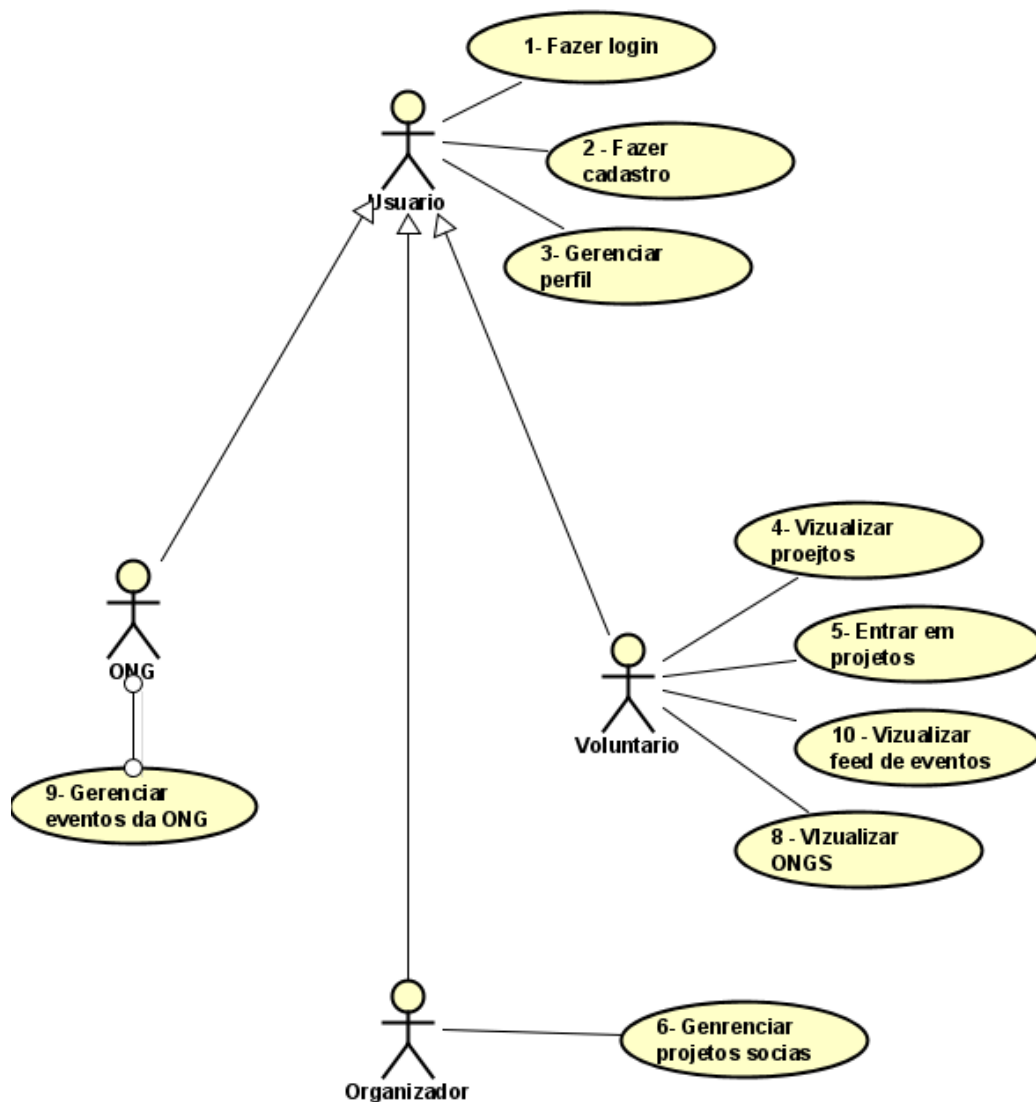


## Engenharia de Requisitos – Entrega 4 - Sprint 3

**1. Contexto da Solução**

A solução proposta é a criação de uma plataforma web centralizada, responsiva e acessível, que visa facilitar o encontro de quem quer se voluntariar e quem precisa de mão de obra voluntária, seja pessoa física ou ONG. A ideia do site é permitir tanto o cadastro de pessoas físicas quanto ONGs para que ambos consigam criar projetos sociais, cadastrar eventos, promover ações solidárias, entre outras diversas funcionalidades para atender às necessidades de ambos os grupos e facilitar o voluntariado.

