
INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO - UNICAMP
Especialização em Engenharia de Software
INF330 - Requisitos de Software e Modelos de Especificação
Prof. Dr. Bruno Cafeo

Histórias de Usuário

Projeto de Sistema de Recomendação em Plataformas de Compras Online

Equipe 7

Douglas Sermarini - ex147730

Gabriel F da S Cesario- ex188751

Joseíto de O. Júnior - ex188800

Stephenson S. dos S. Oliveira- ex189571

Vitor Gomes da Silva - ex188807

IC/UNICAMP 2024

1. Introdução

Os requisitos foram levantados e organizados utilizando a metodologia MVP Canvas desenvolvida através do Lean Inception dos passos anteriores da disciplina, garantindo que todas as funcionalidades essenciais sejam descritas e priorizadas conforme a perspectiva dos usuários finais.

Requisitos são a ponte que liga um problema do mundo real a um sistema de software que o soluciona [1], portanto sendo de extrema importância para a implementação de qualquer projeto.

Cada épico, representando grandes blocos de funcionalidades, foi subdividido em múltiplas histórias de usuário, proporcionando uma visão granular e detalhada das necessidades dos usuários. Essas histórias foram descritas utilizando o template de Cartões de Histórias de Usuário, conforme abordado nas aulas, para manter a consistência e clareza das especificações.

Além dos requisitos funcionais, o trabalho também inclui a elaboração de dois casos de uso, em formato completo, que descrevem as interações do usuário com o sistema. Esses casos de uso foram cuidadosamente relacionados às histórias de usuário identificadas, evidenciando como cada funcionalidade mapeada contribui para a realização das tarefas dos usuários e o alcance dos objetivos de negócio.

O documento final está estruturado em três partes: a primeira parte apresenta os épicos e suas respectivas histórias de usuário; a segunda parte detalha os casos de uso; e a terceira parte explica a relação entre os casos de uso e as histórias de usuário, demonstrando a coesão e integração entre os diferentes níveis de especificação de requisitos. Esta estrutura facilita a compreensão do desenvolvimento do MVP e assegura que todos os requisitos essenciais sejam contemplados de maneira coerente e organizada.

2. Histórias de Usuário

Quando se trata de desenvolvimento ágil, a documentação de requisitos é feita de forma simplificada, por meio de histórias de usuário, visto que não terá tanto tempo para o levantamento de requisitos quando no desenvolvimento cascata, onde os requisitos são levantados apenas no começo do projeto, em contraponto, na metodologia ágil, a conversa entre o cliente e o time de desenvolvimento se dá durante todo o processo de implementação.

Cada história de usuário deve ser independente das demais, aberta para negociação, agregar valor ao negócio, viável de estimar o seu tamanho, sucinta e testável. (INVEST) [2]

2.1. Épico 1

Como mecânico especializado em carros esportivos, gostaria de fazer comparação entre pneus de forma que utilize suas características técnicas

FIGURA 1 - HISTÓRIA DE USUÁRIO #01 DO PRIMEIRO ÉPICO

Nome da História		ID:	#01			
Destaque sobre atributos						
Como	Mecânico especializado em carros esportivos					
Eu gostaria de	Ver destaques sobre os atributos dos pneus					
De forma que	Tenha uma cor num atributo que seja melhor quando comparado ao de outro pneu					
Estimativa		Real				
3		3				
		Critérios de Aceitação				
		Verifique se é possível comparar por ruído externo				
		Verifique se é possível comparar por aderência em pista molhada				
		Verifique se é possível comparar por eficiência de combustível				
		Comentários:				

FIGURA 2 - HISTÓRIA DE USUÁRIO #02 DO PRIMEIRO ÉPICO

Nome da História		ID:	#02			
Adicionar mais de um pneu as comparações						
Como	Mecânico especializado em carros esportivos					
Eu gostaria de	Poder adicionar mais de um pneu aos comparativos					
De forma que	Possa ser usado mais que um pneu para se comparar mas que tenha um número limite para não me perder entre muitas informações					
Estimativa		Real				
4		5				
				Critérios de Aceitação		
				Quando já estiver fazendo a comparação entre dois pneus, existir um campo em que possa adicionar mais deles		
				Ter um número de no máximo quatro comparações simultaneas		
				Os campos de comparações não ficarem "vazados" na tela quando adicionado o número máximo		
				Comentários:		

