

**Eduardo Lopes Fonseca Gonzales**

**Gabriel Machado Dos Santos**

**Guilherme Angelo Silva**

**João Pereira Neto**

**SISTEMA GERENCIADOR DE DOCUMENTOS**

**Projeto Integrador**

Disciplinas Envolvidas: Engenharia de Software, Técnicas Avançadas de Banco de Dados Relacional e não Relacional, Técnicas Avançadas de Programação, Técnicas Avançadas de Programação Web e Mobile, Gestão Ágil de Projetos de Software.

Jales

2024

LISTA DE FIGURAS

[Figura 1 – Diagrama de Classes 10](#_Toc168645603)

[Figura 2 - Diagrama de Atores 16](#_Toc168645604)

[Figura 3 – Diagrama de Caso de Uso Geral: Visão do Administrador 25](#_Toc168645605)

[Figura 4 – Diagrama de Caso de Uso Específico: Administrador - Cadastrar Estado 26](#_Toc168645606)

[Figura 5 – Fluxo do Caso de Uso: Adminsitrador - Cadastrar Estado 26](#_Toc168645607)

[Figura 6 – Diagrama de Caso de Uso Específico: Administrador - Cadastrar Usuário 28](#_Toc168645608)

[Figura 7 – Fluxo do Caso de Uso: Adminsitrador - Cadastrar Usuário 28](#_Toc168645609)

[Figura 8 – Diagrama de Sequência - Ator Administrador: Fluxo do cadastro de Estado 31](#_Toc168645610)

[Figura 9 – Diagrama de Sequência - Ator Administrador: Fluxo do cadastro de Usuário 32](#_Toc168645611)

[Figura 10 – Cenário Engenheira de Obras da Prefeitura 33](#_Toc168645612)

[Figura 11 – Cenário Engenheira de Obras da Prefeitura 34](#_Toc168645613)

[Figura 12 – Persona Engenheira Civil 35](#_Toc168645614)

[Figura 13 – Persona Engenheiro de Campo 35](#_Toc168645615)

[Figura 14 – Wireframe da Tela de Login 36](#_Toc168645616)

[Figura 15 – Wireframe da Tela Inicial do Sistema 37](#_Toc168645617)

[Figura 16 – Wireframe Tela de Cadastro de Estado 38](#_Toc168645618)

[Figura 17 – Wireframe Tela de Cadastro de Cidade 39](#_Toc168645619)

[Figura 18 – Protótipo de Tela de Login 40](#_Toc168645620)

[Figura 19 – Protótipo de Tela Inicial 41](#_Toc168645621)

[Figura 20 – Protótipo da Tela de Cadastro de Estado 42](#_Toc168645622)

[Figura 21 – Protótipo da Tela de Cadastro de Cidade 43](#_Toc168645623)

[Figura 22 – Mapeamento do Objeto Relacional 45](#_Toc168645624)

[Figura 24 - Logo Visual Studio 52](#_Toc168645625)

[Figura 25 - Linguagem de Programação C# 53](#_Toc168645626)

[Figura 26 – Logo Visual Studio Code. 53](#_Toc168645627)

[Figura 27 - Logo React 54](#_Toc168645628)

[Figura 28 – Tela Principal de Controle 57](#_Toc168645629)

[Figura 29 – Tela de Cadastro de Estado 58](#_Toc168645630)

[Figura 30 – Tela de Cadastro de Cidade 59](#_Toc168645631)

[Figura 31 – Tela de Cadastro de Usuário 60](#_Toc168645632)

[Figura 32 – Tela de Cadastro de Tipo de Usuário 61](#_Toc168645633)

LISTA DE QUADROS

[Quadro 1 – Requisitos Funcionais do Sistema 6](#_Toc168688428)

[Quadro 2 – Requisitos Não Funcionais do Sistema 8](#_Toc168688429)

[Quadro 3 – Descrição da Classe TipoUsuário 10](#_Toc168688430)

