

Casos de Uso Expandido

Sistema GamSys

Eymar Ferrario de Lima - RA: 141257792

Matheus Prachedes Batista RA: 141254793

Departamento de Matemática e Computação – Faculdade de Ciências e Tecnologia

UNESP-Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Presidente Prudente, SP - Brazil

eymarlima@gmail.com

mortzion@hotmail.com

1 Resumo:

Caso de uso:	Realizar login no Sistema
Atores:	Usuário Comum
Finalidade:	Autenticar as informações do usuário e realizar o login no sistema
Visão Geral:	O Usuário Comum entra com suas credencias. O sistema autentica as informações e libera o uso do sistema.
Tipo:	Primário
Referências Cruzadas:	Requisitos: R1.0, R1.1

1.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. Usuário Comum introduz seu e-mail e sua senha	2. O Sistema verifica se o usuário está cadastrado no sistema
	3. O Sistema recupera do servidor as informações básica do usuário (biblioteca de Softwares e Jogos e lista de amigos)

1.2 Sequências Alternativas:

Linha 2: E-mail ou senha inválidos. Solicita que o Usuário Comum reintroduza os dados inválidos.

2 Resumo:

Caso de uso:	Criar Conta de Usuário
Atores:	Usuário Comum
Finalidade:	Criar a conta de um Usuário Comum e registra-la no sistema
Visão Geral:	O usuário introduz os seus dados pessoais. O sistema valida a requisição e as informações inseridas. Por fim a conta do usuário comum é criada.
Tipo:	Primário
Referências Cruzadas:	Requisitos: R1.2

2.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. Ao iniciar o sistema o Usuário Comum decide criar uma conta	
2. O usuário introduz seus dados pessoais: Nome, CPF, e-mail e senha	3. O sistema verifica os dados e registra a conta

2.2 Sequências Alternativas:

linha 3: E-mail ou CPF já cadastrado. Solicita que o Usuário Comum reintroduza os dados inválidos.

3 Resumo:

Caso de uso:	Comprar Softwares e Jogos
Atores:	Usuário Comum
Finalidade:	Adquirir novos Softwares e Jogos
Visão Geral:	O Usuário adiciona ao carrinho de compra os Softwares que deseja comprar. O GamSys registra a compra e autentica o cartão utilizado. Os Softwares comprados são adicionados a biblioteca do Usuário.
Tipo:	Primário
Referências Cruzadas:	Requisitos: E2.0, E2.1, E2.2, E2.3, E2.4, E2.5, E2.6, E2.7, E2.8

3.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Usuário Comum introduz os itens desejados no carrinho de compras	2. O Sistema calcula o valor total da compra e exibe para o Usuário Comum
3. O Usuário Comum introduz as informações do cartão de crédito que irá utilizar no pagamento	4. O Sistema verifica as informações do cartão de crédito inseridas
	5. A compra é realizada com sucesso e os Softwares e Jogos obtidos na compra são adicionados a biblioteca pessoal do Usuário Comum

3.2 Sequências Alternativas:

Linha 4: Dados incorretos do cartão de crédito ou saldo insuficiente. Solicita que o Usuário Comum reintroduza os dados do cartão de crédito.

4 Resumo:

Caso de uso:	Alterar Informações Pessoais do Usuário
Atores:	Usuário Comum
Finalidade:	Corrigir uma informação pessoal do Usuário
Visão Geral:	O Usuário Comum escolhe qual informação será alterada. Introduce a nova informação. A informação é alterada.
Tipo:	Primário
Referências	Requisitos: R3.6
Cruzadas:	

4.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Usuário Comum acessa a funcionalidade para alteração de informações	
2. O Usuário Comum introduz as novas informações que deseja alterar	3. O Sistema atualiza as informações do Usuário Comum

5 Resumo:

Caso de uso:	Pesquisar Softwares e Jogos
Atores:	Usuário Comum
Finalidade:	Ver Softwares presentes na loja, e suas informações.
Visão Geral:	O Usuário Comum pesquisa Softwares através de palavras chaves e consulta preços de Softwares presentes na loja.
Tipo:	Primário
Referências	Requisitos: R2.0, R2.1, R2.2
Cruzadas:	

