

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">1. O usuário acessa a tela de login.2. O sistema exibe os campos de Email e Senha.3. O usuário insere o email e a senha padronizada.4. O sistema valida as credenciais.5. O sistema exibe a tela inicial (Gestão de Projetos).
Fluxo Alternativo (A1)	Credenciais Inválidas: 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"> 1. O usuário gestor acessa o menu Usuário. 2. O usuário seleciona + Adicionar. 3. O sistema exibe um formulário (Nome e Email). 4. O usuário insere os dados do novo usuário (ex: Nome: Maria Elisa, Email: xxx@gmail.com). 5. O sistema salva o novo usuário e atribui a senha padronizada (RN-001). 6. O sistema exibe o novo usuário na lista.
Fluxo Alternativo (A1)	Email já cadastrado: 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

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

5. UC-2.2: Cadastrar/Gerenciar Artefatos

Item	Descrição

ID	UC-2.2
Meta	Permitir o cadastro dos tipos de artefatos que serão utilizados nas fases e ciclos.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-004
Ator Principal	Usuário (com permissão)
Fluxo Básico (Sucesso)	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa o menu Artefato. 2. O usuário seleciona + Artefatos. 3. O usuário insere o Nome do novo artefato (ex: Proposta Executiva, Código Front-End). 4. O sistema salva o novo Artefato. 5. O novo artefato fica disponível para ser associado a Fases.
Fluxo Alternativo (A1)	Excluir Artefato: 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
ID	UC-3.1
Meta	Cadastrar e gerenciar projetos que serão conduzidos de forma Super Ágil.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-006
Ator Principal	Usuário (com permissão)
Fluxo Básico (Sucesso)	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa o menu Projeto. 2. O usuário seleciona + Projeto. 3. O sistema exibe um formulário. 4. O usuário insere o Nome e o Descritivo do projeto. 5. O sistema salva o Projeto e o adiciona à lista (ex: Projeto Agenda, Projeto Xpto).

7. UC-3.2: Gerenciar Equipe do Projeto

Item	Descrição
ID	UC-3.2

Meta	Associar usuários ao projeto para formar a equipe.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-007
Ator Principal	Usuário (Gestor do Projeto/com permissão)
Fluxo Básico (Sucesso)	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário seleciona [Editar] em um projeto (ex: Projeto Agenda). 2. O sistema exibe o formulário de edição com a lista de Participantes. 3. O usuário adiciona ou remove usuários da equipe (ex: Eduardo Jorge, Pedro Silva, João Silva). 4. O sistema salva a nova composição da equipe no projeto.

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

Item	Descrição
ID	UC-3.3
Meta	Criar e gerir os ciclos (sprints de 1 dia) dentro de um projeto, permitindo a seleção e a criação de artefatos a serem trabalhados.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-008, RN-002, RF-004

Ator Principal	Usuário (Gestor do Projeto/com permissão)
Fluxo Básico (Sucesso)	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário seleciona [Ciclo] no projeto desejado. 2. O usuário seleciona + Ciclo. 3. O usuário preenche o Nome (ex: Prospecção), a Versão. 4. O sistema permite ao usuário selecionar artefatos existentes de determinadas fases OU criar novas instâncias de artefatos para incluir no ciclo. 5. O sistema salva o Ciclo (que representa uma sprint de 1 dia - RN-002). 6. O novo ciclo (ex: Ciclo I - Prospecção) é listado e pronto para a gestão Kanban.

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

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

Fluxo Básico (Sucesso)	<p>1. O usuário seleciona [Gerir] em um Ciclo (UC-3.3).</p> <p>2. O sistema exibe o Quadro Kanban Interativo com as colunas de estado (RN-003).</p> <p>3. Os artefatos alocados no ciclo são exibidos como cards, com tempos e responsáveis.</p> <p>4. (Interação - Destaque por Criação) Quando o usuário passa o mouse (hover) sobre um card, o sistema verifica se ele foi o criador do artefato.</p> <p>5. Se o usuário for o criador, o card aplica um efeito de "brilho" temporário, destacando o artefato que ele originou.</p>
-----------------------------------	--

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

Item	Descrição
ID	UC-3.4.1
Meta	Alterar o estado de progresso de um artefato no Kanban.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-010
Ator Principal	Usuário (Responsável pelo Artefato ou Gestor)

Fluxo Básico (Sucesso)	<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> <p>4. (Ação de Conclusão) Se movido para "Concluído", o sistema executa UC-3.4.4 (Finalizar Tempo Artefato).</p>
-------------------------------	--

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

Item	Descrição
ID	UC-3.4.2
Meta	Realizar a gestão do tempo de execução em comparação com o tempo planejado.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-011
Ator Principal	Sistema (Ação Automática)
Fluxo Básico (Sucesso)	<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>

	3. O sistema calcula o tempo total em execução da Sprint (Soma de todos os tempos dos cards 'Em Andamento').
--	--

12. UC-3.4.3: Sinalizar Criticidade por Cores

Item	Descrição
ID	UC-3.4.3
Meta	Utilizar a semântica de cores (verde, amarelo, vermelho) para sinalizar a criticidade do progresso.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-012, RN-004, RN-005, RN-006
Ator Principal	Sistema (Ação Automática)
Fluxo Básico (Sucesso)	<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 ($\leq 33\%$), Amarelo ($34\% - 66\%$), ou Vermelho ($\geq 67\%$).</p>

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

Item	Descrição
------	-----------

ID	UC-3.4.4
Meta	Encerrar a medição de tempo de um artefato individual.
Requisito(s) Relacionado(s)	RF-013, RN-007
Ator Principal	Sistema (Ação Automática)
Fluxo Básico (Sucesso)	<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
ID	UC-3.4.5
Meta	Encerrar a medição do tempo total da sprint.

Requisito(s) Relacionado(s)	RF-013, RN-008
Ator Principal	Sistema (Ação Automática)
Fluxo Básico (Sucesso)	<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>
