**Sistema de Amizades**

**Casos de Uso do Sistema de Amizades**

**Versão 1.0**

**Histórico da Revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 26/04/2016 | 1.0 | Inicio da documentação do caso de uso | Adriano Zanella Junior  Gustavo Diel |

**Índice Analítico**

**1. INTRODUÇÃO**

**2. CADASTRO DE NOVO USUÁRIO**

**3. LOGIN DE USUÁRIO JÁ CADASTRADO**

**4. EDITAR DADOS CADASTRADOS**

**5. ALTERAR SENHA**

**6. EXCLUIR CONTA**

**Especificação de Caso de Uso**

**1. INTRODUÇÃO**

1.1. FINALIDADE

Este caso de uso tem a finalidade de guiar esse projeto sem rumo e os estudos de caso que existem nele.

1.2. ESCOPO

Este documento mostra os casos de uso relacionados ao sistema de amizades, assim como adicionar amigos, conversar com eles, pedir carona ou companhia e excluir.

1.3. CATALOGO DE AUTORES

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Descrição |
| Usuário | O usuário é aquele que utiliza o aplicativo e suas funções |
| Aplicativo | O aplicativo é o programa instalado no smartphone, tablet ou dispositivo similar do usuário |
| Sistema | O sistema é o controlador entre o banco de dados e os aplicativos, ele comanda os dados recebidos e enviados |
| Conhecido | O amigo, familiar ou conhecido que o usuário deseja ter em sua lista de amigos. |

**2. ADICIONAR UM AMIGO**

2.1 BREVE DESCRIÇÃO

Este caso de uso ocorre sempre que um usuário procurar pelo nome de seu amigo na lista de procura. O sistema retornará uma lista de todos os candidatos possíveis a busca. O usuário irá selecionar o seu amigo e enviará um convite. Caso o amigo aceite, ambos terão irão ser adicionados na lista de amizade do outro. Caso recuse, o sistema não fará nada.

2.2. FLUXO DE EVENTOS

**2.2.1 Fluxo Básico**

1- O usuário procura o nome de seu conhecido.

2- O usuário escolhe o seu conhecido na lista de resultados.

3- O sistema enviará um convite para o conhecido.

4- Após o conhecido aceitar, sistema adicionara ambos na lista do outro.

5- Opções de compartilhamento, chat, entre outras, irão aparecer para ambos.

**2.2.2 Fluxos Alternativos**

2.2.2.1 O usuário não encontra seu amigo

1- O usuário digita o nome do conhecido.

2- O usuário não encontra o conhecido na lista.

3- O usuário apertará no botão de convidar.

4- O aplicativo criará um corpo de email para ser enviado ao conhecido, convidando-o para acessar o aplicativo.

5- O aplicativo avisa sobre o envio, e aguarda a resposta.

2.2.2.2 O conhecido não aceita o convite de amizade

1- O usuário procura o nome de seu conhecido.

2- O usuário escolhe o seu conhecido na lista de resultados.

3- O sistema enviará um convite para o conhecido.

4- O conhecido recusa o convite.

5- O sistema informa o usuário.

**2.3.** **REQUISITOS ESPECIAIS**

1- O usuário deve conhecer o nome do conhecido.

2- O conhecido deve possuir um celular apto a rodar o aplicativo e atingir todas os requisitos para o mesmo.

**2.4 CONDIÇÕES PREVIAS**

1- O usuário e o conhecido devem possuir email.

4- Ambos devem possuir conexão com a internet.

**2.5.** **CONDIÇÕES POSTERIORES**

1- O dispositivo deve possuir conectividade com a Internet.

**3. LOGIN DE USUÁRIO JÁ CADASTRADO**

3.1. DESCRIÇÃO

Caso o usuário já tenha um cadastro do aplicativo, ele pode entrar com este cadastro e o sistema ira aplicar os dados já cadastrados ao aplicativo no usuário, como rotas preferidas ou lista de amigos.

3.2. FLUXO DE EVENTOS

3.2.1 Fluxo Básico

1- O usuário baixa e executa o aplicativo pela primeira vez.

2- O usuário seleciona que deseja entrar com uma conta já existente.

3- O usuário seleciona que deseja entrar com uma conta do aplicativo

3.2.2 Fluxos Alternativos

3.3. REQUISITOS ESPECIAIS

**3.4. CONDIÇÕES PREVIAS**

2.4.1 Programa deve ser instalado com sucesso no aparelho.

2.4.2 Usuário deve possuir um cadastro anterior.

2.4.3 O dispositivo deve possuir conectividade com a Internet.

2.4.4 O aparelho deve estar apto a rodar o aplicativo.

3.5. CONDIÇÕES POSTERIORES

3.6. PONTOS DE EXTENSÃO

**4. EDIÇÃO DE CADASTRO DE USUÁRIO CADASTRADO**

4.1. DESCRIÇÃOCaso o usuário queira alterar algum dos dados de seu cadastro, como senha ou e-mail, damos a opção de mudar esses dados dentro do aplicativo. Por questões de segurança, o acesso ao e-mail será necessário para continuar com qualquer mudança de conta.

4.2. FLUXO DE EVENTOS

4.2.1 Fluxo Básico

1- O usuário irá pressionar o botão Alteração de Conta no aplicativo.

2- O aplicativo enviará um e-mail ao usuário em que pedirá a confirmação por meio de um link para termos certeza que o próprio usuário está editando esses dados.

3- Após confirmar o link, o aplicativo abrirá numa tela de recadastramento, em que todos os dados poderão ser modificados.

4- O usuário confirma, e o aplicativo atualiza os dados.

4.2.2 Fluxos Alternativos (Creio que não possui)

**5. DELETAR CONTA DE USUÁRIO**

5.1. DESCRIÇÃOCaso o usuário deseja deletar sua conta de nosso sistema, haverá um botão no aplicativo. Caso o usuário entrar no link enviado por Email, a conta será removida permanentemente, só podendo criar uma outra conta do zero, após um certo período de tempo (por questões de segurança)

5.2. FLUXO DE EVENTOS

5.2.1 Fluxo Básico

1- O usuário irá pressionar o botão Deletar Conta no aplicativo.

2- O aplicativo enviará um e-mail ao usuário em que pedirá a confirmação por meio de um link para termos certeza que o próprio usuário que solicitou a remoção.

3- Após confirmar o link, o aplicativo abrirá com uma mensagem de sucesso de remoção.

4- O aplicativo volta ao menu de cadastro.

5.2.2 Fluxos Alternativos (Creio que não possui²)