

FranCosMonX

## **Animes Available 0.3.0**

FranCosMonX

TERESINA - PI

AGOSTO 2024

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>
1.1. NOME DO PRODUTO.....	3
1.2. OBJETIVO.....	3
1.3. LIMITES DO PRODUTO.....	3
<b>2. DEFINIÇÃO DE REQUISITOS.....</b>	<b>3</b>
2.1. REQUISITOS FUNCIONAIS.....	3
2.2. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS.....	4
<b>3. DETALHAMENTO DOS REQUISITOS.....</b>	<b>4</b>
3.1. ATORES.....	4
3.2. CASOS DE USO.....	5
3.3. DIAGRAMA DE CASOS DE USO.....	6
3.4. PROTÓTIPOS DE CASOS DE USO.....	6
3.4.1. Protótipo da tela de Login do Usuário.....	6
3.4.1.1. Detalhamento do protótipo da tela de Login de Usuário.....	6
3.4.2. Protótipo de tela de Cadastrar Usuário.....	7
3.4.2.1. Detalhamento do Protótipo da tela de Cadastrar Usuário.....	8
3.4.3. Protótipo da tela Inicial do Usuário Logado.....	8
3.4.3.1. Detalhamento do protótipo da tela Inicial.....	9
<b>4. DIAGRAMA DE CLASSE.....</b>	<b>9</b>

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1. NOME DO PRODUTO

O sistema se chamará **Animes Available**, fazendo referência a “Animes”, o principal objeto do site, e “Available” para referenciar-se a principal ação do usuário no site. Está em dois idiomas diferentes pois grande parte dos brasileiros ainda assiste animes legendados (necessitando de legendas) e dentre os idiomas estão o português (brasileiro) e o inglês (sai mais rápido que a legenda PT - BR).

### 1.2. OBJETIVO

O sistema é constituído de duas aplicações: o backend, que lida com o processamento e armazenamento dos dados, e o frontend, responsável por exibir os dados para o usuário. O sistema deverá coletar avaliações dos usuários cadastrados para os títulos de animes disponíveis. Além disso, deverá conter, além das informações básicas do anime e sinopse, as fontes legais onde o anime pode ser assistido e a nota média das avaliações coletadas até então.

### 1.3. LIMITES DO PRODUTO

1.	O <b>Animes Available</b> não irá conter funcionalidades relacionadas a interação entre usuários
2.	O <b>Animes Available</b> conterá duas funcionalidades extras para exemplificar melhor o fluxo de usuário logado (Apenas no frontend).

## 2. DEFINIÇÃO DE REQUISITOS

### 2.1. REQUISITOS FUNCIONAIS

ID	REQUISITO	DESCRIÇÃO
RF 01	Cadastro de usuário	Criação da conta do usuário. Deve-se preencher todas as informações corretamente para enviar uma

		solicitação para a criação da conta. É essencial para que o usuário possa logar na aplicação.
RF 02	Login	Com as informações preenchidas no campo de cadastro, é possível que o usuário efetue a ação de logar na aplicação, utilizando o <b>usuário</b> e <b>senha</b> informados.
RF 03	Logout	Ao estar logado na aplicação, o usuário pode, a qualquer momento, “deslogar” da aplicação. Ou seja, sair da aplicação.
RF 04	Visualizar Perfil	Mostrar as informações do usuário logado.
RF 05	Listar Animes	Mostrar todos os animes contidos no sistema.

## 2.2. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

ID	REQUISITO	DESCRIÇÃO
RNF 01	Integridade de dados	implementar o tratamento de erro dos campos de entrada de usuário tanto no frontend quanto no backend.
RNF 02	Armazenamento	Os dados devem ser armazenados no Postgresql.
RNF 03	Integridade	Os dados dos formulários devem ser tratados, impedindo que sejam armazenados de forma errada ou de modo invisível ao usuário.

