**MANTER CADASTRO DE USUÁRIO**

Permite ao usuário praticante de esporte cadastrar-se no aplicativo, bem como, atualizar seus dados e até mesmo excluir seu próprio cadastro.

Pré-condições

Para cadastrar-se não existem pré-condições. Para atualizar ou excluir dados é necessário estar autenticado no aplicativo.

Fluxo básico

1. Solicitar a tela de cadastro de novos usuários: O caso de uso se inicia quando o praticante de esporte solicita a tela de cadastro de novos usuários. O sistema exibe a tela solicitada.
2. Preencher campo nome: O praticante de esporte digita seu nome e o sistema mantém os dados pendentes para inclusão.
3. Preencher campo e-mail: O praticante de esporte digita seu e-mail e o sistema mantém os dados pendentes para inclusão.
4. Preencher campo senha: O praticante de esporte digita sua senha e o sistema mantém os dados pendentes para inclusão.
5. Cadastrar usuário: O praticante de esporte clica no botão “Cadastrar”, o sistema grava os dados do usuário no banco de dados, enviar um e-mail de confirmação de cadastro para o endereço de e-mail utilizado pelo usuário, mostra a mensagem “Usuário criado.”, abre a tela de LOGIN indicando com uma mensagem fixa na tela que o usuário precisa ir até a caixa de entrada do seu e-mail para confirmar seu cadastro e o caso de uso termina.

Caminhos alternativos

1. Não é possível estabelecer uma conexão com o banco de dados: Durante a execução do passo “Cadastrar usuário” caso não seja possível estabelecer uma conexão com o banco de dados o sistema mostra a mensagem “Não foi possível realizar seu cadastro, verifique sua conexão com a Internet, ou tente mais tarde” e o caso de uso termina.
2. Campo nome não preenchido: Durante a execução do passo “Cadastrar usuário” caso o campo “Nome” não esteja preenchido, o sistema mostra a seguinte mensagem “Preencha o campo nome”. O sistema mantém a execução a partir do passo “Preencher campo Nome”.
3. Campo e-mail não preenchido: Durante a execução do passo “Cadastrar usuário” caso o campo “E-mail” não esteja preenchido, o sistema mostra a seguinte mensagem “Preencha o campo e-mail”. O sistema mantém a execução a partir do passo “Preencher campo E-mail”.
4. Campo senha não preenchido: Durante a execução do passo “Cadastrar usuário” caso o campo “Senha” não esteja preenchido, o sistema mostra a seguinte mensagem “Preencha o campo senha”. O sistema mantém a execução a partir do passo “Preencher campo Senha”.
5. E-mail já cadastrado: Durante a execução do passo “Cadastrar usuário” caso o e-mail já esteja cadastrado no banco de dados, o sistema mostra a seguinte mensagem “E-mail já cadastrado”. O sistema mantém a execução a partir do passo “Preencher campo E-mail”.
6. Atualizar dados: Estando autenticado, o usuário pode a qualquer momento solicitar a tela de configurações para atualizar os dados do seu perfil, sendo eles, Nome, Esportes, uma breve descrição sobre si, raio de quilometro que deseja encontrar pessoas. O sistema abre a tela de configurações carregando os dados já cadastrados, o usuário pode alterar estes dados e o sistema mantém os dados pendentes para atualização. O usuário toca no botão “Atualizar” e o sistema grava os dados do usuário no banco de dados e o caso de uso termina.
7. Atualizar a foto do perfil: Estando autenticado, o usuário pode a qualquer momento solicitar a tela de configurações para atualizar a foto de seu perfil. O sistema abre a tela de configurações carregando alguma foto cadastrada anteriormente ou a foto de perfil padrão. O usuário escolhe se deseja tirar uma foto ou selecionar uma foto da galeria de imagens do dispositivo. Após escolher ou tirar uma foto o sistema grava a imagem no banco de dados e o caso de uso termina.
8. Excluir conta: Estando autenticado, o usuário pode a qualquer momento solicitar a tela de configurações para excluir sua própria conta. O sistema abre a tela de configurações carregando os dados já cadastrados anteriormente. O usuário toca na frase “APAGAR CONTA” que existe na tela, o sistema emite uma pergunta se o usuário deseja realmente apagar sua conta e caso a resposta seja positiva, o sistema excluí os dados do usuário, desfaz a autenticação, retorna para a tela inicial do aplicativo e o caso de uso termina.

AUTENTICAR-SE

Permite ao usuário praticante de esporte autenticar-se no aplicativo.

Pré-condições

Necessário que o usuário já tenha se cadastrado no aplicativo e que sua conta já tenha sido confirmada.

Fluxo básico

1. Preencher campo “E-mail”: O caso de uso se inicia quando o praticante de esporte abre o aplicativo e não está autenticado. Praticante de esporte preenche o campo “E-mail”. O sistema mantém o dado pendente para utilização.
2. Preencher campo “Senha”: Praticante de esporte preenche o campo “Senha”. O sistema mantém o dado pendente para utilização.
3. Autenticar-se: Praticante de esporte clica no botão “Entrar”. O sistema confirma no banco de dados se o usuário e senha são válidos e caso sejam, o sistema redireciona o usuário para a tela de busca de pessoas e o caso de uso termina.

