar as notícias e comentários do site
10	Gerenciar tabela de jogos	Permite ao administrador gerenciar a tabela de jogos da copa
11	Gerenciar história das seleções	Permite ao administrador gerenciar o histórico das seleções participantes da copa
12	Gerenciar usuários	Permite ao administrador gerenciar os usuários credenciados no Portal da Copa
13	Gerenciar publicações de anúncios	Permite ao administrador gerenciar os anúncios
14	Gerenciar informações sobre as cidades sedes	Permite ao administrador gerenciar as informações das cidades sedes
15	Gerenciar bolão	Permite ao administrador gerenciar e apurar as apostas do Bolão da Copa

## 2.3 Usuários e sistemas externos

### 2.3.1 Descrição

<i>Número</i>	<i>Ator</i>	<i>Definição</i>
1	Visitante	Qualquer usuário que acessar o sistema
2	Administrador	Usuário que administra todo o sistema
3	Visitante Credenciado	Usuário que possui privilégios em relação ao visitante comum (possui login e senha de acesso). Ele participa do bolão e pode comentar notícias
4	Anunciante	Empresas que queiram publicar anúncios no sistema

## 2.4 Requisitos Funcionais (Detalhamento Real)

### 2.4.1 Caso de uso: Solicitar publicações de anúncios



#### 2.4.1.1 Precondições

1. Usuário deve estar credenciado como Visitante Credenciado.

#### 2.4.1.2 Interface de usuário Solicitar Anúncio

Portal Brazucas - Criar Anúncio

Hotel em BETIM - Reserve

localhost:3991/anuncio/create

Logo Portal Brazucas

Ola, wgs06@msn.com! Sair

Home About Contact

**Criar anúncio**

Título do Anúncio

Hotel Ibis

Conteúdo

Localizado a 15 minutos do Expominas, a 17 Km do centro de Belo Horizonte, entre Contagem e Betim, próximo ao Carrefour, à Petrobras e à Fiat, no sentido São Paulo/ Belo Horizonte e a 45 minutos de Inhotim. Nosso hotel possui 168 apartamentos bastante confortáveis, todos providos de camas de casal, ar condicionado,

Imagem

Escolher arquivo hotel ibis.jpg

Criar Anuncio

Voltar

hotel ibis.jpg

Mostrar todos os downloads...

#### 2.4.1.2.1 Campos

Num	Nome	Descrição	Valores válidos	Form ato	Tipo	Restrições
1.	Título do anúncio	Descrição breve do anúncio	Caracteres alfanuméricos e espaços	Até 50 caracteres	Texto	Obrigatório

2.	Imagem	Imagem relacionada a um produto/serviço	Imagem	N/A	Imagem	Obrigatório / Aceita apenas arquivos compatíveis com imagens
3.	Conteúdo	Descreve detalhadamente o anúncio	Caracteres alfanuméricos e espaços	Até 500 caracteres	Texto	Obrigatório

#### 2.4.1.2.2 Comandos

<i>Núm</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1.	Voltar	Volta para a tela anterior do sistema	Sempre habilitado
2.	Criar Anúncio	Grava as informações referentes ao anúncio e submete as mesmas a lista de pedidos do usuário administrador	Habilitado quando todos os campos referentes ao anúncio estão preenchidos

#### 2.4.1.3 Fluxo principal: Criar anúncio

<p>1. Anunciante acessa a funcionalidade de cadastrar anúncios clicando na opção Anunciar do menu da página inicial do sistema.</p> <p>2. Sistema exibe os campos para o cadastro de anúncio, um botão procurar, enviar e um botão limpar.</p> <p>3. O anunciante digita as seguintes informações sobre o cadastro de anúncio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. título do anúncio;</li> <li>b. imagem relacionada ao anúncio(produto/serviço);</li> <li>c. descrição detalhada do anúncio.</li> </ul> <p>Em seguida clica no botão enviar;</p> <p>4. O sistema valida os dados, grava os dados no Banco e envia a solicitação de anúncio para o administrador do sistema, atualiza a lista de anúncios pendentes no banco de dados do sistema e informa o usuário que seu anúncio encontra-se em processo de análise.</p>
--

#### 2.4.1.4 Fluxos alternativos

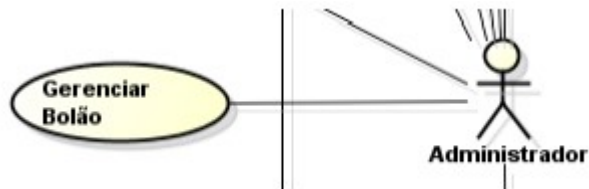
##### 2.4.1.4.1 Fluxo de exceção: Inconsistência no anúncio

<b>Precondições</b>	1. Usuário não preencheu corretamente os campos referentes ao anúncio
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema exibe mensagem informando os campos que estão incorretos.</li> <li>2. Usuário confirma a mensagem do sistema, corrige os campos e clica em enviar.</li> </ol>

#### 2.4.1.5 Pós-condições

1. Anunciante criou um anúncio no sistema

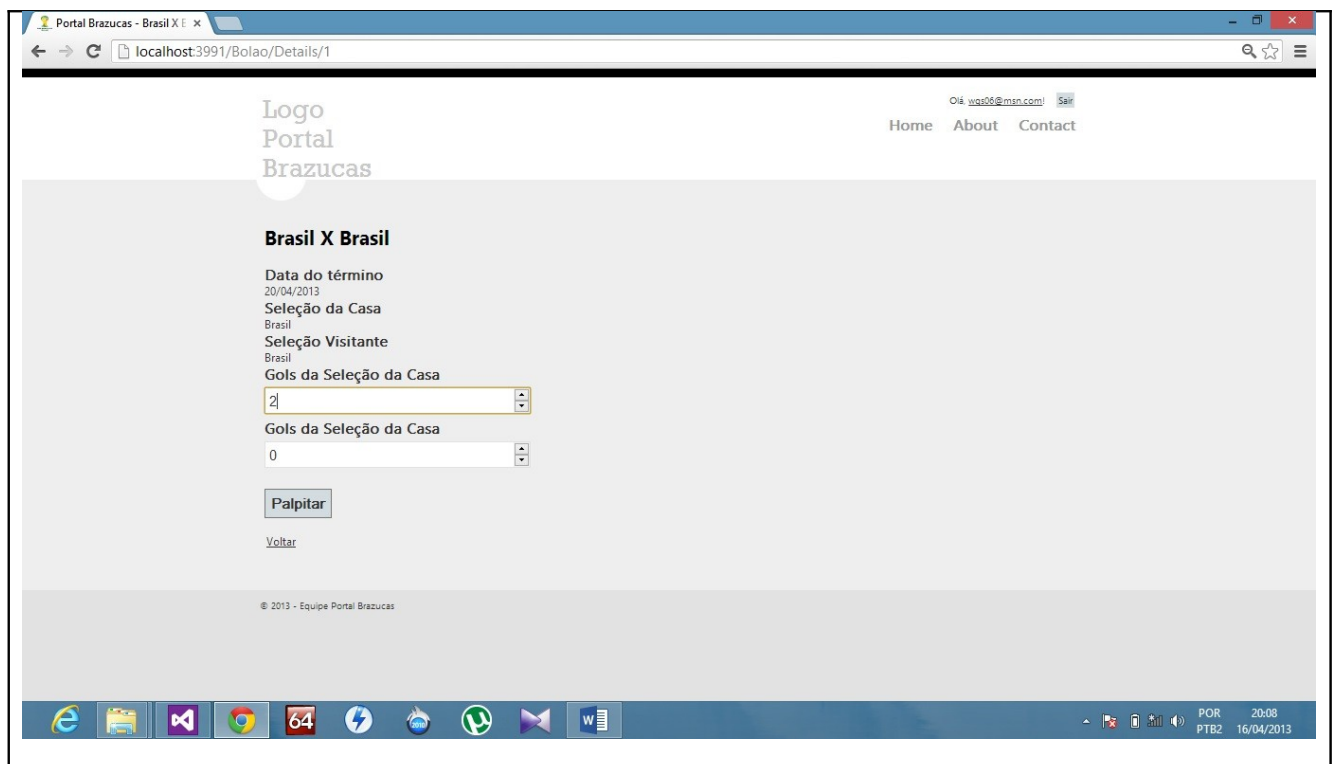
#### 2.4.2 Caso de uso: Gerenciar Bolão



#### 2.4.2.1 Precondições

1. Usuário deve estar credenciado como administrador do sistema

#### 2.4.2.2 Interface de usuário <nome da interface>



#### 2.4.2.2.1 Campos

<i>Nu m</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valores válidos</i>	<i>Formato</i>	<i>Tipo</i>	<i>Restrições</i>
1	Data do Término	Exibe a data fim do jogo	Caracteres alfabéticos e	Até 100 caracteres	Texto	Sempre habilitado

		em questão.	espaços	por rodada		
2	Seleção da casa	Exibe o nome da seleção participante do jogo.	Caracteres alfabéticos e espaços	N/A	Texto	Sempre habilitado
3	Seleção visitante	Exibe o nome da seleção participante do jogo.	Caracteres alfabéticos e espaços	N/A	Texto	Sempre habilitado
4	Gols da seleção da casa	Exibe o palpite a ser sugerido.	Número			

#### 2.4.2.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Salvar	Administrador salva as informações relacionadas ao bolão da copa	Todos os campos devem ser preenchidos
2	Cancelar	Administrador cancela as alterações realizadas	Nenhuma
3	Fechar apostas	Administrador fecha apostas em relação a uma rodada	Deve estar selecionado uma rodada

#### 2.4.2.3 Fluxo principal: Inserir informações do bolão

1. Administrador acessa a funcionalidade responsável pelo gerenciamento do bolão no item bolão do menu na página principal
2. Sistema exibe os campos para inserir informações sobre o bolão, um campo confirmar e outro campo cancelar
3. Administrador digita as seguintes informações sobre o bolão da copa:
  - a. Resultados;
  - b. Data das próximas rodadas;
 E em seguida clica no botão confirmar;
4. O sistema valida os dados e grava os dados no banco.

