


Documento de Análise de Requisitos	 UFOP
Projeto Money	

Controle de Versões			
Versão	Data	Autor	Notas da Revisão
1.0	09/11/15	Dayana C. Oliveira	Primeira Versão
1.2	14/11/15	Marina Rocha Maia	Segunda Versão
1.3	18/11/15	Dayana C. Oliveira	Adição dos Cronogramas
1.4	19/11/15	Paulo Henrique F. e Silva	Adição dos Casos de Uso
2.0	20/11/15	Dayana C. Oliveira	Versão para entrega

Introdução

Quando entramos para uma Universidade e mudamos de cidade para morar longe dos pais a liberdade financeira se mostra ao mesmo tempo um sonho e um pesadelo.

Acostumados a não se preocupar com o preço de nada principalmente de coisas essenciais como aluguel, energia elétrica e água nos vemos perdidos no emaranhado de contas mensais.

O sistema Money vem auxiliar os estudantes a resolver este problema ajudando-os no controle de gastos e no gerenciamento dos rendimentos que estes têm durante sua permanência na Universidade. É uma forma simples e intuitiva de gerenciar seu dinheiro através de tabelas e gráficos, permitindo que análises de como seu dinheiro está sendo gasto sejam feitas.

Descrição do Problema

Quando um estudante entra em uma universidade e não mora mais com os pais, ele se depara com o problema de não saber como gerenciar os seus possíveis gastos de acordo com o que ele tem de rendimento. Esses gastos podem ser essenciais como, por exemplo, água, energia elétrica, internet, aluguel ou outros gastos mais supérfluos como festas e roupas.


Objetivos

Objetivo Geral

- Construir um software que auxilie aos universitários a realizar seu controle financeiro.

Objetivos Específicos

- Criar um software em PHP que auxilie os universitários a realizar seu controle financeiro;
- Criar a interface do software o mais simples e intuitiva possível;

Documento de Análise de Requisitos	 UFOP
Projeto Money	

- Mandar e-mail para os usuários lembrando que suas contas estão para vencer;
- Mostrar ao usuário gráficos de seus gastos;
- Permitir que usuário consulte e edite o histórico dos meses anteriores;
- Realizar Link com o Banco de Dados salvando todas as informações dinamicamente.

Escopo da Aplicação

O software Money será uma aplicação em PHP voltada para estudantes universitários. Para atender tal público e fazer com que de fato um grande número de pessoas utilize-o de forma rotineira, o software contará com as seguintes funcionalidades:

- Controles do saldo (gastos e rendimentos);
- Controle da situação das contas (se já foram pagas ou não, se estão em atraso);
- Relatórios com gráficos dos gastos do usuário;
- Avisos por e-mail antes do vencimento de cada conta;
- Consulta e edição do histórico dos meses anteriores;
- Separação dos gastos dos estudantes por categoria.

Dentre as limitações do projeto estão: não fornecer o serviço de pagamento online de contas, não ter acesso às transações bancárias; e não permitir gerar boletos de contas.

Descrição do Produto

O Money é um website criado para facilitar a vida dos universitários, ele possui uma interface simples e intuitiva que permite ao usuário controlar suas finanças com facilidade. Nele é possível fixar contas como aluguel, água, etc. assim como fixar o saldo do mês. Pode também inserir gastos imprevistos e saber quanto do saldo do mês pode ser gasto com lazer, compras ou coisas de interesse do usuário.


Além de gastos pode-se adicionar rendimentos, como por exemplo, um “bico” que o usuário tenha realizado em um final de semana.

Caso a renda do mês seja maior que os gastos o valor que “sobra” é automaticamente somado ao valor fixo do próximo mês.

Também é possível marcar a data de vencimento das contas e o Money envia ao usuário um e-mail com dois dias de antecedência para lembrá-lo que suas contas estão para vencer. Se o usuário marcar a conta como paga ela fica da cor verde, se ela não for paga e passar a data de vencimento ela muda para a cor vermelha.

É possível ainda consultar o histórico e assim rever todos os meses já fechados por aquele usuário e caso tenha se esquecido de adicionar algum gasto ou rendimento é possível alterar um mês já fechado.

Por fim o Money permite gerar relatórios com gráficos referentes aos gastos do usuário divididos em três categorias: essencial, lazer e outros; permitindo ao usuário uma imagem real de como e com o que seu dinheiro é gasto.

