

Projeto Integrador
Análise e Desenvolvimento de Sistemas
4º módulo

Maria Fernanda
Samuel
Vinícius
Vitória
Ygor

Documento de Requisitos do Sistema

Sumário

Histórico de Alterações.....	3
1. Introdução.....	4
2. Descrição Geral do Aplicativo.....	8
3. Requisitos Funcionais.....	11
4. Requisitos Não Funcionais.....	27
5. Estilos de Cores.....	28
6. Ícones.....	33
7. Protótipos.....	34
8. Mensagens do Sistema.....	43
9. Modelagem e Especificação de Requisitos do Sistema.....	43
10. Modelo do Banco de Dados.....	45

Histórico de Alterações

Data	Descrição	Autor
04/03/2024	Criação do Documento de Requisitos do Sistema	Maria Fernanda
18/03/2024	Criação dos 3 primeiros Requisitos Funcionais e da Seção 5 - Protótipos	Maria Fernanda
28/03/2024	Criação dos demais Requisitos Funcionais e da Seção 4 - Requisitos Não Funcionais	Maria Fernanda
31/03/2024	Criação das seções 6 - Estilos de Cores e Seção 7 - Modelagem e Especificação de Requisitos do Sistema	Maria Fernanda
01/04/2024	Criação das seções 6 - Ícones e 8 - Mensagens do Sistema	Maria Fernanda
02/04/2024	Criação dos demais Requisitos Funcionais e Não Funcionais	Maria Fernanda

1. Introdução

Este documento especifica os requisitos do aplicativo “Jobshop”, fornecendo aos membros da equipe de desenvolvimento as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

1.1 Visão geral do documento

Além desta seção introdutória, as seções seguintes estão organizadas como descrito abaixo.

- **Seção 2 - Descrição Geral do Aplicativo:** apresenta uma visão geral do sistema e como ele será construído;
- **Seção 3 - Requisitos Funcionais:** especifica os casos de uso do sistema;
- **Seção 4 - Requisitos Não Funcionais:** cita e explica os requisitos não funcionais do sistema;
- **Seção 5 - Estilos de Cores:** apresenta os estilos de cores que serão utilizados no sistema, visando garantir uma identidade visual coesa e agradável para os usuários. As cores principais e secundárias foram cuidadosamente selecionadas para transmitir os valores e a personalidade da aplicação, promovendo uma experiência de uso intuitiva e atraente;
- **Seção 6 - Ícones:** identifica os ícones a serem utilizados no sistema, dado que estes são elementos visuais fundamentais para a comunicação eficaz com os usuários, proporcionando uma experiência intuitiva e facilitando a compreensão das funcionalidades oferecidas pelo aplicativo;
- **Seção 7 - Protótipos:** apresenta os protótipos de telas, desenvolvidos a partir das informações das seções 2, 3, 4 e 5;

- **Seção 8 - Mensagens do Sistema:** detalha as mensagens que serão exibidas pelo sistema em diferentes contextos e situações de interação com o usuário. Essas mensagens incluem avisos, confirmações, erros e outras comunicações destinadas a orientar e informar os usuários durante o uso do aplicativo, garantindo uma experiência fluída e sem ambiguidades;
- **Seção 9 - Especificação de Requisitos do Sistema:** descreve requisitos funcionais e não funcionais mais detalhadamente. No caso de requisitos funcionais, descreve os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado;
- **Seção 10 - Modelo de Dados:** apresenta o modelo do banco de dados implantado no sistema.

1.2. Convenções, termos e abreviações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, que são descritos a seguir.

1.2.1. Identificação das abreviações

- **RF** = Requisitos Funcionais;
- **NF** = Requisitos Não Funcionais;
- **RS** = Requisitos do Sistema;
- **UI** = User Interface / Interface de Usuário;
- **MN** = Mensagens do Sistema;
- **IC** = Ícones.

1.2.2. Identificação dos requisitos

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos seguidos do identificador do

requisito, de acordo com a especificação a seguir: [nome da subseção. identificador do requisito]

Por exemplo, o requisito funcional [Apresentar interface de Splash Screen.RF001] deve estar descrito em uma subseção chamada “Apresentar interface de Splash Screen”, em um bloco identificado pelo número [RF001]. Já o requisito não funcional [Fluxos de Tela.NF001] deve estar descrito na seção de requisitos não funcionais de Fluxo de Tela, em um bloco identificado por [NF001].

Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001], [NF001] ou [RS001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

1.2.3. Propriedades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, na seção 3, foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

Essencial é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.

Importante é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.

Desejável é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

1.3. Materiais e métodos

Tendo em vista as ambições do projeto, foram utilizadas metodologias e ferramentas no processo de desenvolvimento geral do sistema, tais como:

1.3.1. Metodologias

- **Metodologias ágeis:** estratégias de entregas rápidas e contínuas de software;
 - **Kanban:** framework que auxilia no gerenciamento de projetos e visualização do andamento do aplicativo.
- **UX Design:** metodologia que é voltada para a experiência do usuário, ou seja, são pensadas as formas de interação do usuário com o sistema.

