CASOS DE USO

1. Excluir atividade

Pré-condição: Existir um responsável que possua pelo menos uma criança com uma atividade.

Pós-condição: A atividade selecionada para exclusão não aparecerá mais entre as atividades cadastradas.

Fluxo de eventos principal:

- 1. O responsável visualiza a lista de atividades de uma criança.
- 2. O responsável seleciona uma atividade para ser excluída.
- 3. O sistema exclui a atividade da base de dados.

2. Editar atividade

Pré-condição: Existir pelo menos uma atividade.

Pós-condição: A atividade selecionada para a edição estará com os dados diferentes

Fluxo de eventos principal:

- 1. O responsável visualiza a lista de atividades de uma criança.
- 2. O responsável seleciona uma atividade.
- 3. O responsável visualiza as informações da atividade que foi selecionada.
- 4. O responsável pode modificar o **título**, **frequência** e **recompensa** em moedas (que tem que ter um valor entre 10 e 50) da atividade.
- 5. O responsável salva as modificações.
- 6. O usuário consegue visualizar as modificações realizadas.

Fluxos secundários:

- No passo 5, caso o responsável tenha adicionado uma recompensa em moedas fora do range de 10 a 50, uma mensagem de erro deve ser informada para o usuário informando que o valor precisa ser entre 10 e 50.

3. Pagar por cartão de crédito

Pré-condição: O cliente deve ter um cartão de crédito cadastrado (adicionado no registrar).

Pós-condição: O cliente terá acesso à plataforma.

Fluxo de eventos principal:

- O responsável informa que deseja pagar a assinatura do plano com cartão de crédito.
- Após selecionar que deseja pagar por cartão de crédito, o sistema informa os dados necessários para adicionar um cartão de crédito:
 - Nome no cartão
 - Data de vencimento
 - Número do cartão
 - CVV
- 3. O sistema envia os dados do cartão para a operadora de cartão.
- 4. Se a operação for realizada com sucesso, o cliente tem acesso à plataforma.

Fluxos secundários:

- No passo 3, caso a operação não seja bem sucedida, uma mensagem de erro deve ser informada para o usuário informando que o cartão não foi aceito e que outro deve ser adicionado.

4. Ver atividades

Pré-condição: Usuário deve estar conectado ao sistema e ter uma criança cadastrada. **Pós-condição:** O usuário consegue ver todas as atividades associadas à criança.

Fluxo de eventos principal:

- 1. O responsável seleciona a criança.
- 2. O responsável seleciona a opção ver atividades.
- 3. O sistema retorna todas as atividades relacionadas àquela criança.

5. Criar atividade

Pré-condição: O responsável deve estar conectado ao sistema e ter ao menos uma criança cadastrada.

Pós-condição: Uma nova atividade é criada para a criança selecionada.

Fluxo de eventos principal:

1. O responsável seleciona a criança à qual deseja destinar a nova atividade.

- 2. O responsável seleciona criar uma atividade.
- 3. O responsável especifica qual deve ser o **título**, a **frequência** e a **recompensa** associada a esta atividade.

Fluxos secundários:

- No passo 3, se o responsável esquecer de preencher alguma informação, o sistema retorna um erro.

6. Marcar atividade como concluída

Pré-condição: O responsável deve ter criado ao menos 1 atividade.

Pós-condição: A atividade será marcada como concluída e o sistema credita a recompensa associada à atividade para a criança.

Fluxo de eventos principal:

- 1. O responsável seleciona a criança da qual deseja concluir a atividade.
- 2. O responsável seleciona a atividade que deseja concluir.
- 3. O sistema credita a **recompensa** associada à atividade na conta da criança.

7. Gerar boleto para pagamento

Pré-condição: Nenhuma

Pós-condição: O cliente deve ter disponível o boleto

Fluxo de eventos principal:

- 1. O responsável informa que quer pagar a assinatura do plano com o boleto.
- 2. O **sistema** informa à operadora as informações necessárias para gerar o boleto:
 - CPF do cliente
 - Data de vencimento
 - Preço
- 3. Após receber o boleto gerado na **operadora**, o sistema associa ao **usuário**, o boleto gerado.