

Grupo Tropas Estelares

Bruna Lecy - RA 202051633107

Hudson Santos - RA: 202051184221

Josimeire Aprigio Crozare - RA: 202051850744

Marcella Müller Ferreira - RA: 202051159413

Análise Orientada a Objetos - Professor João Cunha

Gerenciamento de Requisitos - Projeto de Venda de Bilhetes Online

Requisitos Funcionais do Projeto:	Requisitos Não Funcionais do Projeto:
<ul style="list-style-type: none">• Exibir lista dos espetáculos do dia;• Consultar disponibilidade de cadeiras dentro do teatro;• Realizar compras;• Emitir bilhete;• Fazer alterações de registro de bilhete;	<ul style="list-style-type: none">• Banco de dados: MySQL;• Sistemas operacionais: Windows, MacOS e responsivos;• Linguagem Java;

Descrição dos casos de uso:

1. Comprar bilhete

- **Descrição geral:** O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja assistir um espetáculo.
- **Atores:** Cliente.
- **Pré-condições:** cliente conectado a internet e logado no site.
- **Garantia de sucesso:** ingresso inserido no carrinho de compras.
- **Fluxo básico:**
 - a. Cliente deseja realizar a compra do bilhete, sistema solicita que informe os dados para login no site.
 - b. Sistema faz a validação das informações.
 - c. Cliente escolhe o espetáculo que deseja assistir.
 - d. Cliente insere a quantidade de ingressos que deseja e qual o horário no carrinho de compras.
 - e. Sistema valida a disponibilidade dos assentos no horário escolhido.
 - f. Os ingressos vão para o carrinho de compras.

2. Trocar bilhete

- **Descrição geral:** O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja realizar a troca de espetáculo depois de ter efetuado a compra.

- **Atores:** Cliente.
- **Pré-condições:** Cliente logado no site, entra na seção “trocar bilhete”.
- **Garantia de sucesso:** Cliente irá assistir o espetáculo normalmente.
- **Fluxo básico:**
 - a. Cliente deseja realizar a troca do bilhete, sistema solicita que informe os dados para login no site.
 - b. Sistema faz a validação das informações.
 - c. Cliente clica na seção “trocar bilhete”.
 - d. Sistema solicita informações do ingresso comprado anteriormente.
 - e. Sistema valida as informações.
 - f. Sistema mostra as opções de troca existentes.
 - g. Cliente altera o espetáculo que deseja assistir.
 - h. Cliente clica em “confirmar troca de bilhete”.
 - i. Troca realizada com sucesso.

3. Vender bilhete

- **Descrição geral:** O caso de uso inicia-se quando o sistema disponibiliza para os cliente comprarem os bilhetes.
- **Atores:** Sistema.
- **Pré-condições:** Cliente conectado a internet.
- **Garantia de sucesso:** Bilhete vendido.
- **Fluxo básico:**
 - a. Sistema informa ao cliente os espetáculos disponíveis.
 - b. Cliente consulta no sistema, seleciona o espetáculo, horário e quantidade de ingressos.
 - c. Cliente efetua o pagamento.
 - d. Bilhete vendido com sucesso.

4. Consultar espetáculos

- **Descrição geral:** O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja consultar os espetáculos em cartaz.
- **Atores:** Cliente.
- **Pré-condições:** Cliente conectado a internet para acessar o site.
- **Garantia de sucesso:** Escolha do espetáculo.
- **Fluxo básico:**
 - a. Cliente deseja consultar os espetáculos em cartaz, sistema solicita que o cliente informe a data desejada para mostrar todos os espetáculos do dia ou o espetáculo específico que ele deseja assistir.

- b. Sistema gera resultado de busca conforme informações inseridas pelo cliente.
- c. Cliente consulta os espetáculos.

5. Dados financeiros

- **Descrição geral:** O caso de uso inicia-se quando o comprador escolhe como deseja pagar o bilhete.
- **Atores:** Cliente.
- **Pré-condições:** Cartão de crédito, débito ou boleto.
- **Garantia de sucesso:** Bilhete comprado.
- **Fluxo básico:**
 - a. Cliente escolhe qual o meio de pagamento.
 - b. Cliente efetua o pagamento.
 - c. Sistema faz a validação das informações.
 - d. Sistema gera o bilhete após confirmação do pagamento.

6. Dados da transferência

- **Descrição geral:** O caso de uso inicia-se quando o pagamento é efetuado pelo computador.
- **Atores:** Cliente e Financeiro.
- **Pré-condições:** Ter o valor necessário para efetuar o pagamento.
- **Garantia de sucesso:** Confirmação das informações de pagamento, liberação do bilhete.
- **Fluxo básico:**
 - a. Cliente escolhe qual o meio de pagamento.
 - b. Cliente efetua o pagamento.
 - c. Sistema verifica as providências do meio de pagamento.
 - d. Sistema libera e gera o bilhete.

7. Alterar bilhete

- **Descrição geral:** O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja alterar o horário ou o assento do espetáculo depois de ter efetuado a compra.
- **Atores:** Cliente.
- **Pré-condições:** Ter efetuado a compra de algum bilhete anteriormente.
- **Garantia de sucesso:** Cliente terá um novo horário e uma nova data de sua preferência.
- **Fluxo básico:**
 - a. Cliente deseja alterar o horário ou o assento do bilhete comprado anteriormente, sistema solicita que informe os dados para login no site.
 - b. Sistema faz a validação das informações.

- c. Cliente clica na seção “alterar bilhete”.
- d. Sistema solicita informações do ingresso comprado anteriormente.
- e. Sistema valida as informações.
- f. Sistema mostra as opções de alterações existentes.
- g. Cliente faz as alterações desejadas.
- h. Cliente clica em “confirmar alteração de bilhete”.
- i. Alteração realizada com sucesso.

8. **Meios de pagamento**

- **Descrição geral:** O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja efetuar a compra dos bilhetes para assistir os espetáculos.
- **Atores:** Cliente.
- **Pré-condições:** Estar conectado a internet e logado no site.
- **Garantia de sucesso:** Pedido fechado, compra efetuada, sistema aguardando confirmação de pagamento.
- **Fluxo básico:**
 - a. Cliente deseja finalizar a compra, sistema solicita que informe os dados para login no site.
 - b. Sistema faz a validação das informações.
 - c. Cliente deseja efetuar pagamento em forma de crédito/débito.
 - d. Sistema solicita informações do cartão do cliente.
 - e. Sistema faz a validação das informações.
 - f. Sistema gera o bilhete, com número de identificação do ingresso, horário do espetáculo e número do assento.
 - g. Compra finalizada com sucesso.