

Documento de Modelagem do Sistema MatchMaking

Ficha Técnica

Equipe Responsável pela Elaboração

Samuel Caminhas	Analista-São Carlos
Giovanna D. Pau	Desenvolvedor-São Carlos
Thiago Vilella	Desenvolvedor-São Carlos

Público Alvo

Este documento destina-se à equipe de desenvolvimento, testes, manutenção e clientes do projeto do MatchMaking. Este documento tem como intuito esclarecer todos os pontos-chaves do projeto para sanar dúvidas sobre o funcionamento de casos de uso, funcionamento de sistema e afins.

Versão 01.01 - São Carlos, Março de 2022

Dúvidas, críticas e sugestões devem ser encaminhadas por escrito para o seguinte endereço postal:

Estrada Municipal Paulo Eduardo de Almeida Prado - São Carlos - SP - CEP: 13.565-820, São Carlos - SP

Ou para o seguinte endereço eletrônico:

Samuel.caminhas@aluno.ifsp.edu.br

Recomendamos que o assunto seja identificado com o título desta obra. Alertamos ainda para a importância de se identificar o endereço e o nome completos do remetente para que seja possível o envio de respostas.

Sumário

Introdução	4
Visão geral deste documento	4
Convenções, termos e abreviações	4
Identificação dos Requisitos	4
Identificação dos Casos de Uso	4
Prioridades dos Requisitos e Casos de Uso	5
Referências	5
Descrição geral do sistema	6
Abrangência e sistemas relacionados	6
Descrição dos usuários	6
Administrador	6
Usuário	6
Requisitos Funcionais	7
Módulo de campeonato	7
[RF001] Criação de campeonato	7
[RF002] Modificação de campeonato	7
[RF003] Exclusão de campeonato	7
Módulo de equipe	8
[RF004] Criação de equipe	8
[RF005] Modificação de equipe	8
[RF006] Exclusão de equipe	8
Módulo de Simulação	9
[RF007] Simular resultado	9
Módulo de Busca	9
[RF008] Buscar campeonato	9
[RF009] Buscar partida	9
Requisitos não funcionais	10
Usabilidade	10
[NF001] Treinamento para uso	10
X	10
Confiabilidade	10
[NF002] Estabilidade do sistema	10
X	10
Desempenho	10
[NF003] Tempo de resposta	10
[NF004] Sistema operacional	10
Segurança	11

[NF005] Dados sensíveis	11
Casos de Uso	12
Diagrama de Casos de Uso	12
CDU001 – Buscar Campeonato	13
CDU002 – Visualizar Tabela Real	14
CDU003 – Simular Resultado Futuro	14
CDU004 – Login	15
CDU006 – Criar Campeonato	16
CDU007 – Selecionar Modelo de Campeonato	16
CDU008 – Editar Campeonato	17
CDU009 – Editar Rodada	18
CDU010 – Excluir Campeonato	18
CDU011 – Criar Equipe	19
CDU012 – Buscar Equipe	20
CDU013 – Editar Equipe	20
CDU014 – Excluir Equipe	21
Diagrama de Sequência	22
S001 – Buscar Campeonato	22
S002 – Visualizar Tabela Real	22
S003 – Simular Resultado Futuro	23
S004 – Mostra Projeção da Virtual	23
S005 – Login	24
S006 – Criar Campeonato	24
S007 – Selecionar Modelo de Campeonato	25
S008 – Editar Campeonato	25
S009 – Editar Rodada	26
S010 – Excluir Campeonato	26
S011 – Criar Equipe	27
S012 – Buscar Equipe	27
S013 – Editar Equipe	28
S014 – Excluir Equipe	28
Diagrama de Classes	29

Capítulo 1

Introdução

Este documento especifica o sistema MatchMaking, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o desenvolvimento do projeto e implementação, assim como para a realização de validações e homologação do sistema.

Visão geral deste documento

Esta introdução fornece as informações necessárias para fazer um bom uso deste documento, explicitando seus objetivos e as convenções que foram adotadas no texto, além de conter uma lista de referências para outros documentos relacionados. As demais seções apresentam a especificação do sistema MatchMaking e estão organizadas como descrito abaixo.

- **Capítulo 2** – Descrição geral do sistema: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Capítulo 3** – Requisitos funcionais: especificam todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
- **Capítulo 4** – Requisitos não funcionais: especifica todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.
- **Capítulo 5** – Casos de Uso: apresenta o diagrama de casos de uso e a descrição textual no formato completo abstrato para cada caso de uso do diagrama.

Convenções, termos e abreviações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, que são descritos a seguir.

1. Identificação dos Requisitos

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguido do identificador do requisito, de acordo com o esquema abaixo:

[nome da subseção.identificador do requisito]

Por exemplo, o requisito [Recuperação de dados.RF016] está descrito em uma subseção chamada “Recuperação de dados”, em um bloco identificado pelo número [RF016]. Já o requisito não funcional [Confiabilidade.NF008] está descrito na seção de requisitos não funcionais de Confiabilidade, em um bloco identificado por [NF008].

2. Identificação dos Casos de Uso

Por convenção, a referência a casos de uso é feita de acordo com o esquema abaixo:

- Identificador do caso de uso: CDU + número sequencial (formatado com 3 dígitos)
- Nome do Caso de Uso: Verbo + Substantivos (indicativo de ação)

Por exemplo, o caso de uso 1, que se refere ao cadastro de alguma coisa, terá o código CDU001, e seu nome será “Cadastrar Alguma Coisa”.

3. Prioridades dos Requisitos e Casos de Uso

Para estabelecer a prioridade dos requisitos ou casos de uso foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito ou caso de uso sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos ou casos de uso essenciais são imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito ou caso de uso sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos ou casos de uso importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito ou caso de uso que não comprometa as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisito ou casos de uso desejáveis são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

Referências

Documentos relacionados ao MatchMaking e/ou mencionados nas seções a seguir:

- 1 - Modelo Original de casos de uso; Número N/A; 03/23/2022;

Capítulo 2

Descrição geral do sistema

O sistema Matchmaking tem como função a criação, gestão, manutenção e a visualização dos campeonatos de diversos esportes, sendo campeonatos e partidas realizadas em grupos ou de forma individual.

Esse sistema realiza gerenciamento de partidas, criação, modificação e exclusão de campeonatos. O sistema conta também com uma interface visual, que possibilita que o usuário consiga realizar simulação de partidas e acompanhamento do campeonato. O sistema tem como finalidade auxiliar tanto na criação tanto no gerenciamento de campeonatos, assim, tornando o processo mais prático com uso de tecnologia.

O sistema utiliza de um algoritmo de criação de partidas levando em consideração dados fornecidos de acordo com a necessidade do campeonato (turno-retorno, distância entre jogos, quantidade de confrontos). Também com uma estrutura de banco de dados para armazenamento de informações como dados sobre equipes, campeonatos e partidas.

Abrangência e sistemas relacionados

O sistema tem como possibilidade no lado do administrador, o gerenciamento de sistema para a criação, modificação e exclusão de campeonatos. Também é possível que o administrador tenha liberdade para selecionar o modelo exato do campeonato desejado, assim, tornando possível a modificação de tamanho de campeonato, quantidade de equipes, intervalo de jogos e afins. Do lado do usuário é possível que seja realizada uma simulação de resultado e, após a simulação, o usuário seja capaz de visualizar uma tabela atualizada além de acompanhar resultados de jogos anteriores e classificação de um campeonato.

