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

**Especificação de Caso de Uso**

**UC009 Cadastrar Estabelecimento**

**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](#_Toc532153805)

[2. Descrição do Caso de Uso 4](#_Toc532153806)

[2.1. Cadastrar Estabelecimento 4](#_Toc532153807)

[2.1.1. Atores 4](#_Toc532153808)

[2.1.2. Precondições 4](#_Toc532153809)

[2.1.3. Pós-Condições 4](#_Toc532153810)

[2.1.4. Fluxo de Eventos 4](#_Toc532153811)

[2.1.4.1. Fluxo Básico 4](#_Toc532153812)

[2.1.4.2. Fluxos Alternativos 5](#_Toc532153813)

[2.1.4.3. Fluxos de Exceção 5](#_Toc532153814)

[3. Pontos de Extensão 5](#_Toc532153815)

[4. Informações Complementares 5](#_Toc532153816)

[4.1. Formulário de cadastro de Estabelecimento 5](#_Toc532153817)

[5. Referências 6](#_Toc532153818)

Especificação de Caso de Uso

**UC009 Cadastrar Estabelecimento**

# 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 - Cadastrar Estabelecimento

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;

* Proprietário;

## Precondições

**PRE001** - Estar logado no aplicativo:

**PRE002** - Possuir perfil de Proprietário.

## Pós-Condições

Não se aplica.

## Fluxo de Eventos

## Fluxo Básico

FB. Cadastrar Estabelecimento

Este caso de uso inicia quando o ator solicita na tela de menu do aplicativo o ícone “Estabelecimento”.

1. O aplicativo recupera e apresenta a lista de estabelecimentos cadastrados do proprietário; [FA1]
2. O ator seleciona o botão “+” para adicionar novo estabelecimento
3. O aplicativo recupera e apresenta formulário de cadastro de estabelecimento;

Os campos a serem apresentados estão descritos no item 4.4.;

1. O aplicativo valida os dados informados
2. O aplicativo recupera e persiste as informações de cadastro.
3. O aplicativo apresenta mensagem**.**
4. O aplicativo redireciona o acesso para Lista de estabelecimento;
5. Finaliza o fluxo.

## Fluxos Alternativos

1. Sem estabelecimentos cadastrados

No passo **FB1** do fluxo básico, quando o ator selecionar o campo tipo de usuário o perfil “Proprietário “:

1. O aplicativo apresenta mensagem**.** 
   1. 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;
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
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
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

## Formulário de cadastro de Estabelecimento

|  |  |
| --- | --- |
| **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.