

## **Caso de Uso: Realizar Cadastro de Cliente (UC1)**

### **Objetivo:**

Permitir que funcionários do sistema cadastrem novos clientes nos arquivos de salvamento, registrando suas informações pessoais, endereço e contatos.

---

### **Atores:**

- **Cliente**

### **Prioridade:**

- Alta

### **Pré-condições:**

- O Cliente deve se cadastrar no sistema.

### **Frequência de Uso:**

- Eventual, mas necessário cada vez que um novo cliente deve ser adicionado ao sistema.

### **Criticalidade:**

- Média, pois envolve o registro de novos clientes para transações futuras.

### **Condições de Entrada:**

- O funcionário seleciona a opção "Cadastrar Cliente" no sistema.
- 

### **Fluxo Principal:**

1. **Funcionário:** Seleciona a opção "Cadastrar Cliente" no menu principal.
2. **Sistema:** Exibe o formulário de cadastro com os seguintes campos a serem preenchidos:

### **Informações Pessoais:**

- **Nome Completo**
  - **CPF**
  - **Email**
  - **Senha**
3. **Cliente:** Preenche todos os campos obrigatórios do formulário e seleciona a opção "Cadastrar".
  4. **Sistema:**
    - Valida as informações inseridas (como verificar se o CPF é válido e se os campos obrigatórios estão preenchidos).

- Se todas as validações forem bem-sucedidas, o sistema armazena os dados do cliente no arquivo txt.
  - 5. **Sistema:** Exibe uma mensagem de confirmação informando que o cliente foi cadastrado com sucesso.
- 

#### **Fluxos Alternativos:**

- **[A1] Campos obrigatórios não preenchidos:**
    - Se algum campo obrigatório não for preenchido, o sistema exibe uma mensagem solicitando o preenchimento dos campos faltantes antes de permitir que o funcionário prossiga com o cadastro.
  - **[A2] CPF já cadastrado:**
    - Se o CPF informado já estiver associado a um cliente no sistema, o sistema impede o cadastro e exibe uma mensagem de erro alertando sobre a duplicidade.
- 

#### **Exceções:**

- **[E1] Falha de validação de dados:**
    - Se houver qualquer falha na validação dos dados (por exemplo, um CPF inválido), o sistema exibe uma mensagem de erro e destaca os campos problemáticos, pedindo correção.
  - **[E2] Erro de comunicação com o banco de dados:**
    - Caso ocorra uma falha ao tentar salvar os dados do cliente no banco de dados, o sistema exibe uma mensagem de erro e orienta o funcionário a tentar novamente mais tarde.
- 

#### **Condições de Saída:**

- Se o cadastro for bem-sucedido, o sistema registra o novo cliente no banco de dados e exibe uma mensagem de confirmação ao funcionário.
  - Caso ocorra um erro, o sistema exibe uma mensagem apropriada e não realiza o cadastro.
- 

#### **Pós-condições:**

- O cliente estará disponível para ser consultado, alterado ou removido no futuro.

#### **Caso de Uso: Realizar Login de Cliente (UC2)**

**Objetivo:** Permitir que o cliente acesse a tela inicial do sistema fornecendo suas credenciais (email e senha).

**Atores:**

- Cliente

**Prioridade:**

- Alta

**Pré-condições:**

- O cliente deve ter um cadastro prévio no sistema com um email e senha válidos.

**Frequência de Uso:**

- Frequente, sempre que o cliente desejar acessar o sistema.

**Criticalidade:**

- Alta, pois envolve a autenticação e o acesso a informações pessoais do cliente.

**Condições de Entrada:**

- O cliente acessa a página de login do sistema.
- 

**Fluxo Principal:**

1. Cliente: Acessa a página de login do sistema.
  2. Sistema: Exibe o formulário de login com os seguintes campos:
    - Email
    - Senha
  3. Cliente: Insere seu email no campo correspondente.
  4. Cliente: Insere sua senha no campo correspondente.
  5. Cliente: Clica no botão "Login" para enviar as credenciais.
  6. Sistema:
    - Valida as credenciais fornecidas:
      - Verifica se o email e a senha correspondem a um cliente registrado.
      - Se as credenciais são válidas:
        - O sistema autentica o cliente.
        - O sistema redireciona o cliente para a tela inicial (home).
      - Se as credenciais são inválidas:
        - O sistema exibe uma mensagem de erro informando que o email ou a senha estão incorretos.
        - O cliente é solicitado a corrigir as credenciais e tentar novamente.
- 

**Fluxos Alternativos:**

- [A2] Email não registrado:
    - Se o cliente inserir um email que não está registrado no sistema:
      - O sistema exibe uma mensagem informando que o email não está cadastrado e solicita o cadastro.
- 

#### Exceções:

- [E1] Campos de Login Vazios:
    - Se o cliente tentar fazer login sem preencher um ou ambos os campos (email e senha), o sistema exibe uma mensagem de erro informando que todos os campos são obrigatórios.
  - [E2] Erro de Comunicação com o Servidor:
    - Se ocorrer uma falha na comunicação com o servidor ao tentar validar as credenciais:
      - O sistema exibe uma mensagem de erro informando que não foi possível conectar ao servidor e solicita que o cliente tente novamente mais tarde.
- 

#### Condições de Saída:

- Login Bem-Sucedido:
  - O cliente é autenticado e redirecionado para a tela inicial (home).
- Login Mal-Sucedido:
  - O sistema exibe uma mensagem de erro apropriada e solicita que o cliente corrija as credenciais.

#### Pós-condições:

- Se o login for bem-sucedido, o cliente terá acesso à tela inicial e suas funcionalidades.
- Se o login falhar, o cliente deve ser informado do erro e ter a oportunidade de tentar novamente.

#### Caso de Uso: Acessar Home Cliente (UC3)

**Objetivo:** Permitir que o cliente acesse a tela inicial (home) do sistema após realizar o login com suas credenciais.

#### Atores:

- Cliente

#### Prioridade:

- Alta

#### **Pré-condições:**

- O cliente deve estar autenticado e ter realizado o login com sucesso.

#### **Frequência de Uso:**

- Frequente, sempre que o cliente acessa o sistema após o login.

#### **Criticalidade:**

- Alta, pois a tela inicial é o ponto de entrada para as funcionalidades do sistema para o cliente.

#### **Condições de Entrada:**

- O cliente já fez login com sucesso e foi autenticado pelo sistema.
- 

#### **Fluxo Principal:**

1. **Cliente:** Após o login bem-sucedido, o sistema redireciona automaticamente para a tela inicial (home).
  2. **Sistema:** Exibe a tela inicial (home) com as seguintes informações e funcionalidades disponíveis para o cliente:
    - Mensagem de boas-vindas
    - Menu de navegação (com botões para outras seções como perfil, histórico de compras, etc)
    - Funcionalidades principais do sistema acessíveis a partir da tela inicial
  3. **Cliente:** Interage com a tela inicial, navegando pelas opções disponíveis e utilizando as funcionalidades oferecidas.
- 

#### **Fluxos Alternativos:**

- [A1] Logout durante o acesso à Home:
    - Se o cliente decide sair do sistema enquanto está na tela inicial:
      - O cliente clica no botão "Sair".
      - O sistema finaliza a sessão do cliente e redireciona para a página de login.
- 

#### **Exceções:**

- [E1] Erro ao Carregar Tela Inicial:
  - Se houver um erro ao carregar a tela inicial (por exemplo, problemas técnicos no servidor):
    - O sistema exibe uma mensagem de erro informando que houve um problema ao carregar a tela inicial e sugere que o cliente tente novamente mais tarde.

---

**Condições de Saída:**

- **Acesso Bem-Sucedido:**
  - O cliente tem acesso completo à tela inicial e pode utilizar as funcionalidades disponíveis.
- **Acesso Mal-Sucedido:**
  - Se o cliente não conseguir acessar a tela inicial (devido a erros), o sistema redireciona para o login.

**Pós-condições:**

- O cliente tem acesso às funcionalidades e informações disponíveis na tela inicial.
- O sistema garante que o cliente esteja autenticado e autorizado a acessar a tela inicial.

**Caso de Uso: Avaliar Jogos Comprados (UC4)**

**Objetivo:** Permitir que o cliente avalie jogos que comprou no sistema, fornecendo feedback sobre sua experiência.

**Atores:**

- Cliente

**Prioridade:**

- Alta

**Pré-condições:**

- O cliente deve ter realizado login no sistema.
- O cliente deve ter jogos comprados que são elegíveis para avaliação.

