

Documento de Requisitos
Sistema de gerenciamento de eventos

SUMÁRIO

1	MODELAGEM DO DOMÍNIO DO PROBLEMA	3
1.1	REFERÊNCIAS	3
1.2	LINGUAGEM	3
1.3	DESCRIÇÃO DO SISTEMA	3
2	REQUISITOS	4
2.1	REQUISITOS FUNCIONAIS	4
2.2	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	4
2.3	REGRAS DE NEGÓCIOS	5
3	DIAGRAMAS DE ATIVIDADE UML	6
4	DIAGRAMAS DE CASO DE USO	13
5	DIAGRAMA DE CLASSES DE DOMÍNIO	14
6	DIAGRAMA DE CLASSE DE PROJETO	15
6.1	DESCRIÇÃO DE MÉTODOS	15
6.2	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	16

1 MODELAGEM DO DOMÍNIO DO PROBLEMA

1.1 REFERÊNCIAS

Festa Bem Feita, Emporio Stands e Meu Níver (Organize sua Festa).

1.2 LINGUAGEM

Este documento adotará uma abordagem coloquial visando promover uma comunicação fluida e eficaz entre todas as partes envolvidas. A escolha por uma linguagem mais informal busca facilitar a compreensão e validação dos requisitos pelos usuários finais, fortalecendo assim a colaboração e assegurando um alinhamento preciso com as expectativas de todos os envolvidos no processo.

1.3 DESCRIÇÃO DO SISTEMA

O objetivo do sistema é facilitar a vida na hora de planejar e organizar eventos. Ele vai ter de tudo, desde a comida e bebida até o som e o aluguel do espaço.

O sistema vai deixar os fornecedores de comida, bebida, serviços de som e aluguel de espaço se cadastrarem. Eles vão poder colocar todas as informações deles, nome da empresa, contato e o que fazem.

Os fornecedores que se cadastrarem vão poder mexer numa parte do sistema só deles. Lá, eles vão poder mudar as informações dos produtos deles, a quantidade de produtos e os serviços disponíveis, descrição, preço, disponibilidade e fotos ilustrativas.

O sistema vai deixar os organizadores do evento montarem o cardápio de comida e bebida do jeito que quiserem. Eles vão poder escolher o que querem dos fornecedores cadastrados e também definir detalhes como a quantidade e o horário de servir.

Os organizadores vão poder marcar os serviços de som, DJs ou bandas, pelo sistema. Eles podem dizer que horas começam e terminam, o que precisam de equipamento e se têm algum pedido especial.

O sistema vai deixar os organizadores reservarem os lugares pro evento, salões de festas, centros de convenções ou áreas ao ar livre. Eles vão poder ver quando está livre, escolher o que querem e reservar tudo online.

Os organizadores do evento vão poder fazer encomendas de coisas dos fornecedores cadastrados pelo sistema. Se precisarem, também vão poder cancelar pedidos e ver como está o andamento das encomendas.

2 REQUISITOS

2.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

[RF1] O sistema deve permitir o cadastro de fornecedores de comida, bebida, som e aluguel de espaço. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN1.

[RF2] O sistema deverá possibilitar aos fornecedores cadastrados no sistema gerenciarem. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN2.

[RF3] O sistema deverá possibilitar aos organizadores do evento poder criar e customizar o cardápio de alimentos e bebidas. Esse requisito deve estar de acordo com a RN3.

[RF4] O sistema deverá possibilitar aos organizadores do evento agendar serviços de som, como DJs ou bandas, especificando horários de início e término, equipamentos necessários e quaisquer requisitos especiais.

[RF5] O sistema deve permitir a reserva de espaços para o evento, como salões de festas, centros de convenções ou áreas ao ar livre, permitindo aos organizadores visualizarem a disponibilidade, selecionarem datas e horários e efetuarem a reserva online.

[RF6] Os organizadores do evento devem poder fazer pedidos e cancelar pedidos de produtos e serviços dos fornecedores cadastrados. Esse requisito deve estar de acordo com a RN4.

[RF7] O sistema deve possibilitar aos participantes do evento fornecer feedback sobre os produtos e serviços recebidos.

