
IFSports

Gestão de Equipes Esportivas – Módulo 03
Modelo de Casos de Uso
Versão 2.0

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
29/07/2024	1.0	Início da documentação e da prototipação dos casos de uso.	Matheus, Ana Carolina, Yasmin, Carlos, Ana Laura e Francieli.
31/07/2024	1.1	Edição dos Casos de Uso: 4.11, 4.12 e 4.8, 4.4.	Ana Carolina, Carlos Alexandre, Yasmin e Francieli.
04/08/2024	1.2	Edição dos Casos de Uso: 4.12 e 4.13.	Carlos Alexandre
05/08/2024	1.3	Edição dos Casos de Uso 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8, 4.11 e 4.13	Matheus, Francieli e Ana Carolina.
07/08/2024	1.4	Finalização dos Casos de Uso 4.1 até o 4.12.	Matheus e Francieli.
14/08/2024	1.5	Edição do Caso de Uso 4.9.	Ana Carolina.
19/08/2024	1.6	Adição do Caso de Uso 4.14	Ana Carolina.
19/08/2024	1.7	Adição do Caso de Uso 4.15	Matheus Sousa.
19/08/2024	1.8	Adição da Estimativa de Esforços.	Carlos Alexandre.
26/08/2024	2.0	Adição dos Protótipos dos Casos de Uso.	Ana Carolina.

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

Índice Analítico

1.	Introdução	4
2.	Atores	4
2.1.	Ator 01	4
2.2.	Ator 02	4
3.	Diagrama de Caso de Uso	5
4.	Documentação dos Casos de Uso	6
4.1.	Nome do Caso de Uso	6
5.	Estimativa de Esforços por Pontos de Caso de Uso	6
5.1.	Fatores Técnicos	6
5.2.	Fatores Ambientais	6
5.3.	Estimativa de Esforços	7

1. Introdução

Este documento apresenta uma Visão dos Casos de Uso, seus cenários e protótipos, organizando o Modelo dos Casos de Uso do Módulo 03 (Gestão de Equipes Esportivas).

2. Atores

2.1. Organizadores de Eventos

Descrição: Usuários do sistema “IFSports”.

2.2. Secretários de Eventos

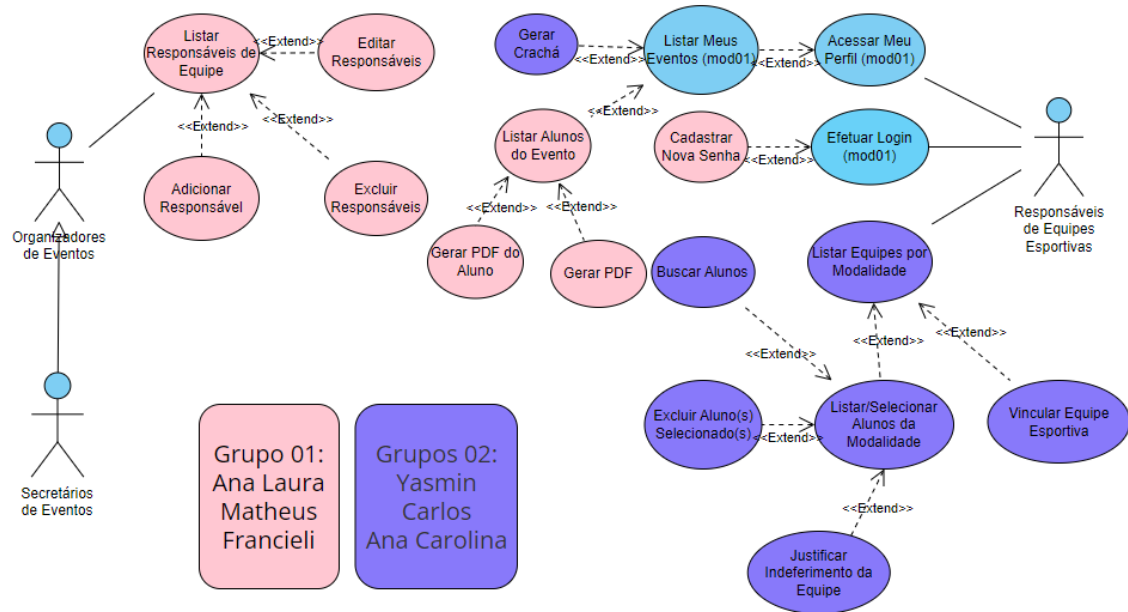
Descrição: Usuários do sistema “IFSports”.

2.3. Responsáveis de Equipes Esportivas

Descrição: Usuários do sistema “IFSports”.

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

3. Diagrama de Caso de Uso



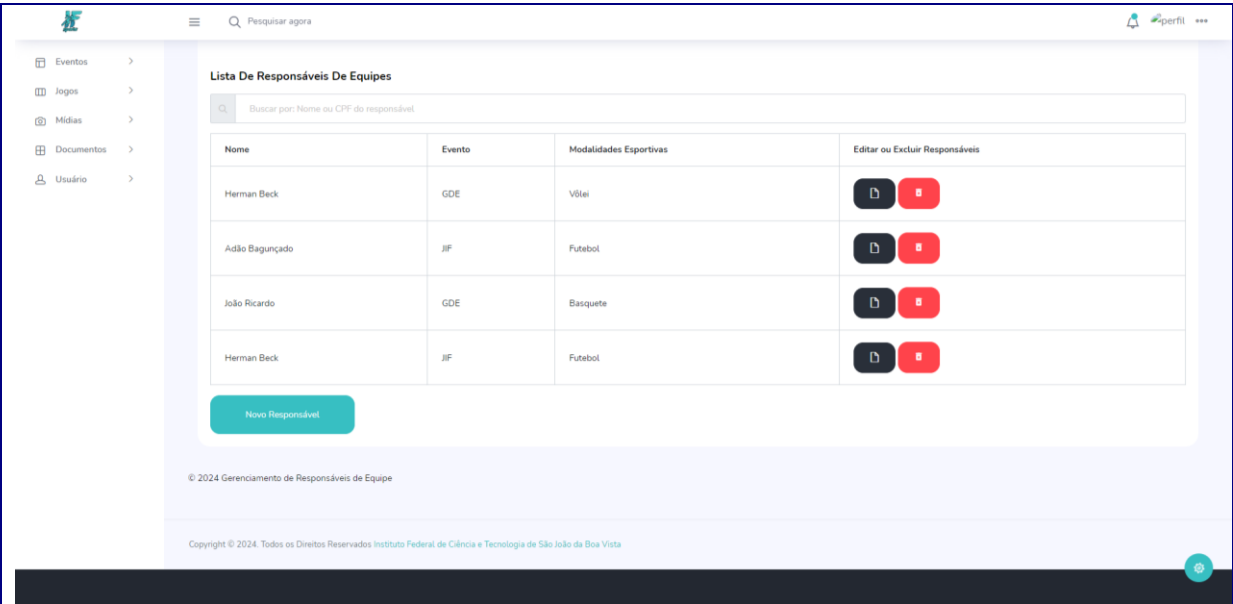
Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

4. Documentação dos Casos de Uso

4.1. Listar Responsáveis de Equipe

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de uso deverá ser executado toda vez que o método Listar Responsáveis de Equipes for iniciado.
Ator Principal:	Organizadores e Secretários de Eventos
Pré-Condição:	Estar logado no Sistema como Organizador ou Secretário de Eventos
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- Selecionar a opção “Listar Responsáveis de Equipes” no menu da interface.	2- O sistema deverá exibir uma listagem de todos os responsáveis de equipes cadastrados no evento, mostrando os seguintes dados de cada um deles: <ul style="list-style-type: none"> • Nome Completo: Varchar(60); • Nome do Evento: Varchar(100); • Modalidades Esportiva: Varchar(250); Também serão exibidas as opções (Botões): “Editar Responsável”, “Excluir Responsável” e “Novo Responsável”.
	3-Fim do Caso de Uso.
Fluxo Alternativo A: Clicar na opção “Editar Responsável”	
3- Selecionar o botão “Editar Responsável” na interface.	4- Fluxo descrito no Caso de Uso 4.2
Fluxo Alternativo B: Clicar na opção “Novo Responsável”	
3- Selecionar o botão “Novo Responsável” na interface.	4- Fluxo descrito no Caso de Uso 4.3
Fluxo Alternativo C: Clicar na opção “Excluir Responsável”	
3- Selecionar o botão “Excluir Responsável” na interface.	4- Fluxo descrito no Caso de Uso 4.4
Fluxo Alternativo D: Não ter nenhum responsável cadastrado	
1- Selecionar a opção “Listar Responsáveis de Equipes” no menu da interface.	2- O sistema deverá exibir uma mensagem na tela alertando o usuário: “Não tem nenhum responsável de equipe cadastrado” Também será exibido a opção (botão) “Novo Responsável”.
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