1.3.2. Ferramentas

- **Figma:** ferramenta de prototipação e edição de designs, sendo possível aplicar fluxos de tela;
- **Android Studio:** aplicação de codificação voltada para o desenvolvimento de aplicativos móveis para sistemas Android;
- **pgAdmin:** administrador Open Source e plataforma de desenvolvimento para o banco de dados PostgreSQL.

2. Descrição Geral do Aplicativo

O sistema proposto oferece uma solução para o desenvolvimento de um aplicativo móvel de compartilhamento e contratação de serviços.

A ideia central do aplicativo **Jobshop** é a criação de um software para dispositivos Android em que seja possível contratar e divulgar serviços, em formato de rede social.

2.1 Justificativa

A proposta desse projeto de desenvolvimento de software mobile surge da necessidade de uma plataforma que facilite a conexão entre prestadores de serviços e potenciais clientes, em um ambiente digital moderno e acessível. Com a crescente demanda por serviços diversos, um aplicativo que ofereça essa funcionalidade diretamente em smartphones Android é uma resposta às exigências do mercado de trabalho contemporâneo. Em vista disso, a concepção de um sistema que integre o compartilhamento e a contratação de serviços em formato de rede social visa não apenas suprir essa demanda, mas também promover uma interação fluida entre usuários, permitindo uma experiência dinâmica e colaborativa na busca e oferta de serviços.

2.2 Motivação

- **Valorização do trabalho informal:** a partir da criação de um ambiente digital em que os serviços são contratados e divulgados por meio de uma rede social de forma gratuita e dinâmica, o aplicativo visa contribuir para a valorização do trabalho informal. Tal modalidade que, muitas vezes é subestimada, desempenha um papel significativo na economia brasileira, proporcionando renda e sustento para muitas famílias;
- **Oportunidades de trabalho flexíveis:** com a crescente demanda por flexibilidade no mercado de trabalho, especialmente entre os jovens e profissionais em transição de carreira, o aplicativo pretende proporcionar oportunidades para indivíduos oferecerem seus serviços de acordo com sua disponibilidade e habilidades;

- **Inclusão social:** o desenvolvimento do software visa promover a inclusão e o empoderamento de trabalhadores de baixa renda e/ou baixa especialização, oferecendo-lhes uma plataforma digital onde possam divulgar e comercializar seus serviços de forma mais eficiente. A inclusão social é crucial em um cenário como o do Brasil, onde o desemprego é uma realidade latente e afeta especialmente essas camadas da população;
- **Modernização e facilidade de acesso a serviços:** em um contexto em que a contratação de serviços cotidianos ainda é predominantemente realizada por meio de métodos não digitalizados, o desenvolvimento desse software visa modernizar e simplificar esse processo para os clientes. Dessa forma, oferecer uma plataforma digital em que seja possível facilmente encontrar e contratar profissionais para atender às suas necessidades, os clientes têm acesso a uma solução conveniente e eficaz que agiliza todo o processo de contratação de serviços. Isso se torna especialmente relevante em um mundo cada vez mais orientado para a tecnologia, onde as pessoas buscam soluções rápidas e acessíveis para suas demandas cotidianas;
- **Redução de barreiras de entrada:** por ser uma solução digital acessível através de dispositivos Android, o aplicativo visa reduzir as barreiras de entrada para aqueles que desejam entrar no mercado de trabalho ou aumentar sua renda através da prestação de serviços, proporcionando uma alternativa viável e de baixo custo para iniciar ou expandir um negócio próprio, em um ambiente digital e dinâmico.

2.3 Público-alvo

O público-alvo do aplicativo Jobshop é diversificado, englobando tanto os prestadores de serviços quanto os seus clientes:

- **Prestadores de serviços de baixa renda e/ou baixa especialização:** pessoas que oferecem serviços como encanadores, eletricitas, pintores, diaristas e entre outros;
- **Clientes em busca de serviços diversos:** pessoas que necessitam de serviços cotidianos, como reparos domésticos, serviços de limpeza, pequenas reformas e etc.;
- **Profissionais autônomos e freelancers;**
- **Usuários de tecnologia e redes sociais.**

2.4 Objetivos

- Desenvolver um **aplicativo mobile funcional**;
- Facilitar a **conexão entre prestadores de serviços e clientes**;
- Promover a **inclusão digital e econômica**;
- Modernizar o processo de **contratação de serviços**;
- Estimular a **economia informal e autônoma**.

3. Requisitos Funcionais

3.1. [RF0001] Apresentar interface de Splash Screen

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Caso seja o primeiro acesso do usuário, o sistema deverá exibir tela de **Splash Screen** ao iniciar o aplicativo ou ao acessá-lo após longo período de tempo:

- Deverá ser exibida a tela de *Splash Screen*, conforme [UI0001](#).

3.2. [RF0002] Apresentar animação da Splash Screen

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

Caso seja o primeiro acesso do usuário, o sistema deverá exibir animação da *Splash Screen* após ela ser automaticamente encerrada, conforme [RF0001](#):

- Deverá ser exibida animação entre a tela “**1 - Splash Screen**” [[UI0001](#)] e a tela seguinte “**2 - Splash Screen - Animação**” [[UI0002](#)];
- Após o fim da animação, deverá ser exibida a tela inicial de acesso [[UI0003](#)].

