***Alunos: Wesley Erik Sardi e Davi Prudente Ferreira***

1)

a)

Uma User Story é uma descrição simples, geral, informal e centrada no usuário de uma funcionalidade ou requisito de software, usada no desenvolvimento ágil para comunicar, entender e priorizar as necessidades dos usuários.

Essa estrutura ajuda a equipe a entender quem é o usuário, o que ele deseja fazer e por que ele deseja fazê-lo. Com as User Stories, o desenvolvimento de software ágil busca fornecer valor de maneira incremental, priorizando continuamente as funcionalidades mais importantes para os usuários e adaptando-se às mudanças à medida que surgem.

b)

**User Story: Pesquisa de Produtos no E-commerce**

**Como um cliente**, e**u quero poder pesquisar produtos pelo nome, para que eu possa encontrá-los rapidamente e fazer compras de forma eficiente.**

**Critérios de Aceitação:**

1. Deve haver um campo de pesquisa visível na página inicial do site de e-commerce.
2. O cliente deve ser capaz de inserir o nome do produto desejado no campo de pesquisa.

c)

**User Story 1: Avaliação de Produtos**

**Como um cliente**, e**u quero poder avaliar e deixar comentários sobre os produtos que comprei, para que eu possa compartilhar minha opinião com outros clientes e tomar decisões de compra informadas.**

**Critérios de Aceitação:**

1. Deve haver uma seção de avaliação e comentários em cada página de detalhes do produto.
2. O cliente deve ser capaz de dar uma classificação (por exemplo, de 1 a 5 estrelas) para o produto.
3. O cliente deve poder escrever um comentário opcional sobre o produto, com um limite de caracteres definido.

**User Story 2: Lista de Desejos**

**Como um cliente**, **eu quero poder criar e gerenciar uma lista de desejos de produtos, para que eu possa salvar itens que pretendo comprar no futuro e acompanhar seus preços.**

**Critérios de Aceitação:**

1. O cliente deve ter a opção de adicionar produtos à sua lista de desejos a partir da página de detalhes do produto.
2. Deve haver uma página dedicada onde o cliente possa visualizar e gerenciar sua lista de desejos.
3. O cliente deve ser capaz de definir a quantidade desejada de cada item na lista de desejos.

d)

1. O gerente de vendas deve poder selecionar o mês e o ano para os quais deseja gerar o relatório.
2. O sistema deve coletar dados de vendas de todos os produtos durante o mês e ano selecionados.

2)

a) Java

@Test  
    **public** void testInverterStringVazia() {  
        String entrada = "";  
        String esperado = "";  
        String resultado = string\_invert(entrada);  
        assertEquals(esperado, resultado);  
    }

b) Java

@Test  
    **public** void testInverterStringUmCaractere() {  
        String entrada = "A";  
        String esperado = "A";  
        String resultado = string\_invert(entrada);  
        assertEquals(esperado, resultado);  
    }

c) Java

@Test  
    **public** void testInverterStringMaisDeUmCaractere() {  
        String entrada = "Olá";  
        String esperado = "álO";  
        String resultado = string\_invert(entrada);  
        assertEquals(esperado, resultado);  
    }

3) a) Java

**public** **static** int contarCaracteres(String str) {  
        **return** str.length();  
 }

b) Java

@Test  
    **public** void testContarCaracteres() {  
        int resultado = contarCaracteres("Live l ong & prosper");  
        assertEquals(19, resultado);  
  
        resultado = contarCaracteres("Java é divertido!");  
        assertEquals(16, resultado);  
  
        resultado = contarCaracteres("   Espaços extras   ");  
        assertEquals(19, resultado);

}