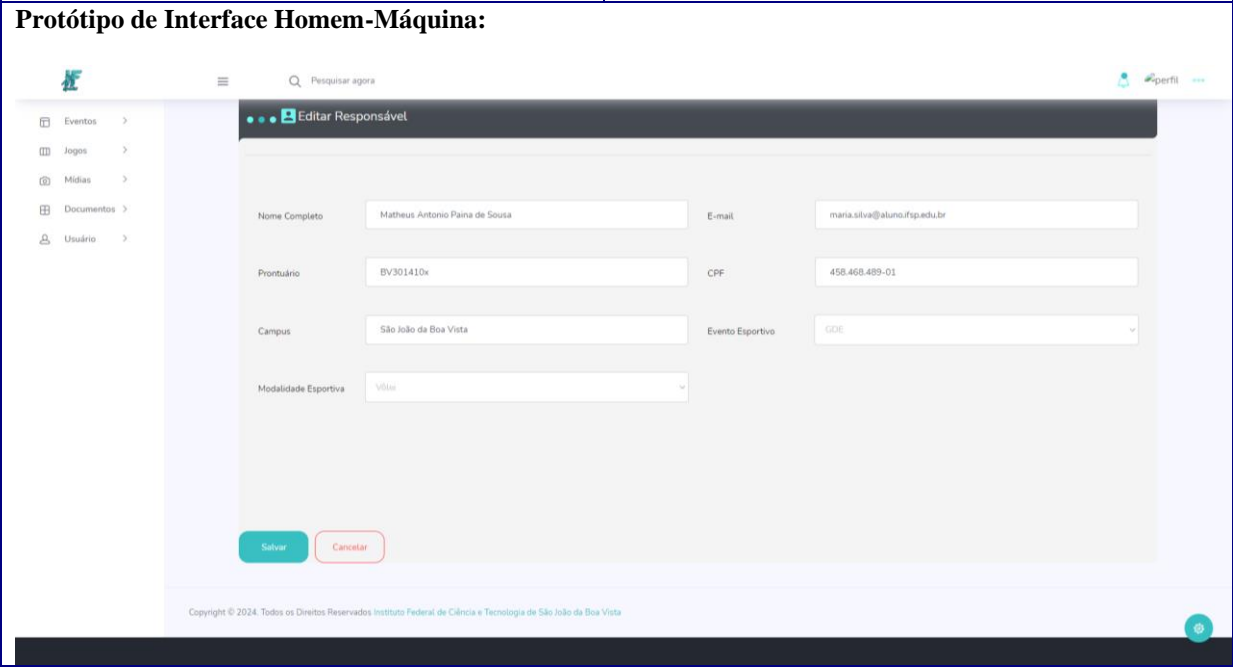


4.2. Editar Responsáveis

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de uso deverá ser executado toda vez que o método Editar Responsáveis for iniciado.
Ator Principal:	Organizadores e Secretários de Eventos
Pré-Condição:	Estar logado no Sistema como Organizador ou Secretário de Eventos e existir um ou mais responsáveis de equipes já cadastrados.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- Selecionar a opção “Editar Responsável” na tela de listagem de responsáveis de equipe.	2- O sistema deverá exibir os seguintes dados do responsável de equipe já preenchidos: <ul style="list-style-type: none">• Nome Completo: Varchar(60);• Email: Varchar(255) (Não alterável));• Prontuário: Varchar(9);• CPF: Integer(11);• Câmpus: Varchar(60);• Eventos; (uma listagem com todos os eventos e outra com os eventos que já estão vinculados a ele e o usuário pode adicionar ou remover os eventos dessas listagens);• Modalidades: (uma listagem com todos os eventos e outra com os eventos que já estão vinculados a ele e o usuário pode adicionar ou remover os eventos dessas listagens); Também serão exibidas duas opções (Botões): “Salvar” e “Cancelar”.
3- O usuário altera as informações desejadas	

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

4- O usuário clica no botão “Salvar”	5- O sistema deverá enviar uma mensagem “Tem certeza que deseja realizar essa ação?” Também trazer opções “Confirmar” e “Cancelar”
6- O usuário clica na opção “Confirmar”.	7- O sistema deverá salvar a edição realizada pelo usuário no banco de dados e exibir uma interface exibindo a seguinte mensagem “Equipe vinculada com sucesso!”.
	8-Fim do Caso de Uso.
Fluxo Alternativo A: O usuário deseja cancelar as alterações	
6- O usuário seleciona a opção “Cancelar”.	8- O sistema não salvará nenhuma alteração e deve retornar o usuário de volta para o fluxo descrito no Caso de Uso 4.1.
Fluxo Alternativo B: Digitar um caractere diferente de números no CPF	
3- O usuário digitou um ou mais caracteres que são diferentes do tipo Integer.	7- O sistema deverá exibir a seguinte mensagem: “Dado fornecido no campo CPF é inválido, preencha usando somente números.” O sistema irá direcionar o usuário para o Caso de Uso 4.2.



4.3. Novo Responsável

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de uso deverá ser executado toda vez que a opção “Novo Responsável” for iniciada
Ator Principal:	Organizadores e Secretários de Eventos
Pré-Condição:	Estar logado no Sistema como Organizador ou Secretário de Eventos
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O usuário seleciona a opção “Novo Responsável” na tela de listagem de responsáveis de equipe.	2- O sistema deverá exibir os seguintes campos de dados do responsável de equipe para serem preenchidos:

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

	<ul style="list-style-type: none"> • Nome Completo*: Varchar(60); • Email*: Varchar(255); • Prontuário*: Varchar(9); • CPF*: Integer(11); • Câmpus*: Varchar(60); • Eventos*: (uma listagem com todos os eventos será apresentada e o usuário pode adicionar os eventos); • Modalidades*: (uma listagem com todas as modalidades será apresentada e o usuário pode adicionar as modalidades); <p>Também serão exibidas duas opções (Botões):</p> <p>“Salvar” e “Cancelar”.</p> <p>Obs: Os campos marcados com * são obrigatórios.</p>
3- O usuário preenche todos os dados do responsável de equipe.	
4- O usuário clica no botão “Salvar”	
	5- O sistema deverá salvar a edição realizada pelo usuário no banco de dados e exibir uma interface exibindo a seguinte mensagem: “Responsável de Equipe cadastrado com sucesso!”.
	6-Fim do Caso de Uso.
Fluxo Alternativo A: Dado obrigatório não fornecido	
3- O usuário não fornece um ou mais dados obrigatórios.	5- O Sistema exibe a seguinte mensagem: “Dado obrigatório não fornecido”.
	O sistema deverá direcionar o usuário para o Caso de Uso 4.3.
Fluxo Alternativo B: O usuário selecionar a opção “Cancelar”	
3- O usuário clica na opção “Cancelar”.	5- O sistema não salvará nenhuma alteração e deve retornar o usuário de volta para o fluxo descrito no Caso de Uso 4.1.
Fluxo Alternativo C: Digitar um caractere diferente de números no CPF	
3- O usuário digitou um ou mais caracteres que são diferentes do tipo Integer.	5- O sistema deverá exibir a seguinte mensagem: “Dado fornecido no campo CPF é inválido, preencha usando somente números.”
	O sistema irá direcionar o usuário para o Caso de Uso 4.3.
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	