Descrição dos usuários

O projeto conta com dois usuários, o usuário Administrador e o Usuário, ambos estão descritos com detalhes neste campo do documento

1. Administrador

É capaz de realizar inserções, alterações, criações e exclusões em qualquer cenário no sistema. O Administrador tem acesso ilimitado a estrutura de campeonatos e partidas, podendo assim, realizar qualquer alteração para algo que, por regra de negócio, seja permitido

2. Usuário

É capaz de realizar simulações em partidas, tabelas e campeonatos assim visualizando na tabela de classificação a forma como a mesma se molda de acordo com a combinação de resultado, é capaz também de visualizar resultados anteriores.

Capítulo 3

Requisitos Funcionais

Módulo de campeonato

Esta seção de requisitos está relacionada a estrutura de campeonato e partidas

■ [RF001] Criação de campeonato

O sistema deve permitir que o administrador crie campeonatos selecionando quantidade de equipes, quais equipes participarão deste campeonato, a duração do campeonato, o intervalo entre os jogos, o nome do campeonato

Usuários envolvidos: Administrador

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré condições: O campeonato não deve existir

Saídas e pós condições: O campeonato deve ser gerado com uma tabela de partidas com base nos critérios informados na criação

■ [RF002] Modificação de campeonato

O sistema deve permitir que o administrador consiga modificar as informações de um campeonato, bem como seus jogos, resultados, datas e participantes

Usuários envolvidos: Administrador

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré condições: O campeonato deve estar criado

Saídas e pós condições: O sistema deve atualizar o campeonato com as informações novas

■ [RF003] Exclusão de campeonato

O sistema deve permitir que o administrador consiga excluir as informações de um campeonato, bem como seus jogos, resultados, datas e participantes

Usuários envolvidos: Administrador

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré condições: O campeonato deve estar criado

Saídas e pós condições: O Sistema deve atualizar em todas as instâncias que aquele campeonato não existe mais e apagar toda e qualquer informação referente aquele campeonato.

Módulo de equipe

Esta seção de requisitos está relacionada aos requisitos funcionais de equipe

■ [RF004] Criação de equipe

O sistema deve permitir que o Administrador seja capaz de criar uma nova equipe, com um nome, integrantes e data de criação

Usuários envolvidos: Administrador

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré condições: A equipe não pode estar criada

Saídas e pós condições: A equipe deve ser criada e estar apta a ingressar em campeonatos

■ [RF005] Modificação de equipe

O sistema deve permitir que o Administrador seja capaz de editar informações de nome e integrantes de uma equipe

Usuários envolvidos: Administrador

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré condições: A equipe deve estar criada

Saídas e pós condições: A equipe deve ser atualizada em todas as instâncias e campeonatos que participa

■ [RF006] Exclusão de equipe

O sistema deve permitir que o Administrador seja capaz de excluir uma equipe como um todo em todas as instâncias.

Usuários envolvidos: Administrador

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré condições: A equipe não pode estar criada

Saídas e pós condições: A equipe deve ser excluída de todas as instâncias e campeonatos na qual a mesma participa.

Módulo de Simulação

■ [RF007] Simular resultado

O sistema deve permitir que o usuário consiga realizar uma simulação de resultado de uma partida

Usuários envolvidos: Usuário

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré condições: A partida deve estar criada

Saídas e pós condições: A tabela de resultados deve ficar atualizada com base na simulação feita pelo usuário

Módulo de Busca

■ [RF008] Buscar campeonato

O sistema deve permitir que o usuário consiga realizar uma consulta passando como parâmetro alguma informação chave do campeonato como por exemplo o nome do campeonato ou o número da competição

Usuários envolvidos: Usuário

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré condições: O campeonato deve existir

Saídas e pós condições: O sistema deve apresentar resultado para os parâmetros da busca

■ [RF009] Buscar partida

O sistema deve permitir que o usuário consiga realizar uma consulta passando como parâmetro alguma informação chave da partida como por exemplo o nome de um dos participantes ou o número da partida

Usuários envolvidos: Usuário

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré condições: A partida deve existir

Saídas e pós condições: O sistema deve apresentar resultado para os parâmetros da busca

Capítulo 4

Requisitos não funcionais

Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à facilidade de uso da interface com o usuário, material de treinamento e documentação do sistema.

■ [NF001] Treinamento para uso

Administradores só poderão utilizar o sistema depois de treinamento

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

RF(s) associado(s): RF001,RF002,RF003,RF004,RF005,RF006

Confiabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à frequência, severidade de falhas do sistema e habilidade de recuperação das mesmas, bem como à correteza do sistema.

■ [NF002] Estabilidade do sistema

O sistema deve permanecer estável em durante todos os dias do mês, exceto em dias de atualização

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

RF(s) associado(s): N/A

Desempenho

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à eficiência, uso de recursos e tempo de resposta do sistema.

■ [NF003] Tempo de resposta

O sistema deve oferecer um tempo de resposta menor que 1 segundo para qualquer consulta

Prioridade: ☐ Essencial X Importante ☐ Desejável

RF(s) associado(s): RF008,RF009

■ [NF004] Sistema operacional

O sistema deve ser capaz de rodar em todo sistema operacional Desktop utilizando a tecnologia de JVM

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Segurança

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à integridade, privacidade e autenticidade dos dados do sistema.

■ [NF005] Dados sensíveis

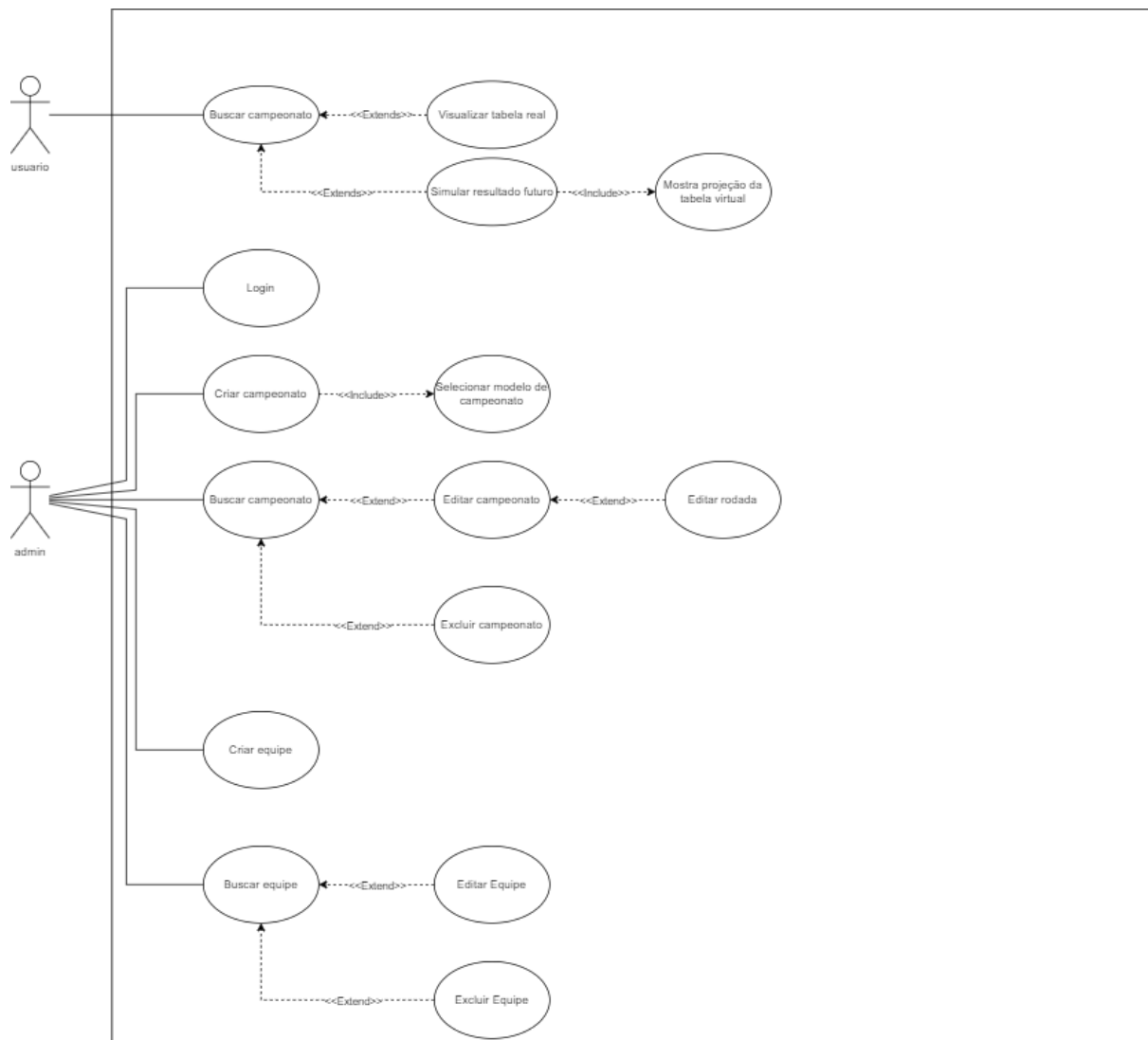
O sistema não deve liberar informações sensíveis para o usuário

