

Casos de Uso - Aplicativo Solidarietà

1. Cadastrar Usuário

- ****Ator Principal:**** Usuário (Host do Projeto Social, Voluntário, ONG)
- ****Descrição:**** Descreve como um novo usuário pode se cadastrar no aplicativo Solidarietà.
- ****Fluxo Principal:****
 1. O usuário acessa a tela de cadastro.
 2. O usuário preenche os campos obrigatórios: nome, telefone, e-mail e senha.
 3. O sistema verifica a unicidade do e-mail fornecido.
 4. A senha é validada de acordo com os critérios estabelecidos.
 5. O usuário confirma o cadastro.
 6. As informações do usuário são armazenadas no banco de dados.
- ****Fluxo Alternativo:****
 - Se o e-mail já estiver em uso, o sistema apresenta uma mensagem de erro, solicitando ao usuário que insira um e-mail diferente.

2. Realizar Login

- ****Ator Principal:**** Usuário (Host do Projeto Social, Voluntário, ONG)
- ****Descrição:**** Descreve como um usuário pode realizar o login no aplicativo.
- ****Fluxo Principal:****
 1. O usuário acessa a tela de login.
 2. O usuário insere seu e-mail e senha.
 3. O sistema verifica as credenciais fornecidas.
 4. Se as credenciais estiverem corretas, o acesso ao aplicativo é concedido.
- ****Fluxo Alternativo:****
 - Se as credenciais estiverem incorretas, o sistema exibe uma mensagem de erro, solicitando que o usuário tente novamente.

3. Editar Perfil

- ****Ator Principal:**** Usuário (Host do Projeto Social, Voluntário, ONG)
- ****Descrição:**** Descreve como um usuário pode editar seu perfil no aplicativo.
- ****Fluxo Principal:****
 1. O usuário acessa a tela de edição de perfil.
 2. O usuário pode modificar sua foto de perfil, telefone e senha, se necessário.
 3. Após realizar as alterações desejadas, o usuário confirma.
 4. As informações do perfil são atualizadas no banco de dados.
- ****Fluxo Alternativo:****
 - Se o usuário optar por não fazer alterações, ele pode cancelar a operação.

4. Recuperar Senha

- ****Ator Principal:**** Usuário (Host do Projeto Social, Voluntário, ONG)
- ****Descrição:**** Descreve como um usuário pode recuperar sua senha no aplicativo.
- ****Fluxo Principal:****
 1. O usuário acessa a tela de recuperação de senha.
 2. O usuário fornece seu e-mail registrado.
 3. O sistema verifica se o e-mail está cadastrado.
 4. Se o e-mail existir, o sistema envia um e-mail com instruções para a redefinição da senha.
 5. O usuário segue as instruções fornecidas no e-mail para redefinir sua senha.
- ****Fluxo Alternativo:****
 - Se o e-mail não estiver cadastrado, o sistema informa ao usuário sobre a inexistência do e-mail.

5. Criar Projeto Social

- ****Ator Principal:**** Host do Projeto Social
- ****Descrição:**** Descreve como um usuário pode criar um novo projeto social no aplicativo.
- ****Fluxo Principal:****
 1. O Host do Projeto Social acessa a tela de criação de projetos.
 2. O Host preenche os campos obrigatórios do projeto, como nome, descrição, datas, endereço e status.
 3. Após inserir as informações necessárias, o Host confirma a criação do projeto.
 4. As informações do projeto são registradas no banco de dados.
- ****Fluxo Alternativo:****
 - Se algum campo obrigatório não for preenchido, o sistema solicita que o usuário complete todas as informações necessárias.

6. Gerenciar Projeto Social

- ****Ator Primário:**** Host do Projeto Social
- ****Descrição:**** Este caso de uso descreve o processo de gerenciamento de um projeto social existente.
- ****Fluxo Principal:****
 1. O Host do Projeto Social acessa a lista de projetos que ele criou.
 2. O Host seleciona o projeto que deseja gerenciar.
 3. O Host pode editar as informações do projeto, como nome, descrição, datas e status.
 4. O Host pode excluir o projeto, se necessário.
 5. O sistema registra as alterações feitas no projeto no banco de dados.
- ****Fluxo Alternativo:****
 - Se o Host decidir não fazer alterações, ele pode cancelar a operação.

7. Convidar Voluntários

- ****Ator Primário:**** Host do Projeto Social
- ****Descrição:**** Este caso de uso descreve o processo de convite de voluntários para participarem de um projeto social.
- ****Fluxo Principal:****
 1. O Host do Projeto Social acessa a página de convite de voluntários para um projeto específico.
 2. O Host insere os e-mails e/ou números de WhatsApp dos voluntários que deseja convidar.
 3. O sistema envia convites aos voluntários selecionados.
 4. Os voluntários recebem os convites e podem aceitar ou recusar.
- ****Fluxo Alternativo:****
 - Se os voluntários já estiverem cadastrados no aplicativo, o sistema envia notificações internas em vez de convites por e-mail ou WhatsApp.

8. Gerenciar Eventos do Projeto

- ****Ator Primário:**** Host do Projeto Social
- ****Descrição:**** Este caso de uso descreve o processo de criação e gerenciamento de eventos dentro de um projeto social.
- ****Fluxo Principal:****
 1. O Host do Projeto Social acessa a seção de gerenciamento de eventos para um projeto específico.
 2. O Host cria um novo evento, inserindo datas, descrição e associando voluntários.

3. O sistema registra as informações do evento no banco de dados.
 4. Os voluntários associados ao projeto recebem notificações sobre o evento.
- ****Fluxo Alternativo:****
 - Se o Host decidir não criar um evento, ele pode cancelar a operação.

9. Comunicar-se com Voluntários

- ****Ator Primário:**** Host do Projeto Social
- ****Descrição:**** Este caso de uso descreve o processo de comunicação do Host do Projeto Social com os voluntários associados ao projeto.
- ****Fluxo Principal:****
 1. O Host do Projeto Social acessa a lista de voluntários associados a um projeto específico.
 2. O Host seleciona o voluntário com quem deseja se comunicar.
 3. O Host envia uma mensagem ao voluntário.
 4. O voluntário recebe a mensagem e pode responder.
- ****Fluxo Alternativo:****
 - Se o Host decidir não enviar uma mensagem, ele pode cancelar a operação.

10. Avaliar Projeto

- ****Ator Primário:**** Voluntário
- ****Descrição:**** Este caso de uso descreve o processo de avaliação de um projeto por parte do voluntário.
- ****Fluxo Principal:****
 1. O Voluntário acessa a lista de projetos em que participou.
 2. O Voluntário seleciona o projeto que deseja avaliar.
 3. O Voluntário avalia o projeto com base em critérios pré-definidos.
 4. O sistema registra a avaliação do projeto.
- ****Fluxo Alternativo:****
 - Se o Voluntário decidir não avaliar o projeto, ele pode cancelar a operação.

Escreva estes casos modificando um pouco a linguagem mas mantendo o mesmo contexto