

# Requisito Funcional BDD - Lucas Medeiros

Funcionalidade: Visualizar Campeões

Contexto:

Dado que o usuário esteja com a aplicação na tela inicial  
E clique no botão visualizar campeões

Cenário: Exibindo com sucesso

Quando o usuário clicar no botão visualizar campeões  
E este tendo acesso a internet  
Então o sistema irá mostrar todos os campeões

Cenário: Erro ao exibir os campeões

Quando o usuário clicar no botão visualizar campeões  
E este não possui acesso a internet  
Então o sistema irá exibir a <mensagem> de ERRO.

Exemplos:

mensagem	
"Não foi possível carregar os campeões, tente novamente mais tarde"	

Funcionalidade: Realizar Cadastro

Contexto:

Dado que o usuário esteja com a aplicação na tela inicial  
E clique no botão realizar cadastro

Cenário: Cadastro com Sucesso

Quando o usuário clicar no botão realizar cadastro  
E este tendo acesso a internet  
Então o sistema irá mostrar um formulário, o usuário deverá preencher os <campos>  
E o sistema retornará a <mensagem>

Exemplos:

campos		mensagem	
nome		"Cadastrado com sucesso."	
email			
login			
senha			

**Cenário: Erro ao se cadastrar**

**Quando** o usuário clicar no botão realizar cadastro

**E** o usuário NÃO informa os <campos> corretamente OU não possui internet

**Então** o sistema irá mostrar uma <mensagem> de Erro

Exemplos:

campos	mensagem
nome	"Dados digitados incorretos."
email	"Erro ao se cadastrar, tente novamente mais tarde"
login	
senha	

**Funcionalidade: Visualizar Itens**

**Contexto:**

**Dado** que o usuário esteja com a aplicação na tela inicial

**E** clique no botão visualizar Itens

**Cenário: Exibindo com sucesso**

**Quando** o usuário clicar no botão visualizar Itens

**E** este tendo acesso a internet

**Então** o sistema irá mostrar todos os Itens

**Cenário: Erro ao exibir os Itens**

**Quando** o usuário clicar no botão visualizar Itens

**E** este não possui acesso a internet

**Então** o sistema irá exibir a <mensagem> de ERRO.

Exemplos:

mensagem
"Não foi possível carregar os Itens, tente novamente mais tarde"

## Funcionalidade: Efetuar Login

### Contexto:

Dado que o usuário esteja com a aplicação na tela inicial

E clique no botão efetuar login

### Cenário: Login realizado com Sucesso

Quando o usuário clicar no botão realizar login

E este tendo acesso a internet

Então o sistema retornará uma tela onde o usuário deverá preencher com seus

<dados>

E o sistema retornará a <mensagem>

#### Exemplos:

dados	mensagem
login	"Login realizado com sucesso."
senha	

### Cenário: Erro ao efetuar login

Quando o usuário clicar no botão realizar login

E o usuário NÃO informa os <dados> corretamente OU não possui internet

Então o sistema irá mostrar uma <mensagem> de Erro

#### Exemplos:

campos	mensagem
login	"Dados digitados incorretos."
senha	"Erro ao se conectar, tente novamente mais tarde"

**Funcionalidade:** Buscar Partida ao vivo

**Contexto:**

Dado que o usuário esteja com a aplicação na tela inicial

E clique no botão buscar partida

**Cenário:** Abrindo dados da partida ao vivo

Quando o usuário clicar no botão buscar partida

E este tendo acesso a internet

Então o sistema irá mostrar um formulário pedindo os <dados> da partida

**Cenário:** Erro ao buscar partida

Quando o usuário clicar no botão buscar partida

E este não possui acesso a internet OU digitando uma entrada com <dados> inválidos

Então o sistema irá exibir a <mensagem> de ERRO.

Exemplos:

dados	mensagem
nomeUsuario	"Erro ao buscar partida"
	"Erro ao se conectar com a internet"

**Funcionalidade:** Visualizar/Deletar/Salvar Runas

**Contexto:**

Dado que o usuário esteja com a aplicação na tela inicial

E clique no botão Runa

Então irá abrir uma nova tela com os botões visualizar Runa OU deletar Runa OU Salvar Runas

**Cenário:** Visualizar Runa

Quando o usuário clicar no botão Runas

E clique no botão visualizar Runas

E este tendo acesso a internet

Então o sistema irá mostrar uma lista com as runas

**Cenário:** Deletar Runa

Quando o usuário clicar no botão buscar partida

E clique no botão deletar Runas

E este não possui acesso a internet

Então o sistema irá exibir a <mensagem> de ERRO OU SUCESSO.

Cenário: Salvar Runa

Quando o usuário clicar no botão Runas

E clique no botão visualizar Runas

E clique no botão salvar Runas.

E este tendo acesso a internet

Então o sistema irá mostrar uma <mensagem> de SUCESSO.

Exemplos:

mensagem	
“Erro com sua conexão com a internet”	
“Runa deletada com sucesso.”	
“Runa salva com sucesso.”	