|  |  |
| --- | --- |
| 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  3. Encerra UC [E1] |
| Branch Sequence |  |
| Exception Sequence | E1. Tratar usuário e/ou senha incorreta  E1.1 Sistema: Exibe mensagem de erro “login e/ou senha incorreto! ” |
| 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] [E1][E2] 4. Ator: Visualiza os lançamentos 5. Ator: Seleciona um lançamento no grid 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 10. Finaliza UC[A3] |
| Branch Sequence | A1. Tratar inexistência de competição ativa A1.1 Sistema exibe lançamentos da última competição que foi ativa  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. Tratar inexistência de competição cadastrada  E1.1 Sistema: Exibe na tela mensagem informando que não competições para serem exibidas  E1.2 - Fim do UC  E2. Tratar inexistência de lançamentos para serem exibidos:  E2.1 Sistema: Exibe na tela mensagem informando que não há lançamentos para serem exibidos  E2.2 - 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] [E1][E2] 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 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 12. Finaliza UC [A3] |
| Branch Sequence | A1. Tratar inexistência de competição ativa A1.1 Sistema exibe lançamentos da última competição que foi ativa 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. Tratar inexistência de competição cadastrada  E1.1 Sistema: Exibe na tela mensagem informando que não competições para serem exibidas  E1.2 - Fim do UC  E2. Tratar inexistência de lançamentos para serem exibidos:  E2.1 Sistema: Exibe na tela mensagem informando que não há lançamentos para serem exibidos  E2.2 - Fim do UC |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF5 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Gerenciar Turma |
| Summary | Gerenciar inclusão e alteração de turma 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 no grid 10. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Tratar acionamento do botão Voltar  A1.1 Ator: Clica no botão Voltar A1.2 - Sistema: Retorna para o menu de opções A1.3 - Fim do UC  A2 Tratar alteração de turma  A2.1 Ator seleciona uma turma no grid para alterar A2.2 Ator: Clica no botão Alterar Turma A2.3 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes da turma A2.4 Sistema: Exibe na tela os dados da turma com os campos habilitados para edição A2.5 Ator: Altera os dados A2.6 Ator: Clica em Salvar [A4] A2.7 Sistema: Valida o preenchimento dos campos A2.8 Sistema: Grava a turma no banco de dados[E1] A2.9 Sistema: Exibe a turma alterada no grid A2.10 Fim do UC   A3. Tratar acionamento do botão Voltar  A3.1 Ator: Clica no botão Voltar A3.2 Sistema: Retorna para a tela de turmas A3.3 Sistema: Executa o passo 3 do fluxo principal  A4. Tratar acionamento do botão Limpar  A4.1 Ator: Clica no botão Limpar A4.2 - Sistema: Retorna os campos para o valor default A4.3 – Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Exception Sequence | E1. Tratar não preenchimento de campo obrigatório E1.1 Sistema: Exibe mensagem de erro indicando campo não preenchido  E1.2 Ator: Fecha a mensagem E1.3 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF7 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Gerenciar Equipe |
| 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 no grid 12. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Tratar acionamento do botão Voltar  A1.1 Ator: Clica no botão Voltar A1.2 - Sistema: Retorna para o menu de opções A1.3 - Fim do UC  A2 Tratar alteração de equipe  A2.1 Ator seleciona uma equipe no grid para alterar A2.2 Ator: Clica no botão Alterar Equipe A2.3 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes da equipe A2.4 Sistema: Exibe na tela os dados da equipe com os campos habilitados para edição A2.5 Ator: Altera os dados A2.6 Ator: Clica em Salvar [A4] A2.7 Sistema: Valida o preenchimento dos campos A2.8 Sistema: Grava a equipe no banco de dados[E1] A2.9 Sistema: Exibe a equipe alterada no grid A2.10 Fim do UC  A3. Tratar acionamento do botão Voltar  A3.1 Ator: Clica no botão Voltar A3.2 Sistema: Retorna para a tela de equipes A3.3 Sistema: Executa o passo 3 do fluxo principal  A4. Tratar acionamento do botão Limpar  A4.1 Ator: Clica no botão Limpar A4.2 Sistema: Retorna os campos para o valor default A4.3 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Exception Sequence | E1. Tratar não preenchimento de campo obrigatório E1.1 Sistema: Exibe mensagem de erro indicando campo não preenchido  E1.2 Ator: Fecha a mensagem E1.3 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 no grid 12. