|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Identificação* | *Nome* | | *Status* |
| UC 01 | Selecionar cachorro | | Não validado |
| *Referências* | **RF01, RNF02, RNF03, RNF05, RNF06, RN01** | | |
| *Autor* | Rafael Fortes | | |
| *Criado em* | 17/11/2020 | *Revisado em* |  |
| *Atores: Cliente* | | | |
| Clientes do aplicativo Dog Walker | | | |
| *Entradas:* | | | |
| Cachorros. | | | |
| *Pré-condições:* | | | |
| 1. O servidor deve estar funcionando corretamente. 2. Os cachorros já devem conter um cadastro. | | | |
| *Fluxo de eventos:* | | | |
| 1. O usuário clica na opção “agendar passeio”; 2. Em seguida escolhe o(s) Cachorro(s) que deseja que levem para passear; 3. Então define o trajeto adicionando no campo de “Casa” o endereço de partida e o endereço ou local de “Destino”; 4. O usuário então clica em “Calcular” o preço do passeio; 5. Na próxima tela, o usuário escolhe o método de pagamento e clica em “confirmar”; 6. Então, o Sistema irá procurar automaticamente Andadores na região para realizar o passeio; 7. Com o Andador encontrado, o usuário poderá confirmar que o Andador venha pegar seu(s) cachorro(s) clicando em “Confirmar”; 8. O sistema exibirá no mapa o trajeto e a posição do Andador que estará em direção ao endereço de partida; 9. O sistema então atualizará o mapa com o trajeto pré-definido pelo usuário e mostrará em tempo real a posição do Andador; 10. No final do passeio após o Andador trazer o(s) cachorro(s) o usuário irá avaliar o passeio. | | | |
| FS 01 - Fluxo Secundário 1: O campo “Selecionar cachorro” em branco. | | | |
| 1. O sistema emite um aviso dizendo que é necessário que o cliente escolha no mínimo um cachorro para que o passeio possa ser agendado; 2. O sistema retorna para a tela de seleção de cachorros. | | | |
| FS 02 – Fluxo Secundário 2: Atingir o limite de cães por passeio. | | | |
| 1. O sistema emite um aviso dizendo que o limite de cachorros por passeio já chegou ao seu limite; 2. O sistema retorna para a tela de seleção de cachorros. | | | |
| Saídas e pós-condições: | | | |
| O cliente é redirecionado para uma nova tela, onde poderá definir o trajeto do passeio. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Identificação* | *Nome* | | *Status* |
| UC 02 | Definir trajeto | | Não Validado |
| *Referências* | RNF01, RNF02, RNF03, RNF04, RNF05, RNF06, RNF07, RF04, RF06, RN02 | | |
| *Autor* | Gabriel Ramalho Berti | | |
| *Criado em* | 17/11/2020 | *Revisado em* |  |
| *Atores:* | | | |
| Usuários do aplicativo Dog Walker | | | |
| *Entradas:* | | | |
| * Endereço do destino, endereço do local de partida. | | | |
| *Pré-condições:* | | | |
| 1. O servidor deve estar funcionando corretamente 2. Os cachorros que forem passear devem ter sido selecionados | | | |
| *Fluxo de eventos:* | | | |
| 1. O usuário clica na opção “Agendar passeio”; 2. Em seguida escolhe o(s) Cachorro(s) que deseja que levem para passear; 3. Então define o trajeto adicionando no campo de “Casa” o endereço de partida e o endereço ou local de “Destino”;   4. O usuário então clica em “Calcular” o preço do passeio;  5. Na próxima tela, o usuário escolhe o método de pagamento e clica em “confirmar”;  6. Então, o Sistema irá procurar automaticamente andadores na região para realizar o passeio;  7. Com o Andador encontrado, o usuário poderá confirmar que o Andador venha pegar seu(s)  cachorro(s) clicando em “Confirmar”;  8. O sistema exibirá no mapa o trajeto e a posição do Andador que estará em direção ao endereço de partida;  9. O sistema então atualizará o mapa com o trajeto pré-definido pelo usuário e mostrará em tempo real a posição do Andador;  10. No final do passeio após o Andador trazer o(s) cachorro(s) o usuário irá avaliar o passeio; | | | |
| FS 01 - Fluxo Secundário 1: Campo “Casa” em branco. | | | |
| 1. O sistema mostra uma mensagem na tela informando a obrigatoriedade do preenchimento do campo; 2. O sistema retorna para a tela “Indique o endereço de partida”. | | | |