Caminhos alternativos

1. Usuário não cadastrado: Durante a execução do passo “Autenticar-se” caso o e-mail digitado não esteja no banco de dados do aplicativo, o sistema mostra a seguinte mensagem “Usuário não cadastrado”. O sistema continua a execução a partir do passo “Preencher e-mail”.
2. Senha inválida: Durante a execução do passo “Autenticar-se”, caso o e-mail digitado esteja no banco de dados do aplicativo, porém a senha digitada não esteja correta, o sistema mostra a seguinte mensagem “Senha inválida”. O sistema continua a execução a partir do passo “Preencher senha”.
3. Sem conexão com a internet: Durante a execução do passo “Autenticar-se”, caso o não seja possível estabelecer uma conexão com o banco de dados, o sistema mostra a seguinte mensagem: “Sem conexão com a internet”. O sistema continua a execução a partir do passo “Autenticar-se”.
4. E-mail não confirmado: Durante a execução do passo “Autenticar-se”, caso o usuário ainda não tenha confirmado seu e-mail de cadastro, o sistema mostra uma mensagem fixa na tela, de cor vermelha “E-mail não confirmado, vá até seu e-mail e confirme”. A execução continua a partir do passo “Confirmar e-mail”
5. Reenviar e-mail de confirmação: Durante a execução do fluxo alternativo “E-mail não confirmado”, caso o usuário toque na mensagem exibida em tela por conta deste passo, o sistema reenvia o e-mail de confirmação de cadastro para o e-mail do usuário. A execução continua a partir do passo “Autenticar-se”.

PROCURAR PESSOAS

Pré-requisitos

Estar autenticado.

Fluxo básico

1. Encontrar pessoas: O caso de uso se inicia quando o praticante de esportes faz a autenticação no sistema. O sistema lista cinquenta pessoas que estejam dentro do raio de quilometro do usuário para demonstração, independente de esporte, mostrando o nome, os esportes a foto e a distância aproximada em quilômetros.
2. Pesquisar Esporte: O praticante de esporte digita o esporte que deseja procurar, o sistema faz um filtro no banco de dados, trazendo o cadastro de cinquenta pessoas que estejam dentro do raio de quilometro do praticante de esporte e que contenham em seu perfil o esporte digitado, mostrando o nome, os esportes a foto e a distância aproximada em quilômetros.
3. Reiniciar pesquisa: O praticante de esporte apaga o filtro que digitou e o sistema volta a listar pessoas dentro do raio de quilometro e independente de esporte, mostrando o nome, os esportes a foto e a distância aproximada em quilômetros e o caso de uso termina.

Fluxos alternativos

1. Listar mais pessoas: Durante a execução de qualquer passo, caso o usuário navegue até o final da lista de cinquenta usuários, o sistema busca mais cinquenta usuários, caso existam e lista esses dados em tela, mostrando o nome, os esportes a foto e a distância aproximada em quilômetros.
2. Nenhum usuário encontrado: Durante a execução dos passos “Encontrar pessoas” ou “Pesquisar Esporte”, caso não exista nenhum dado para ser mostrado, o sistema exibe a mensagem “Nenhuma pessoa encontrada” de forma fixa na tela.
3. Visualizar perfil: Durante a execução de qualquer passo, caso o praticante de esporte clique sobre o perfil de qualquer outro usuário, o sistema abre uma tela para visualização do perfil do usuário selecionado, contendo a foto ampliada, os esportes do usuário, a descrição do perfil do usuário e sua distância aproximada em quilômetros.

MANTER CONVERSAS

Pré-requisitos

Estar autenticado no sistema, ter outro usuário cadastrado no sistema além do próprio usuário autenticado.

Fluxo básico

1. Iniciar conversa: O caso de uso se inicia quando o praticante de esportes está visualizando a tela de perfil de outro usuário do sistema, caso ele toque no botão de mensagem, o sistema abre a tela de CHAT para que uma conversa possa começar.
2. Enviar mensagem: O praticante de esporte digita a mensagem que deseja enviar e toca no botão de enviar mensagem. O sistema grava esta mensagem no banco de dados e mostra na tela para que o praticante de esporte possa acompanhar as mensagens que enviou para outro usuário.
3. Receber mensagem: O sistema fica ouvindo o banco de dados para saber quando chega uma mensagem para o praticante de esporte e caso chegue, o sistema lista essa mensagem na tela de CHAT.

Fluxo alternativo:

1. Sem conexão com a internet: Durante a execução do passo “iniciar conversa”, caso não seja possível estabelecer uma conexão com a internet, o sistema deixa uma mensagem fixa na tela “Sem conexão com a internet”.
2. Visualizar perfil do usuário: Durante a execução de qualquer passo, caso o praticante de esporte toque na imagem do CHAT, o sistema abre a tela de perfil do usuário.
3. Visualizar conversa: O praticante de esporte acessa a aba “Conversas” e o sistema mostra todas as conversas que ele tem com outros usuários do sistema.
4. Abrir conversa: O praticante de esporte toca em uma conversa e o sistema abre novamente a tela de CHAT.

MANTER GRUPOS

Pré-requisitos

Estar autenticado no sistema, ter outro usuário cadastrado no sistema além do próprio usuário autenticado.

Fluxo básico:

1. Criar grupo: O caso de uso se inicia quando o usuário toca no botão “Novo Grupo”. O sistema abre a tela para criação de grupo.
2. Preencher campo “Nome do grupo”. O usuário preenche o nome do grupo e o sistema mantém o dado pendente para inclusão.
3. Adicionar participantes: O praticante de esporte seleciona outros usuários para participarem do grupo.
4. Enviar mensagem em grupo: O praticante de esporte envia uma mensagem para o grupo, o sistema grava a mensagem no banco de dados e lista a mensagem para todos os usuários participantes do grupo.

Caminhos alternativos:

1. Sair do grupo.
2. Adicionar mais pessoas no grupo
3. Definir administradores do grupo.

NOTIFICAR PESSOAS

Pré-requisitos:

Usuário praticante de esporte precisa estar autenticado para receber notificações de mensagem.

Fluxo básico

1. Durante a execução caso de uso “Manter conversa”, o sistema envia uma notificação para o usuário destinatário da mensagem, desde que, ele não esteja com a própria tela de conversa aberta.