**2. Diagramas de Caso de Uso dos Requisitos priorizados**

**3. Matriz de rastreabilidade de requisitos atualizada**

# ID	Requisito	Caso de Uso	Nome Caso de Uso	Prioridade
RF01	O usuário deve poder escolher se cadastrar como organizador ou voluntário no aplicativo	2	Fazer cadastro	Alta
RF02	O usuário como voluntário deve poder se cadastrar no aplicativo preenchendo seus dados básicos	2	Fazer cadastro	Alta
RF03	O usuário como organizador (ONG ou Pessoa Física) deve poder se cadastrar no aplicativo preenchendo seus dados básicos	2	Fazer cadastro	Alta
RF04	O usuário deve poder efetuar login no aplicativo usando suas credenciais de acesso	1	Fazer login	Alta
RF05	O usuário deve poder alterar a senha se necessário	3	Gerenciar perfil	Média
RF06	O usuário deve poder recuperar a senha caso esqueça	3	Gerenciar perfil	Média
RF07	O usuário deve poder alterar seus dados pessoais e sua foto de perfil quando quiser	3	Gerenciar perfil	Baixa
RF08	O usuário deve poder cadastrar projetos sociais com as informações necessárias (nome, descrição, data de início, data de fim, status e endereço completo)	6	Criar projeto social	Alta
RF09	O usuário deve poder alterar as informações do projeto criado, se desejado	7	Gerenciar projeto social	Média

RF10	<b>O usuário deve poder excluir um respectivo projeto, se desejado</b>	7	Gerenciar projeto social	Alta
RF11	O usuário deve conseguir convidar pessoas voluntárias, sejam elas usuários externos ou da plataforma, para um projeto cadastrado a partir do número de telefone ou e-mail	7	Gerenciar projeto social	Média
RF12	O sistema deve enviar um e-mail ou mensagem via WhatsApp com um link de acesso para o usuário convidado a ingressar em um projeto	7	Gerenciar projeto social	Média
RF13	O usuário deve poder visualizar um painel com todos os projetos que ele está participando	4	Visualizar projetos	Média
RF14	O usuário deve poder visualizar com detalhes as informações de um determinado projeto	4	Visualizar projetos	Média
RF15	O sistema deve enviar notificações para o usuário sobre o(s) projeto(s) que ele ingressou	7	Gerenciar projeto social	Média
RF16	O usuário deve poder criar eventos dentro de projetos cadastrados e ativos com as informações necessárias (data, horário, descrição)	7	Gerenciar projeto social	Alta
RF17	O usuário deve poder associar um ou mais usuários a um evento cadastrado	7	Gerenciar projeto social	Baixa
RF18	O usuário deve poder adicionar fotos em um evento	7	Gerenciar projeto social	Baixa

RF19	O sistema deve gerar um portfólio detalhado de cada projeto cadastrado	7	Gerenciar projeto social	Baixa
RF20	O usuário deve poder enviar mensagens ao criador e aos voluntários dos projetos com os quais ele está associado	4, 5	Visualizar projetos, entrar em projetos	Média
RF21	O usuário deve poder comentar os eventos do projeto	4, 5	Visualizar projetos, entrar em projetos	Baixa
RF22	O usuário deve poder avaliar um projeto	4, 5	Visualizar projetos, entrar em projetos	Baixa
RF23	O usuário como ONG deve poder criar uma página com informações da organização (atividades, imagens, eventos, e outros dados da organização)	7	Gerenciar projeto social	Alta
RF24	O usuário como voluntário deve poder visualizar uma página que disponibilize as informações de uma ONG	4	Visualizar projetos	Alta
RF25	O usuário deve poder divulgar vagas de trabalho voluntário	6	Gerenciar projeto social	Alta
RF26	O usuário deve poder receber mensagens de outros voluntários pelo aplicativo	4	Visualizar projeto	Baixa
RF27	O usuário deve poder alterar seu e-mail se necessário	3	Gerenciar Perfil	Baixa
RF28	O usuário deve poder se vincular à um projeto social	5	Entrar em projeto social	Alta

#### 4. Casos de Uso descritivos referentes à solução proposta

##### 4.1. Caso de Uso – Cadastro

<b>Caso de Uso</b>	<b>UC001 - Realizar Cadastro</b>
Ator primário	Usuário (organizador ou voluntário)
Pré-condição	O usuário deve possuir acesso à internet.
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário acessa a tela de cadastro</li> <li>2. Usuário seleciona o tipo de conta a ser criada (voluntário ou organizador)</li> <li>3. Usuário preenche todos os dados pessoais requeridos para cada tipo (ONG, pessoa física ou voluntário)</li> <li>4. Usuário aceita os termos de condição de uso da plataforma</li> <li>5. Usuário pressiona o botão de “Cadastrar”</li> </ol>
Fluxo Alternativo	No passo 5, caso seja identificado que o e-mail inserido já existe no sistema, será exibido uma mensagem de que o usuário já possui cadastro e ele será prontamente redirecionado para a tela de Login.
Fluxo de Exceção	No passo 4, caso o usuário perca o acesso à internet durante o processo de finalização de cadastro, será exibida uma mensagem de erro constando que não foi possível efetuar o cadastro e que ele deve tentar novamente mais tarde.
Pós-condição	O usuário será redirecionado para tela de Login e poderá inserir as credenciais necessárias (e-mail e senha) para fazer o primeiro acesso à sua conta.

#### 4.2. Caso de Uso – Login

<b>Caso de Uso</b>	<b>UC002 - Realizar Login</b>
Ator primário	Usuário (organizador ou voluntário)
Pré-condição	O usuário deve possuir uma conta cadastrada no sistema.
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário acessa a tela de login</li> <li>2. Usuário preenche as credenciais de e-mail e senha</li> <li>3. Usuário pressiona o botão de “Entrar”</li> </ol>
Fluxo Alternativo	No passo 1, caso o usuário tenha perdido a senha de acesso, ele poderá acessar o fluxo de recuperação de senha para redefini-la e depois fazer o login novamente.

