

Introdução

Esse documento possui a finalidade de detalhar as funções do sistema “Sold Out” através do paradigma de diagramação “Casos de Uso”, conforme requerido no documento de especificação do trabalho de conclusão de disciplina Arquitetura de Software, do período 2020-1 assistido pelo professor Guilherme Silva Marques.

Para melhor compreensão foi escolhido um layout onde cada página contém apenas 1 caso de uso com a formatação abaixo:

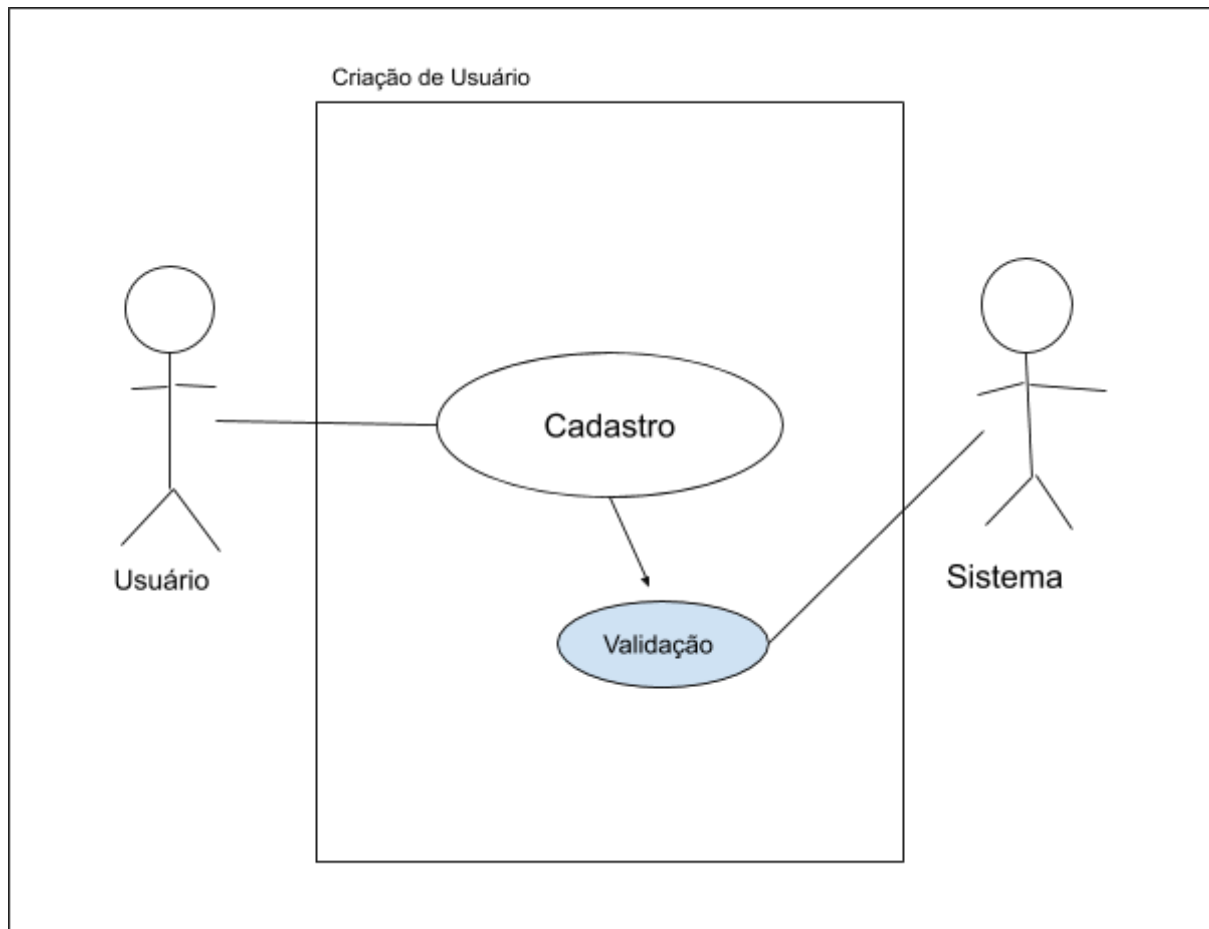
Nome da função + código de identificação
Breve descrição da funcionalidade
Diagrama Padrão UML para casos de uso