**Frequência de Uso:**

- Eventual, conforme o cliente adquire e utiliza jogos.

**Criticalidade:**

- Média, pois permite ao cliente compartilhar sua experiência e ao sistema coletar feedback para melhorar seus serviços.

**Condições de Entrada:**

- O cliente está autenticado no sistema e acessa a seção de avaliações.

---

**Fluxo Principal:**

1. **Cliente:** Acessa a seção de avaliações no sistema, encontrada na tela de “Histórico de compras”.

2. Sistema: Exibe uma lista de jogos comprados pelo cliente, com a opção de avaliar cada um deles.
  3. Cliente: Seleciona o jogo que deseja avaliar.
  4. Sistema: Exibe um formulário de avaliação com os seguintes campos:
    - Classificação (por exemplo, estrelas de 1 a 5)
  5. Cliente: Preenche o formulário com a classificação.
  6. Cliente: Clica no botão "Enviar Avaliação".
  7. Sistema:
    - Valida as informações inseridas.
    - Se todas as validações forem bem-sucedidas:
      - O sistema salva a avaliação no arquivo txt.
      - O sistema exibe uma mensagem de confirmação informando que a avaliação foi enviada com sucesso.
    - Se houver falhas na validação:
      - O sistema exibe uma mensagem de erro informando o problema e solicita a correção das informações.
- 

#### Fluxos Alternativos:

- [A1] Avaliação já existente:
    - Se o cliente já avaliou o jogo anteriormente:
      - O sistema pode permitir a edição da avaliação existente ou informar ao cliente que a avaliação foi realizada anteriormente e não pode ser duplicada.
  - [A2] Erro ao Enviar Avaliação:
    - Se houver um problema ao tentar enviar a avaliação (por exemplo, problemas de conectividade):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro e sugere que o cliente tente novamente mais tarde.
- 

#### Exceções:

- [E1] Campos de Avaliação Vazios:
  - Se o cliente tentar enviar uma avaliação sem preencher os campos obrigatórios (por exemplo, sem selecionar uma classificação)
    - O sistema exibe uma mensagem informando que todos os campos devem ser preenchidos e solicita que o cliente complete o formulário.

- [E2] Erro ao Salvar Avaliação:
    - Se ocorrer uma falha ao salvar a avaliação no banco de dados:
      - O sistema exibe uma mensagem de erro informando que não foi possível salvar a avaliação e orienta o cliente a tentar novamente mais tarde.
- 

#### Condições de Saída:

- Avaliação Bem-Sucedida:
  - O cliente recebe uma confirmação de que a avaliação foi enviada com sucesso.
  - A avaliação é registrada e visível para outros usuários e para o sistema.
- Avaliação Mal-Sucedida:
  - O sistema exibe uma mensagem de erro apropriada e o cliente é solicitado a corrigir os problemas identificados.

#### Pós-condições:

- A avaliação do jogo é registrada e armazenada no banco de dados.
- A avaliação pode ser visualizada por outros clientes e utilizada para melhorar a experiência de compra e os jogos oferecidos.

#### Caso de Uso: Visualizar Histórico de Compras (UC5)

**Objetivo:** Permitir que o cliente visualize um registro detalhado de suas compras anteriores realizadas no sistema.

#### Atores:

- Cliente

#### Prioridade:

- Alta

#### Pré-condições:

- O cliente deve estar autenticado no sistema.

#### Frequência de Uso:

- Eventual, sempre que o cliente deseja revisar suas compras anteriores.



#### **Criticalidade:**

- Média, pois permite ao cliente acessar informações sobre compras passadas e gerenciar seu histórico de transações.

#### **Condições de Entrada:**

- O cliente acessa a seção de histórico de compras no sistema.
- 

#### **Fluxo Principal:**

1. **Cliente:** Acessa a seção de histórico de compras, que geralmente está localizada no perfil do cliente ou em uma seção dedicada às compras.
  2. **Sistema:** Exibe uma lista de todas as compras realizadas pelo cliente, incluindo detalhes básicos como:
    - Data da compra
    - Nome do jogo
    - Valor pago
    - Status da compra (por exemplo, concluída, pendente, cancelada)
  3. **Cliente:** Seleciona uma compra da lista para ver mais detalhes.
  4. **Sistema:** Exibe detalhes adicionais da compra selecionada, incluindo:
    - Informações do produto (nome, descrição, categoria)
    - Quantidade comprada
    - Preço unitário
    - Total da compra
    - Dados de pagamento (método de pagamento, se aplicável)
    - Informações de envio (se aplicável)
    - Status da transação (por exemplo, entregue, processando)
- 

#### **Fluxos Alternativos:**

- [A1] Histórico de Compras Vazio:
    - Se o cliente não tiver compras registradas:
      - O sistema exibe uma mensagem informando que o histórico de compras está vazio e sugere que o cliente comece a comprar para preencher o histórico.
- 

#### **Exceções:**

- [E1] Erro ao Carregar Histórico:

- Se houver um problema ao carregar o histórico de compras (por exemplo, erro de servidor):
    - O sistema exibe uma mensagem de erro informando que houve um problema ao carregar o histórico e sugere que o cliente tente novamente mais tarde.
  - [E2] Falha de Conexão:
    - Se o cliente tentar acessar o histórico de compras sem uma conexão de internet:
      - O sistema exibe uma mensagem informando que não é possível acessar o histórico devido à falta de conexão e sugere que o cliente verifique sua conexão com a internet.
- 

#### Condições de Saída:

- Visualização Bem-Sucedida:
  - O cliente tem acesso completo às informações detalhadas do histórico de compras e pode realizar ações adicionais conforme necessário.
- Visualização Mal-Sucedida:
  - Se houver um erro ao tentar visualizar o histórico, o sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o cliente sobre o que fazer a seguir.

#### Pós-condições:

- O cliente tem acesso a informações detalhadas sobre suas compras passadas.
- O sistema pode registrar qualquer ação adicional tomada pelo cliente (como solicitações de reembolso).

#### Caso de Uso: Visualizar Perfil do Cliente (UC6)

**Objetivo:** Permitir que o cliente visualize e revise suas informações pessoais perfil no sistema.

#### Atores:

- Cliente

#### Prioridade:

- Alta

#### Pré-condições:

- O cliente deve estar autenticado no sistema.

#### Frequência de Uso:

- Eventual, conforme o cliente desejar revisar suas informações de perfil.

#### Criticalidade:

- Média, pois permite ao cliente acessar e gerenciar suas informações pessoais.

#### Condições de Entrada:

- O cliente acessa a seção de perfil dentro do sistema.
- 

#### Fluxo Principal:

1. Cliente: Acessa a seção de perfil, localizada na home do cliente.
  2. Sistema: Exibe a página de perfil com as seguintes informações e opções:
    - Informações Pessoais:
      - Nome Completo
      - Email
      - CPF
- 

#### Fluxos Alternativos:

---

#### Exceções:

- [E1] Erro ao Carregar Perfil:
    - Se houver um problema ao carregar o perfil (por exemplo, erro de servidor ou problemas de conectividade):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro e sugere que o cliente tente novamente mais tarde.
  - [E2] Sessão Expirada:
    - Se a sessão do cliente expirar enquanto ele está visualizando ou editando o perfil:
      - O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o cliente para a página de login.
- 

#### Condições de Saída:

- Visualização Bem-Sucedida:
  - O cliente consegue visualizar e, se necessário, editar suas informações de perfil.
  - O sistema confirma as atualizações realizadas e mantém o perfil do cliente atualizado.
- Visualização Mal-Sucedida:
  - O sistema fornece mensagens de erro e orientações sobre como resolver problemas encontrados ao visualizar ou editar o perfil.

**Pós-condições:**

- O cliente tem acesso às suas informações pessoais e pode revisar e atualizar seu perfil conforme necessário.
- O sistema mantém as informações do perfil atualizadas e seguras.

**Caso de Uso: Visualizar Jogos Anunciados (UC7)****Objetivo:**

Permitir que o cliente visualize os jogos anunciados por vendedores, acessando informações detalhadas sobre os jogos disponíveis para compra.

---

**Atores:**

- Cliente

**Prioridade:**

- Alta

**Pré-condições:**

- O cliente deve estar autenticado no sistema.
- O sistema deve conter jogos anunciados pelos vendedores.