| FS 02 – Fluxo Secundário 2: Campo “Destino “ em branco. | | | |
| 1. O sistema mostra uma mensagem na tela informando a obrigatoriedade do preenchimento do campo; 2. O sistema retorna para a tela “Indique o destino do passeio”. | | | |
| FS 03 – Fluxo Secundário 3: Cancelar definição de trajeto. | | | |
| 1. O sistema volta a tela de seleção de cachorros. | | | |
| Saídas e pós condições: | | | |
| O sistema mostra no mapa o trajeto definido pelo cliente. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Identificação* | *Nome* | | *Status* |
| UC 03 | Calcular valor do passeio | | Não Validado |
| *Referências* | RF12, RNF01, RNF02, RNF03, RNF04, RNF05, RNF06, RN03 | | |
| *Autor* | Gabriel Ramalho Berti | | |
| *Criado em* | 17/11/2020 | *Revisado em* |  |
| *Atores:* | | | |
| Usuário do aplicativo Dog Walker | | | |
| *Entradas:* | | | |
|  | | | |
| *Pré-condições:* | | | |
| 1. O servidor deve estar funcionando corretamente. 2. Um destino e um ponto de partida devem ter sido escolhidos. | | | |
| *Fluxo de eventos:* | | | |
| 1. O usuário clica na opção “Agendar passeio”; 2. Em seguida escolhe o(s) Cachorro(s) que deseja que levem para passear; 3. Então define o trajeto adicionando no campo de “Casa” o endereço de partida e o endereço ou local de “Destino”; 4. O usuário então clica em “Calcular” o preço do passeio; 5. Na próxima tela, o usuário escolhe o método de pagamento e clica em “confirmar”; 6. Então, o Sistema irá procurar automaticamente andadores na região para realizar o passeio; 7. Com o Andador encontrado, o usuário poderá confirmar que o Andador venha pegar seu(s)   cachorro(s) clicando em “Confirmar”;   1. O sistema exibirá no mapa o trajeto e a posição do Andador que estará em direção ao endereço de partida; 2. O sistema então atualizará o mapa com o trajeto pré-definido pelo usuário e mostrará em tempo real a posição do Andador; | | | |

|  |
| --- |
| 10. No final do passeio após o Andador trazer o(s) cachorro(s) o usuário irá avaliar o passeio; |
| FS 01 - Fluxo Secundário 1: Cancelar o pedido de passeio |
| 1. O sistema volta para a tela de definição de trajeto. |
| Saídas e pós condições: |
| O sistema mostra o valor do trajeto selecionado. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Identificação* | *Nome* | | *Status* |
| UC 04 | Escolher forma de pagamento | | Não Validado |
| *Referências* | RF07, RF11, RNF01, RNF02, RNF03, RNF04, RNF05, RNF06, RN04, RN05, RN06, RN07 | | |
| *Autor* | Gabriel Ramalho Berti | | |
| *Criado em* | 17/11/2020 | *Revisado em* |  |
| *Atores:* | | | |
| Usuário do aplicativo Dog Walker | | | |
| *Entradas:* | | | |
| * *Cartão de débito, cartão de crédito, dog wallet ou dinheiro.* | | | |
| *Pré-condições:* | | | |
| 1. O servidor deve estar funcionando corretamente. 2. A forma de pagamento escolhida deverá ser previamente cadastrada. | | | |
| *Fluxo de eventos:* | | | |
| 1. O usuário clica na opção “Agendar passeio”; 2. Em seguida escolhe o(s) Cachorro(s) que deseja que levem para passear; 3. Então define o trajeto adicionando no campo de “Casa” o endereço de partida e o endereço ou local de “Destino”; 4. O usuário então clica em “Calcular” o preço do passeio; 5. Na próxima tela, o usuário escolhe o método de pagamento e clica em “confirmar”; 6. Então, o Sistema irá procurar automaticamente andadores na região para realizar o passeio; 7. Com o Andador encontrado, o usuário poderá confirmar que o Andador venha pegar seu(s)   cachorro(s) clicando em “Confirmar”;   1. O sistema exibirá no mapa o trajeto e a posição do Andador que estará em direção ao endereço de partida; | | | |

|  |
| --- |
| 1. O sistema então atualizará o mapa com o trajeto pré-definido pelo usuário e mostrará em tempo real a posição do Andador; 2. No final do passeio após o Andador trazer o(s) cachorro(s) o usuário irá avaliar o passeio; |
| FS 01 - Fluxo Secundário 1: Saldo insuficiente na opção selecionada. |