Fluxo de Exceção	<p>Entre os passos 2 e 3, caso o usuário insira credenciais que não tenham registro no sistema, ele não poderá fazer login e deverá ser redirecionado para o fluxo de cadastro.</p> <p>No passo 3, caso o usuário perca o acesso à internet, será exibida uma mensagem de erro constando que não foi possível efetuar o login e que ele deve tentar novamente mais tarde.</p>
Pós-condição	Após finalizar o passo 4, o usuário será redirecionado para tela de Home e poderá acessar todas as funcionalidades oferecidas no aplicativo.

#### 4.3. Caso de Uso – Cadastrar Projeto Social

<b>Caso de Uso</b>	<b>UC003 - Cadastrar projeto social</b>
Ator primário	Usuário (organizador)
Pré-condição	O usuário deve possuir uma conta cadastrada no sistema como organizador (pessoa física ou ONG).
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário acessa a tela de “Cadastrar projeto social” pela Home do aplicativo</li> <li>2. Usuário insere os dados básicos do evento</li> <li>3. Usuário pressiona o botão de “Criar”</li> </ol>
Fluxo de Exceção	No passo 3, em caso de erro de internet ou caso o usuário tenha atingido o limite de projetos sociais criados, deve gerar um erro indicando o respectivo problema para o usuário.
Pós-condição	Após finalizar o passo 3, o usuário poderá visualizar seu projeto social na timeline do aplicativo e na aba de Projetos.

#### 4.4. Caso de Uso - Gerenciar Perfil

<b>Caso de Uso</b>	<b>UC004 - Gerenciar Perfil</b>
Ator primário	Usuário (organizador ou voluntário)
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário acessa a tela de gerenciar perfil</li> <li>2. Usuário visualiza os seus dados já cadastrados e modifica como quiser.</li> <li>3. Usuário preenche todos os campos novamente com seus dados pessoais requeridos para cada tipo (ONG, pessoa física ou voluntário)</li> <li>4. Usuário aceita os termos de condição de uso da plataforma</li> <li>5. Usuário pressiona o botão de “Confirmar edição”</li> </ol>
Fluxo Alternativo	No passo 3, caso seja identificado que algum dado inserido é igual aos que o usuário já possui, será exibido uma mensagem de que o usuário não pode utilizar dados iguais aos anteriores.
Fluxo de Exceção	No passo 5, caso o usuário perca o acesso à internet durante o processo de finalização de mudança de dados, será exibida uma mensagem de erro constando que não foi possível efetuar a mudança e que ele deve tentar novamente mais tarde.
Pós-condição	O usuário será redirecionado para a tela principal novamente com os dados novos já cadastrados.

#### 4.5. Caso de Uso - Gerenciar projeto social

<b>Caso de Uso</b>	<b>UC005 - Gerenciar Projeto Social</b>
Ator primário	Usuário (organizador)
Pré-condição	O usuário deve ser um organizador
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário acessa a tela de Gerenciar Projeto Social</li> <li>2. Usuário visualiza as informações dos projetos sociais já criados e modifica como desejar.</li> <li>3. Usuário preenche as novas informações nos campos que deseja modificar.</li> <li>4. Usuário pressiona o botão de “Confirmar”</li> </ol>
Fluxo Alternativo	No passo 3, caso o organizador insira algum dado que não é válido, não será possível realizar a mudança e ele receberá uma notificação.

Fluxo de ExceçãoSa	No passo 4, caso o usuário perca a conexão com a internet, o processo será interrompido e ele terá que realizá-lo novamente.
Pós-condição	O usuário(organizador) será redirecionado para a tela de Gerenciar Projeto Social novamente e poderá visualizar o projeto com os novos dados.

#### 4.6. Caso de Uso - Entrar em projeto social

<b>Caso de Uso</b>	<b>UC006 - Entrar em Projeto</b>
Ator primário	Usuário (voluntário)
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado e deve possuir acesso a internet
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário acessa a tela dos projetos sociais</li> <li>2. Usuário visualiza o projeto que deseja entrar</li> <li>3. Usuário seleciona a opção entrar e preenche todos os campos necessários</li> <li>4. Usuário confirma a entrada.</li> </ol>
Fluxo Alternativo	No passo 3, caso o usuário já faça parte do projeto social em que está visualizando, não será possível realizar a entrada e ele deve escolher outro projeto.
Fluxo de Exceção	No passo 4, caso o usuário perca o acesso à internet durante o processo de entrada, será exibido uma mensagem de erro constando que não foi possível entrar e que ele deve tentar novamente mais tarde
Pós-condição	O usuário é incluído no projeto e será redirecionado para a tela de visualizar projetos sociais novamente.

