|  |  |
| --- | --- |
|  | **Arquitetura de Softwares**  **2019/2** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificação** | |
| **Grupo** | GESFUT |
| **Integrantes** | Bruno Arthur Führ  Romeu Klering |

**Casos de Uso**

1. **Descrição do Sistema**

Sistema de gestão de clubes de futebol. Este sistema é responsável por gerenciar os contratos de jogadores e funcionários, a nutrição dos jogadores, materiais necessários para o funcionamento do clube, ouvidoria, aquisição de ingressos para os eventos do clube e a gestão de patrimônios do clube.

1. **UC\_001 – Cadastrar dados dos atletas**

**Responsável**: João Francisco Siebel

**Revisor**: Bruno Arthur Führ

Este caso de uso tem como papel a integração das informações dos atletas no que diz respeito as condições médicas e indicadores de performance. Tais informações são altura; peso; históricos médicos de lesões; restrições alimentares; posição que exerce no time; distância que percorre no treino e no jogo; entre outras informações de condicionamento físico;

**Atores**:

Avaliador físico e médico: estes atores são responsáveis por cadastrar, respectivamente, os dados relacionados ao desempenho do atleta e as condições médicas.

Usuário consultante: consulta as informações cadastradas.

**Pré-condições**:

O sistema deve estar populado com: usuários cadastrados e profissionais de comissão técnica.

O usuário deve estar logado no sistema.

**Fluxo principal**:

1. O usuário abre o cadastro de atletas.
2. O sistema retorna o formulário de consulta de atletas.
3. O usuário seleciona “Cadastrar um novo Atleta”.
4. O sistema retorna o formulário de cadastro do atleta.
5. O usuário informa o CPF do atleta.
6. O sistema verifica que o CPF não está cadastrado na base de dados.
7. O usuário informa os dados do atleta
8. O Usuário seleciona “Salvar”
9. O sistema volta para a tela de consulta com o atleta cadastrado consultado.
10. O caso de uso termina

**Fluxo alternativo 1**:

5.a.1) O sistema verifica que o CPF já está cadastrado na base de dados

5.a.2) O sistema carrega os dados do CPF informado

**Pós-condições**:

* Exibição das informações do atleta cujas informações sofreram manutenção.

1. **UC\_002 – Montar cardápio diário**

**Responsável**: João Francisco Siebel

**Revisor**: Bruno Arthur Führ

Este caso de uso tem como papel a criação do cardápio do atleta desejado, pelo nutricionista, de acordo com as informações obtidas pelos médicos e avaliadores físicos, como peso, percentuais de massa corporal, exames médicos, dados nutricionais e restrições alimentares.

**Atores**:

Nutricionista: responsável por avaliar os dados do atleta, objetivos e cadastrar os planos.

Usuário consultante: realiza consulta nas informações conforme a necessidade.

**Pré-condições**:

Usuários cadastrados; Atletas cadastrados com suas avaliações físicas, médicas e restrições alimentares; e materiais disponíveis em estoque;

**Fluxo principal**:

1. Abre o cadastro de atletas;
2. O sistema retorna a tela de consulta de atletas;
3. O usuário informa os filtros para consulta do atleta desejado;
4. O sistema verifica que os filtros estão válidos e consulta os atletas para os filtros;
5. O usuário seleciona o atleta desejado;
6. O sistema retorna a tela de informações do atleta;
7. O usuário seleciona “Planos alimentares” dentro do cadastro do atleta
8. O sistema retorna a tela para cadastro de planos alimentares;
9. O usuário inclui o plano alimentar para o período desejado;
10. Salva as informações;
11. Sai do sistema;

**Pós-condições**:

* Emissão de indicadores alimentares de um determinado atleta ou equipe;
* Emissão do cardápio de um determinado atleta ou equipe em um período;

1. **UC\_003 – Cadastrar contrato de atleta**

**Responsável**: João Francisco Siebel

**Revisor**: Felipe Roque Flores

Este caso de uso tem como papel o cadastro ou renovação do contrato do atleta. Em seu contrato devem constar informações como: nome, idade, salário, telefone, endereço de residência, CPF e RG.

