

# **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:	<b>Realizar login no Sistema</b>
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:	<b>Criar Conta de Usuário</b>
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, 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:	<b>Comprar Softwares e Jogos</b>
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:	<b>Alterar Informações Pessoais do Usuário</b>
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:	<b>Pesquisar Softwares e Jogos</b>
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:	<b>Adicionar um Usuário</b>
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.

Linha 5: O Solicitado não aceita a solicitação.