Logotipo, nome da empresa

Descrição gerada automaticamente

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DO IPIRANGA**

**CURSO DE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

Fernando Carneiro da Silva

Gabriel Alves do Carmo

Geovanna Fernandes de Oliveira

Gustavo Gregório Nicolaci

João Pedro de Lima Alves

**CAFE CONNECT**

SÃO PAULO

2024

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fizemos alguns aprimoramentos sugeridos na Sprint 3 para que o botão de comprar esteja bloqueado caso o estoque for zero, junto com a aplicação do banco de produtos ao frontend.

**Caso de Uso – Confirmar compra**

1. **Identificação dos Requisitos**

Objetivo: Certificar que a funcionalidade de adicionar produtos que foram adicionados ao carrinho, sejam adicionados ao finalizar compra, para realizar as operações de cálculo de produtos e frete, junto aos dados de informação de endereço e o método de pagamento.

**2. Requisitos Funcionais:**

- O usuário pode adicionar produtos ao carrinho a partir do catálogo.

- O usuário pode manter o carrinho com os produtos selecionados até a confirmação ou remoção.

- O sistema deve permitir ao usuário confirmar a compra após verificar os itens no carrinho.

- O sistema deve permitir ao usuário voltar da tela de finalizar compra ao carrinho para possíveis alterações

- O sistema deve permitir ao usuário colocar seus dados de endereço e pagamento.

**3. Requisitos Não Funcionais:**

- Resposta do sistema dentro de um tempo aceitável (tempo de carregamento).

- Interface intuitiva para a navegação e gerenciamento do carrinho e finalizar compra.

**4. Fluxo Principal de Execução**

Cenário: Um usuário se autentica, adiciona um produto ao carrinho, visualiza o carrinho, confirma a compra, adiciona seus dados de endereço, escolhe o método de pagamento e finaliza a compra.

**Passo a Passo:**

1. O usuário faz login no sistema com sucesso.
2. O usuário consulta o catálogo de produtos e escolhe um item.
3. Se o produto estiver fora de estoque, o sistema bloqueia o botão “comprar” falando que não é possível colocar no carrinho.
4. O sistema permite ao usuário adicionar o item ao carrinho.
5. O usuário pode manter o carrinho (continuar comprando ou ver os itens adicionados).
6. O usuário pode finalizar carrinho, indo para a tela de finalizar compra.
7. O usuário pode colocar suas informações de endereço.
8. O usuário pode escolher o método de pagamento.
9. O usuário finaliza a compra e o sistema analisa se o pagamento foi aceito.