Tabela de Versionamento

Versão 1 - Caio Riserio da Silva	28/09/2020

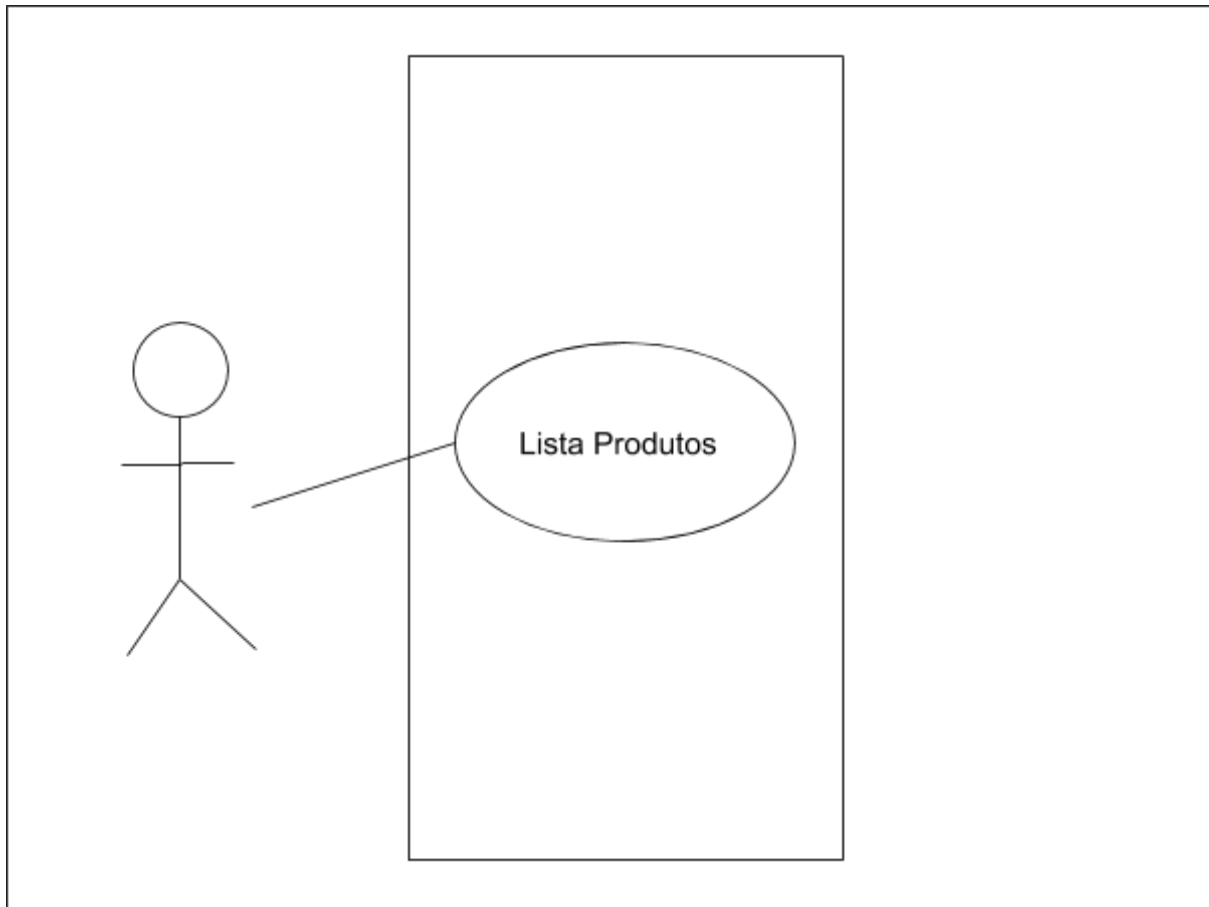
Criação de Usuário - #UC1

A função é apresentada na tela inicial do sistema, onde o usuário pode cadastrar seus dados e o objetivo final é a criação de um login que permite acesso ao sistema. A princípio não é solicitado dados necessários para efetuar compra (i.e. Número do cartão, endereço de cobrança).



