**Joga Fácil - Aplicativo de Reserva de Campos de Futebol**

**Especificação de Caso de Uso**

**UC001 Cadastrar Usuário**

**Versão 1.0**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Histórico de Revisões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 1.0 | 11/10/2018 | Criação do documento | ZULMIRA MONTEIRO XIMENES |
| 2.0 | 19/11/2018 | Alterações do documento | ZULMIRA MONTEIRO XIMENES |
| 3.0 | 29/11/2018 | Versão final do documento | ZULMIRA MONTEIRO XIMENES |

Sumário

[1. Introdução 4](#_Toc532167168)

[2. Descrição do Caso de Uso - Cadastro de usuário 4](#_Toc532167169)

[2.1. Atores 4](#_Toc532167170)

[2.2. Precondições 4](#_Toc532167171)

[2.3. Pós-Condições 4](#_Toc532167172)

[2.4. Fluxo de Eventos 4](#_Toc532167173)

[2.4.1. Fluxo Básico 4](#_Toc532167174)

[2.4.2. Fluxos Alternativos 5](#_Toc532167175)

[2.4.3. Fluxos de Exceção 5](#_Toc532167176)

[3. Pontos de Extensão 6](#_Toc532167177)

[4. Informações Complementares 6](#_Toc532167178)

[4.1. Formulário de Cadastro de Usuário 6](#_Toc532167179)

[5. Referências 6](#_Toc532167180)

Especificação de Caso de Uso

**UC001 Cadastrar Usuário**

# Introdução

Este documento visa representar uma ou várias unidades funcionais coerentes providas pelo aplicativo *Joga Fácil*, manifestada por sequências de ações e mensagens intercambiáveis entre o aplicativo e um ou mais atores.

# Descrição do Caso de Uso - Cadastro de usuário

O objetivo deste caso de uso é permitir que os usuários se cadastrem e a partir da autenticação ter acesso ao perfil para o qual possuam permissão.

## Atores

Os atores abaixo relacionados estão descritos no documento Modelo de Caso de Uso do aplicativo;

* Jogador;
* Treinador;
* Proprietário.

## Precondições

Não se aplica.

## Pós-Condições

O usuário deverá possuir um e-mail valido.

## Fluxo de Eventos

## Fluxo Básico

FB. Cadastro de Usuário

Este caso de uso inicia quando o ator solicita na tela de login do aplicativo o formulário de cadastro clicando no botão “Registrar”.

1. O aplicativo recupera e apresenta formulário de cadastro de usuário;

Os campos a serem apresentados estão descritos no item 4.1.;

1. O ator informa os dados para preenchimento do formulário e envia dados através do botão “Cadastrar”; **[FA1]**
2. O aplicativo valida os dados informados; **[RN001] [RN003] [RN004] [RN005]**
3. O aplicativo recupera e persiste as informações de cadastro.
4. O aplicativo apresenta mensagem**. [MSG004]**
5. O aplicativo redireciona o acesso para o perfil requisitado;
6. Finaliza o fluxo.

## Fluxos Alternativos

1. Exibir campo “Posição”

No passo **FB2** do fluxo básico, quando o ator selecionar o campo tipo de usuário o perfil “Jogador “:

* 1. O campo “Posição” deve ser preenchido no formulário, para os demais perfis esse campo deve estar ocultado no formulário. [RN006]
  2. Finaliza o fluxo.

## Fluxos de Exceção

1. Campo de preenchimento obrigatório não informado

No passo **FB3** do fluxo básico, caso algum campo de preenchimento obrigatório não tenha sido informado, o aplicativo deve realizar os seguintes passos:

1. O aplicativo apresenta a mensagem; [MSG001]
2. O aplicativo retorna ao passo FB2 do fluxo básico.
3. E-mail Existente

No passo **FB3** do fluxo básico, caso o usuário digite e-mail já cadastrado no Banco de Dados, o aplicativo deve realizar os seguintes passos:

1. O aplicativo apresenta a mensagem; [MSG002]
2. O aplicativo retorna ao passo FB2 do fluxo básico.
3. Serviço Indisponível

No passo **FB3** do fluxo básico, caso o servidor encontre-se indisponível o aplicativo deve realizar os seguintes passos:

* 1. O aplicativo apresenta a mensagem; [MSG003]
  2. O aplicativo retorna ao passo FB2 do fluxo básico

1. Serviço de Banco de Dados Indisponível

No passo **FB3** do fluxo básico, caso o servidor de banco de dados encontre-se indisponível o aplicativo deve realizar os seguintes passos:

* 1. O aplicativo apresenta a mensagem; [MSG003]
  2. O aplicativo retorna ao passo FB2 do fluxo básico

# Pontos de Extensão

Não se aplica.

# Informações Complementares

## Formulário de Cadastro de Usuário

|  |  |
| --- | --- |
| **Campo** | **Descrição** |
| Nome | Corresponde ao nome do Usuário. |
| E-mail | Corresponde à E-mail do Usuário. |
| Senha | Corresponde à senha do Usuário. |
| Telefone | Corresponde à telefone do Usuário. |
| Tipo de Usuário | Corresponde à tipo do Usuário. |
| Posição | Corresponde à posição do Usuário. |

# Referências

* 1. Documento de Visão: Joga\_facil\_DocumentoVisao;
  2. Regras de Negócio: Joga\_facil \_RegrasNegocio;
  3. Lista de Mensagens: Joga\_facil \_ListaMensagens;
  4. Modelo de Caso de Uso: Joga\_facil\_ModeloCasoUso.