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Capítulo 5

Casos de Uso

Diagrama de Casos de Uso



CDU001 – Buscar Campeonato

O usuário ou administrador deseja buscar um campeonato específico, sendo possível realizar a busca pelo código ou pelo nome do campeonato.

Atores: Usuário, Administrador.

Pré-Condições: O sistema deve estar conectado no banco de dados. Ter campeonatos cadastrados no sistema.

Pós-Condições: Mostra todas as informações referentes ao campeonato buscado.

Requisitos Funcionais relacionados: RF008.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF005.

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

- 1.0 Usuário acessa o sistema
 - 1.1 Usuário seleciona tela de busca
 - 1.2 Usuário seleciona campo de texto
 - 1.3 Usuário inserir parâmetro de busca
 - 1.4 Usuário confirma
 - 1.5 Sistema realiza busca com base nos parâmetros
 - 1.6 Sistema informa lista com base nos parâmetros
 - 1.7 Usuário seleciona na lista qual campeonato deseja acessar

Fluxo Alternativo 1: Nenhum resultado

- 1.5.1 Sistema retorna mensagem de nenhum resultado encontrado
 - 1.5.2 Usuário confirma se dados são válidos
 - 1.5.3 Sistema retorna mensagem de erro
 - 1.5.3.1 Sistema retorna que parametros são inválidos
 - 1.5.4.1 Sistema retorna que nenhum dados encontrado para parametro informado

CDU002 – Visualizar Tabela Real

O sistema demonstra cenário real para tabela de resultados de um campeonato.

Atores: Usuário

Pré-Condições: Ter campeonatos cadastrados no sistema. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições: Exibir a tabela na tela para o usuário.

Requisitos Funcionais relacionados: RF008.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF005.

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

- 1.0 Usuário seleciona campeonato na lista
- 1.1 Usuário acessa página de campeonato
- 1.2 Usuário seleciona “Visualizar Tabela de resultado”
- 1.3 Sistema informa tabela de resultados atual

Fluxo Alternativo 1: Sistema não possui tabela

- 1.1 Usuário acessa página do campeonato
- 1.2 Usuário seleciona “Visualizar tabela de resultados”
 - 1.2.1 Sistema informa mensagem de erro “Tabela ainda não cadastrada, favor aguardar novas atualizações

CDU003 – Simular Resultado Futuro

Usuário é capaz de simular um resultado futuro e verificar a alteração na tabela com base na simulação.

Atores: Usuário.

Pré-Condições: Ter campeonatos cadastrados no sistema. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições: Exibir a tabela virtual para o usuário. A tabela real deve se manter intacta.

Requisitos Funcionais relacionados: RF007.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF003.

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

Da tela de busca.

- 1.1 Usuário seleciona qual campeonato deseja
- 1.2 Sistema informa tela do campeonato
- 1.3 Usuário seleciona “Visualizar tabela”
- 1.4 Sistema informa tabela
- 1.5 Usuário seleciona “Realizar simulação”
- 1.6 Sistema informa lista de partidas futuras
- 1.7 Usuário modifica resultados que deseja
- 1.8 Usuário confirma simulação
- 1.9 Sistema informa tabela com base nos resultados simulados

Fluxo Alternativo 1: Usuário procura jogo passado

- 1.5.2 Usuário procura por jogo passado passando data como parâmetro
- 1.5.3 Sistema informa que data retroativa não é um parâmetro válido

CDU004 – Login

Usuário e administrador necessitam realizar o login para ter acesso às informações

Atores: Administrador e usuário

Pré-Condições: Não estar logado no sistema.

Pós-Condições: Estar logado no sistema.

Requisitos Funcionais relacionados:

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF005.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

Fluxo Básico

- 1.0 Sistema inicia
- 1.1 É preenchido os campos de login
- 1.2 Sistema valida dados inseridos
- 1.3 Sistema libera acesso

Fluxo Alternativo 1: Acesso de administrador

- 1.4 Sistema libera acesso às telas de gerenciamento.

Fluxo Alternativo 2: Acesso de usuário

- 1.5 Sistema libera acesso às telas de usuário.

CDU006 – Criar Campeonato

O administrador tem permissão para criar campeonato.

Atores: Administrador.

Pré-Condições: O usuário deve estar logado no sistema. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições: Um novo campeonato será criado.

Requisitos Funcionais relacionados: RF001.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF001.

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

1.1 O administrador seleciona a opção de criar um novo campeonato.

1.2 O administrador deve informar:

1.2.1 O código do campeonato.

1.2.2 O nome do campeonato.

1.2.3 A data do campeonato.

1.2.4 As equipes.

1.3 O administrador seleciona salvar as alterações.

Fluxo Alternativo 1: Campeonato já existente.

1.3.1.1 O sistema informa que o campeonato já está cadastrado.

1.3.1.2 O usuário deve informar novamente com as informações corretas.

Fluxo Alternativo 2: Cancelar a operação.

1.3.2.1 O administrador seleciona cancelar a operação.

1.3.2.2 A operação é cancelada.

CDU007 – Selecionar Modelo de Campeonato

O sistema permite que o administrador seja capaz de selecionar o modelo de campeonato desejado

Atores: Administrador

Pré-Condições: O administrador deve estar na tela de criação e logado no sistema. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições: O campeonato deve ser criado com base nos parâmetros que o Administrador inserir.

Requisitos Funcionais relacionados: RF001.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF001.

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

- 1.0 O Administrador seleciona a tela de criação de novo campeonato
- 1.1 O Administrador seleciona a tela de criar com base em modelo
- 1.2 O sistema informa as opções disponíveis
- 1.3 O Administrador preenche os campos desejados da lista de checkbox
- 1.4 O administrador confirma os campos preenchidos
- 1.5 O Sistema informa um preview para o administrador
- 1.6 O administrador confirma
- 1.7 O Sistema salva o campeonato

Fluxo Alternativo 1: Parâmetros inválidos

- 1.3.2 O Administrador seleciona opções inválidas EX.: Quantidade de confrontos 1 - Modelo de campeonato: Ida e Volta
- 1.3.3 O sistema informa erro
- 1.3.4 O sistema retorna a tela de seleção de modelos de campeonatos.

