INSTITUTO VIANNA JÚNIOR

SISTEMAS PARA INTERNET

COMÉRCIO ELETRÔNICO

**L.G.  
Loja geek**

Documentação Completa

**JUIZ DE FORA**

2018

**Revisões Anteriores**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Revisão** | **Comentário** | **Data** |
| **1.1** | **Adicionado novos casos de uso** | **24/03/2018** |
| **1.2** | **Adicionado novos casos de uso** | **06/05/2018** |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Índice**

[1. INTRODUÇÃO: 5](#_Toc513408818)

[1.1. PROPÓSITO: 5](#_Toc513408819)

[1.2. ESCOPO: 5](#_Toc513408820)

[1.3. DEFINIÇÕES E SIGLAS: 5](#_Toc513408821)

[1.4. REFERÊNCIAS: 5](#_Toc513408822)

[1.5. VISÃO GERAL: 6](#_Toc513408823)

[2. DESCRIÇÃO GERAL: 6](#_Toc513408824)

[2.1. VISÃO GERAL DO PRODUTO 6](#_Toc513408825)

[2.2. PERSPECTIVAS DO PRODUTO: 6](#_Toc513408826)

[2.3. FUNÇÕES DO PRODUTO: 6](#_Toc513408827)

[2.4. CARACTERÍSTICAS DO USUÁRIO: 7](#_Toc513408828)

[2.5. RESTRIÇÕES: 7](#_Toc513408829)

[2.6. SUPOSIÇÕES E DEPENDÊNCIAS 7](#_Toc513408830)

[3. REQUISITOS ESPECÍFICOS: 7](#_Toc513408831)

[3.1. REQUISITOS FUNCIONAIS: 7](#_Toc513408832)

[3.2. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS: 11](#_Toc513408833)

**Especificação dos Requisitos do Software   
L.G.**

# 1. INTRODUÇÃO:

## 1.1. PROPÓSITO:

Criar um sistema de vendas, para a comercialização de jogos eletrônicos, em mídias físicas e mídias digitais. Visando facilitar a aquisição de jogos no Brasil, podendo repassar ao cliente, uma porcentagem menor para o lucro, devido ao gasto material e de mão de obra reduzida.

## 1.2. ESCOPO:

Através de uma interface simples, será apresentado os jogos ao cliente, visando a usabilidade e a experiência do usuário. O administrador terá uma interface para adicionar, editar e excluir jogos, assim sendo necessário um conhecimento maior das ferramentas a serem utilizadas. Esse conhecimento será expressado através de treinamentos ou manuais.

## 1.3. DEFINIÇÕES E SIGLAS:

* PC: Personal Computer, computador pessoal;
* Plataforma: Videogame, mas que não é PC;
* Login: Método de identificação de um cadastro, através de usuário e senha;
* Perfil: Conjunto de informações cadastros e recuperados após login de algum cliente ou administrador;
* Reviews: São texto de análise sobre um produto de entretenimento.

## 1.4. REFERÊNCIAS:

Foi buscado referências em sites da mesma área de atuação, abaixo se encontra os principais analisados.

* <https://www.shockgames.com.br/>
* <https://www.uzgames.com.br/>
* <https://www.fastgames.com.br/>

## 1.5. VISÃO GERAL:

O documento apresentará os benefícios de compra online, as limitações e o projeto detalhado.

# 2. DESCRIÇÃO GERAL:

## 2.1. VISÃO GERAL DO PRODUTO

Facilitar as compras de jogos é o objetivo principal. Assim como prover ferramentas simples e precisas para controle de vendas, com controle de estoque e de compras por clientes.

## 2.2. PERSPECTIVAS DO PRODUTO:

Serão necessários alguns equipamentos de informática para confecção do projeto, além de um servidor de hospedagem, que será alugado. A manutenção do site será mantida pelo administrador a partir de qualquer dispositivo conectado na internet.

Os clientes terão os produtos e promoções apresentados através da página principal ou das páginas de conteúdo específico. Assim como o cliente irá ter como forma de pagamento o cartão de crédito, boleto.

## 2.3. FUNÇÕES DO PRODUTO:

O projeto deverá ter integração com o banco de dados, devendo haver baixa após compra ter sido completada. Além do banco de dados o sistema deve avisar o administrador quando houver compra e quando o estoque estiver baixo. O projeto deve possuir cadastro de clientes para este ser gerido e facilitar nas informações de compra, futuros newsletter e futuras aplicações a serem adicionadas.