**Atores**:

Advogado: responsável por avaliar os dados da contratação, informações dispostas no contrato e transpor a informação.

**Pré-condições**:

Atleta cadastrado; Atletas cadastrados com suas avaliações físicas, médicas e restrições alimentares;

**Fluxo principal**:

1. O ator responsável loga no sistema;
2. Sistema apresenta tela com opções de cadastro;
3. Usuário seleciona o cadastro de atletas;
4. Sistema apresenta uma lista de atletas;
5. Usuário seleciona o atleta desejado;
6. Abre o contrato do atleta;
7. Sistema devolve o contrato do atleta;
8. Usuário adiciona termos do contrato do atleta;
9. Usuário salva as informações;
10. Sistema salva as informações no banco;
11. Usuário sai do sistema;

**Fluxo Alternativo**:

5a.1) Usuário cadastra um novo contrato para o atleta;

5a.2) Sistema salva as informações no banco;

5a.3) Usuário sai do sistema;

7a.1) Usuário verifica que o contrato está prestes a vencer;

7a.2) Usuário seleciona renovação de contrato;

7a.3) Usuário seleciona o tempo da renovação do contrato;

7a.4) Sistema salva renovação do contrato;

7a.5) Usuário sai do sistema;

**Pós-condições**:

* Emissão do contrato do atleta;

1. **UC\_004 – Abrir chamado de ouvidoria**

**Responsável**: João Francisco Siebel

**Revisor**: Germano Blauth da Silva

Este caso de uso tem como papel a criação de um chamado na ouvidoria, como problemas e ou dúvidas relacionados ao estádio, site online e ao clube em geral. Os problemas podem ser reportados por qualquer indivíduo sendo ele torcedor do time ou não, porém deve ter cadastro no sistema.

**Atores**:

Usuário Solicitante: Realiza a abertura de um novo chamado na ouvidoria conforme sua dúvida ou problema

**Pré-condições**:

Usuário deve estar cadastrado no sistema.

**Fluxo principal**:

1. Usuário acessa o Sistema
2. Sistema verifica as credenciais do usuário
3. Acessa a página da Ouvidoria
4. Clica no botão “Criar Ouvidoria”
5. Sistema apresenta campo para escolher se entre Problema, dúvida ou denúncia
6. Seleciona o tipo de chamado, entre Problema, Dúvida ou Denúncia
7. Sistema apresenta formulário conforme escolha do usuário
8. Usuário Preenche os campos conforme sua solicitação
9. Sistema verifica se todos os campos requeridos foram preenchidos
10. Sistema cria chamado com um número único
11. Sistema envia email para usuário com as informações do chamado criado
12. Salva chamado.
13. Sai do Sistema

**Fluxo Alternativo**:

9.1 Sistema verifica se todos os campos requeridos foram preenchidos

10.1 Sistema apresenta mensagem que os campos requeridos não foram preenchidos

11.1 Usuário Preenche todos campos requeridos conforme sua solicitação

12.1 Sistema cria chamado com um número único

13.1 Sistema envia email para usuário com as informações do chamado criado

14.1 Salvar Chamado

15.1 Sai do Sistema

1. **UC\_005 – Comprar ingressos online**

**Responsável**: João Francisco Siebel

**Revisor**: João Francisco Siebel

Descreve o processo de venda de ingressos para a partida exclusivamente através de portal na internet ou aplicativo.

**Atores**:

Cliente: Responsável pela aquisição de ingressos para a partida.

Sistema: É o responsável por garantir uma transação segura e sem problemas para o cliente.

**Pré-condições**:

* Acesso a internet
* Meio digital de pagamento
* Estar autenticado no portal/aplicativo

**Fluxo principal**:

1. Cliente seleciona que deseja comprar ingressos.
2. Sistema busca partidas disponíveis.
3. Cliente escolhe a partida desejada
4. Cliente seleciona a quantidade de ingressos e os lugares.
5. Sistema valida se o lugar está disponível.
6. Cliente efetua o pagamento dos respectivos ingressos.
7. Sistema valida o pagamento.
8. Sistema envia um comprovante para o email do cliente.