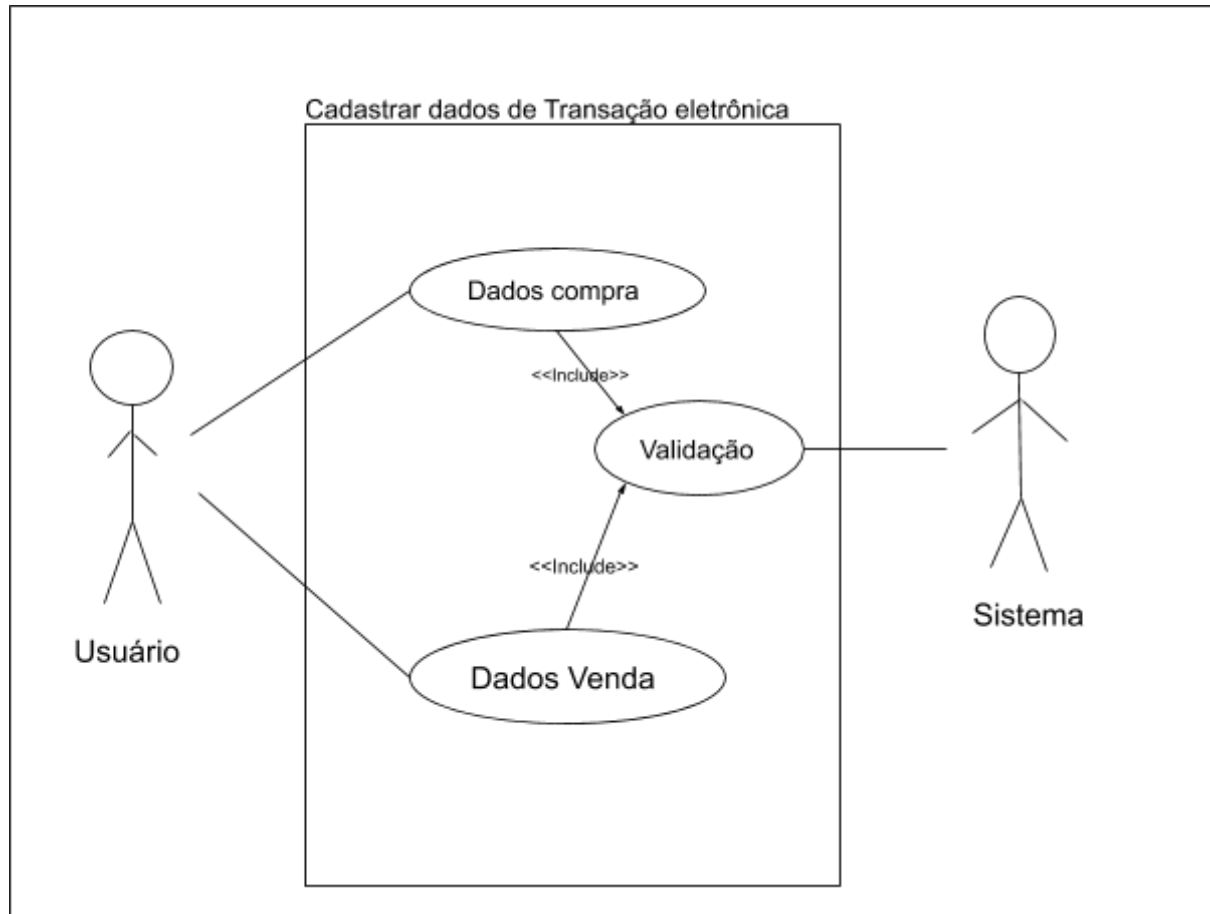
Realizar Busca de Produtos - # UC2

A função é apresentada após a conclusão bem sucedida do login, na tela inicial do usuário. Possui a finalidade de listar produtos **a venda**.