3.3. [RF0003] Apresentar interface de acesso inicial

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Após a animação da *Splash Screen* [[RF0002](#)], deverá ser exibida a tela de primeiro acesso conforme [UI0003](#):

- Deverá ser exibida a logo do Jobshop;
- Abaixo da logo, deverá ser exibido o nome do aplicativo, “**Jobshop**”, conforme descrito no [item 4.3.1](#). dos Requisitos Não Funcionais;
- Abaixo da logo, deverá ser exibida a descrição “**Milhares de serviços em um só lugar!**”;

- Deverá ser possível selecionar a opção de “Acesse”:
 - **Acesse:** deverá ser criado o botão com cor laranja (conforme [“Cor Primária” 5.1.](#)) e estado padrão habilitado;
 - Ao acioná-lo, deverá ser exibida a tela “3.1 - Acessar” [\[UI0004\]](#).
- Deverá ser possível selecionar a opção “Cadastre-se”:
 - **Cadastre-se:** deverá ser criado botão com cor branca (conforme [“Branco” 5.4.](#)) e estado padrão habilitado.
 - Ao acioná-lo, deverá ser exibida a tela “3.2 - Cadastrar” [\[UI0005\]](#).

3.4. [RF0004] Realizar login de usuário

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Deverá ser possível realizar login a partir de credenciais previamente cadastradas:

- Caso seja acionado o botão “Acesse” na tela de primeiro acesso [\[UI0003\]](#), deverá ser exibida a tela “3.1 - Acessar”, conforme [UI0004](#);
- Deverá ser possível retornar para a tela de primeiro acesso [\[UI0003\]](#);
- Abaixo do botão “Retornar”, deverá ser exibido o título “Acesse”;
- Abaixo de “Acesse”, deverá ser exibida a descrição “Informe o e-mail para entrar”;
- Deverá ser possível informar o e-mail do usuário previamente cadastrado:
 - Deverá ser criado o campo “E-mail”, do tipo “alfanumérico”;
 - Deverá possuir limite de 50 caracteres;
 - A cor do campo deverá estar em conformidade com o [item 5.5.](#);
 - Valor padrão: o campo deverá exibir o texto temporário “Digite seu e-mail”;

- Caso o usuário selecione o campo, o texto deverá ser alterado para o estado oculto;
- A cor do texto temporário deverá estar em conformidade com o [item 5.6](#).
- Campo obrigatório.
- Deverá ser possível informar a senha do usuário previamente cadastrado:
 - Deverá ser criado o campo “Senha”, do tipo “alfanumérico”:
 - Deverá possuir limite de 50 caracteres;
 - A cor do campo deverá estar em conformidade com o [item 5.5](#);
 - Valor padrão: o campo deverá exibir o texto temporário “Digite sua senha”;
 - Caso o usuário selecione o campo, o texto deverá ser alterado para o estado oculto;
 - A cor do texto temporário deverá estar em conformidade com o [item 5.6](#).
 - Campo obrigatório.
 - No lado esquerdo do campo, deverá ser criado o ícone “Visualizar” [[IC0001](#)]:
 - Estado padrão do ícone: estado 1;
 - Com o estado 1, o texto digitado no campo não deverá ser exibido;
 - Ao acionar o estado 2, o texto digitado no campo deverá ser exibido normalmente, até que o usuário selecione o estado 1 novamente.

3.5. [RF0005] Lembrar senha de login

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Deverá possibilitar o acesso ao aplicativo sem a necessidade de inserir novamente a senha do usuário.

- Na tela “3.1 - Acessar”, deverá ser criado campo do tipo “checkbox”;
 - Deverá ser exibida a descrição “Lembrar minha senha”, ao lado direito do campo;
 - O checkbox deverá possuir valor “desmarcado” (estado 1 [\[IC0002\]](#));
 - Caso o usuário altere o valor do checkbox para “marcado” (estado 2 [\[IC0002\]](#)), os dados de login deverão ser armazenados e utilizados como validação automática para os próximos acessos.

3.6. [RF0006] Realizar login com Conta Google

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

Deverá ser possível realizar login a partir da conta Google do usuário:

- Na tela “3.1 - Acessar”, deverá ser exibida a descrição “Ou continue com”;
- Abaixo da descrição, deverá ser criado atalho Google.

3.7. [RF0007] Realizar cadastro de usuário

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Deverá ser possível cadastrar usuário ao aplicativo:

- Caso seja acionado o botão “Cadastre-se” na tela de primeiro acesso [[UI0003](#)], deverá ser exibida a tela “3.1 - Acessar”, conforme [UI0004](#);
- Deverá ser possível informar o e-mail do usuário:
 - Deverão ser criados os campos “E-mail” e “Repita seu e-mail”, ambos do tipo “alfanumérico”;
 - Deverão possuir limite de 50 caracteres;
 - A cor dos campos deverá estar em conformidade com o [item 5.5](#);
 - Valor padrão: os campos deverão exibir o texto temporário “Digite seu e-mail” e “Repita seu e-mail”, respectivamente;
 - Caso o usuário selecione o campo, o texto deverá ser alterado para o estado oculto;
 - A cor do texto temporário deverá estar em conformidade com o [item 5.6](#).
 - Campos obrigatórios;
 - Caso seja acionado o botão “Cadastrar” e os valores informados nos campos não estejam iguais, deverá ser exibida a mensagem [MN01](#), impedindo que o usuário realize o cadastro.
 - Deverão ser criados os campos “Crie uma senha” e “Repita sua senha”, ambos do tipo “alfanumérico”:
 - Deverão possuir limite de 50 caracteres;
 - A cor dos campos deverão estar em conformidade com o [item 5.5](#);
 - Valor padrão: os campos deverão exibir o texto temporário “Digite sua senha” e “Repita sua senha”, respectivamente;
 - Caso o usuário selecione o campo, o texto deverá ser alterado para o estado oculto;

