|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sistema: #####** | | | **Versão:** 0.1 | | **Criado em**: ###  **Alterado em**: #### | |
| **Autor (ES): ########** | | **Iteração:** | | **Fase:** | | **Prioridade:** |
| **USE CASE UC-NNN <<#######***>>*  <<>> | | | | | | |
| **Breve Descrição:** | Acesso a compra e aluguel de jogos e assinatura online por categoria de jogos, acesso para clientes/usuários e para desenvolvedores como empresas ou desenvolvedores indies – LEMBRA-SE DA DESCRIÇÃO DO RF? ENTÃO... | | | | | |
| **Ator(es) Primário(s):** | Usuário principal, o cliente que terá acesso às funções do Streaming.  -acesso a loja (compras e aluguel de jogos)  -acesso a biblioteca de jogos pessoais, não alugados.  -acesso a rede social de compartilhamento de experiência dentro do jogo e da plataforma  -interação por chat com outros usuários  -compartilhamento em live de suas atividades  - acesso a assinaturas de categorias dentro da plataforma  - formas de pagamento | | | | | |
| **Ator(es) Secundário(s):** | Usuário secundário, a empresa ou desenvolvedor indie de jogos ou conteúdo voltado para tal.  -acesso a plataforma de desenvolvedor  -upload de jogos de sua autoria na nuvem para streaming  -acesso a quantidade de vendas de jogos de sua autoria ou quantidade por aluguel | | | | | |
| **Pré-condições:** | -todo upload de empresa ou desenvolvedor indie será avaliado, pelo Streaming game.  -toda empresa deverá ser identificada e avaliada para que não haja fraudes  -informação do cartão do cliente não será fornecida para as empresas | | | | | |
| **Fluxo Principal**: | 1)Receber a venda ou aluguel  a) Plataforma informa o valor de venda e aluguel ao cliente  b) cliente seleciona opção para se deseja comprar ou alugar.  c) Cliente clica na opção carrinho para adicionar item desejado  d)Cliente vai para opção caixa e clicar em pagar  d.1) Cliente escolhe opção de pagamento (credito/debito/boleto)  e) cliente informa forma de pagamento  e.1)Plataforma informa pagamento ao sistema  e.2)Plataforma confirma pagamento ao usuário e transação feita ao desenvolvedor  e.3)Plataforma envia recibo ao usuário e deposita item(s) desejados a sua biblioteca pessoal | | | | | |
| **Fluxos Alternativos e Exceções:** | 2.1.Caso for pagar pelo débito  Insira cartão válido  2.2. Caso for pagar em crédito  Insira cartão habilitado para crédito  2.3 Quando data de entrega de jogo chegar  Insira anúncio para renovação de contrato de aluguel  2.4 Caso recuse, renovação de contrato ou assinatura.  Cancele serviço de streaming e serviço de aluguel, o usuário terá acesso apenas a sua biblioteca pessoal. | | | | | |
| **Pós-condições:** | Livre acesso à biblioteca de jogos ao Cliente/Usuário. | | | | | |
| **Requisitos funcionais satisfeitos:** | RF 01, RF 07, RF 13. | | | | | |
| **Requisitos não funcionais:** | RNF 03, RNF 057, RNF 777. | | | | | |
| **Considerações:** | Informações Flutuantes. | | | | | |
| **Pendências:** | O método que o Cliente/Usuário usa para retirar seu pedido. | | | | | |
| **Fonte e/ou documentos relacionados:** | LEGISLAÇÃO, NORMAS, COMUNICAÇÃO INTERNA, LIVRO, STEAM, XBOX LIVE, PLAYSTATION PLUS, BLIZZARD. | | | | | |
| **Detalhes de interface:  RNF Suplementares** | As telas devem ser em tons vivos e com foco nas cores primárias geradas em JAVA. | | | | | |
| **Observações:** | O Cliente/Usuário tem acesso gratuito de 1 mês. | | | | | |

Diagrama de Sequência

