

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL



DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA APLICADA  
INF01127 - ENGENHARIA DE SOFTWARE N - 2014/1 - TURMA A  
Etapa 2 do Trabalho Prático

# Sistema PokéTrade

## Modelo de Casos de Uso



Grupo 2

Germano de Mello Andersson <germanoa@gmail.com>

Luis Felipe Rodrigues <luisfelipers@gmail.com>

Matheus dos Santos Gonzaga <gasper3001@gmail.com>

Matheus Toazza Tura <xturax@gmail.com>

Naiche Amantino Barcelos <naicheab@gmail.com>

## Convenções

### Visão

[Registre-se com seu friend code e comece a usar o PokéTrade](#)

[Adicione seus pokemons](#)

[Trocando pokemons](#)

[Realize a troca no jogo e confirme-a no PokéTrade](#)

[La garantia soy Yo?](#)

### Casos de uso

#### Diagramas

[Ator Usuário de troca](#)

[Ator Administrador](#)

[Comum aos atores](#)

### Cenários básicos do sistema

[Remover pokemon](#)

[Listar pokemons oferecidos e ofertados](#)

[Pesquisar pokemons](#)

[Solicitar troca](#)

[Visualizar trocas propostas e pendentes](#)

[Aceitar oferta](#)

[Rejeitar oferta](#)

[Ver histórico e reputação](#)

[Confirmar troca](#)

[Desaprovar troca](#)

[Banir usuário](#)

[Ver informações de um usuário](#)

[Listar usuários por reputação](#)

[Gerenciar desacordos](#)

#### Outros casos de uso

[Fazer logon no sistema](#)

[Fazer logoff no sistema](#)

#### Diagrama de estados das transações

### Esboço de interface

### Anexos

## Convenções

1. Na descrição de um caso de uso essencial (ou expandido), será utilizado texto com fundo verde para descrever eventos de resposta do sistema.

## Visão

O Pokétrade é um software projetado para jogadores de Pokemon. De forma simples, ele auxilia jogadores com a troca de seus pokemons, funcionalidade ausente nos principais jogos relacionados disponíveis no mercado. Todas transações são auditadas por um administrador, criando um ranking de reputação dos usuários e dando credibilidade ao sistema.

### **Registre-se com seu *friend code* e comece a usar o PokéTrade**

O registro no Pokétrade é fácil e rápido. Você só precisa informar dados básicos e o seu *friend code* do jogo Pokémon. Isto facilitará a sua localização no jogo que você joga. Você também pode se voluntariar a exercer o papel de administrador do sistema, podendo ser aprovado ou não pelos atuais administradores.

### **Adicione seus pokemons**

Comece a usar o sistema! Adicione os pokemons que você possui no jogo e gostaria de ofertar para troca. Ainda, adicione as características desejadas dos pokemons que gostaria de receber. Pronto, isto é o suficiente para iniciar suas trocas!

### **Trocando pokemons**

Pesquise pelos pokemons ofertados pelos demais usuários que se enquadrem no perfil dos teus pokemons desejados. Encontrando um que te interesse, solicite uma troca por um pokemon seu! Fique atento para solicitações de trocas que podem chegar para você por iniciativa de outro jogador. Você deverá aceitá-la ou negá-la.

### **Realize a troca no jogo e confirme-a no PokéTrade**

O PokéTrade apenas auxilia no gerenciamento da troca, você ainda precisará efetivá-la no jogo real. Após fazer isso, você e o outro jogador precisarão confirmar a realização ou não da troca. Esta informação é preciosa, ela pontuará sua reputação no PokéTrade.

### **La garantia soy Yo?**

Não se preocupe com falsos trocadores de pokemon! No PokéTrade, os administradores avaliam todas transações e pontuam cada jogador pela honestidade na informação prestada. Assim, você poderá escolher melhor seus parceiros de troca. Se você pensa em bagunçar o jogo nem experimente, pois sua conta será banida do jogo.

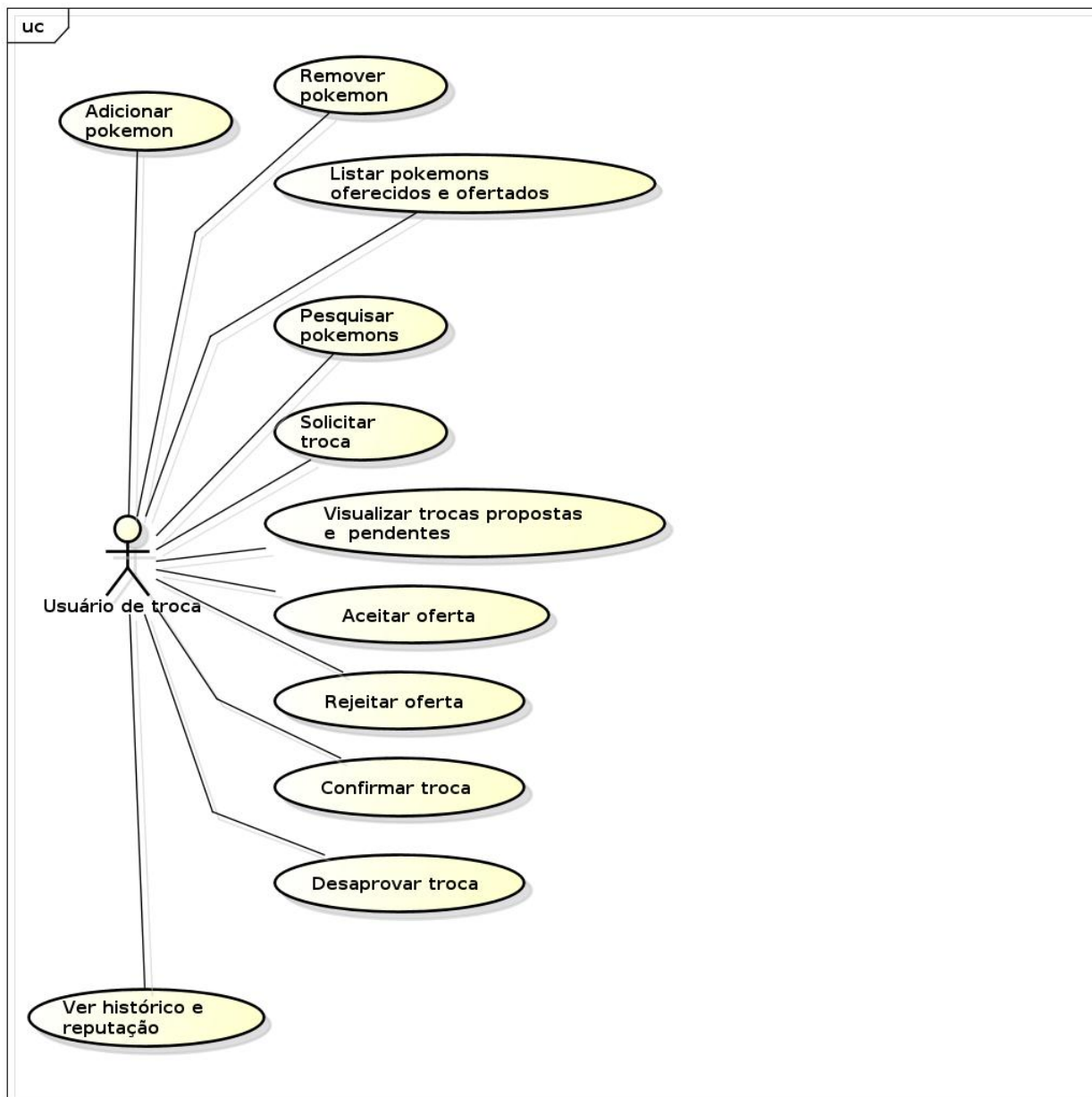
## Casos de uso

Nesta seção estão apresentados os casos de uso do sistema, com destaque aos que descrevem os cenários básicos do sistema. Em caso de solicitação de entrega parcial do sistema por parte do cliente, os casos de uso estão apresentados em ordem de prioridade.