#### 2.4.2.4 Fluxos alternativos

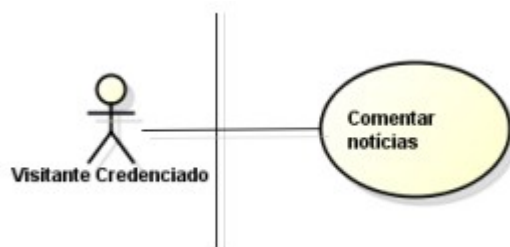
##### 2.4.2.4.1 Fluxo alternativo: Fechar Apostas de uma rodada no Bolão

<b>Precondições</b>	1. Deve existir uma Aposta em andamento no sistema.
<b>Passos</b>	1. O administrador seleciona a rodada que deseja na tela do bolão 2. O sistema exibe as informações referentes a rodada selecionada 3. Administrador clica no botão fechar apostas 4. O sistema encerra todas as apostas para aquela rodada, exibe uma mensagem de “Aposta encerrada.” e salva a requisição no banco de dados.

#### 2.4.2.5 Pós-condições

- |   |
|---|
| 1. Informações sobre o bolão da copa foram inseridas, editadas e/ou apostas fechadas. |
|---|

#### 2.4.3 Caso de uso: Comentar notícias

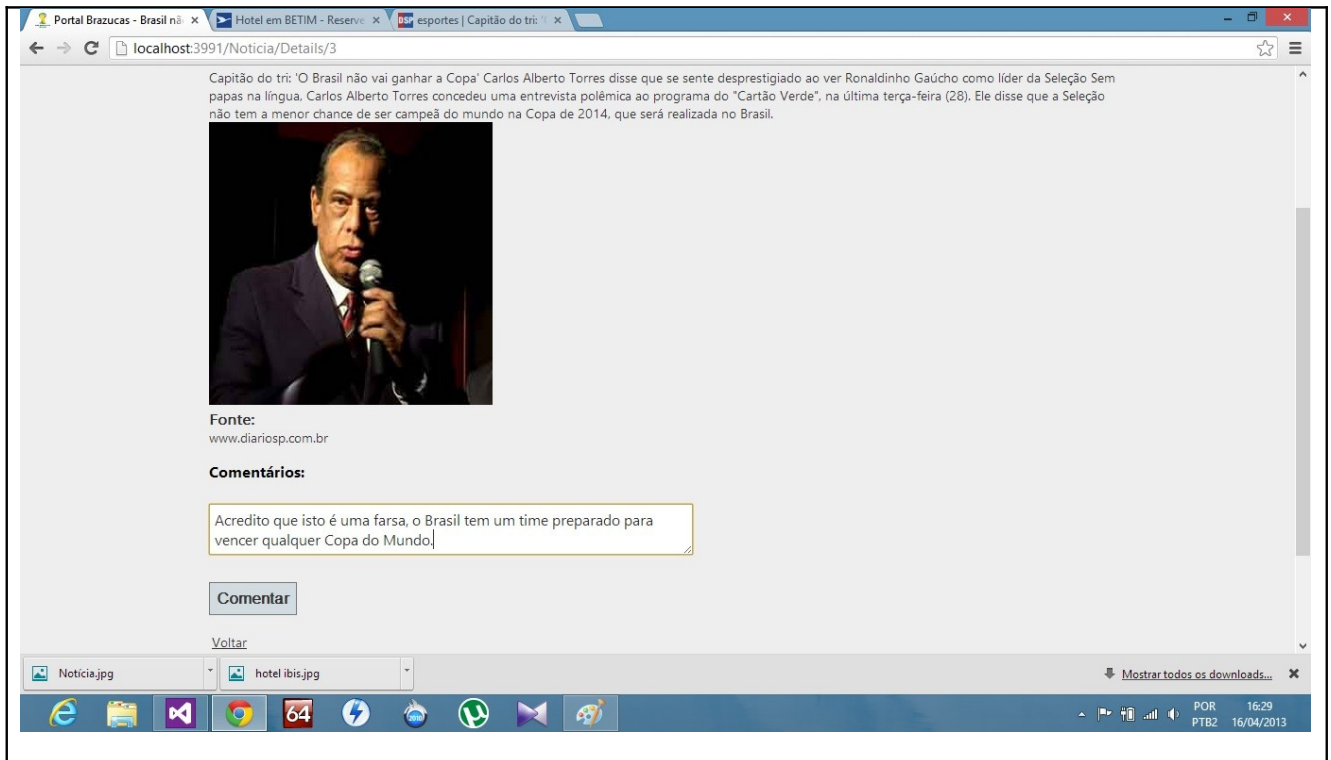


##### 2.4.3.1 Precondições

- |  |
|--|
| 1. Usuário deve estar autenticado como Visitante Credenciado no sistema<br>2. O visitante localizou a notícia desejada |
|--|



### 2.4.3.2 Interface de usuário comentar notícia



#### 2.4.3.2.1 Campos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valores válidos</i>	<i>Formato</i>	<i>Tipo</i>	<i>Restrições</i>
1	Comentário	Comentário relacionado à notícia apresentada na tela	Caracteres alfabéticos e espaços	Até 1000 caracteres	Texto	Somente usuários registrados no portal poderão comentar

#### 2.4.3.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Comentar	Publica o comentário do usuário na última posição da lista de comentários abaixo da notícia que se refere	Só habilitado se o usuário estiver logado e o campo de comentário estiver preenchido

#### 2.4.3.3 Fluxo principal: Comentar Notícia

1. Visitante Credenciado acessa página da notícia desejada
2. Sistema retorna as informações completas da notícia com suas imagens e um botão Comentar.
3. Visitante Credenciado clica no botão Comentar e preenche o formulário de

comentário e clica no botão enviar.

4. Sistema guarda o comentário e exibe a notícia com o comentário adicionado

#### **2.4.3.4 Fluxos alternativos**

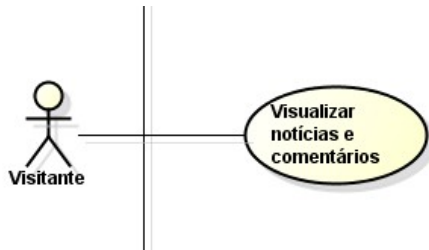
##### **2.4.3.4.1 Fluxo alternativo: Editar comentário**

<b><i>Precondições</i></b>	1. O visitante credenciado localizou o seu comentário
<b><i>Passos</i></b>	1. Visitante credenciado acessa o botão responsável pela edição de comentário, realiza as edições necessárias e clica no botão “Enviar”.

#### **2.4.3.5 Pós-condições**

1. Não possui

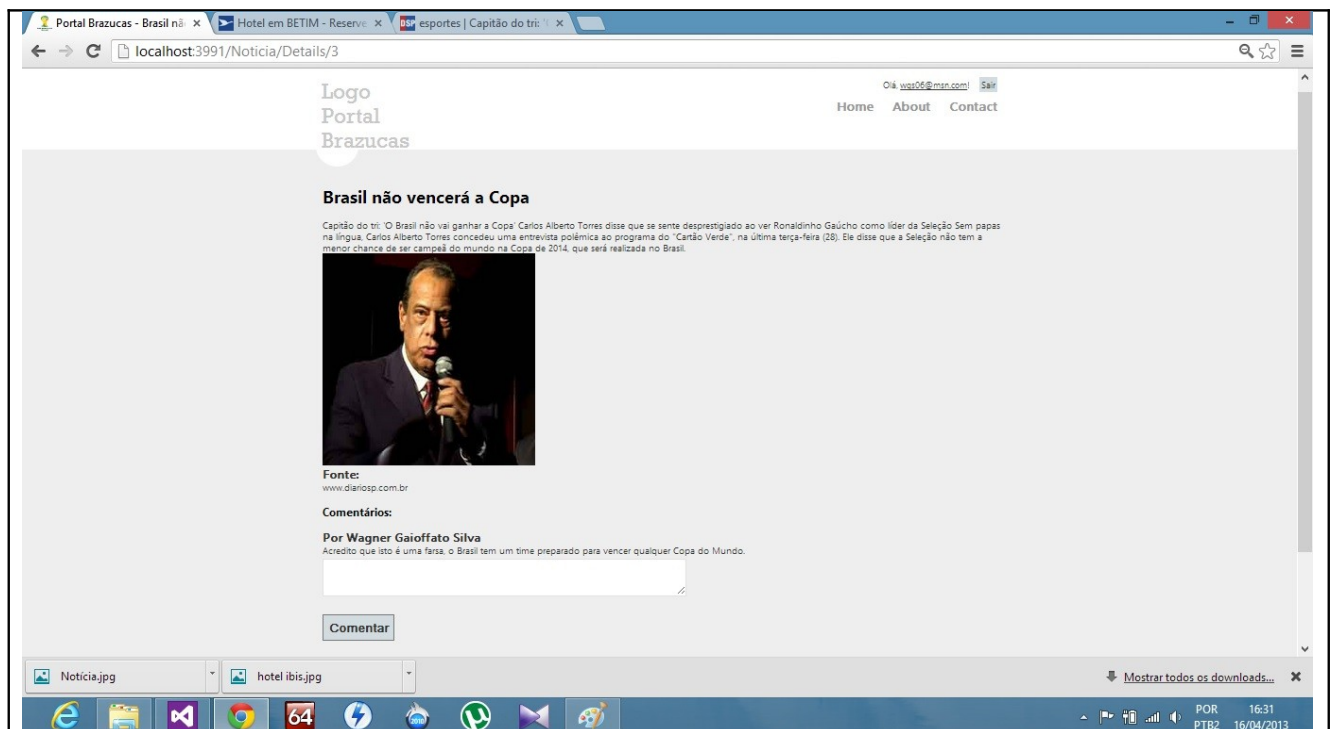
### 2.4.4 Caso de uso: visualizar notícias e comentários



#### 2.4.4.1 Precondições

N/A

#### 2.4.4.2 Interface de usuário Visualizar notícias e comentários



#### 2.4.4.2.1 Campos

<i>Nu m</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valores válidos</i>	<i>Formato</i>	<i>Tipo</i>	<i>Restrições</i>
1	Comentário	Comentário relacionado à notícia apresentada na tela	Até 1000 caracteres	Somente usuários credenciados poderão comentar	Texto	Caracteres alfabéticos e espaços

#### 2.4.4.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Comentar	Publica o comentário do usuário na última posição da lista de comentários abaixo da notícia que se refere	Só habilitado se o usuário estiver logado e o campo de comentário estiver preenchido

#### 2.4.4.3 Fluxo principal: Buscar notícias

1. Visitante acessa a página inicial do sistema
2. Sistema retorna página inicial contendo as últimas notícias, o campo de pesquisa, o botão “Buscar”, o botão “Comentar” e o menu do sistema.
3. Visitante preenche o campo de pesquisa e em seguida clica no botão “Buscar”.
4. Sistema retorna notícias relacionadas com a pesquisa que o usuário fez ou indica que não existem notícias relacionadas aos termos pesquisados.