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Tratar acionamento do botão Voltar  A1.1 Ator: Clica no botão Voltar A1.2 - Sistema: Retorna para o menu de opções A1.3 - Fim do UC  A2 Tratar alteração de Componente  A2.1 Ator seleciona um componente no grid para alterar A2.2 Ator: Clica no botão Alterar Componente A2.3 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes do componente A2.4 Sistema: Exibe na tela os dados do componente com os campos habilitados para edição A2.5 Ator: Altera os dados A2.6 Ator: Clica em Salvar [A4] A2.7 Sistema: Valida o preenchimento dos campos A2.8 Sistema: Grava o componente no banco de dados[E1] A2.9 Sistema: Exibe o componente alterado no grid A2.10 Fim do UC  A3. Tratar acionamento do botão Voltar  A3.1 Ator: Clica no botão Voltar A3.2 Sistema: Retorna para a tela de Componentes A3.3 Sistema: Executa o passo 3 do fluxo principal  A4. Tratar acionamento do botão Limpar  A4.1 Ator: Clica no botão Limpar A4.2 Sistema: Retorna os campos para o valor default A4.3 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Exception Sequence | E1. Tratar não preenchimento de campo obrigatório E1.1 Sistema: Exibe mensagem de erro indicando campo não preenchido  E1.2 Ator: Fecha a mensagem E1.3 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF3 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Gerenciar Competição |
| Summary | Gerenciar 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 no grid 12. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Tratar acionamento do botão Voltar  A1.1 Ator: Clica no botão Voltar A1.2 - Sistema: Retorna para o menu de opções A1.3 - Fim do UC  A2 Tratar alteração de Competição  A2.1 Ator seleciona uma competição no grid para alterar A2.2 Ator: Clica no botão Alterar Competição[A1] A2.3 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes da competição A2.4 Sistema: Exibe na tela os dados da competição com os campos habilitados para edição A2.5 Ator: Altera os dados [A3] A2.6 Ator: Clica em Salvar [A4] A2.7 Sistema: Valida o preenchimento dos campos A2.8 Sistema: Grava a competição no banco de dados[E1] A2.9 Sistema: Exibe a competição alterada no grid A2.10 Fim do UC  A3. Tratar acionamento do botão Voltar  A3.1 Ator: Clica no botão Voltar A3.2 Sistema: Retorna para a tela Competições A3.3 Sistema: Executa o passo 3 do fluxo principal  A4. Tratar acionamento do botão Limpar  A4.1 Ator: Clica no botão Limpar A4.2 Sistema: Retorna os campos para o valor default A4.3 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo  A5. Tratar seleção de competição inativa A5.1 Ator seleciona competição inativa A5.2 Sistema: Exibe o botão Alterar competição Desabilitado A5.3 Ator: Clica no botão Detalhes da competição A5.4 Sistema: Busca no banco de dados as informações da competição A5.5 Sistema: Exibe os dados da competição e o pódio com os vencedores A5.6 Fim do UC  A6. Tratar seleção de competição ativa A6.1 Ator seleciona competição ativa A6.2 Sistema: Habilita o botão Alterar Competição e Encerrar competição A6.3 Ator: Clica no botão Encerrar Competição A6.4 Sistema: Altera o status da competição para inativa no banco de dados A6.5 Sistema: Exibe mensagem indicando que a competição foi encerrada A6.6 Sistema: Executa UC - Gerar pódio com os vencedores |
| Exception Sequence | E1. Tratar não preenchimento de campo obrigatório E1.1 Sistema: Exibe mensagem de erro indicando campo não preenchido  E1.2 Ator: Fecha a mensagem E1.3 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF1 |

|  |  |
| --- | --- |