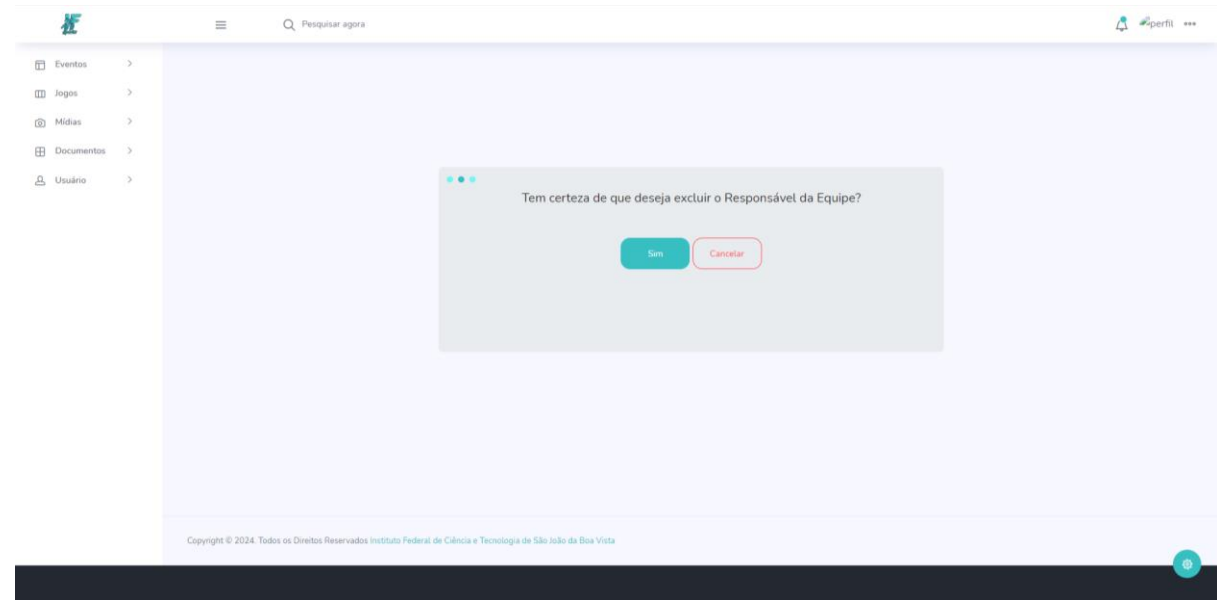
Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

The screenshot shows a web application interface for adding a responsible person. On the left is a sidebar with navigation links: Eventos, Jogos, Mídias, Documentos, and Usuário. The main area is titled 'Adicionar Responsável' and contains a form with the following fields: 'Nome Completo' (with example 'Ex: Ana Carolina Moreira Ferreira'), 'E-mail' (with example 'Exemplo: maria.silva@aluno.ifs.edu.br'), 'Prontuário' (with example 'Exemplo: BVXXXXXX'), 'CPF' (with example 'Exemplo: XXX.XXX.XXX-XX'), 'Campus' (with example 'Ex: São João da Boa Vista'), 'Senha Padrão' (with value 'ifsp123'), 'Evento Esportivo' (a dropdown menu with 'GDE' selected), and 'Modalidade Esportiva' (a dropdown menu with 'Vôlei' selected). At the bottom of the form are two buttons: 'Salvar' (green) and 'Cancelar' (red). The footer of the page indicates 'Copyright © 2024. Todos os Direitos Reservados Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de São João da Boa Vista'.

4.4. Excluir Responsável

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de uso deverá ser executado toda vez que a opção “Excluir Responsável” for iniciada.
Ator Principal:	Organizadores e Secretários de Eventos
Pré-Condição:	Estar logado no Sistema como Organizador ou Secretário de Eventos e existir um ou mais responsáveis de equipes já cadastrados
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- Selecionar a opção “Excluir Responsável” na tela de listagem de responsáveis de equipe.	2- O sistema deverá exibir uma mensagem perguntando: “Tem certeza que deseja excluir o Responsável de Equipe?” Também serão exibidas duas opções (Botões): “Sim” e “Cancelar”.
3- O usuário clica na opção “Sim”.	4 - O sistema deleta o Responsável de Equipe do banco de dados e exibe a seguinte mensagem: “Responsável de Equipe Excluído com sucesso!”.
	5 - Fim do Caso de Uso
Fluxo Alternativo A: O usuário seleciona a opção cancelar	
2- O usuário seleciona a opção “Cancelar”	4- O sistema não salvará nenhuma alteração e deve retornar o usuário de volta para o fluxo descrito no Caso de Uso 4.1.
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

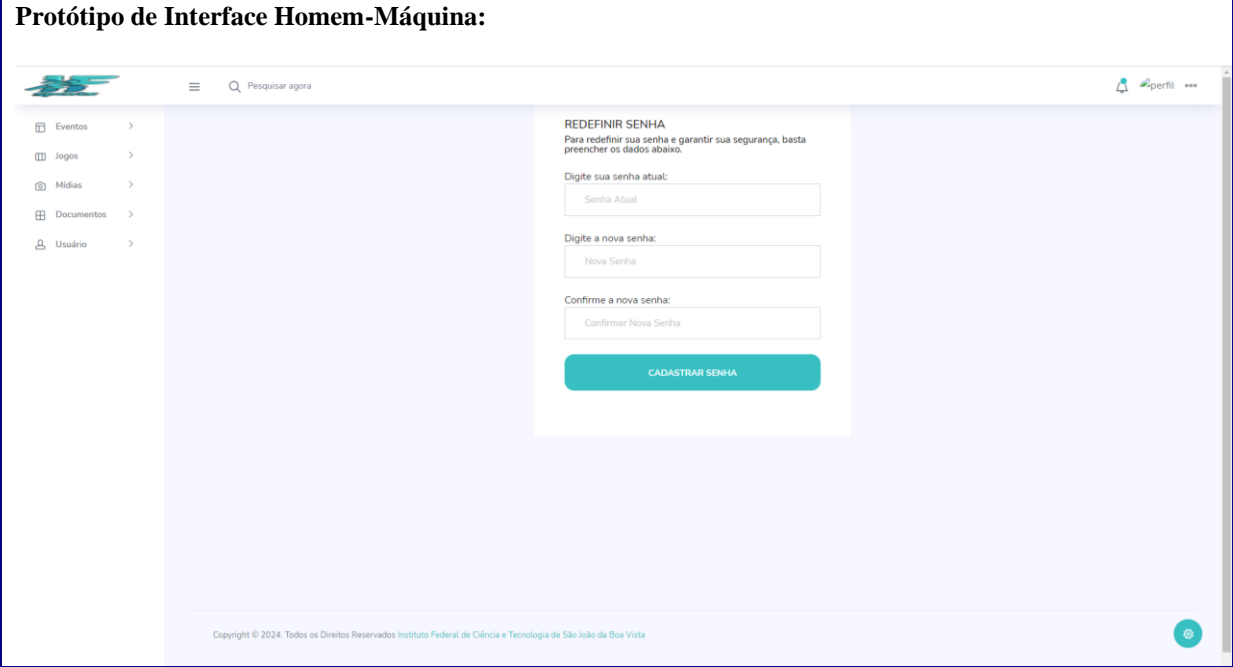


4.5. Cadastrar nova senha

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de uso deverá ser executado toda vez que o método Cadastrar Nova Senha for iniciado.
Ator Principal:	Responsável de Equipes.
Pré-Condição:	Estar logado no sistema como responsável de equipe; Ser o primeiro login do usuário.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
2- O usuário redefine a sua senha preenchendo os campos de texto projetados na tela.	1- O sistema deverá redirecionar o usuário para uma nova tela contendo os seguintes campos de texto: <ul style="list-style-type: none">• Nova Senha*: Varchar(12);• Confirmar Nova Senha*: Varchar(12); Também será exibida a opção (Botão): “Salvar”. Obs: Os campos marcados com * são obrigatórios.
3- O usuário clica no botão “Salvar”.	4- O sistema deverá salvar a alteração da senha do usuário e direcioná-lo para a tela de login.
	5- Fim de caso de uso.
Fluxo Alternativo A: Campo “Nova Senha” preenchido com senha diferente	
2- O usuário preenche o campo “Confirmar Nova Senha” com uma senha diferente da descrita no campo “Nova Senha”	4- O sistema exibirá a seguinte mensagem: “Os campos preenchidos devem ser exatamente iguais.” O sistema deverá direcionar o usuário para o Caso de Uso 4.5.
Fluxo Alternativo B: A senha inserida não atingir o número de caracteres mínimo	
2- O usuário fornece uma senha que não possui o número mínimo de caracteres.	4- O sistema exibirá a seguinte mensagem: “A senha fornecida não atinge o limite mínimo de caracteres”.

