

# Detalhamento Completo dos Casos de Uso - gps-SuperA

## Módulo 1.0: Usuário (Login e Perfil)

### 1. UC-1.1: Autenticar-se (Fazer Login)

Item	Descrição
ID	UC-1.1
Meta	Permitir que o usuário acesse o sistema utilizando suas credenciais.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-002, RN-001
Ator Principal	Usuário
Fluxo Básico (Sucesso)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O usuário acessa a tela de login.</li><li>2. O sistema exibe os campos de Email e Senha.</li><li>3. O usuário insere o email e a senha padronizada.</li><li>4. O sistema valida as credenciais.</li><li>5. O sistema exibe a tela inicial (Gestão de Projetos).</li></ol>
Fluxo Alternativo (A1)	<b>Credenciais Inválidas:</b> A validação falha e o sistema exibe mensagem de erro.

### 2. UC-1.2: Criar Novo Usuário

Item	Descrição
ID	UC-1.2
Meta	Cadastrar novos usuários para o sistema.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-001, RN-001
Ator Principal	Usuário (com permissão de gestão de usuários)
Fluxo Básico (Sucesso)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário gestor acessa o menu Usuário.</li> <li>2. O usuário seleciona + Adicionar.</li> <li>3. O sistema exibe um formulário (Nome e Email).</li> <li>4. O usuário insere os dados do novo usuário (ex: Nome: Maria Elisa, Email: xxx@gmail.com).</li> <li>5. O sistema salva o novo usuário e atribui a senha padronizada (RN-001).</li> <li>6. O sistema exibe o novo usuário na lista.</li> </ol>
Fluxo Alternativo (A1)	<b>Email já cadastrado:</b> O sistema impede a criação, pois o email é o identificador único do usuário.

### 3. UC-1.3: Visualizar Artefatos de Responsabilidade

Item	Descrição
ID	UC-1.3
Meta	Destacar os artefatos sob a responsabilidade do usuário autenticado.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-003
Ator Principal	Usuário
Fluxo Básico (Sucesso)	<p>1. O usuário está autenticado e visualiza um quadro Kanban (UC-3.4).</p> <p>2. O sistema identifica todos os cards (artefatos) onde o usuário logado é o responsável.</p> <p>3. O sistema aplica um destaque visual (Destaque para os card's do usuário logado) a esses cards.</p>

## Módulo 2.0: Configuração

### 4. UC-2.1: Cadastrar/Gerenciar Fases

Item	Descrição
ID	UC-2.1

<b>Meta</b>	Permitir o cadastro das fases do projeto de software, como Prospeção, Análise, Projeto, etc.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-005
<b>Ator Principal</b>	Usuário (com permissão)
<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário acessa o menu Fase.</li> <li>2. O usuário seleciona + Fase.</li> <li>3. O usuário preenche Nome, Descritivo, Ordem e associa um conjunto de Artefatos.</li> <li>4. O sistema salva a nova Fase e a associa aos artefatos selecionados.</li> </ol>
<b>Fluxo Alternativo (A1)</b>	<b>Alterar Fase:</b> O usuário seleciona em uma fase existente e realiza a modificação dos atributos.

#### 5. UC-2.2: Cadastrar/Gerenciar Artefatos

Item	Descrição

<b>ID</b>	UC-2.2
<b>Meta</b>	Permitir o cadastro dos tipos de artefatos que serão utilizados nas fases e ciclos.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-004
<b>Ator Principal</b>	Usuário (com permissão)
<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário acessa o menu Artefato.</li> <li>2. O usuário seleciona + Artefatos.</li> <li>3. O usuário insere o Nome do novo artefato (ex: Proposta Executiva, Código Front-End).</li> <li>4. O sistema salva o novo Artefato.</li> <li>5. O novo artefato fica disponível para ser associado a Fases.</li> </ol>
<b>Fluxo Alternativo (A1)</b>	<b>Excluir Artefato:</b> O usuário seleciona [Excluir] em um artefato, e o sistema o remove da lista de cadastros, verificando antes se ele está sendo usado em algum projeto.

## Módulo 3.0: Projeto (Gestão Super Ágil)

### 6. UC-3.1: Cadastrar/Gerenciar Projetos

Item	Descrição
<b>ID</b>	UC-3.1
<b>Meta</b>	Cadastrar e gerenciar projetos que serão conduzidos de forma Super Ágil.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-006
<b>Ator Principal</b>	Usuário (com permissão)
<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário acessa o menu Projeto.</li> <li>2. O usuário seleciona + Projeto.</li> <li>3. O sistema exibe um formulário.</li> <li>4. O usuário insere o Nome e o Descritivo do projeto.</li> <li>5. O sistema salva o Projeto e o adiciona à lista (ex: Projeto Agenda, Projeto Xpto).</li> </ol>

#### 7. UC-3.2: Gerenciar Equipe do Projeto

Item	Descrição
<b>ID</b>	UC-3.2

<b>Meta</b>	Associar usuários ao projeto para formar a equipe.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-007
<b>Ator Principal</b>	Usuário (Gestor do Projeto/com permissão)
<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<p>1. O usuário seleciona [Editar] em um projeto (ex: Projeto Agenda).</p> <p>2. O sistema exibe o formulário de edição com a lista de Participantes.</p> <p>3. O usuário adiciona ou remove usuários da equipe (ex: Eduardo Jorge, Pedro Silva, João Silva).</p> <p>4. O sistema salva a nova composição da equipe no projeto.</p>

