AUX MEMORY

Caso de Uso: Receber Notificações

# Descrição Resumida

Paciente deve receber as notificações via alerta sonoro e visual (Nova Tela) no celular.

# Descrição dos Atores

## Paciente

# Pré-condições

1. O Medicamento deve estar cadastrado no sistema.
2. As informações adicionais sobre o medicamento devem ter sido cedidas.
3. A hora do Telefone Móvel deve estar corretamente ajustada.

# Fluxo Principal

1. FP01. Gatilho dispara e rotina ativa o funcionamento do alarme.
2. FP02. A hora cadastrada bate com a hora do mobile.
3. FP03. Rotina apresenta tela com as informações sobre o medicamento.
4. FP04. Rotina apresenta sinal sonoro junto à tela (parte gráfica).
5. FP05. Sistema aceita esses sinais, gráficos e sonoros, durante 2 min.
6. FP06. Rotina encerra o sistema de sinais.
7. FP07. Caso de Uso encerrado.

# Fluxos Alternativos

## Não receber as notificações com sucesso.

Se no passo 1 do Fluxo Principal o gatilho não dispara, então :

1. FA1. 01 – A hora do Mobile não bate com a hora cadastrada no sistema
2. FA1. 02 – Sistema aux. Memory fica inativo.

# Subfluxos

# Cenários Principais

## Receber notificações com sucesso.

1. FP01. Gatilho dispara e rotina ativa o funcionamento do alarme.
2. FP02. A hora cadastrada bate com a hora do mobile.
3. FP03. Rotina apresenta tela com as informações sobre o medicamento.
4. FP04. Rotina apresenta sinal sonoro junto à tela (parte gráfica).
5. FP05. Sistema aceita esses sinais, gráficos e sonoros, durante 2 min.
6. FP06. Rotina encerra o sistema de sinais.
7. FP07. Caso de Uso encerrado.

* 1. **Não receber notificações com sucesso.**

1. FP01. Gatilho dispara e rotina ativa o funcionamento do alarme.
2. FA1. 01 – A hora do Mobile não bate com a hora cadastrada no sistema
3. FA1. 02 – Sistema aux. Memory fica inativo.
4. FP07. Caso de Uso Encerrado

# Pós-condições

## Aviso sonoro e textual apresentado ao Paciente no horário definido, através de Tela e toque despertador.

# Requisitos Adicionais

Apresentar botão “OK” Sempre que for fornecida uma mensagem em tela;