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

**Especificação de Caso de Uso**

**UC012 Visualizar e Editar Campo**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Histórico de Revisões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 1.0 | 11/10/2018 | Criação do documento | ZULMIRA MONTEIRO XIMENES |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sumário

[1. Introdução 4](#_Toc532164244)

[2. Descrição do Caso de Uso - Visualizar e Editar Campo 4](#_Toc532164245)

[2.1. Atores 4](#_Toc532164246)

[2.2. Precondições 4](#_Toc532164247)

[2.3. Pós-Condições 4](#_Toc532164248)

[2.4. Fluxo de Eventos 4](#_Toc532164249)

[2.4.1. Fluxo Básico 4](#_Toc532164250)

[2.4.2. Fluxos Alternativos 5](#_Toc532164251)

[2.4.3. Fluxos de Exceção 5](#_Toc532164252)

[3. Pontos de Extensão 5](#_Toc532164253)

[4. Informações Complementares 5](#_Toc532164254)

[4.1. Informações para Reservar Campo 5](#_Toc532164255)

[5. Referências 5](#_Toc532164256)

Especificação de Caso de Uso

**UC012 Visualizar e Editar 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 - Visualizar e Editar Campo

O objetivo deste caso de uso é permitir que os campos de futebol que estejam previamente cadastrados possam ser visualizados e ou editados através de um usuário com perfil de técnico.

## 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. Visualizar editar campo

Este caso de uso inicia quando o ator solicita na tela de Lista de Campos do estabelecimento do aplicativo o ícone “ver Detalhes”.

1. O aplicativo recupera e apresenta formulário de cadastro de campo;

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

1. O ator informa os dados para preenchimento do formulário e envia dados através do botão “Cadastrar”;
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

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;
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.