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

	O sistema deverá direcionar o usuário para o Caso de Uso 4.5.
Fluxo Alternativo C: Dado obrigatório não fornecido	
2- O usuário não preenche um ou mais dados obrigatórios.	4- O Sistema exibe a seguinte mensagem: "Dado obrigatório não preenchido!". O sistema deverá direcionar o usuário para o Caso de Uso 4.5.

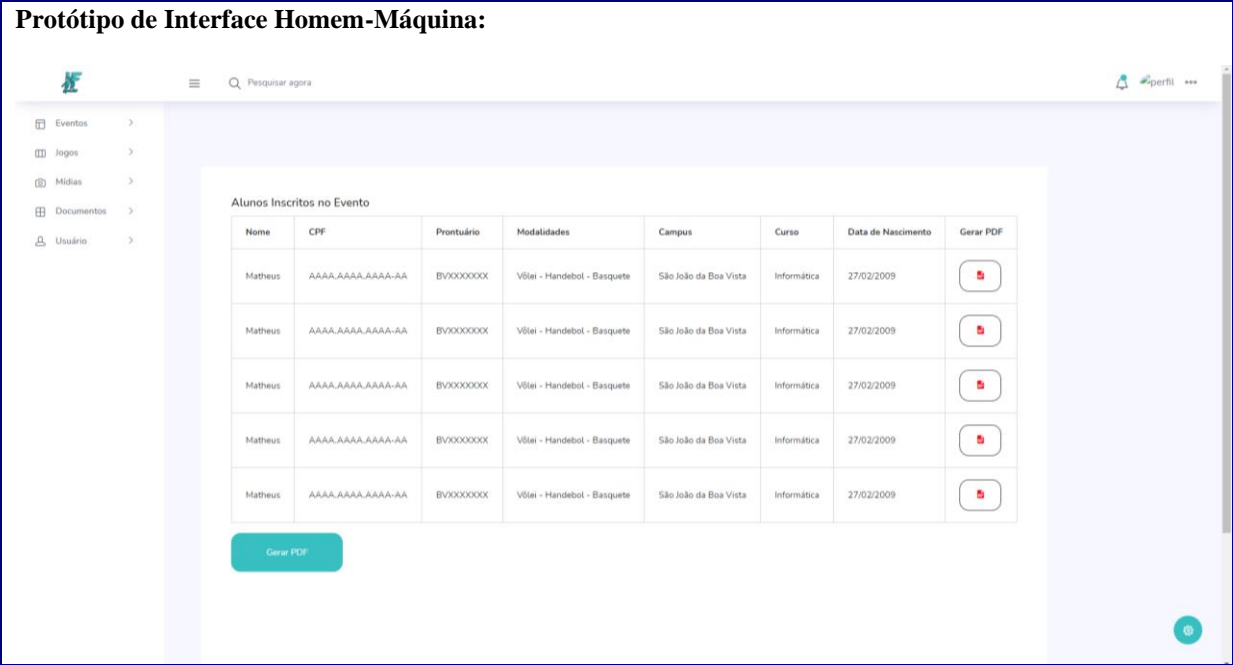


4.6. Listar alunos do evento

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de uso deverá ser executado toda vez que o método "Listar Alunos do Evento" for iniciado.
Ator Principal:	Responsável de equipes
Pré-Condição:	Estar logado no sistema como responsável de equipe
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O usuário clica na opção "Listar Alunos do Evento".	2- O sistema deverá exibir uma lista com todos os alunos cadastrados naquele evento, com as seguintes informações de cada: <ul style="list-style-type: none">• Nome Completo: Varchar (60);• CPF: Integer(11) Primary Key;• Prontuário: Varchar (9);• Modalidades: Varchar (255);• Câmpus: Varchar (60);• Curso: Varchar(30);• Data de Nascimento: DATE; Ex: AAAA-MM-DD. Também será exibido a opção (botão) "Gerar PDF".

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

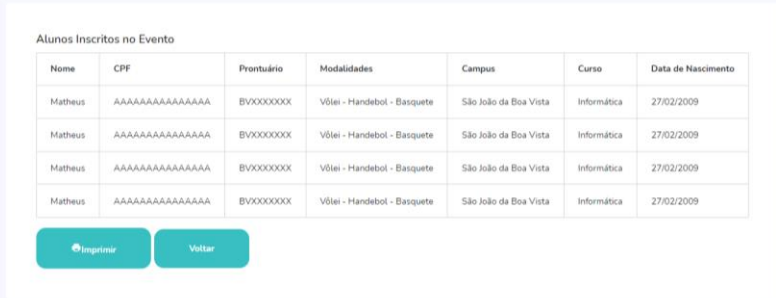
3- Fim do Caso de Uso	
Fluxo Alternativo A: “Gerar PDF” for selecionado	
2- Usuário seleciona a opção “Gerar PDF”	2- Fluxo descrito no Caso de Uso 4.7.
Fluxo Alternativo B: ícone de PDF (“Gerar PDF Do Aluno”) for selecionado	
2- Usuário seleciona o ícone de PDF (“Gerar PDF Do Aluno”) .	2- Fluxo descrito no Caso de Uso 4.15.
Fluxo Alternativo C: Não existir alunos inscritos no evento	
1- O usuário clica na opção “Listar Alunos do Evento”.	2- O sistema deverá exibir a seguinte mensagem: “Não existe nenhum aluno inscrito neste evento”.

Protótipo de Interface Homem-Máquina:	
 <p>The screenshot displays a web application interface. On the left is a sidebar menu with options: Eventos, Jogos, Mídias, Documentos, and Usuário. The main content area is titled 'Alunos Inscritos no Evento' and contains a table with the following columns: Nome, CPF, Prontuário, Modalidades, Campus, Curso, Data de Nascimento, and Gerar PDF. The table lists five identical entries for a student named 'Matheus' with CPF 'AAAA.AAAA.AAAA-AA', Prontuário 'BVXXXXXX', and birth date '27/02/2009'. Each entry has a 'Gerar PDF' button with a red icon. Below the table is a green 'Gerar PDF' button. The interface also includes a search bar at the top and a user profile icon on the right.</p>	

4.7. Gerar PDF

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de uso deverá ser executado toda vez que o método “Gerar PDF” for iniciado.
Ator Principal:	Responsável de Equipe
Pré-Condição:	Estar logado no sistema
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O usuário clica na opção “Gerar PDF”.	2- O sistema gera um PDF com todos os alunos inscritos no Evento, contendo os seguintes dados de cada aluno: <ul style="list-style-type: none"> • Nome Completo: Varchar(60); • CPF: Integer(11) Primary Key; • Prontuário: Varchar(9); • Modalidades: Varchar(100); • Câmpus: Varchar(60); • Curso: Varchar(30); • Data de Nascimento: DATE; Ex: AAAA-MM-DD.