| 1. O sistema mostra na tela uma mensagem alertando o usuário que o saldo é insuficiente; 2. O sistema volta para a seleção de formas de pagamento; |
| FS 02 – Fluxo Secundário 2: Cartão selecionado bloqueado |
| 1. O sistema mostra uma mensagem na tela informando ao usuário que o cartão selecionado foi bloqueado. 2. O sistema volta para a seleção de formas de pagamento. |
| FS 03 – Fluxo Secundário 3: Cancelar a seleção de formas de pagamento. |
| 1. O sistema volta para a tela de definição de trajeto. |
| Saídas e pós condições: |
| Após a confirmação do pagamento o sistema passa a para próxima etapa. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Identificação* | *Nome* | | *Status* |
| UC 05 | Confirmar Andador | | Não Validado |
| *Referências* | **RF08, RF09, RNF02, RNF03, RNF05, RNF06** | | |
| *Autor* | Gabriel Maireno de Lima | | |
| *Criado em* | 17/11/2020 | *Revisado em* |  |
| *Atores:* | | | |
| Usuários do aplicativo DogWalker | | | |
| *Entradas:* | | | |
|  | | | |
| *Pré-condições:* | | | |
| 1. O servidor deve estar funcionando corretamente 2. O sistema tem que encontrar um andador | | | |
| *Fluxo de eventos:* | | | |
| 1. O usuário clica na opção “agendar passeio”; 2. Em seguida escolhe o(s) Cachorro(s) que deseja que levem para passear; 3. Então define o trajeto adicionando no campo de “Casa” o endereço de partida e o endereço ou local de “Destino”; 4. O usuário então clica em “Calcular” o preço do passeio; 5. Na próxima tela, o usuário escolhe o método de pagamento e clica em “confirmar”; 6. Então, o Sistema irá procurar automaticamente Andadores na região para realizar o passeio; 7. Com o Andador encontrado, o usuário poderá confirmar que o Andador venha pegar seu(s) cachorro(s) clicando em “Confirmar”; 8. O sistema exibirá no mapa o trajeto e a posição do Andador que estará em direção ao endereço de partida; 9. O sistema então atualizará o mapa com o trajeto pré-definido pelo usuário e mostrará em tempo real a posição do Andador; 10. No final do passeio após o Andador trazer o(s) cachorro(s) o usuário irá avaliar o passeio. | | | |
| FS 01 - Fluxo Secundário 1: Falha na conexão | | | |
| 1. O sistema mostra uma mensagem na tela informando que houve falha na conexão; 2. O sistema retorna para a seleção de forma de pagamento. | | | |
| FS 02 – Fluxo Secundário 2: Cancelamento do Andador | | | |
| 1. O sistema mostra uma mensagem informando que o passeio foi cancelado; 2. O sistema retorna para a seleção de forma de pagamento | | | |
| Saídas e pós condições: | | | |
| O sistema exibe na tela o trajeto até o ponto de partida e a posição em tempo real do Andador. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Identificação* | *Nome* | | *Status* |
| UC 06 | Acessar o chat | | Não Validado |
| *Referências* | **RF09, RNF01, RNF02, RNF03, RNF04, RNF05, RNF06** | | |
| *Autor* | Gabriel Maireno de Lima | | |
| *Criado em* | 17/11/2020 | *Revisado em* |  |
| *Atores:* | | | |
| Usuários do aplicativo DogWalker | | | |
| *Entradas:* | | | |
|  | | | |
| *Pré-condições:* | | | |
| 1. O servidor deve estar funcionando corretamente 2. O sistema tem que encontrar um andador | | | |
| *Fluxo de eventos:* | | | |
| 1. O usuário clica na opção “agendar passeio”; 2. Em seguida escolhe o(s) Cachorro(s) que deseja que levem para passear; 3. Então define o trajeto adicionando no campo de “Casa” o endereço de partida e o endereço ou local de “Destino”; 4. O usuário então clica em “Calcular” o preço do passeio; 5. Na próxima tela, o usuário escolhe o método de pagamento e clica em “confirmar”; 6. Então, o Sistema irá procurar automaticamente Andadores na região para realizar o passeio; 7. Com o Andador encontrado, o usuário poderá confirmar que o Andador venha pegar seu(s) cachorro(s) clicando em “Confirmar”; 8. O sistema exibirá no mapa o trajeto e a posição do Andador que estará em direção ao endereço de partida; 9. O sistema então atualizará o mapa com o trajeto pré-definido pelo usuário e mostrará em tempo real a posição do Andador; 10. No final do passeio após o Andador trazer o(s) cachorro(s) o usuário irá avaliar o passeio. | | | |