CDU008 – Editar Campeonato

O administrador tem permissão para poder editar campeonatos.

Atores: Administrador

Pré-Condições: O usuário deve estar logado no sistema e já ter buscado qual o campeonato desejado. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições: O campeonato deve estar alterado no banco de dados.

Requisitos Funcionais relacionados: RF002.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF001.

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

- 1.0 O Administrador seleciona a edição de campeonato
- 1.1 O Administrador edita os campos desejados
- 1.2 O administrador confirma os campos preenchidos
- 1.3 O Sistema informa um preview para o administrador
- 1.4 O administrador confirma
- 1.5 O Sistema salva o campeonato

Fluxo Alternativo 1: Cancelar a operação.

- 1.3.1 O administrador seleciona cancelar a operação.
- 1.3.2 A operação é cancelada.

CDU009 – Editar Rodada

O Administrador pode editar um valor de uma rodada que ainda não ocorreu desde que não quebra as regras de negócio

Atores: Administrador

Pré-Condições: Ter campeonatos cadastrados no sistema e a rodada ser futura. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições: A tabela deve estar atualizada.

Requisitos Funcionais relacionados:

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF001.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

Fluxo Básico

- 1.0 O Administrador acessa a tela de campeonato
- 1.2 O Administrador seleciona a opção de ver tabela de jogos
- 1.3 O administrador seleciona a opção de modificar tabela
- 1.4 O Sistema demonstra a tabela atual
- 1.5 O Administrador seleciona a opção de modificar
- 1.6 O Administrador seleciona os jogos que deseja modificar
- 1.7 O Administrador modifica as partidas desejadas
- 1.8 O Administrador salva a partida
- 1.9 O Sistema salva as modificações

Fluxo Alternativo 1: Rodada inválida

- 1.1 O Administrador seleciona uma rodada passada
- 1.2 O Sistema informa que regra de negócio

CDU010 – Excluir Campeonato

O administrador deseja excluir um campeonato do banco de dados.

Atores: Administrador.

Pré-Condições: Ter campeonatos cadastrados no sistema. O usuário deve estar logado no sistema e já ter buscado qual o campeonato desejado. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições: O campeonato selecionado não deve mais constar no banco de dados.

Requisitos Funcionais relacionados: RF003.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF001.

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

- 1.0 O Administrador seleciona a opção de “Excluir campeonato”
- 1.1 O Sistema valida se o campeonato pode ser finalizado
- 1.2 O Sistema retorna a mensagem “Campeonato pode ser excluído, deseja continuar?”
- 1.3 O Administrador confirma a ação
- 1.4 O sistema exclui o campeonato

Fluxo Alternativo 1: Campeonato já finalizado

- 1.1.2 O sistema informa que o campeonato já foi finalizado
- 1.1.3 O sistema retorna para a tela inicial do campeonato

CDU011 – Criar Equipe

O Administrador deve ser capaz de criar novas equipes no banco de dados do sistema

Atores: Administrador

Pré-Condições: O administrador deve estar logado no sistema. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições: A equipe deve estar no banco de dados.

Requisitos Funcionais relacionados: RF004.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF001.

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

- 1.0 O Administrador acessa ao sistema
- 1.1 O Sistema abre inicial
- 1.2 O Sistema demonstra as opções
- 1.3 O Administrador seleciona a opção “Equipe”
- 1.4 O Administrador seleciona a opção “Gerenciar equipes”
- 1.5 O Administrador seleciona a opção “Criar nova equipe”
- 1.6 O Sistema abre tela de parâmetros de equipe
- 1.7 O Administrador deve inserir os parâmetros nos campos
- 1.8 O Administrador salva os dados
- 1.9 O Sistema valida
- 1.10 O Sistema atualiza o banco de dados

Fluxo Alternativo 1: Falta de parâmetros obrigatórios

- 1.8.2 O Administrador salva os dados;
- 1.9.2 O sistema valida
- 1.10.2 O sistema informa que um ou mais parâmetros obrigatórios estão faltando
- 1.11.2 O sistema retorna ao passo 1.7

CDU012 – Buscar Equipe

Pode ser feita a busca de equipes pelo código ou pelo nome, assim é possível visualizar todas as informações referente à equipe buscada.

Atores: Administrador.

Pré-Condições: Ter equipes cadastradas no sistema. O usuário deve estar logado no sistema. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições: Deve ser mostrada todas as informações sobre a equipe buscada.

Requisitos Funcionais relacionados: RF005, RF006.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF003.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

1. O administrador selecionar buscar equipes.
2. O administrador informa um parâmetro de busca
3. O Sistema informa a busca com base nos parâmetros

Fluxo Alternativo 1: Sem resultado para busca

1.0 O Administrador informa um parâmetro de busca

1.1 O Sistema retorna a mensagem “Nenhum resultado buscado para os parâmetros informados”

CDU013 – Editar Equipe

O administrador tem permissão para poder editar equipes.

Atores: Administrador.

Pré-Condições: Ter equipes cadastradas no sistema. O usuário deve estar logado no sistema e já ter buscado qual o campeonato desejado. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições:

Requisitos Funcionais relacionados: RF005.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF001.

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

- 1.0 O Administrador seleciona a edição de equipe.
- 1.1 O Administrador edita os campos desejados.
- 1.2 O administrador confirma os campos preenchidos.
- 1.3 O Sistema informa um preview para o administrador.
- 1.4 O administrador confirma.
- 1.5 O Sistema salva a equipe.

Fluxo Alternativo 1: Cancelar a operação.

- 1.3.1 O administrador seleciona cancelar a operação.
- 1.3.2 A operação é cancelada.

CDU014 – Excluir Equipe

O administrador deseja excluir uma equipe.

Atores: Administrador.

Pré-Condições: Ter equipes cadastradas no sistema. O usuário deve estar logado no sistema e já ter buscado qual o campeonato desejado. O sistema deve estar conectado no banco de dados.

Pós-Condições: A equipe não deve mais estar cadastrada no banco de dados.

Requisitos Funcionais relacionados: RF006.

Requisitos Não-Funcionais relacionados: NF001.