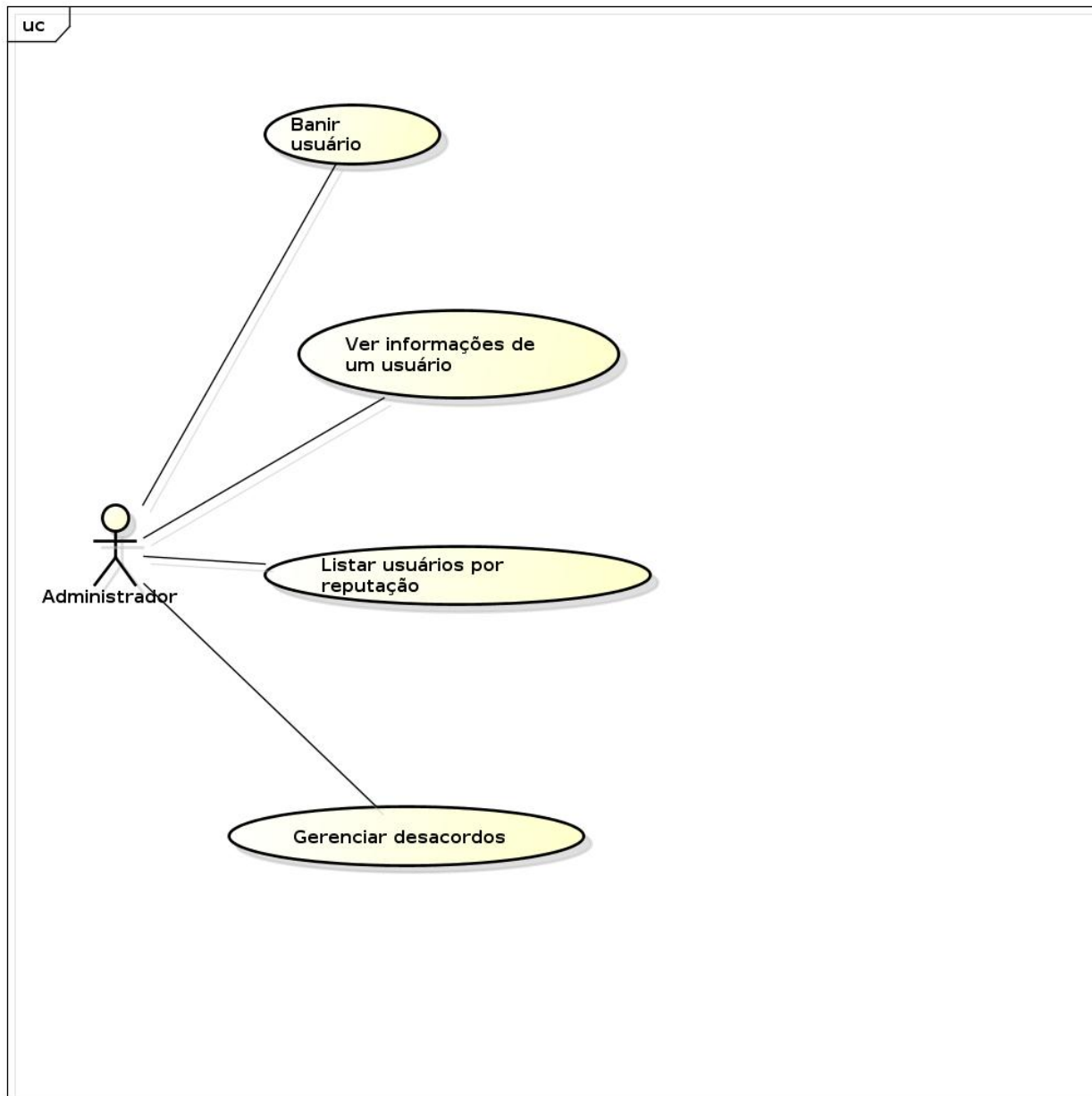
## Diagramas

Para facilitar a visualização, criamos três diagramas para os casos de uso deste sistema: o primeiro referente as ações do ator Usuário de troca, o segundo para as ações do ator Administrador e o terceiro para os casos de uso comum aos atores.

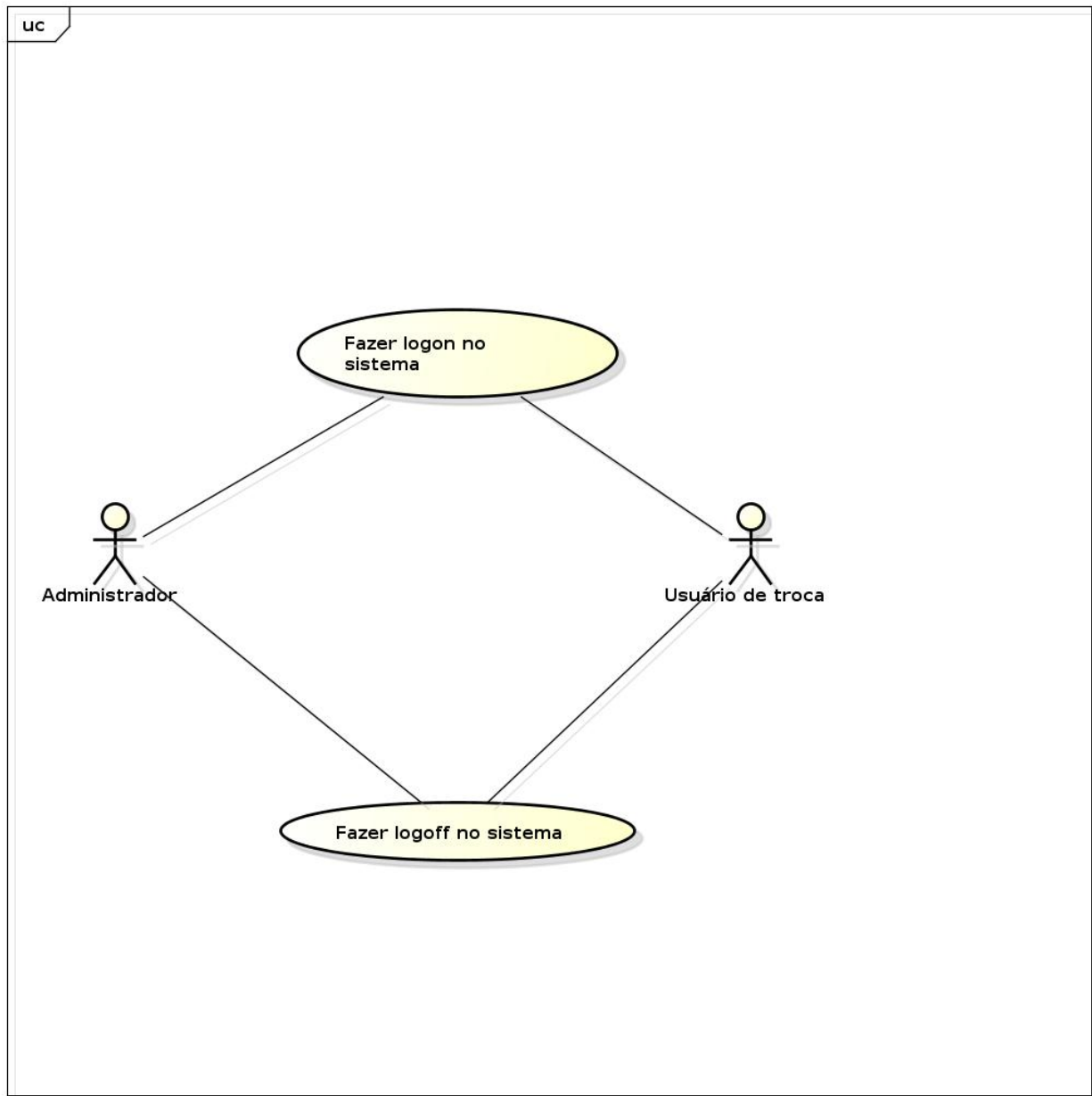
## Ator Usuário de troca



## Ator Administrador

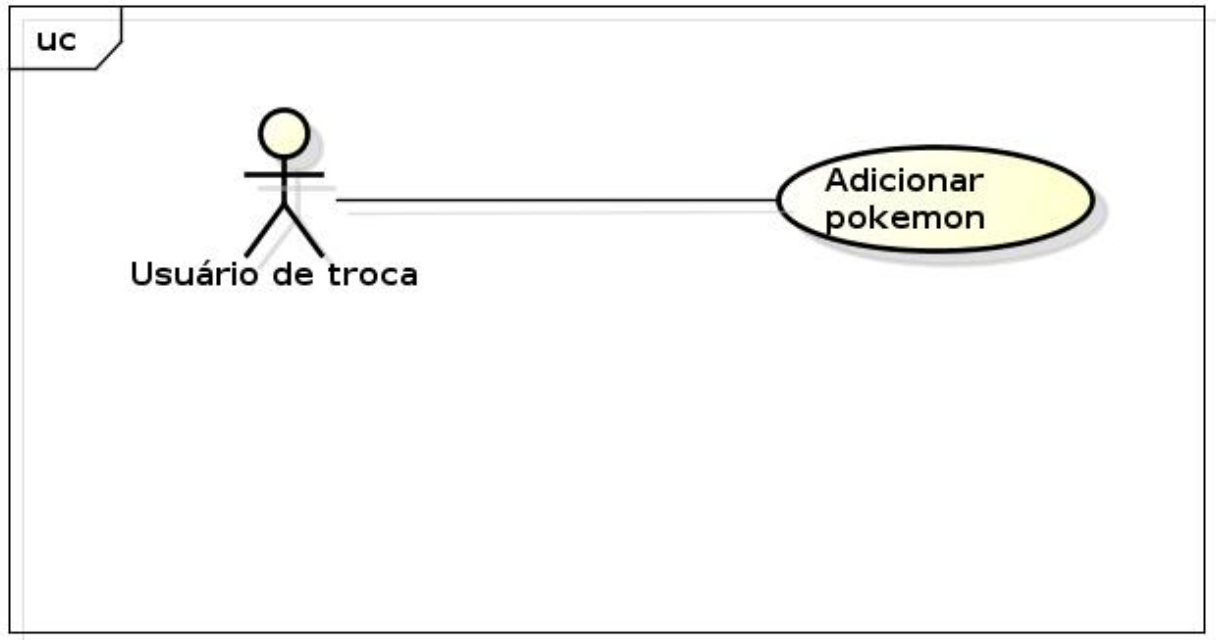


## Comum aos atores



## Cenários básicos do sistema

### Adicionar pokemon



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_adicionar

**Caso de uso:** Adicionar pokemon

**Ator:** Usuário de troca

**Pré-condições:** Usuário de troca fez logon no sistema.

**Pós-condições:** Pokemon adicionado deve constar na lista de pokemons desejados ou pokemons ofertados pelo usuário.

#### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Este caso de uso começa quando o usuário de troca, na sua tela inicial, clica no botão adicionar, de acordo com que tipo de adição deseja realizar: pokemon desejado ou ofertados.
2. O sistema apresenta a tela de adição de pokémon ao usuário.
3. Nesta nova tela, o usuário informa as seguintes características do pokemon: nome de espécie, shiny, natureza e se possui ou não os seguintes atributos: hp, atk, def, sp.atk, sp.def e spd. Após, clica em adicionar.
4. O sistema valida se a espécie e natureza informada existem e se todas características foram preenchidas e insere o pokemon na lista especificada.
5. O sistema exibe a mensagem "Pokemon adicionado!".



