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

**Especificação de Caso de Uso**

**UC011 Visualizar e Editar 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](#_Toc532161086)

[2. Descrição do Caso de Uso - Visualizar e Editar Estabelecimento 4](#_Toc532161087)

[2.1. Atores 4](#_Toc532161088)

[2.2. Precondições 4](#_Toc532161089)

[2.3. Pós-Condições 4](#_Toc532161090)

[2.4. Fluxo de Eventos 4](#_Toc532161091)

[2.4.1. Fluxo Básico 4](#_Toc532161092)

[2.4.2. Fluxos Alternativos 5](#_Toc532161093)

[2.4.3. Fluxos de Exceção 5](#_Toc532161094)

[3. Pontos de Extensão 5](#_Toc532161095)

[4. Informações Complementares 5](#_Toc532161096)

[4.1. Informações para Reservar Campo 5](#_Toc532161097)

[5. Referências 6](#_Toc532161098)

Especificação de Caso de Uso

**UC011 Visualizar e Editar 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 - Visualizar e Editar Estabelecimento

O objetivo deste caso de uso é permitir que os campos de futebol que estejam previamente cadastrados possam ser visualizados e editados através de um usuário com perfil de Proprietário possa visualizar e editar 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. 2.4.1 Visualizar 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] [FE2] [FE3] [FE4]**
2. Os campos a serem apresentados estão descritos no item 4.1;

FB7. Finaliza o fluxo.

## Fluxos Alternativos

FA. 2.4.2 Editar Estabelecimento

Este caso de uso inicia quando o ator solicita na tela de lista de estabelecimentos o ícone “+”.

FA1. O ator seleciona o botão “+” para adicionar novo estabelecimento;

FA2. O aplicativo recupera e apresenta formulário de cadastro de estabelecimento;

Os campos a serem apresentados estão descritos no item 4.2; ] [FE2] [FE3] [FE4]

FA3. O aplicativo valida os dados informados;

FA4. O aplicativo recupera e persiste as informações de cadastro.

FA5. O aplicativo apresenta mensagem.

FA6. O aplicativo redireciona o acesso para Lista de estabelecimento;

FA7. 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. 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. [ MSG010]
2. Finaliza o fluxo.

# 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.