FIGURA 3 - HISTÓRIA DE USUÁRIO #03 DO PRIMEIRO ÉPICO

Nome da História	ID:	#03			
Favoritar pneu à partir das comparações					
Como	Mecânico especializado em carros esportivos				
Eu gostaria de	Poder favoritar um pneu que mais gostar entre os comparados				
De forma que	Tenha botões em cada quadro comparativo individual dos pneus que eu posso salvar na minha lista de favoritos				
Estimativa		Real			
2		3			
			Critérios de Aceitação		
			Quando já estiver fazendo a comparação entre dois pneus, existir um campo em que possa adicionar mais deles		
			Ter um número de no máximo quatro comparações simultaneas		
			Os campos de comparações não fiquem "vazados" na tela quando adicionado o número máximo		
			Comentários:		

FIGURA 4 - HISTÓRIA DE USUÁRIO #04 DO PRIMEIRO ÉPICO

Nome da História	ID:	#04			
Reduzir o número de pneus selecionados para o comparativo					
Como	Mecânico especializado em carros esportivos				
Eu gostaria de	Pudesse diminuir o número de pneus selecionados para comp				
De forma que	Tenha um botão em cada quadro de pneu para que eu possa deletar o de minha escolha				
Estimativa		Real			
4		5			
			Critérios de Aceitação		
			Verificar se é possível deletar quadros que estão no meio das comparações		
			Verificar se é possível deletar os pneus comparadas deixando apenas o produto que tinha sido escolhido inicialmente		

2.2. Épico 2

Como mecânico especializado em carros esportivos, gostaria de adicionar quantias de pneus ao carrinho de forma que utilize uma inserção livre.

FIGURA 1 - HISTÓRIA DE USUÁRIO #01 DO SEGUNDO ÉPICO

Nome da História		ID:	#01
Escolha de quantia de itens			
Como	Mecânico especializado em carros esportivos		
Eu gostaria de	Poder inserir de forma livre a quantia de pneus que gostaria comprar		
De forma que	Possa ser digitado ou com dois botões de mais e menos em volta do valor		
Estimativa		Real	
2		3	

FIGURA 2 - HISTÓRIA DE USUÁRIO #02 DO SEGUNDO ÉPICO

Nome da História		ID:	#02		
Esvaziar carrinho					
Como	Mecânico especializado em carros esportivos				
Eu gostaria de	Poder esvaziar o carrinho todo com poucos cliques				
De forma que	Receba um aviso antes e logo em seguida a ação se execute				
Estimativa		Real			
1		2			
		Critérios de Aceitação			
		Verificar se é possível reverter a ação			

FIGURA 3 - HISTÓRIA DE USUÁRIO #03 DO SEGUNDO ÉPICO

Nome da História		ID:	#03
Atualizar o valor conforme adicione ou remova mais itens no próprio carrinho			
Como	Mecânico especializado em carros esportivos		
Eu gostaria de	Saber do valor da compra conforme eu adicione ou remova mais itens já na tela do carrinho		
De forma que	O valor se atualize automaticamente, sem necessidade de refresh		
Estimativa		Real	
5		5	
Critérios de Aceitação			
Verificar se o cálculo está preciso			
Verificar se existe a atualização em tempo real			
Comentários:			

FIGURA 4 - HISTÓRIA DE USUÁRIO #04 DO SEGUNDO ÉPICO

Nome da História		ID:	#04
Tornar a compra como presente			
Como	Mecânico especializado em carros esportivos		
Eu gostaria de	Adicionar a opção da compra ser um presente para alguém		
De forma que	Exista um campo que pergunte isso e possa ser marcado ou desmarcado		
Estimativa		Real	
1		1	
		Critérios de Aceitação	
		Verificar se é possível anexar uma mensagem junta ao presente/compra	
		Comentários:	

Esperamos não cometer o gold plating (quando desenvolvedores decidem por conta própria sofisticar a implementação de algumas histórias) [1] visto que as histórias não foram escritas pelo cliente de fato, mas pela própria equipe que vem planejando e que desenvolverá o trabalho.

