
IFSports

Módulo 01 – Welcome: Welcome e Usuários
Modelo de Casos de Uso
Versão 1.7

Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
29/07/2024	1.0	Elaboração inicial do documento nos casos de uso do grupo 1 e 2.	Ana Julia Biazoto, Árika, Ana Clara Ferreira, Bruno, Emily, Maria Eduarda e Maria Luiza.
31/07/2024	1.1	Elaboração do caso de uso “Cadastrar Novo Aluno” (tabela 4.2).	Ana Clara Ferreira, Emily, e Maria Luiza.
04/08/2024	1.2	Elaboração dos casos de usos: “Listar Eventos”, “Visualizar Resultados Finais” e “Visualizar Fotos” (tabelas 4.3, 4.6 e 4.7).	Ana Clara Ferreira, Emily e Maria Luiza.
05/08/2024	1.3	Elaboração dos casos de uso: “Entrar em Contato”, “Filtrar Resultados” (Tabela 4.4 e 4.5). Edição do caso de uso “Listar Eventos”, “Listar meus Eventos”, “Dashboard” (Tabela 4.3).	Árika, Ana Clara Ferreira, Bruno, Emily, e Maria Luiza, Prof. Fernanda, Prof. Breno.
05/08/2024	1.4	Junção das tabelas de ambos os grupos.	Ana Julia Biazoto.
13/08/2024	1.5	Elaboração da descrição dos atores.	Maria Luiza.
16/08/2024	1.6	Edição na tabela 4.11.	Árika.
19/08/2014	1.7	Estimativa de Esforços por Pontos de Caso de Uso	Ana Julia Biazoto, Árika, Ana Clara Ferreira, Bruno, Emily e Maria Luiza.
2/09/2024	1.8	Revisão do documento.	Ana Julia Biazoto, Árika, Ana Clara Ferreira, Bruno, Emily, Maria Eduarda e Maria Luiza.

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.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

Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

1. Introdução

Este documento apresenta uma Visão dos Casos de Uso, seus cenários e protótipos, organizando o Modelo dos Casos de Uso do Módulo 01 (Página Welcome).

2. Atores

2.1. Visitantes

Descrição: O visitante entra na página do “IFSposts”.

2.2. Alunos

Descrição: O aluno do Instituto Federal poderá realizar inscrição em eventos esportivos; editar informações pessoais; gerar seu crachá; visualizar informações e os resultados dos eventos.

2.3. Administradores

Descrição: O administrador é responsável por gerenciar o sistema do “IFSposts”.

2.4. Responsáveis de equipe

Descrição: O responsável de equipe poderá inscrever seu time em eventos esportivos; editar informações dos membros da equipe; visualizar os resultados das competições.

2.5. Organizadores de eventos

Descrição: O organizador de eventos poderá gerenciar inscrições para eventos esportivos; editar informações dos eventos; gerar documentos como cronogramas e listas de participantes; visualizar e atualizar as informações de cada evento.

2.6. Secretários de eventos

Descrição: O secretário de eventos poderá registrar inscrições para eventos esportivos; editar dados dos participantes; gerar e emitir crachás; visualizar informações e os resultados dos eventos.

2.7. Sistema E-mail

Descrição: O sistema de E-mail automatiza a comunicação entre o sistema e os usuários, enviando e-mails de confirmação após o cadastro, redefinição de senha, e entre em contato.

2.8. API Captcha

Descrição: O sistema integrará a API Captcha para diferenciar usuários humanos de bots automatizados. Durante o cadastro e a redefinição de senha, o CAPTCHA será ativado para validar as ações do usuário.

2.9. API QR code

Descrição: O sistema integrará a API de QR code nos crachás dos participantes, que, ao ser escaneado, direciona diretamente para o perfil do usuário no sistema, permitindo uma rápida visualização das informações

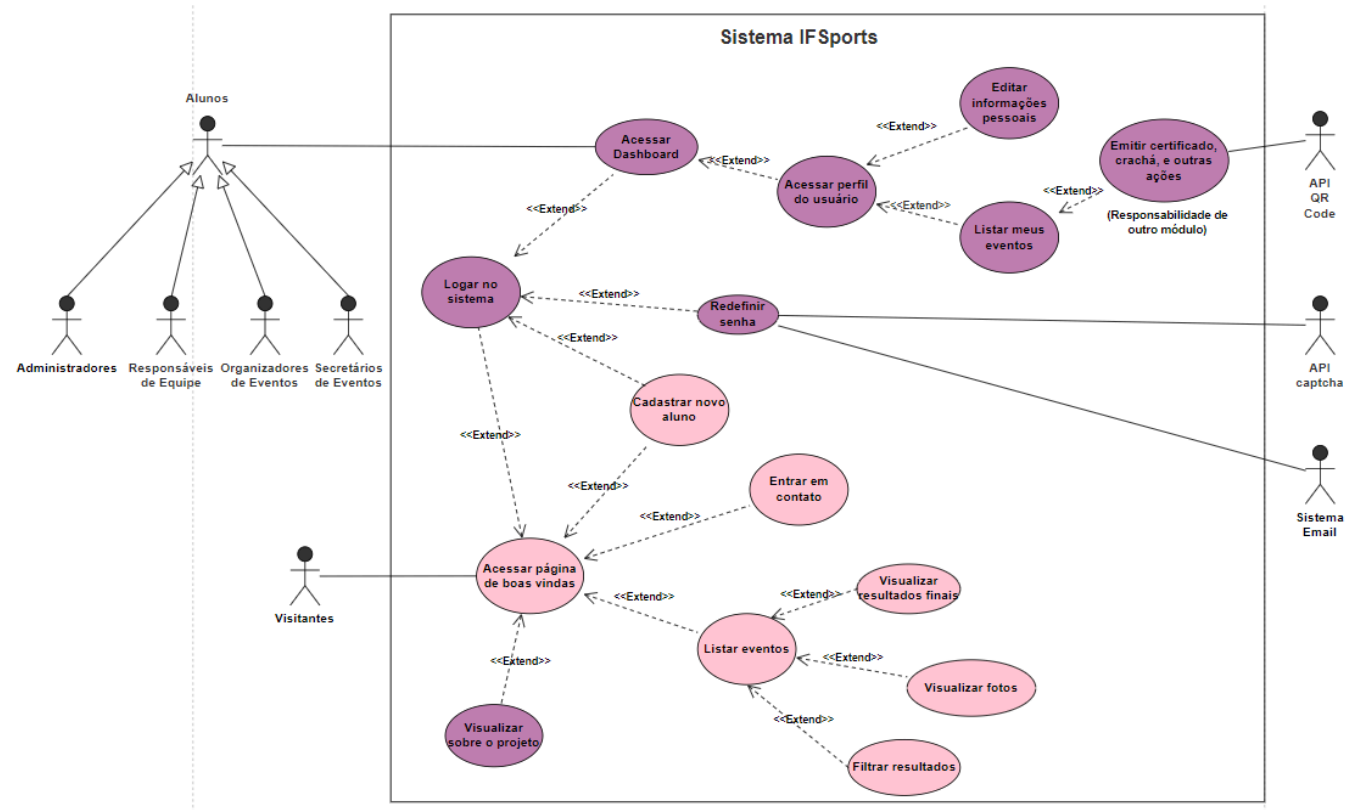
Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

pessoais e do status de inscrição, além de facilitar o acesso às informações durante o evento.

