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

**Especificação de Caso de Uso**

**UC002 – Formulário Fale conosco**

**Versão 1.0**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Histórico de Revisões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 1.0 | 28/11/2018 | Criação do documento | ZULMIRA MONTEIRO XIMENES |
| 2.0 | 01/12/2018 | Atualização do documento | ZULMIRA MONTEIRO XIMENES |
|  |  |  |  |

Sumário

[1. Introdução 4](#_Toc531550258)

[2. Descrição do Caso de Uso 4](#_Toc531550259)

[3. Atores 4](#_Toc531550260)

[4. Precondições 4](#_Toc531550261)

[5. Pós-Condições 4](#_Toc531550262)

[6. Fluxo de Eventos 4](#_Toc531550263)

[6.1. Fluxo Básico 4](#_Toc531550264)

[6.2. Fluxos Alternativos 4](#_Toc531550265)

[Não se aplica. 4](#_Toc531550266)

[6.3. Fluxos de Exceção 4](#_Toc531550267)

[FE1. Campo de preenchimento obrigatório não informado 4](#_Toc531550268)

[FE2. Serviço Indisponível 5](#_Toc531550269)

[7. Pontos de Extensão 5](#_Toc531550270)

[8. Informações Complementares 5](#_Toc531550271)

[8.1. Informações para formulário Fale Conosco 5](#_Toc531550272)

[8.2. Informações Recuperadas 5](#_Toc531550273)

[9. Referências 5](#_Toc531550274)

Especificação de Caso de Uso

UC002 – Fale Conosco

# Introdução

Este documento visa representar uma unidade funcional coerente provida pelo aplicativo Joga Fácil, manifestada por sequências de 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 previamente cadastrados possam entrar em contato com desenvolvedor utilizando formulario Fale Conosco, através de um provedor de envio de e-mail..

# Atores

Os atores abaixo relacionados estão descritos no documento Modelo de Caso de Uso.

Treinado;

Jogador;

Proprietário.

# Precondições

**PRE01 –** O usuário deve estar logado no aplicativo.

# Pós-Condições

Não se aplica.

# Fluxo de Eventos

## Fluxo Básico

FB. Autenticar Usuário

Este caso de uso inicia quando o ator seleciona o item de menu “Fale conosco” da tela principal.

1. O aplicativo recupera informações do usuário e apresenta formulário de Fale Conosco para preenchimento;

Os campos a serem apresentados estão descritos no item 8.1;

1. O ator informa os dados minimos obrigatórios;
2. O aplicativo submete os dados informados ao acionar o botao “enviar”; **[RN006]**
3. O aplicativo recupera os dados do formulário e dados necessários para envio de e-mail; **[RN011][FE1]**
4. O aplicativo envia mensagem ao destinatário;
5. O aplicativo apresenta mensagem de envio; **[MSG009]**
6. 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. 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

# Pontos de Extensão

Não se aplica.

# Informações Complementares

Requisito de Auditoria: O aplicativo deve utilizar arquitetura que forneça suporte aos serviços envio de email.

## Informações para formulário Fale Conosco

|  |  |
| --- | --- |
| **Campo** | **Descrição** |
| Mensagem | Descrição da mensagem |
|  |  |

## Informações Recuperadas

|  |  |
| --- | --- |
| **Campo** | **Descrição** |
| E-mail | Corresponde ao e-mail do Usuário. |
| Nome | Corresponde ao nome do Usuário. |
| Tipo de usuário | Corresponde ao tipo 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.