

Casos de uso



Diagrama de Casos de Uso

O diagrama apresenta um círculo centralizado com o texto "Casos de uso". Ao redor deste círculo central, há quatro círculos menores, cada um contendo uma fase do processo. Estes quatro círculos estão conectados por uma linha curva que os envolve, formando um anel contínuo.

Visão Lógica:
Consultar dados,
efetuar cadastros.
Classes de
torcedor, diretor
e jogador.

Processos: Criação de
usuários, criação de
times, elaboração da
agenda, criação do
mapa dos bairros

Implementação:
aplicação dos
códigos, interface e
banco de dados

Implantação: Aplicativo para
celular e desktop. Definições
de segurança, integridade dos
dados, privacidade e
confiabilidade dos dados.
Análise da dinâmica do uso do
aplicativo, melhorando a
usabilidade.

A parte lógica é baseada no que está sendo oferecido ao usuário, as questões de consulta, inserção dos dados.

A implantação visa buscar os aspectos de segurança das informações inseridas no aplicativo, mostrando aos usuários que o sistema é algo confiável e os seus dados particulares estão protegidos, além de poder confiar nas informações ali mostradas. A ideia é criar menus bem objetivos e claros para facilitar o uso do aplicativo, fazendo com que a memorização do uso seja simples.

Alguns processos serão realizados pelo aplicativo sem mostrar ao usuário, os bairros de São Paulo precisam estar definidos antes do usuário iniciar o uso do aplicativo e assim gerar um mapa dentro do aplicativo, criar os tipos de formulários, o tipo de agenda a ser exibida.

Implementação será o código, o uso do banco de dados e a interface, códigos que sejam fáceis de mudar caso haja necessidade no futuro, acesso prático ao banco de dados e criar uma interface que seja familiar ao usuário e atrativa, baseada no assunto do aplicativo que é o futebol.