## 3. DETALHAMENTO DOS REQUISITOS

### 3.1. ATORES

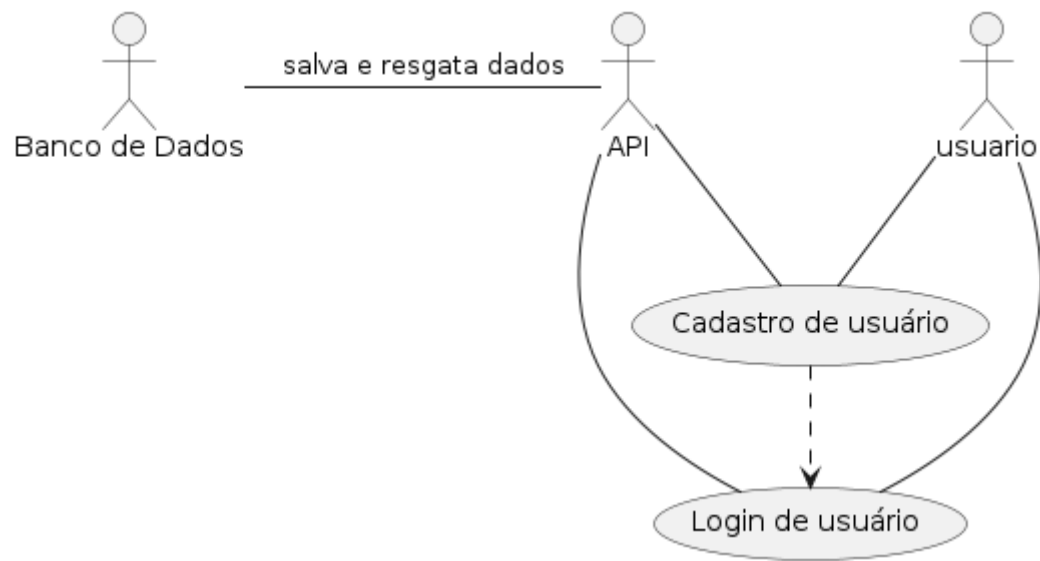
Nª	Ator	Descrição
1	Usuário	Pessoa física que realiza ações no sistema do Animes Available

2	API	Sistema de terceiros ou outro sistema implementado que provê funcionalidades para outros serviços consumirem por meio de endpoints.
3	Banco de Dados	Banco de Dados Relacional usado para armazenar dados dos usuários e informações do sistema do Animes Available.
4	Sistema	Sistema responsável pelo processamento de dados realizado pela aplicação, seja ela do frontend ou do backend.