- A cor do texto temporário deverá estar em conformidade com o [item 5.6](#).
- Campos obrigatórios;
 - No lado esquerdo do campo, deverá ser criado o ícone “Visualizar” [[IC0001](#)]:
 - Estado padrão do ícone: estado 1;
 - Com o estado 1, o texto digitado no campo não deverá ser exibido;
 - Ao acionar o estado 2, o texto digitado no campo deverá ser exibido normalmente, até que o usuário selecione o estado 1 novamente.
 - Caso seja acionado o botão “Cadastrar” e os valores informados nos campos não estejam iguais, deverá ser exibida a mensagem [MN02](#), impedindo que o usuário realize o cadastro.

3.8. [RF0008] Realizar cadastro com Conta Google

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

Deverá ser possível realizar cadastro de usuário a partir da conta Google deste:

- Na tela “3.2 - Cadastrar”, deverá ser exibida a descrição “Ou continue com”;
- Abaixo da descrição, deverá ser criado atalho Google.

3.9. [RF0009] Cadastrar pessoa com perfil “Trabalhador”

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Deverá ser possível cadastrar pessoa que possua o perfil “Trabalhador” no aplicativo.

- Após concluir o cadastro de usuário com e-mail e senha, deverá ser exibida a tela “4 - Completar cadastro - Perfil”, onde deverá exibir a opção “Trabalhador”;
- Caso nenhum tipo de perfil esteja selecionado, o botão “Próximo” deverá possuir estado desabilitado.
 - Somente caso o usuário selecione um tipo de perfil que o botão terá seu estado alterado para habilitado.

3.10. [RF0010] Cadastrar pessoa com perfil “Contratante”

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Deverá ser possível cadastrar pessoa que possua o perfil “Contratante” no aplicativo.

- Após concluir o cadastro de usuário com e-mail e senha, deverá ser exibida a tela “4 - Completar cadastro - Perfil”, onde deverá exibir a opção “Contratante”;
- Caso nenhum tipo de perfil esteja selecionado, o botão “Próximo” deverá possuir estado desabilitado.
 - Somente caso o usuário selecione um tipo de perfil que o botão terá seu estado alterado para habilitado.

3.11. [RF0011] Cadastrar nome e sobrenome do usuário

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Deverá ser possível cadastrar nome e sobrenome do usuário, independente do seu tipo de perfil.

- Na tela “4.1 - Completar cadastro - Nome”, deverão ser criados os campos “Nome” e “Sobrenome”, ambos do tipo “alfanumérico”.
 - Deverão possuir limite de 100 caracteres;
 - Valor padrão: os campos deverão exibir o texto temporário “Digite seu nome” e “Digite seu sobrenome”, respectivamente;
 - Caso o usuário selecione o campo, o texto deverá ser alterado para o estado oculto;
 - A cor do texto temporário deverá estar em conformidade com o [item 5.6](#).
 - Campos obrigatórios;
 - Caso um dos campos esteja vazio, o botão “Próximo” deverá possuir estado desabilitado.
 - Somente caso o usuário informe nome e sobrenome que o botão terá seu estado alterado para habilitado.

3.12. [RF0012] Cadastrar data de nascimento do usuário

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Deverá ser possível cadastrar a data de nascimento do usuário, independente do seu tipo de perfil.

- Na tela “4.2 - Completar cadastro - Dt Nascimento”, deverá ser criado o campo “Data de Nascimento”, do tipo “data”.
 - Valor padrão: o campo deverá exibir o texto temporário “DD/MM/AA”;
 - Caso o usuário selecione o campo, o texto deverá ser alterado para o estado oculto;

- A cor do texto temporário deverá estar em conformidade com o [item 5.6](#).
- Campo obrigatório;
- Caso o campo esteja vazio, o botão “Próximo” deverá possuir estado desabilitado.
 - Somente caso o usuário informe data de nascimento válida (conforme [RF0013](#)) que o botão terá seu estado alterado para habilitado.

3.13. [RF0013] Validar data de nascimento do usuário

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

O sistema deverá validar, automaticamente, a idade do usuário.

- Na tela “4.2 - Completar cadastro - Dt Nascimento”, ao informar data de nascimento, deverá ser validado se a idade do usuário é igual ou superior a 18 anos;
- Somente caso o usuário informe data de nascimento válida que o botão “Próximo” terá seu estado alterado para habilitado.

3.14. [RF0014] Selecionar foto de perfil

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Deverá ser possível selecionar foto de perfil já existente nas mídias do dispositivo do usuário.