#### 4.7. Caso de Uso - Visualizar projetos sociais

<b>Caso de Uso</b>	<b>UC007 - Visualizar Projetos</b>
Ator primário	Usuário (voluntário)
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado e deve possuir acesso a internet
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário acessa a tela dos projetos sociais</li> <li>2. Usuário visualiza os projetos sociais criados pelos organizadores.</li> </ol>



	3. Caso queira, ele pode abrir os projetos e visualizar suas informações.
Fluxo Alternativo	No passo 2, caso o usuário não se interesse por nenhum projeto, ele pode voltar para a tela inicial através da barra de navegação.
Fluxo de Exceção	No passo 3, caso o usuário perca a conexão com a internet, o processo de visualização dos projetos é interrompido e deve ser feito novamente.
Pós-condição	O usuário volta a tela inicial após ver os projetos sociais

#### 4.8. Caso de Uso - Visualizar informações da ONG

<b>Caso de Uso</b>	<b>Visualizar informações da ONG</b>
Ator primário	Usuário
Pré-condição	Uma página da ONG deve ter sido registrada no site e o usuário deve estar logado.
Fluxo Principal	1 - O usuário deseja visualizar uma ONG 2 - O usuário vai para a página das ONGS criadas no site 3 - Usuário visualiza as informações da página da ONG que deseja 4 - Usuário termina a visualização
Fluxo Alternativo	Durante o passo 3, o usuário pode interromper a visualização e navegar para outra página.
Fluxo de Exceção	No passo 2, caso o usuário perca a conexão com a internet, o processo de redirecionamento para a página de detalhes da ONG será cancelado.
Pós-condição	Após concluir a visualização das informações da página da ONG criadas, o usuário pode navegar pelo site.

#### 4.9. Caso de Uso - Cadastro de ONG

<b>Caso de Uso</b>	<b>Cadastro de ONG</b>
Ator primário	ONG
Pré-condição	Deve ser realizada pela ONG
Fluxo Principal	1 - Deseja-se cadastrar uma ONG 2 - O usuário vai para a página onde se realiza o cadastro 3 - Preenche as informações necessárias para a criação da ONG 4 - Conclui o cadastro
Fluxo Alternativo	Após o passo 4, caso algo tenha sido cadastrado incorretamente, o usuário pode editar os dados informados.
Fluxo de Exceção	No passo 4, caso o usuário perca a conexão com a internet, o processo de cadastro será cancelado e deve ser realizado novamente.
Pós-condição	Após o cadastro da ONG, o usuário é redirecionado para a página onde pode visualizar a ONG criada.

### 5.0. Caso de Uso - Criação de página da ONG

<b>Caso de Uso</b>	<b>Criação de página da ONG</b>
Ator primário	ONG
Pré-condição	Deve ser realizada pela ONG, alguma ONG deve ter sido cadastrada.
Fluxo Principal	1 - Deseja-se criar uma página da ONG cadastrada anteriormente. 2 - Navega para a página de criação da página da ONG

	4 - Preenche as informações necessárias 5 - Conclui a criação da página.
Fluxo Alternativo	Caso queira, após o passo 5, é possível excluir a página da ONG que foi criada.
Fluxo de Exceção	Caso o usuário perca a conexão com a internet durante o passo 2, a navegação não será realizada.
Pós-condição	A página da ONG é criada com sucesso e após concluir volta-se à página principal.

## 6.0 Caso de uso - O usuário deve poder comentar os eventos do projeto

<b>Caso de Uso</b>	<b>Usuário pode comentar em eventos do projeto</b>
Ator primário	Usuário
Pré-condição	O usuário deve estar autenticado no sistema e ter acesso à página do evento.
Fluxo Principal	1- Usuário acessa a página do evento. 2- Usuário clica na opção de adicionar comentário. 3- Sistema exibe um campo de texto para o usuário digitar o comentário. 4- Usuário digita o comentário e clica em "Enviar". 5- Sistema valida o comentário (não vazio, sem palavras ofensivas, etc.). 6- Sistema salva e exibe o comentário na página do evento.
Fluxo Alternativo	Se o comentário contiver palavras ofensivas, o sistema exibe uma mensagem de erro e não salva o comentário.
Fluxo de Exceção	Usuário seleciona opção de cancelar comentario

Pós-condição	Comentário é exibido na parte de eventos
--------------	--

### 6.1 Caso de uso - O usuário deve poder recuperar a senha caso esqueça

<b>Caso de Uso</b>	<b>O usuário deve poder recuperar a senha caso esqueça</b>
Ator primário	Usuário
Pré-condição	Usuário deve possuir cadastro, usuário deve ter esquecido a senha
Fluxo Principal	1 - O usuário deseja recuperar ou mudar sua senha 2 - O usuário escolhe a opção de esqueceu sua senha na opção login ou na pagina de suas credenciais 3 - O usuário seleciona a opção para recuperar sua senha, por email ou telefone. 4 - O usuário confirma o email e digita as novas credenciais 5 - O usuário realiza o login com sucesso
Fluxo Alternativo	No passo 3, caso o usuário escolha receber o código pelo telefone, ele deve confirmar o código enviado e somente depois disso, partir para o passo 4, confirmando suas novas credenciais e realizando o login
Fluxo de Exceção	Caso o usuário não tenha acesso ao email e nem ao telefone cadastrados na conta, não será possível recuperar, e será necessário criar outra conta caso queira.
Pós-condição	O usuário volta à página inicial e realiza o login com suas novas credenciais.