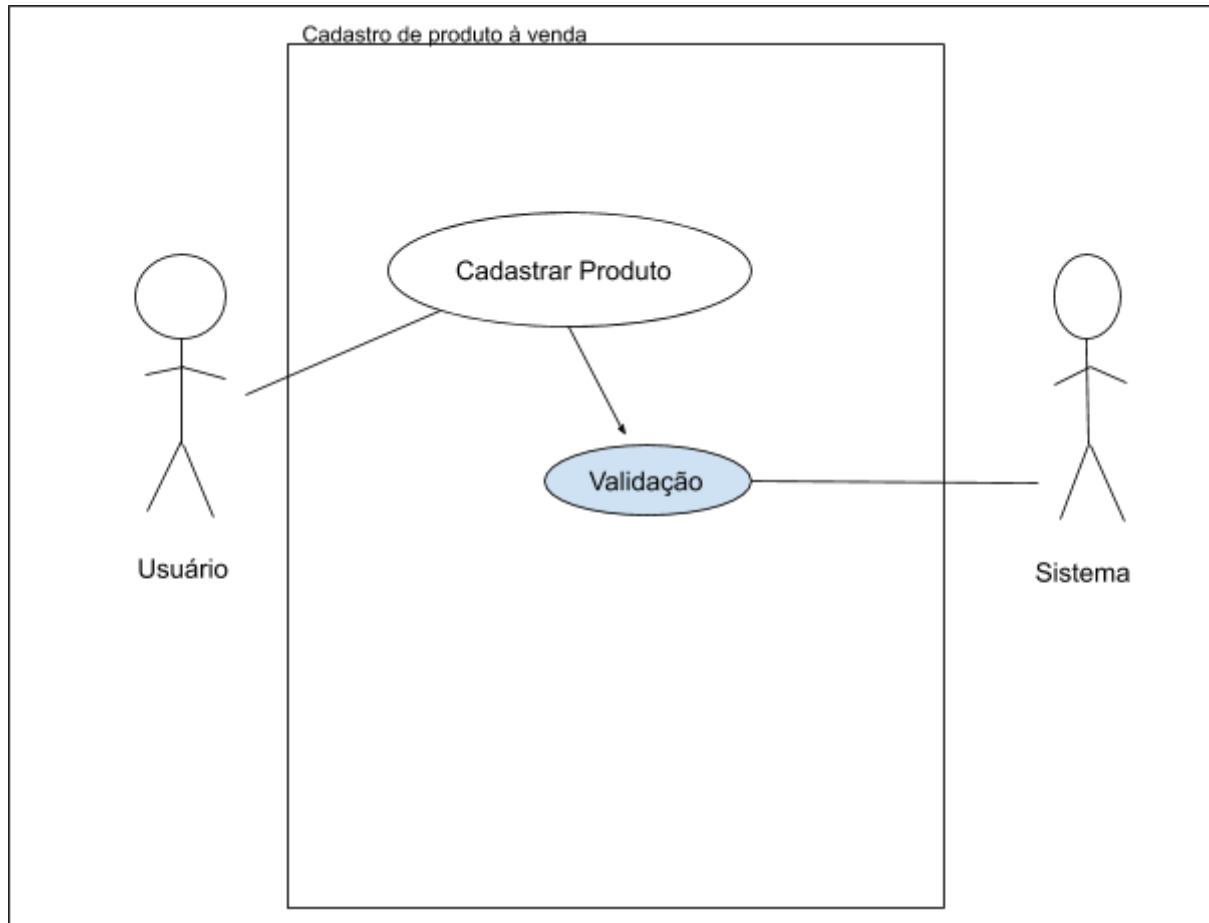
Cadastro dos dados de Transação Financeira - #UC3

Essa função é acessada através do perfil do usuário logado e terá 2 opções: “Cadastro de dados para vendedor” e “Cadastro de dados para comprador”. A finalidade é oferecer elegibilidade para a compra ou venda.