- Na tela “4.3 - Completar cadastro - Foto de Perfil”, deverá ser criado o botão “Galeria”.
 - Ao acioná-lo, deverão ser exibidas as mídias do dispositivo, caso o aplicativo possua tal permissão;

- Ao selecionar uma foto nas mídias, o sistema deverá retornar à tela “4.3 - Completar cadastro - Foto de Perfil”;
 - A foto selecionada deverá ser exibida no círculo exibido anteriormente, com o ícone [IC0003](#).
- A foto de perfil não deverá ser um dado obrigatório.
 - Desta forma, o botão “Próximo” deverá possuir estado padrão habilitado.

3.15. [RF0015] Tirar foto de perfil

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Deverá ser possível tirar foto de perfil a partir da câmera do dispositivo.

- Na tela “4.3 - Completar cadastro - Foto de Perfil”, deverá ser criado o botão “Tirar foto”, com o ícone [IC0003](#).
 - Ao acioná-lo, deverá ser exibida a tela “4.3.1 - Completar cadastro - Tirar foto”, exibindo a imagem da câmera do dispositivo no círculo central, caso o aplicativo possua tal permissão;
 - Após tirar a foto, deverá ser exibida a tela “4.3.2 - Completar cadastro - Tirar foto” com a foto capturada;
 - Deverá ser possível tirar outra foto, caso desejado.
 - A foto de perfil não deverá ser um dado obrigatório.
 - Desta forma, o botão “Próximo” deverá possuir estado padrão habilitado.

3.16. [RF0016] Cadastrar CPF do usuário

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Deverá ser possível cadastrar o CPF do usuário, independente do seu tipo de perfil.

- Na tela “4.4 - Completar cadastro - CPF”, deverá ser criado o campo “CPF”, do tipo “numérico”.
 - Deverá possuir limite de 11 dígitos;
 - Valor padrão: o campo deverá exibir o texto temporário “00000000000”;
 - Caso o usuário selecione o campo, o texto deverá ser alterado para o estado oculto;
 - A cor do texto temporário deverá estar em conformidade com o [item 5.6](#).
 - Campo obrigatório;
 - Caso o campo esteja vazio, o botão “Próximo” deverá possuir estado desabilitado.
 - Somente caso o usuário informe CPF válido (conforme [RF0017](#)) que o botão terá seu estado alterado para habilitado.

3.17. [RF0017] Validar CPF do usuário

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

O sistema deverá validar, automaticamente, o CPF do usuário.

- Na tela “4.4 - Completar cadastro - CPF”, ao informar CPF, deverá ser validado:
 - Se o CPF possui 11 dígitos;
 - Se o CPF ainda não foi informado em outro cadastro de usuário no aplicativo.
 - Neste caso, deverá ser exibida a mensagem [MN03](#).
- Somente caso o usuário informe CPF válido que o botão “Próximo” terá seu estado alterado para habilitado.

3.18. [RF0018] Cadastrar UF e cidade de residência do usuário

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

3.19. [RF0019] Cadastrar áreas de atuação do profissional

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

3.20. [RF0020] Cadastrar áreas de interesse do contratante

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

3.21. [RF0021] Cadastrar áreas de interesse do contratante

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

3.22. [RF0022] Apresentar Splash Screen de acesso

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Caso o usuário tenha acionado o botão “Acessar” da tela “3.1 - Acessar” [\[UI0004\]](#) ou esteja acessando o aplicativo após um longo período de tempo, o sistema deverá exibir animação de *Splash Screen* de Acesso da tela “5 - Aplicativo - Splash Screen”, conforme [UI0017](#):

- Após o fim da animação, deverá ser exibida a tela do Feed do usuário [\[UI0018\]](#).

3.23. [RF0023] Apresentar Navigation Bar

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

3.24. [RF0024] Apresentar Feed

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

3.25. [RF0025] Criar Atividade - Trabalhador

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Caso o usuário tenha acionado o botão principal “J” do Navigation Bar, deverá ser exibida a tela “5.3 - Aplicativo - Criar Atividade” [\[UI0019\]](#):

- Deverá ser criado campo de texto com a descrição temporária “O que deseja postar para seus clientes?”;
 - Tipo: alfanumérico;
 - Limite de 250 caracteres;
 - A cor do texto temporário deverá estar em conformidade com o [item 5.6](#).
- Logo abaixo, deverão ser criadas as seguintes opções:
 - “Incluir mídia” com o ícone IC0005 à esquerda e o botão IC0004 à direita;
 - “Selecionar documentos” com o ícone IC0006 à esquerda e o botão IC0004 à direita;
 - “Criar tabela” com o ícone IC0007 à esquerda e o botão IC0004 à direita;
 - “Informar local” com o ícone IC0008 à esquerda e o botão IC0004 à direita;
 - “Marcar pessoas” com o ícone IC0009 à esquerda e o botão IC0004 à direita.
- Na área inferior da tela, deverão ser criados os botões “Próximo” e “Cancelar”:

- Próximo: deverá ser criado o botão com cor laranja (conforme [“Cor Primária” 5.1.](#)) e estado padrão desabilitado;
 - Deverá ter seu estado alterado para habilitado caso exista pelo menos 1 caractere informado no campo de texto.
 - Ao acioná-lo, deverá ser exibida a tela “5.3.1 - Aplicativo - Prévia da Atividade” [\[UI0020\]](#).
- Cancelar: deverá ser criado botão com cor branca (conforme [“Branco” 5.4.](#)) e estado padrão habilitado.
 - Ao acioná-lo, o sistema deverá retornar para o Feed [\[UI0018\]](#).