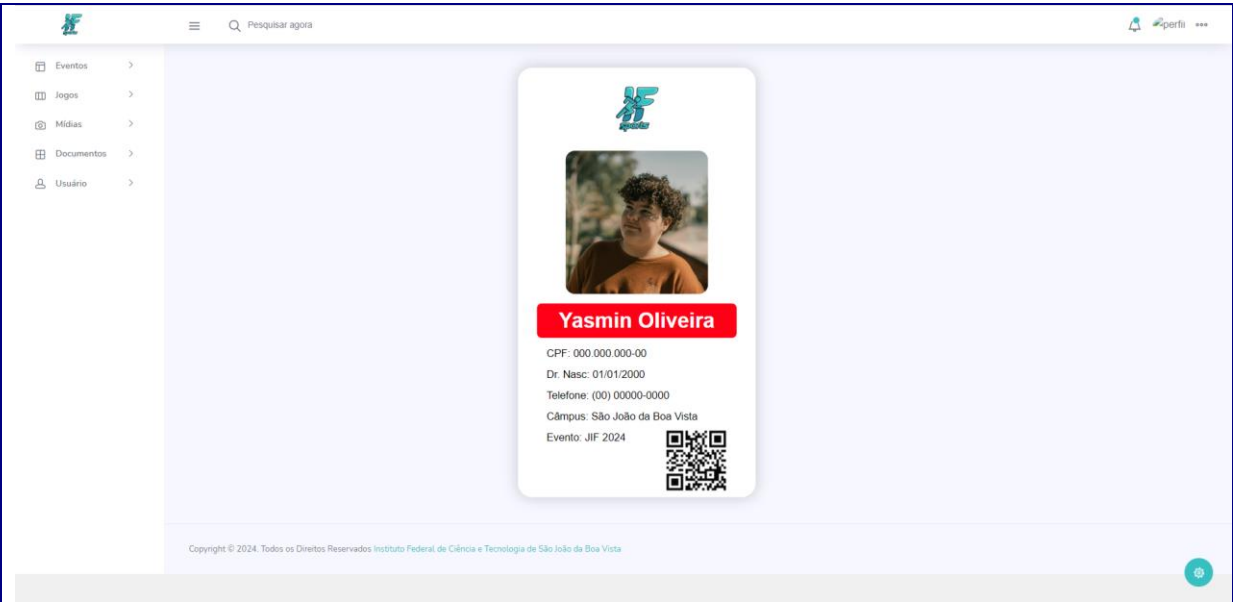
Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

3- Fim do Caso de Uso.
Protótipo de Interface Homem-Máquina: 

4.8. Gerar Crachá

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de uso deverá ser executado toda vez que o método “Gerar Crachá” for iniciado.
Ator Principal:	Responsáveis de Equipes Esportivas
Pré-Condição:	Estar logado no sistema como Responsável de Equipe.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O usuário clica no perfil dele.	2- O sistema exibirá os seguintes dados do usuário: <ul style="list-style-type: none"> ● Nome Completo: VARCHAR(60); ● CPF: INTEGER(11) PRIMARY KEY; ● Modalidades: VARCHAR(250); ● Cargo: VARCHAR(20); ● Câmpus: VARCHAR(60); ● Prontuário: VARCHAR(20); ● Evento Esportivo: VARCHAR(50). Também terá uma opção(botão) “Gerar Crachá”.
3- O usuário seleciona a opção “Gerar Crachá”.	4- O sistema gera um crachá, contendo exatamente os mesmos dados apresentados no perfil do usuário. Nessa mesma tela do crachá, o sistema também exibirá um QR CODE, o qual serve para ser lido e computar a participação do responsável no evento.
	5- Fim de Caso de Uso.
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	

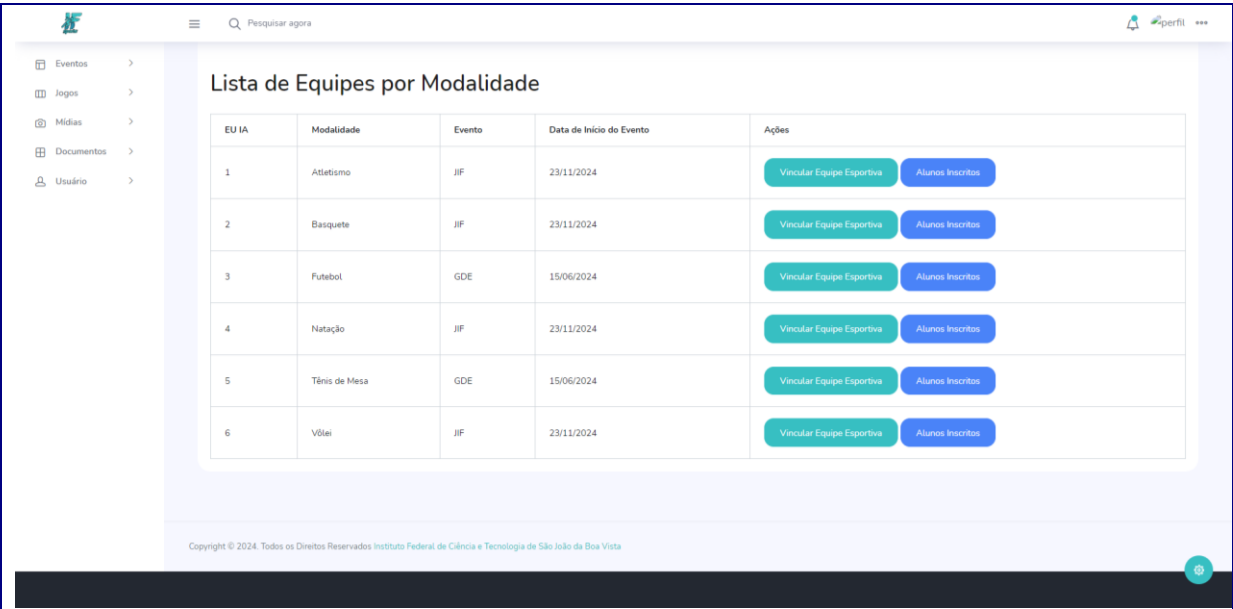
Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	



4.9. Listar equipes por Modalidades

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de uso deverá ser executado toda vez que o método “Listar Equipes por Modalidades” for iniciado.
Ator Principal:	Responsáveis de Equipes Esportivas
Pré-Condição:	Estar logado no sistema como Responsável de Equipe.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O responsável seleciona a opção "Listar Equipes por Modalidades".	2- O sistema exibirá uma tabela contendo as seguintes colunas: <ul style="list-style-type: none">● ID: INTEGER● Modalidade: VARCHAR(100);● Evento Esportivo: VARCHAR(50);● Início: DATE A última coluna será “Ações”, na qual deve conter dois botões: “Alunos Inscritos” e “Vincular Equipe”.
	3- Fim do Caso de Uso
Fluxo Alternativo A: “Vincular Equipe Esportiva” for selecionado	
1- O responsável seleciona a opção (botão) “Vincular Equipe Esportiva”.	2- Fluxo descrito no Caso de Uso 4.10.
Fluxo Alternativo B: “Alunos Inscritos” for selecionado	
1- O responsável seleciona a opção (botão) “Alunos Inscritos”.	2- Fluxo descrito no Caso de Uso 4.11.
Fluxo Alternativo C: Nenhuma Equipe Esportiva cadastrada	
1- O responsável seleciona a opção "Listar Equipes por Modalidades".	2- O sistema exibe a seguinte mensagem: “Não existe nenhuma equipe cadastrada”. Fim do caso de Uso.
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	

