

PROJETO LOGIN SSO DISPARO PRO Versão 1.3









Sumário:

Sumário:	2
Observações	4
Projeto front-end Login SSO.	4
Projeto Desktop	5
Interface de login:	5
Inputs e funções desta tela:	6
e-mail ou celular/ username:	6
senha:	6
recuperar senha:	6
conectar:	6
criar conta:	6
Interface de cadastro:	7
Inputs e funções desta tela:	7
nome:	7
e-mail:	7
número:	8
senha:	8
repetir senha:	8
política de privacidade:	8
publicidade:	8
fazer login:	8
cadastrar:	8
Projeto Mobile	9









Interface de login:	9
Interface de cadastro:	10
Anexo I - Urls úteis:	11
Anexo II - Urls front-end:	11
Anexo III - Padrão dos campos das telas:	12
Anexo IV - Mensagens de validação:	13











Observações

- O projeto a ser desenvolvido está no figma (mobile e desktop);
- Os posts de login, cadastro e recuperar senha devem ser exibidos diretamente no console do navegador;
- Poderá ser utilizada a biblioteca de validação em React YUP;

Projeto front-end Login SSO.

O projeto visual tem por objetivo especificar como deverá ser desenvolvida a interface do sistema de login, ele irá contemplar o formulário de cadastro de contas, login e alteração de senha.

Abaixo serão detalhados todas as telas do sistema e funcionalidades que ele deverá apresentar para atender a necessidade do produto.











Projeto Desktop

Abaixo serão listadas as telas do sistema em formato desktop, com formato de visualização para computadores, com as diretrizes de como deverá ser entregue a interface de acordo com esse layout.

Interface de login:

Imagem 1:





A imagem acima representa a tela de login do sistema, que deverá conter a logo tipo no canto superior esquerdo, a imagem está disponível para ser exportada no projeto do figma, a imagem vetorizada na coluna da esquerda que também está disponível no projeto visual do figma para exportação, a tela deverá ser dividida em duas colunas, na coluna da direita temos o formulário de login que deverá ser centralizado dentro de sua coluna, o formulário contém os campos de e-mail ou usuário, recuperar senha e criar conta, os campos e urls serão detalhados abaixo nos anexos II e III. Os padrões visuais devem seguir a estrutura do projeto do figma que está no anexo I deste projeto.









Inputs e funções desta tela:

e-mail ou celular/ username:

O campo de e-mail ou celular deverá ser um campo type="text" e deverá ter as mensagens de validação conforme Anexo IV deste projeto.

senha:

O campo senha deverá ser um campo type="password" e com o atributo autocomplete="password" para que seja possível o usuário salvar a senha e que deverá ter a opção de ser alterado para o type="text" para visualização de senha ao clicarmos no ícone "eye" que deverá ser posicionado na direita do campo conforme projeto visual do figma com link disponível no Anexo I deste projeto.

conectar:

O botão conectar deverá executar o processo de login, inicialmente validando as informações preenchidas nos campos, caso inválidos, retornando as mensagens adequadas de acordo com o Anexo III deste projeto.

criar conta:

O item criar conta deverá redirecionar o usuário para a rota de criação de conta, a URL deste link está disponível no Anexo II deste projeto.











Interface de cadastro:

Imagem 2:





A imagem acima representa a tela de cadastro de contas, onde o usuário poderá se registrar para usar os serviços da Disparo Pro, a URL para esta tela está disponível no Anexo II deste projeto.

O layout desta tela segue o padrão visual da tela de login mudando apenas os campos para preenchimento do formulário.

Inputs e funções desta tela:

nome:

O campo nome é um campo type="text" que recebe o valor do nome do usuário da conta e deve ter as regras de validação conforme o Anexo III deste projeto.

e-mail:

O campo e-mail é um campo type="email" que deve receber o e-mail que poderá ser usado para acessar a conta posteriormente ao cadastro, esse e-mail precisa ser válido, pois será enviado para ele um e-mail de validação.









número:

O campo número é um campo de texto que aceita apenas números, e que deve receber o número de celular do usuário da conta e será utilizado para validar a conta com um código que será enviado por sms, e deverá ser preenchido no processo de ativação.

senha:

