Título: Criar evento

Atores: Organizador

Pré-condições: O organizador do sistema tem acesso ao sistema.

Fluxo principal:

1 - O organizador seleciona a opção “Evento” no menu principal.

2 - O sistema apresenta uma lista de eventos

3 - O organizador seleciona a opção “Adicionar evento”.

4 - O sistema apresenta um formulário para preencher os dados do evento incluindo nome, arte marcial, data inicial, data final e descrição

5 - O organizador preencha o formulário com as informações do evento e no final está preenchido carrega no botão “Submeter”

6 - O sistema valida as informações e armazena o evento na base de dados

7 - O sistema retorna uma mensagem de sucesso

Fluxos alternativos:

5.1 - O organizador insere um nome com caracteres impróprios

5.1.1 - O sistema apresenta a Mensagem de aviso “Introduza novamente o nome com caracteres alfabéticos”.

5.2 - O organizador insere uma arte marcial não existe no sistema.

5.2.1 - O sistema apresenta uma mensagem de erro “Insira uma arte marcial válida”.

5.3 - O organizadora insere uma data inicial ou data final inválida.

5.3.1 - O sistema apresenta uma mensagem de erro “Insira uma data válida <dd-mm-yyyy>”.

5.4 - O organizador excede os caracteres máximos na descrição.

5.4.1 - O sistema apresenta uma mensagem de erro ”Não chega os 254 caracteres”.

5.1 - Se o organizador do sistema decidir cancelar a criação do evento, ele pode clicar no botão “Cancelar” a qualquer momento durante o processo.

5.1.1 - O sistema envolve mensagem de confirmação para garantir que o organizador realmente seja cancelar a operação.

5.2 - Se o organizador confirmar que deseja cancelar a operação, o sistema limpa todos os campos preenchidos.

5.2.1 - O sistema retorna à tela anterior ou volte ao menu principal, dependendo de onde o organizador estava no processo.

5.2.2 - O sistema exibe uma mensagem informando que a operação foi cancelada com sucesso.

Pós condições: O evento é criado e fica disponível no sistema para ser gerenciado.

Título: Registar resultado de prova

Atores: Organizador

Pré-condições: Organizador do sistema tem acesso ao sistema e o evento está em andamento.

Fluxo principal:

1 - O organizador do sistema acessa à página da prova desejada.

2 - O sistema apresenta uma lista de atletas inscritos na prova, bem como os resultados de todos os combates anteriores, caso a prova já tenha começado.

3 - Organizador selecionou combate desejado.

4 - O sistema apresentou formulário para preencher o resultado do combate, incluindo a escolha do vencedor e inserção dos pontos.

5 - Organizador preencha o formulário com as informações do resultado.

6 - O sistema valida as informações e armazena-as num ficheiro de texto.

7 - O sistema retorna uma mensagem de sucesso.

Fluxo alternativo:

Caso o organizador deseja cancelar o “Registar resultado da prova”:

4.1 - Se o organizador decidir cancelar o registo do resultado da prova, ele pode clicar no botão “Cancelar” a qualquer momento durante o processo.

4.1.1 - O sistema exibe uma Mensagem de confirmação para garantir que o organizador realmente deseja cancelar a operação.

4.2 - Se o organizador confirmar que deseja cancelar a operação, o sistema limpa todos os campos preenchidos.

4.2.1 - O sistema retorna à tela anterior.

4.2.2 – O sistema exibe uma mensagem informando que a operação foi cancelada com sucesso.

4.1 - Se o combate selecionado não estiver disponível para registo de resultado, o sistema retorna mensagem de erro.

6.1 - Se houver algum erro na validação das informações, o sistema retorna uma mensagem de erro.

Pós condições: O resultado do atleta registado e fica disponível no sistema para ser consultado.

Título: Login

Atores: Organizador

Pré-condições:

1 - O usuário deve estar registado no sistema.

2 - O sistema de login deve estar a funcionar corretamente.