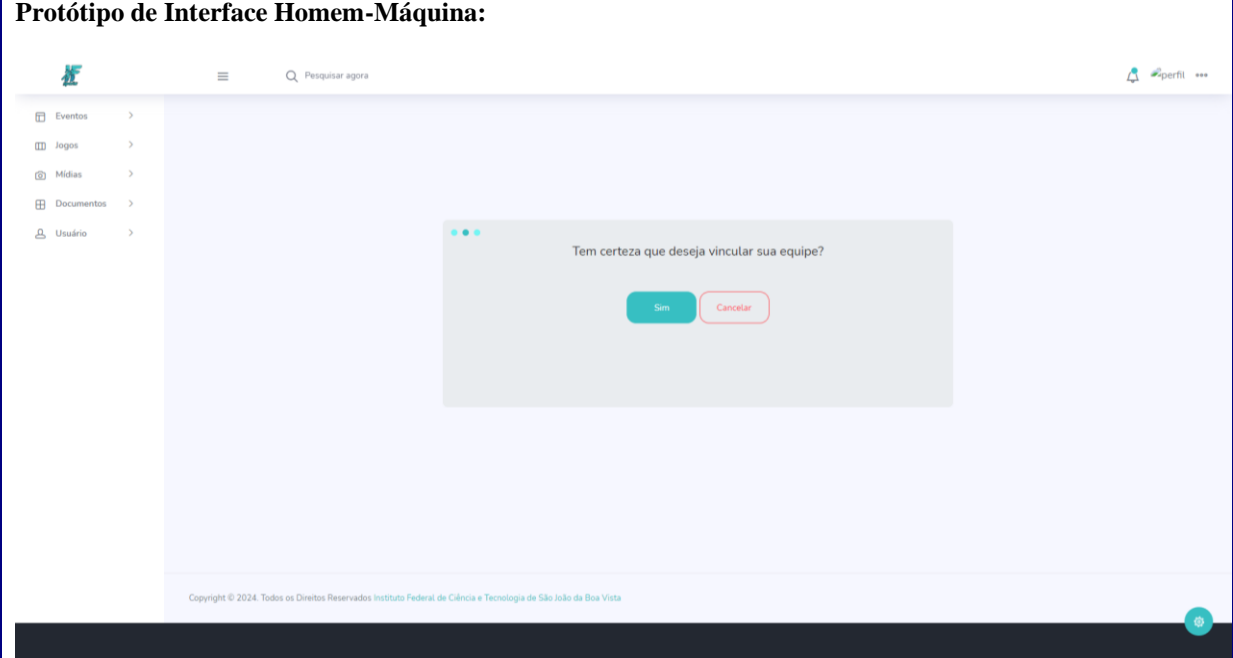
Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	



4.10. Vincular Equipe Esportiva

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Esse Caso de Uso deverá ser executado toda vez que o método Vincular Equipe Esportiva for iniciado.
Ator Principal:	Responsável de Equipe Esportiva.
Pré-Condição:	Estar logado no sistema como Responsável de Equipe, ter um número de alunos na equipe entre o mínimo e o máximo permitido na modalidade e realizar a ação dentro do prazo estipulado (data anterior ao evento desejado).
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O usuário seleciona o botão de “Vincular Equipe Esportiva” no menu da interface de listagem das equipes.	2- O sistema deverá enviar uma mensagem “Tem certeza que deseja realizar essa ação?” Também trazer opções “Confirmar” e “Cancelar”
3- O usuário seleciona o botão “Confirmar”.	4- O sistema deverá salvar a edição realizada pelo usuário no banco de dados e exibir uma interface exibindo a seguinte mensagem “Equipe vinculada com sucesso!”.
	5- Fim do Caso de Uso.
Fluxo Alternativo A: Não ter o número de alunos da equipe dentro do estipulado	
1- Selecionar o botão de “Vincular Equipe Esportiva” no menu da interface de listagem das equipes.	3- O sistema deverá exibir uma interface com a seguinte mensagem: “Não foi possível concluir a vinculação, pois o número de alunos da equipe não está dentro do número estipulado pela modalidade”. O sistema deverá direcionar o usuário para o Caso de Uso 4.9.
Fluxo Alternativo B: Não vincular equipe dentro da data máxima	
1- Selecionar o botão de “Vincular Equipe Esportiva” no menu da interface de listagem das equipes.	3- O sistema deverá exibir uma interface com a seguinte mensagem: “Não foi possível concluir a vinculação da equipe, pois já atingiu a data limite”.

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

	O sistema deverá direcionar o usuário para o Caso de Uso 4.9.
Fluxo Alternativo C: Selecionar “Cancelar”	
3- Selecionar o botão de “Cancelar”.	4- Nada acontece. O sistema deverá direcionar o usuário para o Caso de Uso 4.9.
Protótipo de Interface Homem-Máquina: 	

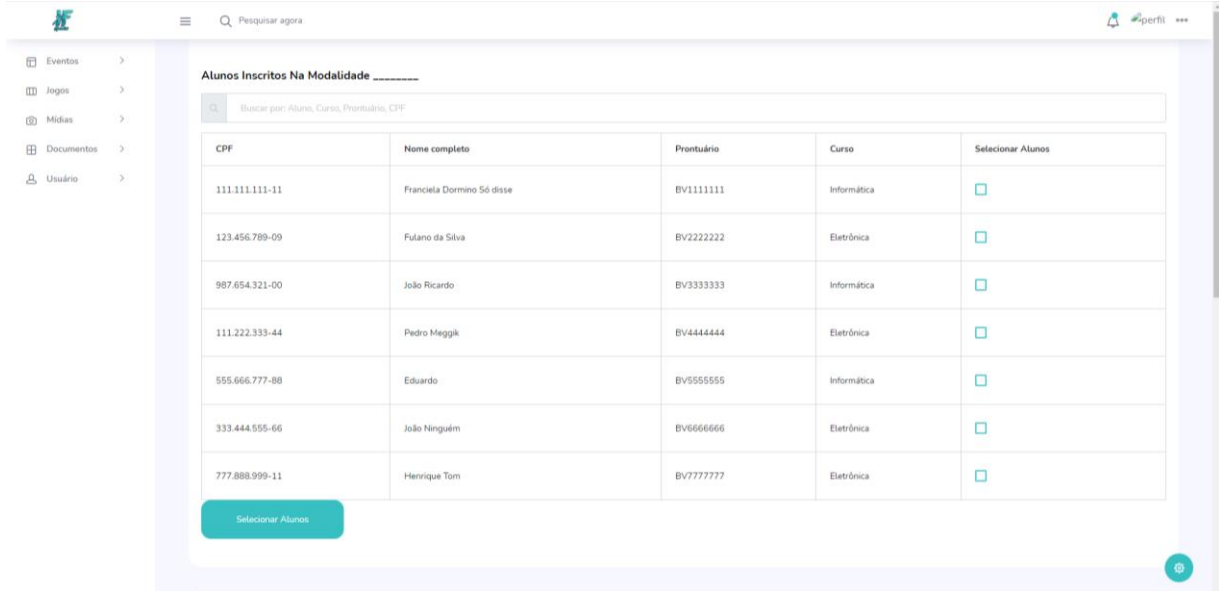
4.11. Listar/Selecionar Alunos da Modalidade

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Esse Caso de Uso deverá ser executado toda vez que o método “Alunos Inscritos” for iniciado.
Ator Principal:	Responsável de Equipe Esportiva.
Pré-Condição:	Estar logado no sistema como Responsável de Equipe.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O usuário seleciona o botão de “Alunos Inscritos” no menu da interface da modalidade desejada.	<p>2- O sistema deverá exibir duas tabelas, uma ao lado da outra.</p> <p>A tabela posicionada ao lado esquerdo deverá conter no topo uma barra de pesquisa e abaixo, os nomes de todos os alunos inscritos na modalidade em questão. À esquerda dos nomes, deve haver um botão do tipo checkbox para cada aluno.</p> <p>A tabela posicionada ao lado direito deverá conter os nomes dos alunos, se houver, já selecionados para a equipe.</p> <p>Se já houver alunos na equipe, o sistema deve apresentar um ícone de lixeira ao final da linha da tabela, para excluir o aluno da equipe e voltá-lo à lista de alunos inscritos.</p>

