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

**Especificação de Caso de Uso**

**UC005 Escalar Time**

**Versão 1.0**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Histórico de Revisões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 1.0 |  | Criação do documento | Zulmira M Ximenes |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sumário

[1. Introdução 4](#_Toc532167248)

[2. Descrição do Caso de Uso - Escalar Time 4](#_Toc532167249)

[2.1. Atores 4](#_Toc532167250)

[2.2. Precondições 4](#_Toc532167251)

[2.3. Pós-Condições 4](#_Toc532167252)

[2.4. Fluxo de Eventos 4](#_Toc532167253)

[2.4.1. Fluxo Básico 4](#_Toc532167254)

[2.4.2. Fluxos Alternativos 5](#_Toc532167255)

[2.4.3. Fluxos de Exceção 5](#_Toc532167256)

[FE1. Serviço Indisponível 5](#_Toc532167257)

[FE2. Serviço de Banco de Dados Indisponível 5](#_Toc532167258)

[3. Pontos de Extensão 5](#_Toc532167259)

[4. Informações Complementares 5](#_Toc532167260)

[4.1. Escalar Time 5](#_Toc532167261)

[5. Referências 5](#_Toc532167262)

Especificação de Caso de Uso

**UC005 Escalar Time**

# Introdução

Este documento visa representar uma unidade funcional coerente provida pelo sistema, manifestada por sequências de mensagens intercambiáveis entre o sistema e um ou mais atores.

# Descrição do Caso de Uso - Escalar Time

O objetivo deste caso de uso é permitir que os usuários previamente autenticados que que possuam permissão ter acesso as funcionalidades de manter “Escalar Time”.

## 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** - Atores com Perfil de Jogador

## Pós-Condições

Não se aplica.

## Fluxo de Eventos

## Fluxo Básico

FB. Escalar Time

Este caso de uso inicia quando o ator seleciona o icone “Jogadores” na tela de menu do aplicativo.

1. O aplicativo recupera e apresenta lista de jogadores cadastrados para usuario que possuam perfil de treinador;
2. Os campos a serem apresentados estão descritos no item 4.1.;
3. O ator escolhe o Jogador desejado e seleciona o botão “Adiconar ao time”;**[RN0014]**
4. O aplicativo recupera e persiste a lista de jogadores selecionados
5. O aplicativo apresenta mensagem**. [MSG004]**
6. Finaliza o fluxo.

## Fluxos Alternativos

Não se aplica.

## Fluxos de Exceção

1. 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

Não se aplica.

## Escalar Time

|  |  |
| --- | --- |
| **Campo** | **Descrição** |
| Nome | Corresponde ao nome do Nome. |
| Posição | Corresponde à senha do Posição. |

# 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.