[Quadro 4 - Descrição da Classe Auditoria 11](#_Toc168688431)

[Quadro 5 – Descrição da Classe Usuário 11](#_Toc168688432)

[Quadro 6 – Descrição da Classe Pessoa 11](#_Toc168688433)

[Quadro 7 – Descrição da Classe Munícipe 12](#_Toc168688434)

[Quadro 8 – Descrição da Classe Engenheiro 12](#_Toc168688435)

[Quadro 9 – Descrição da Classe Fiscal 12](#_Toc168688436)

[Quadro 10 – Descrição da Classe Estado 13](#_Toc168688437)

[Quadro 11 – Descrição da Classe Cidade 13](#_Toc168688438)

[Quadro 12 – Descrição da Classe Bairro 13](#_Toc168688439)

[Quadro 13 – Descrição da Classe TipoLogradouro 13](#_Toc168688440)

[Quadro 14 – Descrição da Classe Logradouro 14](#_Toc168688441)

[Quadro 15 – Descrição da Classe Imóvel 14](#_Toc168688442)

[Quadro 16 – Descrição da Classe Processo 14](#_Toc168688443)

[Quadro 17 – Descrição da Classe TipoProcesso 14](#_Toc168688444)

[Quadro 18 – Descrição da Classe Etapa 15](#_Toc168688445)

[Quadro 19 – Descrição da Classe TipoUsuario 15](#_Toc168688446)

[Quadro 20 – Descrição da Classe Documento Processo 15](#_Toc168688447)

[Quadro 21 – Descrição dos Atores 16](#_Toc168688448)

[Quadro 22 – Mensagens de saída 17](#_Toc168688449)

[Quadro 23 – Lista de Casos de Uso: Ações do Administrador 18](#_Toc168688450)

[Quadro 24 – Lista de Casos de Uso: Ações do Funcionário 20](#_Toc168688451)

[Quadro 25 – Lista de Casos de Uso: Ações do Jurídico 23](#_Toc168688452)

[Quadro 26 – Lista de Casos de Uso: Ações do Físco 23](#_Toc168688453)

[Quadro 27 – Lista de Casos de Uso: Ações do Sistema 24](#_Toc168688454)

[Quadro 28 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Cadastrar Bairro 30](#_Toc168688455)

[Quadro 29 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Alterar Bairro 32](#_Toc168688456)

[Quadro 30 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Excluir Bairro 34](#_Toc168688457)

[Quadro 31 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Listar Bairro 35](#_Toc168688458)

[Quadro 32 – Fluxo do Caso de Uso Geral de TipoLogradouro 37](#_Toc168688459)

[Quadro 33 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Alterar TipoLogradouro 39](#_Toc168688460)

[Quadro 34 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Excluir Bairro 41](#_Toc168688461)

[Quadro 35 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Listar TipoLogradouro 42](#_Toc168688462)

[Quadro 36 – Script SQL – Tabela Estado 61](#_Toc168688463)

[Quadro 37 – Script SQL – Tabela Munícipe 61](#_Toc168688464)

[Quadro 38 – Script SQL – Tabela TipoUsuario 62](#_Toc168688465)

[Quadro 39 – Script SQL – Tabela Cidade 62](#_Toc168688466)

[Quadro 40 – Script SQL – Tabela Usuario 62](#_Toc168688467)

[Quadro 41 – Script SQL – Tabela Auditoria 62](#_Toc168688468)

[Quadro 42 – Script SQL – Tabela Engenheiro 63](#_Toc168688469)

[Quadro 43 – Script SQL – Tabela Fiscal 63](#_Toc168688470)

[Quadro 44 – Script SQL – Tabela Processo 63](#_Toc168688471)

[Quadro 45– Script SQL – Tabela Imóvel 63](#_Toc168688472)

[Quadro 46 – Script SQL – Tabela Logradouro 64](#_Toc168688473)