3. Casos de Uso

São documentos textuais de especificação de requisitos, representa uma possível utilização do sistema por um ator, que pode ser uma pessoa, dispositivo físico, mecanismo ou subsistema que interage com o sistema alvo, utilizando algum de seus serviços, devendo estar relacionado a um processo bem definido, com começo ,meio e fim [3]

Um caso de uso deve enumerar os passos que um ator realiza em um sistema comum determinado objetivo, para isso dividimos em duas listas de passos, a primeira representa o fluxo normal, (caminho feliz) e a segunda inclui extensões ao fluxo normal, alternativas de execução de um passo normal e/ou situações de erro.[1] Dessa forma podemos evitar o uso de comandos de lógica e decisão como “se” e “enquanto” nos nossos casos de uso.

Realizar fluxo de compra

Ator: Cliente/ Usuário

Fluxo normal:

- Pesquisar produtos
- Adiciona-lo ao carrinho
- Logar
- Escolher forma de pagamento
- Escolher endereço de entrega
- Finalizar compra

Extensões:

- Se o usuário não tiver cadastro, realizar cadastro
- Se não tiver endereço cadastrado, solicitar cadastro de endereço
- Se forma de pagamento não for verificável na hora, informar que o pedido aguarda confirmação de pagamento

Realizar fluxo de compra

Ator: Admin

consultar e manejar produtos

- CRUD de produtos

Extensões :

- Remover exibição de produtos específicos (com defeito por exemplo)

Realizar fluxo de compra

Ator: Cliente/ Usuário

consultar e manejar contas de usuário:

- CRUD usuários
- Histórico de pagamentos
- Cancelar compra
- Acompanhar atendimentos de clientes

Extensões:

- Se o pagamento já foi aprovado, entrar em contato com a plataforma de pagamento
- Se um atendimento não estiver indo bem, admin assume o atendimento

4. Relação entre história de usuário e casos de uso

Ambos são documentos de especificações de requisitos, porém os casos de uso são especificações de requisitos mais detalhadas e completas do que as histórias de usuário.

“Casos de uso são escritos em um formato aceito tanto por clientes como por desenvolvedores, de forma que cada um deles possa ler e concordar com o que está escrito. Portanto, o objetivo é documentar um acordo entre clientes e time de desenvolvimento. Histórias, por outro lado, são escritas para facilitar o planejamento de iterações e para servir como um lembrete para conversas sobre os detalhes das necessidades dos clientes” [4]

No nosso caso onde quem escreveu tanto as histórias quanto os casos de uso foi a própria equipe, sem o cliente, as histórias nos mostrou os requisitos sem tantas preocupações, podendo simplesmente citá-los e depois ir lapidando para de fato escrever os épicos e as divisões em histórias, e os casos de uso vindo na sequência como um próximo passo, onde tivemos que detalhar melhor cada requisito e sua interação com o sistema, através de um usuário utilizando o mesmo.

5. Impressões e conclusões

Engenharia de requisitos é o conjunto de atividades relacionadas com a descoberta, análise, especificação e manutenção de requisitos de um sistema, essas atividades devem ser realizadas de modo sistemático, ao longo de todo ciclo de vida de um sistema [1], ainda assim podemos dizer que o presente trabalho não apenas atende aos requisitos acadêmicos da disciplina, mas também proporcionou uma experiência prática valiosa na aplicação de técnicas de gerenciamento de requisitos, preparando o grupo para desafios reais de elicitação de requisitos.

6. Referências

- [1] [Marco Tulio Valente. Engenharia de Software Moderna: Princípios e Práticas para Desenvolvimento de Software com Produtividade, Editora: Independente, 2020.](#)
- [2] [Slides do professor Bruno Cafeo dados em aula - Histórias de usuário](#)
- [3] [Slides do professor Bruno Cafeo dados em aula - Casos de Uso](#)
- [4] [Mike Cohn. User stories Applied Publisher: Addison-Wesley Professional 2004](#)