3. Diagrama de Caso de Uso

Ana Julia
Arika
Bruno
Maria Eduarda

Ana Clara
Emily
Maria Luiza



Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

4. Documentação dos Casos de Uso

4.1. Acessar Página de Boas Vindas

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de Uso deverá apresentar a página de boas vindas.
Ator Principal:	Visitantes
Pré-Condição:	—
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. Clicar no link que direcione para a página de boas vindas.	2. O sistema deverá mostrar uma interface gráfica que exibe botões para as seguintes funcionalidades: <ul style="list-style-type: none"> • “Início”, • “Login”, • “Resultados”, • “Cadastrar”, • “Sobre o projeto”, • “Contato”.
	3. Fim do Caso de Uso.
Fluxo Alternativo A: Início	
3. O usuário clica no botão “Início”	4. O sistema redireciona para o topo da página welcome.
Fluxo Alternativo B: Login	
3. O usuário clica no botão “Login”	4.O caso de uso “Logar no sistema” é executado (Tabela 4.8)
Fluxo Alternativo C: Cadastrar aluno	
3. O usuário clica no botão “Cadastrar”	4. O caso de uso “Cadastrar novo aluno” é executado (Tabela 4.2)
Fluxo Alternativo D: Resultados	
3. O usuário clica no botão “Resultados”	4.O caso de uso “Listar eventos” é executado (Tabela 4.3)
Fluxo Alternativo E: Entrar em contato	
3. O usuário clica no botão “Entrar em contato”	4. O caso de uso “Entrar em contato” é executado (Tabela 4.4)
Fluxo Alternativo F: Sobre o projeto	
3. O usuário clica no botão “Sobre o projeto”	4. O caso de uso “Visualizar sobre o projeto” é executado (Tabela 4.14)
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	

4.2. Cadastrar Novo Aluno

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de Uso deverá ser executado toda vez que o método Cadastrar Aluno for iniciado.
Ator Principal:	Alunos.
Pré-Condição:	—
Fluxo Principal	

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. Selecionar a opção “Cadastrar” no menu da interface.	<p>2. O sistema deverá exibir um formulário que permitirá o aluno realizar seu cadastro. Os dados a serem coletados são:</p> <p>Dados pessoais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome completo do aluno: Varchar (100). • Nome social: Varchar (100). • Data de nascimento*: Date (8) Ex: DD/MM/AAAA. • Sexo*: ENUM <ul style="list-style-type: none"> ○ Masculino; ○ Feminino. • Etnia: ENUM <ul style="list-style-type: none"> ○ Branco; ○ Preto; ○ Pardo; ○ Indígena; ○ Amarelo. • CPF*: Varchar (11). • RG*: Varchar (9). • Foto do aluno: Varchar (255). • Telefone*: Varchar (15). • Endereço: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cidade* (Campo de seleção); ○ Estado* (Campo de seleção); ○ Rua*.Varchar(100); ○ Bairro*.Varchar(50); ○ Cep*.Varchar(8); ○ Complemento Varchar(100). <p>Dados Educacionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prontuário*: Varchar (9); • E-mail Institucional*:Varchar (255); • Estado do Campus*: (Campo de seleção); • Campus*: (Campo de seleção); • Curso*:(Campo de seleção). <p>Definição de Senha:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definição de senha*. Varchar (20); • Verificar senha*. Varchar (20). <p>Ao final do formulário haverá dois botões: “Cadastrar”; “Cancelar”.</p> <p>Obs: Os campos marcados com * são obrigatórios</p>
3. O aluno insere todos os dados corretamente e clica no botão “Cadastrar”.	4. O sistema valida os dados e insere uma nova solicitação no banco de dados.
	5. O sistema exibe a mensagem “Cadastrado com sucesso” confirmando o envio.
	6. Fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo A: Cancelar	
3. O aluno seleciona a opção “Cancelar”.	4. O sistema cancela o envio dos dados e redireciona o aluno para a página inicial.
Fluxo Alternativo B: Campo não preenchido	

Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

3. O aluno não preenche os campos obrigatórios.

4. O sistema exibe a mensagem “Campo não preenchido” e redireciona para o campo.

Fluxo Alternativo C: Campo preenchido incorretamente

3. O aluno preenche incorretamente algum(ns) campo(s).

4. O sistema exibe a mensagem “Inválido” abaixo do(s) campo(s) incorreto(s).

Protótipo de Interface Homem-Máquina:

The image displays two screenshots of a web interface for a sports system, likely for IFSP (Instituto Federal de São Paulo). Both screenshots feature a teal background and a white logo in the top left corner.


The top screenshot shows the 'Cadastro' (Registration) form. It includes the following fields:

- Nome* (Name): A text input field.
- Nome Social (Social Name): A text input field.
- Data de Nascimento* (Date of Birth): A date selection field.
- Sexo* (Sex): A radio button selection between 'Masculino' (Male) and 'Feminino' (Female).
- Próximo (Next): A teal button at the bottom.

The bottom screenshot shows the 'Dados Pessoais' (Personal Data) form. It includes the following fields:

- CPF* (CPF): A text input field.
- RG* (RG): A text input field.
- Nacionalidade* (Nationality): A text input field.
- Telefone* (Telephone): A text input field.
- Foto do Estudante* (Student Photo): A section with a 'DOWNLOAD' button and a photo upload icon.
- Próximo (Next): A teal button at the bottom.

Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	



Endereço

CEP*


Rua*

Bairro*

Cidade*

Estado*

Próximo



Definir Senha

Definir Senha*

Digite Novamente*

☐ Não sou um robô

Enviar

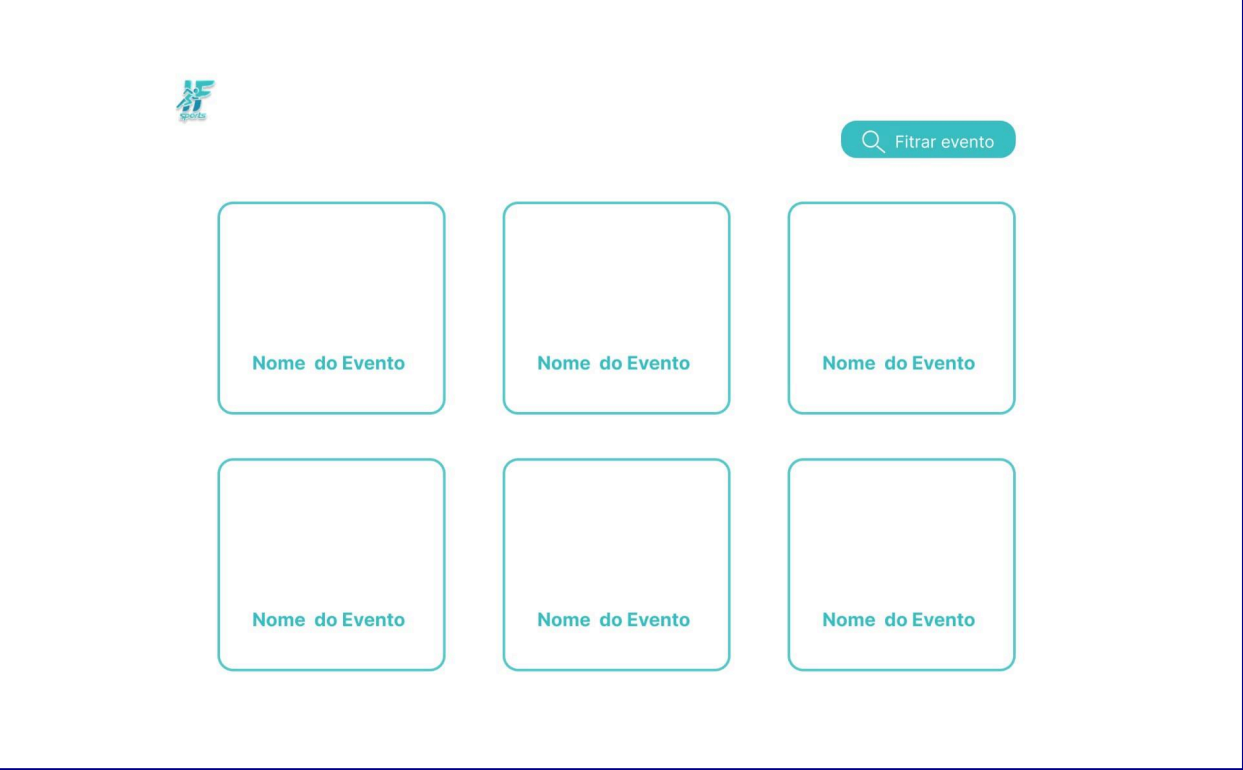
4.3. Listar Eventos

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de Uso deverá ser executado toda vez que o botão “Resultados” for iniciado.
Ator Principal:	Visitantes.
Pré-Condição:	—
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. Clicar no botão “Resultados” no menu da interface.	2. O sistema deverá exibir todos os eventos cadastrados, listando em ordem do mais recente para o mais antigo. Estes eventos estarão dispostos um ao lado do outro, sendo mostrados logotipos e legendas referentes a cada evento.

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

	Além disso, na porção superior da tela, haverá uma barra de pesquisa, que servirá para filtrar os eventos.
3. O usuário clica em um evento.	4. O sistema exibe duas opções: “Resultados Finais” e “Fotos”.
	5. Fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo A: Não existem eventos cadastrados	
	4. O sistema exibe uma mensagem informando: “Não existem eventos cadastrados”.
Fluxo Alternativo B: Filtrar eventos	
3. O usuário clica na barra de pesquisa.	4. O caso de uso “Filtrar Resultados” é executado (Tabela 4.5).
Fluxo Alternativo C: Resultados Finais	
3. O usuário clica em um dos eventos e seleciona o botão “Resultados Finais”.	4. O caso de uso “Visualizar Resultados Finais” é executado (Tabela 4.6).
Fluxo Alternativo D: Visualizar fotos	
3. O usuário clica em um dos eventos e seleciona o botão “Fotos”.	4. O caso de uso “Visualizar Fotos” é executado (Tabela 4.7).

Protótipo de Interface Homem-Máquina:



4.4. Entrar em Contato

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este caso de uso permitirá que os usuários se comuniquem diretamente com os administradores do sistema.
Ator Principal:	Visitantes
Pré-Condição:	—

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. Clicar no botão “Contato” no menu da interface.	2. O sistema deverá exibir um formulário que servirá como um canal direto para que o usuário tire dúvidas sobre os eventos, relate problemas técnicos, sugestões e outros. Este formulário terá os seguintes campos de dados: <ul style="list-style-type: none"> • Primeiro nome*: Varchar (100); • Sobrenome*: Varchar (100); • Email*: Varchar (255); • Mensagem*: Varchar (1000). • Motivo*: ENUM <ul style="list-style-type: none"> ○ Dúvidas sobre Eventos; ○ Relatar Problemas Técnicos; ○ Sugestões; ○ Outros. <p>Além disso, haverá um botão na parte de baixo da tela, chamado “Enviar”.</p>
3. O usuário preenche todos os campos e clica no botão “Enviar”.	4. O sistema valida os dados e insere uma nova solicitação no banco de dados.
	5. O sistema exibe a mensagem “Mensagem enviada com sucesso” confirmando o envio.
	6. Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo A: Cancelar	
3. O usuário seleciona a opção “Cancelar”.	4. O sistema cancela o envio dos dados e redireciona o usuário para a página inicial.
Fluxo Alternativo B: Campo não preenchido	
3. O usuário não preenche os campos obrigatórios.	4. O sistema exibe a mensagem “Campo não preenchido” e redireciona para o campo.
Fluxo Alternativo C: Campo preenchido incorretamente	
3. O usuário preenche incorretamente algum(ns) campo(s).	4. O sistema exibe a mensagem “Inválido” abaixo do(s) campo(s) incorreto(s).

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

Protótipo de Interface Homem-Máquina:

4.5. Filtrar Resultados

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de Uso deverá ser executado toda vez que a barra de pesquisa, na página “Resultados”, for iniciada.
Ator Principal:	Usuários
Pré-Condição:	-
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. O usuário clica na barra de pesquisa.	2. O sistema expande a barra de pesquisa, exibindo o seguintes campos para filtragem: <ul style="list-style-type: none"> • Data do evento; • Nome do evento; • Status do evento. Abaixo dos campos haverá o botão “Buscar”.
3. O usuário seleciona o(s) filtro(s) que deseja aplicar e clica no botão “Buscar”	4. O sistema exibe os eventos de acordo com a filtragem realizada.
	5. Fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo A: Não existem eventos cadastrados	
	2. O sistema exibe uma mensagem informando: “Não existem eventos cadastrados”.