## 2.4. CARACTERÍSTICAS DO USUÁRIO:

O usuário é qualquer pessoa que queira adquirir jogos no conforto de casa. Seja jogadores de plataforma ou pc.

O administrador será quem comprar o site para utilizar o sistema de venda de jogos ou que deseja controlar seu estoque e aumentar as vendas de uma loja física.

## 2.5. RESTRIÇÕES:

Restrições impostas por financeiro ou de copyrights.

## 2.6. SUPOSIÇÕES E DEPENDÊNCIAS

Não existem fatores que possam afetar a realização do projeto.

# 3. REQUISITOS ESPECÍFICOS:

## 3.1. REQUISITOS FUNCIONAIS:

1. A página inicial deve possuir um menu fixo superior com o nome da loja e alguns item de menu.
2. O nome da loja, presente no menu superior, deve ser clicável e deve redirecionar a página inicial, não importa aonde esteja no sistema.
3. O menu deve possuir um botão com um símbolo em formato de casinha, deve redirecionar a página inicial, não importa aonde esteja no sistema.
4. O menu deve possuir um botão com um símbolo em formato de carrinho, deve redirecionar a página de carrinho, não importa aonde esteja no sistema.
5. O menu superior deve possuir o botão cadastrar se não houver cliente ou administrador logado, e deve levar a um formulário para cadastro de um novo cliente.
6. O menu superior deve possuir o botão entrar se não houver cliente ou administrador logado, e deve levar a um formulário para login de um cliente previamente cadastrado.
7. O menu superior deve possuir o botão com o nome do cliente se houver cliente logado.
8. O menu superior deve possuir o botão sair se houver cliente ou administrador logado, e deve levar deslogar o usuário que estiver logado.
9. O menu superior deve possuir o botão estoque se houver administrador logado, e deve levar a uma página de controle de estoque.
10. Na página principal o sistema deve ter uma vitrine de produtos para o cliente visualizar o que o comércio eletrônico está ofertando.
11. Abaixo de todo produto presente na vitrine deve haver um botão de detalhes, e um botão com símbolo de carrinho.
12. O botão detalhes abaixo dos produtos deve levar a uma página de detalhamento do produto.
13. A página de detalhamento do produto deve trazer Nome, Descrição, quantidade em estoque, preço unitário, e foto do produto em questão.
14. A página de detalhes deve possuir também uma área de adição de comentário, que consiste de um textarea, de preenchimento obrigatório, para o texto do comentário, um input para o nome da pessoa que está fazendo o comentário, também de preenchimento obrigatório e um botão para o envio do comentário.
15. O formulário de comentários na página de detalhes deve fazer os testes necessários e caso tenha sucesso enviar os dados e carregar o comentário na lista de comentários.
16. O formulário de comentários na página de detalhes deve mostrar alertas de erro ao preencher o formulário.
17. Na página de detalhes deve haver um botão para colocar o produto no carrinho.
18. Na página de detalhes deve haver uma lista de comentários tecidos ao produto com os respectivos nomes das pessoas que comentaram.
19. A tela de cadastro de cliente deve ter um formulário para receber o nome, sobrenome, cpf, email, senha e interesses ao final um botão de enviar, com todos campos obrigatórios, exceto o interesse.
20. O formulário da página de cadastro irá fazer os testes necessários e caso tenha sucesso enviar os dados e ir a página de login.
21. A página de cadastro deve mostrar alertas de erro ao preencher o formulário.
22. A tela de login deverá ter um formulário ao qual possuirá um campo para o email e outro para a senha, assim com um botão de enviar.
23. A tela de login deverá fazer os testes necessários e logar o usuário na sessão em caso de sucesso.
24. Deve haver uma mensagem de copyright no rodapé da página e este deve ser um link que levará a área de login administrativo
25. A área de administrativo há um formulário centralizado com apenas um input de senha padrão, um label escrito login administrativo e um botão de enviar.
26. A senha padrão deve ser gerada automaticamente, sendo formada pelas 3 primeiras letras do dia da semana, concatenado com o mês com apenas dígitos válidos, concatenado com o dia mais hora.
27. A página de estoque traz uma listagem de todos produtos cadastrados, com um botão de cadastrar novo produto acima da lista, e links de ação para ativar o produto, desativar produto e outro repor estoque na frente de cada produto cadastrado.
