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

**Especificação de Caso de Uso**

**UC004 Reservar Campo**

**Versão 1.0**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Histórico de Revisões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 1.0 | 11/10/2018 | Criação do documento | ZULMIRA MONTEIRO XIMENES |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sumário

[1. Introdução 4](#_Toc532152046)

[2. Descrição do Caso de Uso 4](#_Toc532152047)

[2.1. Reservar Campo 4](#_Toc532152048)

[2.2. Atores 4](#_Toc532152049)

[2.3. Precondições 4](#_Toc532152050)

[2.4. Pós-Condições 4](#_Toc532152051)

[2.5. Fluxo de Eventos 4](#_Toc532152052)

[2.5.1. Fluxo Básico 4](#_Toc532152053)

[2.5.2. Fluxos Alternativos 5](#_Toc532152054)

[2.5.3. Fluxos de Exceção 5](#_Toc532152055)

[3. Pontos de Extensão 5](#_Toc532152056)

[4. Informações Complementares 6](#_Toc532152057)

[4.1. Informações para Reservar Campo 6](#_Toc532152058)

[4.2. Informações para Reservar Campo 6](#_Toc532152059)

[5. Referências 6](#_Toc532152060)

Especificação de Caso de Uso

**UC004 Reservar Campo**

# 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 - Reservar Campo

O objetivo deste caso de uso é permitir que os campos de futebol que estejam previamente cadastrados possam ser reservados através de um usuário com perfil de técnico possa efetuar a reserva do campo escolhido.

## Atores

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

* Treinador

## Precondições

**PRE001** - Estar logado no aplicativo;

**PRE002** - Ator possuir perfil de Treinador;

**PRE003** - Estabelecimentos e Campos persistidos no aplicativo.

## Pós-Condições

Não se aplica.

## Fluxo de Eventos

## Fluxo Básico

FB. Reservar Campo

Este caso de uso inicia quando o ator seleciona o ícone “Reservar Campo” na tela de menu do aplicativo.

1. O aplicativo recupera e apresenta lista de estabelecimentos cadastrados para usuário que possuam campos disponível para reserva;

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

1. O ator escolhe o estabelecimento desejado e seleciona o botão “Ver detalhes”;
2. O aplicativo recuperar e apresenta lista de campos do estabelecimento selecionado

Os campos a serem apresentados estão descritos no item 4.2

1. O ator escolhe o campo desejado do estabelecimento selecionado através o botão “Detalhes”.
2. O aplicativo recuperar e apresenta os detalhes do campo

Os campos a serem apresentados estão descritos no item 4.3

1. O ator faz a reserva do campo através do botão “Reservar”;
2. O aplicativo recupera e persiste a reserva do campo;
3. O aplicativo recupera informações e monta e-mail para envio ao proprietário do campo
4. O aplicativo solicita envio de e-mail ao servidor de e-mail
5. O aplicativo apresenta mensagem**.**
6. O aplicativo redireciona o para o menu perfil cadastrado;
7. Finaliza o fluxo.

## Fluxos Alternativos

Não se aplica.

## Fluxos de Exceção

1. Campo já reservado

No passo **FB6** do fluxo básico, caso o campo selecionado já tenha sido reservado anteriormente, o aplicativo deve realizar os seguintes passos:

1. O aplicativo apresenta a mensagem;
2. O aplicativo retorna ao passo FB2 do fluxo básico.
3. Campo indisponível

No passo **FB6** do fluxo básico, caso algum campo tenha sido excluído durante a concorrência de reserva, o aplicativo deve realizar os seguintes passos:

1. O aplicativo apresenta a mensagem; [MSG013]
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. 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

## Informações para Lista de Estabelecimento

|  |  |
| --- | --- |
| **Campo** | **Descrição** |
|  |  |
|  |  |

## Informações para Lista de Campo

|  |  |
| --- | --- |
| **Campo** | **Descrição** |
|  |  |
|  |  |

## Informações para Detalhe do Campo

|  |  |
| --- | --- |
| **Campo** | **Descrição** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# 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.