Prioridade: X Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fluxo Básico

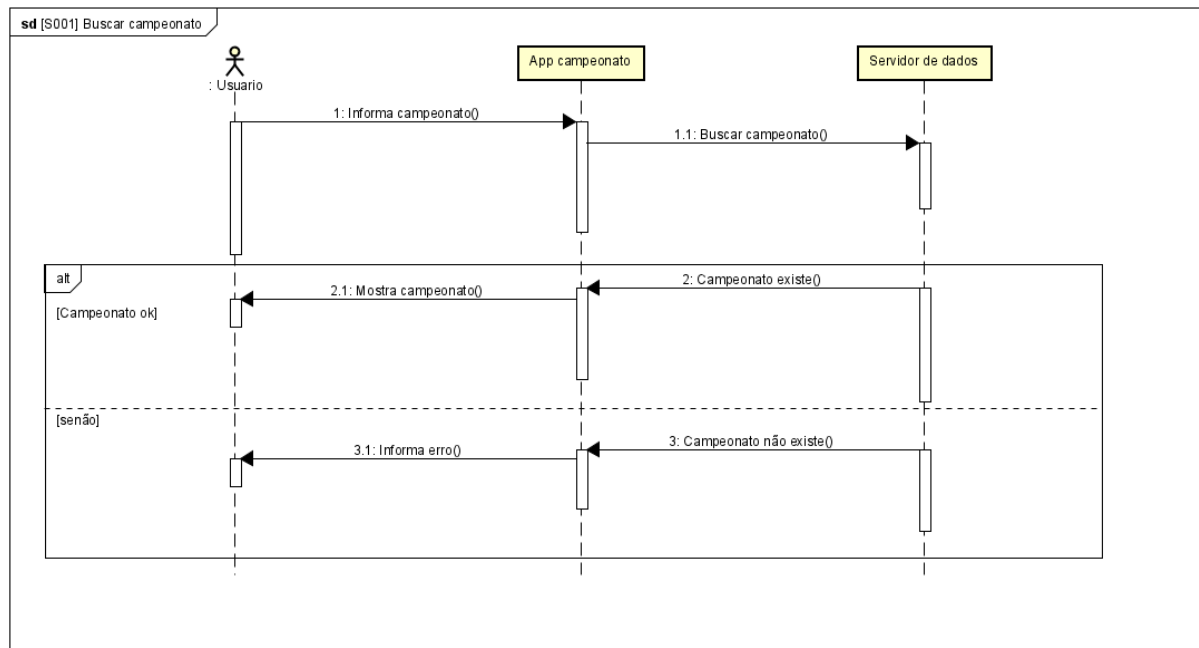
- 1.0 O Administrador seleciona a opção de “Excluir equipe”
- 1.2 O Sistema retorna a mensagem “Equipe vai ser excluída, deseja continuar?”
- 1.3 O Administrador confirma a ação
- 1.4 O sistema exclui a equipe

Fluxo Alternativo 1: Cancelar a operação

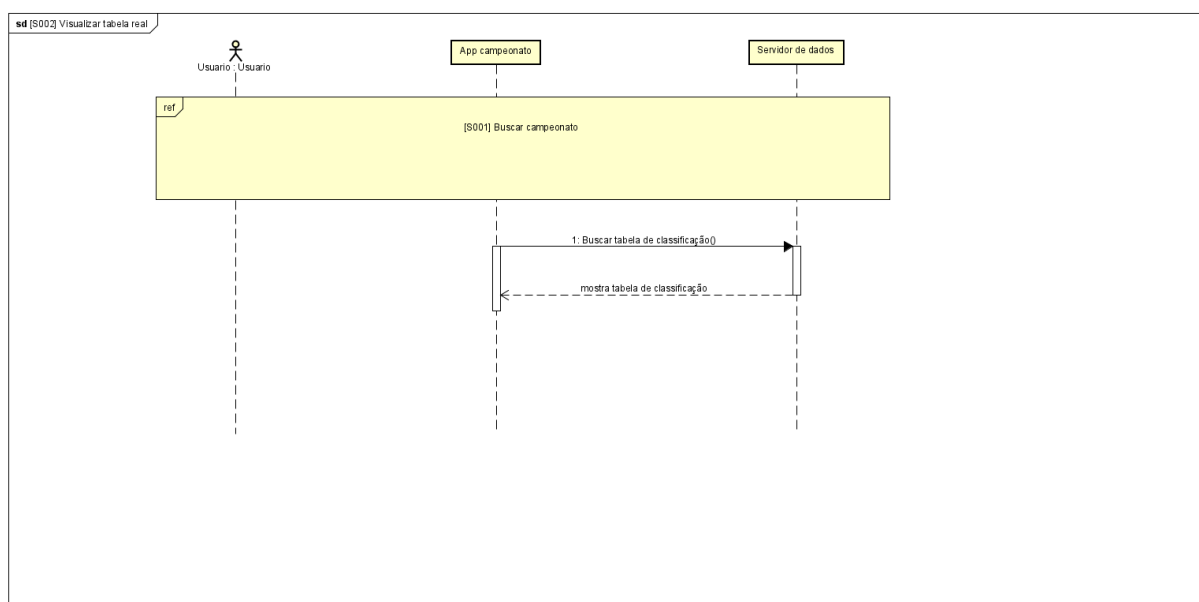
- 1.2.1 O administrador seleciona cancelar a operação.
- 1.2.2 A operação é cancelada.