#### 2.4.4.4 Fluxos alternativos

##### 2.4.4.4.1 Fluxo alternativo: Visualizar notícia

<i>Precondições</i>	1. O visitante localizou a notícia desejada
<i>Passos</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visitante acessa a página de notícia clicando sobre a notícia desejada.</li> <li>2. Sistema retorna as informações completas da notícia com suas imagens e comentários de usuários credenciados.</li> <li>3. Visitante acessou o conteúdo da notícia</li> </ol>

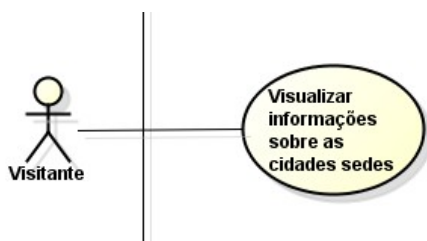
#### 2.4.4.5 Pós-condições

1. É exibida a notícia localizada

#### 2.4.4.6 Pós-condições

1. Uma notícia foi buscada e/ou visualizada

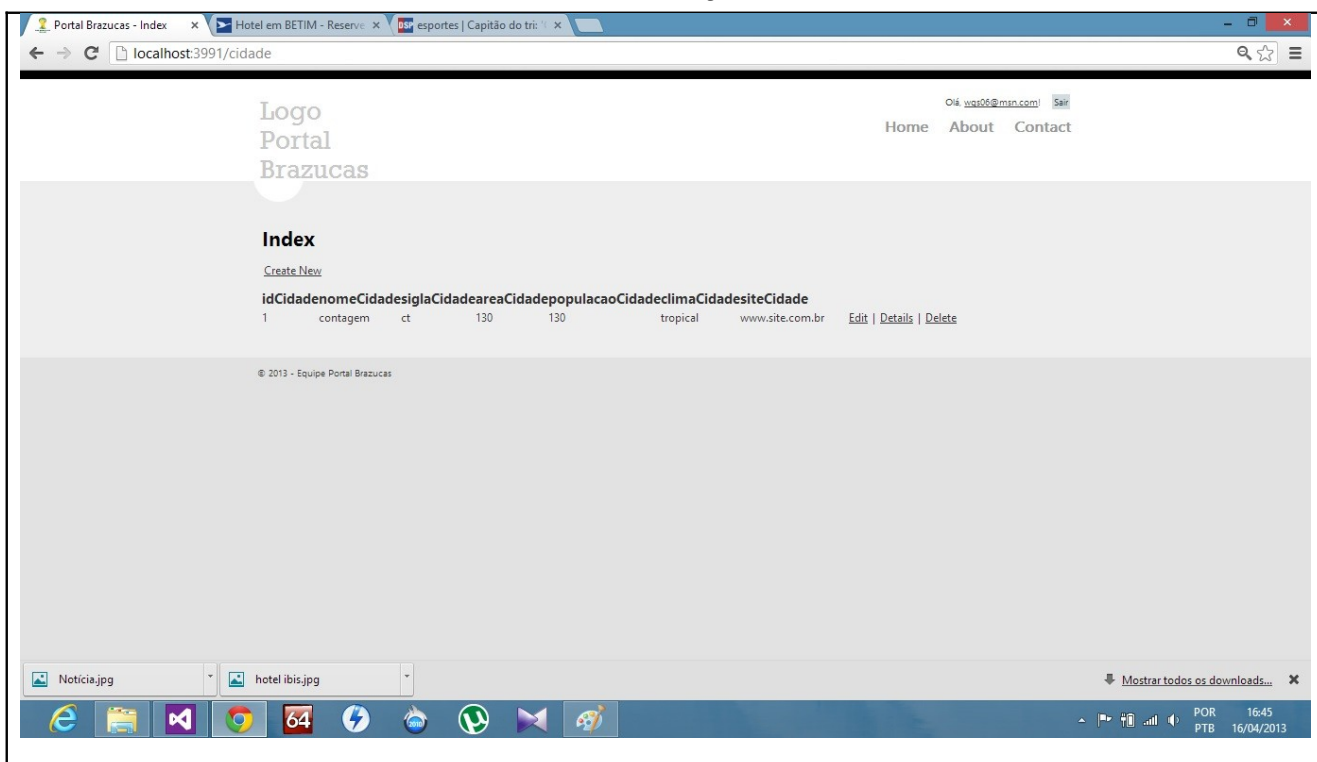
### 2.4.5 Caso de uso: Visualizar informações sobre cidades sedes



#### 2.4.5.1 Precondições

N/A

#### 2.4.5.2 Interface de usuário Visualizar informações sobre todas cidades sede



##### 2.4.5.2.1 Campos

Nu m	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Nome	Nome da cidade sede	N/A	Texto	Texto	N/A
2	Cidadesigla	Sigla da Cidade	N/A	Texto	Texto	N/A

--	--	--	--	--	--	--

#### 2.4.5.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Links	Usuário pode clicar nos links: Hotelaria, Gastronomia, Turismo, Ingresso e História.	N/A

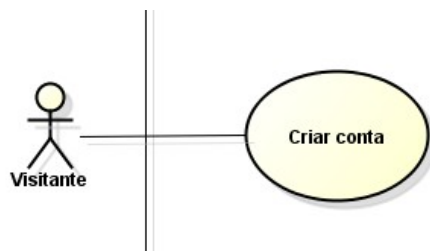
#### 2.4.5.3 Fluxo principal: Visualizar informações sobre cidades sedes

1. Visitante acessa o menu “Cidades Sedes”.
2. O sistema exibe a listagem de todas as cidades sedes
3. Visitante clica sobre a cidade sede que deseja visualizar informações
4. O sistema exibe um formulário com os seguintes links para cada cidade:
  - a. Hotelaria
  - b. Gastronomia
  - c. Turismo
  - d. Ingressos
  - e. História
  - f. Paisagem
5. Visitante clica sobre a opção desejada.
6. Sistema retorna a página da cidade sede escolhida com as informações desejadas.

#### 2.4.5.4 Pós-condições

1. Informações sobre a cidade sede localizada e/ou visualizada

**2.4.6**      *Caso de uso: Criar conta*



**2.4.6.1**      **Precondições**

1. N/A
--------

### 2.4.6.2 Interface de usuário criar conta

Portal Brazucas - Cadastro

Logo Portal Brazucas

Cadastrar-se Entrar

Home About Contact

**Cadastro**

Nome Completo

E-mail (Será utilizado para login)

Senha

Confirmação da senha

'Você é um'

Cadastrar

Voltar

© 2013 - Equipe Portal Brazucas

#### 2.4.6.2.1 Campos

<i>Nu m</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valores válidos</i>	<i>Formato</i>	<i>Tipo</i>	<i>Restrições</i>
1	Login	Login do usuário a ser cadastrado	Até 8 caracteres	caracteres alfanuméricos	Texto	Obrigatório
2	Senha	Senha do Usuário a ser cadastrado	Até 20 caracteres	caracteres alfanuméricos	Texto	Obrigatório
3	Tipo de Conta	Tipo de usuário a ser cadastrado	N/A	Caracteres alfanuméricos	Texto	Obrigatório
4	Nome/Razão Social	Nome/Razão Social do usuário a ser cadastrado	Até 50 caracteres	Caracteres alfabéticos	Texto	Obrigatório
5	CPF	CPF do usuário a ser cadastrado	Até 11 caracteres	CPF válido	Número Inteiro	Obrigatório
6	E-mail	E-mail do usuário a ser cadastrado	N/A	Caracteres alfanuméricos	Texto	Obrigatório
7	Telefone	Telefone do	Até 10	Texto	Caracteres	Obrigatório



		usuário a ser cadastrado	dígitos		usados em números telefônicos	
8	Idade	Idade do usuário a ser cadastrado	Até 2 dígitos	Números Inteiros	Caracteres Numéricos	Obrigatório
9	Sexo	Sexo do usuário a ser cadastrado	Botão de checar ou equivalente	Selecionado / Não selecionado	Lógico	Obrigatório

#### 2.4.6.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Enviar	Submete os dados da tela	Todos os campos obrigatórios devem ser preenchidos

#### 2.4.6.3 Fluxo principal: Criação da conta

1. Visitante acessa o campo “Cadastrar”.
2. O sistema retorna a página de “Novo Usuário”
3. Visitante preenche os seguintes campos obrigatórios do formulário de cadastro:
  - a. Razão Social : Física ou Jurídica
  - b. Nome
  - c. CPF
  - d. Idade
  - e. Sexo: Masculino ou Feminino
  - f. E-mail
  - g. Telefone
  - h. Login
  - i. Senha
  - j. Tipo de conta

Em seguida o visitante clica no botão “Salvar”

4. O sistema valida os dados, guarda os dados no Banco, envia a solicitação e retorna a seguinte mensagem para o usuário: “Cadastro Realizado com Sucesso.”.

**2.4.6.4 Fluxos alternativos**

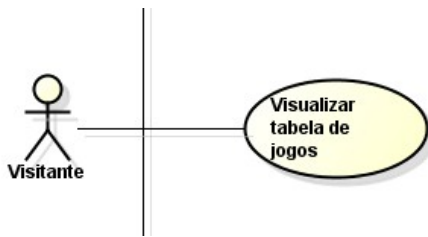
**2.4.6.4.1 Fluxo de exceção: Login de acesso já existente**

<b>Precondições</b>	1. Visitante visualizou o formulário de cadastrado
<b>Passos</b>	<p>1. Visitante preenche os seguintes campos obrigatórios do formulário de cadastro:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Razão Social : Física ou Jurídica</li><li>b. Nome</li><li>c. CPF</li><li>d. Idade</li><li>e. Sexo: Masculino ou Feminino</li><li>f. E-mail</li><li>g. Telefone</li><li>h. Login</li><li>i. Senha</li></ul> <p>Em seguida o visitante clica no botão “Salvar”</p> <p>4. O sistema tenta submeter os dados e retorna a seguinte mensagem de erro para o usuário: “Login já existente. Escolha outro.”</p>