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

Protótipo de Interface Homem-Máquina:



Filtro de resultados

Data do evento

Nome do evento

Status do evento

todos

todos

todos

Q

Buscar

4.6. Visualizar Resultados Finais

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este caso de uso deverá exibir os resultados finais da modalidade que o usuário escolher, através dos filtros.
Ator Principal:	Usuários
Pré-Condição:	-
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. O usuário clica na modalidade escolhida dentre as filtradas na página “Resultados”.	2. O sistema exibe uma interface gráfica que apresenta fotos recentes do evento e o resultado da competição da modalidade, mostrando primeiro, segundo e terceiro lugares, com fotos dos ganhadores.
	3. fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo A: Resultado não atualizado	
	2. O sistema exibe a mensagem “Resultado não atualizado”.

Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

Protótipo de Interface Homem-Máquina:

The wireframe shows a user interface for viewing photos. At the top, there's a logo for 'IFSports'. Below it, a section titled 'Modalidades' contains a horizontal row of six empty rectangular boxes, likely for selecting a sport or event, with left and right navigation arrows. Underneath, a larger box is labeled 'Evento Modalidade' and contains three horizontal lines for ranking, labeled '1°', '2°', and '3°'.

4.7. Visualizar Fotos

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este caso de uso deverá exibir as fotos das competições com filtragem por evento.
Ator Principal:	Usuários.
Pré-Condição:	-
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. Clicar no botão “Fotos dos Eventos” no menu da interface.	2. O sistema deverá apresentar uma barra de pesquisa na parte superior da interface, que servirá para filtrar as fotos, e, abaixo dessa barra, serão exibidas fotos associadas aos eventos mais recentes com legenda.
	3. Fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo A: Não existem fotos cadastradas	
3. O usuário clica no botão “Pesquisar fotos”, que se encontra na barra de pesquisa, levando assim para a página com as fotos dos eventos.	4. O sistema exibe uma mensagem informando que “Não existem fotos cadastradas.”
Fluxo Alternativo B: Visualizar fotos de um evento específico	
3. O usuário clica em uma das fotos.	4. O caso de uso “Visualizar Fotos” é executado (Tabela).

Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

Protótipo de Interface Homem-Máquina:



4.8. Logar no Sistema

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este caso de uso será executado toda vez que o método Logar for iniciado.
Ator Principal:	Alunos, administradores, responsáveis de equipes, organizadores de evento e secretários de evento.
Pré-Condição:	Não tem.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. Selecionar a opção “Logar” no menu da landing page.	2. O sistema apresentará uma interface com um formulário pedindo os seguintes dados para efetuar o login: <ul style="list-style-type: none">Email*: Varchar(255);Senha*:Varchar(50); Além disso, o sistema exibirá as ações: Logar, redefinir senha e registre-se aqui.
3. O usuário preenche os dados corretamente e aperta na opção “Logar”.	4. O sistema valida os dados e redireciona o Aluno/Administrador para a interface da dashboard.
	5. Fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo A: Usuário não encontrado	
3. O usuário preenche os dados incorretamente/não está cadastrado no banco de dados e aperta na opção “Logar”	4. O sistema deverá exibir uma mensagem informando que o usuário não foi encontrado no sistema.

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

5. Fim do caso de uso.'	
Fluxo Alternativo B: Redefinir senha	
3. Selecionar a opção "Redefinir senha" na interface.	4. O caso de uso "Redefinir senha" é executado.
	5. Fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo C: Cadastrar novo aluno	
3. Selecionar a opção "Registre-se aqui" na interface.	4. O caso de uso "Cadastrar novo aluno" é executado.
	5. Fim do caso de uso.

Protótipo de Interface Homem-Máquina:

IFS
sports

LOGIN

Não tem uma conta ainda?
[Registre-se aqui!](#)

EMAIL *

SENHA *

[Esqueci minha senha](#)

ENTRAR

4.9. Redefinir Senha

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este caso de uso será executado toda vez que o método Redefinir senha for iniciado.
Ator Principal:	Alunos, administradores, responsáveis de equipes, organizadores de evento e secretários de evento.
Pré-Condição:	Não tem..
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. Selecionar a opção "Redefinir senha" na interface da tela de login.	2. O sistema apresentará uma interface com um formulário pedindo o seguinte dado para começar a redefinição da senha:
3. O usuário clica no botão "Enviar" e recebe via E-mail um link para a redefinição da senha. O usuário clica no link e é redirecionado para a interface da redefinição de senha.	<ul style="list-style-type: none"> Email*: Varchar(255); Também será exibido um método de verificação captcha. Além disso, será exibido o botão: Enviar.
5. O usuário preenche os dados corretamente e clica no botão de confirmação.	

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

	<p>4. O sistema apresentará uma interface com um formulário pedindo os seguintes dados para finalizar a redefinição da senha:</p> <ul style="list-style-type: none"> Email*: Varchar(255); Senha*: Varchar(100); <p>O campo de senha terá que ser preenchido duas vezes para a confirmação da senha. Além disso, será exibido um botão de confirmação para a redefinição da senha.</p> <p>6. O sistema valida os dados e confirma a alteração da senha informando na tela.</p>
	7. Fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo A: Dados incorretos	
5. O usuário preenche os dados incorretamente e clica no botão de confirmação.	<p>6. O sistema deverá exibir uma mensagem informando que os dados inseridos estão incorretos.</p> <p>7. Fim do caso de uso.</p>

Protótipo de Interface Homem-Máquina:






RECUPERAÇÃO DE SENHA

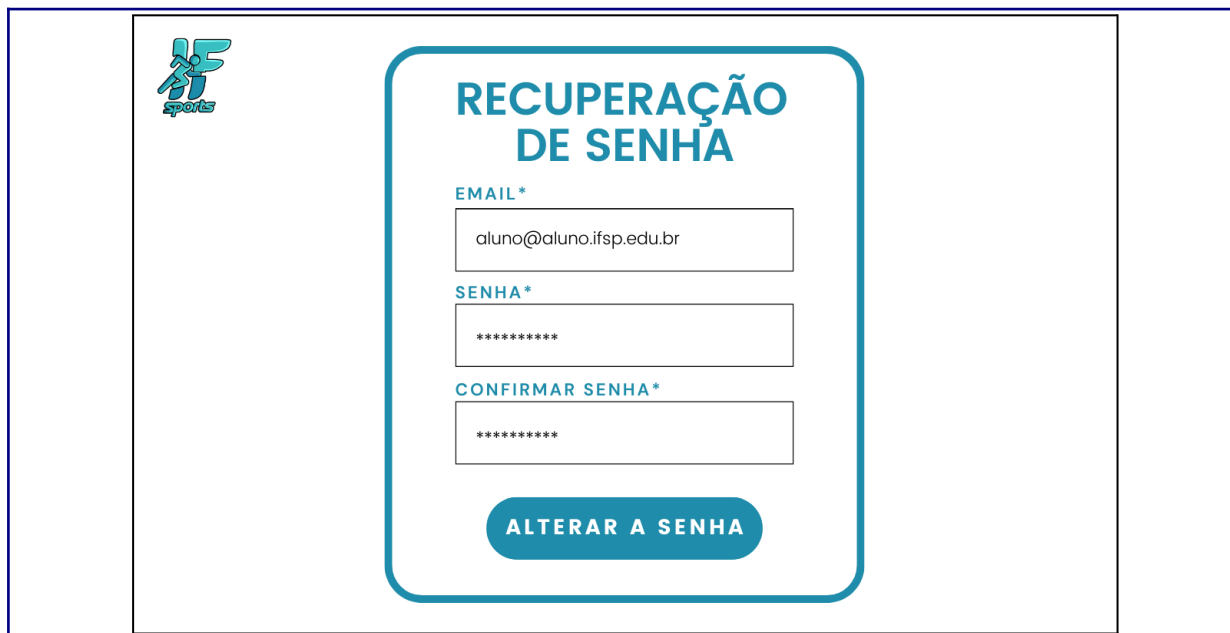
Informe o seu e-mail para poder alterar a sua senha.

EMAIL *

☐ Não sou um robô


ENVIAR

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	



4.10. Acessar Dashboard

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este caso de uso será executado toda vez que o método Acessar dashboard for iniciado.
Ator Principal:	Alunos
Pré-Condição:	Estar logado no sistema.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. Selecionar a opção “Entrar” na tela de login (Referente ao Caso de Uso 4.1). 3. O aluno seleciona a opção referente ao que deseja e é redirecionado para a interface desejada.	2. O sistema apresentará a interface da dashboard do aluno contendo um menu lateral com os seguintes botões: <ul style="list-style-type: none"> • Inscrever-se em um Evento; • Meus Eventos; • Ajustar Pendências; • Resultados Finais dos Eventos. 4. Fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo A: Dashboard do Responsável de Equipes	
3. O Responsável de Equipes seleciona a opção referente ao que deseja e é redirecionado para a interface desejada.	2. O sistema apresentará a interface da dashboard do Responsável de Equipes, contendo um menu lateral com os seguintes botões: <ul style="list-style-type: none"> • Meus Eventos; • Ajustar Pendências; • Resultados Finais dos Eventos. 4. Fim do caso de uso.
Fluxo Alternativo B: Dashboard do Secretário de Eventos	
3. O Secretário de Eventos seleciona a opção referente ao que deseja e é redirecionado para a interface desejada.	2. O sistema apresentará a interface da dashboard do secretário de eventos, contendo um menu lateral com os seguintes botões:

Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

	<ul style="list-style-type: none"> • Meus Eventos; • Resultados Finais dos Eventos. <p>4. Fim do caso de uso.</p>
--	---

Fluxo Alternativo C: Dashboard do Organizador de Eventos

3. O Organizador de Eventos seleciona a opção referente ao que deseja e é redirecionado para a interface desejada.	<p>2. O sistema apresentará a interface da dashboard do Organizador de Eventos, contendo um menu lateral com os seguintes botões:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meus Eventos; • Resultados Finais dos Eventos. <p>4. Fim do caso de uso.</p>
--	---

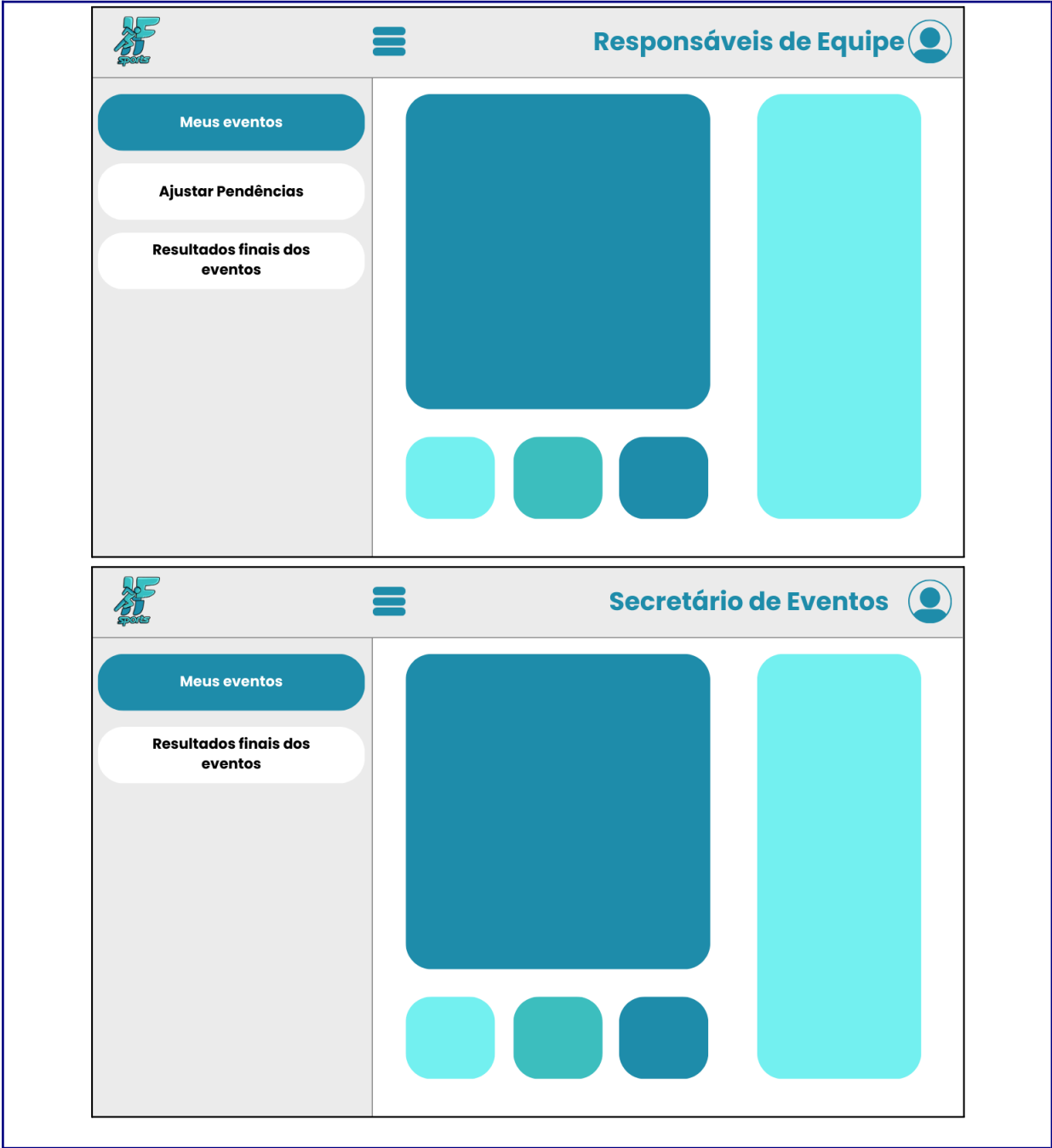
Fluxo Alternativo D: Dashboard do Administrador

