

CEFET-MG

**PABLO LADEIRA
GABRIEL RIGUETE CARNEIRO**

**DESENVOLVIMENTO WEB I
WEBSITE OKTOPLUS GAMING**

Leopoldina, Minas Gerais
09 de agosto 2024

- **Nome:** UC1 - Navegar pelo Site
- **Atores:** Visitante, Cliente
- **Cenário típico:**
 1. O Visitante/Cliente acessa o site.
 2. O Visitante/Cliente explora as categorias de produtos disponíveis.
 3. O Visitante/Cliente visualiza os detalhes de um produto específico.
 4. O Visitante/Cliente pode acessar abas através do menu superior.
- **Cenário alternativo:**
 1. a. O Visitante já possui uma conta:
 1. O Visitante pode acessar a página de “login”.

- **Nome:** UC2 - Registrar-se/Fazer login
- **Atores:** Visitante
- **Cenário típico:**
 1. O Visitante acessa a página inicial do sistema.
 2. O Visitante seleciona a opção de registrar-se ou entrar no sistema.
 3. Se for um novo usuário, o Visitante preenche o formulário de registro com os dados necessários (nome, e-mail, senha).
 4. Se já for cadastrado, o Visitante inserirá suas credenciais de login (e-mail e senha).
 5. O sistema verifica as informações fornecidas.
 6. Caso o registro seja bem-sucedido, o sistema cria uma nova conta e confirma ao usuário.
 7. Caso o login seja bem-sucedido, o sistema autentica o usuário e o direciona para a área de cliente ou área de vendedor.
- **Cenário alternativo:**
 3. a. O Visitante insere uma senha incorreta ao tentar fazer login.
 1. O sistema exibe uma mensagem indicando que a senha está incorreta.
 2. O Visitante pode tentar novamente inserir a senha ou recuperar a senha.
 3. Retorna ao passo 4 do fluxo principal.
 5. a. O Visitante insere um e-mail já registrado:
 1. O sistema exibe uma mensagem de erro indicando que o e-mail já está em uso.
 2. Retorna ao passo 4 do fluxo principal.

- **Nome:** UC3 - Gerenciar produtos
- **Atores:** Vendedor
- **Cenário típico:**
 1. O Vendedor acessa a seção de gerenciamento de produtos.
 2. O Vendedor seleciona a opção de adicionar um novo produto.
 3. O sistema solicita as informações do produto.
 4. O Vendedor preenche as informações.
 5. O sistema salva o novo produto no catálogo.
- **Cenário alternativo:**
 2. a. O Vendedor deseja editar um produto existente.
 1. O Vendedor seleciona o produto.
 2. O sistema exibe as informações atuais do produto.
 3. Retorna ao passo 3 do fluxo principal.
 2. b. O Vendedor deseja remover um produto.
 1. O Vendedor seleciona o produto.
 2. O sistema solicita confirmação da remoção.
 3. O Vendedor confirma a remoção.
 4. O sistema remove o produto do catálogo.

- **Nome:** UC4 - Adicionar Produto ao Carrinho
- **Atores:** Cliente
- **Cenário típico:**
 1. O Cliente navega pelo catálogo de produtos.
 2. O Cliente seleciona um produto para adicionar ao carrinho.
 3. O Cliente clica no botão "Adicionar ao Carrinho".
 4. O sistema confirma a adição do produto ao carrinho e atualiza o número total de itens e o preço total exibido no carrinho.
- **Cenário alternativo:**
 2. a. O Cliente tenta adicionar um produto que não está disponível em estoque.
 1. O sistema exibe uma mensagem de erro informando que o produto está esgotado.
 2. O Cliente pode escolher outro produto ou cancelar a operação.
 3. Retorna ao passo 1 ou encerra a operação.
 3. a. O Cliente adiciona uma quantidade de produto que excede o estoque.
 1. O sistema exibe uma mensagem informando que quantidade está indisponível.
 2. O Cliente ajusta a quantidade e tenta adicionar novamente ou cancela a operação.
 3. Retorna ao passo 3 do fluxo principal ou encerra a operação.

- **Nome:** UC5 - Finalizar Compra

- **Ator:** Cliente

- **Cenário típico:**

1. O Cliente revisa os itens no carrinho de compras.
2. O Cliente clica no botão "Finalizar Compra".
3. O Cliente escolhe a forma de pagamento e fornece os dados necessários.
4. O Cliente confirma os detalhes da compra.
5. O sistema processa o pagamento e confirma a transação.
6. O sistema exibe uma tela de confirmação de compra com o recibo.

