

Sistema de uma Loja Virtual

Sumário

Diagrama de Caso de Uso.....	2
1. Para Identificar e representar os atores e os casos de uso, utilizamos o diagrama de casos de uso, como mostrado na Figura acima.....	3
Diagrama de Sequência.....	8
2. Para especificar as interações entre ator e o sistema, representaremos utilizando um diagrama de sequência.	8
2.1 Especificação da compra.....	8
2.2 Especificação da Venda.....	9
2.3 Especificação do Cancelamento	10
2.4 Especificação do Pedido.....	10
2.5 Especificação da Entrega	11
Análise de Modelo de Negócios e Processos.....	11
3. Processo com respectivos responsáveis pela execução das atividades, representadas pelo Modelo de atividades.	11
Diagrama de estado	12
4. Verificaremos o ciclo de vida, utilizando o diagrama de Estado.....	12
Wireframes	13
5. Garantir que o site ou aplicativo seja criado de acordo com as metas. Wireframes ajudam a identificar as falhas na arquitetura ou nos recursos do site e para que flua bem partir de uma perspectiva do usuário.....	13
Modelo de classes de domínio	15
6. O detalhamento desta interface deve ser realizado em um diagrama de classes definindo a interface e os métodos disponibilizados. Representaremos utilizando o modelo de Classes.....	15

Requisitos

Diagrama de Caso de Uso.

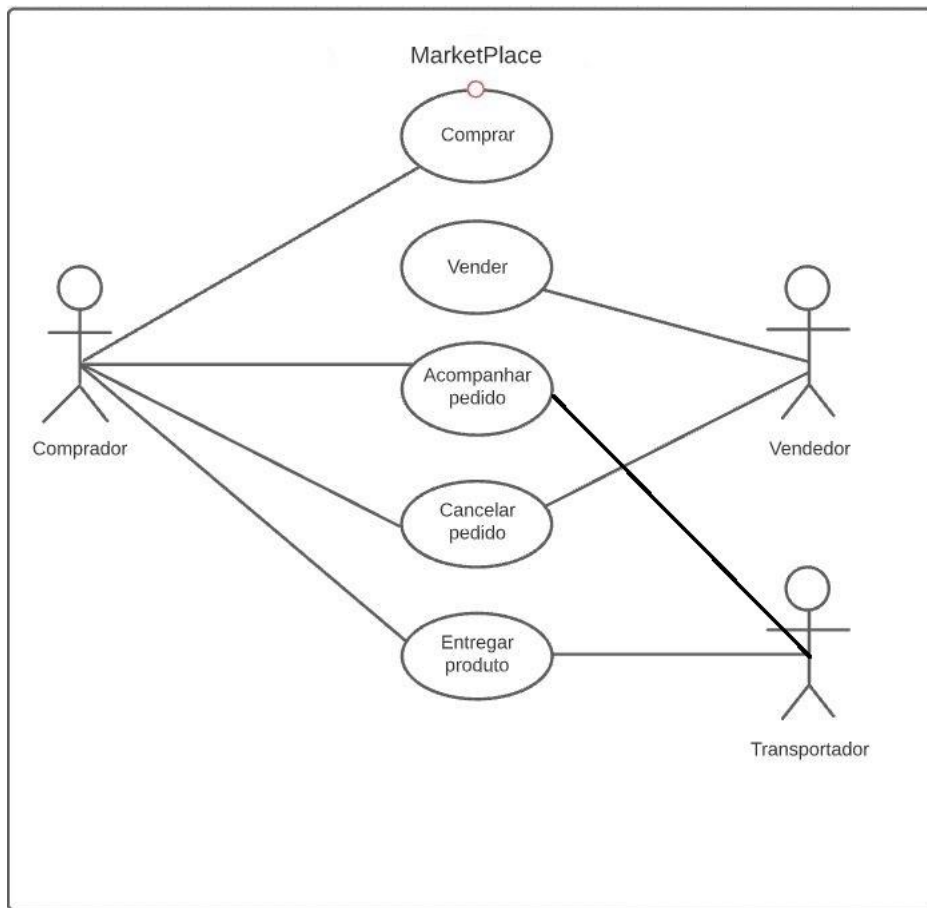


Diagrama de caso de Uso - Figura

1. Para Identificar e representar os atores e os casos de uso, utilizamos o diagrama de casos de uso, como mostrado na Figura acima.

Especificação do Caso de Uso Comprar

- 1. Nome do caso de uso**

Realizar compra de um produto

- 2. Descrição**

Usuário escolhe item para realizar a compra, preenche os dados para entrega, escolhe a forma de pagamento e realiza o pagamento da compra.

