

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

Cadastro de Atletas

Caso de Uso: Cadastrar Atleta

1 Breve Descrição

Esse caso de uso descreve como o sistema realiza a inserção de jogadores na base de dados.

2 Atores

2.1 Gerente, Supervisor e Olheiro

3 Pré Condições

O sistema não tem pré-condições.

4 Fluxo Básico de Eventos

1. O caso de uso é iniciado quando o usuário seleciona a opção Cadastrar Atleta na tela inicial.
2. O sistema solicita ao usuário que sejam inseridos os dados do atleta.
3. O caso de uso se encerra quando o usuário clica no botão Salvar.

5 Fluxos Alternativos

5.1 Fluxo alternativo 1

- 5.1.1 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 jogador a base de dados.
- 6.2 Sistema gera um aviso de erro caso os dados estejam duplicados.

6.3 Pós condições

6.4 Condição de sucesso

- 6.4.1 Jogador cadastrado na base de dados

6.5 Condição de falha

- 6.5.1 Caso os dados estejam duplicados.

7 Requisitos especiais

- 7.1 O atleta somente será salvo se forem preenchidos todos os dados.