2.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

[RNF1] O sistema deve ser responsivo. (Requisito de facilidade de uso)

[RNF2] O sistema deve ser desenvolvido para que a comunicação com o fornecedor seja o mais rápido possível, demorando a cada pesquisa ou operação cerca de 5 a 15 seg. (Requisito de desempenho)

[RNF3] O sistema, quando instalado, não deve ocupar mais do que 800mb. (Requisito de espaço)

[RNF4] É necessário submeter um relatório de progresso do projeto semanalmente às sextas-feiras. (Requisito de entrega)

[RNF5] O sistema deve ser feito em linguagem java. (Requisito de implementação)

[RNF6] Deve-se utilizar banco de dados para guardar informações dos usuários.
(Requisito de padrões)

[RNF7] O sistema deve ser capaz de interoperar com MYSQL. (Requisito de interoperabilidade)

[RNF8] O sistema abstém-se de disponibilizar aos usuários quaisquer informações de natureza confidencial ou reservada. (Requisito ético)

[RNF9] Deve ser seguido o cumprimento das regulamentações locais de saúde e segurança alimentar ao lidar com a oferta de comida e bebida durante o evento.
(Requisito legal)

[RNF10] criptografia de dados, acesso restrito aos dados apenas para pessoal autorizado e políticas claras de privacidade que informem os participantes sobre como seus dados serão utilizados e protegidos. (Requisito de privacidade)

[RNF11] Informações de pagamento, como pix e cartão devem ter criptografia para aumento da segurança. (Requisito de segurança)

2.3 REGRAS DE NEGÓCIOS

[RN1] Para o cadastro de fornecedores, é necessário nome da empresa, contato, tipos de produtos ou serviços oferecidos e área de atuação.

[RN2] Para os fornecedores deverá ser possível gerenciar a quantidade de produtos e serviços disponíveis para o evento, incluindo descrição, preço, disponibilidade e fotos/ilustrações.

[RN3] Para os organizadores do evento poderem criar e customizar, deverá selecionar itens dos fornecedores cadastrados, além de poderem definir detalhes como quantidade e horário de servir.

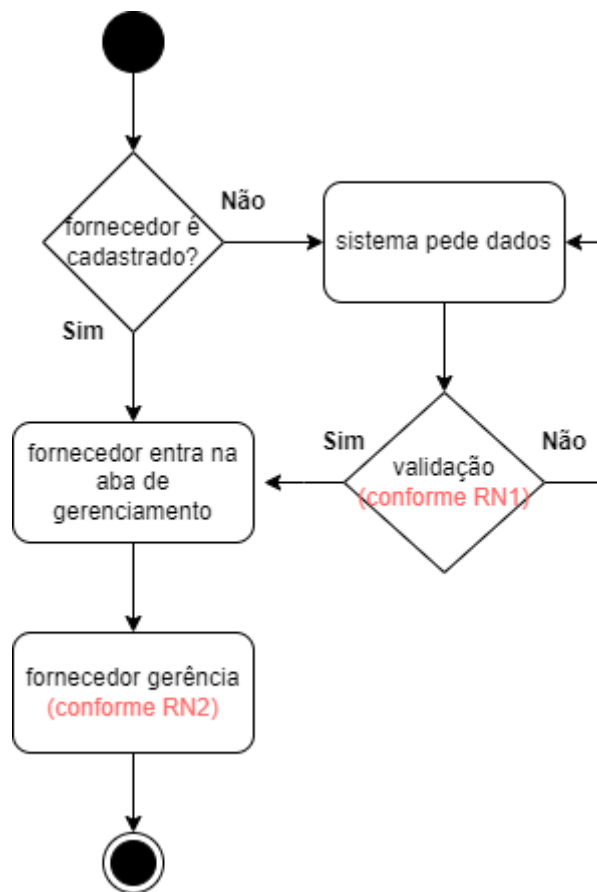
[RN4] Se o pedido for cancelado 24h depois do pedido feito os organizadores serão responsáveis por pagar uma taxa de cancelamento de 15% do valor total do pedido cancelado.

3 DIAGRAMAS DE ATIVIDADE UML

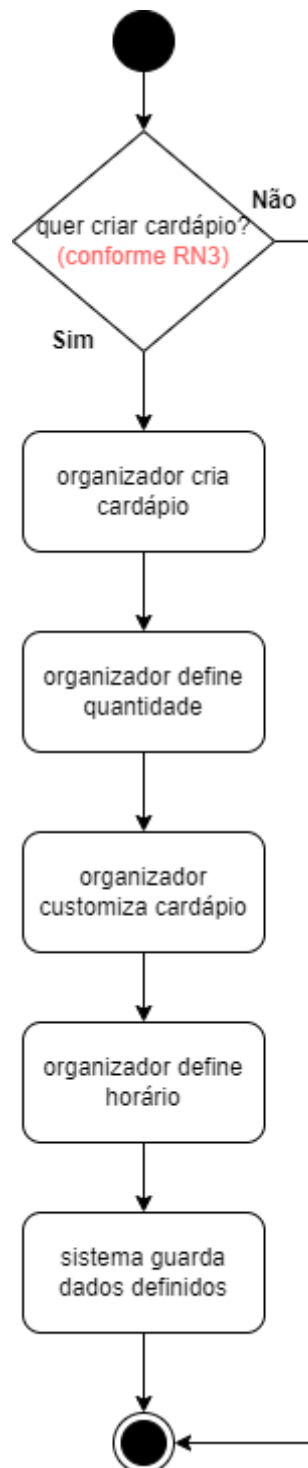
[RF1] O sistema deve permitir o cadastro de fornecedores de comida, bebida, som e aluguel de espaço. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN1.