| Saídas e pós condições: | | | |
| O sistema exibe uma tela de chat. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Identificação* | *Nome* | | *Status* |
| UC 07 | Denunciar andador | | Não Validado |
| *Referências* | **RF10, RNF01, RNF02, RNF03, RNF04, RNF05, RNF06, RN08** | | |
| *Autor* | Gabriel Maireno de Lima | | |
| *Criado em* | 17/11/2020 | *Revisado em* |  |
| *Atores:* | | | |
| Usuários do aplicativo DogWalker | | | |
| *Entradas:* | | | |
|  | | | |
| *Pré-condições:* | | | |
| 1. O servidor deve estar funcionando corretamente  2. O sistema tem que encontrar um andador | | | |
| *Fluxo de eventos:* | | | |
| 1. O usuário clica na opção “agendar passeio”; 2. Em seguida escolhe o(s) Cachorro(s) que deseja que levem para passear; 3. Então define o trajeto adicionando no campo de “Casa” o endereço de partida e o endereço ou local de “Destino”; 4. O usuário então clica em “Calcular” o preço do passeio; 5. Na próxima tela, o usuário escolhe o método de pagamento e clica em “confirmar”; 6. Então, o Sistema irá procurar automaticamente Andadores na região para realizar o passeio; 7. Com o Andador encontrado, o usuário poderá confirmar que o Andador venha pegar seu(s) cachorro(s) clicando em “Confirmar”; 8. O sistema exibirá no mapa o trajeto e a posição do Andador que estará em direção ao endereço de partida; 9. O sistema então atualizará o mapa com o trajeto pré-definido pelo usuário e mostrará em tempo real a posição do Andador; 10. No final do passeio após o Andador trazer o(s) cachorro(s) o usuário irá avaliar o passeio. | | | |
| FS 01 - Fluxo Secundário 1: Falha na conexão | | | |
| 1. O sistema mostra uma mensagem na tela informando que houve falha na conexão; 2. O sistema retorna para a tela do chat. | | | |
| FS 02 – Fluxo Secundário 2: Não há caracteres inseridos na Caixa de denúncia | | | |
| 1. O sistema mostra uma mensagem informando que é necessário escrever uma denúncia 2. O sistema retorna para a seleção de forma de pagamento | | | |
| Saídas e pós condições: | | | |
| O sistema exibe uma tela de chat. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Identificação* | *Nome* | | *Status* |
| UC 08 | Avaliar andador | | Não validado |
| *Referências* | RF08, RNF01, RNF02, RNF03, RNF04, RNF05, RNF06 | | |
| *Autor* | Rafael Fortes | | |
| *Criado em* | 17/11/2020 | *Revisado em* |  |
| *Atores: Cliente* | | | |
| Cliente do aplicativo Dog Walker | | | |
| *Entradas:* | | | |
|  | | | |
| *Pré-condições:* | | | |
| 1. O servidor deve estar funcionando corretamente. 2. O passeio deve ter sido concluído. | | | |
| *Fluxo de eventos:* | | | |
| 1. O usuário clica na opção “agendar passeio”; 2. Em seguida escolhe o(s) Cachorro(s) que deseja que levem para passear; 3. Então define o trajeto adicionando no campo de “Casa” o endereço de partida e o endereço ou local de “Destino”; 4. O usuário então clica em “Calcular” o preço do passeio; 5. Na próxima tela, o usuário escolhe o método de pagamento e clica em “confirmar”; 6. Então, o Sistema irá procurar automaticamente Andadores na região para realizar o passeio; 7. Com o Andador encontrado, o usuário poderá confirmar que o Andador venha pegar seu(s) cachorro(s) clicando em “Confirmar”; 8. O sistema exibirá no mapa o trajeto e a posição do Andador que estará em direção ao endereço de partida; 9. O sistema então atualizará o mapa com o trajeto pré-definido pelo usuário e mostrará em tempo real a posição do Andador; 10. No final do passeio após o Andador trazer o(s) cachorro(s) o usuário irá avaliar o passeio. | | | |
| FS 01 - Fluxo Secundário 1: Feedback do passeio.   1. Após o cliente avaliar o passeador do cachorro, ele poderá deixar um comentário justificando sua nota. 2. O usuário poderá pular essa opção. | | | |
| Saídas e pós-condições: | | | |
| O cliente será redirecionado para a tela inicial. | | | |