[Quadro 47 – Script SQL – Tabela TipoLogradouro 64](#_Toc168688474)

[Quadro 48 – Script SQL – Tabela Bairro 64](#_Toc168688475)

[Quadro 49 – Script SQL – Tabela TipoProcesso 64](#_Toc168688476)

[Quadro 50 – Script SQL – Tabela Etapa 65](#_Toc168688477)

[Quadro 51 – Script SQL – Tabela TipoDocumento 65](#_Toc168688478)

[Quadro 52 – Script SQL – Tabela DocumentoProcesso 65](#_Toc168688479)

[Quadro 53 – Script SQL – Tabela TipoDocumentoEtapa 65](#_Toc168688480)

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 3](#_Toc181869048)

[2 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS DE SOFTWARE 6](#_Toc181869049)

[2.1 Descrição dos objetivos do sistema 6](#_Toc181869050)

[2.2 Descrição do sistema atual 6](#_Toc181869051)

[2.3 Descrição dos principais problemas 6](#_Toc181869052)

[2.4 Descrição dos requisitos funcionais 7](#_Toc181869053)

[2.5 Descrição dos requisitos não funcionais 9](#_Toc181869054)

[3 VISÃO DE CASO DE USO – UML 11](#_Toc181869055)

[3.1 Diagrama de Classes 11](#_Toc181869056)

[3.2 Dicionário de classes 12](#_Toc181869057)

[3.3 Definição dos Atores 23](#_Toc181869058)

[3.4 Lista de Casos de Uso 24](#_Toc181869059)

[3.4. Diagrama de Casos de Uso 31](#_Toc181869060)

[3.5. Diagrama de Casos de uso individuais 32](#_Toc181869061)

[3.6. Diagrama de Sequência 45](#_Toc181869062)

[3.6.1 Diagrama de Sequência para Cadastro de Estado 45](#_Toc181869063)

[3.6.2 Diagrama de Sequência para Exclusão de Estado 46](#_Toc181869064)

[4 DEFINIÇÃO DA INTERFACE COM O USUÁRIO (UX) (3º semestre) 48](#_Toc181869065)

[4.1 Descrição de cenário 48](#_Toc181869066)

[4.2 Descrição de personas 49](#_Toc181869067)

[4.3 Esboços de tela (wireframes) 50](#_Toc181869068)

[4.4 Protótipos de tela 54](#_Toc181869069)

[5 BANCO DE DADOS 59](#_Toc181869070)

[5.1 Modelo Entidade Relacionamento 59](#_Toc181869071)

[5.2 Script das tabelas 60](#_Toc181869072)

[5.3 Mapeamento Objeto Relacional – ORM 68](#_Toc181869073)

[6 ARQUITETURA DE SOFTWARE 69](#_Toc181869074)

[6.1 Arquitetura de desenvolvimento 69](#_Toc181869075)

[6.1.1 Back-End 70](#_Toc181869076)

[6.1.2 Front-End - Web 70](#_Toc181869077)

[6.2 Telas do sistema 73](#_Toc181869078)

[7 CONCLUSÃO 81](#_Toc181869079)

[8 REFERÊNCIAS 82](#_Toc181869080)

# INTRODUÇÃO

A geração de documentos relacionados a obras é essencial em qualquer processo construtivo, configurando-se como registros oficiais das etapas, decisões, normas e regulamentações aplicáveis a cada fase da construção. Esses documentos não apenas atestam a conformidade da obra com as exigências legais e técnicas, como também asseguram a transparência e a rastreabilidade de todos os procedimentos realizados ao longo do projeto.

Segundo Costa (2020), "O licenciamento para obras é imprescindível ao construir um imóvel. Quando um projeto para construção de um imóvel é aprovado pela prefeitura, significa que o mesmo atendeu à legislação e a construção pode ser iniciada após a liberação do alvará, documento autorizando o início dos serviços".

