



DOCUMENTO DE REQUISITOS

(DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA)

HTlov3 - “A melhor forma de aprender online.”
“Seja você o seu futuro.”

Objetivo: Exercitação e capacitação de adultos e crianças para alfabetização.

Histórico de Versões e Revisões

Data	Versão	Comentário	Autor
12/06/2023	1	Elaboração do documento	Grupo
13/06/2023	2	Atualização do documento	Grupo
14/06/2023	3	Atualização do documento	Grupo

ÍNDICE

1.Especificação.....	3;
2.Relatórios e Protótipos de telas.....	4-12;

Sub índice

1. Landing page.....	5;
2.Tela de cadastro.....	6;
3.Tela de login	7;
4.Tela de recuperação	8;
5.Tela de user	9;
6.Tela de módulo.....	10;
7.Tela de about us	11;
8.Tela de central de ajuda	12;

ESPECIFICAÇÃO

1. REQUISITOS DO SISTEMA

2. PROTÓTIPOS DA APLICAÇÃO

3. REGRAS DE NEGÓCIOS

REQUISITO (RF1): LANDING PAGE

Objetivo: Mostrar o propósito do projeto, informações do grupo e seus integrantes. E interação para criação ou cadastro de contas na Ferramenta Educacional.

Protótipo (PT01)



REGRAS DE NEGÓCIO (RN01):

- Orientação geral: Manter a tela de login e cadastro funcionando onde o usuário possa interagir fornecendo seu login e senha e que permita que ele avance para as próximas páginas. Mostrar informações e comentários de nosso grupo bem como os integrantes.
- Ao clicar em “Entrar”, o usuário informará LOGIN e SENHA, e terá seus dados validados pelo sistema. Se for pela primeira vez usuário vai interagir com o botão “CADASTRAR” e terá que fornecer seus dados para validação e criação de uma conta.

- Na aba “NOTÍCIAS” inserir o e-mail do usuário, o mesmo irá receber notícias de nosso projeto. Ao interagir com link úteis, usuário irá navegar em nossas páginas web.
- Nos quadros pretos aparecerá opiniões de usuários que já participaram do produto.

PROTÓTIPO (PT02): CADASTRO DE USUÁRIO

Objetivo: Cadastrar acesso do usuário, pedindo “NOME”, “IDADE”, “EMAIL” e “SENHA”.

TELA DE CADASTRO

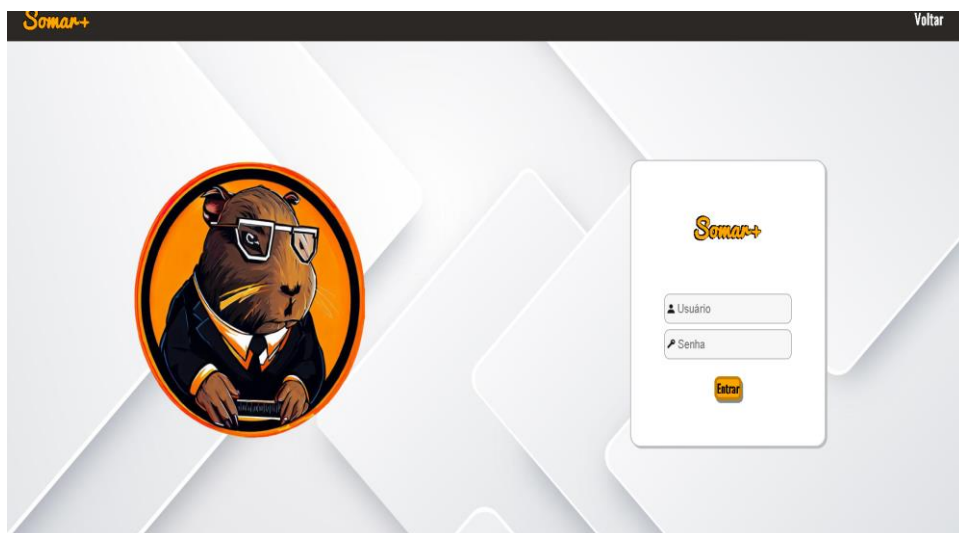
REGRAS DE NEGÓCIOS (RN02):

- Orientação geral: Manter as informações alinhadas para o cadastro do cliente e salvar suas informações para futuramente acessá-las sem precisar criar uma nova conta.
- Fornecer informações como usuário, senha, e-mail, estado e data de nascimento. Após isso, apertar no botão “Registrar-se”.