### Sequências alternativas (Fluxos alternativos):

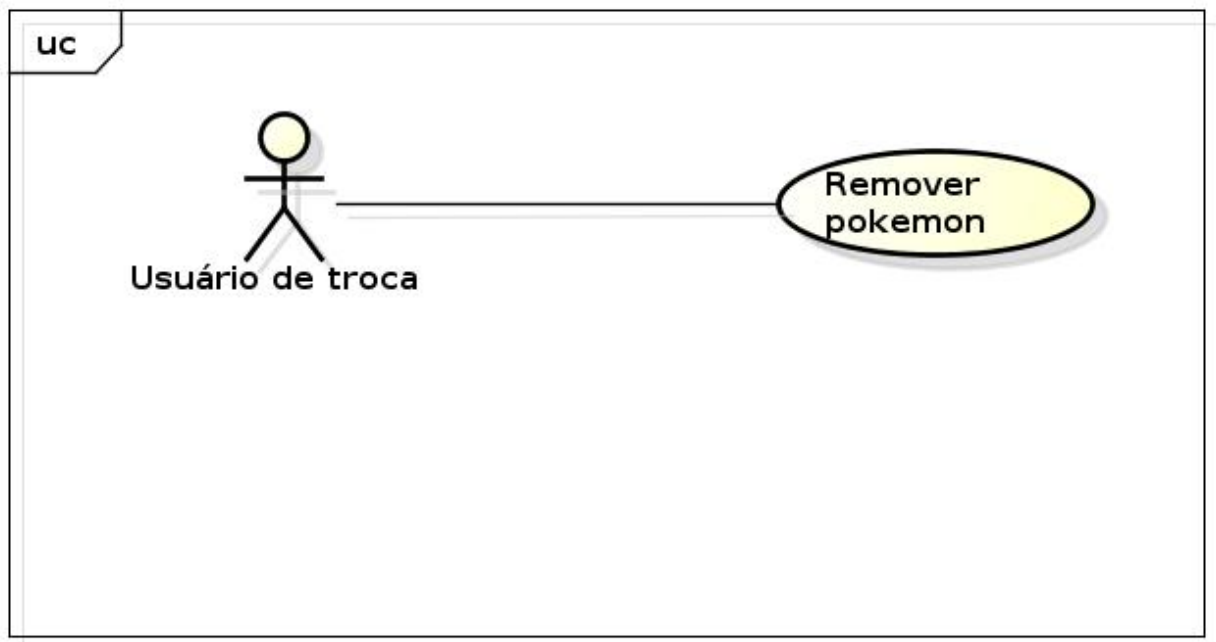
#### 3a. Alguma característica não preenchida:

1. Caso seja uma adição de pokemon ofertado e alguma característica não tenha sido preenchida, o sistema exibe a mensagem “característica obrigatória” em vermelho abaixo do campo da característica não preenchida.
2. A operação é cancelada, porém mantém as características já informadas pelo usuário

#### 3b. Espécie ou natureza informada é inexistente:

1. O sistema exibe a mensagem “espécie inexistente” e/ou “natureza inexistente”.
2. A operação é cancelada, porém mantém as características já informadas pelo usuário corretamente.

### Remover pokemon



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_remove

**Caso de uso:** Remover pokemon

**Ator:** Usuário de troca

**Pré-condições:** Usuário de troca fez login no sistema. Pokemon a ser removido deve constar na lista de pokemons desejados ou ofertados pelo usuário.

**Pós-condições:** Pokemon removido não deve constar na lista do qual foi removido.

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Este caso de uso começa quando o usuário de troca seleciona o pokemon que deseja remover e solicita a remoção ao sistema.
2. O sistema confirma se o usuário realmente deseja remover o pokemon.

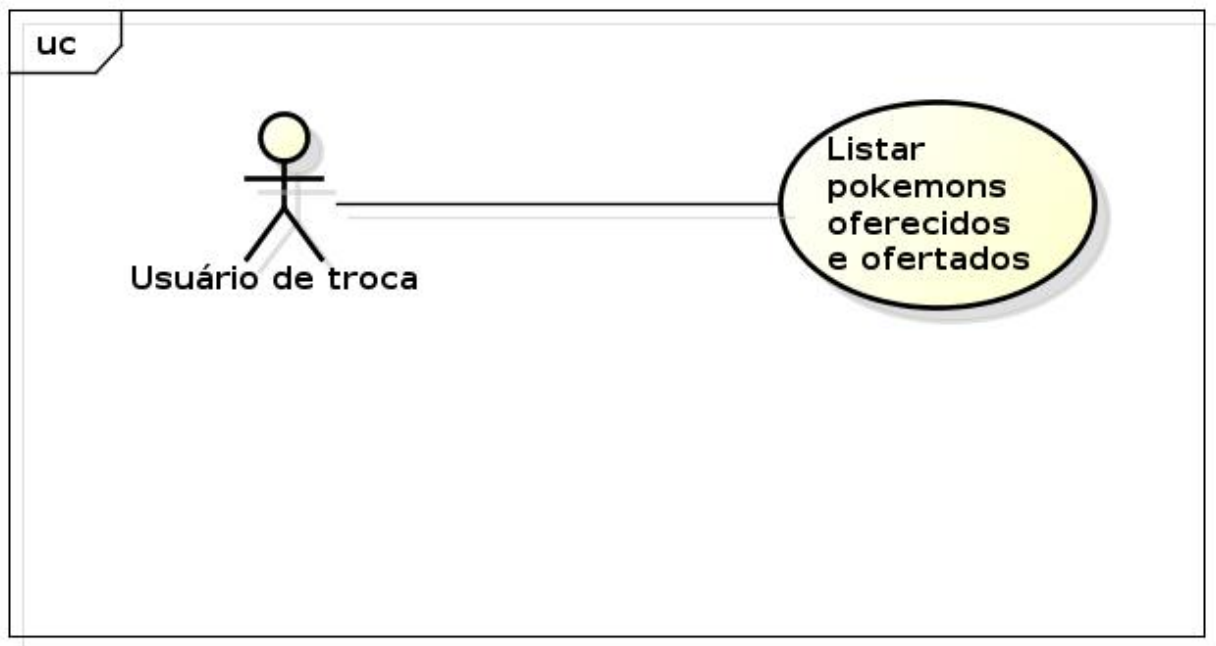
3. O sistema exibe a mensagem "Pokemon removido".

**Sequências alternativas (Fluxos alternativos):**

2a. Usuário não confirma a remoção do pokemon:

1. Sistema retorna ao menu inicial.

**Listar pokemons oferecidos e ofertados**



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_listar

**Caso de uso:** Listar pokemons oferecidos e ofertados

**Ator:** Usuário de troca

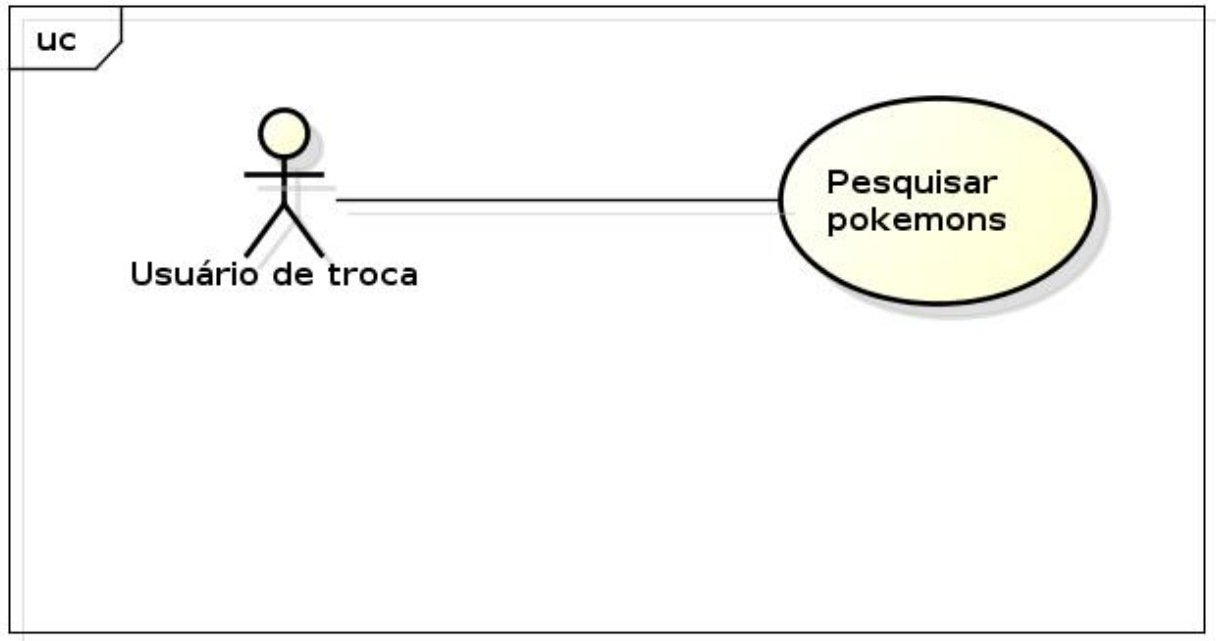
**Pré-condições:** Usuário de troca fez logon no sistema.

**Pós-condições:** -

**Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):**

1. Este caso de uso começa quando o usuário acessa a tela inicial, inclusive quando há o redirecionamento após fazer logon no sistema.
2. O sistema processa todos pokemons oferecidos e ofertados pelo usuário e, caso haja um ou mais registros, exibe-os nas caixas 'Pokemons oferecidos' e 'Pokemons ofertados', respectivamente.