5.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Usuário Comum entra na funcionalidade da loja do sistema	
2. O Usuário Comum introduz uma palavra-chave	3. O Sistema busca os Softwares e Jogos que possuem relação com a palavra-chave e exibe os resultados encontrados
4. O Usuário Comum pode selecionar um software para visualizar mais informações sobre o mesmo	

6 Resumo:

Caso de uso:	Adicionar um Usuário
Atores:	Solicitante(Iniciador), Solicitado
Finalidade:	Adicionar um Usuário a lista de amigos
Visão Geral:	O Solicitante envia um solicitação de amizade para o Solicitado utilizando uma identificação de usuário. O Solicitado aceita a solicitação. Um passa a pertencer a lista de amigos do outro.
Tipo:	Primário
Referências	Requisitos: R3.0
Cruzadas:	

6.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Solicitante acessa a funcionalidade de adicionar amigos e introduz a identificação única do Solicitado	2. O Sistema busca e exibe as informações do Solicitado
3. O Solicitante envia a solicitação para o Solicitado	4. O Sistema envia uma notificação para o Solicitado
5. O Solicitado aceita a solicitação de amizade	6. O sistema atualiza a informação da lista de amigos do Solicitado e do Solicitando

6.2 Sequências Alternativas:

Linha 2: O Sistema não encontra nenhum usuário com aquela identificação. Exibir um erro de usuário não encontrado.

Linha 5: O Solicitado não aceita a solicitação.

7 Resumo:

Caso de uso:	Envio de Mensagem
Atores:	Destinatário, Remetente
Finalidade:	Envio de mensagens de texto entre usuários
Visão Geral:	Remetente envia uma mensagem de texto para o Destinatário. O Destinatário recebe a mensagem.
Tipo:	Primário
Referências Cruzadas:	Requisitos: R3.1

7.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Remetente escolhe um Destinatário na sua lista de amigos	
2. O Remetente escreve uma mensagem de texto	3. O Sistema envia a mensagem de texto para o Destinatário

8 Resumo:

Caso de uso:	Criar Comunidade
Atores:	Usuário Comum
Finalidade:	Permitir ao Usuário Comum criar uma nova comunidade
Visão Geral:	O Usuário entra com as informações da comunidade e o sistema cria uma Comunidade.
Tipo:	Primário
Referências Cruzadas:	Requisitos: R3.2

8.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Usuário Comum seleciona a opção de criar uma nova comunidade	
2. O Usuário Comum introduz as informações básicas da comunidade: Nome, tipo e descrição	3. O Sistema cria a nova comunidade com as informações obtidas

8.2 Sequências Alternativas:

Linha 3: Já existe uma comunidade com este nome. Solicita que o Usuário Comum introduza um nome diferente.

9 Resumo:

Caso de uso:	Adicionar um Usuário a uma Comunidade
Atores:	Administrador da Comunidade, Solicitado
Finalidade:	Adicionar novos usuários a uma comunidade específica
Visão Geral:	O Administrador da comunidade envia uma solicitação para o Usuário através de uma informação do usuário.
Tipo:	Primário
Referências	Requisitos: R3.2
Cruzadas:	

9.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Administrador da Comunidade seleciona a opção de adicionar novos usuários e introduz a identificação única do Solicitado	2. O Sistema busca e exibe as informações do Solicitado
3. O Administrador da Comunidade envia a solicitação de participação para o Solicitado	4. O Sistema envia uma notificação para o Solicitado
5. O Solicitado aceita a solicitação de participação	6. O Sistema atualiza a lista de membros da comunidade

9.2 Sequências Alternativas:

Linha 5: O Solicitado não aceita a solicitação.