- **Cenário alternativo:**

3. a. O Cliente fornece informações de pagamento inválidas.
1. O sistema exibe uma mensagem de erro e solicita que o Cliente corrija as informações.
2. O Cliente corrige as informações e retoma o passo 3 ou cancela a operação.
5. a. O pagamento não é aprovado.
1. O sistema exibe uma mensagem de falha no pagamento e oferece a opção de tentar novamente.
2. O Cliente tenta novamente ou altera o método de pagamento e retorna ao passo 3 ou cancela a operação.

- **Nome:** UC6 - Gerenciar Configurações do Sistema
- **Atores:** Administrador
- **Cenário típico:**
 1. O Administrador acessa a seção de configurações do sistema.
 2. O Administrador visualiza as configurações atuais.
 3. O Administrador altera as configurações conforme necessário (por exemplo, configurações de segurança, parâmetros de desempenho, etc.).
 4. O sistema salva as novas configurações.
- **Cenário alternativo:**
 3. a. O Administrador tenta aplicar configurações inválidas.
 1. O sistema exibe uma mensagem de erro.
 2. O Administrador corrige as configurações e tenta novamente ou cancela a operação.

- **Nome:** UC7 - Definir Vendedor
- **Atores:** Administrador
- **Cenário típico:**
 1. O Administrador acessa a seção de configurações do sistema.
 2. O Administrador seleciona a opção de definir um novo Vendedor.
 3. O sistema solicita as informações de login o novo Vendedor.
 4. O Administrador preenche com os dados (nome, e-mail, senha).
 5. O sistema exibe uma mensagem confirmando o novo cadastro de Vendedor
- **Cenários Alternativos:**
 5. a. Os dados inseridos já estão cadastrados.
 1. O sistema exibe uma mensagem dizendo que o e-mail já está cadastrado.
 2. O Administrador pode cancelar a operação ou retornar ao passo 4.

