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

**Especificação de Caso de Uso**

**UC007 Logar 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](#_Toc532162895)

[2. Descrição do Caso de Uso - Logar Usuário 4](#_Toc532162896)

[2.1. Atores 4](#_Toc532162897)

[2.2. Precondições 4](#_Toc532162898)

[2.3. Pós-Condições 4](#_Toc532162899)

[2.4. Fluxo de Eventos 4](#_Toc532162900)

[2.4.1. Fluxo Básico 4](#_Toc532162901)

[2.4.2. Fluxos Alternativos 5](#_Toc532162902)

[2.4.3. Fluxos de Exceção 5](#_Toc532162903)

[**FE1. Campo de preenchimento obrigatório não informado 5**](#_Toc532162904)

[FE2. E-mail Inexistente 5](#_Toc532162905)

[FE3. Serviço Indisponível 5](#_Toc532162906)

[FE4. Senha Inválida 5](#_Toc532162907)

[3. Pontos de Extensão 6](#_Toc532162908)

[4. Informações para Login de Usuário 6](#_Toc532162909)

[4.1. Formulário de login 6](#_Toc532162910)

[2. Referências 6](#_Toc532162911)

Especificação de Caso de Uso

**UC007 Logar 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 - Logar Usuário

*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.*

## 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
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 para Login de Usuário

## Formulário de login

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