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

**Especificação de Caso de Uso**

**UC001 – Manter 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 5](#_Toc531551095)

[2. Descrição do Caso de Uso 5](#_Toc531551096)

[2.1. Cadastro de usuário 5](#_Toc531551097)

[2.1.1. Atores 5](#_Toc531551098)

[2.1.2. Precondições 5](#_Toc531551099)

[2.1.3. Pós-Condições 5](#_Toc531551100)

[2.1.4. Fluxo de Eventos 5](#_Toc531551101)

[2.1.4.1. Fluxo Básico 5](#_Toc531551102)

[2.1.4.2. Fluxos Alternativos 6](#_Toc531551103)

[FA1. Exibir campo “Posição” 6](#_Toc531551104)

[2.1.4.3. Fluxos de Exceção 6](#_Toc531551105)

[FE1. Campo de preenchimento obrigatório não informado 6](#_Toc531551106)

[FE2. E-mail Existente 6](#_Toc531551107)

[FE3. Serviço Indisponível 6](#_Toc531551108)

[2.2. Visualizar e Editar Cadastro de usuário 6](#_Toc531551109)

[2.2.1. Atores 7](#_Toc531551110)

[2.2.2. Precondições 7](#_Toc531551111)

[2.2.3. Pós-Condições 7](#_Toc531551112)

[2.2.4. Fluxo de Eventos 7](#_Toc531551113)

[2.1.4.4. Fluxo Básico 7](#_Toc531551114)

[2.1.4.5. Fluxos Alternativos 7](#_Toc531551115)

[FA1. Exibir campo “Posição” 7](#_Toc531551116)

[2.1.4.6. Fluxos de Exceção 7](#_Toc531551117)

[FE4. Campo de preenchimento obrigatório não informado 7](#_Toc531551118)

[FE5. E-mail Existente 8](#_Toc531551119)

[FE6. Serviço Indisponível 8](#_Toc531551120)

[2.3. Logar Usuário 8](#_Toc531551121)

[2.3.1. Atores 8](#_Toc531551122)

[2.3.2. Precondições 8](#_Toc531551123)

[2.3.3. Pós-Condições 8](#_Toc531551124)

[2.3.4. Fluxo de Eventos 8](#_Toc531551125)

[2.1.4.7. Fluxo Básico 8](#_Toc531551126)

[2.1.4.8. Fluxos Alternativos 9](#_Toc531551127)

[2.1.4.9. Fluxos de Exceção 9](#_Toc531551128)

[FE7. Campo de preenchimento obrigatório não informado 9](#_Toc531551129)

[FE8. E-mail Inexistente 9](#_Toc531551130)

[FE9. Serviço Indisponível 9](#_Toc531551131)

[FE10. Senha Inválida 9](#_Toc531551132)

[2.4. Recuperar Senha 9](#_Toc531551133)

[2.4.1. Atores 10](#_Toc531551134)

[2.4.2. Precondições 10](#_Toc531551135)

[2.4.3. Pós-Condições 10](#_Toc531551136)

[2.4.4. Fluxo de Eventos 10](#_Toc531551137)

[2.1.4.10. Fluxo Básico 10](#_Toc531551138)

[2.1.4.11. Fluxos Alternativos 10](#_Toc531551139)

[2.1.4.12. Fluxos de Exceção 10](#_Toc531551140)

[FE11. Campo de preenchimento obrigatório não informado 10](#_Toc531551141)

[FE12. E-mail Inexistente 10](#_Toc531551142)

[FE13. Serviço Indisponível 11](#_Toc531551143)

[FE14. E-mail não cadastrado 11](#_Toc531551144)

[3. Pontos de Extensão 11](#_Toc531551145)

[4. Informações para Manter Usuário 11](#_Toc531551146)

[4.1. Formulário de login 11](#_Toc531551147)

[4.2. Formulário de Cadastro de Usuário 11](#_Toc531551148)

[4.3. Formulário de Cadastro de Usuário 12](#_Toc531551149)

[5. Referências 12](#_Toc531551150)

Especificação de Caso de Uso

UC001 – Manter 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

*O objetivo deste caso de uso é permitir que os usuários se cadastrem, possam recuperar usuário e senha, logar no aplicativo e visualizar e alterar seu cadastro de usuário e a partir da autenticação ter acesso ao perfil para o qual possuam permissão*

## Cadastro de usuário

*O objetivo deste caso de uso é permitir que os usuários se cadastrem no aplicativo 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

Não se aplica.