**Frequência de Uso:**

- Frequente, já que os clientes podem consultar os jogos disponíveis regularmente.

**Criticalidade:**

- Média, pois é um ponto chave no processo de compra.

**Condições de Entrada:**

- O cliente seleciona a opção "Visualizar Jogos Anunciados" ou navega até a página de listagem de jogos no sistema.
- 

**Fluxo Principal:**

1. **Cliente:** Acessa a tela de jogos anunciados, selecionando a opção "Visualizar Jogos" no menu principal
2. **Sistema:** Exibe uma lista de jogos anunciados por vendedores, apresentando as seguintes informações para cada jogo:
  - **Título do Jogo**
  - **Preço**
  - **Plataforma** (Ex.: PS5, Xbox, PC)

- **Descrição breve**
  - **Vendedor**
  - **Imagem do Jogo**
3. **Cliente:** Seleciona um jogo específico para obter mais detalhes.
4. **Sistema:** Apresenta a página de detalhes do jogo, com as seguintes informações:
- **Título Completo**
  - **Descrição Detalhada**
  - **Preço**
  - **Vendedor** (Nome e classificação do vendedor)
  - **Imagens do jogo**
  - **Especificações Técnicas** (Ex.: requisitos de sistema, compatibilidade com consoles)
  - **Botão de Adicionar ao Carrinho**
5. **Cliente:** Pode optar por adicionar o jogo ao carrinho ou voltar à lista de jogos anunciados.
- 

#### **Fluxos Alternativos:**

---

#### **Exceções:**

- **[E1] Nenhum jogo disponível:**
    - Se não houver jogos anunciados no sistema, o sistema exibe uma mensagem informando que no momento não há jogos disponíveis para visualização.
  - **[E2] Falha na comunicação com o servidor:**
    - Se o sistema não conseguir carregar a lista de jogos por problemas de rede ou servidor, ele exibe uma mensagem de erro solicitando ao cliente que tente novamente mais tarde.
- 

#### **Condições de Saída:**

- O cliente visualiza os jogos anunciados e tem a opção de visualizar detalhes, aplicar filtros, ou adicionar o jogo ao carrinho para posterior compra.
- 

#### **Pós-condições:**

- O cliente pode continuar navegando no sistema, salvar jogos em uma lista de desejos, ou prosseguir para a compra dos jogos visualizados.

### **Caso de Uso: Visualizar Carrinho (UC8)**

**Objetivo:** Permitir que o cliente visualize o conteúdo atual de seu carrinho de compras, incluindo os produtos adicionados e valores totais.

**Atores:**

- Cliente

**Prioridade:**

- Alta

**Pré-condições:**

- O cliente deve estar autenticado no sistema e ter produtos adicionados ao carrinho.

**Frequência de Uso:**

- Frequente, sempre que o cliente deseja revisar o conteúdo do carrinho antes de finalizar a compra.

**Criticalidade:**

- Alta, pois é uma etapa crucial do processo de compra, onde o cliente revisa e confirma os produtos que deseja adquirir.

**Condições de Entrada:**

- O cliente acessa a seção de carrinho de compras no sistema.
- 

**Fluxo Principal:**

1. **Cliente:** Acessa a seção de carrinho de compras, no botão de carrinho de compras.
2. **Sistema:** Exibe a página do carrinho com as seguintes informações e funcionalidades:
  - **Lista de Produtos no Carrinho:**
    - Nome do produto
    - Imagem do produto
    - Preço unitário
    - Subtotal (preço unitário multiplicado pela quantidade)
  - **Resumo do Carrinho:**
    - Total dos subtotais dos produtos
    - Total geral da compra
  - **Opções de Ação:**

- Remover produtos do carrinho
- Finalizar compra (tela para realizar o checkout)

3. Cliente: Revê os itens no carrinho e pode optar por:

- Remover Produtos: Remover um ou mais produtos do carrinho. O sistema atualiza a lista e recalcula o total.
- Continuar Comprando: Voltar à loja para adicionar mais produtos ao carrinho.
- Finalizar Compra: Iniciar o processo de checkout para concluir a compra.

---

Fluxos Alternativos:

- [A1] Carrinho Vazio:
  - Se o cliente acessar o carrinho e não houver produtos:
    - O sistema exibe uma mensagem informando que o carrinho está vazio e sugere que o cliente adicione produtos para iniciar uma compra.

---

Exceções:

- [E1] Erro ao Carregar Carrinho:
  - Se houver um problema ao carregar o conteúdo do carrinho (por exemplo, erro de servidor):
    - O sistema exibe uma mensagem de erro informando que houve um problema ao carregar o carrinho e sugere que o cliente tente novamente mais tarde.
- [E2] Sessão Expirada:
  - Se a sessão do cliente expirar enquanto ele está visualizando o carrinho:
    - O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o cliente para a página de login. Após o login, o carrinho deve ser restaurado com o conteúdo anterior, se possível.

---

Condições de Saída:

- Visualização Bem-Sucedida:
  - O cliente pode visualizar todos os detalhes do carrinho e tomar as ações desejadas (atualizar quantidades, remover itens, continuar comprando ou finalizar a compra).
- Visualização Mal-Sucedida:

- Se houver um erro, o sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o cliente sobre os próximos passos a seguir, como tentar novamente ou verificar a conexão.

**Pós-condições:**

- O cliente tem uma visão clara e detalhada de seu carrinho de compras e pode proceder com a compra ou continuar navegando para adicionar mais produtos.

**Caso de Uso: Comprar Jogo (UC9)**

**Objetivo:** Permitir que o cliente finalize a compra de um jogo selecionado, realizando o pagamento e completando a transação.

**Atores:**

- Cliente

**Prioridade:**

- Alta

**Pré-condições:**

- O cliente deve estar autenticado no sistema.
- O cliente deve ter um jogo selecionado.

**Frequência de Uso:**

- Eventual, sempre que o cliente deseja adquirir um jogo.

**Criticalidade:**

- Alta, pois envolve a finalização de uma transação de compra e o processamento do pagamento.

**Condições de Entrada:**

- O cliente acessa tela de finalização da compra.

---

**Fluxo Principal:**

1. Cliente: Opta por finalizar a compra.
2. Sistema: Exibe a página de checkout com os seguintes detalhes:
  - Preço do jogo
  - Opções de pagamento
  - Resumo da transação
3. Cliente: Confirma ou edita as informações de pagamento conforme necessário.
4. Cliente: Escolhe o método de pagamento (por exemplo, cartão de crédito, Pix, boleto) e insere as informações de pagamento.



5. Sistema: Valida as informações de pagamento e realiza a transação.
  6. Sistema:
    - Se o pagamento for aprovado:
      - Processa o pedido e atualiza o status da compra para “Concluído”.
      - Envia uma confirmação de compra ao cliente, incluindo detalhes do pedido e informações de entrega.
      - Atualiza o estoque dos jogos comprados.
    - Se o pagamento for recusado ou houver um erro:
      - Exibe uma mensagem de erro informando sobre o problema com o pagamento e solicita ao cliente que tente novamente ou escolha um método de pagamento alternativo.
  7. Sistema: Atualiza o histórico de compras do cliente com os detalhes da nova transação.
- 

#### Fluxos Alternativos:

---

##### Exceções:

- [E1] Falha na Validação de Pagamento:
    - Se houver um problema com as informações de pagamento (por exemplo, número de cartão inválido):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre a falha e solicita que o cliente verifique e insira as informações corretas.
  - [E2] Erro no Processamento do Pedido:
    - Se ocorrer um erro ao processar o pedido (por exemplo, problemas de servidor ou de estoque):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre o problema e orienta o cliente a tentar novamente ou entrar em contato com o suporte.
  - [E3] Sessão Expirada:
    - Se a sessão do cliente expirar durante o processo de compra:
      - O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o cliente para a página de login. Após o login, o cliente pode continuar o processo de compra.
- 

#### Condições de Saída:

- Compra Bem-Sucedida:
  - O cliente recebe uma confirmação de compra.

- O pedido é registrado e o pagamento é processado.
  - O cliente pode visualizar o histórico de compras atualizado.
- **Compra Mal-Sucedida:**
  - O sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o cliente sobre como resolver o problema (como tentar novamente ou verificar informações).