3. O Administrador seleciona a opção referente ao que deseja e é redirecionado para a interface desejada.	<p>2. O sistema apresentará a interface da dashboard do Administrador, contendo um menu lateral com os seguintes botões:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eventos; • Listar Organizadores de Eventos; • Resultados Finais dos Eventos. <p>4. Fim do caso de uso.</p>
---	---

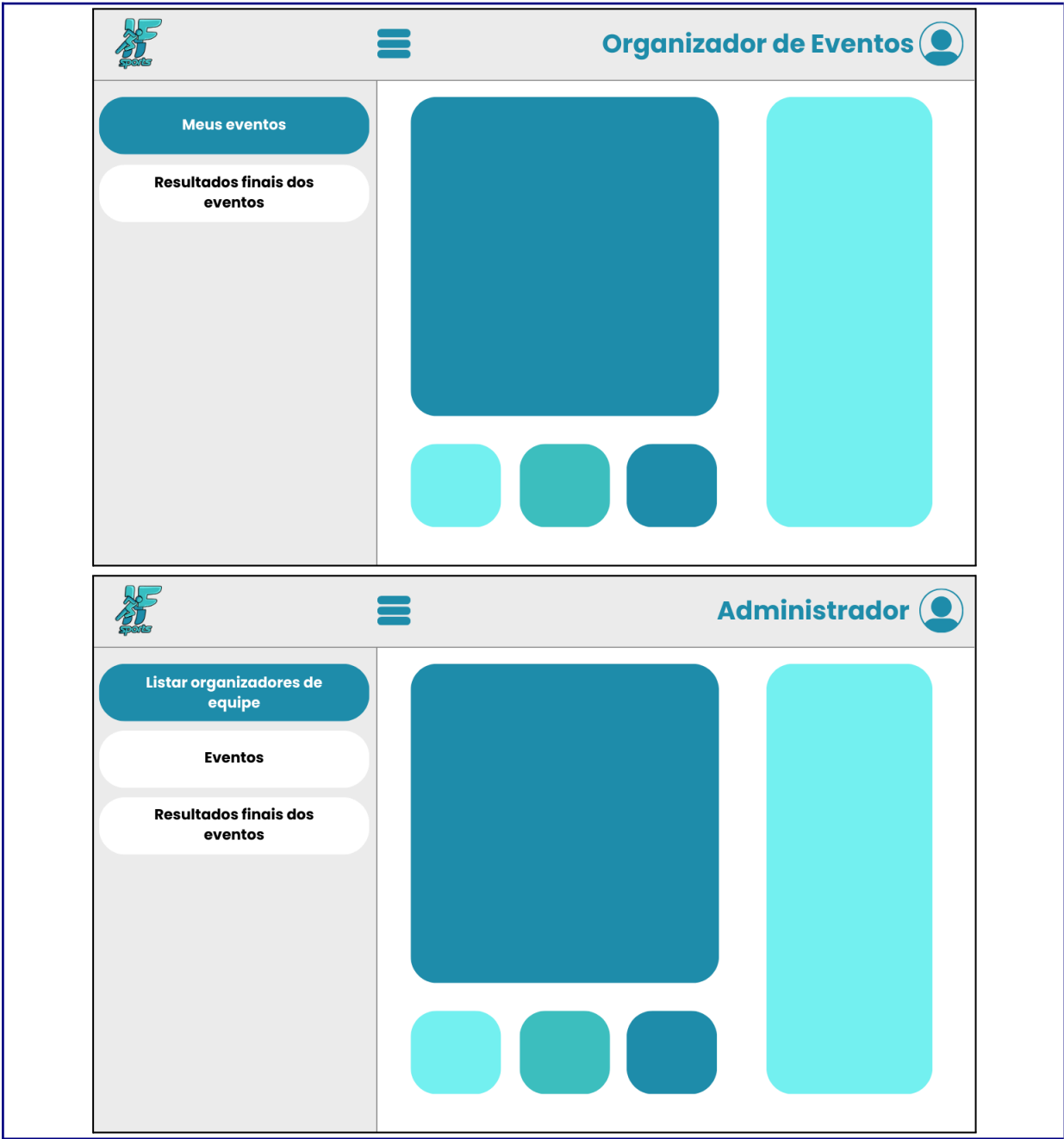
Protótipo de Interface Homem-Máquina:



Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	



Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	



4.11. Acessar Perfil do Usuário

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de Uso deverá ser executado toda vez que o método Acessar perfil do usuário for iniciado.
Ator Principal:	Alunos, Organizadores de Eventos, Secretários de Eventos, Responsáveis de Equipe e Administradores.
Pré-Condição:	Estar logado no Sistema.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. Selecionar a opção “Acessar Perfil do Usuário” no menu na lateral da interface;	2. O sistema permite a visualização da página e das informações principais;

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

	3. Também deve apresentar o botão de editar informações no canto superior da tela
	4. Fim do Caso de Uso
Fluxo Alternativo A: Listar Meus Eventos	
1. O usuário tem acesso a opção de “listar meus eventos”	2. Fluxo descrito no Caso de Uso 4.13
Fluxo Alternativo B: Editar Informações Pessoais	
1. O usuário tem acesso a opção de “editar informações pessoais”	2. Fluxo descrito no Caso de Uso 4.12
Protótipo de Interface Homem-Máquina:	

