

# Modelagem de Software

## 1ª Entrega – Banco Last

Vitor Barbosa – 11921BCC035

Mateus Rocha – 11921BCC027

### O sistema:

O sistema propõe ser um banco digital com sistema de apostas. Pessoas podem criar contas e se tornarem clientes do banco. Como clientes do banco as pessoas podem solicitar um cartão de crédito, podem transferir dinheiro para outras pessoas, pagar boletos e pedir empréstimos. Além disso elas podem efetuar pagamentos e recebimentos por PIX. Os clientes podem participar de apostas esportivas, apostas de loteria e jogo do bicho. Eventualmente uma pessoa pode pedir o encerramento da conta e deixar de ser um cliente do banco.

### A ferramenta UML a ser utilizada:

A ferramenta UML a ser utilizada é a Draw.io, por ser uma ferramenta gratuita, online, colaborativa em tempo real e pela familiaridade, por já ter sido utilizado anteriormente na disciplina de Sistema de Banco de Dados.

### Modelos de caso de uso preliminares:

Nome do caso de uso	Criar conta
Objetivo no contexto	Usuário criar uma conta no banco.
Fluxo principal	Etapa
	1) O cliente clica em “criar conta”.
	2) O cliente preenche um formulário com seus dados.
	3) As informações do cliente são analisadas.
	4) O cliente tem a conta aprovada.
Extensão	Etapa
	4.1) O cliente não tem a conta aprovada.

Nome do caso de uso	Transferir dinheiro
Objetivo no contexto	Um cliente transferir dinheiro para outra conta de banco.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica em “transferência bancária”.
	2) Cliente informa o valor da transferência.
	3) Cliente informa os dados da conta receptora.
	4) O valor e os dados são validados pelo sistema.
	5) A transferência é efetuada com sucesso.
Extensão	Etapa

	4.1) O cliente não possui saldo para o valor inserido.
	4.2) Os dados da conta estão incorretos.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Solicitar um cartão de crédito.</b>
Objetivo no contexto	Cliente fazer a solicitação de um cartão de crédito.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica em “solicitar cartão”
	2) Cliente preenche um formulário.
	3) As informações do cliente são analisadas.
	4) A solicitação de cartão é aprovada.
Extensão	Etapa
	4.1) A solicitação é negada por renda insuficiente.
	4.2) A solicitação é negada pois cliente possui situação irregular no SPC/Serasa.
	4.3) A solicitação é negada por inconsistência dos dados informados.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Solicitar cancelamento do cartão de crédito.</b>
Objetivo no contexto	Cliente fazer o cancelamento de um cartão de crédito.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica em “cancelar cartão”
	2) Cliente confirma o cancelamento do cartão.
	3) A solicitação é aprovada.
Extensão	Etapa
	3.1) Dívidas pendentes continuam a ser cobradas.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Solicitar de empréstimo</b>
Objetivo no contexto	Cliente solicitar um empréstimo ao banco.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica em “solicitar empréstimo”.
	2) Cliente informa o valor, motivo e tempo em que pretende pagar o empréstimo.
	3) O banco retorna as propostas disponíveis dentro do escopo da solicitação do cliente.
	4) Cliente escolhe uma opção e preenche um formulário de solicitação.
	5) O banco analisa a solicitação do cliente.
	6) O empréstimo é aprovado.
Extensão	Etapa
	4.1) Cliente não aceita nenhuma proposta e desiste do empréstimo.
	6.1) O empréstimo não é aprovado.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Criar uma chave PIX</b>
----------------------------	----------------------------

Objetivo no contexto	O cliente criar uma chave para receber pagamentos pro PIX.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica em “criar chave PIX”
	2) Cliente escolhe uma das opções de criação de chave.
	3) Cliente insere os dados necessários para a criação a chave.
	4) Banco analisa as informações inseridas.
	5) A chave é criada com sucesso.
Extensão	Etapa
	5.1) A chave não é criada por inconsistência de dados.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Fazer um pagamento por PIX</b>
Objetivo no contexto	Um cliente fazer um pagamento por meio de uma chave PIX.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica em “Pagar com PIX”.
	2) Cliente insere o valor do pagamento.
	3) Cliente insere a chave PIX.
	4) O pagamento é efetuado com sucesso.
Extensão	Etapa
	4.1) O pagamento falha, pois o cliente não possui saldo suficiente.
	4.2) O pagamento falha, pois a chave inserida pelo usuário é inválida.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Pagar boleto</b>
Objetivo no contexto	Cliente pagar um boleto.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica no botão “pagar boleto”
	2) Cliente informa o número ou escaneia o código de barras.
	3) Cliente informa data para pagamento.
	4) Agendamento do pagamento do boleto é feito com sucesso.
Extensão	Etapa
	4.1) Agendamento falha por falta de saldo.
	4.2) Agendamento falha por data inválida (boleto vencido).