### 6.2 Caso de uso - O usuário deve conseguir convidar pessoas voluntárias, sejam elas usuários externos ou da plataforma, para um projeto cadastrado a partir do número de telefone ou e-mail

<b>Caso de Uso</b>	O usuário deve conseguir convidar pessoas voluntárias, sejam elas usuários externos ou da
--------------------	---

	plataforma, para um projeto cadastrado a partir do número de telefone ou e-mail
Ator primário	Usuário
Pré-condição	Usuário deve possuir cadastro, deve possuir um projeto social cadastrado.
Fluxo Principal	1 - O usuário deseja realizar um convite para o projeto social cadastrado 2 - O usuário acessa a página dos projetos sociais cadastrados 3 - O usuário escolhe o projeto social e realiza o convite pela opção “convidar” 4 - O usuário preenche os campos e realiza o convite
Fluxo Alternativo	Caso durante o passo 3 o usuário perca a conexão com a internet, não será possível realizar o convite.
Fluxo de Exceção	Caso o usuário informe no passo 4 dados que não são válidos, não será possível realizar o convite.
Pós-condição	O convite é feito com sucesso e o novo participante é adicionado no projeto caso aceite.

### 6.3 Caso de uso - Usuário pode avaliar um projeto

<b>Caso de Uso</b>	<b>Usuário pode avaliar um projeto</b>
Ator primário	Usuário
Pré-condição	O usuário deve estar autenticado no sistema e ter acesso à página do projeto.
Fluxo Principal	1- Usuário acessa a página do projeto. 2- Usuário clica na opção de avaliação. 3- Sistema exibe uma interface para selecionar uma nota (geralmente estrelas ou pontos) e adicionar comentários opcionais. 4- Usuário seleciona a nota e adiciona um comentário, se desejar. 5- Usuário clica em "Enviar Avaliação".

	6- Sistema valida a avaliação e salva a nota e comentário.
Fluxo Alternativo	Se a nota não for selecionada, o sistema exibe uma mensagem de erro.
Fluxo de Exceção	Usuário seleciona opção de cancelar avaliação
Pós-condição	Avaliação é recebida pelo administrador do evento

#### 6.4 Caso de uso - ONG pode criar uma página para visualização da empresa

<b>Caso de Uso</b>	<b>ONG pode criar página de visualização da empresa</b>
Ator primário	Usuário
Pré-condição	O usuário deve estar autenticado no sistema e ter permissões de administrador ou representante da ONG.
Fluxo Principal	<p>1- Usuário (ONG) acessa a área de criação de página.</p> <p>2- Sistema exibe um formulário para inserir informações da organização (nome, descrição, atividades, imagens, eventos, etc.).</p> <p>3- Usuário preenche os campos necessários e faz upload das imagens.</p> <p>4- Usuário clica em "Salvar".</p> <p>5- Sistema valida as informações e salva os dados.</p> <p>6- Sistema exibe a página da ONG com as informações fornecidas.</p>
Fluxo Alternativo	Se algum campo obrigatório não for preenchido, o sistema exibe uma mensagem de erro.

Fluxo de Exceção	Usuário seleciona opção de cancelar criação de pagina
Pós-condição	Página da ONG é criada

**6.5 Caso de uso** - O usuário deve poder criar eventos dentro de projetos cadastrados e ativos com as informações necessárias (data, horário, descrição)

<b>Caso de Uso</b>	O usuário deve poder criar eventos dentro de projetos cadastrados e ativos com as informações necessárias (data, horário, descrição)
Ator primário	Usuário
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado, deve possuir um projeto social criado.
Fluxo Principal	1 - O usuário deseja criar um evento dentro do projeto social 2 - O usuário acessa o projeto social que deseja. 3 - O usuário seleciona a opção de criar evento 4 - O usuário preenche as informações e cria o evento
Fluxo Alternativo	Caso o usuário queira, após o passo 4, ele pode editar/revisar alguma de suas informações.
Fluxo de Exceção	Caso o usuário insira alguma informação inválida no passo 4, não será possível criar o evento.
Pós-condição	O evento é criado dentro do projeto social e pode ser visualizado.

**6.6 Caso de uso** - O usuário deve poder associar um ou mais usuários a um evento cadastrado

<b>Caso de Uso</b>	O usuário deve poder associar um ou mais usuários a um evento cadastrado
Ator primário	Usuário
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado, deve possuir um projeto social com evento criado.
Fluxo Principal	1 - O usuário deseja associar um ou mais usuários a um evento cadastrado 2 - O usuário navega para a página dos projetos sociais cadastrados 3 - Seleciona o projeto social com o evento cadastrado. 4 - Seleciona a opção de realizar associação 5 - Preenche as informações e confirma.
Fluxo Alternativo	Após o passo 5, o usuário pode editar ou remover alguma associação feita.
Fluxo de Exceção	.Caso o usuário perca a conexão com a internet durante a confirmação, o processo deverá ser realizado novamente.
Pós-condição	.A associação é realizada com sucesso e pode ser visualizada na página do evento social criado.