## Pesquisar pokemons



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_pesquisar

**Caso de uso:** Pesquisar pokemon

**Ator:** Usuário de troca

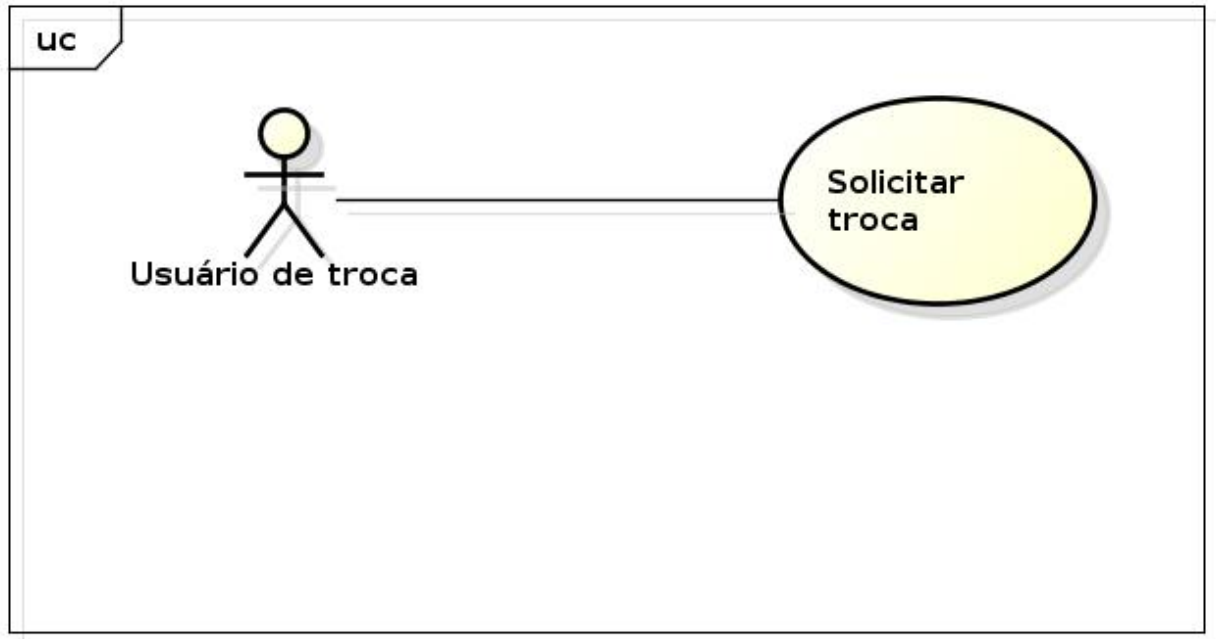
**Pré-condições:** Usuário de troca fez logon no sistema.

**Pós-condições:** -

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Este caso de uso começa quando o usuário seleciona um pokemon de sua lista de pokemons desejados e clica no botão “pesquisar”.
2. O sistema pesquisa o pokemon nas listas de pokemons ofertados de todos os outros usuários e adiciona os pokemons ofertados em uma tabela de resultados que é exibida para o usuário. A tabela não terá nenhuma linha caso não encontre resultados.

## Solicitar troca



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_solicitar

**Caso de uso:** Solicitar troca

**Ator:** Usuário de troca

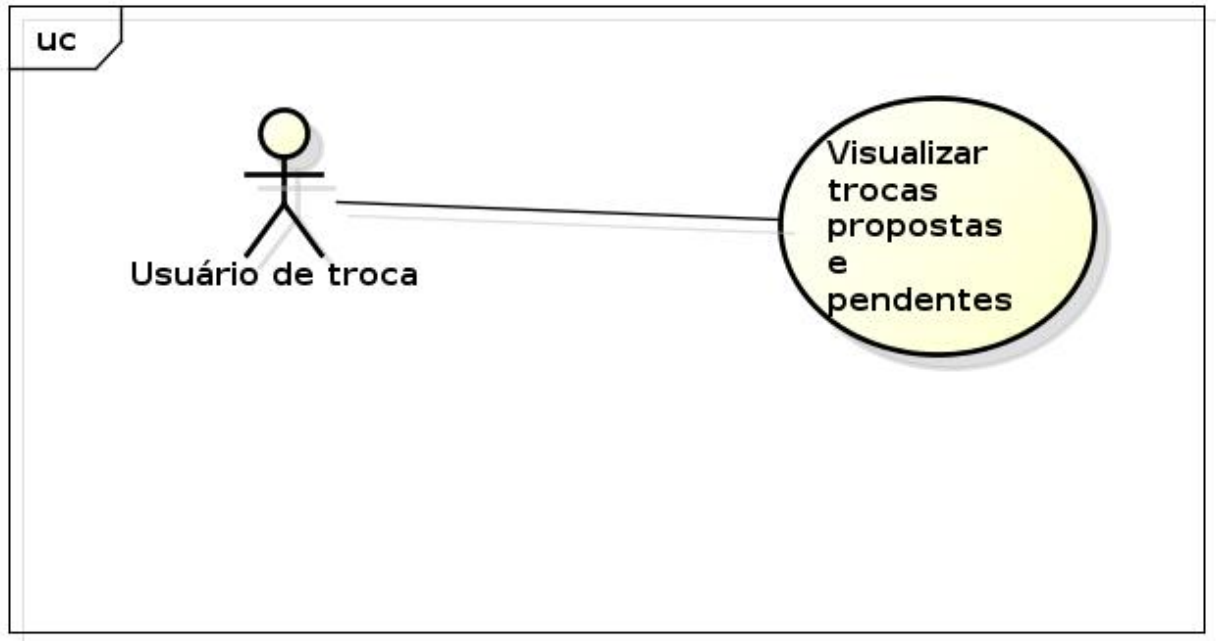
**Pré-condições:** Usuário de troca fez logon no sistema. Usuário realizou uma pesquisa.

**Pós-condições:** A troca solicitada deve constar na lista de trocas e propostas pendentes do usuário que solicitou a troca e do usuário que ofertou a troca.

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Este caso de uso começa quando o usuário de troca realiza uma pesquisa no sistema que retorne pelo menos um resultado.
2. O usuário seleciona um resultado e clica no botão "Solicitar troca".
3. O sistema exibe uma janela pedindo que o usuário selecione, entre os pokemons na sua lista de pokemons ofertados, qual ele deseja ofertar.
4. O sistema exibe uma janela informado os dados de ambos pokemons a serem trocados e pede a confirmação do usuário.
5. A troca é adicionada à lista de trocas e propostas pendentes do usuário de troca e do usuário que oferta o pokemon selecionado no passo 2. A troca vai para o estado 'Solicitada'.

## Visualizar trocas propostas e pendentes



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_visualizar

**Caso de uso:** Visualizar trocas e propostas pendentes

**Ator:** Usuário de troca

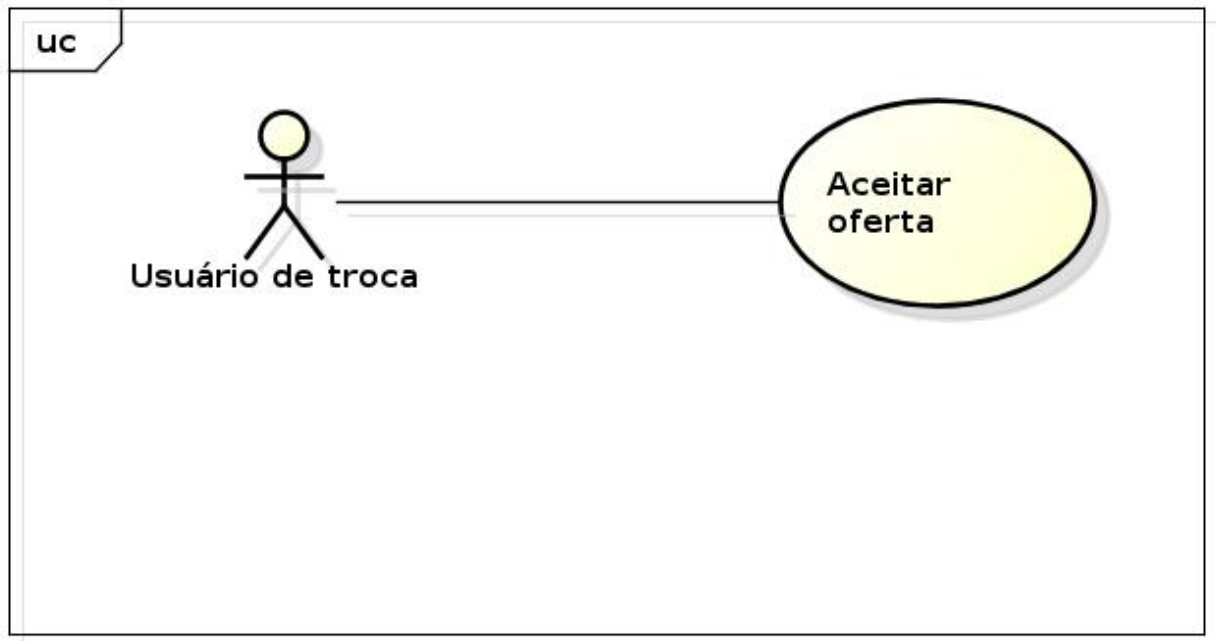
**Pré-condições:** Usuário de troca fez logon no sistema.

**Pós-condições:** -

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Este caso de uso começa quando o usuário acessa a tela inicial, inclusive quando há o redirecionamento após fazer logon no sistema.
2. O sistema processa todas as trocas e propostas pendentes do usuário e, caso haja um ou mais registros, exibe-os nas caixas 'Transações em aberto'.

## Aceitar oferta



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_aceitar

**Caso de uso:** Aceitar oferta

**Ator:** Usuário de troca

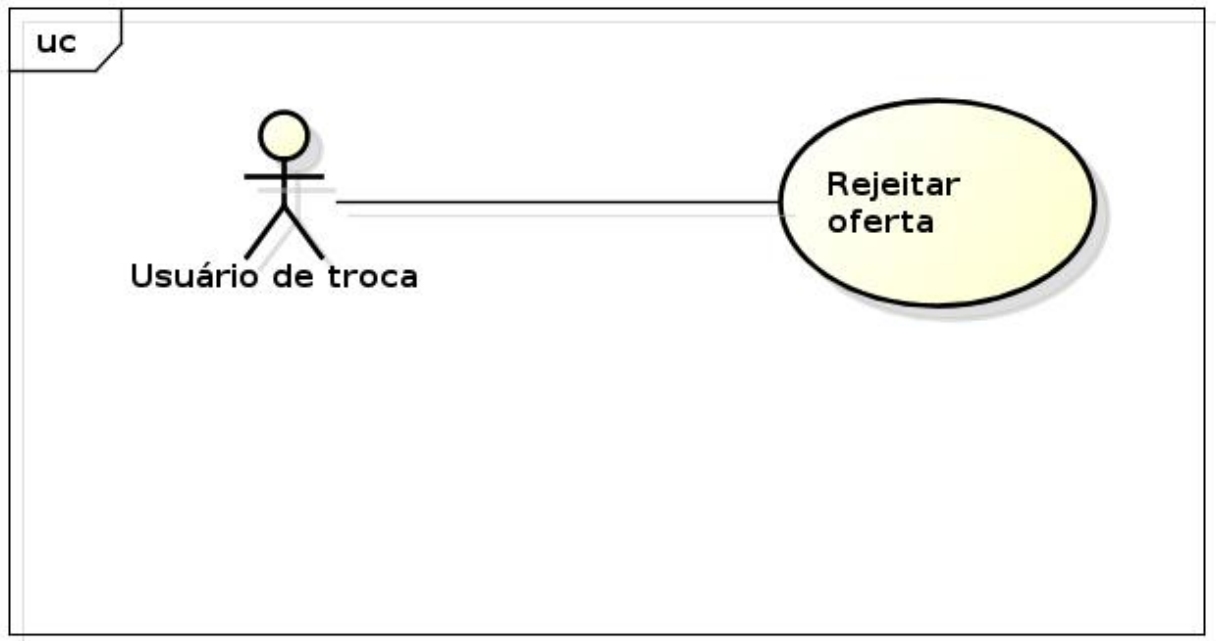
**Pré-condições:** Usuário de troca fez login no sistema. Usuário já realizou uma visualização de trocas propostas e pendentes. A troca deve ter sido solicitada previamente, por outro usuário.

