

Documento de requisitos do sistema

# Projeto: BiddingGeeks

**Data:** 12/10/2022



**Orientador:**

**Rodolfo Riyoei Goya**

**Responsável:**

**Syndesi Group**

**Instituição:**

**UNICID – Universidade Cidade de São Paulo**

**Carrão – São Paulo**

## Índice

1. Prefácio .....	3
2. Introdução .....	3
3. Definição de requisitos do usuário .....	3
4. Arquitetura do sistema.....	5
5. Especificação de requisitos do sistema.....	5
6. Modelos do sistema.....	7
7. Evolução do sistema .....	12
8. Apêndices.....	12
9. Glossário .....	12
10. Envolvidos.....	12
11. Controle de versionamento .....	13

## 1. Prefácio

O objetivo deste documento é trazer informações referentes aos requisitos iniciais do nosso projeto para desenvolver um sistema de leilão, ele poderá ser utilizado pelo orientador da turma como critério de avaliação e pelos integrantes do nosso grupo para termos direcionamento em que fase nos encontramos no projeto, atualmente está é a quarta versão do documento, onde incluímos informações sobre a evolução do sistema e os apêndices.

## 2. Introdução

Este sistema foi pensado em atender ao público geek como um todo, possibilitando a compra e venda de produtos em nossa plataforma por meio e-commerce. Além de trazer preços acessíveis, também focaremos em atingir todos os níveis desse público trazendo mercadorias relacionadas as tendências do momento e as que marcaram época para os colecionadores.

## 3. Definição de requisitos do usuário

### 3.1. Requisitos Funcionais:

---

#### 3.1.1. Páginas:

##### 3.1.1.1. Produtos:

- 3.1.1.1.1. Imagens do produto;
- 3.1.1.1.2. Descrição do produto;
- 3.1.1.1.3. Data e hora do fim da leilão do produto;
- 3.1.1.1.4. Informações de contato do vendedor;

##### 3.1.1.2. Login:

- 3.1.1.2.1. Solicitar e-mail do usuário;
- 3.1.1.2.2. Solicitar senha do usuário;

##### 3.1.1.3. Cadastro:

- 3.1.1.3.1. Solicitar e-mail do usuário;
- 3.1.1.3.2. Solicitar senha do usuário;
- 3.1.1.3.3. Solicitar CPF do usuário;
- 3.1.1.3.4. Solicitar nome do usuário;

##### 3.1.1.4. Catálogo:

- 3.1.1.4.1. Categorias dos produtos;
- 3.1.1.4.2. Barra de pesquisa;

##### 3.1.1.5. Perfil do vendedor:

- 3.1.1.5.1. Informações de contato com o vendedor;

### 3.2. Requisitos Desejáveis:

---

#### 3.2.1. Páginas:

##### 3.2.1.1. Produto:

- 3.2.1.1.1. Maior lance do produto até o momento;

##### 3.2.1.2. Catálogo:

- 3.2.1.2.1. Itens mais concorridos;

### 3.3. Requisitos Não-Funcionais:

---

#### 3.3.1. Páginas:

##### 3.3.1.1. Login

- 3.3.1.1.1. Os dados informados devem ser os mesmo que foram utilizados ao realizar o cadastro;

##### 3.3.1.2. Cadastro

- 3.3.1.2.1. Para realizar o cadastro de forma efetiva deve ser usado um CPF que ainda não existe em nosso banco de dados, do contrário o usuário deverá fazer o login com a conta cujo seu CPF já está cadastrado;
- 3.3.1.2.2. A senha deve ter no mínimo 6 e no máximo 8 caracteres, contendo letras maiúsculas e minúsculas, números e pelo menos um caractere especial;

#### 3.3.2. Implementação:

- 3.3.2.1. O sistema deverá ser desenvolvido utilizando a linguagem Java;

#### 3.3.3. Interoperabilidade:

- 3.3.3.1. O sistema deverá se comunicar com o MySQL;

