|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Logar no Sistema |
| Summary | Sistema libera acesso para usuário registrado no sistema |
| Actor | Usuário |
| PreCondition | Usuário deve estar cadastrado no sistema |
| PostCondition | Usuário logado no perfil "Administrador" ou "Aluno" |
| Base Sequence | 1. Ator: Informa o login e a senha 2. Sistema: Executa UC Autenticar Usuário [E1]  3. Encerra UC |
| Branch Sequence |  |
| Exception Sequence | E1. Sistema informa erro na autenticação  E1.1 Encerra o UC |
| Sub UseCase |  |
| Note |  |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Visualizar Dados dos Lançamentos da Competição |
| Summary | Visualizar os dados dos lançamentos da competição ativa |
| Actor | Usuário |
| PreCondition | Usuário logado no sistema |
| PostCondition | Sistema exibe os dados do lançamento selecionado |
| Base Sequence | 1. Ator: Clica no botão Lançamentos do menu de opções 2. Sistema: Busca no banco de dados os lançamentos da competição ativa 3. Sistema: Exibe na grid os lançamentos da competição ativa[A1] 4. Ator: Visualiza os lançamentos 5. Ator: Seleciona um lançamento na grid[A2] 6. Ator: Clica no botão detalhar[A2] 7. Sistema: Busca no banco de dados os detalhes do lançamento selecionado 8. Sistema: Exibe tela de detalhe do lançamento com todos os dados 9. Ator: Visualiza os dados do lançamento[A3] 10. Finaliza UC |
| Branch Sequence | A1. Tratar inexistencia de competição ativa A1.1 Sistema exibe lançamentos da última competição que foi ativa[E1][E2] A1.2 Executa passo 4 do fluxo Principal  A2. Usuário Clica no botão Voltar  A2.1 - Retorna para a o menu de opções A2.2 - Fim do UC  A3. Usuário clica no botão Voltar A3.1 - Retorna para a tela de lançamentos A3.2 - Executa o passo 3 do fluxo principal |
| Exception Sequence | E1. Sistema exibe na tela mensagem informando que não competições para serem exibidas E1.1 - Fim do UCE2. Sistema exibe na tela mensagem informando que não há lançamentos para serem exibidosE2.1 - Fim do UC |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF5 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Visualizar Dados dos Lançamentos de Competições anteriores |
| Summary | Visualizar os dados dos lançamentos da competição selecionada no filtro |
| Actor | Usuário |
| PreCondition | Usuário logado no sistema |
| PostCondition | Sistema exibe os dados do lançamento selecionado |
| Base Sequence | 1. Ator: Clica no botão Lançamentos do menu de opções 2. Sistema: Busca no banco de dados os lançamentos da competição ativa 3. Sistema: Exibe na grid os lançamentos da competição ativa[A1] 4. Ator: Informa no campo Competição a competição que deseja visualizar [A2] 5. Sistema: Busca no banco de dados os lançamentos da competição selecionada 6. Sistema: Exibe na grid os lançamentos da competição selecionada[E2] 7. Ator: Seleciona um lançamento na grid[A2] 8. Ator: Clica no botão detalhar[A2] 9. Sistema: Busca no banco de dados os detalhes do lançamento selecionado 10. Sistema: Exibe tela de detalhe do lançamento com todos os dados 11. Ator: Visualiza os dados do lançamento[A3] 12. Finaliza UC |
| Branch Sequence | A1. Tratar inexistencia de competição ativa A1.1 Sistema exibe lançamentos da última competição que foi ativa[E1][E2] A1.2 Executa passo 4 do fluxo Principal  A2. Usuário Clica no botão Voltar  A2.1 - Retorna para a o menu de opções A2.2 - Fim do UC  A3. Usuário Clica no botão Voltar A3.1 - Retorna para a tela de lançamentos A3.2 - Executa o passo 6 do fluxo principal |
| Exception Sequence | E1. Sistema exibe na tela mensagem informando que não competições para serem exibidas  E1.1 - Fim do UC  E2. Sistema exibe na tela mensagem informando que não há lançamentos para serem exibidos E2.1 - Fim do UC |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF5 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Gerenciar Turmas |
| Summary | Gerênciar inclusão e alteração de turmas no sistema |
| Actor | Administrador |
| PreCondition | Usuário logado como "Administrador" |