**2.4.6.5 Pós-condições**

1. Visitante cadastrado no sistema.
-------------------------------------

### 2.4.7 Caso de uso: Visualizar tabela de jogos



#### 2.4.7.1 Precondições

1. N/A

#### 2.4.7.2 Interface de usuário <nome da interface>

##### 2.4.7.2.1 Campos

<i>Nu m</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valores válidos</i>	<i>Formato</i>	<i>Tipo</i>	<i>Restrições</i>
1	Seleções	Seleções pertencentes ao grupo	Seleções cadastradas no sistema e pertencentes ao grupo	Até 10 caracteres	Texto	Apenas Apresentação (leitura)
2	PG(Pontos Ganhos)	Pontuação que a Equipe Possui	Maior ou igual zero	Até 2 dígitos	Número inteiro	Apenas Apresentação (leitura)
3	J (jogos)	Número de partidas realizadas pela equipe	Maior ou igual zero	Até 2 dígitos	Número Inteiro	Apenas Apresentação (leitura)
4	V (Vitórias)	Número de Vitórias	Maior ou igual zero	Até 2 dígitos	Número Inteiro	Apenas Apresentação (leitura)
5	E (Empates)	Número de Empates	Maior ou igual zero	Até 2 dígitos	Número Inteiro	Apenas Apresentação (leitura)
6	D (Derrotas)	Número de Derrotas	Maior ou igual zero	Até 2 dígitos	Número Inteiro	Apenas Apresentação

						(leitura)
7	GP (Gols Marcados)	Quantidade de gols marcados pela equipe	Maior ou igual zero	Até 2 dígitos	Número Inteiro	Apenas Apresentação (leitura)
8	GS (Gols Sofridos)	Quantidade de gols sofridos pela equipe	Maior ou igual zero	Até 2 dígitos	Número Inteiro	Apenas Apresentação (leitura)
9	SG (Saldo de Gols)	Gols sofridos pela equipe	Maior ou igual zero	Até 2 dígitos	Número Inteiro	Apenas Apresentação (leitura)
10	Data	Data da Ocorrência da partida	-	DD/MM	-	Apenas Apresentação (leitura)
11	Hora	Hora da Ocorrência da partida	-	HH:MM	-	Apenas Apresentação (leitura)
12	Jogos	Jogos e seus resultados relacionados ao grupo recorrente	-	Equipe A 'X' Equipe B	Texto	Apenas apresentação (leitura)
13	Local	Local da Ocorrência da partida	Cidades sede cadastradas no sistema	Máximo 25 Caracteres	Texto	Apenas apresentação (leitura)

**2.4.7.2.2****Comandos**

<b>Num</b>	<b>Nome</b>	<b>Ação</b>	<b>Restrições</b>
1	Voltar	Retorna a Tela inicial do administrador, Dados não salvos serão perdidos.	Sempre habilitado. Com Confirmação
2	2ª Fase	Direciona para a tabela seguinte com confrontos da segunda fase da competição	Habilitado quando a segunda fase do torneio estiver decorrente

**2.4.7.3 Fluxo principal: Visualizar tabela de jogos**

1.	Visitante acessa a página de tabela de jogos da copa pelo menu do sistema.
2.	Sistema exibe a página contendo uma tabela atualizada do torneio com as seguintes informações: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jogos</li> <li>b. Data</li> <li>c. Local</li> </ul>

**2.4.7.4 Fluxos alternativos****2.4.7.4.1 Fluxo alternativo: Visualizar Mata-Mata**

<b>Precondições</b>	1. N/A
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visitante clica sobre a opção “Eliminatórias”.</li> <li>2. Sistema exibe a página contendo uma tabela atualizada do Mata-Mata do torneio.</li> </ol>

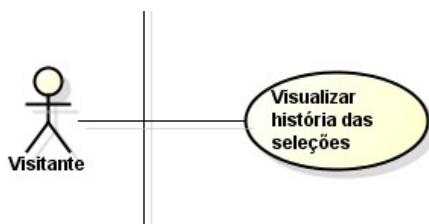
**2.4.7.4.2 Fluxo alternativo: Visualizar fases de grupos**

<b>Precondições</b>	1. N/A
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visitante clica sobre a opção “Grupos”</li> <li>2. Sistema exibe a página contendo uma tabela atualizada do torneio com as seguintes informações: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Fase</li> <li>b. Jogos</li> <li>c. Data</li> <li>d. Local</li> </ul> </li> </ol>

**2.4.7.5 Pós-condições**

1. Visitante visualizou a tabela de jogos da copa.
--

## 2.4.8 Caso de uso: Visualizar história das seleções



### 2.4.8.1 Precondições

1. A(s) seleção(s) precisa ter seu histórico cadastrado para que o visitante possa visualizá-lo

### 2.4.8.2 Interface de usuário <nome da interface>

<Insira aqui a tela desenvolvida para realizar esse caso de uso>

#### 2.4.8.2.1 Campos

<i>Nu m</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valores válidos</i>	<i>Formato</i>	<i>Tipo</i>	<i>Restrições</i>
1	Bandeira	Bandeira do país apresentado	Imagem	N/A	Imagem	Sempre Habilitado
2	Informações	Informações do país selecionado	Caracteres alfabéticos e espaços	Até 200 caracteres	Texto	Sempre Habilitado

#### 2.4.8.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Voltar	Retorna a Tela anterior do sistema	Sempre habilitado. Com Confirmação
2	Pesquisar	Pesquisa das seleções	Sempre habilitado.

### 2.4.8.3 Fluxo principal: Localizar seleções

1. Visitante acessa a página de Histórico da Seleção pelo menu.
2. Sistema exibe a página de histórico de seleções com os respectivos países participantes da copa, um campo de busca e um botão de Pesquisar.
3. Visitante digita no campo de pesquisa a seleção que deseja visualizar seu histórico e clica no botão “Pesquisar”.
4. Sistema exibe página de breve histórico da seleção com as seguintes informações:

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bandeira do País</li> <li>b. Descrição do País</li> </ul> |
|---|

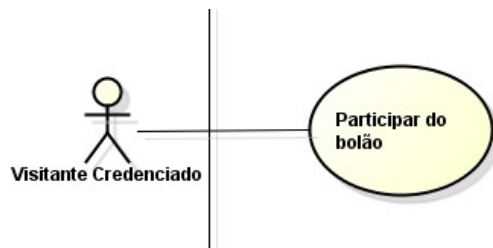
**2.4.8.4 Fluxos alternativos****2.4.8.4.1 Fluxo alternativo Visualização do histórico da seleção**

<b>Precondições</b>	1. N/A
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visitante clica sobre a bandeira do país desejado.</li> <li>2. Sistema exibe página de histórico da seleção completo com as seguintes informações: <ul style="list-style-type: none"> <li>c. Bandeira do País</li> <li>d. Descrição do País</li> <li>e. História do País</li> </ul> </li> </ol>

**2.4.8.5 Pós-condições**

N/A
-----

#### 2.4.9 Caso de uso: Participar do bolão



##### 2.4.9.1 Precondições

1. Usuário deve ser autenticado como Visitante Credenciado

##### 2.4.9.2 Interface de usuário <nome da interface>

<Insira aqui a tela desenvolvida para realizar esse caso de uso>

##### 2.4.9.2.1 Campos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valores válidos</i>	<i>Formato</i>	<i>Tipo</i>	<i>Restrições</i>
1	Placar	Recebe o valor do resultado aplicado pelo usuário	Caracteres Numéricos	Número inteiro maior ou igual a 0	-	Obrigatório

##### 2.4.9.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Salvar Palpite	O formulário preenchido é salvo no sistema e efetivado sua aposta	Campos placar devem estar todos devidamente preenchidos
2	Cancelar	Cancela cadastro e retorna para tela inicial do sistema	N/A

##### 2.4.9.3 Fluxo principal: Participar dos bolões

1. Visitante realiza login no sistema e acessa a página de bolões no menu.
2. Sistema exibe a tela de bolões contendo os seguintes campos:
  - a. Resultados
  - b. Ganhador da primeira rodada.



<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Ganhador da segunda rodada</li> <li>d. Rodada: Data</li> <li>e. Países participantes do bolão com os campos de preenchimento do palpite</li> <li>f. Botão “Participe e Concorra”</li> </ul>
3. Visitante Credenciado digita um palpite de resultado para o jogo em aberto no campo Placar e clica no botão “Participe e Concorra”.
4. Sistema valida a informação e salva a requisição.

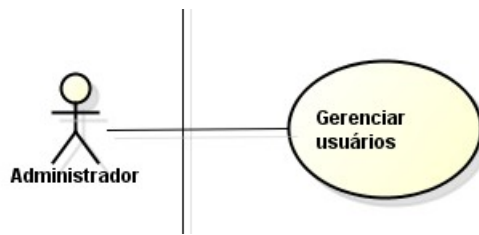
**2.4.9.4 Fluxos alternativos****2.4.9.4.1 Fluxo alternativo: Cancelar Palpite**

<b>Precondições</b>	N/A
<b>Passos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Visitante clica no botão “Retornar” ou fecha a tela do sistema.</li> <li>2. Sistema cancela esse palpite corrente</li> </ul>

**2.4.9.5 Pós-condições**

1. Visitante Credenciado aplicou um palpite de resultado
--

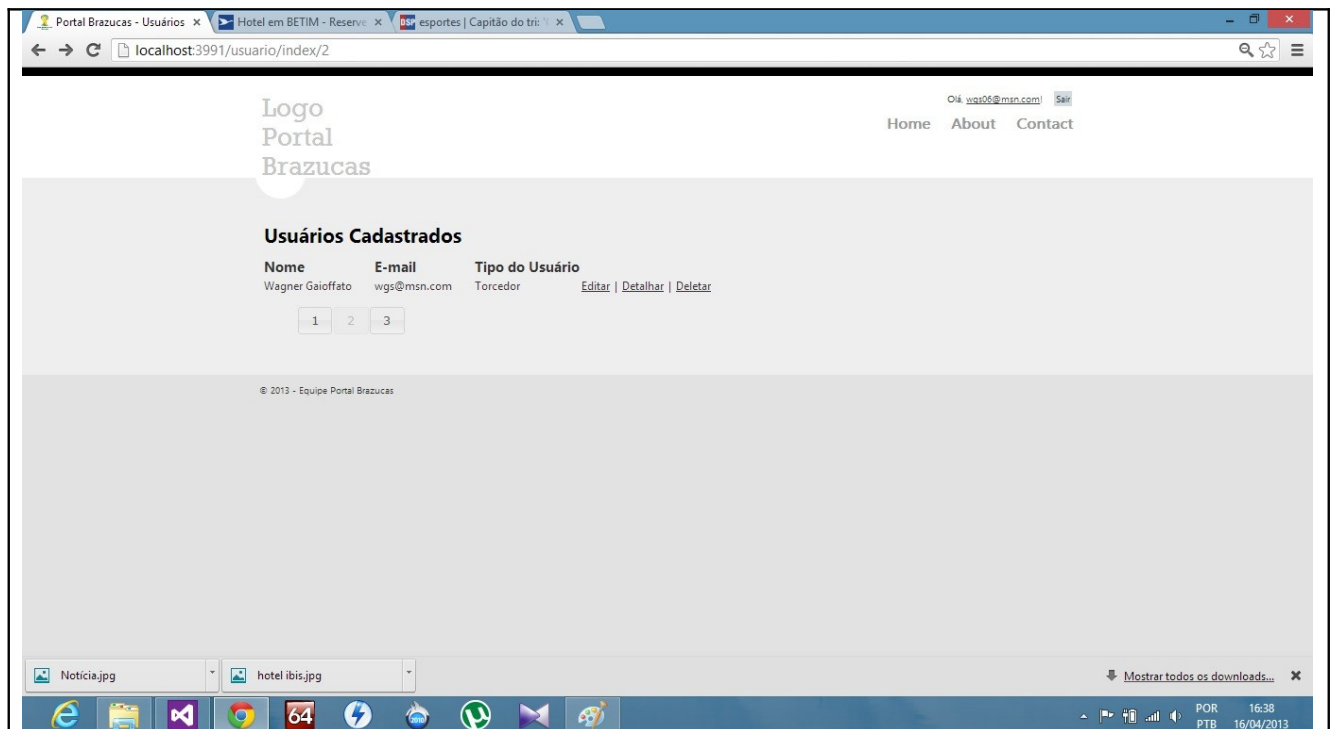
#### 2.4.10 Caso de uso: Gerenciar usuários



