

Caso de uso <Cadastro de Usuário>

Precondições

- | |
|--|
| 1. O usuário deve não estar registrado no sistema. |
|--|

Fluxo principal

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Usuário acessa a tela de registro no app.2. Usuário preenche o formulário de cadastro com suas informações pessoais.3. Sistema valida os dados.4. Sistema cria conta do usuário.5. Sistema encaminha o usuário para a página inicial do aplicativo. |
|--|

Fluxo alternativo <Email já cadastrado>

Precondições	1. Email fornecido já está cadastrado no sistema.
Passos	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema avisa que o email fornecido já está em uso.2. O usuário é solicitado a registrar um novo email ou fazer login.

Caso de uso <Cadastro de ONG>

Precondições

- | |
|--|
| 1. A ONG deve não estar registrada no sistema. |
|--|

Fluxo principal

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Representante da ONG acessa a tela de registro no app.2. Representante preenche o formulário de cadastro com informações sobre a ONG (nome,email,senha,missão,área de atuação).3. Sistema valida os dados.4. Sistema cria conta.5. Sistema encaminha o usuário para a página inicial do aplicativo. |
|--|

Fluxo alternativo <Dados inválidos>

Precondições	1. Sistema detecta informações inválidas.
Passos	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema percebe informações inválidas ou em branco.2. Sistema destaca campos a serem corrigidos.3. Representante da ONG corrige os erros.4. Sistema valida os dados.5. Se correto, sistema cria a conta da ONG. Ao contrário, o fluxo retorna ao passo 2.

Caso de uso <Criação de Projeto Social>

Precondições

- | |
|---|
| 1. O usuário deve estar autenticado no sistema. |
|---|

Fluxo principal

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Usuário acessa página de criação de projetos.2. Representante preenche o formulário de cadastro com detalhes do projeto.3. Sistema valida os dados.4. Sistema cria projeto e associa ao usuário.5. Sistema exibe uma mensagem de confirmação sobre a criação do projeto. |
|---|

Fluxo alternativo <Cancelar criação do projeto>

Precondições	1. Usuário desiste da criação do projeto durante o formulário.
Passos	<ol style="list-style-type: none">1. Usuário decide cancelar a criação do projeto2. Sistema exibe mensagem confirmando cancelamento.3. Sistema redireciona o usuário para página inicial.

Caso de uso <Convite de voluntários para Projeto Social>

Precondições

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. O usuário responsável pelo projeto deve estar autenticado no sistema.2. O projeto deve ter sido criado. |
|---|

Fluxo principal

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Usuário responsável pelo projeto acessa a página de gerenciamento do projeto.2. Usuário seleciona a opção “convidar voluntário”.3. Usuário insere email do convidado.4. Sistema envia convite via email para o convidado.5. Voluntário recebe o convite com opção de aceitar ou não.6. Se o voluntário aceitar, o sistema associa o mesmo ao projeto. |
|---|

Fluxo alternativo <Convite para email inválido>

Precondições	<ol style="list-style-type: none">1. O email inserido não está registrado no aplicativo.
Passos	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema detecta email inválido2. Sistema exibe mensagem de erro informando que o email é inválido.3. Usuário corrige o email e tenta reenviar o convite.

Caso de uso <Gerir projeto social>

Precondições

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. O usuário responsável pelo projeto deve estar autenticado no sistema.2. O projeto deve ter sido criado. |
|---|

Fluxo principal

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Usuário responsável pelo projeto acessa a página de gerenciamento do projeto.2. Usuário visualiza informações gerais do projeto3. Usuário cadastra novas ações4. Usuário faz upload de fotos para documentar o projeto.5. Usuário acompanha o progresso. |
|---|

Fluxo alternativo <Editar ações>

Precondições	1. Usuário deve querer editar alguma ação no projeto
Passos	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário acessa a página de gerenciamento do projeto.2. O usuário seleciona a ação ou evento que deseja editar.3. O usuário faz as edições necessárias nos detalhes da ação ou evento, como título, descrição, data ou local.4. O sistema valida as alterações feitas pelo usuário5. O sistema atualiza as informações da ação ou evento.