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

	<p>Em ambas tabelas, juntamente com o nome de cada aluno, o sistema apresentará também os seguintes dados dos atletas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - NomeCompleto: VARCHAR(60); - CPF: INTEGER(11); - Prontuário: VARCHAR(9); - Curso: VARCHAR(30); <p>Ao final da tabela, o sistema deverá incluir o botão “Selecionar”.</p> <p>Ao final da tabela, o sistema deverá incluir os botões “Salvar” e “Cancelar”.</p>
3- O usuário seleciona os alunos, através do checkbox, de acordo com o critério da seletiva. Após a seleção dos alunos, o usuário deve clicar no botão “Selecionar”.	4- O sistema salva as informações e retira os nomes selecionados da lista principal de alunos inscritos (lista do lado esquerdo) e o transfere para a lista ao lado de membros da equipe.
5- O usuário seleciona o botão “Salvar”.	6- O sistema deverá salvar a edição realizada pelo usuário no banco de dados.
	7- Fim do Caso de Uso.
Fluxo Alternativo A: Selecionar “Cancelar”	
3- O usuário selecionar a opção “Cancelar”	4- Nenhuma alteração é feita e o sistema volta ao Caso de Uso “Listar Equipes por Modalidades”.
Fluxo Alternativo B: Não Ter Alunos Inscritos na Modalidade	
1- Selecionar o botão de “Alunos Inscritos” no menu da interface da modalidade desejada.	2- O sistema exibe uma mensagem comunicando que não há alunos inscritos naquela modalidade. O sistema volta ao Caso de Uso 4.9..
Fluxo Alternativo C: Não Selecionar o Número Mínimo de Alunos	
3- O usuário seleciona os alunos, através do checkbox, de acordo com o critério da seletiva. Após a seleção dos alunos, o usuário deve clicar no botão “Selecionar”.	4- O sistema exibe uma mensagem comunicando que a equipe não pode ser formada/alterada, pois o número de alunos selecionados está abaixo do permitido pela modalidade. O sistema volta ao Caso de Uso “Listar Alunos da Modalidade”.
Fluxo Alternativo D: Selecionar um Número de Alunos que Exceda o Limite da Modalidade	
3- O usuário seleciona os alunos, através do checkbox, de acordo com o critério da seletiva. Após a seleção dos alunos, o usuário deve clicar no botão “Selecionar”.	4- O sistema exibe uma mensagem comunicando que a equipe não pode ser formada/alterada, pois o número de alunos selecionados está excedendo o número permitido pela modalidade. O sistema volta ao Caso de Uso “Listar Alunos da Modalidade”.
Fluxo Alternativo E: Não Selecionar Alunos	
3- O usuário seleciona nenhum aluno, através do checkbox, e clique no botão “Selecionar”.	4- O sistema exibe uma mensagem comunicando que a equipe não pode ser formada/alterada, pois o número de alunos selecionados está abaixo do permitido pela modalidade. O sistema volta ao Caso de Uso “Listar Alunos da Modalidade”.
Fluxo Alternativo F: “Excluir Aluno(Ícone de Lixeira)” for selecionado	

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

3- O usuário seleciona a opção “Excluir Aluno(Ícone de Lixeira)”.	4- Fluxo descrito no Caso de Uso 4.12.
Fluxo Alternativo G: “Buscar Aluno(Barra de Pesquisa)” for selecionado	
3- O usuário seleciona a opção “Buscar Aluno(Barra de Pesquisa)”.	4- Fluxo descrito no Caso de Uso 4.13.
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	
	

4.12. Excluir Aluno

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Esse Caso de Uso deverá ser executado toda vez que o método Excluir Atleta (ícone de lixeira) for iniciado.
Ator Principal:	Responsável de Equipe
Pré-Condição:	Estar logado no sistema como Responsável de Equipe.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O usuário seleciona o botão “Excluir Aluno” (ícone de lixeira) na Lista de Alunos Selecionados.	2- O sistema apresentará uma nova janela perguntando se o usuário deseja excluir o aluno. Também serão exibidas as opções(botões): “Sim” e “Não”.
3- O usuário seleciona o botão “Sim”.	4- O sistema deve remover o aluno selecionado do banco de dados e da Lista de Alunos selecionados, retornando a listagem inicial.
	5- Fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo A: A opção(botão) “Não” for selecionada	
3- O usuário seleciona o botão “Não”	4- Nada acontece e o sistema retorna o usuário para o Caso de Uso 4.12.
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

Alunos Inscritos Na Modalidade _____

Buscar por: Aluno, Curso, Prontuário, CPF

CPF	Nome completo	Prontuário	Curso	Selecionar Alunos
111.111.111-11	Franciela Dormino Só disse	BV11111111	Informática	<input type="checkbox"/>
123.456.789-09	Fulano da Silva	BV22222222	Eletrônica	<input type="checkbox"/>
987.654.321-00	Jolo Ricardo	BV33333333	Informática	<input type="checkbox"/>
111.222.333-44	Pedro Meggik	BV44444444	Eletrônica	<input type="checkbox"/>
555.666.777-88	Eduardo	BV55555555	Informática	<input type="checkbox"/>
333.444.555-66	Jolo Ninguém	BV66666666	Eletrônica	<input type="checkbox"/>
777.888.999-11	Henrique Tom	BV77777777	Eletrônica	<input type="checkbox"/>

Selecionar Alunos

4.13. Buscar Aluno(s)

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Esse Caso de Uso deverá ser executado toda vez que o método Buscar Aluno(s) for iniciado.
Ator Principal:	Responsável de Equipe.
Pré-Condição:	Estar logado no sistema como Responsável de Equipe.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O usuário clica na barra de pesquisa e faz a busca de um aluno (informando seu nome) disponível na tabela de alunos inscritos.	2- O sistema deverá filtrar os alunos de acordo com os caracteres digitados na barra de pesquisa. O sistema modifica a lista de alunos, mostrando apenas os alunos que foram filtrados.
	3- Fim do Caso de Uso.
Fluxo Alternativo A: Aluno Não Inscrito	
3- O usuário busca por um aluno não inscrito na barra de pesquisa.	4- O sistema retorna uma mensagem para o usuário com as seguintes informações: “Não há nenhum aluno cadastrado com este dado, verifique se foi digitado corretamente!”. Retorna ao Caso de Uso 4.13
Fluxo Alternativo B: O usuário informa um nome de maneira incorreta	
3- O usuário busca por um aluno com o nome digitado incorretamente na barra de pesquisa.	4- O sistema retorna uma mensagem para o usuário com as seguintes informações: “Não há nenhum aluno cadastrado com este dado, verifique se foi digitado corretamente!”. Retorna ao Caso de Uso 4.13
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

Alunos Inscritos Na Modalidade _____

Buscar por: Aluno, Curso, Prontuário, CPF

CPF	Nome completo	Prontuário	Curso	Selecionar Alunos
111.111.111-11	Francieli Dormino Só disse	BV1111111	Informática	<input type="checkbox"/>
123.456.789-09	Fulano da Silva	BV2222222	Eletrônica	<input type="checkbox"/>
987.654.321-00	Jolo Ricardo	BV3333333	Informática	<input type="checkbox"/>
111.222.333-44	Pedro Meggik	BV4444444	Eletrônica	<input type="checkbox"/>
555.666.777-88	Eduardo	BV5555555	Informática	<input type="checkbox"/>
333.444.555-66	Jolo Ninguém	BV6666666	Eletrônica	<input type="checkbox"/>
777.888.999-11	Henrique Tom	BV7777777	Eletrônica	<input type="checkbox"/>

Selecionar Alunos

4.14. Justificar Indeferimento da Equipe

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Esse Caso de Uso deverá ser executado toda vez que o método Justificar Indeferimento da Equipe for iniciado.
Ator Principal:	Responsável de Equipe.
Pré-Condição:	Estar logado no sistema como Responsável de Equipe.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O usuário seleciona o botão “Salvar” na tela de selecionar alunos.	2- O sistema exibe uma página contendo os nomes dos alunos não selecionados para a determinada equipe. Embaixo de cada nome, haverá um campo de texto para que o responsável use para escrever a razão pela qual o aluno não foi escolhido. Ao final da listagem, o sistema deverá incluir os botões “Enviar” e “Cancelar”.
3- O responsável de equipe preenche TODOS os campos de texto e seleciona o botão “Enviar”.	4- O sistema salva a justificativa e retorna ao Caso de Uso 4.11
	5- Fim do Caso de Uso.
Fluxo Alternativo A: O responsável Seleciona “Cancelar”	
3- O responsável de equipe seleciona o botão “Cancelar”.	4- Nada acontece e o sistema retorna o usuário para o Caso de Uso 4.11.
Fluxo Alternativo B: O Responsável não Preenche Todos os Campos	
3- O responsável de equipe deixa de preencher algum campo de texto e seleciona o botão “Enviar”.	4- O sistema retorna uma mensagem para o usuário com as seguintes informações: “Não foi possível concluir esta ação pois é obrigatório que todos os campos de texto estejam preenchidos!”. Retorna ao Caso de Uso 4.14.