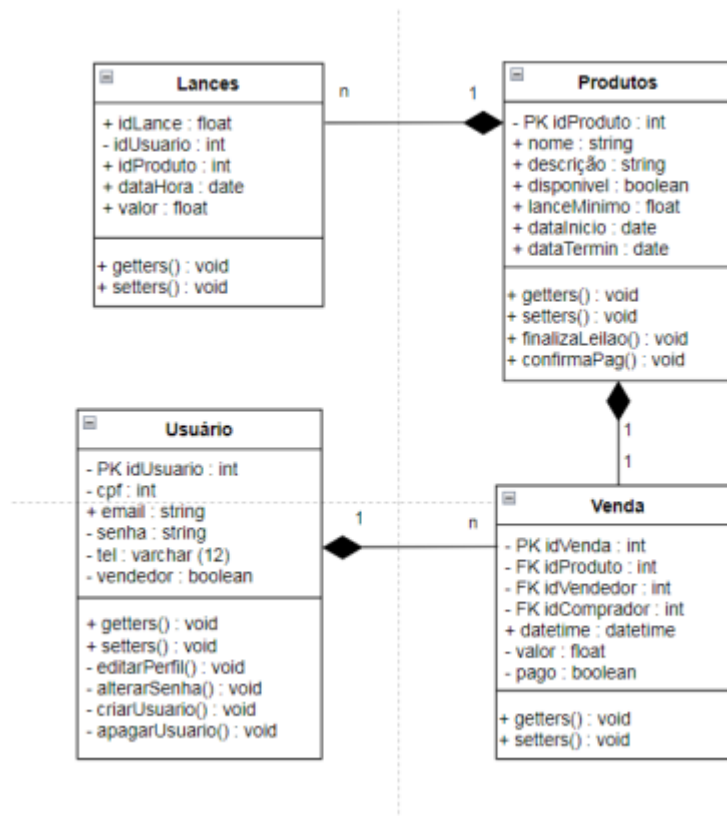
#### 3.3.4. Legais:

- 3.3.4.1. O sistema deverá atender às normas legais, tais como leis etc.

#### 3.3.5. Portabilidade:

- 3.3.5.1. O sistema deverá rodar em qualquer plataforma.
-

## 4. Arquitetura do sistema



## 5. Especificação de requisitos do sistema

### 5.1. Requisitos Funcionais:

#### 5.1.1. Páginas:

##### 5.1.1.1. Produtos:

- 5.1.1.1.1. Imagens do produto:  
(O sistema deve permitir para a pessoa que o utilizar com o fim de vender algum produto, cadastrar uma imagem dele);
- 5.1.1.1.2. Descrição do produto:  
(Deve ser permitido incluir uma breve descrição do produto que está à venda, por exemplo: "Video Game Quake III");
- 5.1.1.1.3. Data e hora do fim da leiluação do produto:  
(O sistema deve informar em qual horário o leilão foi iniciado e em qual será finalizado);
- 5.1.1.1.4. Informações de contato do vendedor:  
(Também será necessário permitir que o vendedor disponibilize informações de contato, para que o ganhador do leilão entre em contato com ele para alinharem o método de pagamento e entrega);

#### 5.1.1.2. Login:

- 5.1.1.2.1. Solicitar e-mail do usuário:  
(O usuário deverá informar o e-mail que usou no momento de cadastro, para ser capaz de logar na plataforma);
- 5.1.1.2.2. Solicitar senha do usuário:  
(O usuário deverá informar a senha que usou no momento de cadastro, para ser capaz de logar na plataforma);

#### 5.1.1.3. Cadastro:

- 5.1.1.3.1. Solicitar e-mail do usuário:  
(Para ser capaz de utilizar o sistema, o usuário deve criar um cadastro, para isso, um dos itens necessários é que ele informe um e-mail que não conste em nosso banco de dados);
- 5.1.1.3.2. Solicitar senha do usuário:  
(Para ser capaz de utilizar o sistema, o usuário deve criar um cadastro, para isso, um dos itens necessários é que ele crie uma senha que atenda aos requisitos);
- 5.1.1.3.3. Solicitar CPF do usuário:  
(Para ser capaz de utilizar o sistema, o usuário deve criar um cadastro, para isso, um dos itens necessários é que ele informe um CPF que não conste em nosso banco de dados);
- 5.1.1.3.4. Solicitar nome do usuário:  
(Para ser capaz de utilizar o sistema, o usuário deve criar um cadastro, para isso, um dos itens necessários é que ele informe um nome);

#### 5.1.1.4. Catálogo:

- 5.1.1.4.1. Categorias dos produtos:  
(O sistema deve dar visibilidade dos tipos de produtos que estão disponíveis para leilão por categoria, por exemplo: Video Games | Jogos de Tabuleiro | Jogos de Cartas...);
- 5.1.1.4.2. Barra de pesquisa:  
(Visando facilitar a busca dos usuários por produtos de seu interesse, será necessário que o sistema tenha uma barra de pesquisa que permita localizar produtos de forma ágil);