- 3. Fluxo de eventos**

- 3.1 Fluxo básico**

- 3.1.1 O comprador seleciona o produto que quer comprar
- 3.1.2 Comprador clica no botão para comprar
- 3.1.3 Vendedor verifica disponibilidade do produto
- 3.1.4 Vendedor retorna disponibilidade do produto e o preço
- 3.1.5 Comprador adiciona no carrinho
- 3.1.6 Comprador efetua o login
- 3.1.7 Comprador seleciona a forma de pagamento
- 3.1.8 Comprador preenche os dados do cartão
- 3.1.9 Vendedor recebe pagamento
- 3.1.10 Vendedor envia produto
- 3.1.11 Produto enviado para transportadora

- 3.2 Fluxo alternativo**

- 3.2.1 O comprador seleciona o produto que quer comprar
- 3.2.2 Comprador clica no botão para comprar
- 3.2.3 Vendedor verifica disponibilidade do produto
- 3.2.4 Vendedor retorna disponibilidade do produto e o preço
- 3.2.5 Comprador adiciona no carrinho
- 3.2.6 Comprador não consegue efetuar login
- 3.2.7 Comprador é redirecionado para tela de cadastro de usuário
- 3.2.8 Comprador efetua login
- 3.2.9 Comprador seleciona a forma de pagamento
- 3.2.10 Comprador preenche os dados do cartão
- 3.2.11 Vendedor recebe pagamento
- 3.2.12 Vendedor envia produto
- 3.2.13 Produto enviado para transportador

- 4. Requisitos especiais**

Não se aplica.

- 5. Pré-condições**

O usuário precisa estar logado, e precisa ter um cartão para realizar o pagamento do pedido.

- 6. Pós-condições**

Um novo pedido é iniciado.

Especificação do Caso de Uso Entregar produto

1. Nome do caso de uso

Transporte do pedido

2. Descrição

Transportadora coleta o produto e inicia processo para a entrega do produto para o comprador.

3. Fluxo de eventos

3.1 Fluxo básico

- 3.1.1 Transportadora coleta produto
- 3.1.2 Transportadora atualiza status do pedido
- 3.1.3 Comprador consulta o status do pedido
- 3.1.4 Transportadora entrega o pedido
- 3.1.5 Comprador recebe o pedido
- 3.1.6 Comprador confirma recebimento do pedido

3.2 Fluxo alternativo

- 3.1.1 Transportadora coleta produto
- 3.1.2 Transportadora não atualiza status do pedido
- 3.1.3 Comprador solicita atualização do status
- 3.1.4 Transportadora atualiza o status
- 3.1.5 Transportadora informa que atualizou o status
- 3.1.5 Comprador consulta status
- 3.1.6 Comprador recebe o pedido
- 3.1.7 Comprador confirma recebimento do pedido

4. Requisitos especiais

Não se aplica.

5. Pré-condições

Transportadora precisa ter coletado o pedido para fazer a entrega do pedido para o comprador.

6. Pós-condições

Transportadora entrega o pedido para o comprador, comprador recebe o pedido na sua residência. Transportadora inicia outro transporte de outro pedido.

Especificação do Caso de Uso Vender

1. Nome do caso de uso

Realizar venda de um produto

2. Descrição

Vendedor escolhe item para anunciar para a venda, preenche os dados do produto.

3. Fluxo de eventos

3.1 Fluxo básico

- 3.1.1 Vendedor preenche os dados do produto
- 3.1.2 Vendedor anuncia produto
- 3.1.3 Comprador seleciona o produto
- 3.1.4 Vendedor checa disponibilidade
- 3.1.5 Comprador aguarda o retorno da disponibilidade
- 3.1.6 Vendedor retorna as informações necessárias
- 3.1.7 Comprador realiza compra
- 3.1.8 Comprador efetua pagamento
- 3.1.9 Vendedor recebe pagamento
- 3.1.10 Vendedor confirma pedido
- 3.1.11 Vendedor gera um número do pedido
- 3.1.12 Comprador recebe o número do pedido

3.2 Fluxo alternativo

- 3.1.1 Vendedor preenche os dados do produto
- 3.1.2 Vendedor anuncia produto
- 3.1.3 Comprador seleciona o produto
- 3.1.4 Vendedor checa disponibilidade
- 3.1.5 Comprador aguarda o retorno da disponibilidade
- 3.1.6 Vendedor retorna as informações necessárias
- 3.1.7 Comprador realiza compra
- 3.1.8 Comprador efetua pagamento
- 3.1.9 Vendedor não recebe pagamento
- 3.1.10 Vendedor envia um email informando o atraso do pagamento
- 3.1.11 Vendedor recebe pagamento
- 3.1.12 Vendedor confirma pedido
- 3.1.13 Vendedor gera um número do pedido
- 3.1.14 Comprador recebe o número do pedido

4. Requisitos especiais

Não se aplica.

