

Casos de Uso Alto Nível

Registro de Usuário

Atores: Usuário e Sistema de Rede Social

Tipo: Primário

Descrição: Um usuário registra uma conta no sistema fornecendo informações para salvar os dados necessários criando uma conta única para poder ser acessada depois.

Login de Usuário

Atores: Usuário e Sistema de Rede Social

Tipo: Primário

Descrição: Um usuário acessa uma conta única já criada com as credenciais necessárias para ter acesso às funcionalidades do sistema.

Registro e Destruição de Conceitos

Atores: Usuário e Sistema de Rede Social

Tipo: Primário

Descrição: Um usuário pode criar um conceito sobre um personagem ou mundo que o interesse, com nome, sistemas de RPG interessados, horários, detalhes interessantes e tags relevantes para o personagem. Também podendo excluir conceitos de personagens ou mundos criados.

Combinar Conceitos de Usuários Diferentes

Atores: Sistema de Rede Social

Tipo: Primário

Descrição: O sistema analisa o conceito criado e conecta outros conceitos que formariam um grupo equilibrado de usuários diferentes, priorizando cobrir todos os aspectos ao redor de uma grupo.

Criar Grupos de Usuários

Atores: Usuário e Sistema de Rede Social

Tipo: Secundário

Descrição: O sistema utiliza a combinação feita enviando uma requisição de disponibilidade para cada usuário selecionado para ser aprovada a criação de um grupo de 2 a 6 usuários.

Adicionar Amigos

Atores: Usuário, Amigo e Sistema de Rede Social

Tipo: Secundário

Descrição: Um usuário pode adicionar um outro usuário como amigo com um identificador único escolhido na criação de conta, este amigo vai estar visível quando conectado ou não.

Adicionar Amigos à Grupos

Atores: Usuário, Amigo e Sistema de Rede Social

Tipo: Secundário

Descrição: Um usuário pode selecionar um amigo para adicioná-lo em uma grupo antecipadamente caso ele possua um conceito existente.

Criar chats dos Grupos de Usuários

Atores: Usuários e Sistema de Rede Social

Tipo: Secundário

Descrição: Cada grupo irá possuir no sistema um chat em que todos os usuários podem trocar mensagens e enviar arquivos em relação ao RPG que montarem com base nos conceitos conectados.

Enviar e Receber Mensagens Privadas

Atores: Usuário e Sistema de Rede Social

Tipo: Secundário

Descrição: Usuários podem enviar mensagens em um chat privado com amigos ou usuários que possuem um grupo em comum.

Casos de Uso Estendido

Caso de Uso: Registrar na Rede Social

Atores: Usuário (iniciador)

Finalidade: Criar uma conta para ter acesso à rede social

Visão Geral: Um usuário não registrado entra no software. O usuário coloca as informações necessárias para se registrar: nome, idade, cidade, estado, país, e-mail, nome de usuário e senha. O Sistema registra e confirma as informações, e o usuário tem agora uma conta.

Tipo: Primário e Essencial

Referências Cruzadas: R1.1, R6.1, R6.2, R6.3, R6.4

Ator	Resposta do Sistema
1. Este caso de uso começa quando o Cliente entra na rede social pela primeira vez, solicitando a criação de uma conta.	
2. O usuário coloca as informações necessárias para o uso da rede	3. O sistema confirma a existência da localização, e-mail e se o

social, dentre elas nome, idade, cidade, estado, país, e-mail, nome de usuário e senha.	nome de usuário está disponível.
	4. O sistema pede confirmação da senha.
5. O usuário confirma a senha e salva o registro.	6. Cria a conta e exibe para o usuário que foi criada.
	7. Registra a criação da conta (log)

Sequências alternativas:

- Linha 3: O local ou e-mail não existe, indicar o erro e recomeçar o registro.
- Linha 5: Usuário erra a senha, indica o erro e pede a confirmação da senha novamente mais uma única vez antes de recomeçar o registro.

Caso de Uso: Login na Rede Social

Atores: Usuário (iniciador)

Finalidade: Acessar a conta existente para utilizar as funcionalidades da rede social

Visão Geral: Um usuário que já possui uma conta entra no sistema informando seu e-mail ou nome de usuário e senha. O sistema valida as credenciais e, se corretas, concede acesso ao sistema.

