

Projeto Cadastro de Atletas	
Especificação de Caso de Uso: Cadastrar Time	Data: 10/Jul/2015

Cadastro de Atletas

Caso de Uso: Cadastrar Time

1 Breve Descrição

Esse caso de uso descreve como o sistema realiza a inserção de jogadores ao time.

2 Atores

2.1 Gerente

3 Pré Condições

O sistema deve possuir dados armazenados, na base de cadastro de jogadores.

4 Fluxo Básico de Eventos

1. O caso de uso é iniciado quando o usuário seleciona a opção Cadastrar Time na tela inicial.
2. Os jogadores da base de dados são exibidos em uma tabela.
3. O usuário tem a opção de selecionar os jogadores que serão incluídos no time.
4. O usuário tem a opção de inserir os jogadores selecionados clicando no botão Adicionar.
5. O caso de uso se encerra com sucesso quando o usuário clica no botão Salvar Time persistindo os dados no banco de dados.

5 Fluxos Alternativos

5.1 Fluxo alternativo 1

O usuário tem a opção de cancelar a operação em qualquer momento do fluxo básico de eventos.

6 Cenários Chave

- 6.1 O usuário adiciona o jogar ao time com sucesso.
- 6.2 Sistema não responde caso não tenha dados dos jogadores, na base de cadastro dos mesmos.

6.3 Pós condições

6.4 Condição de sucesso

- 6.4.1 Time cadastrado na base de dados

6.5 Condição de falha

- 6.5.1 Caso não tenha dados suficientes na base de cadastro dos jogadores.

7 Requisitos especiais

- 7.1 O time somente será salvo se conter no mínimo 11 jogadores.