A documentação é indispensável para assegurar a preservação dos padrões de qualidade em todos os aspectos da obra, sendo fundamental para a segurança pública e a durabilidade das infraestruturas construídas. Além disso, sua correta gestão é crucial para evitar multas, atrasos no cronograma do projeto e possíveis litígios legais, promovendo, assim, a conformidade com as normas e o sucesso do empreendimento.

O processo de gestão de autorizações de obras em uma secretaria de prefeitura envolve várias etapas essenciais, desde a solicitação e análise do projeto até a emissão de documentos que garantem a conformidade da obra com a legislação vigente. Cada município possui seu próprio Código de Obras, que define os requisitos técnicos e procedimentos para a aprovação de projetos e execução de obras. Esses códigos estabelecem diretrizes sobre zoneamento, uso do solo, padrões construtivos e segurança das edificações.

A solicitação de licenciamento que é realizado pelo responsável pela obra (proprietário ou construtor) apresenta o projeto arquitetônico junto à secretaria de urbanismo ou planejamento. Nessa etapa, são verificados documentos como matrícula do imóvel e comprovação de propriedade, além de informações sobre a área e a finalidade da obra.

A análise do projeto e o processo no qual os técnicos e engenheiros da prefeitura analisam o projeto para garantir que ele está de acordo com o Plano Diretor, o Código de Obras e as legislações ambientais e urbanísticas locais. Nessa fase, verificam-se os parâmetros urbanísticos, recuos, altura da edificação e impactos ambientais.

A seguir ocorre a emissão de alvará de construção caso o projeto esteja em conformidade com as normas, a secretaria emite o alvará de construção, que autoriza o início das obras. Esse documento especifica o prazo de validade e as condições sob as quais a obra pode ser realizada, podendo incluir requisitos adicionais, como a adoção de medidas de segurança.

Durante a execução da obra, ocorre a fase de acompanhamento e fiscalização, onde os fiscais da prefeitura realizam inspeções para verificar se a construção segue o projeto aprovado e cumpre com as exigências legais. Qualquer desvio significativo pode resultar em notificações, multas ou até mesmo embargos à obra.

Após a conclusão da obra, o responsável deve solicitar a emissão do "Habite-se", documento que comprova que a edificação está pronta e apta para ser habitada ou utilizada. A solicitação envolve a apresentação de laudos e documentos de vistoria que confirmam o cumprimento das exigências. Técnicos realizam uma vistoria final para verificar que a obra respeita o projeto aprovado e as normas de segurança e habitabilidade. São avaliados aspectos como segurança elétrica, acessibilidade, sistemas de segurança contra incêndio e regularidade estrutural.

Com a aprovação final, a secretaria emite o documento de “habite-se”, que permite o uso efetivo do imóvel. Este é um requisito essencial para que o imóvel seja registrado em cartório, possibilitando venda, aluguel ou ocupação formal. Magalhães, Melo e Bandeira (2018) ressaltam que o controle e o planejamento no processo de construção são fundamentais para o sucesso do projeto a ser realizado.

Esse processo visa assegurar que as construções atendam aos requisitos técnicos e legais, promovendo a segurança, a organização urbana e o uso responsável do espaço. Cada uma das etapas do projeto pode demandar a geração de diferentes documentos, que necessitam ser analisados, aprovados e devidamente arquivados. Dessa forma, a gestão eficiente desses documentos, assim como a atualização contínua dos dados, torna-se essencial para a conformidade e a qualidade do processo construtivo.

Segundo Mobuss (2018), "A gestão de documentos que conta com ferramentas inovadoras assegura a disseminação de dados rápida, eficiente e uniforme." Dessa forma, uma gestão adequada possibilita que as informações sejam prontamente localizadas quando necessário, garantindo o controle de documentos sensíveis e a proteção de informações confidenciais contra acessos não autorizados. Muitas organizações estão sujeitas a rigorosos requisitos quanto à gestão documental, e uma gestão eficiente assegura conformidade com as regulamentações, reduzindo riscos legais e possíveis penalidades.