Diagrama de Sequência

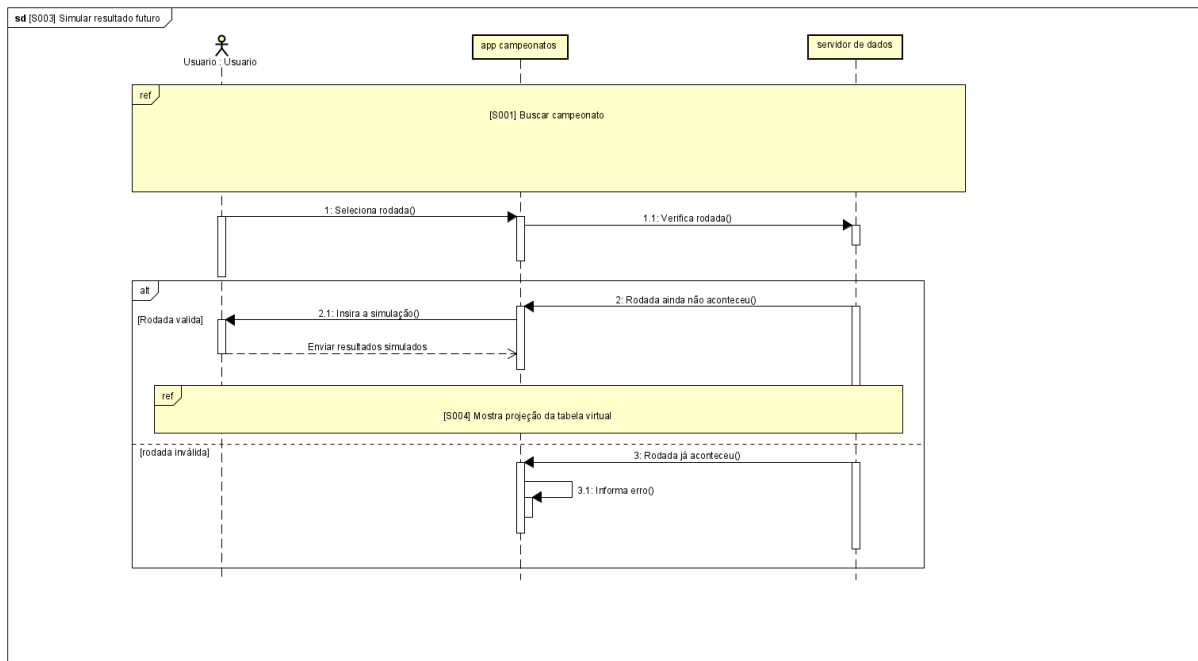
S001 – Buscar Campeonato



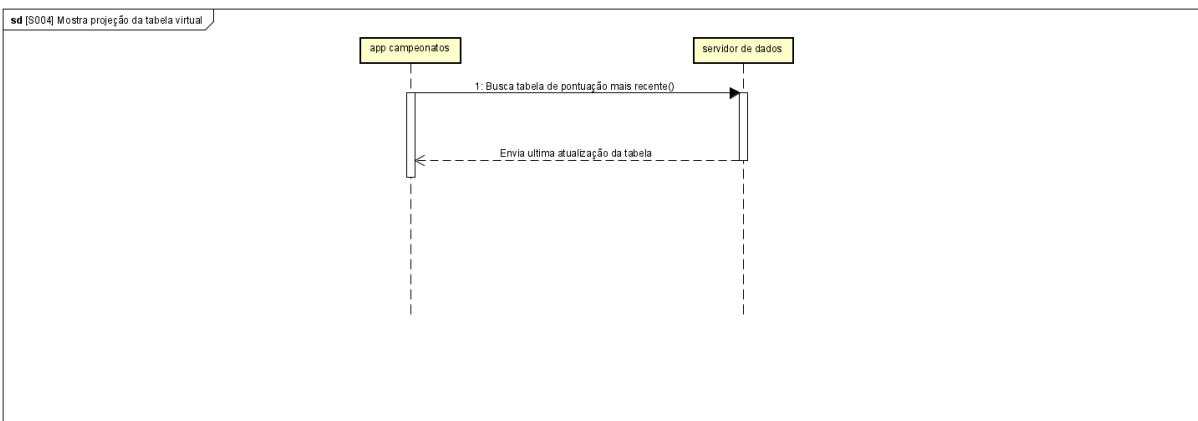
S002 – Visualizar Tabela Real



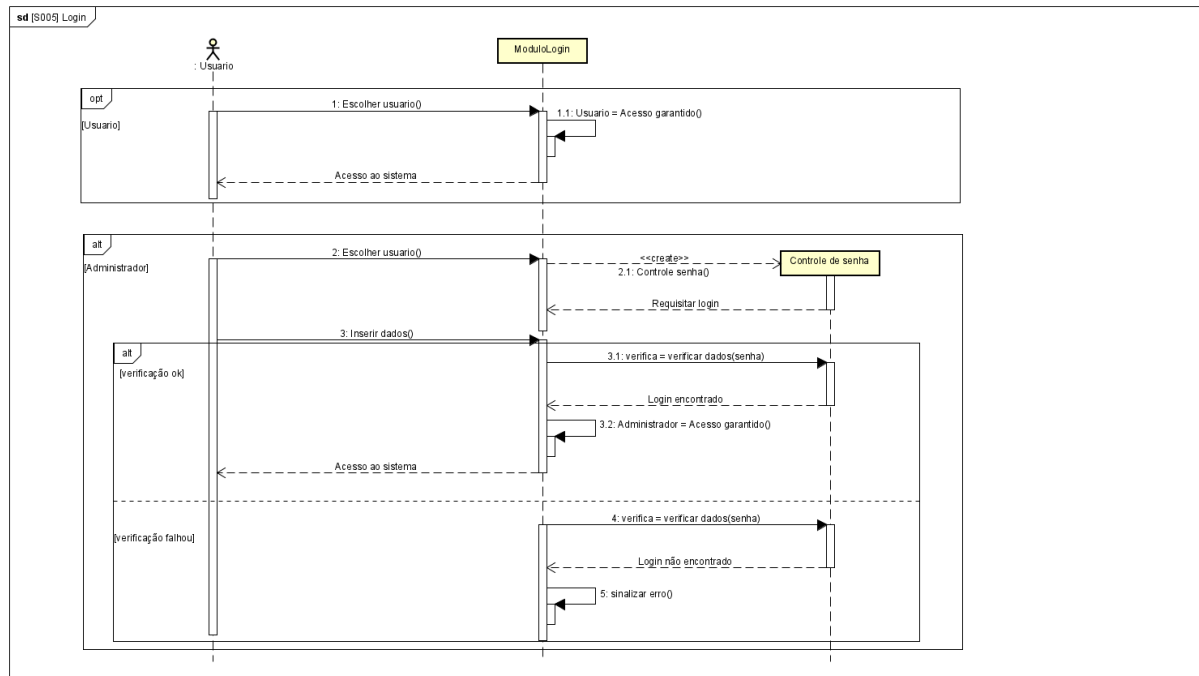
S003 – Simular Resultado Futuro



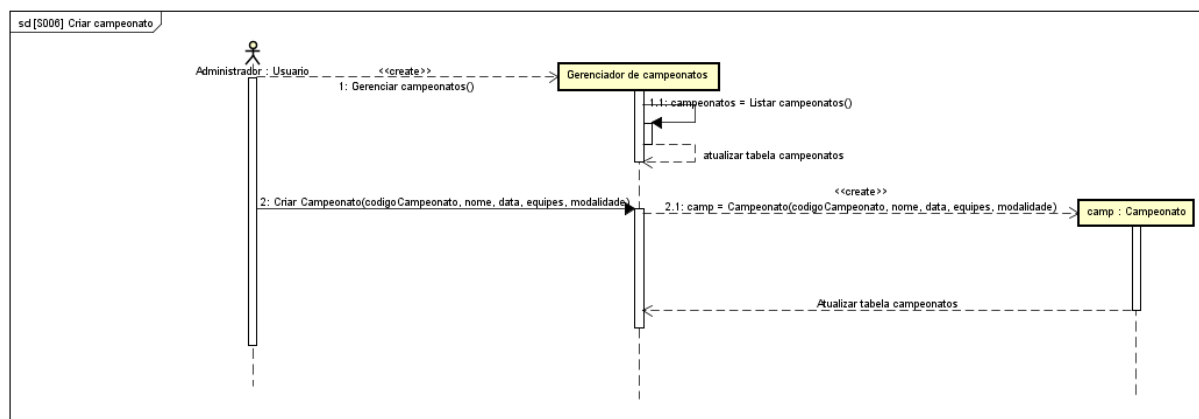
S004 – Mostra Projeção da Virtual