5. Pré-condições

Vendedor precisa ter um produto para vender e um cadastro para anunciar o produto

6. Pós-condições

Um novo anúncio pode ser feito.

Especificação do Caso de Uso Cancelar pedido

1. Nome do caso de uso

Cancelamento do pedido

2. Descrição

Comprador decide fazer o cancelamento do pedido. E o comprador recebe o estorno da compra.

3. Fluxo de eventos

3.1 Fluxo básico

- 3.1.1 Comprador preenche os dados para o cancelamento
- 3.1.2 Comprador envia informação para o vendedor
- 3.1.3 Vendedor confirma requisição para o cancelamento
- 3.1.4 Vendedor estorna o pagamento
- 3.1.5 Comprador recebe o estorno da compra

3.2 Fluxo alternativo

- 3.1.1 Comprador preenche os dados para o cancelamento
- 3.1.2 Comprador envia informação para o vendedor
- 3.1.3 Vendedor verifica a requisição e não aceita o cancelamento
- 3.1.3 Vendedor retorna a requisição para o comprador
- 3.1.4 Comprador preenche os dados corretamente
- 3.1.5 Comprador envia novamente para o vendedor
- 3.1.6 Vendedor recebe e confirma o cancelamento
- 3.1.4 Vendedor estorna o pagamento
- 3.1.5 Comprador recebe o estorno da compra

4. Requisitos especiais

Não se aplica.

5. Pré-condições

Comprador precisa ter feito um pedido e preencher os campos necessários corretamente para o cancelamento do pedido.

6. Pós-condições

O pagamento é estornado para o comprador e o pedido é finalizado. E o vendedor mantém o anúncio.

Especificação do Caso de Uso Acompanhar pedido

1. Nome do caso de uso

Acompanhamento do pedido

2. Descrição

Comprador possui um número de pedido para acompanhar o status do pedido

3. Fluxo de eventos

3.1 Fluxo básico

- 3.1.1 Vendedor gera um número de pedido
- 3.1.2 Vendedor envia o número para o comprador
- 3.1.3 Comprador informa o número do pedido para a transportadora
- 3.1.4 Transportadora informa o status do pedido

3.2 Fluxo alternativo

- 3.1.1 Vendedor gera um número de pedido
- 3.1.2 Vendedor envia o número para o comprador
- 3.1.3 Comprador informa o número do pedido para a transportadora
- 3.1.4 Transportadora atrasou a atualização do status do pedido
- 3.1.5 Transportadora envia um email informando o atraso
- 3.1.6 Transportadora envia atualização do status do pedido

4. Requisitos especiais

Não se aplica.

5. Pré-condições

Vendedor precisa gerar o número do pedido para a transportadora conseguir atualizar o status do pedido e o comprador acompanhar.

6. Pós-condições

Transportadora atualiza status de outro pedido.