Documento de Análise de Requisitos	 UFOP
Projeto Money	

Casos de Uso

Cenário A: Logar no sistema

1. Usuário acessa sistema Money;
2. O sistema apresenta a tela de login;
3. Usuário insere o e-mail e sua senha;
4. Usuário aperta o botão de Entrar;
5. O sistema valida o login.

Cenário alternativo: Usuário não tem cadastro ainda, volta ao passo 2

2. Usuário insere e-mail, senha e senha novamente no campo de cadastro;
3. Usuário aperta o botão de Cadastrar;
4. O sistema cadastra o novo usuário.

Cenário B: Fechar as contas do mês atual

1. Usuário acessa a página principal do sistema Money;
2. Usuário insere os valores das contas do mês;
3. Usuário clica no botão Pago referente a cada conta;
4. Usuário insere valores referentes à categoria Lazer;
5. Usuário insere valores referentes à categoria Outros;
6. Usuário insere valores referentes aos Rendimentos;
7. Usuário aperta botão Fechar Mês;
8. O sistema computa os dados referentes ao mês.

Cenário C: Verificar os valores de um mês passado e alterar os valores

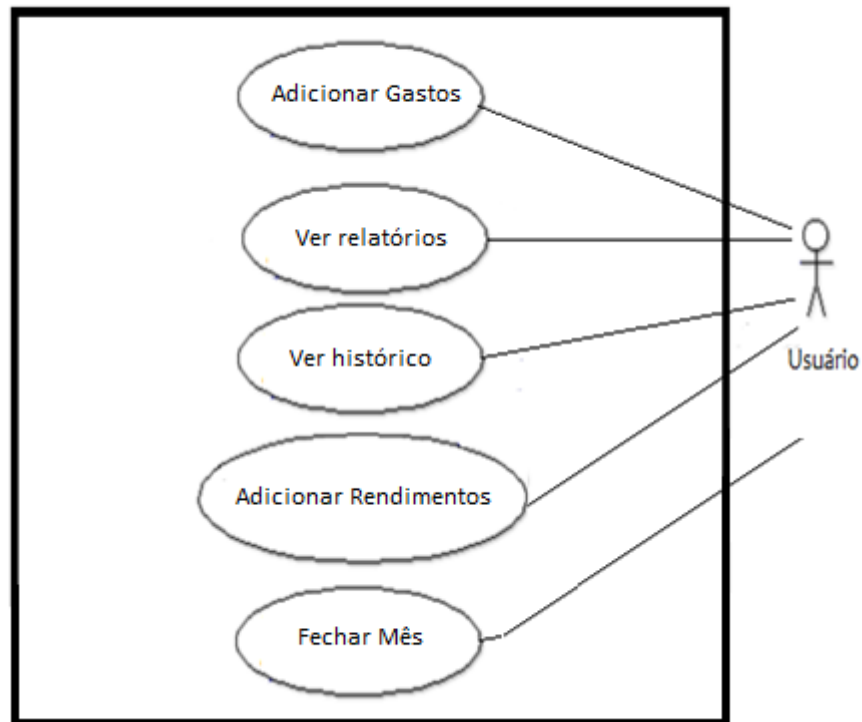
1. Usuário acessa a página “Histórico” do sistema Money;
2. Usuário seleciona o mês desejado de uma lista de meses;
3. O sistema mostra ao usuário a tabela referente ao mês desejado;
4. Usuário altera valores na tabela;
5. Usuário aperta botão Salvar para computar os dados;
6. O sistema altera no banco de dados os novos valores referentes ao mês.