### 3.2. CASOS DE USO

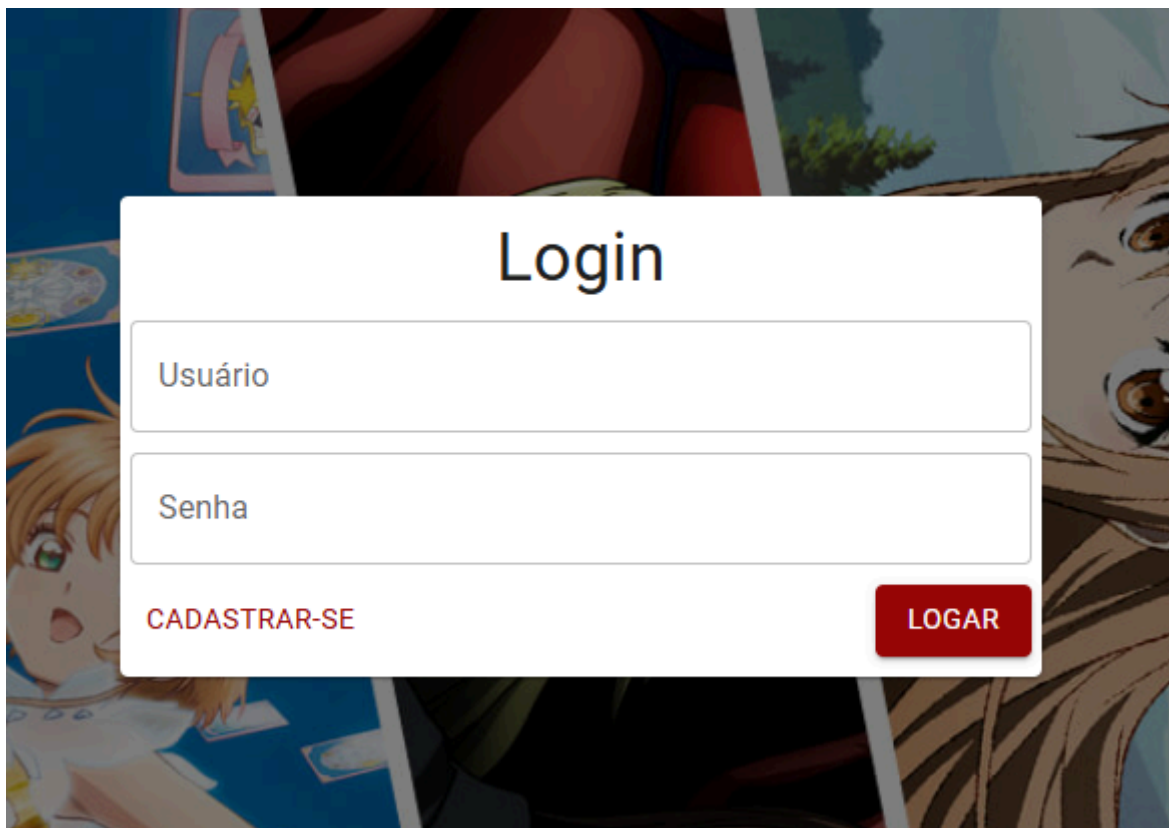
ID	Caso de Uso	Requisitos Associados	Descrição
UC01	Cadastro de usuário	RF01	O <b>sistema</b> deve garantir que todos os campos necessários para o cadastro de usuário sejam preenchidos com sua sintaxe correta e ter todos os dados válidos (Email, por exemplo).
UC02	Login	RF02	O <b>sistema</b> deve garantir que o usuário possa acessar as funcionalidades disponíveis no sistema após realizar a ação de logar na aplicação.
UC03	Logout	RF03	O <b>sistema</b> deve garantir que o usuário logado possa efetuar o logout, saindo da aplicação.

### 3.3. DIAGRAMA DE CASOS DE USO



### 3.4. PROTÓTIPOS DE CASOS DE USO

#### 3.4.1. Protótipo da tela de Login do Usuário



##### 3.4.1.1. Detalhamento do protótipo da tela de Login de Usuário

### Fluxo Principal: Logar na aplicação

Pré-condições	Ter uma conta já criada na aplicação.
Passos:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O <b>usuário</b> preenche o campo usuário informados no processo de cadastro de conta;</li> <li>2. O <b>usuário</b> informa a senha da conta;</li> <li>3. O <b>usuário</b> aciona o comando Logar;</li> <li>4. O <b>sistema</b> valida as informações;</li> <li>5. O <b>sistema</b> informa o resultado do processamento;</li> <li>6. O <b>sistema</b> confirma que os campos estão corretos e exibe a <b>Tela de Inicial</b>.</li> </ol>

### Fluxo Alternativo: Exibir tela de cadastro de usuário

Pré-condições	O usuário aciona o comando Cadastrar-se
Passos:	O <b>sistema</b> exibe a tela de Cadastrar Usuário

### 3.4.2. Protótipo de tela de Cadastrar Usuário



O protótipo da tela de cadastro apresenta o título "Cadastrar-se" no topo. Abaixo dele, há cinco campos de entrada de texto, cada um com um rótulo cinza: "Nome Completo", "Usuário", "Email", "Senha" e "Repetir Senha". Na base da tela, há dois elementos: um link "JA POSSUO CONTA" em vermelho e um botão "CONCLUIR" em um retângulo vermelho com o texto em branco.