Diagrama de Sequência

2. Para especificar as interações entre ator e o sistema, representaremos utilizando um diagrama de sequência.

2.1 Especificação da compra.

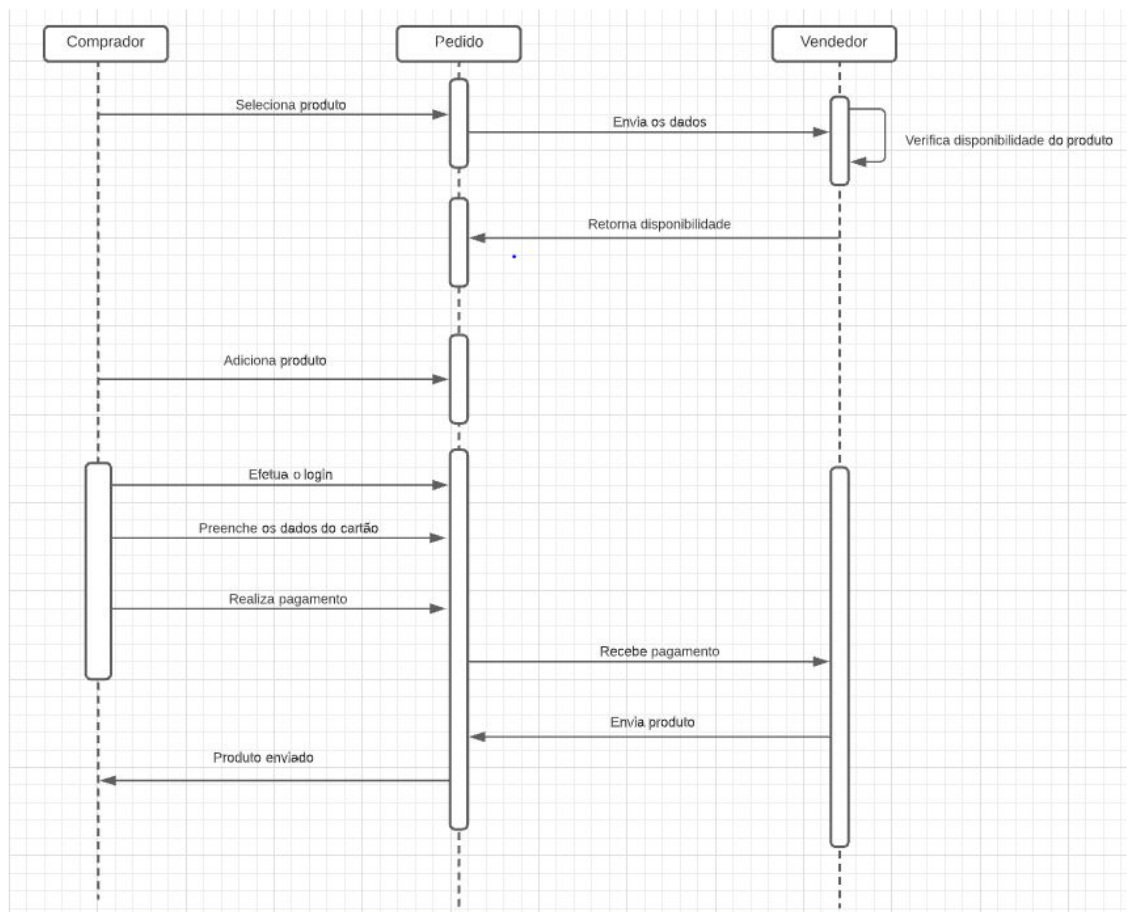


Figura compra.

2.2 Especificação da Venda.

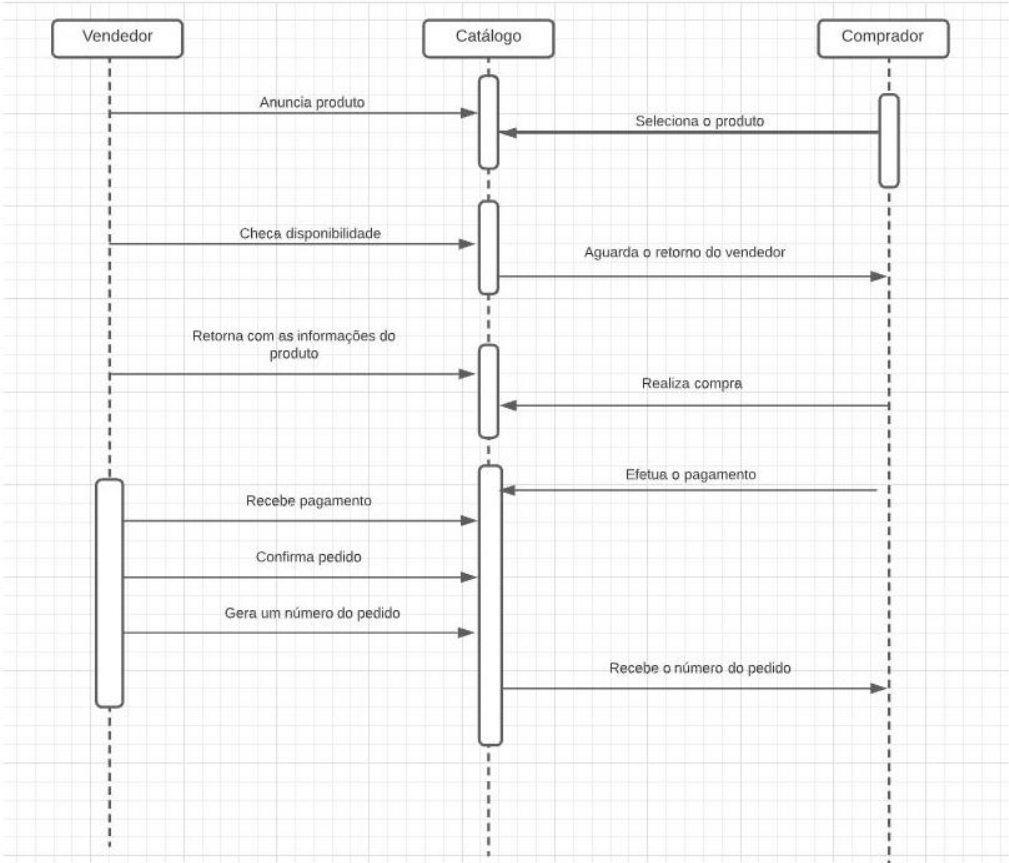


Figura venda.