Tipo: Primário e Essencial

Referências Cruzadas: R1.2, R6.1, R6.2, R6.3, R6.4

Ator	Resposta do Sistema
1. O usuário acessa a tela inicial do sistema e escolhe fazer o login.	2. O sistema exibe o formulário de login.
3. O usuário preenche o login com e-mail ou usuário e senha previamente cadastrados.	4. O sistema valida as credenciais fornecidas
	5. O sistema concede ao usuário o acesso à rede social
	6. O sistema registra entrada do usuário (log)

Sequências alternativas:

- Linha 4: O e-mail ou usuário não existe, indica o erro e pede para que o usuário faça o registro primeiro.
- Linha 4: Usuário erra a senha, indica o erro e pede a senha mais duas vezes antes de bloquear o acesso por um tempo.

Caso de Uso: Registrar Conceitos

Atores: Usuário (iniciador)

Finalidade: Criar conceitos relacionados à personagens ou mundos de RPG.

Visão Geral: O usuário escolhe adicionar um conceito, preenche informações relevantes como nome do conceito, sistema de RPG, horários disponíveis e tags do conceito. O sistema salva o conceito.

Tipo: Primário e Essencial

Referências Cruzadas: R2.1, R6.1, R6.2, R6.3

Ator	Resposta do Sistema
1. O usuário acessa a criação de conceitos no sistema	2. O sistema exibe o formulário de criação de conceitos.
3. O usuário preenche o conceito com nome, sistema, horário e escolhe as tags.	4. O Sistema valida os dados e salva o novo conceito.
	5. O sistema registra entrada de um novo conceito (log)

Sequências alternativas:

- Linha 4: O usuário já possui um conceito com o mesmo nome, indicando o erro e não validando a criação.

Caso de Uso: Destruir Conceitos

Atores: Usuário (iniciador)

Finalidade: Destruir conceitos relacionados à personagens ou mundos de RPG.

Visão Geral: O usuário escolhe excluir um conceito. O usuário confirma a exclusão. O sistema destrói o conceito.

Tipo: Primário e Essencial

Referências Cruzadas: R2.1, R6.1, R6.2, R6.3

Ator	Resposta do Sistema
1. O usuário acessa a destruição de conceitos no sistema	
2. O usuário seleciona o conceito a ser destruído	3. O sistema solicita confirmação.
4. O usuário confirma.	5. Conceito é destruído
	6. O sistema registra a destruição de um conceito existente (log)

Sequências alternativas:

- Linha 4: O usuário não confirma, o processo de destruição é cancelado.

Caso de Uso: Combinar Conceitos

Atores: Sistema de Rede Social

Finalidade: Identificar e combinar conceitos complementares criados por diferentes usuários.

Visão Geral: O sistema analisa conceitos cadastrados e procura conceitos equilibrados. O sistema une conceitos que cobrem os aspectos necessários de um grupo padrão de RPG. O sistema recomenda para os usuários combinados.

Tipo: Primário e Essencial

Referências Cruzadas: R2.2, R2.3, 6.1, R6.2, R6.3

Ator	Resposta do Sistema
-	1. O sistema analisa periodicamente os conceitos cadastrados por diferentes usuários.
-	2. Identifica semelhanças e complementaridades entre conceitos (tags, horários, sistema de jogo, etc.).
-	3. Cria sugestões de combinações entre usuários com conceitos compatíveis.
	4. O sistema registra a combinação de conceitos (log)

Caso de Uso: Criar grupos de usuários na rede social

Atores: Usuário Inicial (iniciador), Usuário Convidado, Sistema de Rede Social

Finalidade: Formar grupos de RPG com base em conceitos compatíveis

Visão Geral: O usuário escolhe os conceitos para qual quer enviar o convite para o grupo. O outro usuário aceita e o sistema cria um conjunto com o usuário inicial, seu grupo e o usuário convidado.

Tipo: Secundário e Essencial

Referências Cruzadas: R2.3, R3.1, R6.1, R6.2, R6.3, R6.4

Ator	Resposta do Sistema
1. O usuário escolhe um dos seus conceitos e cria um grupo.	
2. O usuário acessa os conceitos compatíveis.	
3. O usuário escolhe um ou mais conceitos para unirem-se a um grupo.	4. O sistema envia para os outros usuários o pedido de união ao grupo.
5. Outro usuário aceita o convite.	6. O sistema une o grupo com a equipe do usuário inicial e o outro usuário.
	7. O sistema registra a união de um grupo (log)

Sequências alternativas:

- Linha 3: O usuário não escolhe nenhum conceito, cancelando todo o processo.
- Linha 5: Outro usuário não aceita o convite, cancelando a criação do grupo.

Caso de Uso: Adicionar Amigos na Rede Social

Atores: Usuário (iniciador), Outro Usuário, Sistema de Rede Social

Finalidade: Permitir que usuários façam conexões com outros usuários do sistema.