##### 2.4.10.1 Precondições

1. Usuário deve ser credenciado como administrador do sistema

##### 2.4.10.2 Interface de usuário Gerenciar usuários



##### 2.4.10.2.1 Campos

Nu m	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Login	Login do usuário a ser cadastrado	Caracteres Alfanuméricos	Até 8 caracteres	Texto	Obrigatório
2	Senha	Senha do usuário a ser cadastrado	Caracteres Alfanuméricos	Até 20 caracteres	Texto	Obrigatório
3	Tipo de	Tipo de conta	Caracteres	N/A	Texto	Obrigatório

	conta	do usuário a ser cadastrado	Alfabéticos			
4	Nome	Nome do usuário a ser cadastrado	Caracteres Alfabéticos	Até 50 caracteres	Texto	Obrigatório
5	CPF	CPF do usuário a ser cadastrado	CPF válido	Até 11 caracteres	Número Inteiro	Obrigatório
6	E-mail	E-mail do usuário a ser cadastrado	Caracteres Alfanuméricos	N/A	Texto	Obrigatório
7	Telefone	Telefone do usuário a ser cadastrado	Caracteres usados em números telefônicos	Até 10 dígitos	Texto	Obrigatório
8	Idade	Idade do usuário a ser cadastrado	Caracteres Numéricos	Até 2 dígitos	Números Inteiros	Obrigatório
9	Sexo	Sexo do usuário a ser cadastrado	Selecionado / Não selecionado	Botão de checar ou equivalente	Lógico	Obrigatório
10	Tabela de informações dos usuários	Tabela com as informações dos usuários	Caracteres Alfanuméricos	Texto	N/A	Sempre habilitado

**2.4.10.2.2****Comandos**

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Enviar	Submete os dados da tela	Todos os campos obrigatórios devem ser preenchidos

#### 2.4.10.3 Fluxo principal: Buscar informações sobre um usuário

1. Administrador clica na opção “administrar usuários” na página inicial do sistema
2. Sistema exibe a tela com a lista de usuários cadastrados
3. Administrador digita o nome do usuário no campo “Pesquisar” e clica em “Buscar”
4. Sistema exibe a lista com os resultados da busca e oferece as opções de “Visualizar”, “Editar” ou “Apagar Informações” referentes aos usuários listados

#### 2.4.10.4 Fluxos alternativos

##### 2.4.10.4.1 Fluxo alternativo: Editar informações de usuário cadastrado

<b>Precondições</b>	1. Administrador escolheu um usuário na lista de usuários cadastrados e clicou em <i>editar</i>
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema exibe os seguintes campos referentes ao cadastro do usuário: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Razão Social: Física ou Jurídica</li> <li>b. Nome</li> <li>c. CPF</li> <li>d. Idade</li> <li>e. Sexo: Feminino ou Masculino</li> <li>f. E-mail</li> <li>g. Telefone</li> <li>h. Login</li> <li>i. Senha</li> <li>j. Tipo de conta</li> </ol> </li> <li>2. Administrador altera os dados desejados e clica em “Salvar”</li> <li>3. Sistema salva as alterações feitas no cadastro do usuário</li> </ol>

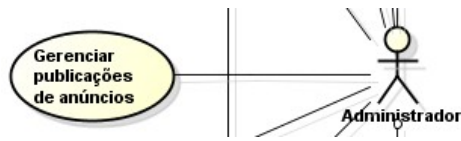
##### 2.4.10.4.2 Fluxo alternativo: Excluir cadastro de usuário

<b>Precondições</b>	1. Administrador escolheu um usuário na lista de usuários cadastrados e clicou em <i>excluir</i>
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema exibe todas as informações referentes ao cadastro do usuário</li> <li>2. Administrador clica no campo “Excluir”</li> <li>3. Sistema exibe a seguinte mensagem: “Tem certeza que deseja excluir cadastro de usuário?”</li> <li>4. Administrador confirma clicando no botão “Ok”</li> <li>5. Sistema exclui usuário</li> </ol>

#### 2.4.10.5 Pós-condições

1. Usuário foi visualizado, cadastrado, editado e/ou excluído.

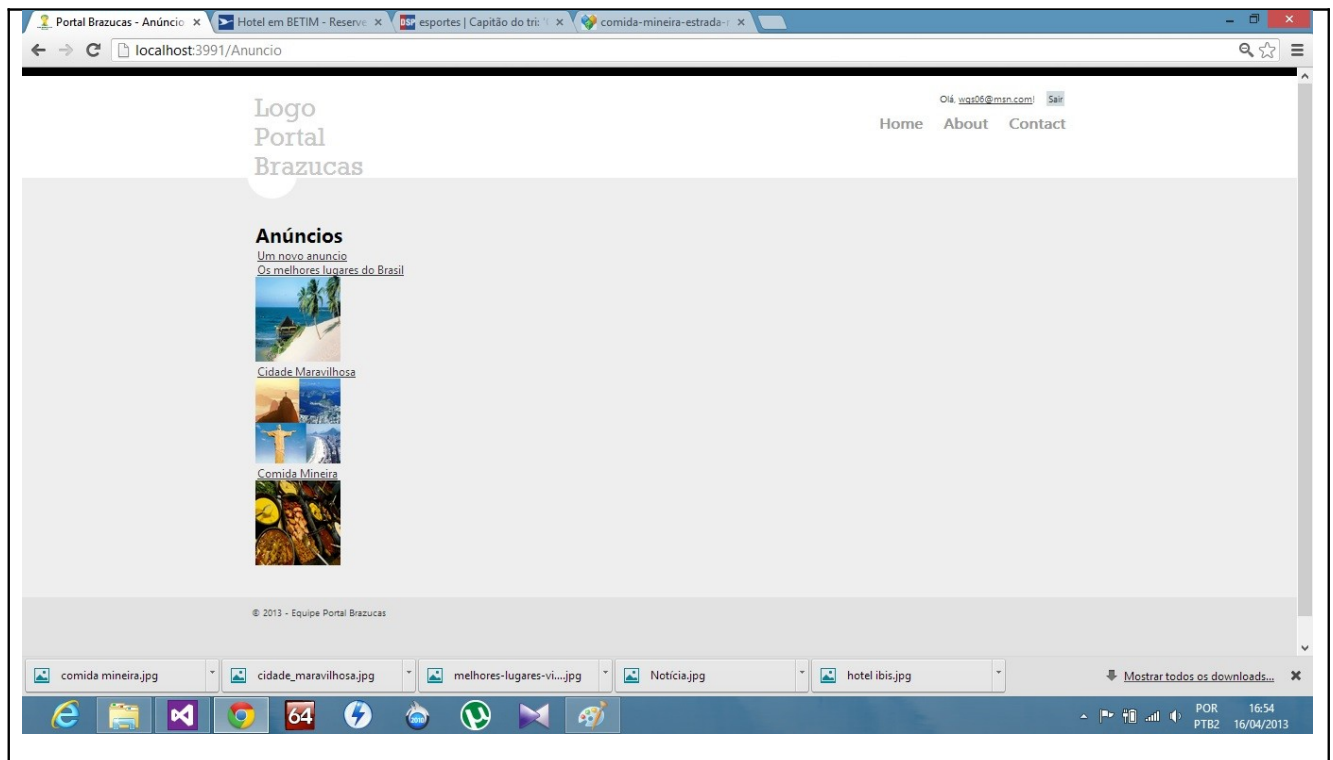
### 2.4.11 Caso de uso: Gerenciar publicações de anúncios



#### 2.4.11.1 Precondições

1. Usuário deve ser credenciado como administrador do sistema

#### 2.4.11.2 Interface de usuário Gerenciar publicação de anúncios



#### 2.4.11.2.1 Campos

Num	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Pesquisar	Pesquisa anúncios cadastrados	Caracteres alfanuméricos	Até 50 caracteres	Texto	Opcional
2	Tabela de informações dos usuários	Tabela com as informações dos usuários	Caracteres Alfanuméricos	Texto	N/A	Habilitada conforme resultado da busca
3	Título	Título da notícia	Caracteres alfanuméricos	Até 100 caracteres	Texto	Obrigatório

4	Publicar em	Data em que será publicado o anúncio	Igual ou posterior à data atual	DD/MM/AAAA	Data	Obrigatório
5	Categoria	Categoriza o serviço/produto anunciado	Caracteres alfabéticos e espaços	Até 30 caracteres	Texto	Obrigatório
6	Imagem	Endereço da imagem do serviço/produto anunciado	Imagem	N/A	Imagem	Obrigatório / Aceita apenas arquivos compatíveis com imagens
7	Descrição anúncio	Descreve o anúncio	Caracteres alfanuméricos e espaços	Até 100 caracteres	Texto	Obrigatório
8	Estado	Descreve o estado do anúncio	Publicado, Aguardando ou Expirou	Equivalente	Aprovado/Reprovado	Obrigatório
9	Justificativa	Descreve o motivo da rejeição	Caracteres alfanuméricos e espaços	Até 500 caracteres	Texto	Aparece quando estado é Reprovado