#### 5.1.1.5. Perfil do vendedor:

- 5.1.1.5.1. Informações de contato com o vendedor:  
(Além de encontrar as informações de contato com o vendedor na página do produto, o usuário que visa comprar uma determinada mercadoria, também poderá visualizar essas informações através do perfil do vendedor);

## 5.2. Requisitos Desejáveis:

---

### 5.2.1. Páginas:

#### 5.2.1.1. Produto:

- 5.2.1.1.1. Maior lance do produto até o momento:  
(Dentro da página de produtos, deverá ser visível o valor do maior lance em tempo real);

#### 5.2.1.2. Catálogo:

- 5.2.1.2.1. Itens mais concorridos:  
(Muitos colecionadores, gostam do status que um produto caro ou muito concorrido pode proporcionar, para facilitar a busca pelos produtos mais concorridos, dentro do catálogo traremos um campo que dará essa visibilidade);

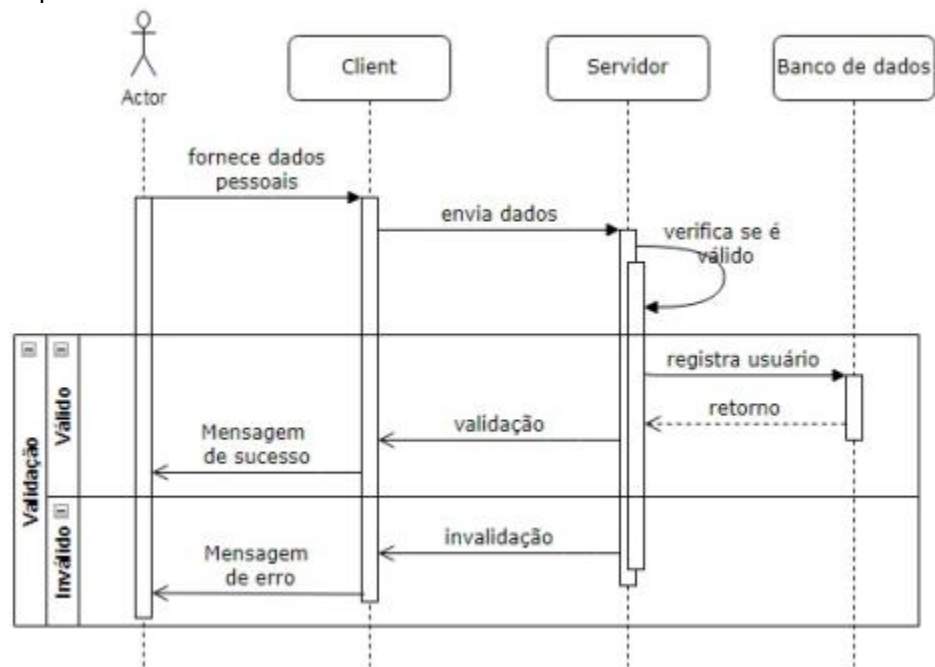