Visão Geral: O usuário envia uma solicitação para o nome de usuário de outro usuário. O outro usuário aceita o pedido. O sistema adiciona o usuário como uma conexão do outro usuário e adiciona o outro usuário como uma conexão do usuário.

Tipo: Secundário e Essencial

Referências Cruzadas: R4.1, R6.1, R6.2, R6.3, R6.4

Ator	Resposta do Sistema
1. O usuário pesquisa o nome de usuário de um outro usuário.	2. O sistema mostra uma lista de nomes que combinam.
3. O usuário escolhe o nome de usuário.	4. O sistema envia uma solicitação para o usuário com esse nome de usuário.
5. O outro usuário aceita o pedido.	6. O sistema adiciona o usuário inicial nas conexões do outro usuário e adiciona o outro usuário nas conexões do

	usuário.
	7. O sistema registra a conexão feita (log)

Sequências alternativas:

- Linha 2: O nome de usuário não é encontrado, o usuário não adiciona amigo.
- Linha 5: Outro usuário não aceita o pedido, nem o usuário, nem o outro usuário adiciona amigo.

Caso de Uso: Adicionar Amigos à Grupos

Atores: Usuário (iniciador), Usuário Amigo e Sistema de Rede Social

Finalidade: Permitir que o usuário adicione conexões diretamente em grupos de conceitos.

Visão Geral: O usuário envia um convite de grupo para o conceito de um amigo. O amigo aceita e o sistema cria um conjunto com o usuário inicial, seu grupo e o amigo.

Tipo: Secundário e Essencial

Referências Cruzadas: R3.1, R4.2, R6.1, R6.2, R6.3, R6.4

Ator	Resposta do Sistema
1. O usuário escolhe o conceito de um amigo.	2. O sistema verifica a compatibilidade e pede confirmação.
3. O usuário confirma.	4. O sistema envia para o amigo o pedido de união ao grupo.
5. O amigo aceita o convite.	6. O sistema cria um grupo com a equipe do usuário inicial e o amigo.
	7. O sistema registra a união de um grupo. (log)

Sequências alternativas:

- Linha 3: O usuário não confirma, cancelando a adição no grupo.
- Linha 5: O amigo não aceita, cancelando a adição no grupo, enviando uma notificação para o usuário.

Caso de Uso: Criar chat de Grupos de Usuários

Atores: Usuário do Grupo e Sistema de Rede Social (iniciador)

Finalidade: Criar um meio de comunicação entre os membros de um grupo.

Visão Geral: Na criação de um grupo, o grupo solicita a criação de um chat. O sistema cria um chat com os usuários de conceitos pertencentes ao grupo.

Tipo: Secundário e Essencial

Referências Cruzadas: R5.1, R6.1, R6.2, R6.3, R6.4

Ator	Resposta do Sistema
	1. Grupo é criado e envia solicitação de criação de um chat
	2. O sistema de Rede Social cria um chat para os usuários.
	3. O sistema registra a criação de um chat. (log)

Caso de Uso: Enviar mensagem em Chats de Usuários

Atores: Usuário do Grupo e Sistema de Rede Social (iniciador)

Finalidade: Permitir a comunicação entre os membros de um grupo.

Visão Geral: Usuário cria e envia mensagem ao sistema. O sistema recebe e exibe para os outros membros do grupo.

Tipo: Secundário e Essencial

Referências Cruzadas: R5.1, 6.1, R6.2, R6.3, R6.4

Ator	Resposta do Sistema
1. O usuário envia mensagem.	2. O sistema registra a criação de mensagem (log)
	3. O sistema exibe a mensagem para os outros usuários do chat.
4. Outros usuários do chat vêem a mensagem.	5. O sistema registra a visualização da mensagem no chat (log)

Caso de Uso: Enviar arquivos em Chats de Grupos de Usuários

Atores: Usuário do Grupo e Sistema de Rede Social (iniciador)

Finalidade: Permitir o envio de arquivos entre os membros de um grupo.

Visão Geral: Usuário envia arquivo ao sistema. O sistema recebe e exibe uma cópia para os outros membros do grupo.

Tipo: Secundário e Essencial

Referências Cruzadas: R5.2, 6.1, R6.2, R6.3, R6.4

Ator	Resposta do Sistema
1. O usuário envia arquivo como mensagem.	2. O sistema registra o envio do arquivo como mensagem (log)
	3. O sistema armazena uma cópia.
	4. O sistema registra o armazenamento (log)
	5. O sistema envia o acesso de leitura a essa cópia para os outros usuários do chat.
6. Outros usuários do chat vêem o arquivo.	7. O sistema registra a visualização da mensagem no chat (log)