| UseCase | Gerenciar Foguete |
| Summary | Gerenciar a Inclusão/Alteração de Foguete no sistema |
| Actor | Usuário |
| PreCondition | Usuário logado |
| PostCondition | Dados registrados no banco de dados |
| Base Sequence | 1. Ator: Clica no botão Foguetes do menu de opções 2. Sistema: Busca no banco de dados os Foguetes cadastrados 3. Sistema: Exibe no grid os foguetes 4. Ator: Clica no botão Cadastrar Foguete[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 Foguete no banco de dados [E1] 10. Sistema: Retorna para a tela de Foguetes 11. Sistema: Exibe o Foguete no grid 12. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Tratar acionamento do botão Voltar  A1.1 Ator: Clica no botão Voltar A1.2 - Sistema: Retorna para o menu de opções A1.3 - Fim do UC  A2 Tratar alteração de Foguete  A2.1 Ator seleciona um Foguete no grid para alterar A2.2 Ator: Clica no botão Alterar Foguete A2.3 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes do Foguete A2.4 Sistema: Exibe na tela os dados do Foguete com os campos habilitados para edição A2.5 Ator: Altera os dados A2.6 Ator: Clica em Salvar [A4] A2.7 Sistema: Valida o preenchimento dos campos A2.8 Sistema: Grava o Foguete no banco de dados[E1] A2.9 Sistema: Exibe o Foguete alterado no grid A2.10 Fim do UC  A3. Tratar acionamento do botão Voltar  A3.1 Ator: Clica no botão Voltar A3.2 Sistema: Retorna para a tela de Foguetes A3.3 Sistema: Executa o passo 3 do fluxo principal  A4. Tratar acionamento do botão Limpar  A4.1 Ator: Clica no botão Limpar A4.2 Sistema: Retorna os campos para o valor default A4.3 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Exception Sequence | E1. Tratar não preenchimento de campo obrigatório E1.1 Sistema: Exibe mensagem de erro indicando campo não preenchido  E1.2 Ator: Fecha a mensagem E1.3 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A2.3 do fluxo alternativo |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF6 |
| UseCase | Gerenciar Lançamento |
| 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] [E1][E2]  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]  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 no grid  12. Fim do UC |
| Branch Sequence | A1. Tratar inexistência de competição ativa  A1.1 Sistema: Exibe lançamentos da última competição que foi ativa  A1.2 Sistema: Exibe o botão Cadastrar Lançamento e Alterar lançamento desabilitados  A1.3 Fim do UC  A2. Tratar acionamento do botão Voltar  A2.1 Ator: Clica no botão Voltar  A2.2 - Sistema: Retorna para o menu de opções  A2.3 - Fim do UC  A3. Tratar alteração de Lançamento  A3.1 Ator seleciona um Lançamento no grid para alterar  A3.2 Ator: Clica no botão Alterar Lançamento  A3.3 Sistema: Busca no banco de dados os detalhes do Lançamento  A3.4 Sistema: Exibe na tela os dados do Lançamento com os campos habilitados para edição  A3.5 Ator: Altera os dados  A3.6 Ator: Clica em Salvar [A4]  A3.7 Sistema: Valida o preenchimento dos campos  A3.8 Sistema: Grava o Lançamento no banco de dados[E1]  A3.9 Sistema: Exibe o Lançamento alterado no grid  A3.10 Fim do UC  A4. Tratar acionamento do botão Voltar  A4.1 Ator: Clica no botão Voltar  A4.2 Sistema: Retorna para a tela de Lançamentos  A4.3 Sistema: Executa o passo 3 do fluxo principal  A5. Tratar acionamento do botão Limpar  A5.1 Ator: Clica no botão Limpar  A5.2 Sistema: Retorna os campos para o valor default  A5.3 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A3.4 do fluxo alternativo |
| Exception Sequence | E1. Tratar inexistência de competição cadastrada  E1.1 Sistema: Exibe na tela mensagem informando que não competições para serem exibidas  E1.2 - Fim do UC  E2. Tratar inexistência de lançamentos para serem exibidos:  E2.1 Sistema: Exibe na tela mensagem informando que não há lançamentos para serem exibidos  E2.2 - Fim do UC  E3. Tratar não preenchimento de campo obrigatório E3.1 Sistema: Exibe mensagem de erro indicando campo não preenchido  E3.2 Ator: Fecha a mensagem E3.3 Sistema: Executa o passo 5 do fluxo principal ou o passo A3.4 do fluxo alternativo |
| Sub UseCase |  |
| Note | RF4 |