2.3 Especificação do Cancelamento

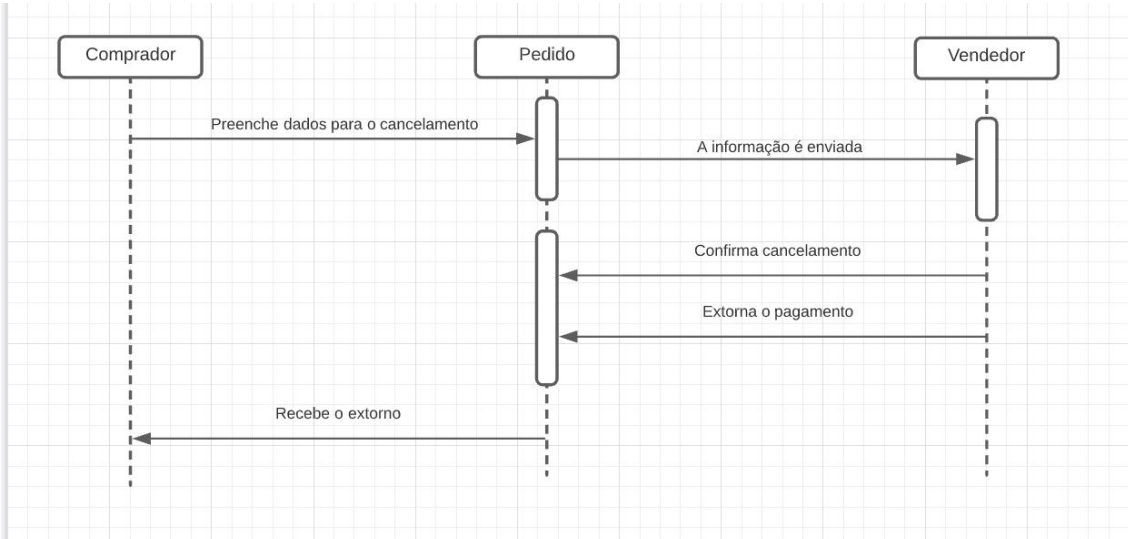


Figura cancelamento.