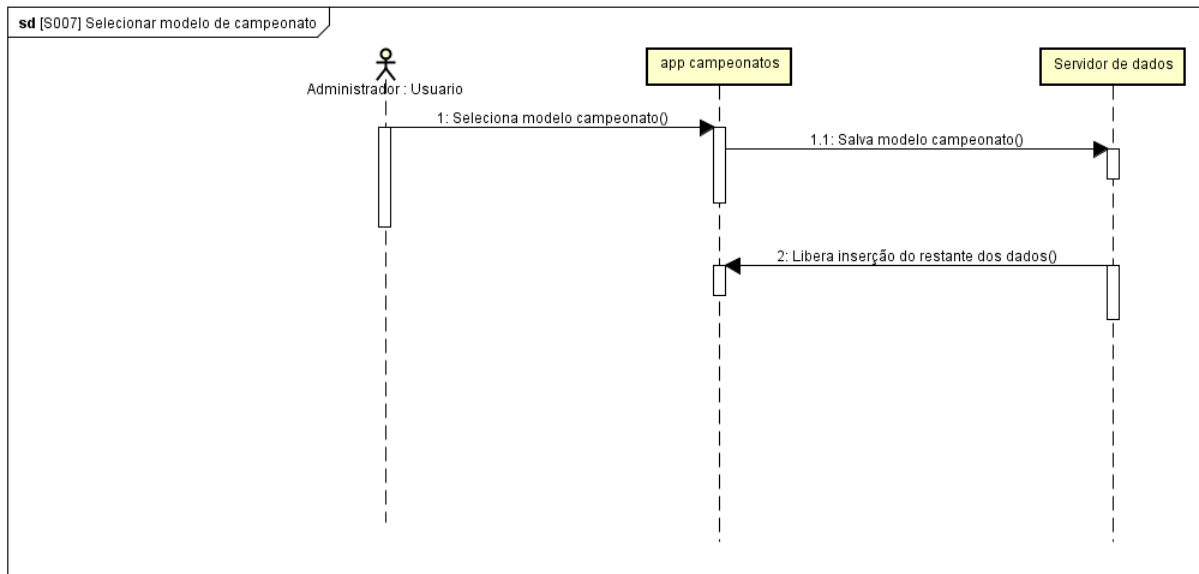
S005 – Login



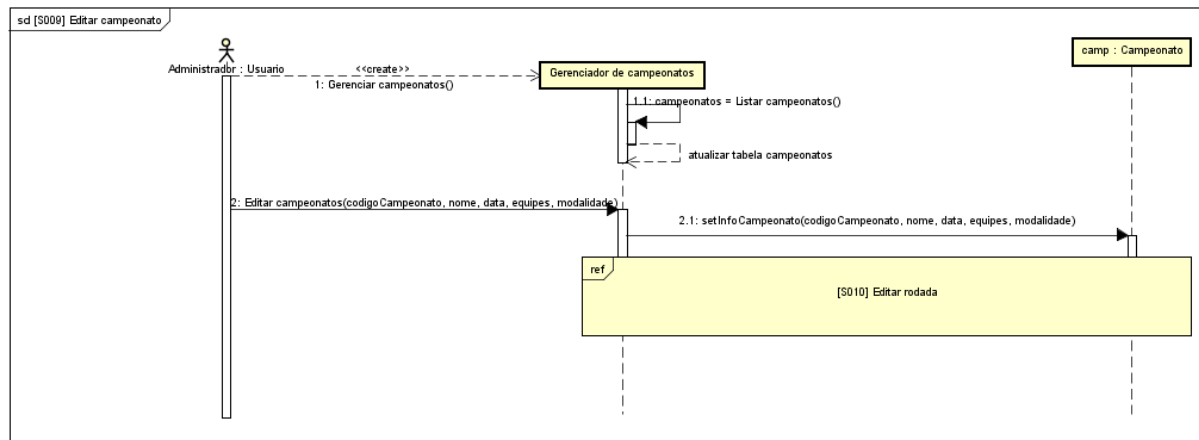
S006 – Criar Campeonato



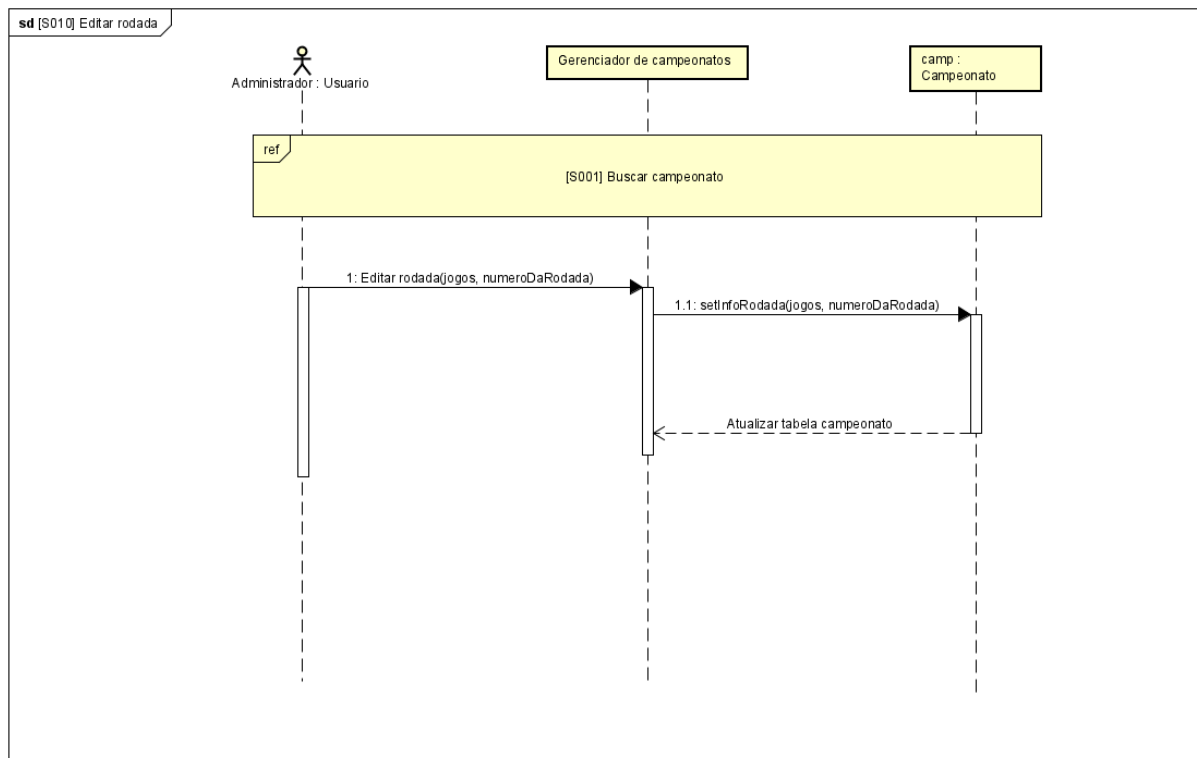
S007 – Selecionar Modelo de Campeonato



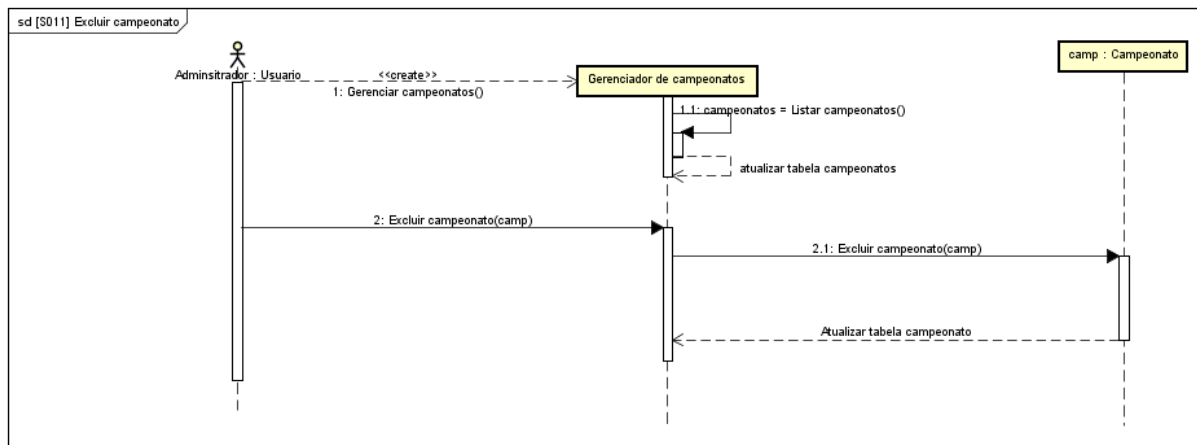
S008 – Editar Campeonato



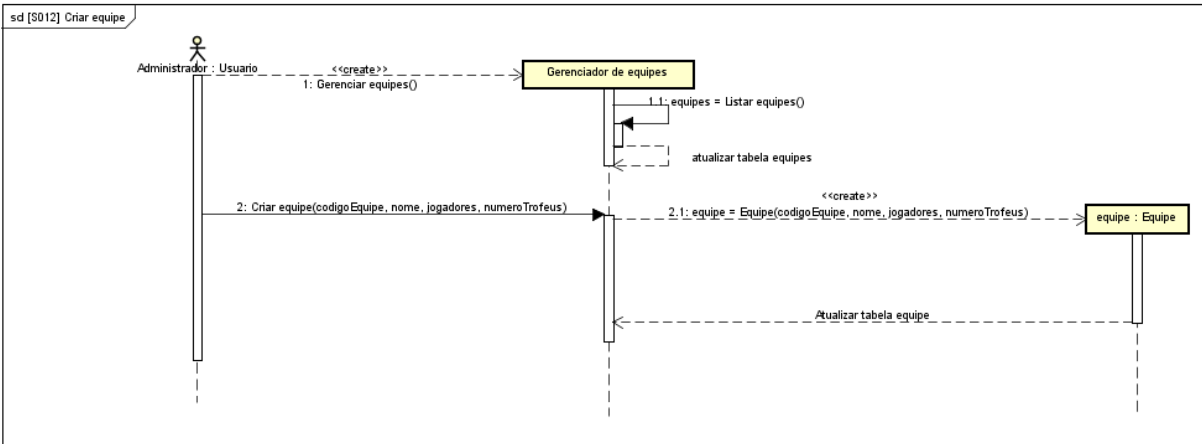