**Fluxo alternativo 01**:

2.1 O sistema não encontra nenhuma partida disponível.

2.2 Cliente é redirecionado para a *home* do portal/aplicativo.

**Fluxo alternativo 02:**

5.1 A validação do sistema falha.

5.2 Sistema pede para que o cliente escolha outros lugares.

Retorna ao passo 5 do fluxo principal.

**Fluxo alternativo 03:**

7.1 Sistema não consegue validar o pagamento

7.1.1 Pagamento é inválido

7.1.1.1 Sistema pede para cliente informar meio de pagamento válido.

7.1.2 Sistema de confirmação do pagamento indisponível.

7.1.2.1 Sistema pede para o cliente tentar novamente.

**Fluxo alternativo 04:**

1.1 Requisição de compra vem do dashboard.

1.2 Cliente seleciona a quantidade de ingressos e os lugares.

1.3 Sistema valida se o lugar está disponível.

1.4 Cliente efetua o pagamento dos respectivos ingressos.

1.5 Sistema valida o pagamento.

1.6 Sistema envia um comprovante para o email do cliente.

**Pós-condições**:

* Cliente tem em posse comprovante de aquisição dos ingressos.

1. **UC\_006 - Realizar Login**

**Responsável**: Bruno Arthur Führ

Este caso de uso tem como papel a verificação da pessoa que está buscando acessar o sistema, seja esta pessoa um cliente do clube, um nutricionista, médico, advogado ou outro interessado em utilizar a aplicação.

**Atores**:

Usuário Solicitante: Informa os dados de acesso ao sistema

**Pré-condições**:

Usuário deve estar cadastrado no sistema.

**Fluxo principal**:

1. Usuário abre o site do GESFUT
2. Sistema retorna a página de login
3. Usuário informa os dados de acesso
4. Sistema verifica que o usuário existe e que a autenticação é válida
5. Sistema retorna tela inicial para o usuário de acordo com seu perfil
6. Usuário realiza as operações que deseja
7. Usuário sai do sistema

**Fluxo Alternativo**:

4.1.1 Sistema verifica que o usuário não existe

4.1.2 Sistema retorna mensagem de erro informando que o usuário não existe

4.2.1 Sistema verifica que a senha do usuário é inválida

4.2.2 Sistema retorna mensagem de erro informando que o usuário não existe

1. **UC\_007 - Abrir Dashboard com informações do clube**

**Responsável**: Romeu Klering Junior

Este caso de uso descreve a funcionalidade de exibição de eventos e notícias, como tanto já ocorridas quanto futuras, bem como o contexto das mesmas, por exemplo qual o campeonato, e como o clube está (ex.: classificação).

**Atores**:

Usuário Solicitante: Faz uma requisição das informações via interface.

**Pré-condições**:

Usuário deve estar cadastrado no sistema.

**Fluxo principal**:

1. Usuário seleciona a opção do dashboard (home page).
2. Sistema busca as informações dos eventos e notícias.
3. Sistema exibe na tela.
4. Usuário analisa a informação, ou seleciona uma das opções da página:

4.1 Comprar Ingresso (UC\_005)

4.2 Exibir/Manter Partida/Notícia

4.3 Criar Partida/Notícia

1. Usuário fecha o sistema.

**Fluxo Alternativo 01**:

1.1 Sistema falha em buscar as informações.

1.2 Sistema exibe uma mensagem de erro informando o usuário da falha.

**Fluxo Alternativo 02**:

4.1.1 Sistema falha em redirecionar para a funcionalidade de compra de ingressos.

4.1.2 Sistema retorna mensagem de erro informando que houve uma falha.

**Fluxo Alternativo 03**:

4.2.1 Sistema falha em redirecionar para a funcionalidade de exibir/manter partida/notícia.

4.2.2 Sistema retorna mensagem de erro informando que houve uma falha.

**Fluxo Alternativo 04**:

4.3.1 Sistema falha em redirecionar para a funcionalidade de criar partida/notícia.

4.3.2 Sistema retorna mensagem de erro informando que houve uma falha.