**Pós-condições:** A troca a ser aceita deverá constar na lista de trocas e propostas pendentes do usuário que solicitou a troca e do usuário que ofertou a troca.

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Este caso de uso começa quando o usuário realiza uma visualização de trocas propostas e pendentes no sistema que retorne pelo menos um resultado.
2. O usuário seleciona um resultado e clica no botão "Aceitar oferta".
3. A proposta a ser aceita é retirada da lista de oferecidos ou ofertados.
4. A troca passa para o estado "Aceita".

## Rejeitar oferta



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_rejeitar

**Caso de uso:** Rejeitar oferta

**Ator:** Usuário de troca

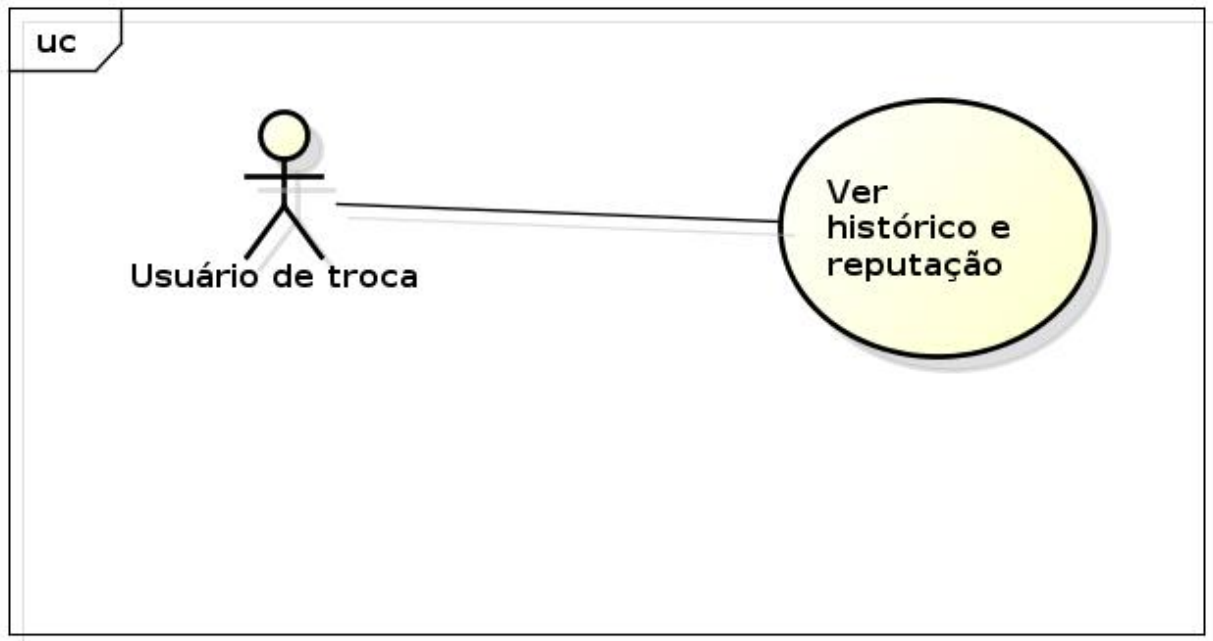
**Pré-condições:** Usuário já realizou uma visualização de trocas propostas e pendentes. A troca deve ter sido solicitada previamente, por outro usuário.

**Pós-condições:** A solicitação negada deverá sair da lista de trocas propostas e pendentes.

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Este caso de uso começa quando o usuário realiza uma visualização de trocas propostas e pendentes no sistema que retorne pelo menos uma proposta como resultado.
2. O usuário seleciona uma proposta e clica no botão "Rejeitar oferta".
3. Sistema exibe mensagem pedindo confirmação da exclusão da solicitação.
4. Caso seja confirmada, a proposta a ser negada é retirada da lista de trocas e propostas pendentes de ambos usuários.
5. A troca passa para o estado "Rejeitada".

## Ver histórico e reputação



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_historico

**Caso de uso:** Ver histórico e reputação

**Ator:** Usuário de troca

**Pré-condições:** Usuário fez login no sistema.

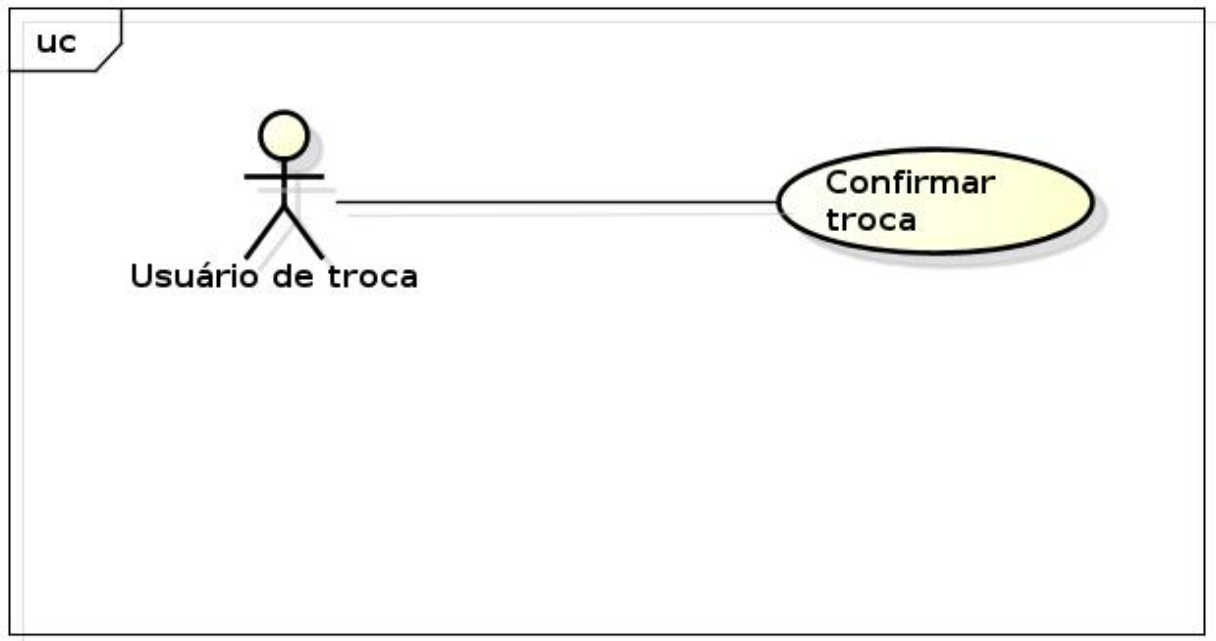
**Pós-condições:** -

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Usuário clica no botão "Ver histórico/reputação".
2. O sistema processa o histórico de trocas do usuário e exibe uma janela com a lista desses registros e sua reputação, bem como o ganho de reputação em cada troca.



## Confirmar troca



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_confirmar

**Caso de uso:** Confirmar troca

**Ator:** Usuário de troca

**Pré-condições:** Usuário fez login no sistema. Usuário deve ter pelo menos um registro na lista de "Trocas e propostas pendentes". A troca selecionada deve estar com o status "Pendente" ou "Parcialmente confirmada".

**Pós-condições:** Troca confirmada deve constar no histórico e não deve contar na lista de trocas e propostas pendentes. Caso haja desacordo, deve constar na lista de desacordos pendentes do administrador.

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Este caso de uso começa quando o usuário seleciona uma troca pendente ou parcialmente aprovada e clica no botão "Confirmar Troca".
2. A troca é retirada da lista de "Trocas e propostas pendentes".
3. A troca vai para o estado "Parcialmente informada"