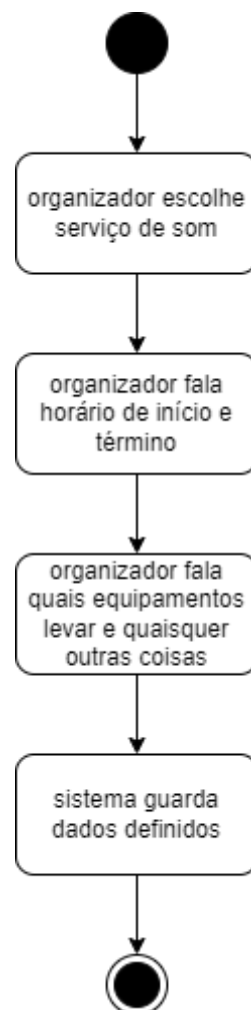
[RF2] O sistema deverá possibilitar aos fornecedores cadastrados no sistema gerenciarem. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN2.



[RF3] O sistema deverá possibilitar aos organizadores do evento poder criar e customizar o cardápio de alimentos e bebidas. Esse requisito deve estar de acordo com a RN3.



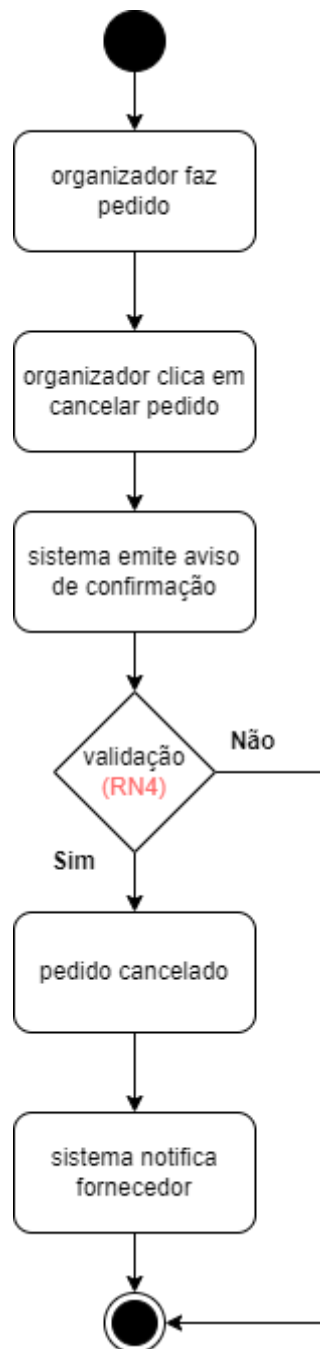
[RF4] O sistema deverá possibilitar aos organizadores do evento agendar serviços de som, como DJs ou bandas, especificando horários de início e término, equipamentos necessários e quaisquer requisitos especiais.



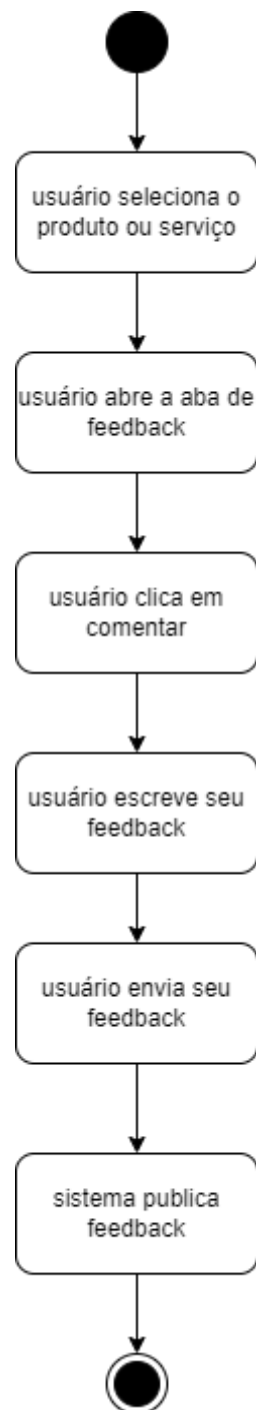
[RF5] O sistema deve permitir a reserva de espaços para o evento, como salões de festas, centros de convenções ou áreas ao ar livre, permitindo aos organizadores visualizarem a disponibilidade, selecionarem datas e horários e efetuarem a reserva online.