O campo senha receberá o valor da senha de acesso que será utilizada para acessar a conta após a ativação, o campo também terá funcionalidade de visualização da senha clicando no ícone "eye" na lateral direita do campo.

repetir senha:

O campo repetir senha deverá receber o mesmo valor do campo senha para validar a senha digitada, os dois valores devem ser iguais, a validação do campo está listada no Anexo IV deste projeto, o campo também terá funcionalidade de visualização da senha clicando no ícone "eye" na lateral direita do campo.

política de privacidade:

O campo política de privacidade é um campo do tipo checkbox obrigatório para criar a conta, ele deverá estar marcado para prosseguir o cadastro.

publicidade:

O campo de publicidade é um campo do tipo radiobutton com as opções sim e não, uma delas deverá estar marcada para dar sequência no cadastro.

fazer login:

Este item se trata de um link, que leva o usuário para a tela de acesso, para os casos onde o usuário já tenha uma conta.

cadastrar:

O botão cadastrar se trata do envio do formulário, que deverá funcionar apenas quando tudo estiver válido nos campos.











OBS: Utilizamos a biblioteca YUP para validação de campos.

Projeto Mobile

Interface de login:

Imagem 1:



O projeto mobile segue as mesmas especificações do projeto desktop, tendo seu visual responsivo.









Interface de cadastro:

Imagem 2:



O projeto mobile segue as mesmas especificações do projeto desktop, tendo seu visual responsivo.









Anexo I - Urls úteis:

Link projeto visual do figma - Desktop:

https://www.figma.com/file/8JiwAgSqTMGx82srunztqR/Front-end%3A-Teste-login?node-id=10 42%3A370

Link projeto visual do figma - Mobile:

https://www.figma.com/file/8JiwAgSqTMGx82srunztqR/Front-end%3A-Teste-login?node-id=14 45%3A684

Anexo II - Urls front-end:

URLS de front-end: (Todas devem ser estilizadas de acordo com o domínio).

URL	Método	Descrição	Dados a enviar	Dados á receber
/login	GET	Deve retornar a tela padrão de login.	sem dados	sem dados
/register	GET	Deve retornar a tela padrão de cadastro de usuários	sem dados	sem dados
/resetPassword	GET	Deve retornar a tela padrão para iniciar o processo de reset de senha	sem dados	sem dados









Anexo III - Padrão dos campos das telas:

Imagem 1 - Tela de login:

Campo	Tipo permitido	min e max lenght	permite nulo
e-mail ou celular	string	5 - 100	false
* senha	string	8 - 60	false

Imagem 2 - Tela de cadastro:

Campo	Tipo permitido	min e max lenght	permite nulo
nome	string	5 - 100	false
e-mail	string	5 - 100	false
número	string + mascara	9 - 11	false
* senha	string	8 - 60	false
* repetir senha	string	8 - 60	false
política privacidade	boolean		false
ofertas marketing	boolean		false









Anexo IV - Mensagens de validação:

Imagem 1 - Tela de login:

Condição	Mensagem
username < 5 username > 100 username == null	Informe um número ou e-mail correto.
* senha < 8 senha > 60 senha == null	Informe uma senha correta.
username && password == não encontrados	Usuário ou senha inserido está incorreto, tente novamente.

Imagem 2 - Tela de cadastro:

Condição	Mensagem
nome < 5 nome > 100 nome == null	Informe um nome de usuário correto.
* senha < 8 senha > 60 senha == null	Informe uma senha correta.
* repetir senha < 8 repetir senha> 60 repetir senha == null	Informe uma senha correta.
* senha != repetir senha	Os campos de senha não são iguais.
email < 5 email > 100 email == null	Informe um e-mail correto.
DDI == null	Informe um DDI correto.
numero < 9 numero > 11 numero == null	Informe um número correto.
** == null	O Campo ** não foi inserido, digite e tente novamente.
política privacidade == null	Aceite os termos de uso para continuar, obrigado!
ofertas marketing	Deseja permitir que a Disparo Pro envie publicações e promoções por e-mail e SMS









Legenda de caracteres:

Caractere	Descrição
**	Representa todos os campos da tela
<	menor
>	maior
!=	não igual
==	igual
П	lógica "ou" "or"
&&	lógica "e" "and"
*	regra de senhas