#### 6.7 Caso de uso - O usuário deve poder adicionar fotos em um evento

<b>Caso de Uso</b>	O usuário deve poder adicionar fotos em um evento
Ator primário	Usuário
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado, deve possuir um projeto social com evento criado.
Fluxo Principal	1 - O usuário deseja adicionar uma foto em um evento cadastrado dentro do projeto social. 2 - O usuário navega para a página dos projetos sociais cadastrados 3 - Seleciona o projeto social com o evento cadastrado que deseja adicionar a foto. 4 - Seleciona a opção de editar



	5 - Clica na opção para uploadar a foto que deseja 6 - Confirma a mudança
Fluxo Alternativo	Após o passo 5, o usuário pode remover a foto ou adicionar outra novamente.
Fluxo de Exceção	.Caso o usuário perca a conexão com a internet durante a confirmação, a foto não será enviada e o usuário deve realizar o processo novamente
Pós-condição	.A mudança é feita e o evento dentro do projeto social poderá ser visualizado com a foto.

**6.8 Caso de uso** - O usuário deve poder enviar mensagens ao criador e aos voluntários dos projetos com os quais ele está associado

<b>Caso de Uso</b>	O usuário deve poder enviar mensagens ao criador e aos voluntários dos projetos com os quais ele está associado
Ator primário	Usuário
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado e deve estar associado a algum projeto social.
Fluxo Principal	1 - O usuário deseja enviar uma mensagem ao criador ou a algum voluntário 2 - O usuário seleciona a opção de enviar mensagem 3 - O usuário visualiza sua equipe e seleciona para quem deseja enviar a mensagem 4 - O usuário digita o que deseja e envia
Fluxo Alternativo	Após o envio da mensagem no passo 4, o usuário pode selecionar a opção de excluir.
Fluxo de Exceção	Caso o usuário perca a conexão com a internet e tente enviar alguma mensagem, ela não será enviada.
Pós-condição	A mensagem é enviada com sucesso e pode ser visualizada por quem a enviou na caixa de “enviadas”.

**6.9 Caso de uso** - O usuário como voluntário deve poder visualizar uma página que disponibilize as informações de uma ONG

<b>Caso de Uso</b>	O usuário como voluntário deve poder visualizar uma página que disponibilize as informações de uma ONG
Ator primário	Usuário (Voluntário)
Pré-condição	O usuário deve estar autenticado no sistema e ter permissões de voluntário.
Fluxo Principal	1 - Usuário (Voluntário) acessa a área de busca de ONGs. 2- Usuário seleciona uma ONG da lista de resultados. 3- Sistema exibe a página da ONG com informações detalhadas (atividades, imagens, eventos, etc.).
Fluxo Alternativo	
Fluxo de Exceção	
Pós-condição	Usuário poderá visualizar a página da ONG

**7.0 Caso de uso** - O usuário deve poder divulgar vagas de trabalho voluntário

<b>Caso de Uso</b>	O usuário deve poder divulgar vagas de trabalho voluntário
Ator primário	Usuário
Pré-condição	O usuário deve estar autenticado no sistema e ter

	permissões adequadas para criar e divulgar vagas.
Fluxo Principal	1 - Usuário acessa a área de divulgação de vagas. 2- Sistema exibe um formulário para inserir detalhes da vaga (descrição, requisitos, data, local, etc.). 3- Usuário preenche os campos e clica em "Publicar". 4- Sistema valida as informações e salva a vaga. 5- Sistema exibe a vaga na lista de oportunidades de trabalho voluntário.
Fluxo Alternativo	Se algum campo obrigatório não for preenchido, o sistema exibe uma mensagem de erro.
Fluxo de Exceção	Usuário seleciona opção de cancelar divulgação
Pós-condição	Vaga de trabalho será exibida para demais usuarios

**7.1 Caso de uso** - O usuário deve poder receber mensagens de outros voluntários pelo aplicativo

<b>Caso de Uso</b>	Receber Mensagens de Outros Voluntários
Ator primário	Usuário
Pré-condição	O usuário deve estar autenticado no sistema e ter acesso à funcionalidade de mensagens.
Fluxo Principal	1 - Outro voluntário envia uma mensagem através do sistema de mensagens. 2- Sistema notifica o usuário sobre a nova mensagem. 3- Usuário acessa a área de mensagens. 4- Sistema exibe a mensagem recebida. 5- Usuário pode responder à mensagem ou iniciar uma nova conversa.
Fluxo Alternativo	Se o usuário não estiver online, o sistema armazena a

	mensagem e notifica o usuário na próxima vez que ele estiver online.
Fluxo de Exceção	Não existe
Pós-condição	Vaga será exibida para demais usuario

