**CSU02**: **Manter Animais**

**Seção:** Principal

|  |  |
| --- | --- |
| **Importância** | 90 (**Risco Baixo e Prioridade Alta**) |
| **Sumário** | Um ator precisa cadastrar, listar, editar ou remover um animal no sistema. |
| **Ator Primário** | Responsável |
| **Ator Secundário** | - |
| **Pré-Condição** | O ator realizou a rotina de autenticação no sistema conforme CSU01-Autenticar Usuário. |
| **Pós-Condição** | - |
| **Requisitos** | RF1-Manter animais |
| **Fluxo Principal** | |
| 1. Ator realiza login no sistema, acessa seu perfil e seleciona a opção “Animais” do menu lateral na Tela T06.  2. Sistema exibe Tela T05.1 de listagem de *animais* (ver DD-Controle de Animais) com as opções de inserção, alteração, remoção e consulta.  3. Ator seleciona uma das 4 opções disponibilizadas pelo sistema.  4. Caso a opção seja:   1. Inserção: Ver Seção Inserir Animal 2. Alteração: Ver Seção Alterar Animal 3. Remoção: Ver Seção Remover Animal 4. Consulta: Ver Seção Consultar Animal   5. Sistema retorna ao passo 2. | |

**Seção:** Inserir Animal

|  |  |
| --- | --- |
| **Sumário** | Insere os dados do animal em meio persistente. |
| **Fluxo Principal** | |
| 1. Ator seleciona opção de inserção, clicando em “Adicionar animal”.  2. Sistema exibe formulário em branco (Tela T05.2) para preenchimento dos dados do animal (ver DD-Controle de Animais).  3. Ator informa os dados e os submete para o sistema, clicando no botão “Salvar”.  4. Sistema verifica validade dos dados conforme DD-Controle de Animais.  5. Sistema grava dados informados em meio persistente. | |
| **Fluxo Alternativo** | |
| **Linha 3.** Ator não confirma inserção e seleciona o botão “Cancelar”. Retorna ao passo 2 da Seção Principal. | |
| **Fluxo Exceção** | |
| **Linha 4.** Dados não válidos. Sistema exibe mensagem “Dados inválidos” e exibe os campos que estão com problemas retornando ao passo 3.  **Linha 5**. Animal não pôde ser inserido. Sistema exibe mensagem “Ocorreu um erro ao inserir o animal. Tente novamente.”. | |

**Seção:** Consultar Animal

|  |  |
| --- | --- |
| **Sumário** | Consultar um animal cadastrado |
| **Fluxo Principal** | |
| 1. Ator seleciona um dos animais listados na Tela T05.1.  2. Sistema exibe Tela T06 contendo as informações do animal e as opções disponíveis no sistema de acordo com o perfil do ator. | |

**Seção:** Remover Animal

|  |  |
| --- | --- |
| **Sumário** | Remove dados do animal do meio persistente. |
| **Fluxo Principal** | |
| 1. Ator seleciona opção de remoção em um animal já listado, simbolizada pelo ícone de lixeira.  2. Sistema envia a mensagem “Deseja remover o animal?”.  3. Ator confirma a remoção.  4. Sistema exclui os dados do animal do meio persistente. | |
| **Fluxo Alternativo** | |
| **Linha 3**. Ator não confirma remoção. Retorna ao passo 2 da Seção Principal. | |
| **Fluxo Exceção** | |
| **Linha 4**.Animal não pode ser excluído. Sistema exibe mensagem “Ocorreu um erro ao excluir o animal. Tente novamente.”. | |

**Seção:** Alterar Dados do Animal

|  |  |
| --- | --- |
| **Sumário** | Altera os dados do Animal em meio persistente |
| **Fluxo Principal** | |
| 1. Ator seleciona opção de alteração, simbolizada pelo ícone de lápis.  2. Sistema exibe formulário (Tela T05.3) com os dados atuais do animal.  3. Ator informa alterações e submete os dados para o sistema.  4. Sistema verifica validade dos dados conforme DD-Controle de Animais.  5. Sistema atualiza dados em meio persistente. | |
| **Fluxo Alternativo** | |
| **Linha 3**. Ator não confirma alteração. Retorna ao passo 2 da Seção Principal. | |
| **Fluxo Exceção** | |
| **Linha 4**. Dados não válidos. Sistema exibe mensagem “Dados inválidos.” e exibe campos que estão com problemas retornando ao passo 3.  **Linha 5.** Animal não pode ser alterado. Sistema exibe mensagem “Ocorreu um erro ao alterar os dados do animal. Tente novamente.”. | |

**Seção:** Realizar Castração

|  |  |
| --- | --- |
| **Sumário** | Um ator precisa alternar a condição de castração de um animal. |
| **Fluxo Principal** | |
| 1. Ator na Tela T05.1 seleciona a opção do sistema de edição de um pet, simbolizada pelo ícone de lápis, ou criação de pet, clicando em “Adicionar animal”.  2. Sistema exibe tela T05.3 de acordo com a opção selecionada.  3. Ator pode alterar a condição de castração do pet no *switch* da opção “Animal Castrado?”. Caso o *switch* esteja ativo, o pet será considerado como castrado. Caso não esteja ativo, o pet será considerado como não-castrado.  4. Ator submete alteração para o sistema clicando no botão “Salvar”.  5. Sistema grava dados informados em meio persistente. | |
| **Fluxo Alternativo** | |
| **Linha 3.** Ator não confirma alteração e seleciona o botão “Cancelar”. Retorna a Tela T05.1 de listagem de pets. | |

**Seção:** Notificar Animal Falecido

|  |  |
| --- | --- |
| **Sumário** | Um ator precisa alternar a condição de castração de um animal. |
| **Fluxo Principal** | |
| 1. Ator na Tela T05.1 seleciona a opção do sistema de edição de um pet, simbolizada pelo ícone de lápis, ou criação de pet, clicando em “Adicionar animal”.  2. Sistema exibe tela T05.3 de acordo com a opção selecionada.  3. Ator pode alterar a condição de falecimento do pet no *switch* da opção “Animal Falecido?”. Caso o *switch* esteja ativo, o pet será considerado como falecido. Caso não esteja ativo, o pet será considerado como vivo.  4. Ator submete alteração para o sistema clicando no botão “Salvar”.  5. Sistema grava dados informados em meio persistente. | |
| **Fluxo Alternativo** | |
| **Linha 3.** Ator não confirma alteração e seleciona o botão “Cancelar”. Retorna a Tela T05.1 de listagem de pets. | |