**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA**

**DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA – DEINF**

**DISCIPLINA: PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE**

**PROF(A).: SIMARA ROCHA**

**LISTA DE EXERCÍCIOS**

A partir da situação descrita abaixo, desenhe o diagrama de casos de uso e escreva os cenários. Considere que: o cadastramento dos jogadores e das partidas é feito pelo Apoio técnico. O cadastramento das informações de um jogo é feito pelo Auxiliar Técnico. O resumo de final de partida é acessado tanto pelo Auxiliar Técnico quanto pelo Técnico.

TREINADOR DE VÔLEI

Marcão é um treinador de vôlei e deseja levar um Notebook para os jogos, a fim de obter:

* controle do placar
* controle dos pontos de cada partida, identificando-os como: ponto de saque, ponto de ataque (quando a vantagem estiver com o time adversário), ponto de contra-ataque (quando a vantagem estiver com o próprio time), ponto de bloqueio, erro do adversário. No caso de bloqueio é necessário cadastrar se foi individual, duplo ou triplo.

São requisitos para a implantação dessa aplicação:

* Cadastrar o nome de todos os jogadores do time e o número de suas camisas;
* Para cada jogo agendado, cadastrar: a data e hora do jogo, o local, o nome do time adversário, os nomes do juiz e do juiz auxiliar.
* A aplicação deve exibir para controle em cada set o placar que pode ser alterado pelo auxiliar técnico, informando quem fez o último ponto e o tipo do ponto. No caso do ponto ser do time adversário, basta identificar o tipo do ponto.
* Ao final de um jogo, o sistema deve exibir a lista dos maiores pontuadores e o somatório de pontos, por tipo, do jogo.