2.4 Especificação do Pedido

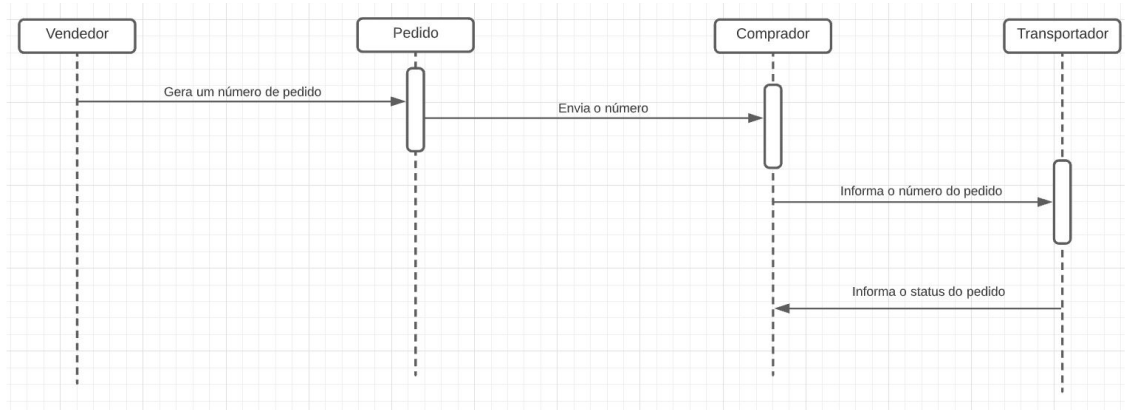


Figura Pedido

2.5 Especificação da Entrega

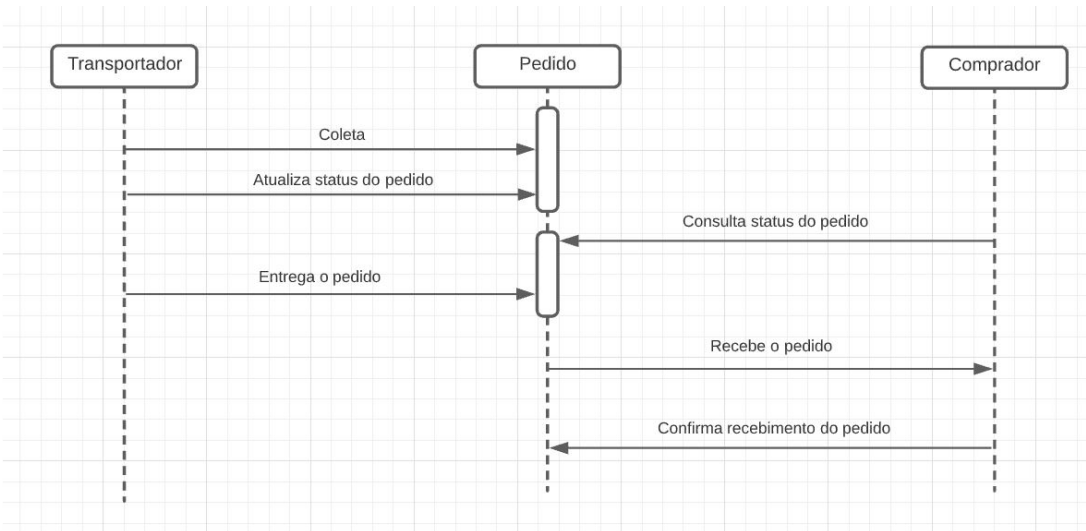


Figura da Entrega

Análise de Modelo de Negócios e Processos

- 3. Processo com respectivos responsáveis pela execução das atividades, representadas pelo Modelo de atividades.