#### 2.4.11.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Buscar	Pesquisa nos anúncios cadastrados	Habilitado quando existem anúncios publicados
2	Editar	Permite editar as informações de um anúncio da lista	Sempre habilitado, com confirmação quando houver risco de perda de dados
3	Apagar	Permite excluir um anúncio da lista	Sempre habilitado, com confirmação quando houver risco de perda de dados
4	Procurar	Abre a tela para inserir a imagem referente ao anúncio publicado	Sempre habilitado
5	Enviar	Grava as informações referentes ao anúncio e as publica no portal imediatamente	Habilitado quando todos os campos referentes ao anúncio estão preenchidos
6	Limpar	Limpa os campos referentes ao anúncio	Sempre habilitado, com confirmação quando houver risco de perda de dados

**2.4.11.3**      **Fluxo principal: Buscar anúncios**

1. Administrador acessa página de administração de anúncios após fazer o login
2. Sistema exibe uma tabela de anúncios com os seguintes campos:
  - a. Anunciante
  - b. Título
  - c. Estado
  - d. Data
  - e. Categoria
  - f. Opções: Editar ou Excluir
3. Administrador realiza a pesquisa e clica em “Buscar”
4. Sistema exibe anúncios que se encaixam na pesquisa do Administrador

#### 2.4.11.4 Fluxos alternativos

##### 2.4.11.4.1 Fluxo alternativo: Visualizar anúncio

<b>Precondições</b>	1. Administrador localizou anúncio desejado
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador clica sobre o anúncio que deseja visualizar</li> <li>2. Sistema retorna informações do anúncio com os seguintes campos:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Título</li> <li>b. Publicar Em:</li> <li>c. Categoria</li> <li>d. Texto do anúncio</li> <li>e. Imagem</li> <li>f. Estado</li> <li>g. Justificativa</li> </ol> </li> </ol>

##### 2.4.11.4.2 Fluxo alternativo: Aprovar anúncio

<b>Precondições</b>	1. Administrador localizou anúncio desejado
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador escolhe no campo “Estado” a opção “Aprovar” e clica no botão “Enviar”</li> <li>2. Sistema valida o anúncio e efetua a aprovação</li> </ol>

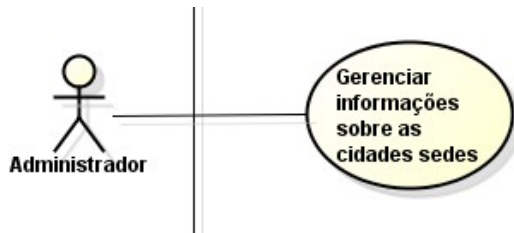
##### 2.4.11.4.3 Fluxo alternativo: Reprovar anúncio

<b>Precondições</b>	1. Administrador localizou anúncio desejado
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador escolhe no campo “Estado” a opção “Reprovar”, preenche o campo de “Justificativa” e clica no botão “Enviar”.</li> <li>2. Sistema efetua reprovação de anúncio e envia justificativa para o anunciante através do e-mail cadastrado.</li> </ol>

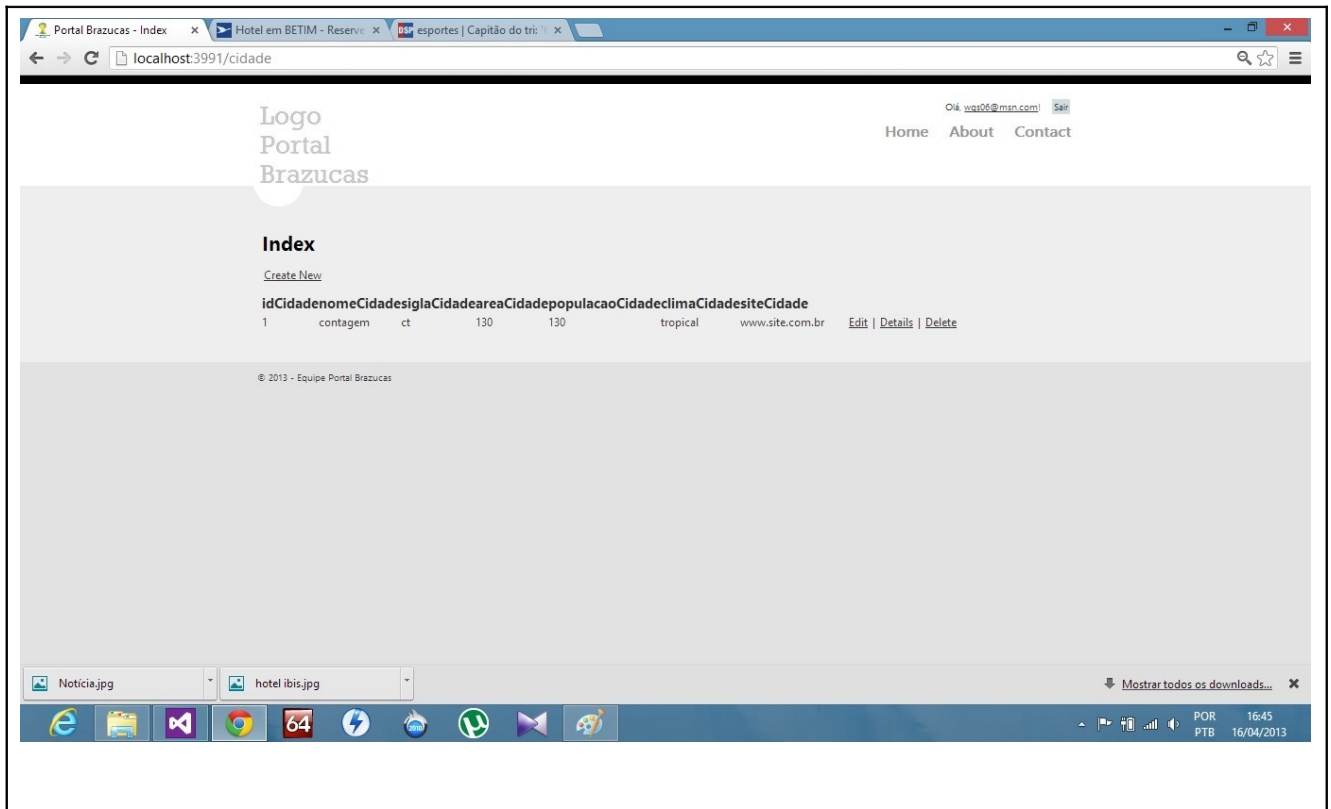


**2.4.11.5 Pós-condições**

1. Um anúncio foi visualizado, aprovado ou reprovado.

**2.4.12 Caso de uso: Gerenciar informações sobre as cidades sedes****2.4.12.1 Precondições**

1. Usuário deve ser credenciado como administrador do sistema

**2.4.12.2 Interface de usuário Gerenciar informações sobre cidades sedes****2.4.12.2.1 Campos**

<i>Nu m</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valores válidos</i>	<i>Formato</i>	<i>Tipo</i>	<i>Restrições</i>
1	Tabela	Apresenta informações sobre as cidades	Compatíveis com as colunas	N/A	Texto	Habilitada / Se uma consulta foi feita
2	Cidade	Permite ao usuário criar uma	Caracteres alfabéticos	Até 25 caracteres	Texto	Obrigatório

		nova cidade				
3	Informações	Permite ao usuário inserir informações da cidade	Caracteres alfabéticos e espaços	Até 500 caracteres	Texto	Obrigatório

#### 2.4.12.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Criar novo	Desabilita os campos para inserção de uma nova seleção	Sempre habilitado
2	Enviar	Submete os valores do campo Seleção e Informações	Obrigatório que os campos Seleção e Informações tenham sido preenchidos
3	Limpar	Limpa todos os campos da tela	N/A

#### 2.4.12.3 Fluxo principal: Buscar informações sobre uma cidade

1. Administrador acessa página de administração de cidades sede e no campo “Pesquisa” digita a cidade que deseja gerenciar
2. Sistema exibe uma tabela com os seguintes campos:
  - a. Cidade
  - b. Informações
  - c. Opções: Editar e Apagar
3. Administrador aplica filtros
4. Sistema exibe informações sobre cidade sede que se encaixam nos filtros do Administrador

#### 2.4.12.4 Fluxos alternativos

##### 2.4.12.4.1 Fluxo alternativo: Visualizar informações sobre cidades sede

<i>Precondições</i>	1. Administrador localizou informação sobre a cidade sede pesquisada
<i>Passos</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador clica sobre a cidade desejada</li> <li>2. Sistema retorna informações da cidade com os seguintes campos:           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Cidade</li> <li>b. Informações</li> <li>c. Imagem</li> </ol> </li> </ol>

**2.4.12.4.2****Fluxo alternativo: Editar informações sobre cidade sede**

<b>Precondições</b>	1. Administrador localizou informação sobre a cidade sede desejada
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador edita os campos “Cidade”, “Informações”, “Imagem” e clica no botão “Enviar”</li> <li>2. Sistema valida os campos e efetua a alteração das informações sobre cidade sede</li> </ol>

**2.4.12.4.3****Fluxo alternativo: Excluir informações sobre cidade sede**

<b>Precondições</b>	1. Administrador localizou informação sobre a cidade sede desejada
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema exibe todas as informações referentes à cidade sede</li> <li>2. Administrador clica em “Excluir”</li> <li>3. Sistema exibe a seguinte mensagem: “Tem certeza que deseja excluir informações sobre cidade sede ?”</li> <li>4. Administrador confirma clicando no botão “Ok”</li> <li>5. Sistema exclui informações sobre cidade sede</li> </ol>

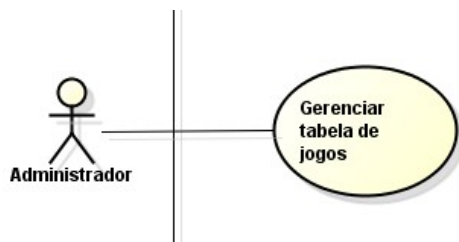
**2.4.12.4.4****Fluxo alternativo: Criar informações sobre cidade sede**

<b>Precondições</b>	1. Administrador não localizou informação sobre a cidade sede desejada
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador clica no botão “Criar Novo”</li> <li>2. Sistema exibe formulário de criação de informações de cidade sede com os seguintes campos: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Cidade</li> <li>b. Informações</li> <li>c. Imagem</li> </ol> </li> <li>3. Administrador preenche os campos e clica no Botão “Enviar”</li> <li>4. Sistema valida os campos e efetua a criação de informações sobre cidade sede</li> </ol>