| PostCondition | Dados registrados no banco de dados |
| Base Sequence | 1. Sistema: Exibe na grid as turmas cadastradas 2. Ator: Clica no botão Cadastrar Turma[A1][A2] 3. Sistema: Exibe o formulário para inserir os dados 4. Ator: Informa os campos [A3] 5. Ator: Clica em Salvar [A4] 6. Sistema: Valida o preenchimento dos campos  7. Sistema: Grava a turma no banco de dados [E1] 8. Sistema: Retorna para a tela de turmas 9. Sistema: Exibe a turma na grid 10. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Ator Clica no botão Voltar  A1.1 - Retorna para a o menu de opções A1.2 - Fim do UC  A2. Ator seleciona uma turma na grid para alterar A2.1 Ator: Clica no botão Alterar Turma A2.2 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes da turma A2.3 Sistema: Exibe na tela os dados da turma com os campos habilitados para edição A2.4 Ator: Altera os dados A2.5 Ator: Clica em Salvar [A4] A2.6 Sistema: Valida o preenchimento dos campos A2.7 Sistema: Grava a turma no banco de dados[E1] A2.8 Sistema: Exibe a turma alterada na grid A2.9 Fim do UC   A3. Ator Clica no botão Voltar A3.1 - Retorna para a tela de turmas A3.2 - Executa o passo 3 do fluxo principal  A4. Ator Clica no botão Limpar A4.1 - Sistema: Retorna os campos para o valor default A4.2 - Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Exception Sequence | E1. Sistema exibe mensagem indicando que o campo não foi preenchido E1.1 Ator: Clica no botão "Ok" E1.2 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF7 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Gerenciar Equipes |
| Summary | Gerenciar a Inclusão/Alteração de equipes |
| Actor | Administrador |
| PreCondition | Usuário logado como "Administrador" |
| PostCondition | Dados registrados no banco de dados |
| Base Sequence | 1. Ator: Clica no botão Equipes do menu de opções 2. Sistema: Busca no banco de dados as equipes cadastradas no sistema 3. Sistema: Exibe na grid as equipes cadastradas 4. Ator: Clica no botão Cadastrar Equipe[A1][A2] 5. Sistema: Exibe o formulário para inserir os dados e os componentes da equipe 6. Ator: Informa os campos corretamente [A3] 7. Ator: Clica em Salvar [A4] 8. Sistema: Valida o preenchimento dos campos  9. Sistema: Grava a equipe no banco de dados [E1] 10. Sistema: Retorna para a tela Equipes 11. Sistema: Exibe a equipe na grid 12. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Ator Clica no botão Voltar  A1.1 - Retorna para a o menu de opções A1.2 - Fim do UC  A2. Ator seleciona uma equipe na grid para alterar A2.1 Ator: Clica no botão Alterar Equipe A2.2 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes da equipe A2.3 Sistema: Exibe na tela os dados da equipe com os campos habilitados para edição A2.4 Ator: Altera os dados A2.5 Ator: Clica em Salvar [A4] A2.6 Sistema: Valida o preenchimento dos campos A2.7 Sistema: Grava a equipe no banco de dados[E1] A2.8 Sistema: Exibe a equipe alterada na grid A2.9 Fim do UC   A3. Ator Clica no botão Voltar A3.1 - Retorna para a tela Equipes A3.2 - Executa o passo 3 do fluxo principal  A4. Ator Clica no botão Limpar A4.1 - Sistema: Retorna os campos para o valor default A4.2 - Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Exception Sequence | E1. Sistema exibe mensagem indicando que o campo não foi preenchido E1.1 Ator: Clica no botão "Ok" E1.2 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF2 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Gerenciar Componentes |
| Summary | Gerenciar inclusão/alteração de Componentes |
| Actor | Administrador |
| PreCondition | Usuário logado como "Administrador" |
| PostCondition | Dados registrados no banco de dados |
