GDA  
Caso de Uso: Cadastrar Atleta.

# Breve Descrição

Este projeto é um exemplo da disciplina de Engenharia de Software II, da Faculdade Senac Porto Alegre, no segundo semestre de 2015. O Football Manager é um Sistema informatizado, seu principal objetivo é gerenciar jogadores profissionais de futebol, tendo como acesso seu login e senha, permitindo que o gerente de futebol possa ter um controle de seus atletas.

# Atores

## Gerente.

# Pré-Condições

O Software deverá ser mantido on-line para efetuar o cadastro.

# Fluxo Básicos de Eventos

1. O caso de uso é utilizado quando o gerente possui a necessidade de incluir um atleta ao software.
2. O software pede autenticação de login e senha.
3. O gerente seleciona a opção “cadastrar atleta” na interface do software.
4. O gerente deve inserir os dados do atleta.
5. O caso de uso se encerra quando o gerente finaliza a operação.

# Fluxo Alternativo

## Fluxo alternativo 1

O Gerente terá a opção de buscar no bando de dados os dados do atleta, caso o atleta não seja formado da base do time.

1. Quando a operação de cadastro for iniciada, se o atleta já for formado em algum outro time da series A e B, já existirá no banco de dados o cadastro do atleta. Sendo necessária somente a inclusão do atleta para a base do time.

# SubFluxo

## subfluxo 1

1. Caso o sistema estiver off-line, não será possível incluir o atleta.

# Cenário Chave

## Cenário 1

1. O Atleta é cadastrado ao software do time.

# Pós Condição

## Pós Condição 1

1. O cadastro do atleta deverá ser salvo.

# Requerimento especiais

1. O atelha só poderá ser adicionado ao sistema se todos forem preenchidos.