Cenário D: Verificar relatórios de ganhos e gastos mensais

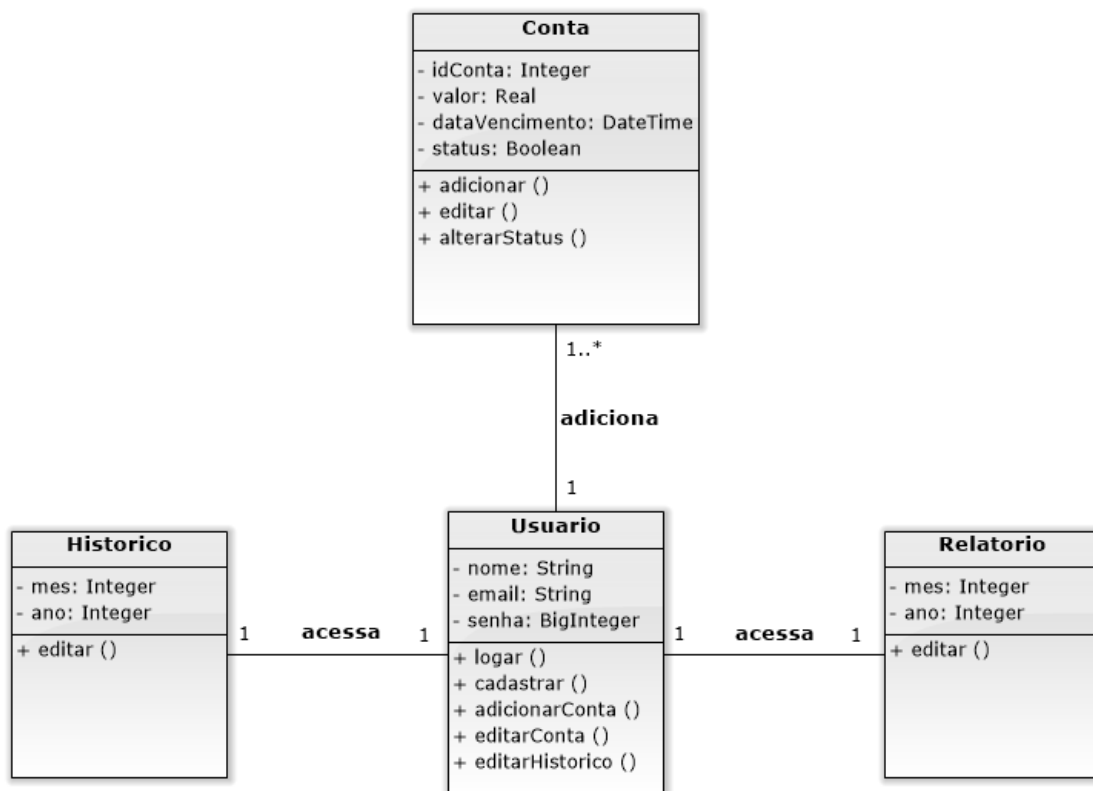
1. Usuário acessa a página “Relatórios” do sistema Money;
2. O sistema apresenta ao usuário um gráfico que apresenta os valores em relação ao tempo, do primeiro mês que o usuário usou o sistema até o mês atual.

Cenário alternativo: Usuário quer configurar o gráfico

3. Usuário clica no botão Alterar;
4. O sistema apresenta as opções de valores e tempo que o usuário pode habilitar/desabilitar;
5. O usuário escolhe as opções desejadas;
6. O sistema apresenta um novo gráfico personalizado.



Classes



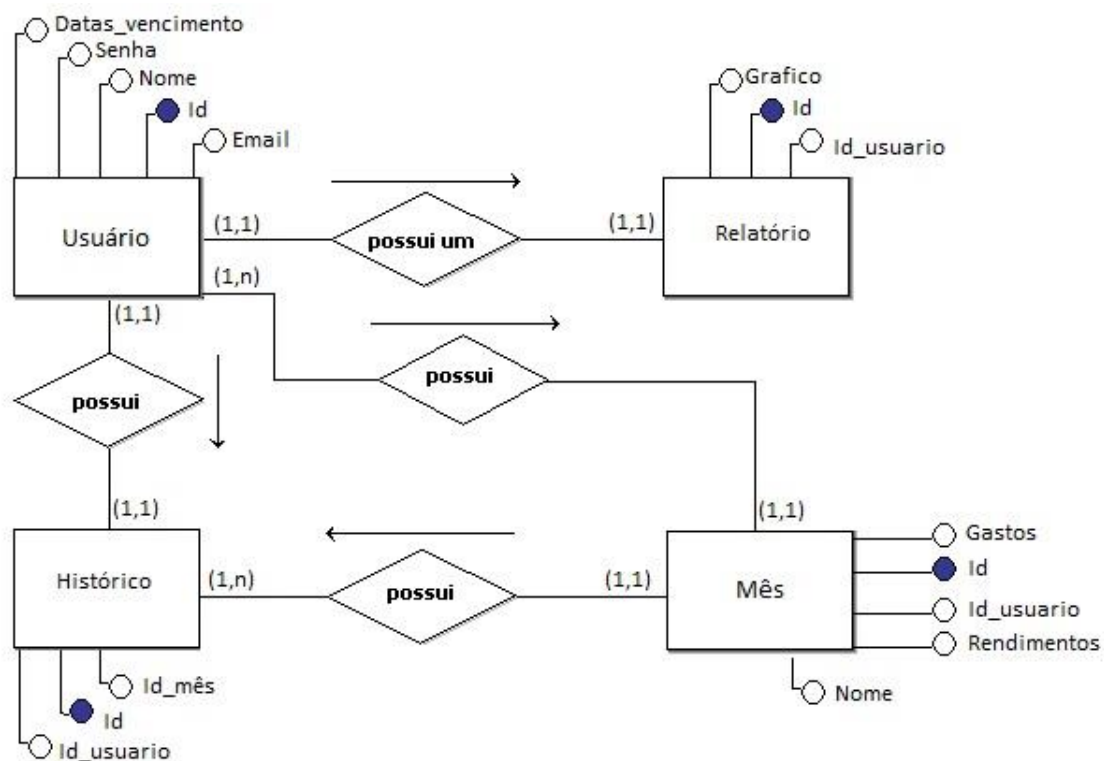
A classe Conta possui os atributos idConta que é um inteiro, valor que é real, dataVencimento que é dateTime e o status que é booleano. As suas operações adicionar, editar e alterarStatus. A classe Conta se relaciona com a classe Usuário, 1 (um) usuário adiciona n (várias) contas.