A incorporação de tecnologias modernas torna a gestão documental mais eficiente e segura. A digitalização de documentos físicos e sua conversão em formatos eletrônicos reduzem a dependência de arquivos em papel, facilitando tanto o armazenamento quanto a recuperação das informações. Além disso, essas tecnologias permitem a implementação de medidas de segurança eficazes, como a criptografia de dados e o controle de acesso baseado em funções específicas no sistema, garantindo que apenas pessoas autorizadas possam acessar informações confidenciais.

Este projeto surge da necessidade da secretaria de obras de gerenciar de forma eficiente os documentos relacionados aos processos de construção dos munícipes. Atualmente, a prefeitura desta cidade utiliza um sistema de gestão pública, mas ele não dispõe de um módulo específico para o gerenciamento de processos e da documentação gerada. Assim, quando é necessário localizar algum processo, a busca deve ser realizada manualmente nos arquivos físicos da secretaria. A secretaria de obras conta com um software legado, desenvolvido em parceria com alunos para agilizar a gestão e a busca desses processos; no entanto, devido ao tempo de uso e à obsolescência tecnológica, o sistema não atende mais às demandas atuais da secretaria.

Nesse contexto, este projeto propõe o desenvolvimento de um software voltado para o gerenciamento de obras e dos documentos gerados ao longo desse processo. O sistema proporcionará uma funcionalidade de pesquisa avançada, visando otimizar o tempo de resposta e reduzir o esforço necessário para localizar documentos. Além disso, garantirá o controle de acesso e a segurança dos arquivos, caracterizando-se como um sistema de informação robusto e confiável.

# LEVANTAMENTO DE REQUISITOS DE SOFTWARE

Os requisitos é a descrição de como o *software* irá se comportar de acordo com informações de *hardware* e limites operacionais. De acordo com (Sommervile, 2007), “o termo requisito não é usado pela indústria de software de maneira consistente. [...] um requisito é simplesmente uma declaração abstrata de alto nível de um serviço que o sistema deve fornecer”.

O levantamento de requisitos é uma etapa crucial no processo de desenvolvimento de sistemas e projetos, convergindo as necessidades do usuário na solução que será desenvolvida. O processo de coleta de informações para garantir a exatidão do sistema é feito por meio de entrevistas com o futuro usuário do sistema (Guedes, 2011).

Comunicação é um grande problema encontrado na fase de levantamento de requisitos, se tornando um desafio a compreensão dos conceitos, abstrações e complexos que caracterizam as necessidades do usuário. Na fase de levantamento de requisitos que são as condições necessárias para que o sistema responda adequadamente às ações do cliente, os não funcionais se tornam contenções, validações e consistências sobre os requisitos funcionais (Guedes, 2011).

## Descrição dos objetivos do sistema

O sistema a ser desenvolvido tem como objetivo principal simplificar e aprimorar o acesso e busca aos arquivos e documentos relacionados aos projetos de obras da Prefeitura de Jales, centralizando e organizando de forma mais estruturada.

## Descrição do sistema atual

O sistema atual utilizado pela Secretaria de Obras revela-se inadequado para suprir as crescentes necessidades e demandas cotidianas do órgão, principalmente devido à sua limitação quanto à capacidade de armazenamento de informações. Esta escassez de espaço para registros se traduz em obstáculos consideráveis na tarefa de localizar e gerenciar os dados essenciais.

Essa deficiência prejudica significativamente a eficiência administrativa e a capacidade de busca e resposta da Secretaria de Obras aos arquivos e documentos, sendo assim urgente a busca por uma solução mais robusta e eficaz para gerenciamento de informações.

Com o sistema que está sendo desenvolvido será possível suprir todas as necessidades que está presente na Secretaria de Obras em questão a tudo, como por exemplo visualizar dados de um documento, finalizar os processos desses documentos e armazená-los.