4.12. Editar Informações Pessoais

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Este Caso de Uso deverá ser executado toda vez que o método Editar Informações Pessoais for iniciado.
Ator Principal:	Alunos, Organizadores de Eventos, Secretários de Eventos, Responsáveis de Equipe e Administradores.
Pré-Condição:	Estar logado no Sistema.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. Selecionar a opção “Editar Informações Pessoais” no canto superior direito no perfil do usuário. 3. Caso o usuário desejar “redefinir senha”, terá um botão abaixo da sua senha atual. 5. Caso o usuário tenha alterado algo, terá um botão “Salvar” ao fim da tela.	2. O sistema deverá exibir uma listagem com todas as informações do usuário, indicando as que são possíveis de editar e as que não são: Usuário não pode editar: <ul style="list-style-type: none">● Nome completo*: Varchar (100);● Data de nascimento*: Date (8);● Sexo*: ENUM;<ul style="list-style-type: none">○ Masculino;○ Feminino;○ Prefiro não informar;● Etnia: ENUM;<ul style="list-style-type: none">○ Branco;○ Preto;○ Pardo;○ Indígena;

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

	<ul style="list-style-type: none">○ Amarelo;● CPF*: Varchar (14);● RG*: Varchar (12);● Prontuário*: Varchar (9);● Campus*: ENUM;● Curso*: Varchar(100). <p>Usuário pode editar:</p> <ul style="list-style-type: none">● Nome Social: Varchar (100);● Telefone*: char(15);● Email*: Varchar (255);● Endereço:<ul style="list-style-type: none">○ Cidade*: ENUM;○ Estado*: ENUM;;○ Rua*: Varchar(80);○ Bairro*: Varchar(50);○ Cep*: Varchar(9);○ Complemento: Varchar(50).● Alterar foto; <p>4. No botão “Redefinir Senha”, se fará necessária a redefinição da senha em duas etapas:</p> <ul style="list-style-type: none">● Nova senha*: Varchar (20);● Verificar senha*: char (20);
	6. Fim do Caso de Uso.

Protótipo de Interface Homem-Máquina:

Editar Informações Pessoais



NOME

SOBRENOME

NOME SOCIAL

DATA DE NASCIMENTO

ENDEREÇO:

CIDADE

ESTADO

RUA

BAIRRO

CEP

COMPLEMENTO

TELEFONE

ETNIA

EMAIL

SEXO

CPF

RG

PRONTUÁRIO

CAMPUS

CURSO

SENHA

REDEFINIR SENHA

SALVAR

4.13. Listar Meus Eventos

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

Breve Descrição:	Esse caso de uso será executado quando o usuário logado desejar acessar seus eventos.
Ator Principal:	Alunos, Organizadores de Eventos, Secretários de Eventos, Responsáveis de Equipe e Administradores.
Pré-Condição:	Estar logado no Sistema.
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. O Aluno clica no botão “Meus eventos”.	2. O Sistema irá apresentar uma listagem dos eventos em que o usuário esteve ou está inserido. Serão exibidos a Data do evento, Nome do evento, Local e o Status de cada evento, nesse caso: Concluído. A interface também irá exibir os botões: <ul style="list-style-type: none"> • Editar Inscrição (módulo 02); • Cancelar Inscrição (módulo 02); • Modalidades (módulo 02); • Verificar Justificativa (módulo 02); • Informar Feedback (módulo 05); • Enviar Fotos (módulo 05); • Visualizar Denúncias (módulo 05); • Emitir Certificado (módulo 05); • Emitir Crachá (módulo 02);
3. A partir da exibição, o Aluno pode executar a função desejada. - Caso a função selecionada for “Gerar crachá”: - Caso a função selecionada for “Emitir certificado”	4. Leva ao fluxo relativo à ação escolhida, de acordo com a descrição do módulo responsável. Gerar Crachá - Leva ao fluxo descrito pelo módulo responsável. Emitir certificado - Leva ao fluxo descrito pelo módulo responsável.
	5. Fim do fluxo.
Fluxo Alternativo A: Status do evento: “Em andamento” e Ator: Secretários de Eventos.	
1. O ator clica no botão “Listar meus eventos”.	2. O Sistema irá apresentar uma listagem dos eventos em que o usuário esteve ou está inserido. Serão exibidos a Data do evento, Nome do evento, Local e o Status de cada evento, nesse caso: Em andamento; com a possibilidade do usuário fazer a filtragem desses eventos. Como o usuário não pode gerar certificado enquanto o evento não foi finalizado, essa opção é desativada. A interface também irá exibir os botões: <ul style="list-style-type: none"> • Listar inscrições de alunos em eventos (módulo 02); • Listar inscrições de alunos em modalidades (módulo 02); • Listar Responsáveis de Equipe (módulo 03); • Gerar crachá (módulo 04); • Listar denúncias (módulo 05); • Visualizar resultados (módulo 05);

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

	<ul style="list-style-type: none"> • Gerenciar certificados (módulo 05); • Visualizar denúncias (módulo 05);
3. A partir da exibição, o Secretário de Evento pode executar a função desejada. - Caso a função selecionada for “Gerar crachá”:	4. Leva ao fluxo relativo à ação escolhida, de acordo com a descrição do módulo responsável. Gerar Crachá - Leva ao fluxo descrito pelo módulo responsável.
	5. Fim do fluxo.

Fluxo Alternativo B: Status do evento: “Cancelado” e Ator: Organizadores de Eventos.

1. O ator clica no botão “Listar meus eventos”.	<p>2. O Sistema irá apresentar uma listagem dos eventos em que o usuário esteve ou está inserido. Serão exibidos a Data do evento, Nome do evento, Local e o Status de cada evento, nesse caso: Cancelado. Como o usuário não pode gerar certificado e crachá caso o evento seja cancelado, essas opções são desativadas.</p> <p>A interface também irá exibir os botões:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Listar inscrições de alunos em eventos (módulo 02); • Listar inscrições de alunos em modalidades (módulo 02); • Listar Responsáveis de Equipe (módulo 03); • Listar Secretários de Eventos (módulo 04); • Gerar crachá (módulo 04) - Nesse cenário estará desabilitado; • Acompanhar feedback (módulo 05); • Visualizar denúncias (módulo 05); • Listar denúncias (módulo 05); • Solucionar denúncia (módulo 05);
3. A partir da exibição, o Secretário de Evento pode executar a função desejada.	4. Fim do fluxo.

Fluxo Alternativo C: Status do evento: “Não Realizado” e Ator: Responsáveis de Equipe.