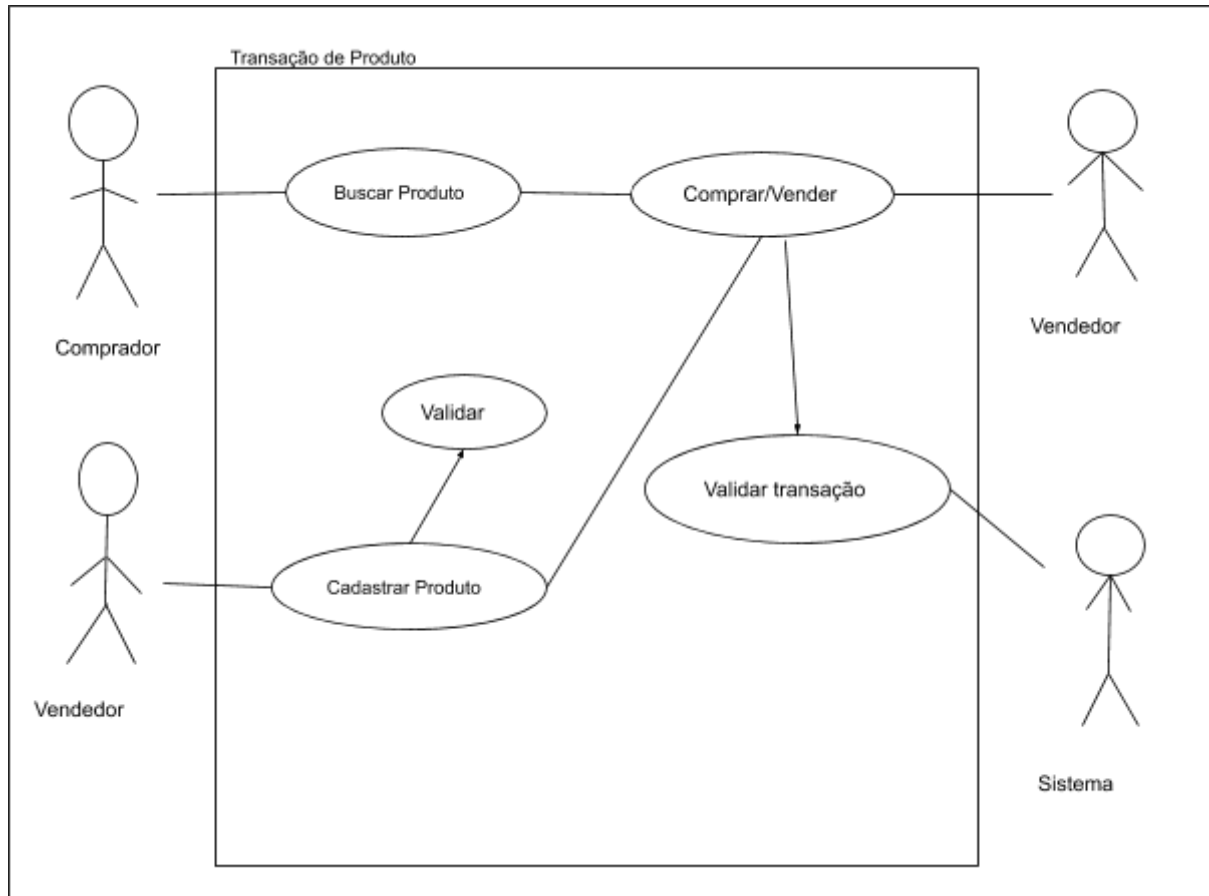
Cadastro de Produto à venda - #UC4

Essa função é acessada através do menu inicial do sistema com a condição que o usuário esteja logado. O intuito é cadastrar um novo produto à venda, é necessário descrevê-lo, inserir fotos, informar tipos de pagamentos, etc.



Realizar transação de Produtos - #UC5

Essa é a função central do sistema, compra/venda de produtos. A finalidade é efetuar a transação financeira entre 2 usuários cujo dados estejam validados e o produto esteja disponível.



Modificar Linguagem do Sistema - #UC6

Essa funcionalidade é na verdade um requisito do sistema conforme o documento de especificação do trabalho de conclusão de disciplina Arquitetura de Software. Deve ficar visível a todo momento um componente que permite modificar a linguagem do sistema através da simples interação com a navbar. A finalidade é que o usuário escolha em qual língua deseja acessar o sistema.

