

## **Aplicativo mobile para acompanhamento da Copa do Mundo**

### **Etapas 1 – Requisitos – Diagrama de Casos de Uso**

#### **Identificar os atores:**

O público-alvo são pais que precisam manter suas crianças de cinco a 12 anos seguras em ambientes onde serão sediados os jogos da copa do mundo: o app terá um cadastro que permitirá que a criança só saia do estádio com o responsável com quem entrou. E contará com o recurso físico da pulseira de NFC que será usada para autenticação na portaria dos estádios, isso também pode ser usado caso a criança se perca em algum momento: O nome do responsável e telefone estarão disponíveis de forma que possibilite o usuário ligar para o responsável da criança e combinar um local seguro para reencontro.

#### **Identificar os requisitos funcionais:**

- Tela de cadastro dos pais
- Tela de login
- Tela para cadastro dos filhos
- Tela para solicitação da pulseira (que será retirada no estádio)
- Tela para pagamento da pulseira
- Cronograma dos jogos
- Tela de escolha dos jogos.
- Tela de confirmação das informações
- Tela para verificação dos dados (atores)
- Tela para verificação de dados- terceiros (quando um terceiro encontrar uma criança por exemplo e parear a pulseira ncf com o próprio celular uma página web vai se abrir para verificação das informações das crianças).

### Identificar os requisitos não funcionais:

- Aplicativo mobile
- Desenvolvido em Java e Swift
- Funciona para Android e iOS respectivamente à partir das versões 8.1 e 9.0.
- Segurança dos dados (página de cadastro, API de pagamento e tela de verificação de dados).
- Banco de dados

### Fluxo Principal:

- Etapa 1: O ator inicia o app;
- Etapa 2:O responsável realiza o cadastro no *app*, inserindo os dados;
- Etapa 3:O responsável realiza o cadastro da criança, inserindo os dados;
- Etapa 4:O usuário verifica quais jogos estão disponíveis;
- Etapa 5:O usuário escolhe o jogo desejado;
- Etapa 6:O usuário seleciona a compra da pulseira NFC para aquele jogo específico (ela será retirada no próprio estádio);
- Etapa 7:O usuário é direcionado para a tela de pagamento;
- Etapa 8: O usuário insere os dados;
- Etapa 9:O pagamento é confirmado;
- Etapa 10:O usuário recebe o código para retirada da pulseira por e-mail.

### Fluxo Alternativo (Ator precisa checar alguma informação):

- Etapa 1: O ator inicia o app;
- Etapa 2: O ator realiza o login;
- Etapa 3:O ator seleciona a tela de verificação de dados;
- Etapa 4:Verifica se as informações estão de acordo;
- Etapa 5:Caso esteja, o ator encerra o app;
- Etapa 6:Caso não esteja ele poderá alterar os dados (retornando à tela de cadastro);

**Fluxo Alternativo (Terceiro encontra uma criança que está cadastrada no app):**

- Etapa 1:O terceiro aproxima a pulseira de nfc da criança à um smartphone conectado à internet;
- Etapa 2:Uma página web será aberta;
- Etapa 3:O terceiro verifica os dados do responsável;
- Etapa 4:O terceiro entra em contato por telefone;
- Etapa 5:Caso não consiga contato, o terceiro deverá se dirigir com a criança para um local com seguranças, onde a criança já identificada poderá ter seu responsável chamado durante o jogo.