1. O ator clica no botão “Listar meus eventos”.	<p>2. O Sistema irá apresentar uma listagem dos eventos em que o usuário esteve ou está inserido. Serão exibidos a Data do evento, Nome do evento, Local e o Status de cada evento, nesse caso: Não Realizado. Como o usuário não pode gerar certificado caso o evento ainda não tenha acontecido, essas opções são desativadas, quanto ao crachá, a inscrição do usuário na modalidade deverá ter sido homologada para que essa função seja habilitada.</p> <p>A interface também irá exibir os botões:</p>
---	--

Welcome/IFSsports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

	<ul style="list-style-type: none"> Listar inscrições de alunos em eventos (módulo 02); Listar inscrições de alunos em modalidades (módulo 02); Listar Responsáveis de Equipe (módulo 03); Listar Secretários de Eventos (módulo 04); Gerar crachá (módulo 04) - Nesse cenário dependerá das pré-condições, se estará habilitada, ou não; Acompanhar feedback (módulo 05); Visualizar denúncias (módulo 05); Listar denúncias (módulo 05); Solucionar denúncia (módulo 05);
3. A partir da exibição, o Responsável de Equipe pode executar a função desejada.	4. Fim do fluxo.
Fluxo Alternativo D: Ator: Administrador.	
1. O ator clica no botão “Listar meus eventos”.	<p>5. O Sistema irá apresentar uma listagem dos eventos em que o usuário esteve ou está inserido. Serão exibidos a Data do evento, Nome do evento, Local e o Status de cada evento.</p> <p>A interface também irá exibir os botões:</p> <ul style="list-style-type: none"> Visualizar denúncias (módulo 05); Listar inscrições de alunos em eventos (módulo 02); Listar inscrições de alunos em modalidades (módulo 02); Listar Responsáveis de Equipe (módulo 03); Listar Secretários de Eventos (módulo 04);
6. A partir da exibição, o Administrador pode executar a função desejada.	1. Fim do fluxo.

4.14. Visualizar Sobre o Projeto

Detalhes Gerais	
Breve Descrição:	Esse caso de uso será executado sempre que o método Visualizar sobre o projeto for executado.
Ator Principal:	População.
Pré-Condição:	
Fluxo Principal	
Ações dos Atores:	Ações do Sistema:
1. O ator clica na funcionalidade “Sobre o Projeto”.	<p>2. O Sistema exibe uma página com as informações sobre o processo de desenvolvimento do projeto, os alunos responsáveis pelo projeto e o IFSP.</p> <p>3. Fim do fluxo.</p>

Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

Protótipo de Interface Homem-Máquina:

[illegible]

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	3	3
Características de Segurança	1	1	1
Acesso Direto a Dispositivos de Terceiros	1	1	1
Requer Treinamento Especial aos Usuários	1	1	1
		Tfactor	11

5.2. Fatores Ambientais

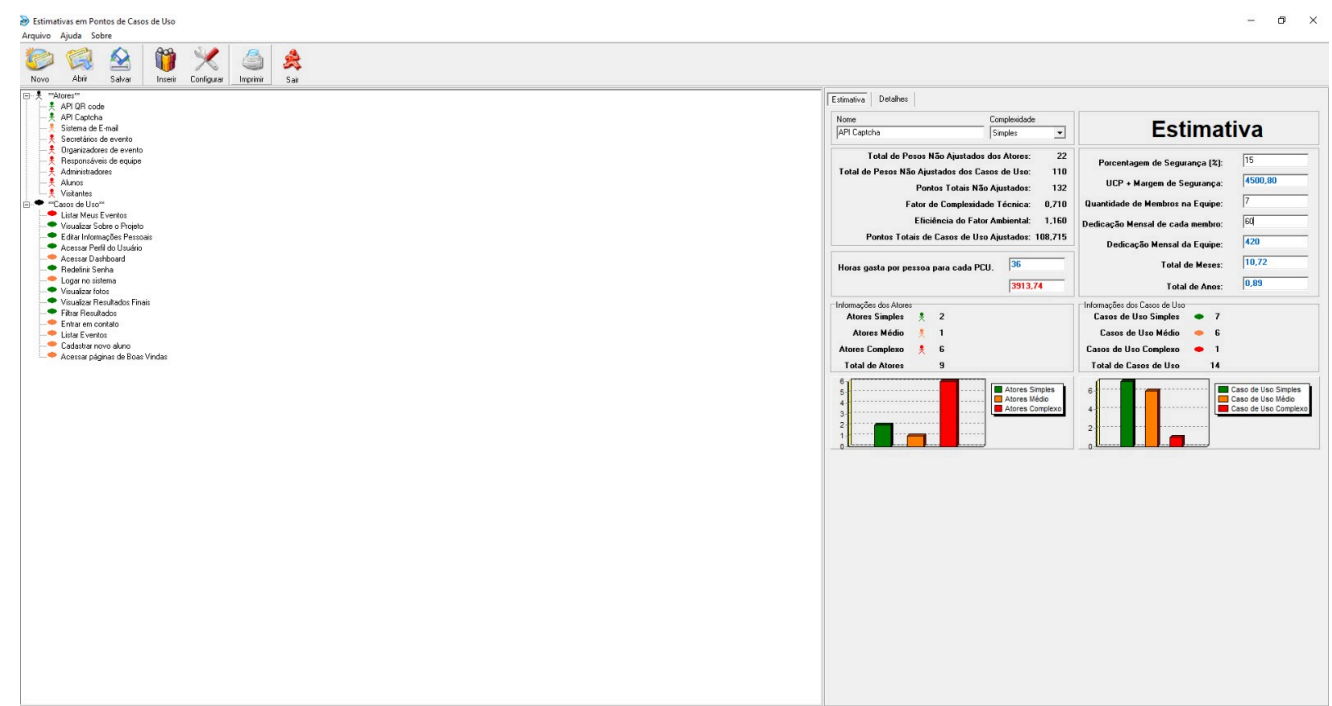
Fatores Ambientais	Peso	Relevância	Resultados
Familiaridade com o Processo Iterativo Unificado	1.5	2	3
Experiência na Aplicação	0.5	1	0.5
Experiência em Orientação a Objetos	1	2	2
Capacidade de Liderança em Análise	0.5	5	2.5
Motivação	1	3	3
Estabilidade de Requisitos	2	2	4

Welcome/IFSports	Versão: 1.8
Modelo de Casos de Uso	Data da Versão: 2/09/2024
Casos de Uso.doc	

Consultores <i>Part-Time</i>	-1	4	-4
Linguagem de Programação na Linguagem	-1	3	-3
		Tfactor	8

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:	4500 horas	
Quantidade de Atores:		
Simple	Médio	Complexo
2	1	6
Quantidade de Casos de Uso:		
Simple	Médio	Complexo
7	6	1
Valor Total do Módulo:	R\$67.500,00	