10 Resumo:

Caso de uso:	Remover um Usuário de uma Comunidade
Atores:	Administrador da Comunidade
Finalidade:	Remover um membro específico da comunidade
Visão Geral:	O Administrador da comunidade remove o Membro da Comunidade. O mesmo deixa de participar da comunidade.
Tipo:	Secundário
Referências	Requisitos: R3.3
Cruzadas:	

10.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Administrador da Comunidade seleciona a opção de remover um membro	2. O Sistema lista os membros da comunidade
3. O Administrador da Comunidade seleciona o membro a ser removido	4. O Sistema remove o membro selecionado da comunidade

11 Resumo:

Caso de uso:	Publicar Mensagem em uma Comunidade
Atores:	Membro da Comunidade
Finalidade:	Possibilitar aos membros da comunidade a opção de postar mensagens
Visão Geral:	O Membro da Comunidade escolhe uma comunidade no qual ele participe. Escreve e publica uma mensagem de texto na mesma.
Tipo:	Primário
Referências Cruzadas:	Requisitos: R3.4

11.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Membro da Comunidade escreve uma mensagem na comunidade	2. O Sistema publica a mensagem escrita pelo Membro da Comunidade

12 Resumo:

Caso de uso:	Alterar Informações da Comunidade
Atores:	Administrador da Comunidade
Finalidade:	Alterar informações básicas de uma comunidade
Visão Geral:	O Administrador seleciona uma informação a ser alterada. Insere a nova informação. A informação é alterada.
Tipo:	Secundário
Referências	Requisitos: R3.5
Cruzadas:	

12.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Administrador da Comunidade escolhe uma informação a ser alterada: Nome, tipo ou descrição	
2. O Administrador da Comunidade introduz a nova informação da comunidade	3. O Sistema atualiza a nova informação da comunidade

13 Resumo:

Caso de uso:	Baixar Software e Jogos
Atores:	Usuário Comum
Finalidade:	Transferir o software para o computador do Usuário Comum para que ele possa utiliza-lo
Visão Geral:	O Usuário seleciona um Software não instalado em seu computador. Solicita o download do Software ao servidor. O Software é baixado e instalado no computador do Usuario Comum
Tipo:	Primário
Referências	Requisitos: R4.0
Cruzadas:	

13.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Usuário Comum acessa a sua biblioteca pessoal pelo sistema	
2. O Usuário Comum seleciona um Software ou Jogo não instalado e requisita o download do mesmo	3. O Sistema faz a transferência do Software ou Jogo para o computador do Usuario Comum e instala no mesmo

14 Resumo:

Caso de uso:	Atualizar Softwares e Jogos
Atores:	Usuário Comum
Finalidade:	Permitir que os Softwares e Jogos da biblioteca pessoal do Usuário Comum sejam atualizados
Visão Geral:	O Usuario seleciona um software desatualizado. Solicita o download da nova vers ao do Software ao servidor. A nova versão e baixada e instalada.
Tipo:	Primario
Referências	Requisitos: R4.0, R4.1
Cruzadas:	

14.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Usuário Comum acessa a funcionalidade de atualização na biblioteca pessoal	
2. O Usuário Comum escolhe um Software ou Jogo desatualizado e requisita uma atualização	3. O Sistema busca a nova versão, realiza o download e instala na máquina do Usuario Comum

15 Resumo:

Caso de uso:	Alterar um produto da loja
Atores:	Administrador do Sistema
Finalidade:	Permitir corrigir erros ou fazer mudanças em Softwares e Jogos da loja
Visão Geral:	O Administrador do Sistema escolhe um produto da loja. Escolhe a informação para ser alterada. O Administrador do Sistema insere a nova informação. A informação é alterada.
Tipo:	Primário
Referências Cruzadas:	Requisitos: R2.0, R5.1, R5.2

15.1 Sequência Típica de Eventos

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. O Administrador acessa a funcionalidade da loja do sistema	2. O sistema busca todos os softwares pertencentes a loja e os exibe
3. O Administrador seleciona um software da qual deseja alterar as informações	4. O sistema exibe todas as informações do produto
5. O Administrador insere as novas informações	6. O Sistema atualiza as informações na loja