| Base Sequence | 1. Ator: Clica no botão Componentes do menu de opções 2. Sistema: Busca no banco de dados os componentes cadastrados 3. Sistema: Exibe na grid os componentes 4. Ator: Clica no botão Cadastrar Componente[A1][A2] 5. Sistema: Exibe o formulário para inserir os dados 6. Ator: Informa os campos [A3] 7. Ator: Clica em Salvar [A4] 8. Sistema: Valida o preenchimento dos campos  9. Sistema: Grava o componente no banco de dados [E1] 10. Sistema: Retorna para a tela de Componentes 11. Sistema: Exibe o Componente na grid 12. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Usuário Clica no botão Voltar  A1.1 - Sistema: Retorna para a o menu de opções A1.2 - Fim do UC  A2. Ator seleciona um componente na grid para alterar A2.1 Ator: Clica no botão Alterar Componente A2.2 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes do componente A2.3 Sistema: Exibe na tela os dados do componente com os campos habilitados para edição A2.4 Ator: Altera os dados A2.5 Ator: Clica em Salvar [A4] A2.6 Sistema: Valida o preenchimento dos campos A2.7 Sistema: Grava o componente no banco de dados[E1] A2.8 Sistema: Exibe o componente alterado na grid A2.9 Fim do UC   A3. Usuário Clica no botão Voltar A3.1 - Sistema: Retorna para a tela de Componentes A3.2 - Sistema: Executa o passo 3 do fluxo principal  A4. Ator Clica no botão Limpar A4.1 - Sistema: Retorna os campos para o valor default A4.2 - Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Exception Sequence | E1. Sistema exibe mensagem indicando que o campo não foi preenchido E1.1 Ator: Clica no botão "Ok" E1.2 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF3 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Gerenciar Competição |
| Summary | Gerênciar a Inclusão/Alteração de Competição |
| Actor | Administrador |
| PreCondition | Usuário logado como "Administrador" |
| PostCondition | Dados registrados no banco de dados |
| Base Sequence | 1. Ator: Clica no botão Competição do menu de opções 2. Sistema: Busca no banco de dados as competições cadastradas 3. Sistema: Exibe na grid as competições 4. Ator: Clica no botão Cadastrar Competição[A1][A2][A5][A6] 5. Sistema: Exibe o formulário para inserir os dados 6. Ator: Informa os campos [A3] 7. Ator: Clica em Salvar [A4] 8. Sistema: Valida o preenchimento dos campos 9. Sistema: Grava a competição no banco de dados como ativa[E1] 10. Sistema: Retorna para a tela de Competições 11. Sistema: Exibe a competição na grid 12. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Usuário Clica no botão Voltar  A1.1 - Sistema: Retorna para a o menu de opções A1.2 - Fim do UC  A2. Ator seleciona uma competição ativa na grid para alterar A2.1 Sistema: Habilita o botão Alterar Competição A2.1 Ator: Clica no botão Alterar Competição A2.2 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes da competição A2.3 Sistema: Exibe na tela os dados da competição com os campos habilitados para edição A2.4 Ator: Altera os dados A2.5 Ator: Clica em Salvar [A4] A2.6 Sistema: Valida o preenchimento dos campos A2.7 Sistema: Grava a competição no banco de dados[E1] A2.8 Sistema: Exibe a competição alterada na grid A2.9 Fim do UC  A3. Usuário Clica no botão Voltar A3.1 - Sistema: Retorna para a tela de Competições A3.2 - Sistema: Executa o passo 3 do fluxo principal  A4. Ator Clica no botão Limpar A4.1 - Sistema: Retorna os campos para o valor default A4.2 - Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo  A5. Ator seleciona competição inativa A5.1 Sistema: Exibe o botão Alterar competição Desabilitado A5.2 Ator: Clica no botão Detalhes da competição A5.3 Sistema: Busca no banco de dados as informações da competição A5.4 Sistema: Exibe os dados da competição e o pódio com os vencedores A5.5 Fim do UC  A6 Ator seleciona competição ativa A6.1 Sistema: Habilita o botão Encerrar competição A6.2 Ator: Clica no botão Encerrar Competição A6.3 Sistema: Altera o status da competição para inativa no banco de dados A6.4 Sistema: Exibe mensagem indicando que a competição foi encerrada A6.5 Sistema: Executa UC - Gerar pódio com os vencedores |
| Exception Sequence | E1. Sistema exibe mensagem indicando que o campo não foi preenchido E1.1 Ator: Clica no botão "Ok" E1.2 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF1 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Gerenciar Foguetes |
| Summary | Gerênciar a Inclusão/Alteração de Foguete no sistema |
| Actor | Usuário |