## 5. Projeto de Interface do Usuário dos Requisitos priorizados

### [UC001] RF01, RF02 - Realizar cadastro

☰ Interface de Usuário - Cadastro de Voluntário

☰ Interface de Usuário - Cadastro de Organizador (ONG)

☰ Interface de Usuário - Cadastro de Organizador (Pessoa Física)

### [UC002] RF04 - Realizar login

☰ Interface de Usuário - Login

### [UC 003] RF08 - Criar projeto social

☰ Interface de Usuário - Cadastro de Projeto Social (Passo 1)

☰ Interface de Usuário - Cadastro de Projeto Social (Passo 2)

### [UC004] RF05, RF07, RF27 - Gerenciar perfil

☰ Interface de Usuário - Perfil

☰ Interface de Usuário - Editar Perfil

☰ Interface de Usuário - Alterar e-mail

☰ Interface de Usuário - Alterar senha

### [UC 005] RF09 - Gerenciar projeto social

☰ Interface de Usuário - Gerenciar Projeto

### [UC 006] RF28 - Entrar em projeto

☰ Interface de Usuário - Juntar-se a Projeto

**[UC 007] RF13 - Visualizar projeto**

☰ Interface de Usuário - Visualizar Projetos

☰ Interface de Usuário - Visualizar Detalhe de Projeto

**[UC 008] RF11, RF25 - Convidar para projeto**

☰ Interface de Usuário - Divulgar Projeto

**[UC 009] RF06 - Recuperar senha**

☰ Interface de Usuário - Recuperar senha (Passo 1)

☰ Interface de Usuário - Recuperar senha (Passo 2)

☰ Interface de Usuário - Recuperar senha (Passo 3)

**[UC 010] RF16, RF17, RF18 - Gerenciar e criar eventos**

☰ Interface de Usuário - Gerenciar e criar eventos (Passo 1)

☰ Interface de Usuário - Gerenciar e criar eventos (Passo 2)

☰ Interface de Usuário - Gerenciar e criar eventos (Passo 3)

☰ Interface de Usuário - Adicionar Voluntario

☰ Interface de Usuário - Gerenciar eventos

**[UC 011] RF29, RF30 - Feed dos eventos e interação**

☰ Interface de Usuário - Feed dos eventos e interação (Passo 1)

☰ Interface de Usuário - Feed dos eventos e interação (Passo 2)

☰ Interface de Usuário - Feed dos eventos e interação (Passo 3)

**[UC 012] RF21 - Comentar e avaliar eventos**

[https://docs.google.com/document/d/1DTqi5Pm5tNAU43TnUvR\\_5wvsTQ76mmw4J2VlxzQodL0/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1DTqi5Pm5tNAU43TnUvR_5wvsTQ76mmw4J2VlxzQodL0/edit?usp=sharing)

[https://docs.google.com/document/d/1nNI-4CcalJba6Sf3ZP\\_Q2uMN8lkzs9\\_xGTcY7IB-LRs/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1nNI-4CcalJba6Sf3ZP_Q2uMN8lkzs9_xGTcY7IB-LRs/edit?usp=sharing)

[https://docs.google.com/document/d/1EacndSJWK4Dr\\_ipYv3bjefVoA1KdyKwouz4MffKYtpY/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1EacndSJWK4Dr_ipYv3bjefVoA1KdyKwouz4MffKYtpY/edit?usp=sharing)

[UC 013] RF26 - Receber/enviar mensagens para voluntários

[https://docs.google.com/document/d/1bkedl\\_dGmm49L83wX2akj7IC9AhlqJxBWgVX9SEaZU8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1bkedl_dGmm49L83wX2akj7IC9AhlqJxBWgVX9SEaZU8/edit?usp=sharing)

[https://docs.google.com/document/d/1SnjsTKCOBPR\\_W4xqcUfKXGmc3b6vSIHNWhS1VJey7Uw/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1SnjsTKCOBPR_W4xqcUfKXGmc3b6vSIHNWhS1VJey7Uw/edit?usp=sharing)