#### 3.4.2.1. Detalhamento do Protótipo da tela de Cadastrar Usuário

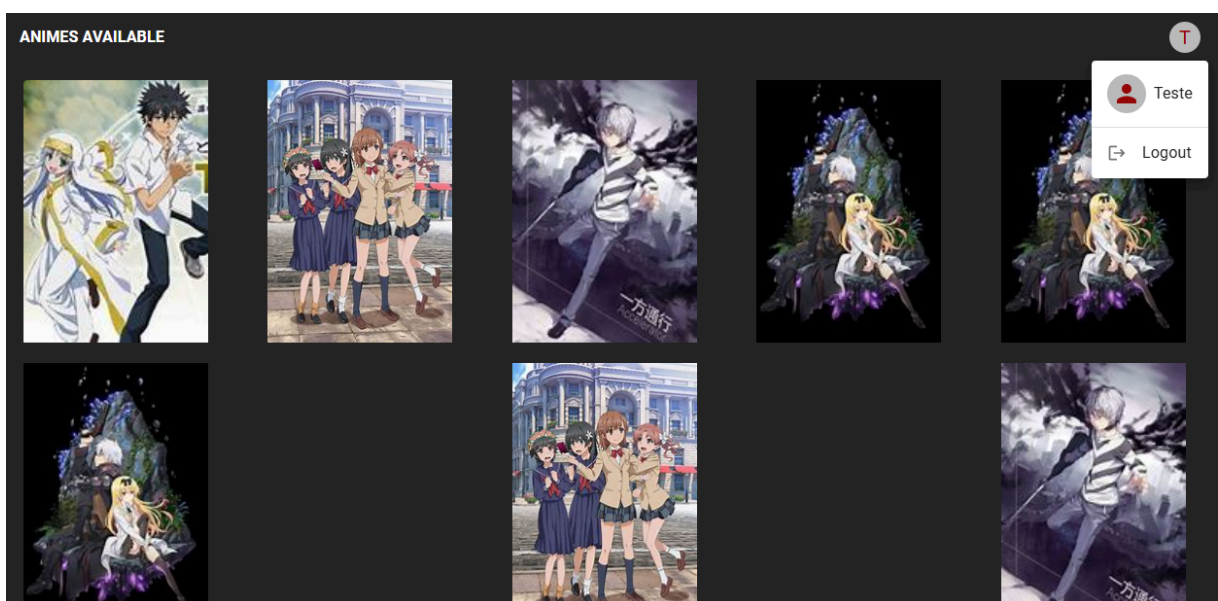
## Fluxo Principal: Cadastrar Usuário

Pré-condições	O usuário acionar o comando Cadastrar
Passos:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O <b>sistema</b> exibe a tela de cadastrar usuário com entradas de usuário tendo tratamento de erro para evitar que não seja passado texto que não tenha um formato de email, campos muito longos ou campos vazios;</li> <li>2. O <b>usuário</b> informa o Nome completo, Usuário, email, senha e repetir senha (colocando a mesma senha do campo “senha”);</li> <li>3. O usuário aciona o comando Concluir.</li> <li>4. O <b>sistema</b> processa a solicitação do usuário.</li> <li>5. O <b>sistema</b> informa que o usuário efetivou o cadastro com êxito.</li> <li>6. O <b>sistema</b> exibe a tela Login do Usuário</li> </ol>

### Fluxo Alternativo: Exibir a tela de Login do Usuário

<b>Pré-condições</b>	<b>O usuário aciona o comando Já Possuo uma Conta</b>
<b>Passos:</b>	O <b>sistema</b> exibe a tela de Login do Usuário

### 3.4.3. Protótipo da tela Inicial do Usuário Logado





### 3.4.3.1. Detalhamento do protótipo da tela Inicial

#### Fluxo Principal: Catálogo de Animes

Pré-condições	O usuário faz o login na aplicação
<b>Passos:</b>	O <b>sistema</b> exibe uma lista de animes presente na aplicação além da opção do usuário ver suas informações cadastrais, realizar o logout e voltar para a tela inicial (nome da aplicação no canto superior esquerdo)

#### Fluxo Alternativo: Logout

Pré-condições	O usuário aciona o comando Menu do usuário, localizado no canto superior direito.
<b>Passos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O <b>sistema</b> exibe uma lista de funcionalidades para o usuário, como visualizar perfil e logout.</li> <li>2. O <b>usuário</b> aciona o comando Logout.</li> <li>3. O <b>sistema</b> exibe a tela Inicial de Usuário não logado (tela inicial da aplicação)</li> </ol>

## 4. DIAGRAMA DE CLASSE