A classe Usuário possui os atributos nome que é uma String, email que também é uma String e senha que é um BigInteger. Suas operações são logar, cadastrar, adicionarConta, editarConta e editarHistorico. A classe Usuário se relaciona com a classe Relatório, 1 (um) usuário acessa 1 (um) relatório, com a classe Histórico, 1 (um) usuário acessa 1 (um) histórico e com Conta, 1 (um) usuário acessa n (várias) contas.

A classe Histórico possui os atributos mês que é um inteiro e ano que também é um inteiro. Sua operação é editar. A classe Histórico se relaciona com a classe Usuário, 1 (um) usuário acessa 1 (um) histórico.


A classe Relatório possui os atributos mês que é um inteiro e ano que também é um inteiro. Sua operação é editar. A classe Relatório se relaciona com a classe Usuário, 1 (um) usuário acessa 1 (um) relatório.

Banco de Dados



Protótipos

Vide anexo.

Documento de Análise de Requisitos	 UFOP
Projeto Money	

Cronograma

Tarefa	Mês		
	11	12	1
Documento de Requisitos	X	X	
Desenvolvimento das Interfaces		X	X
Implementação do Software em PHP		X	X
Feedback do Cliente			X
Possíveis Reparos			X

WBS	Name	Start	Finish	Work	Duration	Slack	Cost	Assigned to	% Complete
1	Money	nov 18	jan 22	123d	48d		0		0
1.1	Documento de Requisitos	nov 18	nov 19	2d	2d	46d	0		100
1.2	Login	nov 18	dez 15	37d	20d	28d	0		0
1.2.1	Design da Tela	nov 18	nov 19	2d	2d	46d	0		0
1.2.2	Função Login	nov 18	dez 8	15d	15d	33d	0		0
1.2.3	Link com BD	nov 18	dez 15	20d	20d	28d	0		0
1.3	Tela Principal	dez 1	dez 17	35d	13d	26d	0		0
1.3.1	Design da Tela	dez 1	dez 2	2d	2d	37d	0		0
1.3.2	Função Adicionar Gastos	dez 2	dez 15	10d	10d	28d	0		0
1.3.3	Função Adicionar Rendimentos	dez 1	dez 14	10d	10d	29d	0		0
1.3.4	Função Fechar Mês	dez 1	dez 17	13d	13d	26d	0		0
1.4	Configurações	jan 4	jan 22	29d	15d		0		0
1.4.1	Design da Tela	jan 4	jan 5	2d	2d	13d	0		0
1.4.2	Função Vencimento	jan 4	jan 15	10d	10d	5d	0		0
1.4.3	Função Saldo Pré-Definido	jan 4	jan 22	15d	15d		0		0
1.4.4	Função Dados Pessoais	jan 4	jan 5	2d	2d	13d	0		0
1.5	Relatórios	jan 11	jan 22	13d	10d		0		0
1.5.1	Design da Tela	jan 11	jan 12	2d	2d	8d	0		0
1.5.2	Função Gerar Relatórios	jan 11	jan 22	10d	10d		0		0
1.5.3	Função Gerar Gráficos	jan 11	jan 11	1d	1d	9d	0		0
1.6	Histórico	jan 18	jan 22	7d	5d		0		0
1.6.1	Design da Tela	jan 18	jan 19	2d	2d	3d	0		0
1.6.2	Função Escolher Mês	jan 18	jan 22	5d	5d		0		0