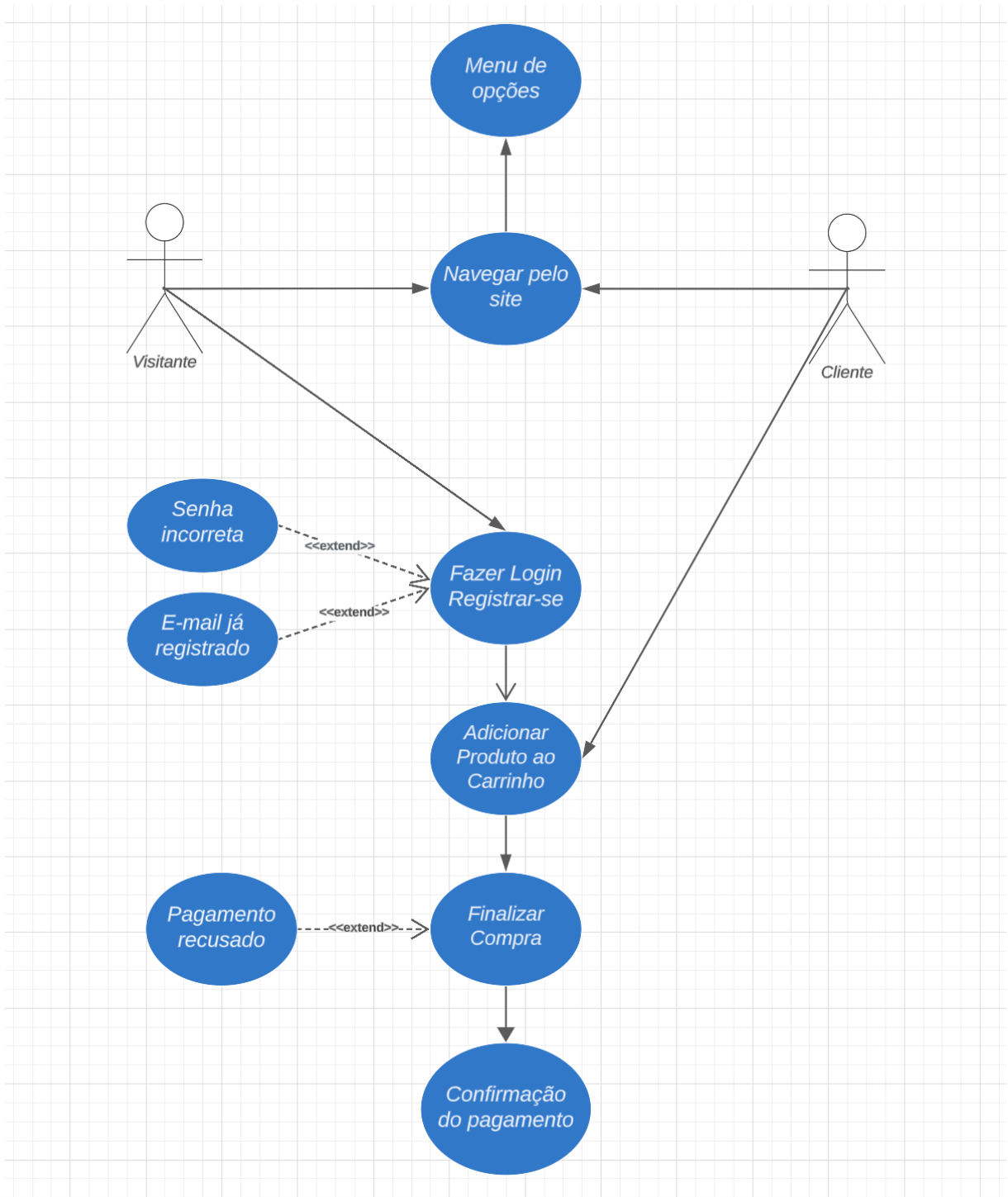


Figura 1 - Casos de Uso - UC1, UC2, UC4, UC5

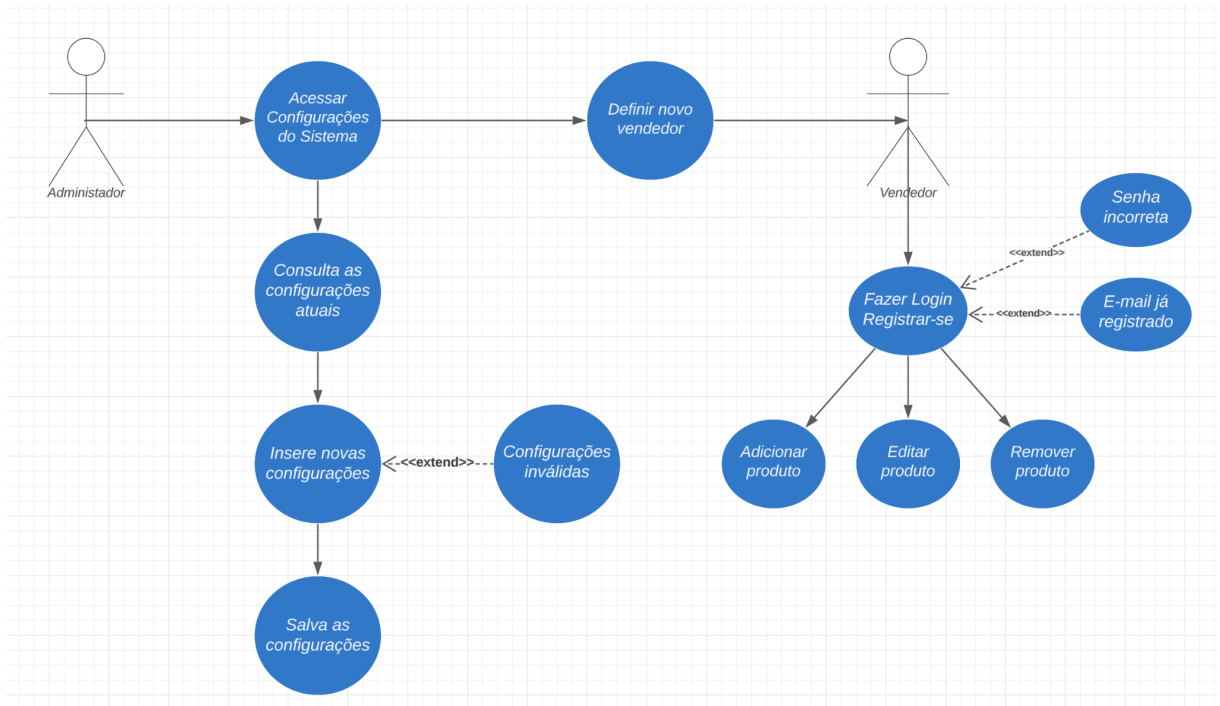


Figura 2 - Casos de Uso - UC3, UC6, UC7