**Pós-condições:**

- O jogo adquirido é registrado no histórico de compras do cliente.
- O estoque do jogo é atualizado.
- O cliente recebe a confirmação da compra e as informações necessárias para o acesso ao jogo ou entrega.

**Caso de Uso: Adicionar Jogo ao Carrinho (UC10)**

**Objetivo:**

Permitir que o cliente adicione um jogo ao seu carrinho de compras para futura finalização da compra.

---

**Atores:**

- **Cliente**

**Prioridade:**

- Alta

**Pré-condições:**

- O cliente deve estar autenticado no sistema.
- O jogo selecionado deve estar disponível no estoque do vendedor.

**Frequência de Uso:**

- Frequente, sempre que o cliente deseja adicionar um jogo ao carrinho antes de finalizar a compra.

**Criticalidade:**

- Alta, pois é um passo crucial no processo de compra.

**Condições de Entrada:**

- O cliente deve estar visualizando os detalhes de um jogo na página do produto ou em uma listagem de jogos.
-

### Fluxo Principal:

1. **Cliente:** Navega até a página de detalhes do jogo e visualiza todas as informações relacionadas ao jogo.
2. **Sistema:** Exibe a página de detalhes do jogo com as seguintes informações:
  - **Título do Jogo**
  - **Descrição Detalhada**
  - **Preço**
  - **Quantidade Disponível**
  - **Vendedor**
  - **Classificação do Jogo**
  - **Imagens do Jogo**
  - **Opções de Pagamento**
  - **Botão "Adicionar ao Carrinho"**
3. **Cliente:** Seleciona a opção **"Adicionar ao Carrinho"**.
4. **Sistema:** Verifica a disponibilidade do jogo no estoque.
  - Se o jogo estiver disponível em quantidade suficiente, o sistema continua o fluxo.
  - Caso contrário, o sistema exibe uma mensagem de indisponibilidade e não permite a adição ao carrinho.
5. **Sistema:** Adiciona o jogo ao carrinho de compras do cliente.
6. **Sistema:** Exibe uma confirmação de que o jogo foi adicionado ao carrinho com sucesso. O cliente pode então:
  - **Ver Carrinho:** Para revisar os itens antes de finalizar a compra.
  - **Continuar Comprando:** Para voltar à navegação e adicionar mais itens.

---

### Fluxos Alternativos:

- **[A1] Jogo já adicionado ao carrinho:**
  - Se o cliente tentar adicionar o mesmo jogo que já está no carrinho, o sistema informa que o item já está no carrinho e permite alterar a quantidade ou revisar o carrinho.

---

### Exceções:

- **[E1] Falha na comunicação com o servidor:**

- Se ocorrer uma falha ao tentar adicionar o jogo ao carrinho, o sistema exibe uma mensagem de erro e solicita que o cliente tente novamente mais tarde.
  - **[E2] Jogo indisponível durante o processo:**
    - Se o estoque for atualizado e o jogo se tornar indisponível após o cliente selecionar a opção "Adicionar ao Carrinho", o sistema notifica o cliente que o jogo não pode mais ser adicionado e sugere opções alternativas (como voltar à lista de jogos ou tentar mais tarde).
- 

#### **Condições de Saída:**

- O jogo é adicionado ao carrinho do cliente, permitindo que ele prossiga com a finalização da compra ou continue navegando no sistema.
- 

#### **Pós-condições:**

- O carrinho de compras do cliente contém o jogo selecionado.
- O cliente pode revisar, alterar a quantidade, ou remover o jogo do carrinho antes de finalizar a compra.

#### **Caso de Uso: Remover Jogo do Carrinho(UC11)**

**Objetivo:** Permitir que o cliente remova um ou mais jogos do seu carrinho de compras antes de finalizar a compra.

#### **Atores:**

- Cliente

#### **Prioridade:**

- Alta

#### **Pré-condições:**

- O cliente deve estar autenticado no sistema.
- O cliente deve ter jogos adicionados ao carrinho.

#### **Frequência de Uso:**

- Eventual, sempre que o cliente deseja ajustar o conteúdo do carrinho antes de completar a compra.

#### **Criticalidade:**

- Alta, pois permite ao cliente ajustar suas escolhas e garantir que apenas os itens desejados sejam comprados.

#### **Condições de Entrada:**

- O cliente acessa o carrinho de compras.
-

### Fluxo Principal:

1. **Cliente:** Acessa o carrinho de compras a partir da interface do sistema.
  2. **Sistema:** Exibe a lista de jogos atualmente no carrinho com opções para remover itens.
  3. **Cliente:** Identifica o jogo que deseja remover e seleciona a opção de remover (geralmente um ícone de lixeira ou um botão “Remover” ao lado do jogo).
  4. **Sistema:** Solicita confirmação para a remoção do jogo (opcional, dependendo da implementação):
    - Se solicitado, o cliente confirma a remoção.
    - Se não solicitado, o jogo é removido imediatamente.
  5. **Sistema:**
    - Remove o jogo selecionado do carrinho.
    - Atualiza o subtotal e o total geral da compra.
    - Atualiza a exibição do carrinho para refletir as mudanças.
  6. **Sistema:** Exibe uma mensagem de confirmação de que o jogo foi removido com sucesso (opcional).
- 

### Fluxos Alternativos:

- **[A1] Confirmar Remoção:**
    - Se o sistema solicita confirmação para a remoção:
      - O cliente confirma a remoção e o jogo é removido do carrinho conforme descrito no fluxo principal.
  - **[A2] Remover Todos os Jogos:**
    - Se o cliente optar por remover todos os jogos do carrinho:
      - O sistema remove todos os itens do carrinho e exibe uma mensagem informando que o carrinho está vazio.
- 

### Exceções:

- **[E1] Falha na Remoção:**
  - Se ocorrer um problema ao tentar remover o jogo do carrinho (por exemplo, erro de servidor):
    - O sistema exibe uma mensagem de erro informando que houve um problema e sugere que o cliente tente novamente mais tarde.
- **[E2] Sessão Expirada:**
  - Se a sessão do cliente expirar enquanto ele está tentando remover um jogo:

- O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o cliente para a página de login. Após o login, o cliente pode continuar a gestão do carrinho.
- 

#### **Condições de Saída:**

- **Remoção Bem-Sucedida:**
  - O jogo é removido do carrinho e o total da compra é recalculado.
  - O cliente vê o carrinho atualizado com o subtotal e total ajustados.
- **Remoção Mal-Sucedida:**
  - Se houver um erro, o sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o cliente sobre os próximos passos a seguir.

#### **Pós-condições:**

- O jogo removido não está mais no carrinho de compras.
- O subtotal e o total da compra são atualizados para refletir a remoção do item.

#### **Caso de Uso: Comprar Itens do Carrinho (UC12)**

**Objetivo:** Permitir que o cliente finalize a compra dos itens presentes no carrinho de compras, realizando o pagamento e completando a transação.

#### **Atores:**

- Cliente

#### **Prioridade:**

- Alta

#### **Pré-condições:**

- O cliente deve estar autenticado no sistema.
- O cliente deve ter itens no carrinho de compras.

#### **Frequência de Uso:**

- Frequente, sempre que o cliente deseja adquirir os itens presentes no carrinho.

#### **Criticalidade:**

- Alta, pois envolve o processo de finalização da compra e processamento do pagamento.

#### **Condições de Entrada:**

- O cliente acessa a página de checkout a partir do carrinho de compras.
- 

#### **Fluxo Principal:**

1. **Cliente:** Acessa o carrinho de compras e seleciona a opção para "Finalizar Compra" ou "Comprar Itens do Carrinho".
2. **Sistema:** Exibe a página de checkout com os seguintes detalhes:
  - **Resumo dos Itens no Carrinho:**
    - Nome do produto
    - Quantidade
    - Preço unitário
    - Subtotal de cada item
  - **Resumo da Compra:**
    - Total dos subtotais
    - Taxas adicionais (impostos, custo de envio, se aplicável)
    - Total geral da compra
  - **Informações de Entrega:**
    - Endereço de entrega (se aplicável)
  - **Opções de Pagamento:**
    - Métodos de pagamento disponíveis (cartão de crédito, PayPal, etc.)
  - **Resumo da Transação:**
    - Dados para revisão antes da confirmação final
3. **Cliente:** Confirma ou atualiza as informações de entrega e pagamento conforme necessário.
4. **Cliente:** Escolhe o método de pagamento desejado e insere as informações de pagamento.
5. **Sistema:** Valida as informações de pagamento e realiza a transação.
6. **Sistema:**
  - Se o pagamento for aprovado:
    - Processa o pedido e atualiza o status da compra para "Concluído".
    - Envia uma confirmação de compra ao cliente por email e/ou exibe uma mensagem de confirmação na tela, incluindo detalhes do pedido e informações de entrega.
    - Atualiza o estoque dos produtos comprados.
  - Se o pagamento for recusado ou houver um erro:

- Exibe uma mensagem de erro informando sobre o problema com o pagamento e solicita ao cliente que tente novamente ou escolha um método de pagamento alternativo.