**2.4.12.5****Pós-condições**

1. Informações sobre uma cidade sede foram visualizadas, editadas, criadas, ou excluídas.
---

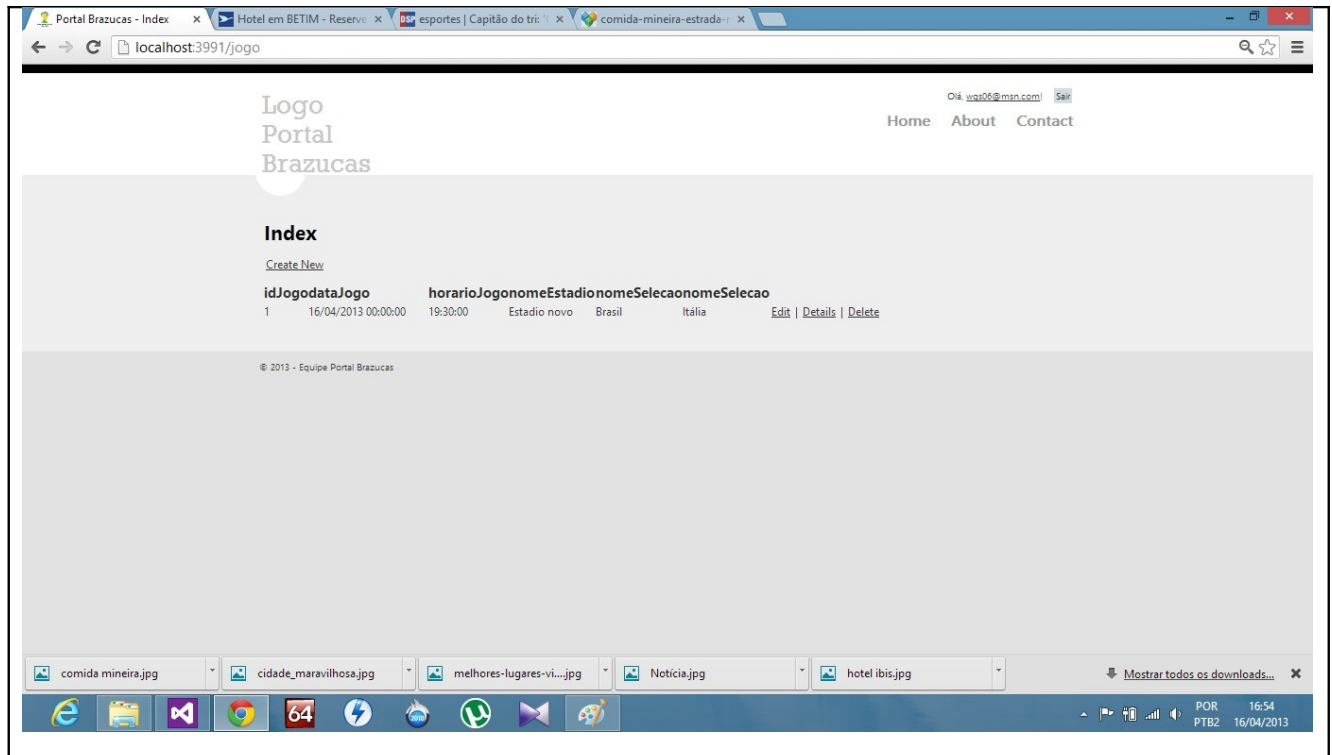
#### 2.4.13 *Caso de uso: Gerenciar tabela de jogos*



##### 2.4.13.1 **Precondições**

1. Usuário deve ser credenciado como administrador do sistema

### 2.4.13.2 Interface de usuário gerenciar jogos



#### 2.4.13.2.1 Campos

<i>Nu m</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valores válidos</i>	<i>Format o</i>	<i>Tipo</i>	<i>Restrições</i>
1	Imagem	Bandeira do país	Imagem	N/A	Imagem	N/A

#### 2.4.13.2.2 Comandos

Não possui.

#### 2.4.13.3 Fluxo principal: Visualizar tabela de jogos

1. Usuário faz login no sistema como administrador
2. Sistema exibe uma tabela de cada Grupo de Seleções
3. Administrador pode visualizar tabela da Copa

#### 2.4.13.4 Fluxos alternativos

##### 2.4.13.4.1 Fluxo alternativo: Criar nova tabela de jogos

<b>Precondições</b>	1. Administrador não localizou tabela de jogos
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa o botão “Criar Tabela de Jogos”</li> <li>2. Sistema retorna formulário para criação de nova tabela de jogos com os seguintes campos: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Grupo que deseja incluir</li> <li>b. Partida que deseja incluir</li> <li>c. Seleção 1 que deseja incluir</li> <li>d. Seleção 2 que deseja incluir</li> </ol> </li> <li>3. Administrador preenche o formulário e clica em “Enviar”</li> <li>4. Sistema valida os dados e efetua a criação da tabela de jogos</li> </ol>

##### 2.4.13.4.2 Fluxo alternativo: Editar tabela de jogos

<b>Precondições</b>	1. Administrador localizou tabela de jogos
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa o botão “Editar” da tabela de jogos</li> <li>2. Sistema retorna formulário com os campos possíveis para alteração</li> <li>3. Administrador preenche o formulário e clica em “Alterar”</li> <li>4. Sistema valida os dados e efetua a alteração da tabela de jogos</li> </ol>

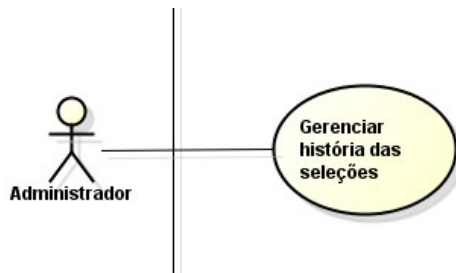
##### 2.4.13.4.3 Fluxo alternativo: Excluir tabela de jogos

<b>Precondições</b>	1. Administrador localizou tabela de jogos
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema exibe todas as informações referentes às tabelas de jogos</li> <li>2. Administrador clica em “Excluir”</li> <li>3. Sistema exibe a seguinte mensagem: “Tem certeza que deseja excluir tabela de jogos?”</li> <li>4. Administrador confirma clicando no botão “Ok”</li> <li>5. Sistema exclui tabela de jogos</li> </ol>

#### 2.4.13.5 Pós-condições

1. Uma tabela de jogos foi visualizada, criada, editada ou excluída.
--

#### 2.4.14 Caso de uso: Gerenciar história das seleções



##### 2.4.14.1 Precondições

1. Usuário deve ser credenciado como administrador do sistema

##### 2.4.14.2 Interface de usuário <nome da interface>

<Insira aqui a tela desenvolvida para realizar esse caso de uso>

##### 2.4.14.2.1 Campos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valores válidos</i>	<i>Formato</i>	<i>Tipo</i>	<i>Restrições</i>
1	Seleção	País escolhido pelo usuário	Caracteres alfabéticos	Até 50 caracteres	Texto	Sempre habilitado
2	Títulos	Quantidade de títulos do país escolhido	Caracteres numéricos	Até 2 dígitos	Números Inteiros	Sempre habilitado
3	História	História do país escolhido	Caracteres alfabéticos e espaços	Até 500 caracteres	Texto	Sempre habilitado
4	Bandeira	Imagem da bandeira do país	Link	N/A	Link	Aceita apenas arquivos compatíveis com imagens

##### 2.4.14.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Criar novo	Desabilita os campos para inserção de uma nova seleção	Sempre habilitado
2	Buscar	Busca uma seleção de acordo	Obrigatório que o campo

		com o valor do campo pesquisar.	Pesquisar tenha sido preenchido
3	Enviar	Submetem os valores dos campos Bandeira, Seleção, Título e História ao sistema.	Obrigatório que os campos Bandeira, Seleção, Título e História tenham sido preenchidos.
4	Limpar	Limpa todos os campos da tela	N/A

#### 2.4.14.3 Fluxo principal: Listar seleções com históricos cadastrados

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa a funcionalidade de gerenciar “História das Seleções”</li> <li>2. O sistema exibe uma tabela com os seguintes campos: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Títulos</li> <li>b. História</li> <li>c. Bandeira</li> </ol> </li> <li>3. Administrador pesquisa a seleção desejada e clica em “Buscar”</li> <li>4. Sistema retorna o resultado da busca</li> </ol>
--

#### 2.4.14.4 Fluxos alternativos

##### 2.4.14.4.1 Fluxo alternativo: Editar informações sobre determinada seleção

<b>Precondições</b>	1. Administrador selecionou a opção editar
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema exibe as informações sobre a história da seleção</li> <li>2. Administrador altera os dados: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Seleção</li> <li>b. Títulos</li> <li>c. História</li> <li>d. Bandeira</li> </ol> </li> </ol> <p>E clica na opção “Enviar”</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Sistema valida os campos preenchidos e realiza as alterações feitas na história da seleção</li> </ol>

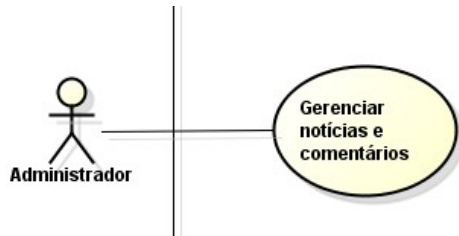
##### 2.4.14.4.2 Fluxo alternativo: Excluir informações sobre determinada seleção

<b>Precondições</b>	1. Administrador escolheu uma seleção na lista e clicou em excluir
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema exibe as informações sobre as seleções</li> <li>2. Administrador clica em “Excluir”</li> <li>3. Sistema exibe a seguinte mensagem de confirmação: “Tem certeza que deseja excluir história da seleção?”</li> <li>4. Administrador clica em “Ok”</li> <li>5. Sistema exclui história da seleção</li> </ol>

