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

**Especificação de Caso de Uso**

**UC004 – Manter 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](#_Toc532163552)

[2. Descrição do Caso de Uso - Cadastrar Campo 4](#_Toc532163553)

[2.1. Atores 4](#_Toc532163554)

[2.2. Precondições 4](#_Toc532163555)

[2.3. Pós-Condições 4](#_Toc532163556)

[2.4. Fluxo de Eventos 4](#_Toc532163557)

[2.4.1. Fluxo Básico 4](#_Toc532163558)

[2.4.2. Este caso de uso inicia quando o ator solicita na tela de Lista de Campos do Estabelecimento cadastrado no aplicativo ao selecionar o ícone “+”. 5](#_Toc532163559)

[2.1.4.1. Fluxos Alternativos 5](#_Toc532163560)

[2.1.4.2. Fluxos de Exceção 5](#_Toc532163561)

[FE1. Campo de preenchimento obrigatório não informado 5](#_Toc532163562)

[FE2. Serviço Indisponível 5](#_Toc532163563)

[3. Pontos de Extensão 5](#_Toc532163564)

[4. Informações Complementares 5](#_Toc532163565)

[4.1. Informações para Reservar Campo 5](#_Toc532163566)

[5. Referências 6](#_Toc532163567)

Especificação de Caso de Uso

UC004- Reserva 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 - Cadastrar 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;

* Proprietário;

## Precondições

**PRE001** - Estar logado no aplicativo:

**PRE002** - Possuir perfil de Proprietário

**PRE003** – Possuir Estabelecimentos cadastrados.

## Pós-Condições

Não se aplica.

## Fluxo de Eventos

## Fluxo Básico

FB. Consultar Campos

FB. Cadastrar campos

## Este caso de uso inicia quando o ator solicita na tela de Lista de Campos do Estabelecimento cadastrado no aplicativo ao selecionar o ícone “+”.

1. O aplicativo recupera e apresenta formulário de cadastro de campo; MSG xx FA1 (Cadastrar Campo), FA2 (Alterar Campo), FA3 (Excluir Campo)

Os campos a serem apresentados estão descritos no item 4.5.;

====== vira FA1

1. O ator informa os dados para preenchimento do formulário e envia dados através do botão “Cadastrar”; **[FA1]**
2. O aplicativo valida os dados informados;
3. O aplicativo recupera e persiste as informações de cadastro.
4. O aplicativo apresenta mensagem**.**
5. O aplicativo redireciona o acesso para lista de estabelecimento;
6. Finaliza o fluxo.

## Fluxos Alternativos

FA1 Cadastrar Campo

FA2 xxxx

## 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

# Pontos de Extensão

Não se aplica.

# Informações Complementares

## Informações para Reservar Campo

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