28. Na página de novo produto traz um formulário com os campos nome, descrição, plataforma, Preço Unitário e Foto, além de um checkbox para dizer se este produto está ativo ou não.
29. A página de novo produto irá cadastrar novo produto em caso de sucesso e retornar a listagem, com a lista atualizada, em caso de falha irá mostrar o erro de preenchimento do formulário.
30. O botão de desativar irá desativar o produto selecionado.
31. O botão de ativar irá ativar o produto selecionado.
32. O botão adicionar o estoque irá levar ao formulário de novo estoque com as informações já preenchidas do produto, mas desabilitadas, sendo habilitado apenas a quantidade da reposição e o preço unitário de cada produto.
33. A adição de um novo estoque faz um calculo automático de valor real, levando em conta gastos fixos, gastos variáveis e impostos a serem pagos além do lucro. Além de fazer uma média com os valores dos produtos que ainda estavam no estoque.
34. A adição de um novo produto faz um cálculo automático de valor real, levando em conta gastos fixos, gastos variáveis e impostos a serem pagos além do lucro.
35. Há um link abaixo do formulário de adicionar um novo estoque para voltar a tela de controle de estoque.
36. O sistema deve gerir o cliente ou admin logado, através de sessões
37. O sistema de gerir o carrinho através de banco de dados e sessão.
38. A página de carrinho deve haver uma tabela com título carrinho, uma coluna com cabeçalho produto, ao qual possui o nome dos produtos presentes no carrinho, uma coluna com cabeçalho preço, ao qual possui o preço do produtos vezes as quantidades, uma coluna com cabeçalho quantidade, ao qual possui a quantidade atual do produto, e um select com o número máximo do estoque do produto, um botão de atualizar total, que ao apertar atualiza a quantidade e os preços e uma coluna com cabeçalho ações, ao qual possui botão "Detalhes do produto", ao qual leva ao detalhe do produto, botão de retirar produto do carrinho.
39. A página carrinho deve possuir uma área para o Valor Total do carrinho, que deve ser calculada pelo sistema.
40. A página carrinho deve possuir uma área para aplicar um cupom, com mensagem de erro caso não seja possível aplicar o cupom.
41. Ao aplicar um cupom válido, o sistema deve recuperar o desconto que esse cupom possui e aplicar sobre o valor total.
42. Deve haver uma área para aplicar frete, com mensagem de quanto é o frete. E este ser aplicado sobre o valor total.
43. No fim, caso não haja usuário logado, um botão cadastrar e um entrar, que leva para view cadastro de cliente e view login respectivamente, caso haja usuário logado, um botão comprar que leva a view de confirmação de compra.
44. A página de compra é uma página estática com texto falando o nome, cpf, com data da compra, os produtos compro com suas respectivas quantidades e preço, valor total da compra e instruções finais da compra.
45. Todas funcionalidades do site irão ser registradas em um banco de dados MySql.
46. O sistema deve gerenciar todas as compras realizadas pelos clientes cadastrados.
47. O sistema deve realizar cadastros de novos clientes, o cadastro será efetuado mediante ao preenchimento de informações necessárias.
48. O sistema deve permitir fazer login de qualquer cliente cadastrado. O login será mediante do fornecimento de um usuário e senha cadastrado.
49. O sistema deve realizar cadastros, edições de estoque e ativação dos jogos, através de um perfil de administrador.
50. O sistema deverá gerenciar produtos ativos, inativos ou fora de estoque.
51. O cliente poderá aplicar descontos através de códigos promocionais.
52. O cliente poderá comentar sobre a qualidade do jogo e fazer reviews sobre o mesmo.

## 3.2. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS:

1. O sistema deve carregar antes dos 6 segundos, para melhor posicionamento no ranking da Google.
2. O sistema deve usar a biblioteca de estilização Bootstrap.
3. Um visitante pode navegar pela vitrine, pode criar um carrinho, pode ver os detalhes de um produto, pode comentar em um produto, só é limitada a compra.
4. Um administrador pode fazer login, pode fazer tudo que um cliente pode fazer, exceto compra. Além de poder controlar o estoque através da página dedicada a esta função.
5. Na página principal abaixo do menu deve haver um jumbotron para destacar três novos jogos.