## 6. Modelos do sistema

### 6.1. Diagrama de caso de uso:

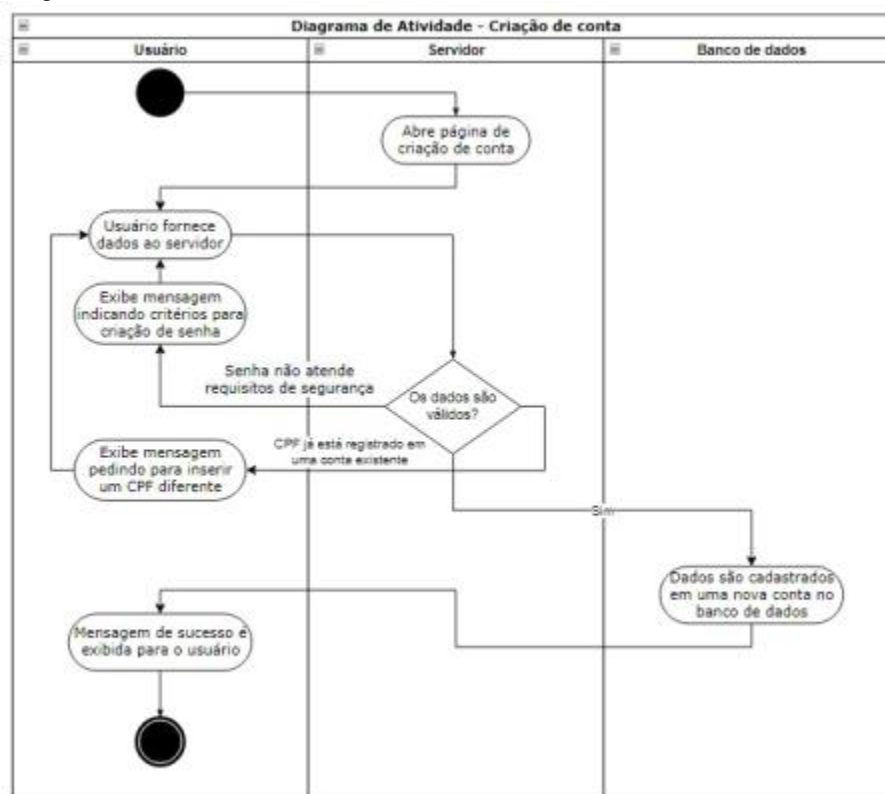




### 6.1.1. Diagrama de sequência criar conta:

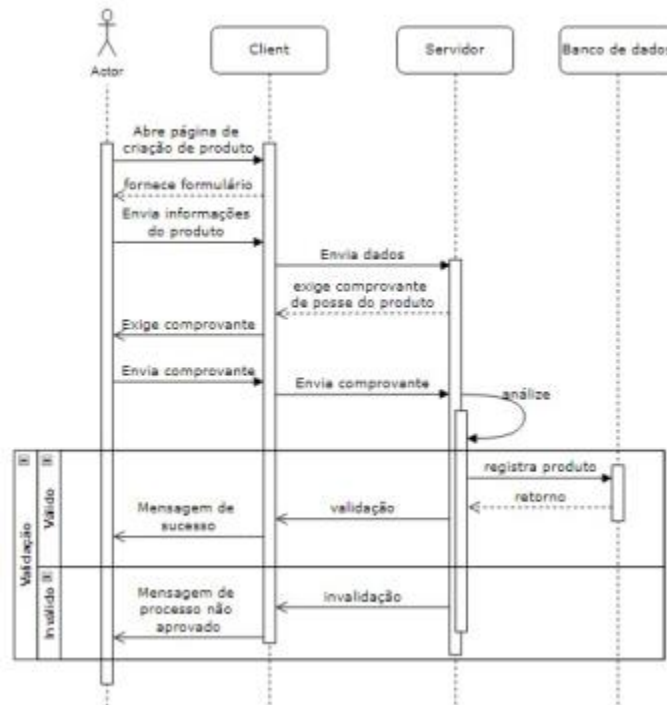


#### 6.1.1.1. Diagrama de atividade criar conta:

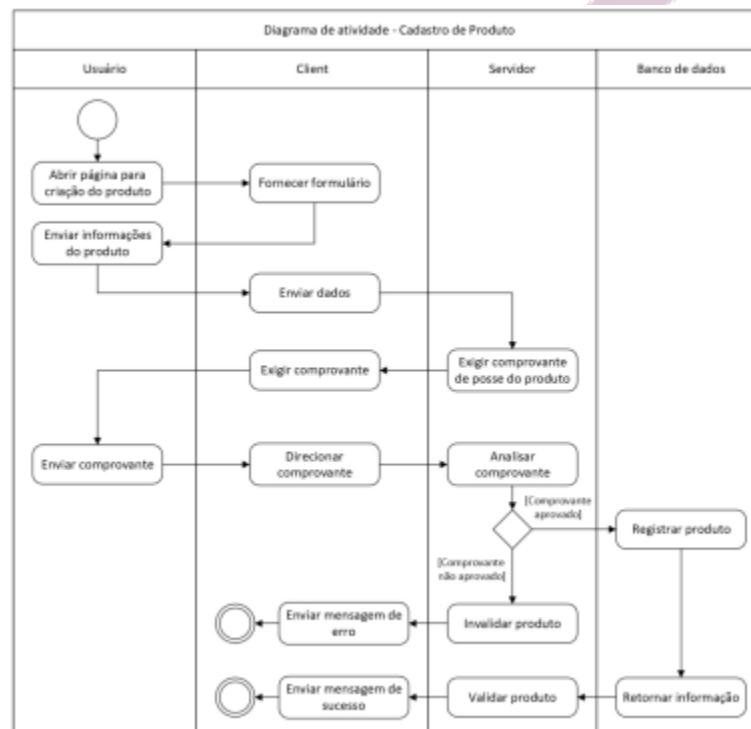




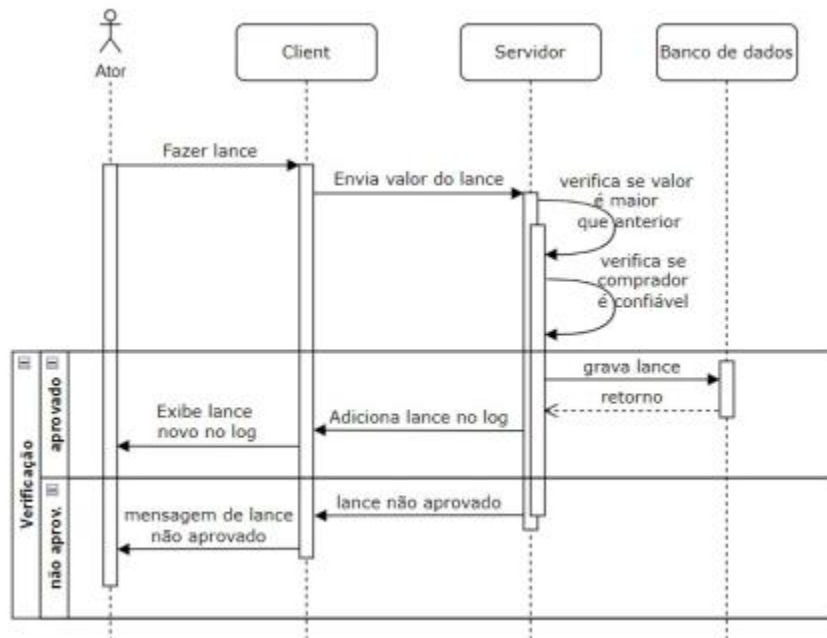
### 6.1.2. Diagrama de sequência cadastrar produto:



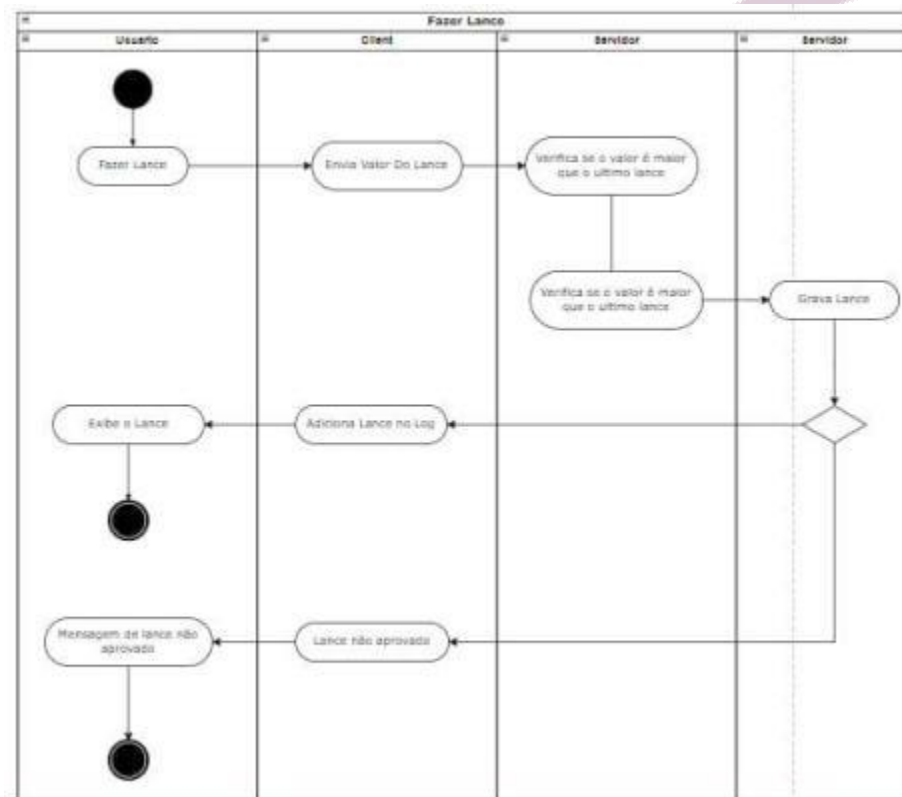
#### 6.1.2.1. Diagrama de atividade cadastrar produto:



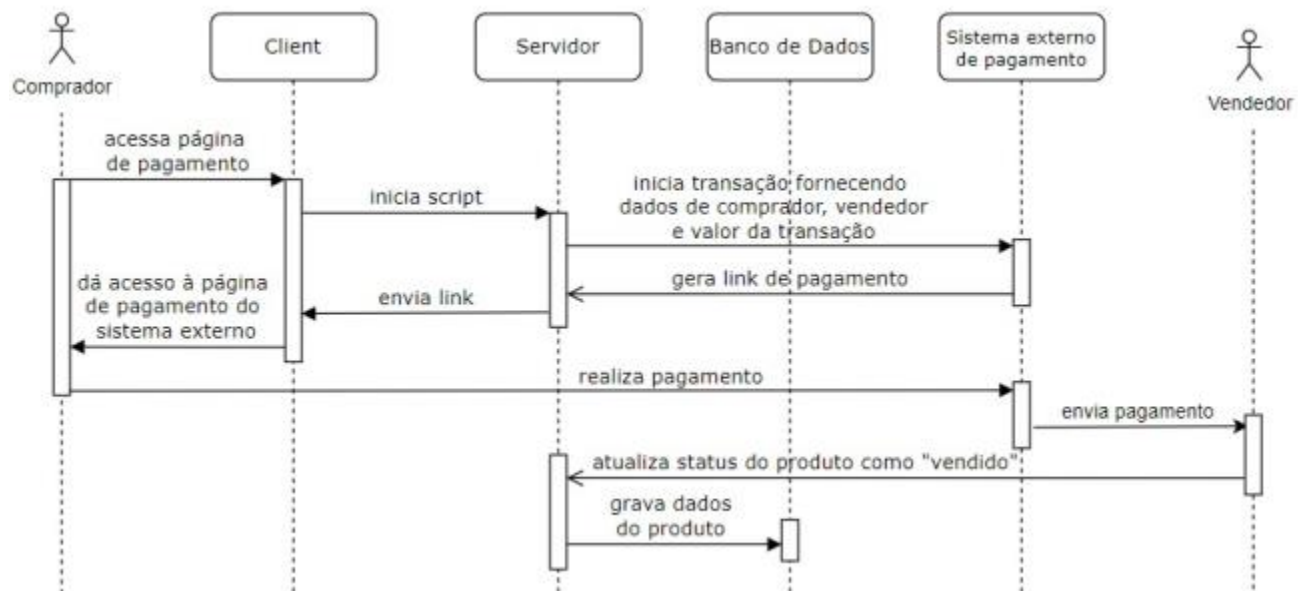
### 6.1.3. Diagrama de sequência fazer lance:



