

Alunos:

Pedro Macedo Luna

Samuel Bueno Lins Gandra Percy

Mini-Mundo Expandido

O sistema é uma plataforma de informações esportivas projetada para entregar conteúdo dinâmico, atualizado e personalizado conforme os interesses do usuário. O domínio abrange desde o acesso básico de visitantes até operações administrativas internas, estruturando-se em torno de entidades centrais, regras de sessão e fluxos de navegação distintos.

1. Entidades Centrais

Usuário: Entidade que representa qualquer indivíduo registrado na plataforma. Cada usuário possui dados pessoais mínimos (id, nome, email, senha) e pode realizar cadastro, login, logout e personalização de preferências.

Esporte: Representa uma modalidade esportiva cadastrada na plataforma (futebol, basquete, vôlei etc.).

Atleta: Entidade que modela um esportista associado a um ou mais esportes.

Preferência Usuário: Entidade de relação entre usuário e esporte, registrando os esportes favoritos de cada usuário.

Admin: Papel especial com permissões elevadas para adicionar, editar ou remover atletas e esportes direto no banco de dados.

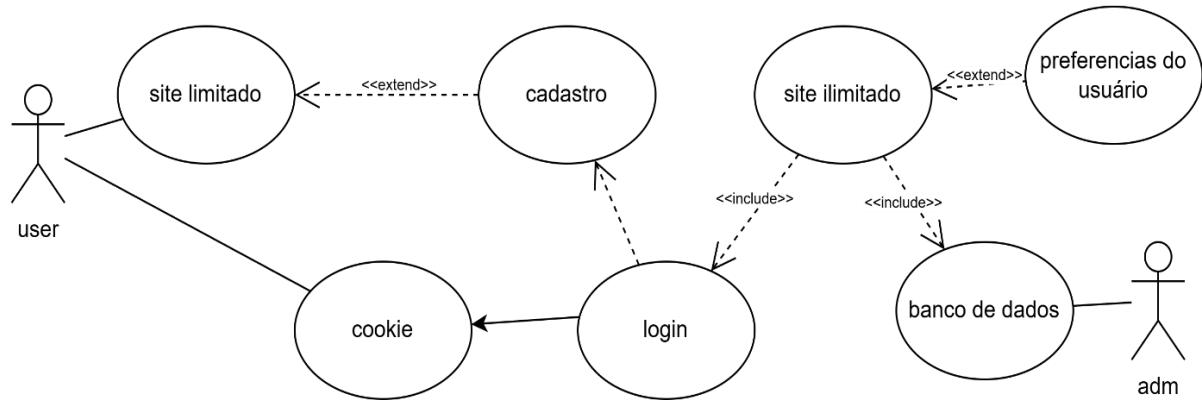
2. Cenário Principal: Acesso e Visualização Personalizada (Usuário Registrado)

1. Início da Sessão: O usuário insere credenciais, o controlador valida no banco e cria a sessão.
2. Configuração de Preferências: No primeiro login, o usuário é redirecionado para a tela de personalização para selecionar seus esportes favoritos.
3. Home Completa: Após salvar as preferências, o usuário é direcionado para a home logada.
4. Visualização Personalizada: O controlador consulta o banco de dados para obter os esportes associados ao usuário e exibe a home completa e personalizada.

3. Cenário Alternativo: Acesso de Visitante (Conteúdo Limitado)

1. Acesso Inicial: Usuário acessa a página inicial sem estar logado.
2. Verificação de Sessão: O controlador não encontra uma sessão ativa.
3. Conteúdo Limitado: O controlador executa uma consulta restrita para exibir apenas três esportes.
4. Exibição Restrita: A interface mostra um conteúdo limitado, incentivando o login ou cadastro.

4. Diagrama de Caso de Uso



- O usuário não logado acessa o site limitado, que oferece apenas a funcionalidade de acessar 3 esportes sem personalização de acordo com as preferencias pessoais.
- A qualquer momento ele pode acionar o caso de uso cadastro, que cria uma conta no sistema.
- Após cadastrar-se, o usuário executa o login, que obrigatoriamente inclui o uso de cookies para manter a sessão.
- Uma vez logado, o usuário passa a acessar o site ilimitado, com todas as disponibilidades de esportes, cujo funcionamento inclui dependências diretas do login e do banco de dados para recuperar informações persistidas.
- Dentro do site ilimitado, o caso de uso preferências do usuário estende seu comportamento, permitindo o usuário de selecionar as preferencias de acordo com os esportes a gosto.

- As informações dos esportes são adicionadas diretamente ao banco de dados por não termos uma interface somente para administradores.