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

Protótipo de Interface Homem-Máquina:

Copyright © 2024. Todos os Direitos Reservados Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de São João da Boa Vista



4.15. Gerar PDF Do Aluno

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de uso deverá ser executado toda vez que o método “Gerar PDF Do Aluno” for iniciado.
Ator Principal:	Responsável de Equipe
Pré-Condição:	Estar logado no sistema
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1- O usuário clica no ícone de PDF (“Gerar PDF Do Aluno”) .	2- O sistema gera um PDF de um aluno em específico inscrito no Evento, contendo os seus seguintes dados: <ul style="list-style-type: none">• Nome Completo: Varchar(60);• CPF: Integer(11) Primary Key;• Prontuário: Varchar(9);• Modalidades: Varchar(100);• Câmpus: Varchar(60);• Curso: Varchar(30);• Data de Nascimento: DATE; Ex: AAAA-MM-DD.
	3- Fim do Caso de Uso.
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

Aluno Inscrito no Evento

Nome	CPF	Prontuário	Modalidades	Campus	Curso	Data de Nascimento
Matheus	AAAAAAAAAAAAA	EVXXXXXXX	Vôlei - Handebol - Basquete	São João da Boa Vista	Informática	27/02/2009

5. Estimativa de Esforços por Pontos de Caso de Uso

5.1. Fatores Técnicos

Fatores Técnicos	Peso	Relevância	Resultado
Sistema Distribuído	2	0	0
Desempenho da Aplicação	1	1	1
Eficiência do Usuário Final	1	1	1
Complexidade de Processamento Interno	1	0	0
Reusabilidade de Código	1	0	0
Facilidade de Instalação	0.5	0	0
Usabilidade (Facilidade de utilização)	0.5	2	1
Portabilidade	2	1	2
Facilidade de Manutenção	1	0	0
Concorrências	1	2	2
Características de Segurança	1	2	2
Acesso Direto a Dispositivos de Terceiros	1	1	1
Requer Treinamento Especial aos Usuários	1	1	1
		Tfactor	11

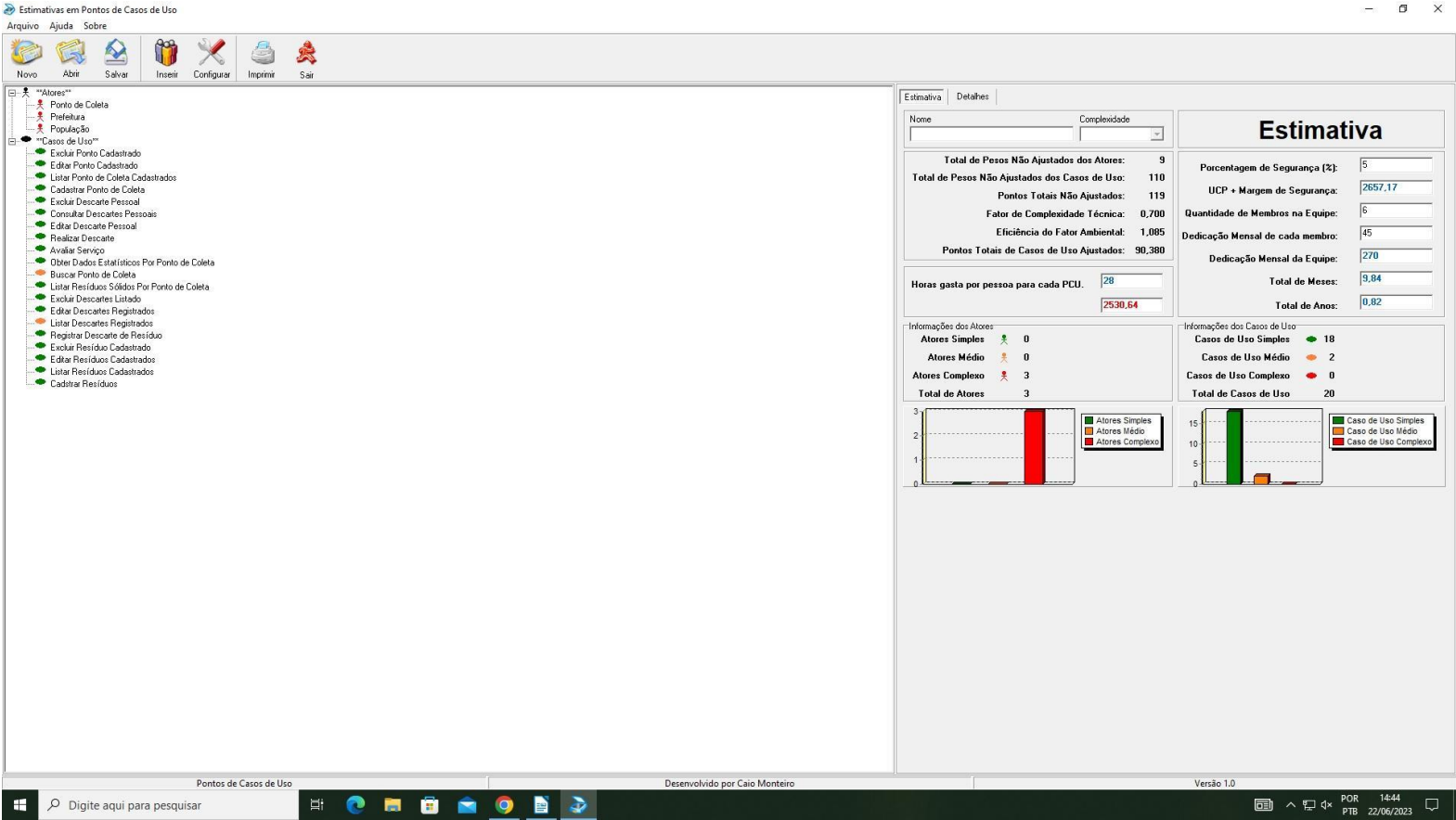
5.2. Fatores Ambientais

Fatores Ambientais	Peso	Relevância	Resultados
Familiaridade com o Processo Iterativo Unificado	1.5	2	3
Experiência na Aplicação	0.5	2	1
Experiência em Orientação a Objetos	1	2	2
Capacidade de Liderança em Análise	0.5	5	2.5
Motivação	1	3	3
Estabilidade de Requisitos	2	3	6
Consultores <i>Part-Time</i>	-1	4	-4
Linguagem de Programação na Linguagem	-1	2	-2
		Tfactor	11,5

Gestão de Equipes Esportivas / IFSports	Versão: 2.0
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 26/08/2024
Casos de Uso - Módulo 03.doc	

5.3. Estimativa de Esforços

Abaixo, encontram-se definidas as métricas para a estimativa de esforços do módulo em questão:



Na tabela a seguir, existe um resumo das métricas:

Valor da Hora do Projeto:	R\$15,00	
Quantidade de Horas Prevista no Módulo:	2235,29 horas	
Quantidade de Atores:		
Simple	Médio	Complexo
0	0	3
Quantidade de Casos de Uso:		
Simple	Médio	Complexo
13	2	0
Valor Total do Módulo:	R\$33.540,00	