7. **Sistema:** Atualiza o histórico de compras do cliente com os detalhes da nova transação.

---

#### **Fluxos Alternativos:**

- **[A1] Alterar Itens do Carrinho Antes da Compra:**
    - Se o cliente decide alterar a quantidade ou remover itens do carrinho antes de finalizar a compra:
      - O cliente faz as alterações desejadas no carrinho.
      - O sistema recalcula o total e apresenta o resumo atualizado para revisão antes de prosseguir para o pagamento.
  - **[A2] Escolher Método de Pagamento Alternativo:**
    - Se o cliente deseja usar um método de pagamento diferente:
      - O cliente seleciona o método de pagamento desejado e insere as informações correspondentes.
- 

#### **Exceções:**

- **[E1] Falha na Validação de Pagamento:**
    - Se houver um problema com as informações de pagamento (por exemplo, número de cartão inválido):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre a falha e solicita que o cliente verifique e insira as informações corretas.
  - **[E2] Erro no Processamento do Pedido:**
    - Se ocorrer um erro ao processar o pedido (por exemplo, problemas de servidor ou de estoque):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre o problema e orienta o cliente a tentar novamente ou entrar em contato com o suporte.
  - **[E3] Sessão Expirada:**
    - Se a sessão do cliente expirar durante o processo de compra:
      - O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o cliente para a página de login. Após o login, o cliente pode continuar o processo de compra, se possível.
- 

#### **Condições de Saída:**

- **Compra Bem-Sucedida:**



- O cliente recebe uma confirmação de compra.
- O pedido é registrado e o pagamento é processado.
- O cliente pode visualizar o histórico de compras atualizado.
- **Compra Mal-Sucedida:**
  - Se houver um erro, o sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o cliente sobre como resolver o problema (como tentar novamente ou verificar informações).

**Pós-condições:**

- Os itens comprados são registrados no histórico de compras do cliente.
- O estoque dos produtos é atualizado para refletir a venda.
- O cliente recebe uma confirmação da compra e as informações necessárias para o acesso ao jogo ou entrega.

**Caso de Uso: Realizar Cadastro de Vendedor (UC13)**

**Objetivo:** Permitir que o vendedor se cadastre no sistema por conta própria, inserindo suas informações pessoais e profissionais para iniciar suas atividades de venda.

**Atores:**

- Vendedor

**Prioridade:**

- Alta

**Pré-condições:**

- O vendedor deve ter acesso ao sistema e à funcionalidade de cadastro.

**Frequência de Uso:**

- Eventual, quando um novo vendedor deseja se registrar no sistema.

**Criticalidade:**

- Alta, pois o cadastro do vendedor é essencial para que ele possa começar a operar no sistema e realizar vendas.

**Condições de Entrada:**

- O vendedor acessa a página de registro de vendedor no sistema.

---

**Fluxo Principal:**

1. **Vendedor:** Acessa a página de cadastro de vendedor a partir da interface do sistema.
2. **Sistema:** Exibe o formulário de cadastro com os seguintes campos obrigatórios a serem preenchidos:
  - **Informações Pessoais:**

- Nome Completo
    - CPF ou CNPJ
    - Email
    - Telefone
    - **Informações Profissionais:**
      - Cargo ou Função (opcional, dependendo do sistema)
      - Departamento (opcional, dependendo do sistema)
    - **Acesso ao Sistema:**
      - Nome de Usuário
      - Senha
      - Confirmação de Senha
  - 3. **Vendedor:** Preenche todos os campos obrigatórios do formulário e seleciona a opção "Cadastrar".
  - 4. **Sistema:**
    - Valida as informações inseridas (por exemplo, formato do CPF, confirmação de senha).
    - Se todas as validações forem bem-sucedidas, o sistema cria uma conta para o vendedor e armazena os dados no banco de dados.
  - 5. **Sistema:** Envia um email de confirmação para o vendedor com detalhes sobre o acesso ao sistema e instruções adicionais, se necessário.
  - 6. **Sistema:** Exibe uma mensagem de confirmação na tela informando que o cadastro foi realizado com sucesso e fornece instruções para o próximo passo, como o login no sistema.
- 

#### Fluxos Alternativos:

- **[A1] Campos Obrigatórios Não Preenchidos:**
  - Se algum campo obrigatório não for preenchido:
    - O sistema exibe uma mensagem solicitando o preenchimento dos campos faltantes antes de permitir que o vendedor prossiga com o cadastro.
- **[A2] Dados Inválidos:**
  - Se o vendedor inserir dados inválidos (por exemplo, um formato de CPF incorreto):
    - O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre o problema e solicita a correção dos dados.

- **[A3] Nome de Usuário Já Existente:**
    - Se o nome de usuário inserido já estiver em uso:
      - O sistema exibe uma mensagem informando sobre a duplicidade e solicita ao vendedor que escolha um nome de usuário diferente.
  - **[A4] Senhas Não Conferem:**
    - Se a senha e a confirmação de senha não coincidirem:
      - O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre a discrepância e solicita a correção.
- 

#### Exceções:

- **[E1] Falha de Validação de Dados:**
    - Se houver qualquer falha na validação dos dados (por exemplo, CPF inválido, email incorreto):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro destacando os campos problemáticos e solicita correção.
  - **[E2] Erro de Comunicação com o Banco de Dados:**
    - Caso ocorra uma falha ao tentar salvar os dados do vendedor no banco de dados:
      - O sistema exibe uma mensagem de erro e orienta o vendedor a tentar novamente mais tarde.
  - **[E3] Sessão Expirada:**
    - Se a sessão do vendedor expirar durante o processo de cadastro:
      - O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o vendedor para a página de login. Após o login, o vendedor pode continuar o processo de cadastro.
- 

#### Condições de Saída:

- **Cadastro Bem-Sucedido:**
  - O vendedor recebe uma confirmação de cadastro por email e pode acessar o sistema com as credenciais fornecidas.
  - O sistema armazena as informações do vendedor para futuras referências e operações.
- **Cadastro Mal-Sucedido:**
  - Se houver um erro, o sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o vendedor sobre como resolver o problema.

#### Pós-condições:

- O vendedor está registrado no sistema e pode iniciar suas atividades de venda.
- O sistema mantém as informações do vendedor para gestão e relatórios futuros.

#### **Caso de Uso: Realizar Login de Vendedor (UC14)**

**Objetivo:** Permitir que o vendedor acesse o sistema utilizando suas credenciais para realizar atividades relacionadas à sua função, como gerenciar vendas e visualizar relatórios.

#### **Atores:**

- Vendedor

#### **Prioridade:**

- Alta

#### **Pré-condições:**

- O vendedor deve estar registrado no sistema e possuir credenciais válidas (nome de usuário e senha).

#### **Frequência de Uso:**

- Frequente, sempre que o vendedor precisar acessar o sistema.

#### **Criticalidade:**

- Alta, pois é essencial para que o vendedor possa iniciar e realizar suas atividades diárias no sistema.