3.26. [RF0026] Incluir mídia na Atividade - Trabalhador

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

3.27. [RF0027] Incluir documento na Atividade - Trabalhador

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

3.28. [RF0028] Incluir tabela na Atividade - Trabalhador

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

3.29. [RF0029] Incluir local na Atividade - Trabalhador

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

3.30. [RF0030] Marcar pessoas na Atividade - Trabalhador

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

3.31. [RF0031] Visualizar Prévia da Atividade - Trabalhador

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

3.32. [RF0032] Postar Atividade - Trabalhador

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

4. Requisitos Não Funcionais

4.1. [NF001] Fluxos de Tela

4.1.1. Em relação ao [RF0001](#):

- A tela de Splash Screen deverá ser encerrada, automaticamente, após 800 milissegundos, exibindo, então, a **animação** da *Splash Screen* [[RF0002](#)].

4.1.2. Em relação ao [RF0002](#):

- A animação sobre a tela de Splash Screen deverá ser do tipo “Smart Animate”, com duração de 1200 milissegundos;
- Após o fim da animação, a tela deverá ser encerrada, automaticamente, após 400 milissegundos, exibindo, então, a tela inicial de acesso [[UI0003](#)].

4.2. [NF002] Usabilidade

4.3. [NF003] Aparência

4.3.1. A fonte utilizada para exibir o nome do sistema deverá ser “Orelega One”, regular.

4.4. [NF004] Usabilidade

4.5. [NF005] Desempenho

4.6. [NF006] Operacional

4.7. [NF007] Manutenção e Suporte

4.8. [NF008] Segurança

4.9. [NF009] Aspectos Legais

4.10. [NF010] Cultural

5. Estilos de Cores

5.1. - **Primária:** laranja



- Hexadecimal: **#F29F22**;
- Decomposições do “laranja”:

Laranja

● 19.45 AAA AAA
○ 1.08

Light

#fef5e9
rgb(254, 245, 233)

● 18.81 AAA AAA
○ 1.12

Light :hover

#fdf1de
rgb(253, 241, 222)

● 16.58 AAA AAA
○ 1.27

Light :active

#fde1ba
rgb(251, 225, 186)

● 9.76 AAA AAA
○ 2.15

Normal

#f29f22
rgb(242, 159, 34)

● 7.93 AAA AAA
○ 2.65

Normal :hover

#da8f1f
rgb(218, 143, 31)

● 6.35 AAA AA
○ 3.31 AA

Normal :active

#c27f1b
rgb(194, 127, 27)

● 5.64 AAA AA
○ 3.72 AA

Dark

#b6771a
rgb(182, 119, 26)

● 3.85 AA
○ 5.45 AAA AA

Dark :hover

#915f14
rgb(145, 95, 20)

● 2.58
○ 8.13 AAA AAA

Dark :active

#6d480f
rgb(109, 72, 15)

● 1.96
○ 10.73 AAA AAA

Darker

#55380c
rgb(85, 56, 12)

5.2. - Secundária: roxo



- Hexadecimal: **#7678ED**;
- Decomposições do “roxo”:

Roxo

● 18.86 AAA AAA
○ 1.11

Light

#f4f1fe
rgb(244, 241, 254)

● 17.82 AAA AAA
○ 1.18

Light :hover

#eeeafd
rgb(238, 234, 253)

● 14.75 AAA AAA
○ 1.42

Light :active

#dcd3fb
rgb(220, 211, 251)

● 5.84 AAA AA
○ 3.60 AA

Normal

#8e72f2
rgb(142, 114, 242)

● 4.87 AAA AA
○ 4.31 AA

Normal :hover

#8067da
rgb(128, 103, 218)

● 3.99 AA
○ 5.26 AAA AA

Normal :active

#725bc2
rgb(114, 91, 194)

● 3.63 AA
○ 5.78 AAA AA

Dark

#6b56b6
rgb(107, 86, 182)

● 2.62
○ 8.01 AAA AAA

Dark :hover

#554491
rgb(85, 68, 145)

● 1.91
○ 10.98 AAA AAA

Dark :active

#40336d
rgb(64, 51, 109)