### Sequências alternativas (Fluxos alternativos):

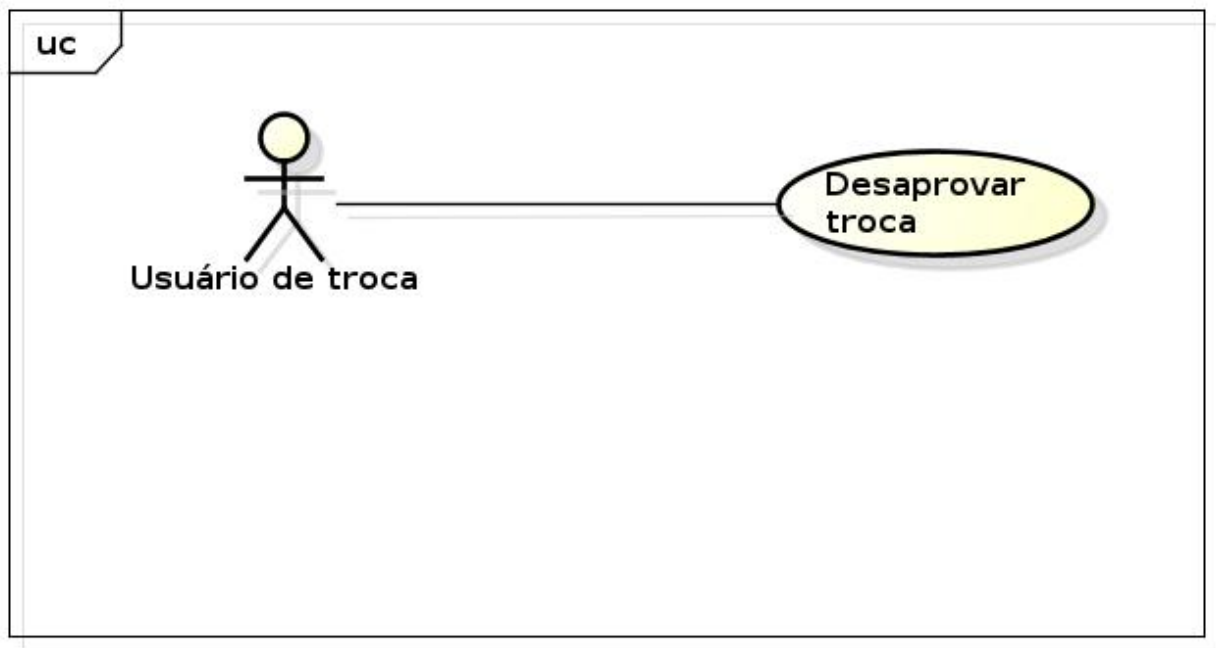
3a. Caso já esteja no estado "Parcialmente informada", ou seja, o outro usuário já confirmou ou desaprovou a troca, a decisão do estado seguinte se dá por:

caso ambos usuários tenham confirmado a troca, vai para o estado "Confirmada". Neste caso, ambos usuários ganham 1 ponto de reputação;

caso o outro usuário tenha desaprovado a troca, vai para o estado "Desacordo".

3b. Caso a troca ultrapasse 24 horas no estado “Aceita” ou “Parcialmente informada”, o sistema automaticamente considera que o outro usuário concordou com a Confirmação da troca. A troca vai para o estado “Confirmada”. Neste caso, ambos usuários ganham 1 ponto de reputação;

### Desaprovar troca



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_desaprovar

**Caso de uso:** Desaprovar troca

**Ator:** Usuário de troca

**Pré-condições:** Usuário fez login no sistema. Usuário deve ter pelo menos um registro na lista de “Trocas e propostas pendentes”. A Troca selecionada deve ter o status de “Pendente” ou “Parcialmente aprovada”.

**Pós-condições:** Troca desaprovada não deve contar na lista de trocas e propostas pendentes. Caso haja desacordo, deve constar na lista de desacordos pendentes do administrador.

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Este caso de uso começa quando o usuário seleciona uma troca pendente ou parcialmente aprovada e clica no botão “Desaprovar troca”.
2. A troca é retirada da lista de “Trocas e propostas pendentes”.
3. A troca vai para o estado “Parcialmente informada”

### Sequências alternativas (Fluxos alternativos):

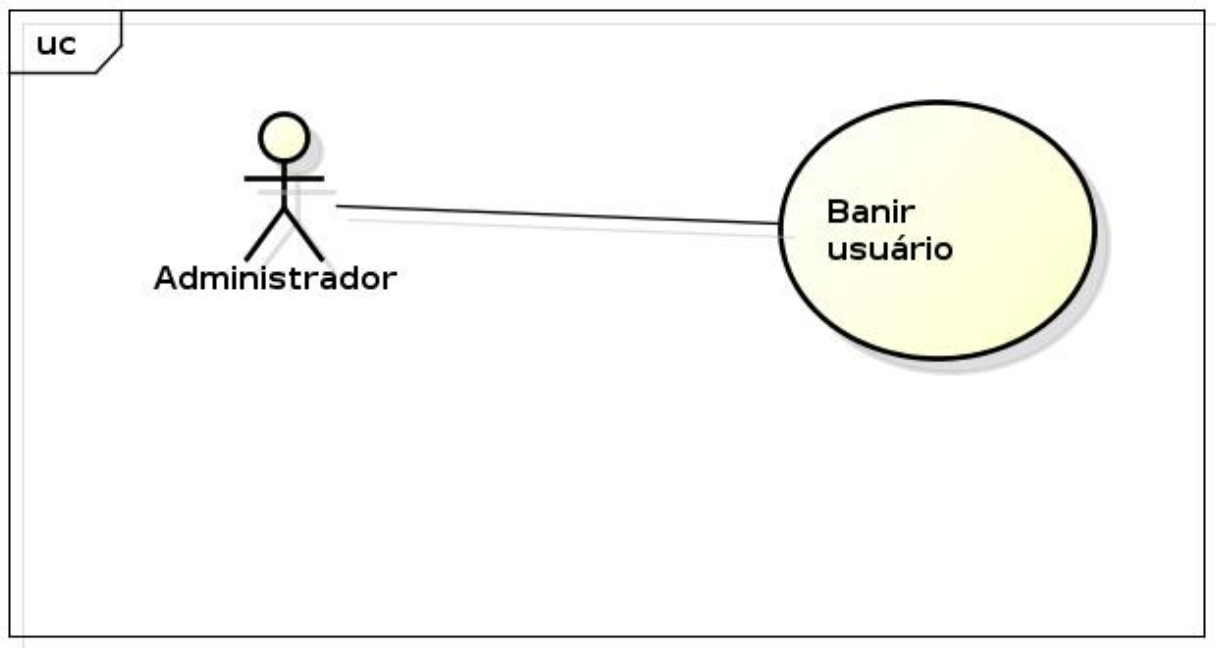
3a. Caso já esteja no estado “Parcialmente informada”, ou seja, o outro usuário já confirmou ou desaprovou a troca, a decisão do estado seguinte se dá por:

caso ambos usuários tenham desaprovado a troca, vai para o estado “Desaprovada”.

caso o outro usuário tenha desaprovado a troca, vai para o estado “Desacordo”.

3b. Caso a troca ultrapasse 24 horas no estado “Aceita” ou “Parcialmente informada”, o sistema automaticamente considera que o outro usuário concordou com a Desaprovação da troca. A troca vai para o estado “Desaprovada”.

## Banir usuário



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_administrador\_banir

**Caso de uso:** Banir usuário

**Ator:** Administrador

**Pré-condições:** O usuário deve estar selecionado na Lista de Usuários e Reputações. Usuário deve estar registrado no sistema. Usuário não pode estar previamente com status de “banido”.

**Pós-condições:** O usuário banido recebe o status de “banido” e fica impossibilitado de logar no sistema.

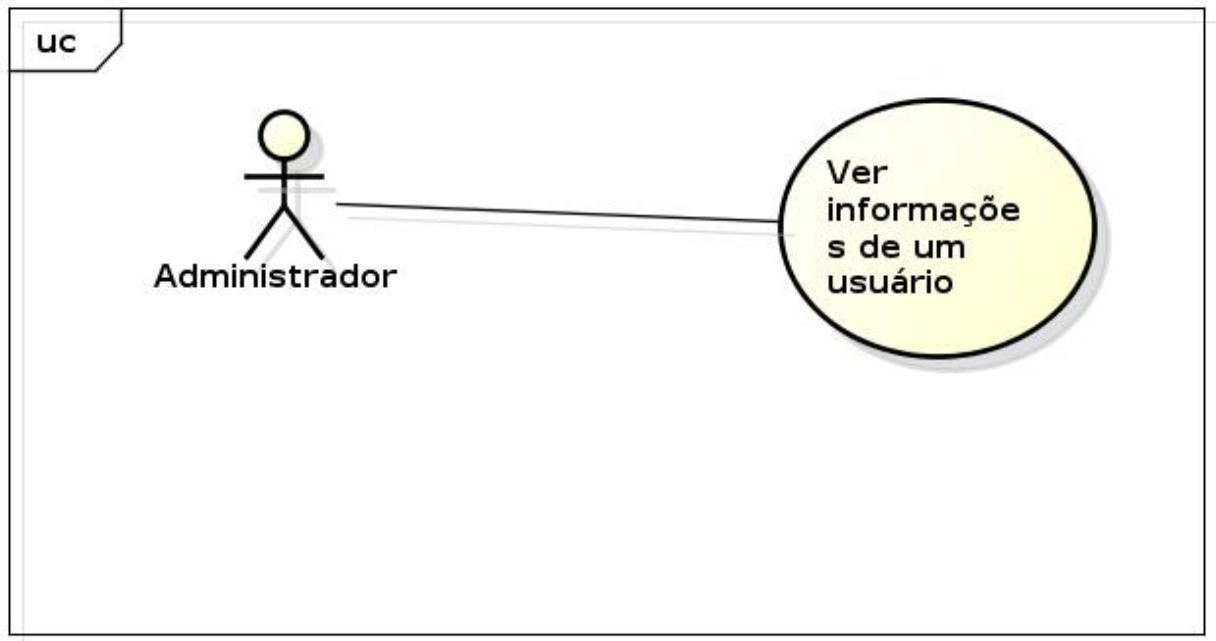
### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. Este caso de uso começa quando o administrador clica no botão “Banir usuário”.
2. O status do usuário é alterado para “banido”.