- Se o cliente já tiver conta no site clicar em “Já tem conta?”. E assim sera direcionado para página de login (PT03).

PROTÓTIPO (PT03): LOGIN DO USUÁRIO

Objetivo: Validar o acesso dos usuários, revisando Login e senha.



REGRAS DE NEGÓCIOS (RN03):

- **Orientação Geral:** Ter as informações salva em bancos de dados para verificação de login e senha do usuário.
- Fornecer informações como e-mail e senha e clicar no botão “ENTRAR”. Se o usuário esquecer senha, clicar em “LEMBRAR SENHA”, onde será redirecionado para a página de lembrete de senha. Se o usuário não tiver cadastro clicar no botão “CADASTRAR” e será enviado para tela de cadastro do usuário (PT02).
- Ao clicar em “Voltar” o cliente é direcionado a página inicial ou landing Page (PT01).

PROTÓTIPO (PT03): LEMBRETE DE SENHA

Objetivo: Auxiliar o usuário na recuperação de sua senha.

TELA DE RECUPERAÇÃO DE SENHA

REGRA DE NEGÓCIOS (RN04):

- **Orientação geral:** Solicitar informações do usuário e comparar com nosso banco de dados. Após isso, enviar para o e-mail sua senha cadastrada.
- Inserir “EMAIL CADASTRADO” seguidamente clicar no botão “ENVIAR”. Assim o usuário irá receber um Email com sua senha.

REQUISITO 2 (RF2)

PROTÓTIPO (PT04): SOBRE NÓS

Objetivo: Informações gerais sobre a equipe de desenvolvedores.



REGRA DE NEGÓCIOS (RN01):

- **Orientação geral:** Relata história da empresa bem como o propósito do projeto e seus objetivos.
- Apresentação de todos os integrantes da empresa seguido de suas funções.
- Na aba “NOTÍCIAS” inserir o e-mail do usuário, o mesmo irá receber notícias de nosso projeto. Ao interagir com link úteis, usuário irá navegar em nossas páginas web.

REQUISITO 3 (RF3)

Objetivo: Mostrar ao usuário conteúdo de todos os módulos interessados.

PROTÓTIPO (PT05): NOSSOS MÓDULOS

TELA NOSSOS MÓDULO.IMG

REGRA DE NEGÓCIOS (RN01):

- **Orientação geral:** Conforme o usuário for selecionando a dificuldade (“INICIANTE, INTERMEDIÁRIO E AVANÇADO”), o conteúdo da página será adaptado para cada escolha e o usuário irá clicar em “Entrar”.

REQUISITO 4 (RF4)

Objetivo: Informações gerais sobre o progresso do usuário e suas informações pessoais.

PROTÓTIPO 5 (PT05):

TELA DE MÓDULOS.PNG

REGRA DE NEGÓCIOS (RN01):

- **Orientação geral:** O usuário poderá acompanhar seu progresso e ter estatísticas mais detalhadas como: “Questões Respondidas”, “Acertos”, “Erros” e seu rendimento em porcentagem.
- **Detalhes de acerto e erros por módulos.**
- **No lado esquerdo terá um botão “Sair” e o cliente será direcionado para a página principal. Três botões com “Usuário” para detalhar suas informações pessoais, “Módulos”, para navegar/trocar os módulos. E “suporte” pra entrar em contato com nossa equipe.**

REQUISITO 5 (RF5)

Objetivo: Informações gerais sobre a equipe de desenvolvedores.

PROTÓTIPO 6 (PT06): CONTATO

TELA DE CONTATO

-
- REGRA DE NEGÓCIOS (RN01): Objetivo geral: Prestar suportes para as dificuldades encontradas pelo usuário.
- SE o usuário tiver alguma dúvida, digitar na aba "RELATE SEU PROBLEMA "e após isso clicar no botão "ENVIAR".