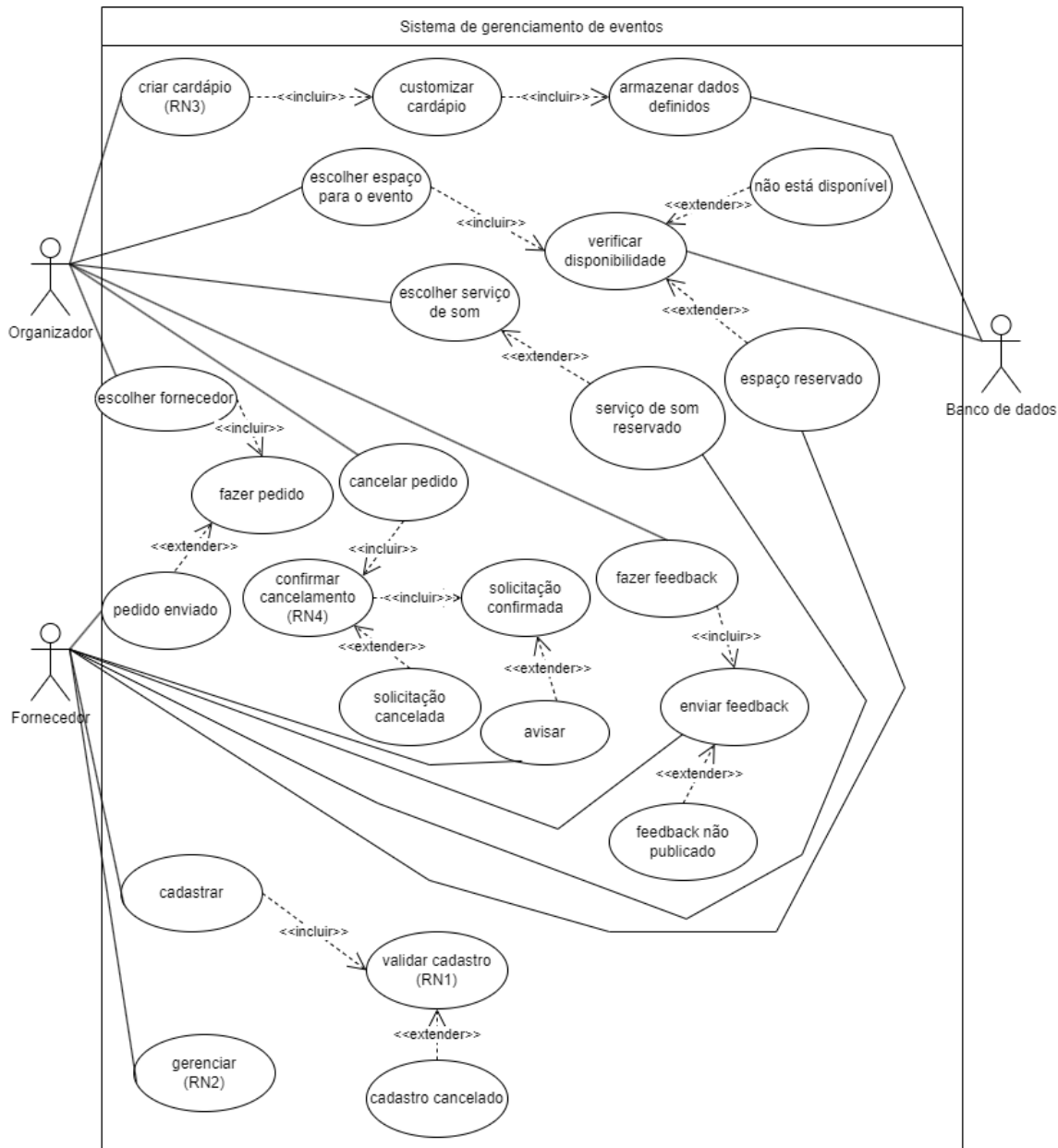
[RF6] Os organizadores do evento devem poder fazer pedidos e cancelar pedidos de produtos e serviços dos fornecedores cadastrados. Esse requisito deve estar de acordo com a RN4.