● 1.57
○ 13.37 AAA AAA

Darker

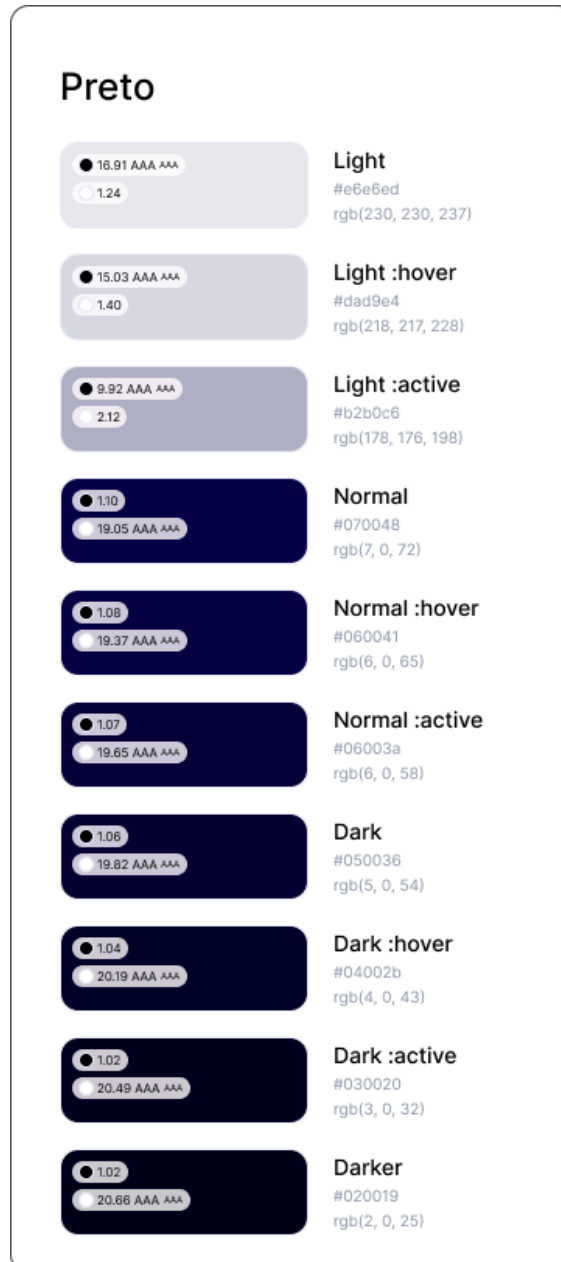
#322855
rgb(50, 40, 85)

5.3. - Preto:



- Hexadecimal: **#070048**;

- Decomposições do “preto”:

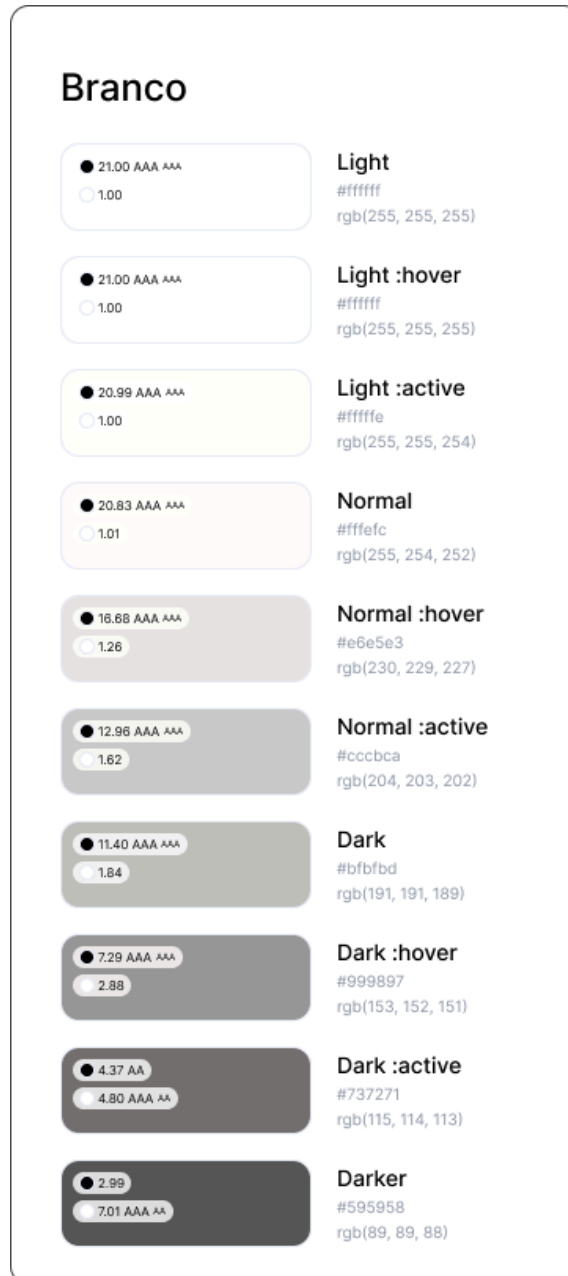


5.4. - Branco:



- Hexadecimal: #FFFEFC;

- Decomposições do “branco”:



5.5. - Cor de fundo de campo de texto:

- Hexadecimal: #ECEBF3;

5.6. - Cor do texto temporário de campos de texto:

- Hexadecimal: #C3C0DB.