| PreCondition | Usuário logado |
| PostCondition | Dados registrados no banco de dados |
| Base Sequence | 1. Sistema: Exibe na grid os foguetes cadastrados  2. Ator: Clica no botão Cadastrar Foguete[A1][A2]  3. Sistema: Exibe o formulário para inserir os dados  4. Ator: Informa os campos [A3]  5. Ator: Clica em Salvar [A4]  6. Sistema: Valida o preenchimento dos campos  7. Sistema: Grava o foguete no banco de dados [E1]  8. Sistema: Retorna para a tela de Foguetes  9. Sistema: Exibe o Foguete na grid  10. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Ator Clica no botão Voltar  A1.1 - Retorna para a o menu de opções  A1.2 - Fim do UC  A2. Ator seleciona um foguete na grid para alterar  A2.1 Ator: Clica no botão Alterar Foguete  A2.2 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes do foguete  A2.3 Sistema: Exibe na tela os dados do foguete com os campos habilitados para edição  A2.4 Ator: Altera os dados  A2.5 Ator: Clica em Salvar [A4]  A2.6 Sistema: Valida o preenchimento dos campos  A2.7 Sistema: Grava o foguete no banco de dados[E1]  A2.8 Sistema: Exibe o foguete alterado na grid  A2.9 Fim do UC  A3. Ator Clica no botão Voltar  A3.1 - Retorna para a tela de Foguetes  A3.2 - Executa o passo 3 do fluxo principal  A4. Ator Clica no botão Limpar  A4.1 - Sistema: Retorna os campos para o valor default  A4.2 - Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Exception Sequence | E1. Sistema exibe mensagem indicando que o campo não foi preenchido E1.1 Ator: Clica no botão "Ok" E1.2 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF6 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Gerenciar Lançamentos |
| Summary | Gerenciar inclusão/alteração de lançamentos na competição ativa |
| Actor | Usuário |
| PreCondition | Usuário logado |
| PostCondition | Dados registrados no banco de dados |
| Base Sequence | 1. Ator: Clica no botão Lançamentos do menu de opções  2. Sistema: Busca no banco de dados os lançamentos da competição ativa  3. Sistema: Exibe na grid os lançamentos da competição ativa[A1]  4. Ator: Clica no botão Cadastrar Lançamento[A2][A3]  5. Sistema: Exibe o formulário para inserir os dados  6. Ator: Informa os campos [A4]  7. Ator: Clica em Salvar [A5][A6]  8. Sistema: Valida o preenchimento dos campos  9. Sistema: Grava o lançamento no banco de dados [E3]  10. Sistema: Retorna para a tela de lançamentos  11. Sistema: Exibe o lançamento na grid  12. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Tratar inexistencia de competição ativa  A1.1 Sistema: Exibe lançamentos da última competição que foi ativa[E1][E2]  A1.2 Sistema: Exibe o botão Cadastrar Lançamento desabilitado  A1.3 Fim do UC  A2. Usuário Clica no botão Voltar  A2.1 - Sistema: Retorna para a o menu de opções  A2.2 - Fim do UC  A3. Ator seleciona um lançamento na grid para alterar  A3.1 Ator: Clica no botão Alterar Lançamento  A3.2 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes do lançamento  A3.3 Sistema: Exibe na tela os dados do lançamento com os campos habilitados para edição  A3.4 Ator: Altera os dados  A3.5 Ator: Clica em Salvar [A4]  A3.6 Sistema: Valida o preenchimento dos campos  A3.7 Sistema: Grava o lançamento no banco de dados[E1]  A3.8 Sistema: Exibe o lançamento alterado na grid  A3.9 Fim do UC  A4. Usuário Clica no botão Voltar  A4.1 - Sistema: Retorna para a tela de lançamentos  A4.2 - Sistema: Executa o passo 3 do fluxo principal  A5. Ator Clica no botão Limpar  A5.1 - Sistema: Retorna os campos para o valor default  A5.2 - Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativoA4.2 - Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Exception Sequence | E1. Sistema exibe na tela mensagem informando que não competições para serem exibidas  E1.1 - Fim do UC  E2. Sistema exibe na tela mensagem informando que não há lançamentos para serem exibidos  E2.1 - Fim do UC  E3. Sistema exibe mensagem indicando que o campo não foi preenchido  E3.1 Ator: Clica no botão "Ok"  E3.2 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF4 |