S009 – Editar Rodada



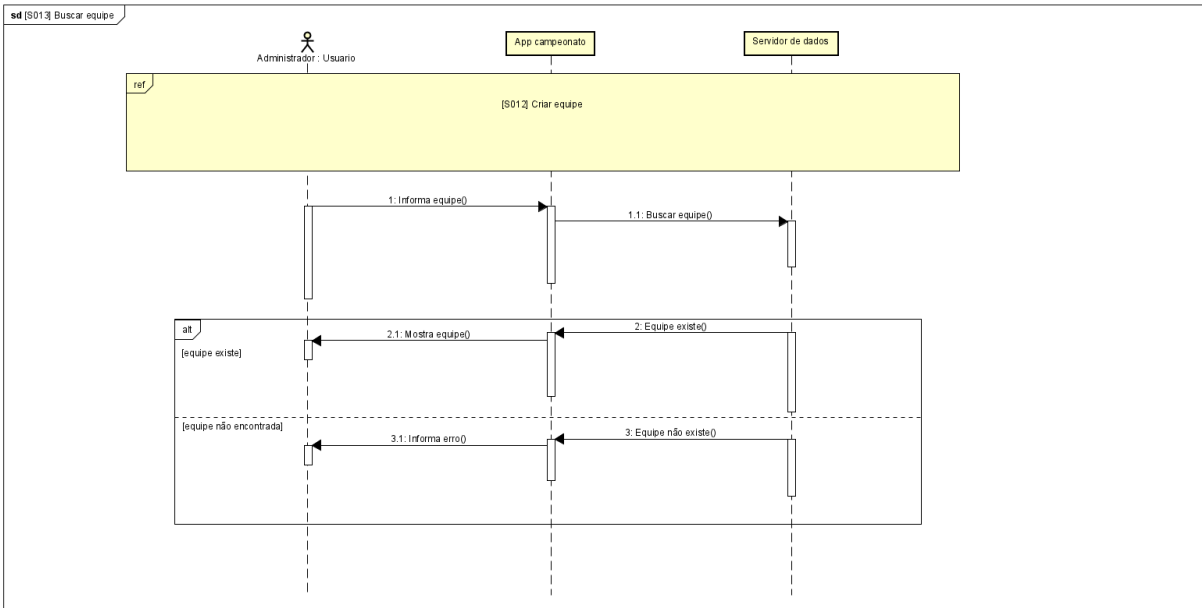
S010 – Excluir Campeonato



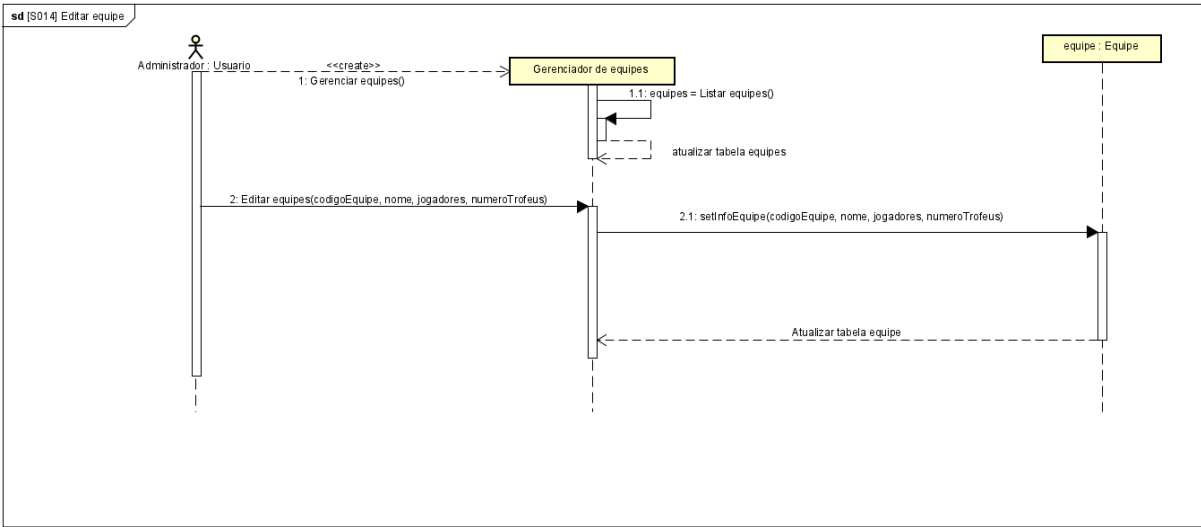
S011 – Criar Equipe



S012 – Buscar Equipe



S013 – Editar Equipe



S014 – Excluir Equipe

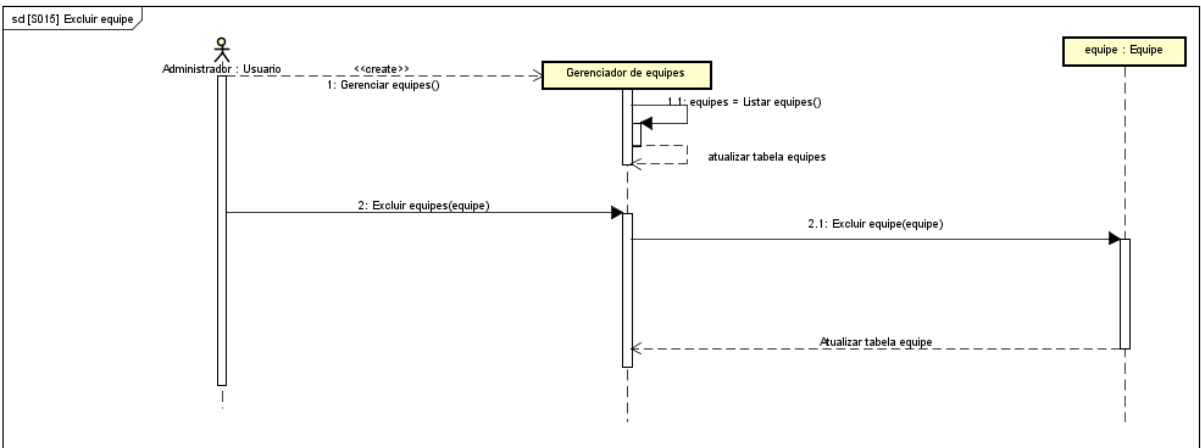


Diagrama de Classes