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Verificar extrato</b>
Objetivo no contexto	Cliente verificar o extrato bancário de sua conta.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica no botão “extrato”.
	2) O sistema gera o extrato e o exibe para o cliente.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Solicitar atendimento online</b>
Objetivo no contexto	Cliente receber atendimento de um funcionário do banco.
Ator principal	Cliente
Ator secundário	Funcionário da área de suporte
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica no botão “suporte”
	2) Cliente entra na lista de espera para receber atendimento.
	3) Funcionário disponível inicia um chat de texto com o cliente.
	4) Cliente recebe a assistência do funcionário.
	5) Cliente avalia funcionário.
Extensão	Etapa
	2.1) Atendimento não acontece, pois, a solicitação foi feita fora do horário de atendimento.
	3.1) Cliente desiste do atendimento.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Apostar em jogos esportivos</b>
Objetivo no contexto	Cliente fazer uma aposta sobre uma partida de um jogo esportivo.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica no botão “aposta esportiva”.
	2) Cliente seleciona uma categoria de esporte.
	3) Cliente seleciona uma partida.
	4) Cliente escolhe sua aposta e o valor a ser apostado.
	5) A aposta é efetuada com sucesso. O valor da aposta fica retido.
	6) Cliente perde a aposta e o dinheiro retido.
Extensão	Etapa
	5.1) Aposta falha pois cliente não tem saldo suficiente.
	6.1) Cliente cancela a aposta antes do jogo começar e recebe o dinheiro retido de volta.
	6.2) Cliente ganha a aposta após o resultado da partida e o dinheiro é depositado em sua conta.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Apostar na loteria</b>
Objetivo no contexto	Cliente fazer uma aposta em um jogo de loteria.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica no botão “aposta na loteria”.
	2) Cliente escolhe o jogo de loteria que deseja apostar.
	3) Cliente escolhe os números que deseja apostar.
	4) A aposta é efetuada com sucesso. O valor da aposta é descontado de seu saldo.
	5) Resultado da aposta sai e cliente não ganha nada.

Extensão	Etapa
	4.1) A aposta não é concluída por falta de saldo na conta do cliente.
	5.1) Resultado da aposta sai e cliente ganha. O dinheiro é depositado em sua conta.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Apostar no jogo do bicho</b>
Objetivo no contexto	Cliente fazer uma aposta em no jogo do bicho.
Fluxo principal	Etapa
	1) Cliente clica no botão “aposta no jogo do bicho”.
	2) Cliente escolhe a modalidade que deseja apostar.
	3) Cliente escolhe os números que deseja apostar.
	4) Aposta efetuado com sucesso. A valor da aposta é descontado de seu saldo.
	5) Resultado da aposta sai e o cliente não ganha nada.
Extensão	Etapa
	4.1) Aposta não é concluída pois o cliente não tem saldo suficiente.
	5.1) Resultado da aposta sai e cliente ganha. O dinheiro é depositado na conta do cliente.

<b>Nome do caso de uso</b>	<b>Encerrar conta</b>
Objetivo no contexto	Encerrar uma conta no banco.
Fluxo principal	Etapa
	1) O cliente clica em “encerrar conta”.
	2) O sistema verifica se há dívidas a serem quitadas (empréstimos e cartão de crédito).
	3) O sistema verifica se o saldo é zero.
	4) O cliente confirma o encerramento da conta.
	5) O pedido é analisado e a conta é encerrada.
Extensão	Etapa
	4.1) O cliente não confirma o encerramento.
	5.1) O pedido é rejeitado e a conta não é encerrada.