### Sequências alternativas (Fluxos alternativos):

Se o usuário já possui o status de “banido”, é exibida uma janela informativa que diz “Usuário já banido”

## Ver informações de um usuário



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_administrador\_informacoes

**Caso de uso:** Ver informações de um usuário

**Ator:** Administrador

**Pré-condições:** Um usuário deve estar selecionado na Lista de Usuários e Reputações.

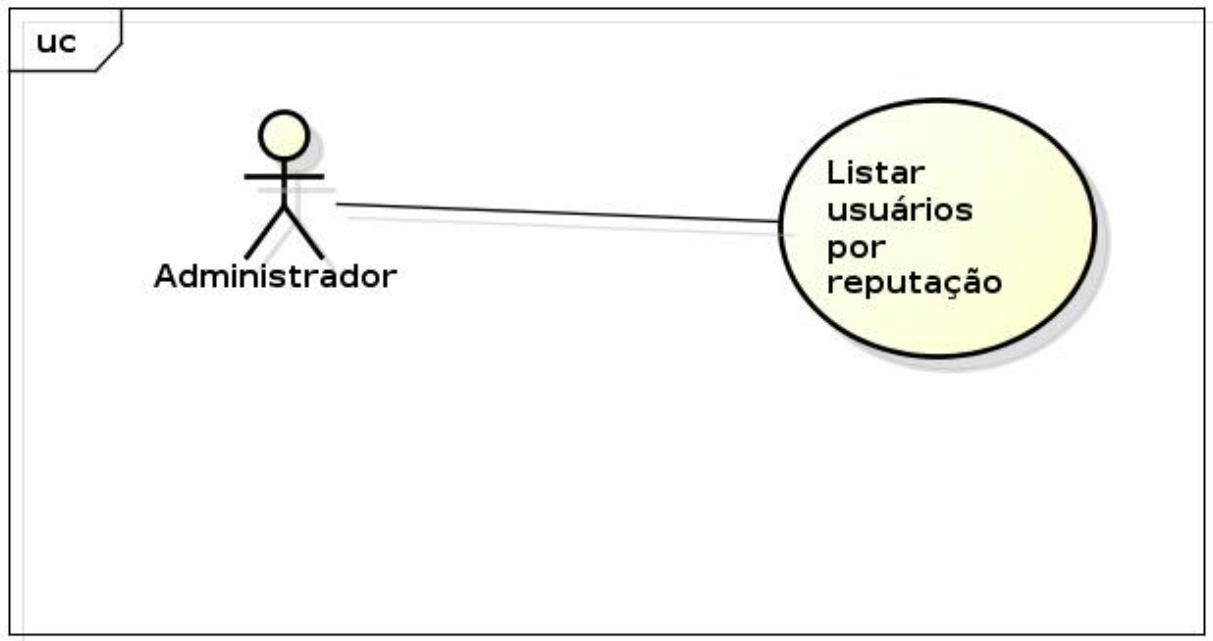
**Pós-condições:**

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. O caso de uso inicia quando um usuário é selecionado na Lista de Usuários e Reputações.
2. É exibido no campo “Detalhes do Usuário”: Seu nome, sua reputação e seu histórico de trocas.

### Sequências alternativas (Fluxos alternativos):

## Listar usuários por reputação



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_administrador\_listar

**Caso de uso:** Listar usuários por reputação

**Ator:** Administrador

**Pré-condições:**

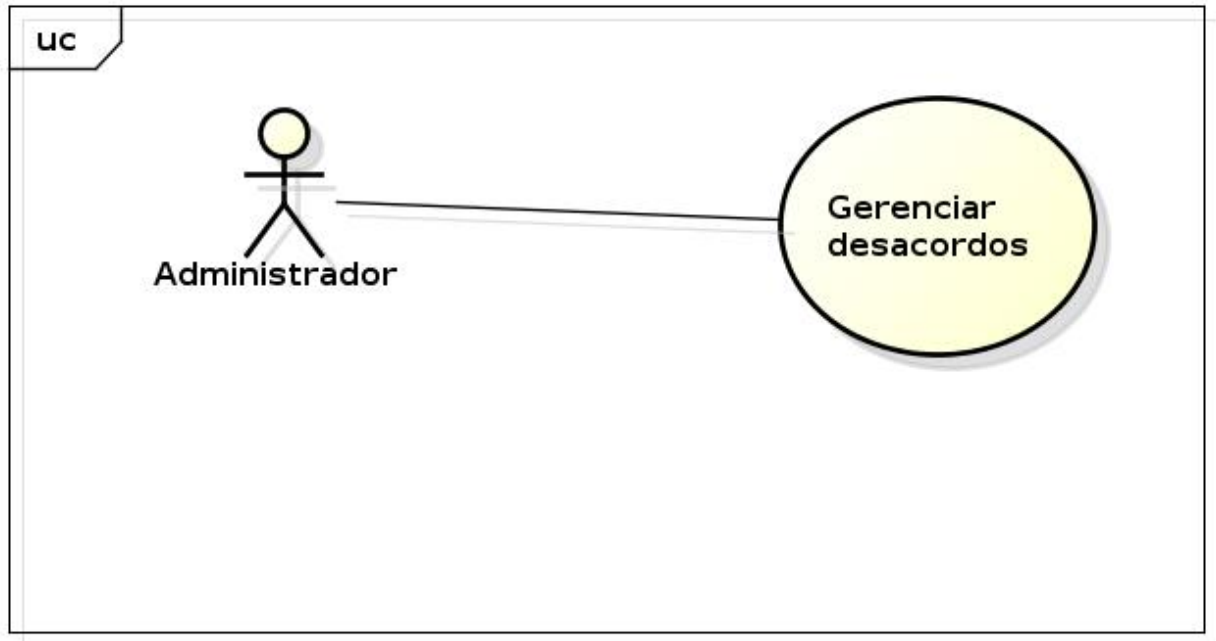
**Pós-condições:** Devem existir usuários cadastrados no sistema.

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

1. O caso de uso inicia quando o Administrador efetua o Logon do sistema.
2. É exibido no campo “Lista de Usuários e Reputações” uma lista com todos usuários registrados, seguidos de sua reputação, em ordem crescente em relação à sua pontuação de reputação.

### Sequências alternativas (Fluxos alternativos):

## Gerenciar desacordos



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_administrador\_gerenciar

**Caso de uso:** Gerenciar desacordos

**Ator:** Administrador

**Pré-condições:**

**Pós-condições:** Na lista de “Desacordos Pendentes” um desacordo deve estar selecionado.

### Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):

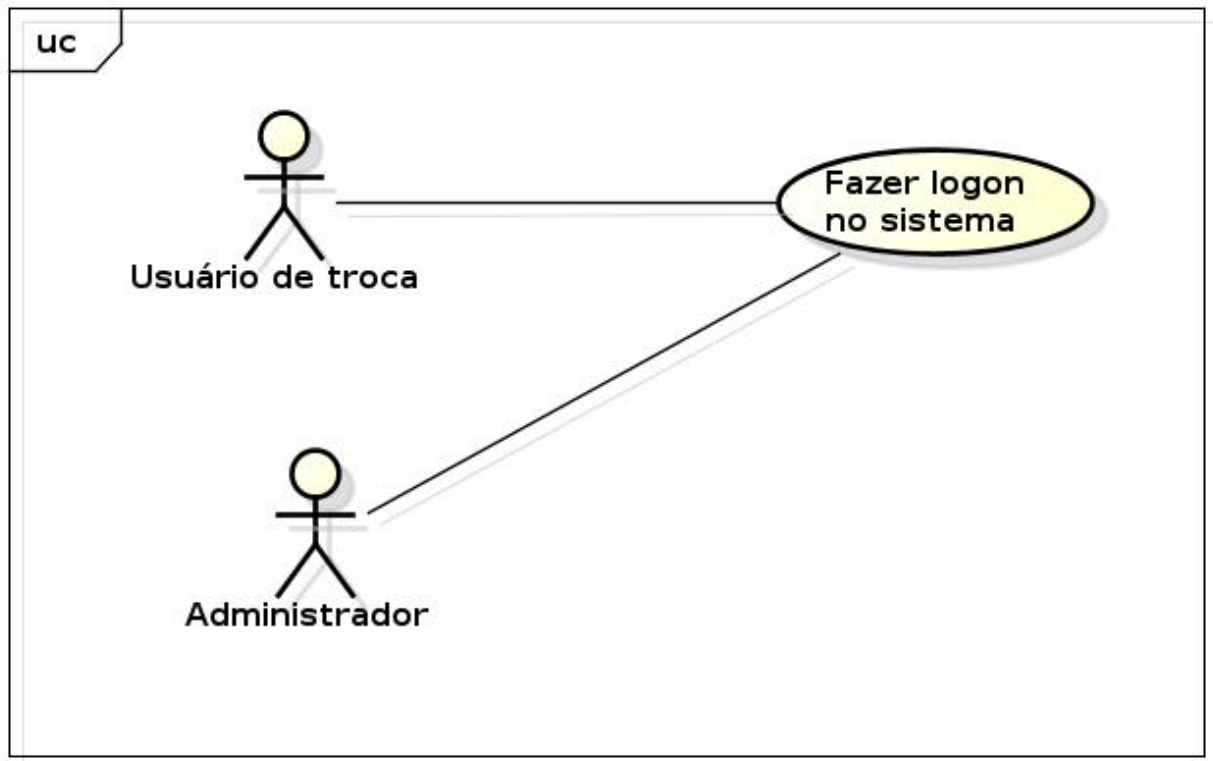
1. O caso de uso inicia quando o Administrador clica no botão “A favor Usuario 1”.
2. O usuário que solicitou a troca, perde 5 pontos de sua pontuação.
3. O desacordo é eliminado da lista de “Desacordos pendentes”.
4. É atualizado o histórico do usuário que solicitou a troca.

### Sequências alternativas (Fluxos alternativos):

1. O caso de uso inicia quando o Administrador clica no botão “A favor Usuario 2”.
2. O usuário que ofertou a troca, perde 5 pontos de sua pontuação.
3. O desacordo é eliminado da lista de “Desacordos pendentes”.
4. É atualizado o histórico do usuário que ofertou a troca.

## Outros casos de uso

### Fazer logon no sistema



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_logon

**Caso de uso:** Fazer logon no sistema

**Ator:** Usuário de troca, Administrador

**Pré-condições:**

**Pós-condições:** Usuário deve estar registrado no sistema.

**Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):**

1. Este caso de uso começa quando o usuário informa o nome de usuário e senha e solicita o logon no sistema.
2. O sistema valida se o usuário existe e se a senha está correta.
3. O sistema exibe a janela com as opções iniciais.