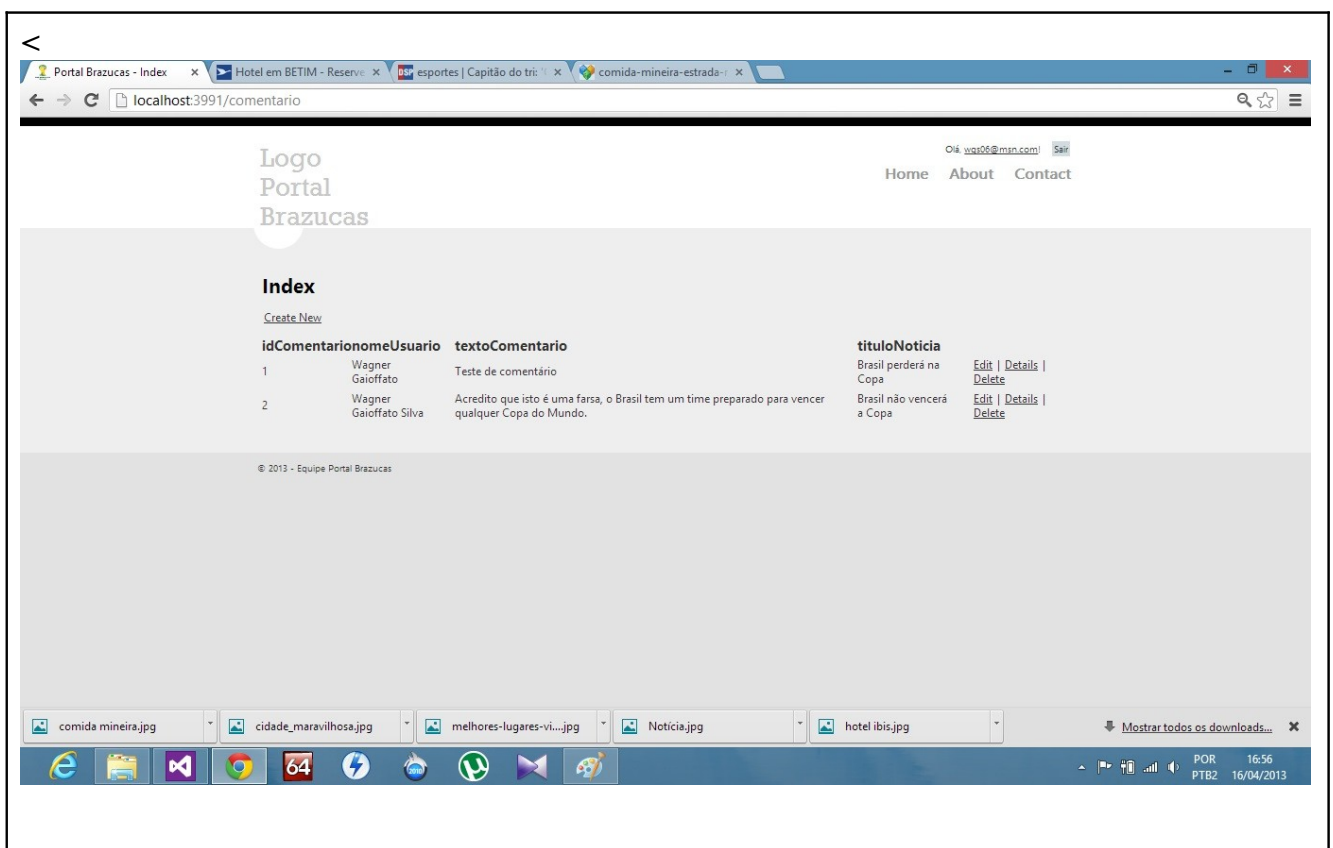


**2.4.14.5 Pós-condições**

1. Seleções com históricos cadastrados listadas e/ou com suas informações alteradas

**2.4.15 Caso de uso: Gerenciar notícias e comentários****2.4.15.1 Precondições**

1. Usuário deve ser credenciado como Administrador

**2.4.15.2 Interface de usuário Gerenciar comentários e notícias atrelados****2.4.15.2.1 Campos**

Nu m	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
---------	------	-----------	--------------------	---------	------	------------

1	Título	Título da notícia	Caracteres alfanuméricos	Até 100 caracteres	Texto	Obrigatório
2	Categoria	Agrupar as notícias em categorias	Caracteres alfanuméricos	Até 100 caracteres	Texto	Obrigatório
3	Imagem	Selecionar imagem relacionada à notícia	Imagem	N/A	Imagem	Obrigatório / Aceita apenas arquivos do tipo imagem
4	Comentário	Comentário do usuário	Caracteres alfanuméricos	Até 1000 caracteres	Texto	Opcional

#### 2.4.15.2.2 Comandos

<i>Num</i>	<i>Nome</i>	<i>Ação</i>	<i>Restrições</i>
1	Procurar	Busca um arquivo de imagem	Arquivo selecionado deve ser compatível com uma imagem
2	Enviar	Submete os dados da tela	Todos os campos obrigatórios devem ser preenchidos
3	Limpar	Limpa os dados digitados nos campos da tela	N/A

#### 2.4.15.3 Fluxo principal: Buscar notícias

1. Administrador acessa página de administração de notícias e comentários
2. Sistema retorna página contendo as últimas notícias, o campo de pesquisa, o botão “Buscar”, o botão “Comentar” e o menu do sistema.
3. Administrador preenche o campo de pesquisa e em seguida clica no botão “Buscar”.
4. Sistema retorna notícias relacionadas com a pesquisa que o administrador fez.

**2.4.15.4 Fluxos alternativos****2.4.15.4.1 Fluxo alternativo: Criar nova notícia**

<b>Precondições</b>	1. Administrador não localizou notícia
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa o botão “Criar Notícia”</li> <li>2. Sistema retorna página de criação de novas notícias e comentários com os seguintes campos: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Título</li> <li>b. Categoria</li> <li>c. Imagem</li> <li>d. Texto</li> </ol> </li> <li>3. Administrador preenche os campos e clica em “Postar Notícia”</li> <li>4. Sistema valida as informações e efetua a criação da notícia e comentário</li> </ol>

**2.4.15.4.2 Fluxo alternativo: Editar notícia**

<b>Precondições</b>	1. Administrador escolheu uma notícia na lista e clicou em editar
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema exibe página com os seguintes campos: <ol style="list-style-type: none"> <li>e. Título</li> <li>f. Categoria</li> <li>g. Imagem</li> <li>h. Texto</li> </ol> </li> <li>2. Administrador preenche os campos e clica em “Alterar”</li> <li>3. Sistema valida as informações e efetua a Alteração da notícia e comentário</li> </ol>

**2.4.15.4.3 Fluxo alternativo: Excluir notícia**

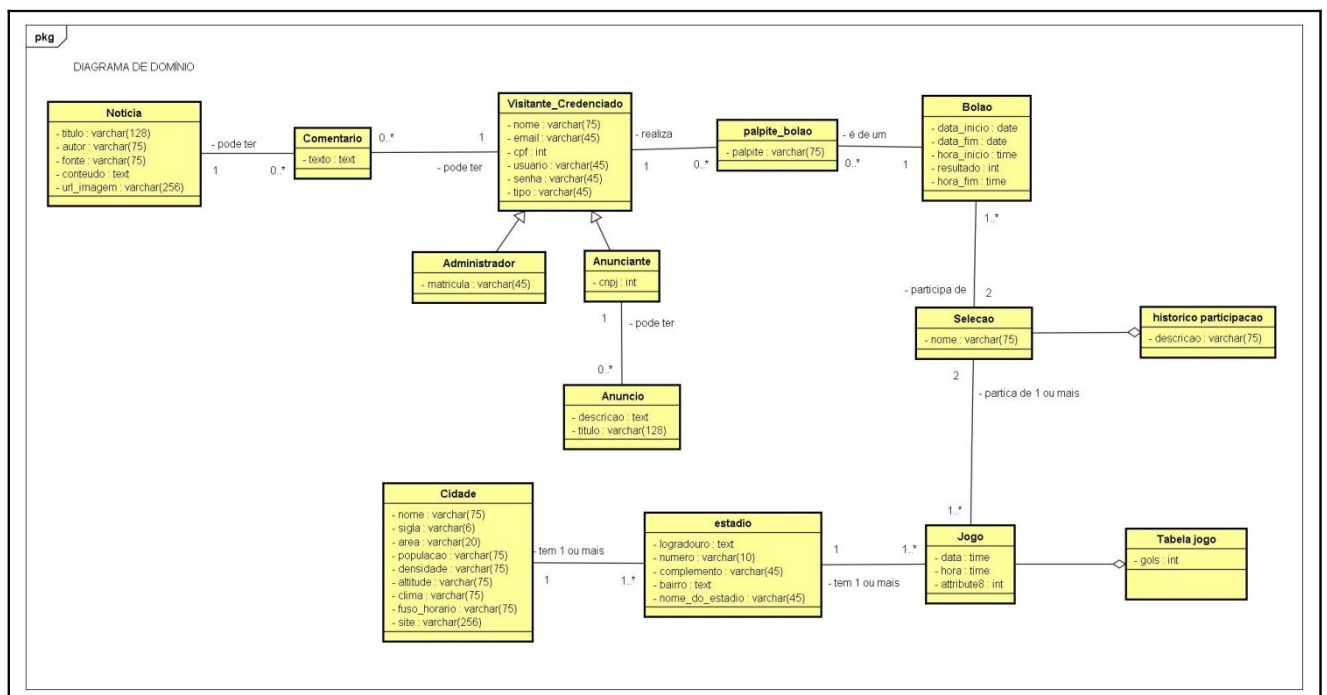
<b>Precondições</b>	1. Administrador escolheu uma notícia na lista e clicou em excluir
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema exibe as informações sobre notícias e comentários</li> <li>2. Administrador clica em “Excluir”</li> <li>3. Sistema exibe a seguinte mensagem de confirmação: “Tem certeza que deseja excluir notícia e seus respectivos comentários?”</li> <li>4. Administrador clica em “Ok”</li> <li>5. Sistema exclui notícia e comentários</li> </ol>

**2.4.15.5 Pós-condições**

1. Uma notícia foi visualizada, criada, editada ou excluída
---

## 2.4.16 Requisitos de Dados Persistentes

### 2.4.16.1 Diagrama de classes persistentes



**2.4.16.2 Classes persistentes**

<i>Número de ordem</i>	<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>
1.	Usuário	Classe que contém todos os atributos comuns ao Visitante Credenciado, Administrador e Anunciante
2.	Visitante Credenciado	Classe que herda de Usuário e implementa seu tipo de conta
3.	Anunciante	Classe que herda de Usuário e implementa seu tipo de conta
4.	Administrador	Classe que herda de Usuário e implementa seu tipo de conta
5.	Ingresso	Informação dos locais de venda dos ingressos
6.	Comentário	Informação dos comentários realizados por usuários
7.	Anúncio	Informação referente a um anúncio concretizado pelo Anunciante
8.	Notícia	Informação relativa a uma notícia do portal
9.	Cidade	Informação de uma determinada cidade exibida no portal
10.	Seleção	Informação referente às seleções apresentadas no portal
11.	Bolão	Informação referente a cada rodada do bolão
12.	Palpite Bolão	Informação sobre os palpites registrados para o bolão