Fluxo principal:

1 - Organizador clica no botão “Login” presente numa das páginas

2 - O sistema exibe a tela do login solicitando que o usuário introduza o nome de utilizador e a palavra-passe.

3 - Usuário introduza as suas informações de login e clique em ” Entrar”.

4 - O sistema valoriza essa informações do organizador, verificando se correspondem aos registos do ficheiro de texto.

5 - Se, as informações do usuário forem válidas sistema autêntica o organizador e permite o acesso ao sistema.

Fluxo alternativo:

5.1 - Se, as informações, não forem válidas, o sistema exibe uma mensagem de erro informando que as credenciais não estão corretas e solicita que tente novamente.

Título: Criar prova

Atores: Organizador

Pré-condições: O organizador tem de estar autenticado no sistema.

Fluxo principal:

1 - O organizador acede à página de eventos.

2 - O sistema devolve uma página com todos os eventos.

3 - O organizador clica no evento ao qual criar uma prova.

4 - O sistema envolve o evento requerido.

5 - O organizador clica no botão “Criar prova”.

6 - O sistema envolve um formulário para criar uma prova para aquele evento.

7 – O organizador introduza as informações requeridas no formulário e clica no botão “Submeter”.

8 - O sistema introduz as informações do formulário num ficheiro de texto.

Fluxo alternativo:

7.1 - Organizador em ser caracteres inválidos nos campos do formulário.

8.1 - O sistema devolve massagem de erro a dizer que os campos são inválidos.

Título: Editar evento

Atores: Organizador

Fluxo principal:

1 - O organizador seleciona opção “Eventos” no menu principal.

2 - O sistema apresenta uma lista de eventos.

3 - O organizador seleciona o ícone do lápis, que corresponde à opção editar evento.

4 - O sistema apresenta um formulário com os dados do evento, sendo eles nome, arte marcial, data inicial, data final e descrição.

5 - O organizador edita os Campos de formulário com as informações que pretende mudar e, após isso, clica no botão “Submeter”.

6 - O sistema, valida essas informações e atualiza o evento num ficheiro de texto.

7 - O sistema retorna uma mensagem de sucesso.

Fluxo alternativo:

4.1 - Caso o organizador, selecione a opção “Cancelar” o programa retorna à página de eventos e o sistema volta a apresentar a lista de eventos.

5.1 - Caso organizador insira caracteres impróprios e clique em “Submeter” o sistema apresenta uma mensagem de aviso ”Introduza novamente com caracteres válidos”.

Título: Adicionar atletas a uma prova.

Atores: Organizador.

Fluxo principal:

1 - O organizador seleciona a opção “Evento” no menu principal.

2 - O sistema apresenta uma lista de eventos.

3 - O organizador clica no evento desejado.

4 - O sistema apresenta lista das provas do evento.

5 - O organizador clica na prova desejada.

6 - O sistema apresenta a lista de atletas inscritos na prova, caso a prova ainda não tenha começado.

7 - O organizador clica no botão ”Adicionar atleta”.

8 - O sistema apresenta a lista de atletas inscritos na aplicação e que correspondem à classe de peso e género do evento.

9 - O organizador seleciona o atleta que pretende inserir na prova, inserido o seu peso e clicando no botão “+”, que corresponde à ação “Adicionar atleta à prova”.

10 - O sistema retorna uma mensagem de sucesso.

Fluxo alternativo:

6.1 - Caso prova já tenha começado o sistema não apresenta o botão “Adicionar atleta” e, sendo assim, o organizador não pode adicionar atletas à prova.

8.1 - Caso organizador coloque na barra de pesquisa um nome que não se encontre no sistema, a lista aparece vazia, obrigando o organizador a alterar a pesquisa.

9.1 - Caso o organizador insira caracteres impróprios no campo “Inserir peso” e clique em “Adicionar atleta”, o sistema apresenta a mensagem de erro “Introduza novamente com caracteres válidos”.

a