#### **Condições de Entrada:**

- O vendedor acessa a página de login do sistema.
- 

#### **Fluxo Principal:**

1. **Vendedor:** Acessa a página de login do sistema a partir da interface web ou aplicativo.
2. **Sistema:** Exibe o formulário de login com os seguintes campos obrigatórios:
  - Nome de Usuário
  - Senha
3. **Vendedor:** Insere o nome de usuário e a senha nos campos apropriados e seleciona a opção "Login" ou "Entrar".
4. **Sistema:** Valida as credenciais inseridas comparando com as informações armazenadas no banco de dados.
  - Se as credenciais forem válidas:

- O sistema autentica o vendedor e inicia uma sessão.
  - O sistema redireciona o vendedor para a tela inicial do sistema ou o painel de controle.
  - O sistema pode exibir uma mensagem de boas-vindas personalizada.
  - Se as credenciais forem inválidas:
    - O sistema exibe uma mensagem de erro informando que o nome de usuário ou a senha estão incorretos.
    - O sistema pode fornecer uma opção para recuperar ou redefinir a senha, se configurado.
5. **Sistema:** O vendedor tem acesso às funcionalidades autorizadas conforme o perfil de usuário e permissões atribuídas.
- 

#### **Fluxos Alternativos:**

- **[A1] Recuperação de Senha:**
    - Se o vendedor esquecer a senha e selecionar a opção “Esqueci minha senha”:
      - O sistema solicita a inserção do email associado à conta.
      - O sistema envia um link para redefinição de senha para o email fornecido.
      - O vendedor usa o link para acessar a página de redefinição de senha e cria uma nova senha.
  - **[A2] Nome de Usuário Não Encontrado:**
    - Se o nome de usuário inserido não corresponder a nenhuma conta registrada:
      - O sistema exibe uma mensagem de erro indicando que o nome de usuário não foi encontrado.
  - **[A3] Conta Bloqueada:**
    - Se a conta do vendedor estiver bloqueada (por exemplo, após várias tentativas de login falhas):
      - O sistema exibe uma mensagem informando sobre o bloqueio da conta e orienta o vendedor a entrar em contato com o suporte para desbloqueio.
- 

#### **Exceções:**

- **[E1] Falha na Validação de Credenciais:**
  - Se houver um problema técnico na validação das credenciais (por exemplo, erro de conexão com o banco de dados):

- O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre o problema e sugere que o vendedor tente novamente mais tarde.
  - **[E2] Sessão Expirada:**
    - Se a sessão do vendedor expirar enquanto ele está realizando o login:
      - O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o vendedor para a página de login.
  - **[E3] Erro de Comunicação com o Servidor:**
    - Se ocorrer um erro de comunicação com o servidor durante o processo de login:
      - O sistema exibe uma mensagem de erro e orienta o vendedor a tentar novamente mais tarde.
- 

#### **Condições de Saída:**

- **Login Bem-Sucedido:**
  - O vendedor é autenticado e tem acesso ao sistema conforme suas permissões.
  - O sistema exibe a tela inicial ou o painel de controle, permitindo ao vendedor realizar suas atividades.
- **Login Mal-Sucedido:**
  - Se o login falhar, o sistema fornece uma mensagem de erro apropriada e orienta o vendedor sobre o que fazer a seguir.

#### **Pós-condições:**

- O vendedor está autenticado no sistema e pode acessar as funcionalidades e recursos disponíveis conforme seu perfil de usuário.

#### **Caso de Uso: Acessar Home de Vendedor (UC15)**

**Objetivo:** Permitir que o vendedor acesse a página inicial (home) do sistema após realizar o login, para que possa gerenciar suas atividades, visualizar informações relevantes e acessar as funcionalidades do sistema.

#### **Atores:**

- Vendedor

#### **Prioridade:**

- Alta

#### **Pré-condições:**

- O vendedor deve estar autenticado no sistema e ter acesso autorizado.

#### **Frequência de Uso:**

- Frequente, sempre que o vendedor inicia sua sessão no sistema.

### Criticalidade:

- Alta, pois a home é a principal interface para o vendedor gerenciar suas tarefas e informações.

### Condições de Entrada:

- O vendedor realiza o login com sucesso e o sistema autentica as credenciais.
- 

### Fluxo Principal:

1. **Vendedor:** Após o login bem-sucedido, o sistema redireciona o vendedor para a home de vendedor.
  2. **Sistema:** Exibe a página inicial do vendedor, contendo as seguintes seções e informações:
    - **Visão Geral:**
      - Resumo das atividades recentes.
      - Mensagens ou notificações importantes.
    - **Gestão de Vendas:**
      - Acesso a relatórios de vendas.
      - Gerenciamento de pedidos e status.
    - **Informações do Vendedor:**
      - Detalhes do perfil do vendedor.
      - Estatísticas de desempenho e metas.
    - **Ferramentas e Recursos:**
      - Links para outras funcionalidades, como gestão de inventário, suporte ao cliente, etc.
  3. **Vendedor:** Navega pelas diferentes seções da home para acessar as informações e funcionalidades necessárias para suas atividades.
  4. **Sistema:** Atualiza a página e fornece feedback em tempo real com base nas ações do vendedor (por exemplo, atualização de status de pedidos).
- 

### Fluxos Alternativos:

- **[A1] Navegar para Outra Seção:**
  - Se o vendedor deseja acessar uma funcionalidade específica (como relatório de vendas ou gerenciamento de inventário):
    - O vendedor seleciona a opção correspondente no menu de navegação ou nas ferramentas disponíveis.
    - O sistema carrega a seção ou funcionalidade solicitada.

- **[A2] Notificações Importantes:**
    - Se houver notificações ou alertas importantes para o vendedor:
      - O sistema exibe essas notificações na home ou em um painel de alertas para garantir que o vendedor esteja ciente das informações relevantes.
- 

#### **Exceções:**

- **[E1] Falha na Carregamento da Página:**
    - Se houver um problema técnico ao carregar a home (por exemplo, erro de servidor):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro e sugere que o vendedor tente novamente mais tarde.
  - **[E2] Permissões Insuficientes:**
    - Se o vendedor não tiver permissões para acessar determinadas funcionalidades:
      - O sistema exibe uma mensagem informando que o vendedor não tem acesso autorizado e pode sugerir entrar em contato com o administrador para resolver o problema.
  - **[E3] Sessão Expirada:**
    - Se a sessão do vendedor expirar enquanto ele está na home:
      - O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o vendedor para a página de login.
- 

#### **Condições de Saída:**

- **Acesso Bem-Sucedido à Home:**
  - O vendedor é redirecionado para a página inicial com acesso completo às informações e funcionalidades disponíveis.
- **Acesso Mal-Sucedido:**
  - Se houver um problema no acesso à home, o sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o vendedor sobre como proceder (por exemplo, tentar novamente ou entrar em contato com o suporte).

#### **Pós-condições:**

- O vendedor tem acesso à página inicial e pode interagir com o sistema conforme suas permissões.
- O sistema exibe as informações e ferramentas necessárias para que o vendedor realize suas tarefas e acompanhe seu desempenho.



### **Caso de Uso: Visualizar Perfil de Vendedor (UC16)**

**Objetivo:** Permitir que o vendedor visualize suas próprias informações pessoais e profissionais armazenadas no sistema, bem como suas configurações de conta e desempenho.

#### **Atores:**

- Vendedor

#### **Prioridade:**

- Alta

#### **Pré-condições:**

- O vendedor deve estar autenticado no sistema e ter acesso ao perfil de usuário.

#### **Frequência de Uso:**

- Eventual, conforme necessidade do vendedor para revisar ou atualizar suas informações.

#### **Criticalidade:**

- Média, pois o vendedor precisa visualizar suas informações pessoais e de conta para gerenciar seus dados e verificar seu desempenho.

#### **Condições de Entrada:**

- O vendedor acessa a opção para visualizar o perfil a partir do menu principal ou de um painel de controle.
- 

#### **Fluxo Principal:**

1. **Vendedor:** Seleciona a opção “Visualizar Perfil” a partir do menu de navegação ou painel de controle na página inicial.
2. **Sistema:** Exibe a página de perfil do vendedor com as seguintes seções e informações:
  - **Informações Pessoais:**
    - Nome Completo
    - CPF
    - Email
    - Telefone
  - **Informações Profissionais:**
    - Cargo ou Função
    - Departamento (se aplicável)
    - Data de Início

- **Configurações de Conta:**
    - Nome de Usuário
    - Opção para alterar senha (se permitido)
  - **Desempenho e Estatísticas:**
    - Resumo das vendas realizadas
    - Metas e progresso
  - **Notificações e Mensagens:**
    - Alertas importantes ou mensagens recebidas
3. **Vendedor:** Visualiza as informações e, se necessário, atualiza ou altera os dados, como a senha (se houver opção disponível para isso).
4. **Sistema:** Atualiza a página em tempo real conforme as interações do vendedor e fornece feedback apropriado, como mensagens de confirmação para alterações realizadas.
- 

#### Fluxos Alternativos:

- **[A1] Atualização de Informações Pessoais:**
    - Se o vendedor deseja atualizar suas informações pessoais (como telefone ou email) e o sistema permite:
      - O vendedor edita os campos desejados e seleciona a opção para “Salvar Alterações”.
      - O sistema valida e atualiza as informações no banco de dados, e exibe uma mensagem de confirmação.
  - **[A2] Alteração de Senha:**
    - Se o vendedor deseja alterar sua senha:
      - O vendedor seleciona a opção para alterar a senha e insere a senha atual e a nova senha.
      - O sistema valida a senha atual e a nova senha, realiza a alteração e exibe uma mensagem de confirmação.
- 

#### Exceções:

- **[E1] Falha na Atualização de Dados:**
  - Se houver um problema ao atualizar as informações (por exemplo, dados inválidos):
    - O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre o problema e solicita a correção.
- **[E2] Permissões Insuficientes:**

- Se o vendedor tentar acessar informações ou funcionalidades para as quais não

tem permissão (como editar informações restritas): - O sistema exibe uma mensagem de erro indicando que o vendedor não tem permissão para realizar a ação e sugere entrar em contato com o suporte ou administrador.