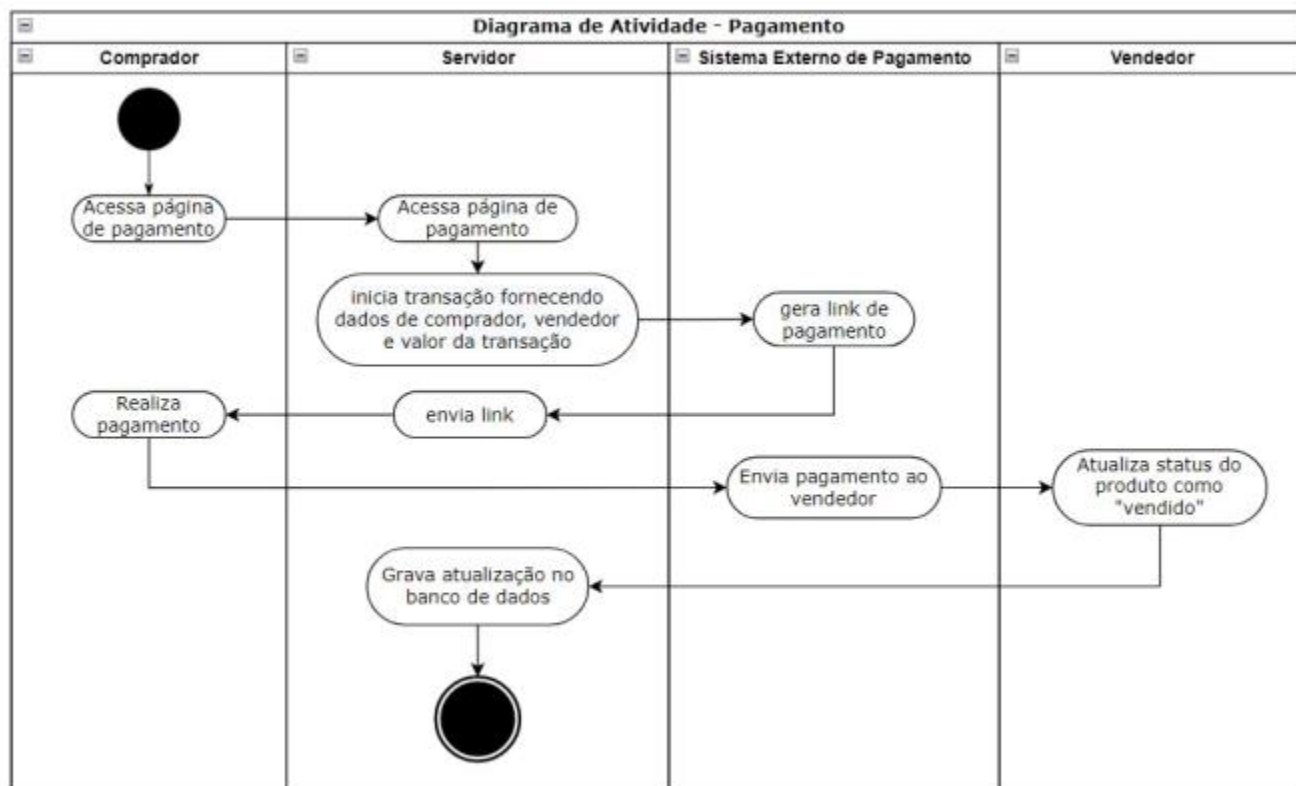
#### 6.1.3.1. Diagrama de atividade fazer lance:



#### 6.1.4. Diagrama de sequência fazer pagamento:



##### 6.1.4.1. Diagrama de atividade fazer pagamento:



## 7. Evolução do sistema

Inicialmente tínhamos planejado fazer em MVC, mas no decorrer do projeto resolvemos mudar para REST por ser mais popular no mercado atualmente, além disso, futuramente pretendemos incluir algumas funcionalidades, além das que já possuímos hoje:

- Implementar uma API para pagamentos;
- Criar uma versão mobile utilizando React Native;
- Desenvolver um layout pensado em atrair o público Geek, englobando elaboração de paleta de cores personalizada, logo...
- Implantar opções de entrega pela plataforma;

## 8. Apêndices

Clique aqui para ser direcionado para a página de download da documentação do Java:



Clique aqui para  
realizar o download

Clique aqui para ser direcionado para a página de download da documentação do MySQL:



Clique aqui para  
realizar o download

Além dessas ferramentas também fizemos a utilização de alguns outros sistemas, como: HTML, CSS e JavaScript

## 9. Glossário

- **MVC:** Model View Controller;
- **RSET:** Estilo de arquitetura de software;
- **API:** Interface de Programação de Aplicação;

## 10. Envolvidos

Nome	Contato
Angela Menezes da Cruz	angela21122003.m.cruz@gmail.com
Daniel Alexandre Simoni Gomes dos Santos	danielgomesasg@gmail.com
Gabriel Martins dos Santos	gabriel.mg42@outlook.com
Hudson de Souza Medeiros	hudson_souza57@hotmail.com
Victor Floret	victor.floret2@gmail.com
Yuri Oliveira Alves	yuri.o.alves2@outlook.com

## 11. Controle de versionamento

Versão	Data	Autor	Notas de revisão
1.0	28/09/2022	Angela M Cruz	Criação de documento
1.2	05/10/2022	Angela M Cruz	Definição dos requisitos, diagramas de caso de uso e sequência, além de mudanças no template
1.3	12/10/2022	Angela M Cruz	Especificação dos requisitos e diagramas de atividade e classe
1.4	26/10/2022	Angela M Cruz	Inserção das informações referentes a evolução do sistema e os apêndices