## 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 4.2.;

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

## Visualizar e Editar Cadastro de usuário

*O objetivo deste caso de uso é permitir que os usuários já cadastrados no aplicativo possam visualizar e editar as informações de cadastro de usuário – “Minha Conta” 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

Não se aplica.

## Fluxo de Eventos

## Fluxo Básico

FB. Cadastro de Usuário

Este caso de uso inicia quando o ator logado no menu principal clica no ícone “Minha Conta”

1. O aplicativo recupera e apresenta formulário de cadastro de usuário exibindo as informações persistidas;

Os campos a serem apresentados estão descritos no item 4.2.;

1. O ator edita os dados para preenchimento do formulário e envia dados através do botão “Alterar”; **[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**. [MSG005]**
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

## Logar Usuário

*O objetivo deste caso de uso é permitir que os usuários já cadastrados no aplicativo possam se autenticar no Aplicativo, e ter acesso as funcionalidades 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

**PRE001 -** Possuir cadastro no Aplicativo.

# Pós-Condições

Não se aplica.

## Fluxo de Eventos

## Fluxo Básico

FB. Login de Usuário

Este caso de uso inicia na tela inicial do Aplicativo

1. O aplicativo apresenta formulário de login

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

1. O ator preenche o formulário e envia dados através do botão “Entrar”;
2. O aplicativo valida os dados informados; **[RN001] [RN003]**
3. O aplicativo recupera e valida as informações de login;
4. O aplicativo redireciona o acesso para o perfil requisitado;
5. Finaliza o fluxo.

## Fluxos Alternativos

Não se aplica.

## 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 Inexistente

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; [MSG006]
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
3. Senha Inválida

No passo **FB3** do fluxo básico, caso senha informada não corresponda ao e-mail cadastrado o aplicativo deve realizar os seguintes passos:

1. O aplicativo apresenta a mensagem; [MSG007]
2. O aplicativo retorna ao passo FB2 do fluxo básico

## Recuperar Senha

*O objetivo deste caso de uso é permitir que os usuários já cadastrados no aplicativo possam recuperar senha de acesso ao Aplicativo, e ter acesso as funcionalidades 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

**PRE001 -** Possuir cadastro no Aplicativo.

# Pós-Condições

Não se aplica.

## Fluxo de Eventos

## Fluxo Básico

FB. Recuperar senha

Este caso de uso inicia na tela inicial do Aplicativo ao selecionar o link “Esqueci minha senha”

1. O aplicativo apresenta formulário de recuperar senha

Os campos a serem apresentados estão descritos no item 4.3.;

1. O ator preenche o formulário e envia dados através do botão “RECUPERAR SENHA”;
2. O aplicativo valida os dados informados; **[RN006] [RN010]**
3. O aplicativo recupera e valida as informações de e-mail;
4. O aplicativo recupera e monta um e-mail para recuperação de senha e solicita o envio ao servidor de e-mail;
5. O servidor de e-mail retorna a mensagem;
6. O aplicativo apresenta a mensagem; **[MSG008]**
7. Finaliza o fluxo.

## Fluxos Alternativos

Não se aplica.

## 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 Inexistente

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; [MSG006]
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
3. E-mail não cadastrado

No passo **FB3** do fluxo básico, caso e-mail informado não conste no banco de dados o aplicativo deve realizar os seguintes passos:

1. O aplicativo apresenta a mensagem; [MSG006]
2. O aplicativo retorna ao passo FB2 do fluxo básico

# Pontos de Extensão

Não se aplica.

# Informações para Manter Usuário

## Formulário de login

|  |  |
| --- | --- |
| **Campo** | **Descrição** |
| Usuário | Corresponde ao nome do Usuário. |
| Senha | Corresponde à senha do Usuário. |

## 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. |

## Formulário de Cadastro de Usuário

|  |  |
| --- | --- |
| **Campo** | **Descrição** |
| E-mail | Corresponde à E-mail 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.