Figura diagrama de atividades

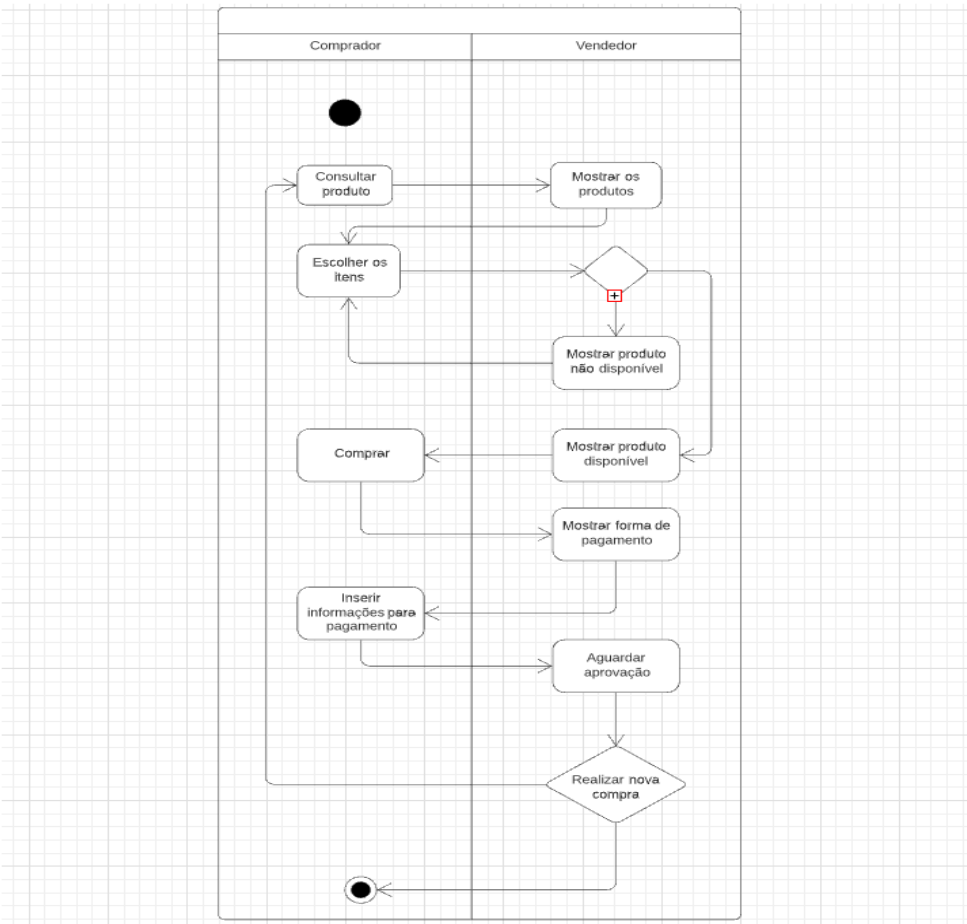


Diagrama de estado

4. Verificaremos o ciclo de vida, utilizando o diagrama de Estado.

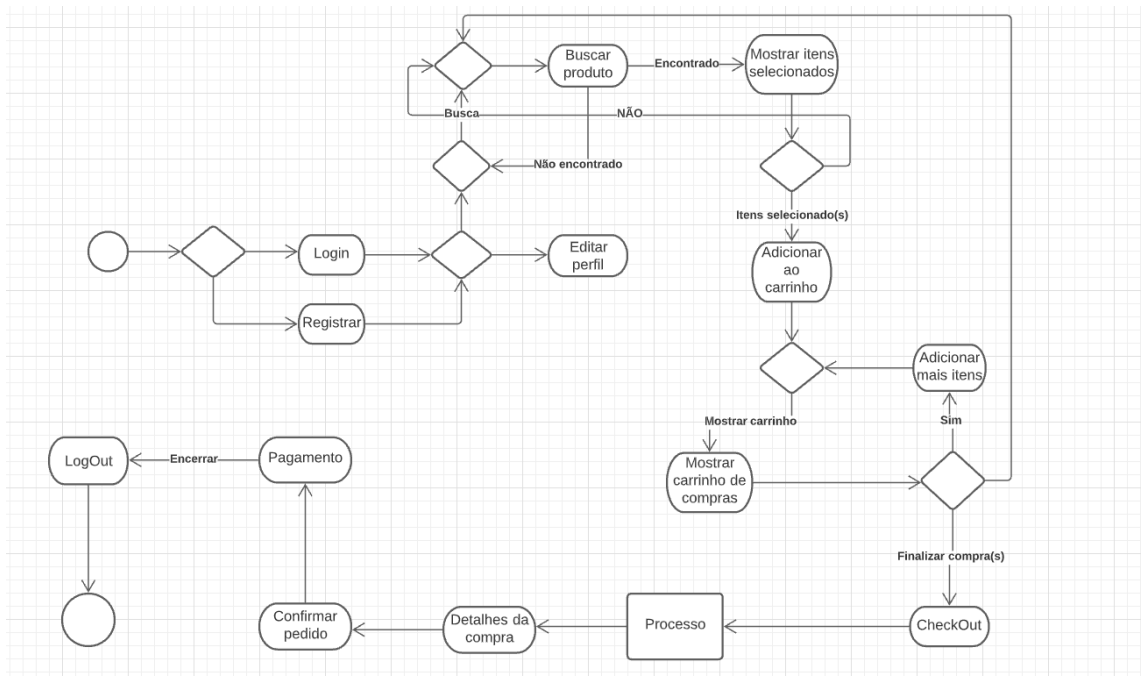
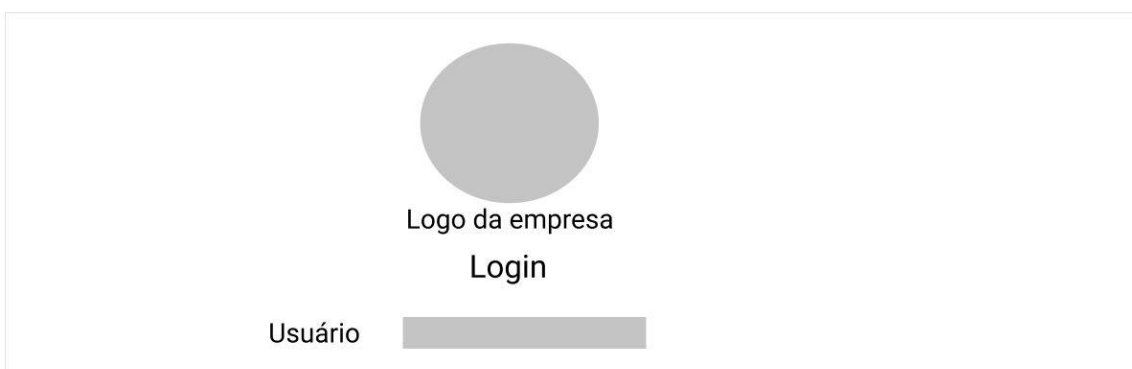
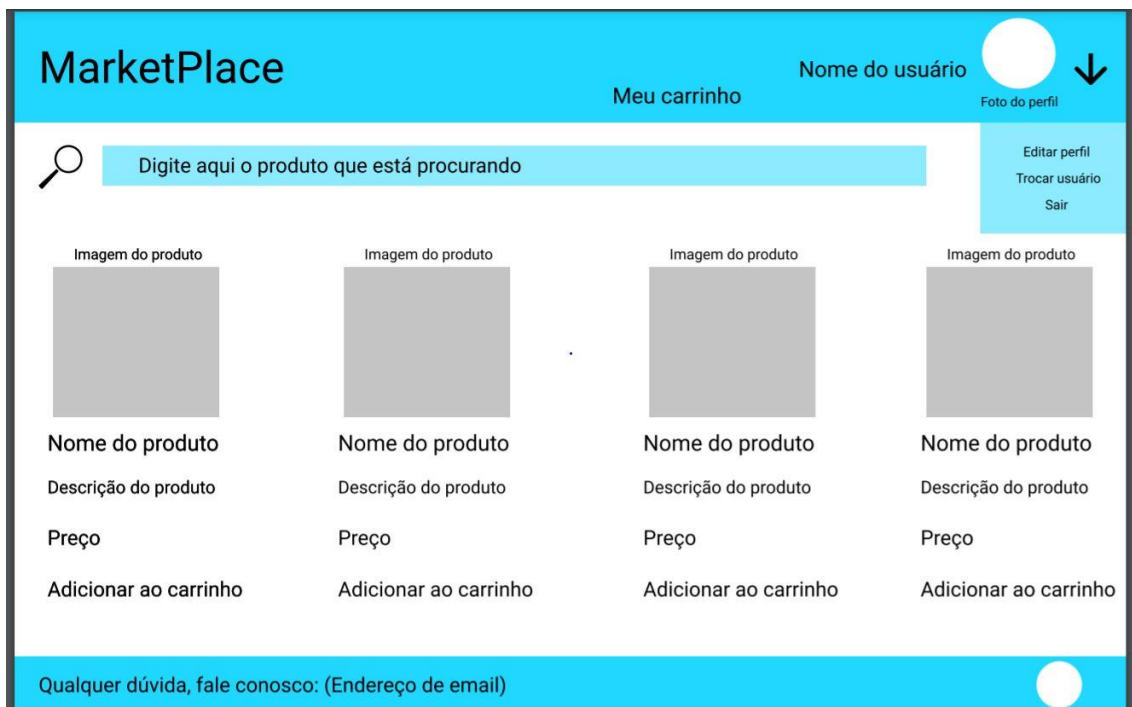