**Sequências alternativas (Fluxos alternativos):**

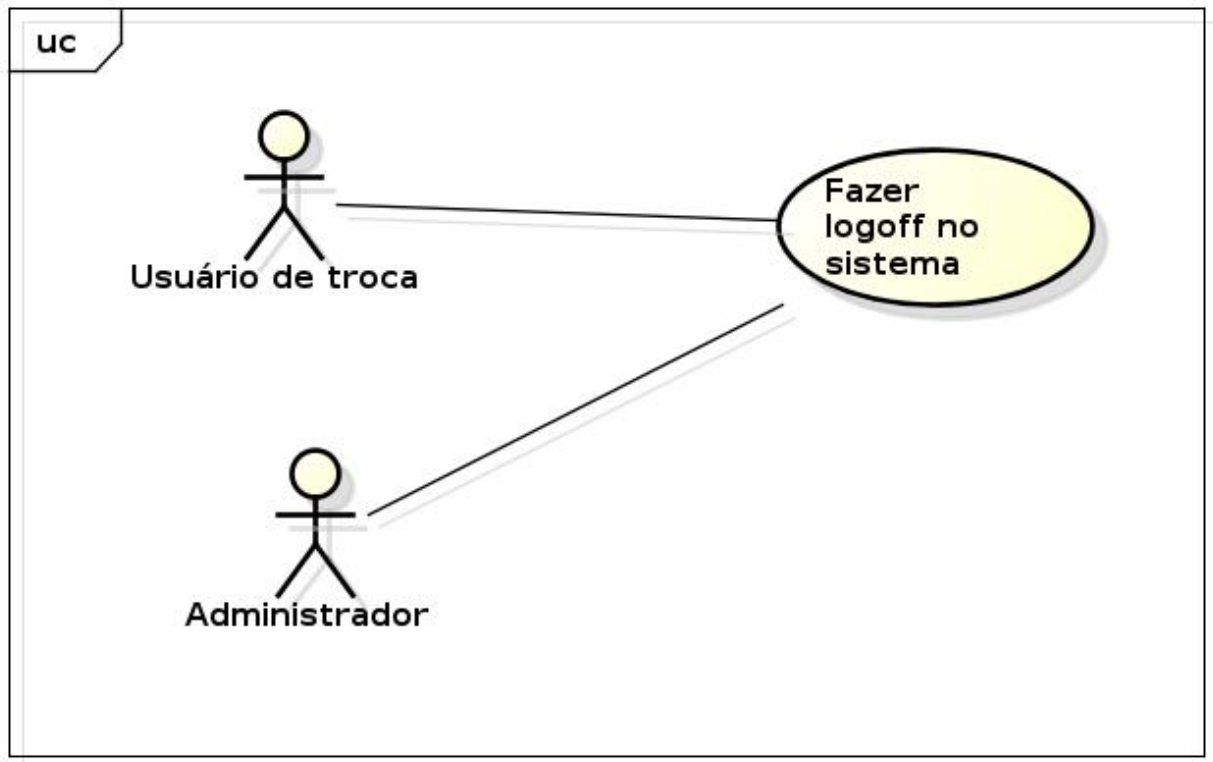
2a. Usuário não existe e/ou senha incorreta:

1. Sistema exibe a mensagem "Usuário ou senha incorretos".

2b. Status do usuário é "banido"

1. Sistema exibe a mensagem "Usuário banido".

## Fazer logoff no sistema



powered by Astah

**Identificação:** UseCase\_usuario\_logoff

**Caso de uso:** Fazer logoff no sistema

**Atores:** Usuário de troca, Administrador

**Pré-condições:** Usuário deve ter efetuado o logon.

**Pós-condições:**

**Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico):**

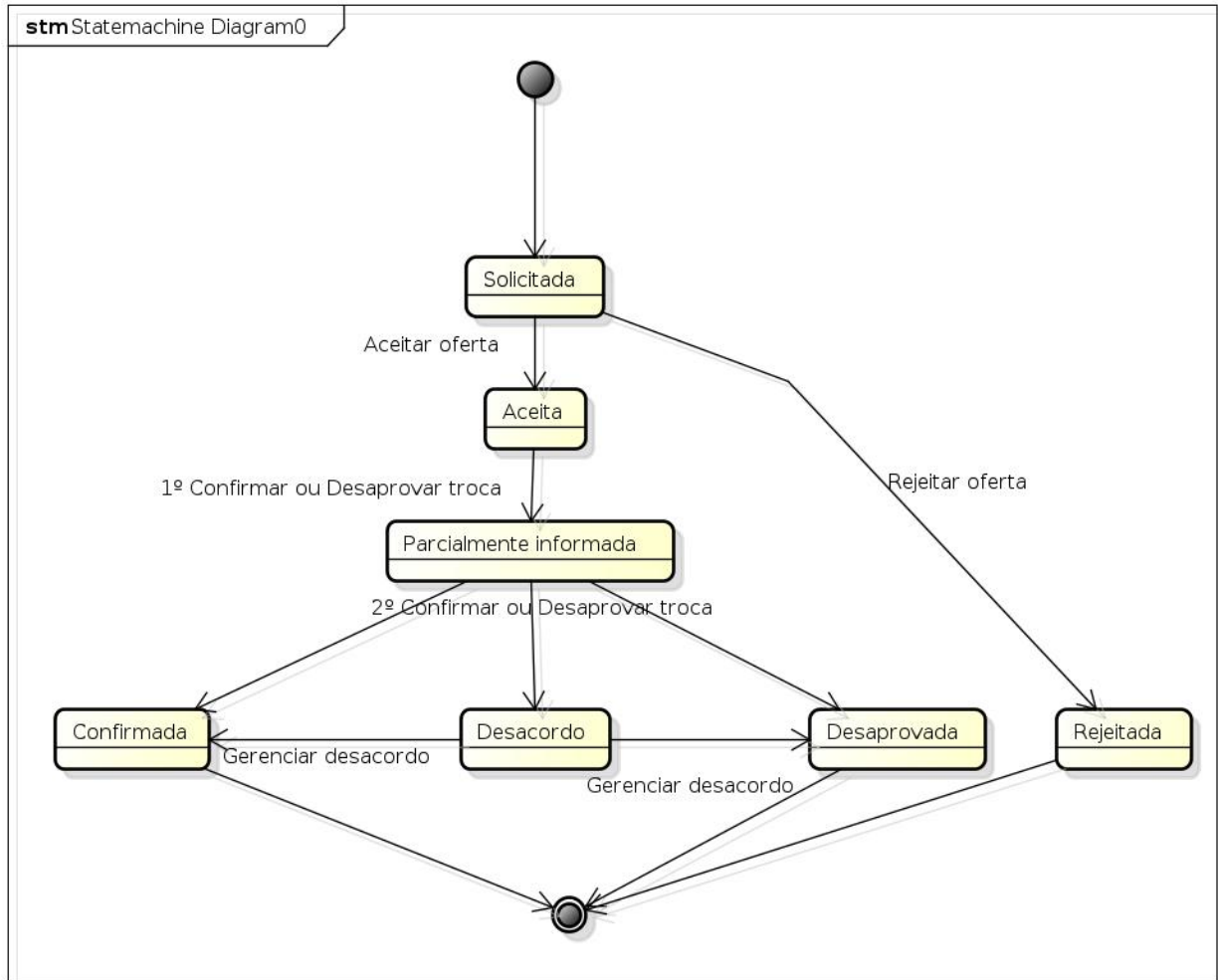
1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão "logoff".
2. O sistema volta para a tela de Logon.

## Diagrama de estados das transações

Adicionamos este diagrama de estados para facilitar o entendimento das transações de troca no decorrer dos casos de uso:



stmState machine Diagram0



## Esboço de interface

Abaixo, apresentamos esboços de interface para guiar o entendimento dos casos de uso. Tais esboços são sugestões e não requisitos para o projeto e desenvolvimento do sistema.

Tela de Login

The wireframe shows a login interface with a title bar labeled "Pokemon System". Below the title bar, there are two input fields: the first is labeled "Usuário" and the second is labeled "Senha". Below these fields is a button labeled "Login".

Pokemon System

Usuário

Senha

Login

## Tela inicial - Usuário de troca

**Pokemon System**

[Fazer Logoff](#)

*Pokemons Oferecidos*

Adicionar Remover

*Pokemons Desejados*

Adicionar Pesquisar Remover

*Transações em Aberto*

Aceitar Oferta  
Rejeitar Oferta

[Histórico de Trocas e Reputação](#)

Troca Confirmada Troca não Confirmada

## Tela Adicionar Pokemon Desejado ou Oferecido - Usuário de troca

**Pokemon System**

*Adicionar Pokemon*

Atributo 1

Atributo 2

...

Atributo x

☐ Shiny

Adicionar Cancelar

## Tela Pesquisar Pokemon e Solicitar Troca - Usuário de Troca

*Pokemon System*

*Resultados da Pesquisa*

### Tela Histórico de Trocas e Reputação - Usuário de troca

*Pokemon System*

[Fazer Logoff](#)

*Histórico de Trocas e Reputação*

[Voltar à Tela Inicial](#)

### Tela Inicial - Usuário Administrador

The screenshot displays a web application titled "Pokemon System". In the top right corner, there is a link labeled "Fazer Logoff". The interface is divided into three main sections:

- Lista de Usuários e Reputações:** This section on the left contains a large empty rectangular box for a list. Below it are two buttons: "Adicionar Usuário" and "Banir Usuário".
- Detalhes do Usuário:** This section on the right contains a large empty rectangular box for user details.
- Desacordos pendentes:** This section at the bottom left contains a large empty rectangular box for pending disputes.
- Decisão:** This section at the bottom right contains two buttons: "A Favor Usuário 1" and "A Favor Usuário 2".

Observações sobre a interface:

A partir da tela de Login, o sistema abre a tela inicial do usuário de troca ou do administrador, conforme o perfil correspondente.

Na tela inicial do usuário:

- Ao clicar no botão Adicionar da lista dos pokemons oferecidos (ou no botão da lista dos desejados) abre-se a tela "Adicionar Pokemon Desejado ou Oferecido"
- Para remover um pokemon oferecido deve-se primeiro selecioná-lo na lista correspondente. O mesmo vale para remover um pokemon desejado.
- Para solicitar uma troca, deve-se primeiramente selecionar um pokemon na lista dos desejados e clicar em pesquisar, para verificar os itens correspondentes na base de dados. Na Tela "Pesquisar Pokemon e Solicitar Troca", seleciona-se o item desejado e solicita-se a troca.
- Ao clicar no link "Histórico de Trocas e Reputação", abre-se a tela correspondente.