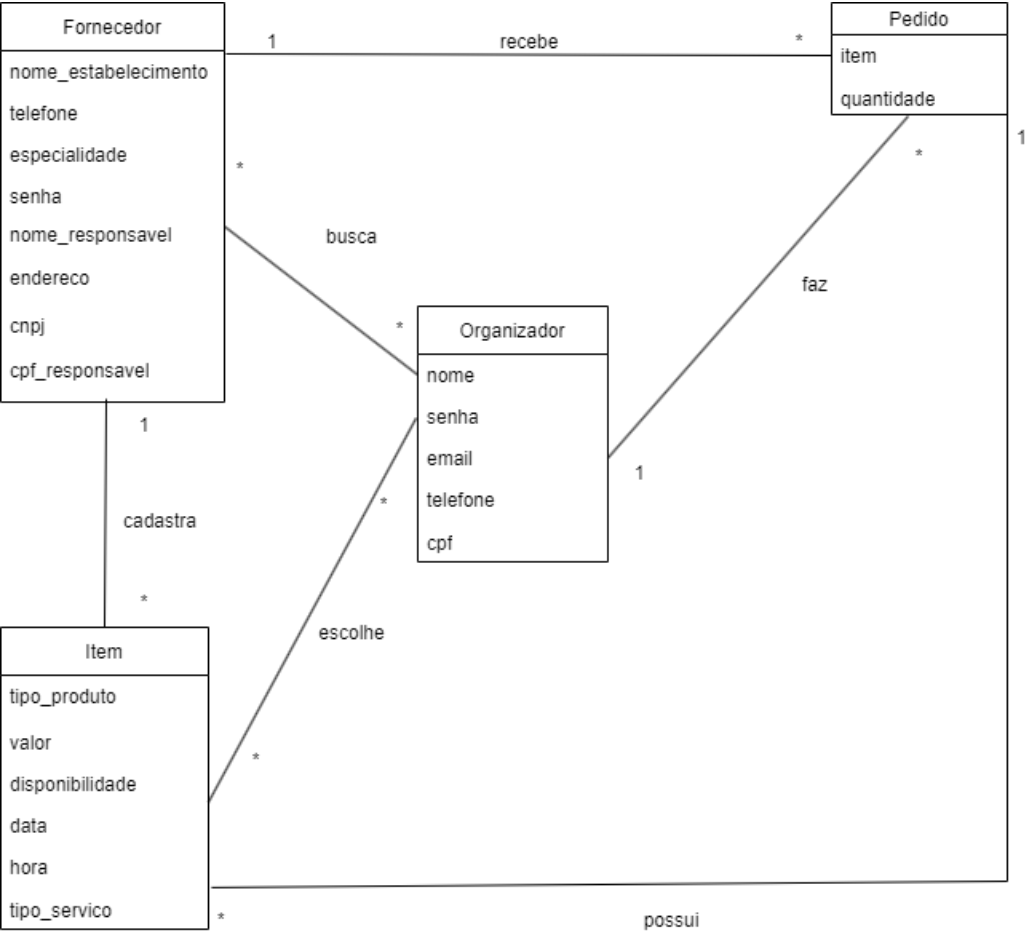
[RF7] O sistema deve possibilitar aos participantes do evento fornecer feedback sobre os produtos e serviços recebidos.



4 DIAGRAMAS DE CASO DE USO



5 DIAGRAMA DE CLASSES DE DOMÍNIO



6 DIAGRAMA DE CLASSE DE PROJETO

6.1 DESCRIÇÃO DE MÉTODOS

Métodos da classe Fornecedor

- **gerenciarProduto(Item item):** permite ao fornecedor poder gerenciar seus produtos.
- **validarCancelamento(Pedido pedido):** permite ao fornecedor validar cancelamentos de pedidos.

Métodos da classe Organizador

- **personalizarPedido(Item item):** permite ao organizador poder personalizar seus pedidos.
- **cancelarPedido(Pedido pedido):** permite ao organizador cancelar pedidos.
- **escolherLocal():** permite ao organizador reservar espaço para evento.
- **criarPedido():** permite ao organizador criar pedidos.
- **escolherSom():** permite ao organizador agendar serviços de som.

Métodos da classe Pedido

- A classe não possui métodos.

Métodos da classe Item

- A classe não possui métodos.

6.2 REPRESENTAÇÃO GRAFICA