Figura diagrama de estado.


Wireframes

5. Garantir que o site ou aplicativo seja criado de acordo com as metas.
Wireframes ajudam a identificar as falhas na arquitetura ou nos recursos do site e para que flua bem partir de uma perspectiva do usuário.



MarketPlace


Meu carrinho

Nome do usuário 
Foto do perfil

Editar perfil

Trocar usuário

Sair

Editar perfil

Nome do usuário

Endereço email


Número do telefone

Alterar senha

Confirmar senha

MarketPlace


Meu carrinho

Nome do usuário 
Foto do perfil

Cadastre seu cartão

Número do cartão

Nome no cartão

Data validade

CVV


Cadastrar cartão


Cartões salvos

Utilizar esse cartão

Realizar pagamento

MarketPlace


Meu carrinho

Nome do usuário 
Foto do perfil

Pedido realizado com sucesso

Número do pedido: 1234

Modelo de classes de domínio

6. O detalhamento desta interface deve ser realizado em um diagrama de classes definindo a interface e os métodos disponibilizados. Representaremos utilizando o modelo de Classes.

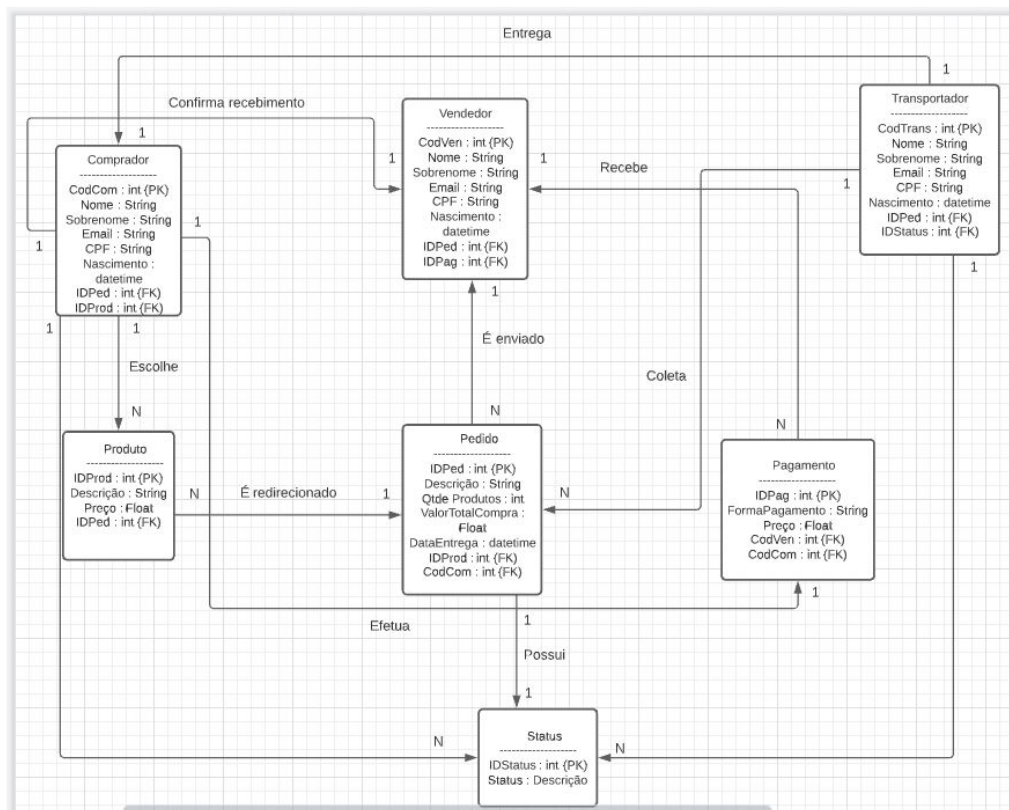


Figura modelo de Classes.