6. Ícones

6.1. [IC0001] Visualizar

6.1.1. Estado 1:



6.1.2. Estado 2:



6.2. [IC0002] Checkbox

6.2.1. Estado 1:



6.2.2. Estado 2:

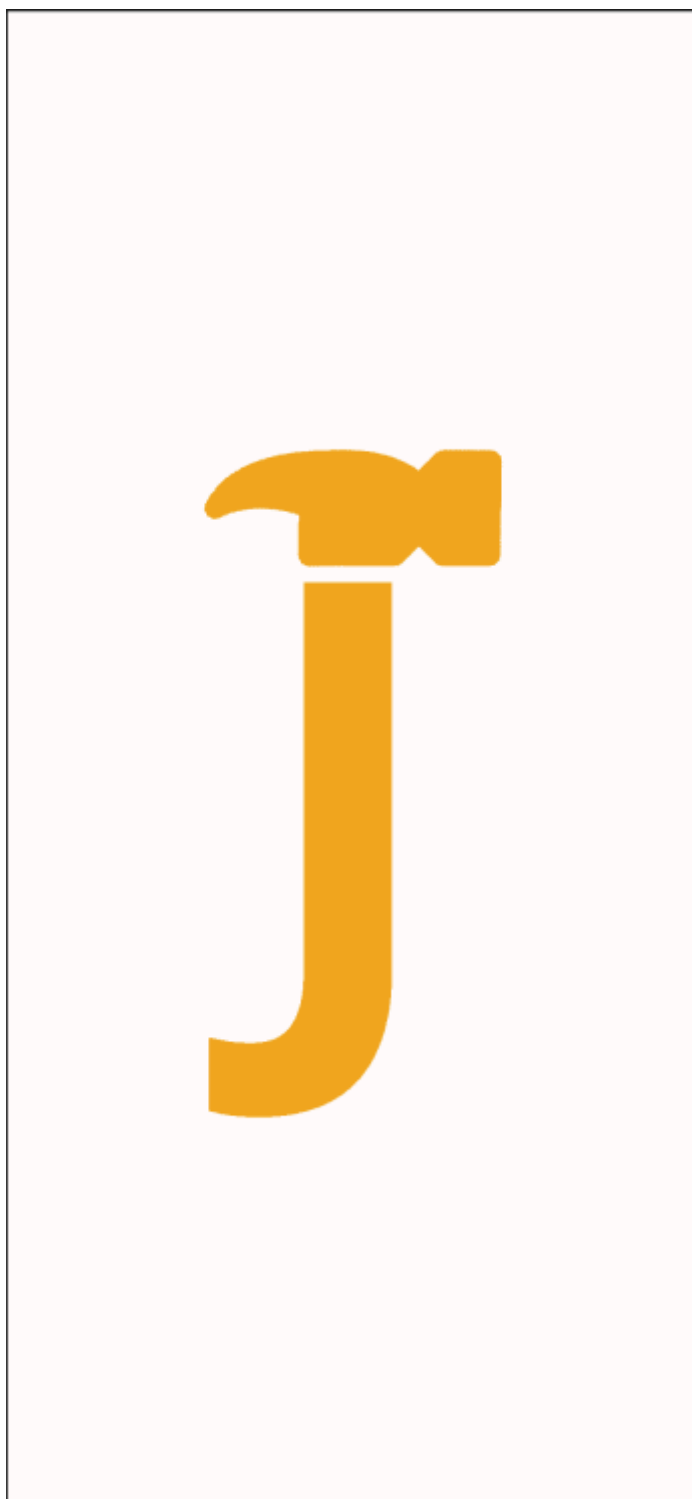


6.3. [IC0003] Câmera



7. Protótipos

7.1. [UI0001] 1 - Splash Screen.



7.2. [UI0002] 2 - Splash Screen - Animação.



7.3. [UI0003] 3 - Opções - Primeiro acesso.



Jobshop

Milhares de serviços em
um só lugar!

Entrar

Cadastre-se

7.4. [UI0004] 3.1 - Acessar



Acesse

Informe e-mail e senha para entrar

E-mail

Digite seu e-mail

Senha

Digite sua senha



Lembrar minha senha

[Esqueci minha senha](#)


Acessar

Cadastrar

— Ou continue com —



7.5. [UI0005] 3.2 - Cadastrar



Cadastre-se

Informe seu e-mail e crie uma senha

E-mail


Repita o e-mail

Crie uma senha

Repita sua senha

Cadastrar

— Ou continue com —



7.6. [UI0006] 4 - Completar cadastro - Perfil

Vamos completar o seu cadastro

**Qual será o seu
perfil?**

Trabalhador

Contratante

Próximo

7.7. [UI0007] 4.1 - Completar cadastro - Nome

< Vamos completar o seu cadastro

Como gostaria de ser chamado?

Nome

Sobrenome

Próximo

7.8. [UI0008] 4.1 - Completar cadastro - Dt Nascimento

< Vamos completar o seu cadastro

**Qual a sua data de
nascimento?**

Data de Nascimento

DD/MM/AA

Próximo

7.8. [UI0017] 5 - Aplicativo - Splash Screen

7.10. [UI0019] 5.3 - Aplicativo - Criar Atividade

7.10. [UI0020] 5.3.1 - Aplicativo - Prévia da Atividade

8. Mensagens do Sistema

Identificação	Tipo	Descrição da Mensagem
MN01	Informativo	Os e-mails informados não estão idênticos
MN02	Informativo	As senhas informadas não estão idênticas
MN03	Informativo	Já existe cadastro com este CPF

9. Modelagem e Especificação de Requisitos do Sistema

RS001	
<i>Escopo</i>	
<i>Referência</i>	
<i>Sumário</i>	
<i>Objetivo</i>	
<i>Interessados e interesses (Histórias do Usuário)</i> <i>Pré-condições</i>	
<i>Pós-Condições (Garantia de Sucesso)</i>	
<i>Atores principais</i>	

<i>Descrição</i>	
------------------	--

10. Modelo do Banco de Dados