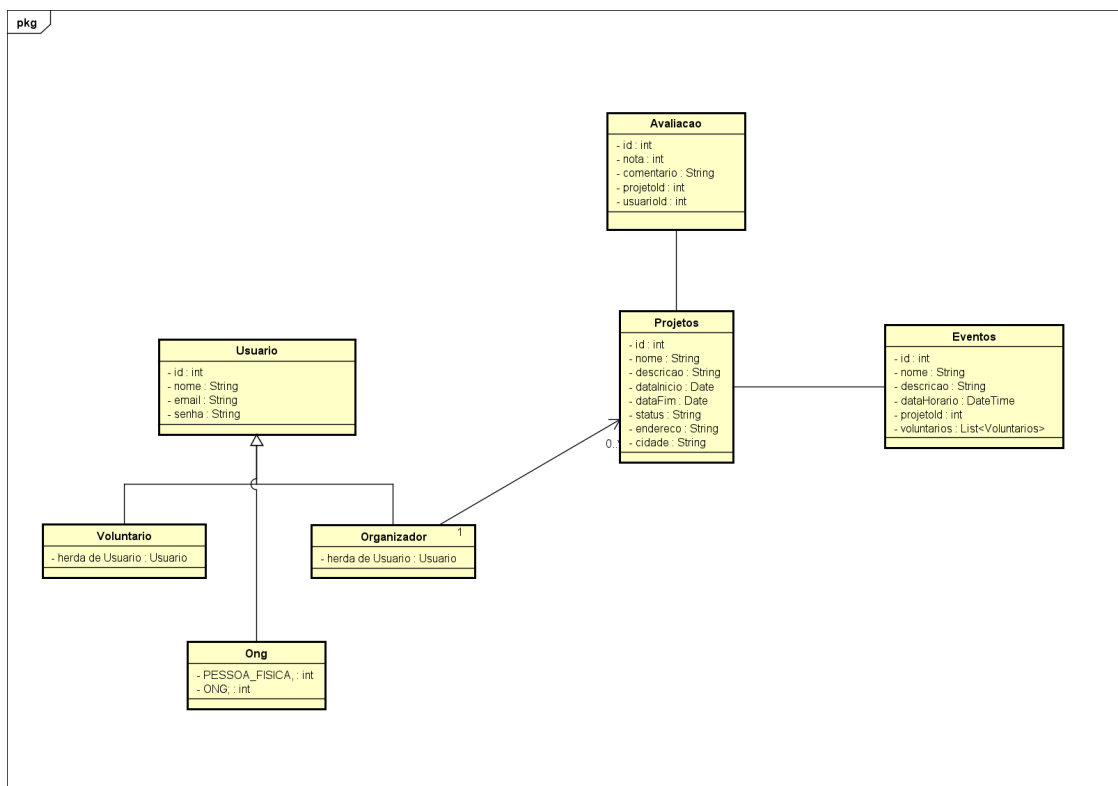
[https://docs.google.com/document/d/1-h46910UKItl-hBr\\_hkSKCQMeenvREGc8rDwoaZILMs/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1-h46910UKItl-hBr_hkSKCQMeenvREGc8rDwoaZILMs/edit?usp=sharing)

[UC 014] RF23, RF24 - Pagina de organizações

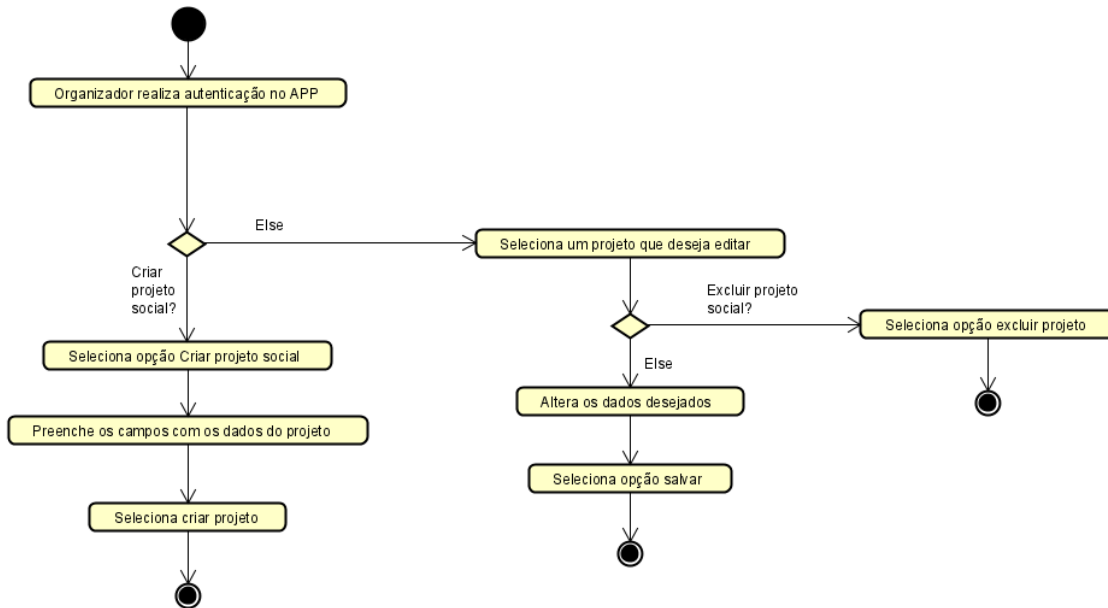
<https://docs.google.com/document/d/1PCL6GfGn74isg-6YGqNhQEVBqSIYK4xli-G3MVmjx1s/edit?usp=sharing>

[https://docs.google.com/document/d/14vhjT1gYZB3it6mM1LLF\\_iatdFcVvweCIUFWDWS6YZU/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/14vhjT1gYZB3it6mM1LLF_iatdFcVvweCIUFWDWS6YZU/edit?usp=sharing)

## 6. Diagrama de classe e pacotes



## 7 - Diagrama de atividade



## 8 - Diagrama de Estado sobre a classe Projeto