- **[E3] Erro de Comunicação com o Banco de Dados:**

- Se ocorrer uma falha ao tentar recuperar ou atualizar os dados do perfil (por exemplo, erro de conexão com o banco de dados):
  - O sistema exibe uma mensagem de erro e orienta o vendedor a tentar novamente mais tarde.

- **[E4] Sessão Expirada:**

- Se a sessão do vendedor expirar enquanto ele está visualizando o perfil:
  - O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o vendedor para a página de login. Após o login, o vendedor pode retornar à visualização do perfil.

---

#### **Condições de Saída:**

- **Visualização Bem-Sucedida:**

- O vendedor tem acesso às informações do perfil e pode visualizar e, se necessário, atualizar as informações pessoais e de conta.
- O sistema exibe as informações de forma clara e precisa, permitindo ao vendedor gerenciar seus dados e verificar seu desempenho.

- **Visualização Mal-Sucedida:**

- Se houver um problema, o sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o vendedor sobre como proceder (por exemplo, tentar novamente, entrar em contato com o suporte).

#### **Pós-condições:**

- O vendedor tem acesso ao seu perfil e pode revisar suas informações pessoais e profissionais.
- O sistema mantém as informações atualizadas e prontamente disponíveis para visualização e gestão.

#### **Caso de Uso: Visualizar Histórico de Vendas (UC17)**

**Objetivo:** Permitir que o vendedor visualize o histórico de suas vendas, incluindo detalhes sobre transações passadas, para análise e gerenciamento de desempenho.

#### **Atores:**

- Vendedor

**Prioridade:**

- Alta

**Pré-condições:**

- O vendedor deve estar autenticado no sistema e ter acesso autorizado para visualizar o histórico de vendas.

**Frequência de Uso:**

- Eventual, conforme necessidade do vendedor para análise de desempenho e revisão de transações passadas.

**Criticalidade:**

- Alta, pois o histórico de vendas é essencial para o vendedor monitorar suas atividades, avaliar desempenho e tomar decisões informadas.

**Condições de Entrada:**

- O vendedor acessa a seção de histórico de vendas a partir do menu principal ou painel de controle.
- 

**Fluxo Principal:**

1. **Vendedor:** Acessa a seção de “Histórico de Vendas” a partir do menu principal ou do painel de controle na página inicial.
2. **Sistema:** Exibe uma interface com opções para visualizar o histórico de vendas, incluindo:
  - **Filtros de Pesquisa:**
    - Data de Início
    - Data de Término
    - Categoria de Produto
    - Status da Venda (Concluída, Pendente, Cancelada)
  - **Lista de Vendas:**
    - Data da Venda
    - Identificador da Transação
    - Descrição do Produto
    - Quantidade Vendida
    - Valor da Venda
    - Status da Venda

3. **Vendedor:** Utiliza os filtros de pesquisa para refinar a visualização conforme suas necessidades (por exemplo, para um período específico ou categoria de produto).
  4. **Sistema:** Exibe a lista de vendas de acordo com os filtros aplicados, mostrando as transações correspondentes.
  5. **Vendedor:** Seleciona uma venda específica para visualizar detalhes mais aprofundados, se necessário.
  6. **Sistema:** Exibe detalhes detalhados da venda selecionada, incluindo:
    - Detalhes do Produto
    - Informações do Cliente
    - Forma de Pagamento
    - Data e Hora da Transação
    - Status Atual da Venda
  7. **Vendedor:** Pode imprimir ou exportar o histórico de vendas se houver opções disponíveis.
- 

#### Fluxos Alternativos:

- **[A1] Filtros de Pesquisa Não Preenchidos:**
    - Se o vendedor não preencher os filtros de pesquisa obrigatórios:
      - O sistema exibe uma mensagem solicitando o preenchimento dos filtros necessários para realizar a pesquisa.
  - **[A2] Nenhum Resultado Encontrado:**
    - Se a pesquisa não retornar resultados:
      - O sistema exibe uma mensagem informando que nenhum resultado foi encontrado para os critérios de pesquisa especificados.
- 

#### Exceções:

- **[E1] Falha na Recuperação de Dados:**
  - Se houver um problema ao tentar recuperar o histórico de vendas (por exemplo, erro de conexão com o banco de dados):
    - O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre o problema e sugere ao vendedor tentar novamente mais tarde.
- **[E2] Permissões Insuficientes:**
  - Se o vendedor não tiver permissões suficientes para visualizar o histórico de vendas:

- O sistema exibe uma mensagem informando que o vendedor não tem permissão para acessar essa informação e sugere entrar em contato com o suporte ou administrador.
  - **[E3] Sessão Expirada:**
    - Se a sessão do vendedor expirar enquanto ele está visualizando o histórico de vendas:
      - O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o vendedor para a página de login. Após o login, o vendedor pode retornar à visualização do histórico.
- 

#### **Condições de Saída:**

- **Visualização Bem-Sucedida:**
  - O vendedor tem acesso ao histórico de vendas, pode visualizar os detalhes das transações e, se necessário, aplicar filtros para refinar a pesquisa.
- **Visualização Mal-Sucedida:**
  - Se houver um problema, o sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o vendedor sobre como proceder (por exemplo, tentar novamente, entrar em contato com o suporte).

#### **Pós-condições:**

- O vendedor tem acesso completo ao histórico de vendas e pode analisar o desempenho e revisar transações passadas conforme necessário.

#### **Caso de Uso: Acessar Tela de Anunciar Jogos (UC18)**

**Objetivo:** Permitir que o vendedor acesse a interface para anunciar novos jogos no sistema, possibilitando a inserção de detalhes do jogo, como título, descrição e preços.

#### **Atores:**

- Vendedor

#### **Prioridade:**

- Alta

#### **Pré-condições:**

- O vendedor deve estar autenticado no sistema e ter permissões adequadas para anunciar jogos.

#### **Frequência de Uso:**

- Eventual, sempre que o vendedor desejar adicionar um novo jogo ao sistema.

#### **Criticalidade:**

- Alta, pois anunciar jogos é essencial para manter o inventário atualizado e disponível para os clientes.

#### **Condições de Entrada:**

- O vendedor deve estar na página inicial ou painel de controle do sistema e ter acesso à funcionalidade de anunciar jogos.
- 

#### **Fluxo Principal:**

1. **Vendedor:** Navega para a seção de "Anunciar Jogos" a partir do menu principal ou do painel de controle na página inicial.
2. **Sistema:** Exibe a tela de anúncio de jogos com um formulário para inserir detalhes do novo jogo, incluindo:
  - **Informações do Jogo:**
    - Título do Jogo
    - Descrição do Jogo
    - Categoria/Genero
    - Plataforma (por exemplo, PC, Console, Mobile)
  - **Detalhes Adicionais:**
    - Imagem/Capa do Jogo (upload de arquivo)
    - Preço
    - Estoque disponível
    - Data de Lançamento
  - **Opções de Configuração:**
    - Status do Jogo (ativo, inativo)
    - Tags ou palavras-chave para pesquisa
3. **Vendedor:** Preenche todos os campos obrigatórios e opcionais do formulário com as informações do novo jogo.
4. **Vendedor:** Seleciona a opção "Anunciar" ou "Salvar" para submeter as informações.
5. **Sistema:** Valida os dados inseridos, verificando se todos os campos obrigatórios estão preenchidos e se os dados estão formatados corretamente.
6. **Sistema:** Se todas as validações forem bem-sucedidas:
  - Armazena as informações do novo jogo no banco de dados.
  - Exibe uma mensagem de confirmação informando que o jogo foi anunciado com sucesso.