#### 8. UC-3.3: Gerenciar Ciclos (Sprints Diárias)

Item	Descrição
<b>ID</b>	UC-3.3
<b>Meta</b>	Criar e gerir os ciclos (sprints de 1 dia) dentro de um projeto.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-008, RN-002
<b>Ator Principal</b>	Usuário (Gestor do Projeto/com permissão)

<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<p>1. O usuário seleciona [Ciclo] no projeto desejado.</p> <p>2. O usuário seleciona + Ciclo.</p> <p>3. O usuário preenche o Nome (ex: Prospecção), a Versão e seleciona um conjunto de artefatos de determinadas fases a serem realizados.</p> <p>4. O sistema salva o Ciclo (que representa uma sprint de 1 dia - RN-002).</p> <p>5. O novo ciclo (ex: Ciclo I - Prospecção) é listado.</p>
-----------------------------------	---

#### 9. UC-3.4: Gerir Ciclo via Quadro Kanban Interativo

Item	Descrição
<b>ID</b>	UC-3.4
<b>Meta</b>	Utilizar o quadro Kanban para realizar a gestão (execução e controle) do ciclo.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-009, RN-003
<b>Ator Principal</b>	Usuário (Membro da Equipe ou Gestor)



<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<p>1. O usuário seleciona [Gerir] em um Ciclo (UC-3.3)50.</p> <p>2. O sistema exibe o Quadro Kanban Interativo.</p> <p>3. O quadro apresenta as colunas de estado (A fazer, Em Andamento, Testes/Validação, Concluído).</p> <p>4. Os artefatos alocados no ciclo são exibidos como cards nas colunas, com seus tempos planejados e responsáveis.</p>
-------------------------------	--

#### 10. UC-3.4.1: Mover Artefato entre Estados (Kanban)

Item	Descrição
<b>ID</b>	UC-3.4.1
<b>Meta</b>	Alterar o estado de progresso de um artefato no Kanban.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-010
<b>Ator Principal</b>	Usuário (Responsável pelo Artefato ou Gestor)
<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<p>1. O usuário arrasta o card do artefato para a coluna de destino (ex: 'Em Andamento').</p> <p>2. O sistema atualiza o estado do artefato.</p> <p>3. (Ação Automática) O sistema executa o UC-3.4.2 (Gerir Tempo) e UC-3.4.3 (Sinalizar Criticidade).</p>

	4. (Ação de Conclusão) Se movido para "Concluído"5757, o sistema executa UC-3.4.4 (Finalizar Tempo Artefato).
--	---

#### 11. UC-3.4.2: Gerir Tempo de Execução vs Planejado

Item	Descrição
<b>ID</b>	UC-3.4.2
<b>Meta</b>	Realizar a gestão do tempo de execução em comparação com o tempo planejado.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-011
<b>Ator Principal</b>	Sistema (Ação Automática)
<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<p>1. (Trigger) Ocorre a movimentação de um artefato para o estado "Em Andamento" (UC-3.4.1).</p> <p>2. O sistema inicia ou continua a contagem do Tempo em Execução do artefato.</p> <p>3. O sistema calcula o tempo total em execução da Sprint (Soma de todos os tempos dos cards 'Em Andamento').</p>

#### 12. UC-3.4.3: Sinalizar Criticidade por Cores

Item	Descrição
------	-----------

<b>ID</b>	UC-3.4.3
<b>Meta</b>	Utilizar a semântica de cores (verde, amarelo, vermelho) para sinalizar a criticidade do progresso.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-012, RN-004, RN-005, RN-006
<b>Ator Principal</b>	Sistema (Ação Automática)
<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<p>1. (Trigger) Ocorre a atualização do tempo de execução (UC-3.4.2).</p> <p>2. O sistema calcula o percentual do Tempo em Execução em relação ao Tempo Planejado.</p> <p>3. O sistema aplica a cor ao card (e barra): Verde (<math>\leq 33\%</math>), Amarelo (<math>34\%-66\%</math>), ou Vermelho (<math>\geq 67\%</math>).</p>

### 13. UC-3.4.4: Finalizar Contagem de Tempo do Artefato

Item	Descrição
<b>ID</b>	UC-3.4.4
<b>Meta</b>	Encerrar a medição de tempo de um artefato individual.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-013, RN-007

<b>Ator Principal</b>	Sistema (Ação Automática)
<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<p>1. (Trigger) O artefato é movido para a coluna "Concluído" (UC-3.4.1).</p> <p>2. O sistema finaliza o tempo de execução daquele artefato (RN-007).</p> <p>3. O tempo de execução do artefato é fixado e não pode mais ser alterado.</p> <p>4. O sistema verifica a condição para o UC-3.4.5 (Finalizar Sprint).</p>

#### 14. UC-3.4.5: Finalizar Contagem de Tempo da Sprint

Item	Descrição
<b>ID</b>	UC-3.4.5
<b>Meta</b>	Encerrar a medição do tempo total da sprint.
<b>Requisito(s) Relacionado(s)</b>	RF-013, RN-008
<b>Ator Principal</b>	Sistema (Ação Automática)
<b>Fluxo Básico (Sucesso)</b>	<p>1. (Trigger) O último artefato do ciclo é movido para "Concluído" (após UC-3.4.4).</p>

	<p>2. O sistema finaliza o tempo total de execução da sprint (RN-008).</p> <p>3. O tempo total da sprint é fixado e o ciclo pode ser considerado encerrado.</p>
--	---

---