- Pode redirecionar o vendedor para a lista de jogos ou para a tela inicial de anúncios.
  - 7. **Sistema:** Se houver problemas com os dados (por exemplo, campos obrigatórios não preenchidos), exibe mensagens de erro e destaca os campos que precisam ser corrigidos.
- 

#### Fluxos Alternativos:

- **[A1] Campos Obrigatórios Não Preenchidos:**
    - Se algum campo obrigatório não for preenchido:
      - O sistema exibe uma mensagem solicitando o preenchimento dos campos faltantes antes de permitir que o vendedor prossiga com o anúncio.
  - **[A2] Validação de Dados Inválidos:**
    - Se algum dado inserido for inválido (por exemplo, preço negativo ou formato incorreto de data):
      - O sistema exibe mensagens de erro indicando quais dados precisam ser corrigidos.
  - **[A3] Falha no Upload de Imagem:**
    - Se o vendedor tentar fazer o upload de uma imagem e ocorrer um erro (por exemplo, formato de arquivo não suportado):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro e permite que o vendedor tente fazer o upload novamente.
- 

#### Exceções:

- **[E1] Erro de Comunicação com o Banco de Dados:**
  - Se ocorrer uma falha ao tentar salvar as informações do novo jogo (por exemplo, erro de conexão com o banco de dados):
    - O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre o problema e sugere ao vendedor tentar novamente mais tarde.
- **[E2] Permissões Insuficientes:**
  - Se o vendedor não tiver permissões suficientes para anunciar jogos:
    - O sistema exibe uma mensagem informando que o vendedor não tem permissão para acessar essa funcionalidade e sugere entrar em contato com o suporte ou administrador.
- **[E3] Sessão Expirada:**
  - Se a sessão do vendedor expirar enquanto ele está na tela de anúncio:



- O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o vendedor para a página de login. Após o login, o vendedor pode retornar à tela de anúncio de jogos.
- 

#### **Condições de Saída:**

- **Acesso Bem-Sucedido:**
  - O vendedor consegue acessar a tela de anúncio, preenche as informações necessárias e o jogo é anunciado com sucesso.
  - O sistema confirma o sucesso da operação e permite ao vendedor prosseguir com outras atividades.
- **Acesso Mal-Sucedido:**
  - Se houver um problema durante o processo de anúncio, o sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o vendedor sobre como corrigir o problema.

#### **Pós-condições:**

- O novo jogo é anunciado e adicionado ao inventário do sistema, disponível para visualização pelos clientes.
- O vendedor tem a possibilidade de revisar ou editar as informações do jogo se necessário.

#### **Caso de Uso: Anunciar Jogo (UC19)**

**Objetivo:** Permitir que o vendedor adicione um novo jogo ao sistema, inserindo detalhes do jogo como título, descrição, preço e imagem, para que o jogo esteja disponível para os clientes.

#### **Atores:**

- Vendedor

#### **Prioridade:**

- Alta

#### **Pré-condições:**

- O vendedor deve estar autenticado no sistema e ter permissões adequadas para anunciar jogos.

#### **Frequência de Uso:**

- Eventual, sempre que o vendedor desejar adicionar um novo jogo ao catálogo do sistema.

#### **Criticalidade:**

- Alta, pois anunciar novos jogos é crucial para atualizar o inventário e oferecer novos produtos aos clientes.

### Condições de Entrada:

- O vendedor deve estar na tela de anúncio de jogos após selecionar a opção correspondente no menu ou painel de controle.
- 

### Fluxo Principal:

1. **Vendedor:** Acessa a tela de “Anunciar Jogo” a partir do menu principal ou painel de controle na página inicial.
2. **Sistema:** Exibe o formulário de anúncio de jogo com os seguintes campos a serem preenchidos:
  - **Informações do Jogo:**
    - **Título do Jogo:** Campo de texto para o nome do jogo.
    - **Descrição do Jogo:** Campo de texto para uma breve descrição do jogo.
    - **Categoria/Gênero:** Dropdown para selecionar a categoria ou gênero do jogo (por exemplo, Ação, Aventura, RPG).
    - **Plataforma:** Dropdown para selecionar a plataforma (por exemplo, PC, Console, Mobile).
  - **Detalhes Adicionais:**
    - **Imagem/Capa do Jogo:** Opção para upload de uma imagem representativa do jogo.
    - **Preço:** Campo de texto para inserir o preço do jogo.
    - **Estoque Disponível:** Campo de texto para definir a quantidade disponível em estoque.
    - **Data de Lançamento:** Campo para inserir a data de lançamento do jogo.
  - **Opções de Configuração:**
    - **Status do Jogo:** Dropdown para selecionar o status do jogo (ativo, inativo).
    - **Tags ou Palavras-Chave:** Campo para adicionar tags para facilitar a pesquisa.
3. **Vendedor:** Preenche todos os campos obrigatórios e opcionais com as informações do novo jogo.
4. **Vendedor:** Seleciona a opção “Anunciar” ou “Salvar” para submeter o formulário.
5. **Sistema:** Realiza as seguintes ações:
  - **Validação dos Dados:**

- Verifica se todos os campos obrigatórios estão preenchidos e se os dados inseridos estão no formato correto (por exemplo, preço positivo, data válida).
  - **Armazenamento dos Dados:**
    - Se a validação for bem-sucedida, o sistema armazena as informações do novo jogo no banco de dados.
  - **Confirmação e Feedback:**
    - Exibe uma mensagem de confirmação informando que o jogo foi anunciado com sucesso.
    - Pode redirecionar o vendedor para a lista de jogos ou para a página inicial de anúncios.
6. **Sistema:** Se houver problemas com os dados (por exemplo, campos obrigatórios não preenchidos ou dados inválidos), exibe mensagens de erro e destaca os campos que precisam ser corrigidos.
- 

#### Fluxos Alternativos:

- **[A1] Campos Obrigatórios Não Preenchidos:**
    - Se o vendedor não preencher todos os campos obrigatórios:
      - O sistema exibe uma mensagem informando quais campos estão faltando e solicita o preenchimento antes de permitir que o vendedor prossiga.
  - **[A2] Dados Inválidos:**
    - Se algum dado inserido for inválido (por exemplo, preço negativo ou formato incorreto de data):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro informando quais dados precisam ser corrigidos e permite que o vendedor faça as correções necessárias.
  - **[A3] Falha no Upload de Imagem:**
    - Se ocorrer um erro ao fazer o upload da imagem (por exemplo, formato de arquivo não suportado):
      - O sistema exibe uma mensagem de erro e solicita que o vendedor tente fazer o upload novamente.
- 

#### Exceções:

- **[E1] Erro de Comunicação com o Banco de Dados:**
  - Se houver uma falha ao tentar salvar as informações do jogo no banco de dados (por exemplo, erro de conexão):

- O sistema exibe uma mensagem de erro informando sobre o problema e sugere ao vendedor tentar novamente mais tarde.
  - **[E2] Permissões Insuficientes:**
    - Se o vendedor não tiver permissões suficientes para anunciar jogos:
      - O sistema exibe uma mensagem informando que o vendedor não tem permissão para realizar a operação e sugere entrar em contato com o suporte ou administrador.
  - **[E3] Sessão Expirada:**
    - Se a sessão do vendedor expirar enquanto ele está na tela de anúncio:
      - O sistema exibe uma mensagem de expiração de sessão e redireciona o vendedor para a página de login. Após o login, o vendedor pode retornar à tela de anúncio.
- 

#### **Condições de Saída:**

- **Anúncio Bem-Sucedido:**
  - O jogo é adicionado ao sistema e fica disponível no catálogo para os clientes.
  - O vendedor recebe uma confirmação de que o jogo foi anunciado com sucesso.
- **Anúncio Mal-Sucedido:**
  - Se houver problemas durante o processo, o sistema fornece uma mensagem apropriada e orienta o vendedor sobre como corrigir o problema.

#### **Pós-condições:**

- O novo jogo é anunciado e aparece no inventário do sistema, pronto para ser visualizado e comprado pelos clientes.
- O vendedor pode revisar ou editar as informações do jogo se necessário.