## Descrição dos principais problemas

A equipe do projeto identificou um problema relacionado ao desenvolvimento do banco de dados. Ele envolve a necessidade de armazenar uma vasta quantidade de dados, bem como informações sensíveis. Portanto, não será permitido a negligência da segurança do banco de dados.

## Descrição dos requisitos funcionais

Requisitos funcionais. são as declarações de serviços que o sistema deve fornecer, como o sistema deve reagir a entradas específicas e como o sistema deve se comportar em determinadas situações. Em alguns casos, os requisitos funcionais podem também estabelecer explicitamente o que o sistema não deve fazer. (SOMMERVILLE, 2007, p.80).

Dessa forma ao identificar e documentar de forma clara as funções principais do sistema, os requisitos funcionais fornecem uma base mensurável e testável para garantir que o sistema atenda às expectativas dos usuários. Sua revisão contínua ao longo do ciclo de vida do projeto é crucial para garantir a qualidade e o alinhamento do sistema com as necessidades reais.

Quadro 1 – Requisitos Funcionais do Sistema

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Requisitos   Funcionais | Descrição |
| 1 | Cadastro de usuários | O sistema deve ser capaz de cadastrar usuários para utilização do sistema, desde atendente até administrador. |
| 2 | Autenticação de Usuários | O sistema deve verificar as credenciais (E-mail e senha) para realizar o login. |
| 3 | Controle de Acessos | O sistema deve verificar as credenciais apresentadas e apenas realizar o login se o usuário estiver cadastrado. |
| 4 | Alteração de usuários | O sistema deve ser capaz de realizar a alteração de dados de usuários se for necessário. |
| 5 | Listagem de usuários | O sistema deve listar os usuários para que o Administrador - possa manter o controle dos usuários. |
| 6 | Exclusão de usuários | O sistema deve ser capaz de excluir usuários via Administrador. |
| 7 | Desativação de usuários | O sistema deve ser capaz de desativar usuários via Administrador - dessa forma evitando que possam fazer login, preservando arquivos que dependem do mesmo. |
| 8 | Cadastro de Imóveis | O sistema deve permitir que os usuários autorizados cadastrem imóveis. |
| 9 | Alteração de Imóveis | O sistema deve permitir que os usuários autorizados alterem imóveis cadastrados. |
| 10 | Exclusão de imóveis | O sistema deve permitir que os usuários autorizados possam excluir imóveis do sistema |
| 11 | Desativação de imóveis | O sistema deve permitir que os usuários autorizados desativem imóveis, dessa forma não irá interagir no banco de dados apenas existindo para que arquivos dependentes do mesmo não sejam perdidos. |
| 12 | Cadastro de processos | O sistema deve permitir que os usuários autorizados façam o cadastro de processos. |
| 13 | Alteração de processos | O sistema deve permitir que os usuários autorizados façam alterações nos processos cadastrados. |
| 14 | Listagem de processos | O sistema deve listar os processos presentes nele. |
| 15 | Exclusão de processos | O sistema deve permitir que usuários autorizados façam a exclusão de processos |
| 16 | Desativação de processos | O sistema deve permitir a desativação de processos cadastrados por usuários autorizados, dessa forma arquivos dependentes não serão perdidos. |
| 17 | Cadastro de tipos de processo | O sistema deve permitir o cadastro do tipo do processo. |
| 18 | Alteração de tipos de processo | O sistema deve permitir alteração por usuários autorizados dos tipos de processos cadastrados. |
| 19 | Listagem de tipos de processo | O sistema deve listar todos os tipos de processos cadastrados. |
| 20 | Exclusão de tipos de processo | O sistema deve permitir usuários capazes excluir tipos de processos cadastrados. |
| 21 | Desativação de tipos de processo | O sistema deve permitir usuários autorizados desativar tipos de processos dessa forma arquivos dependentes não serão perdidos. |
| 22 | Cadastro de etapa | O sistema deve permitir o cadastro de etapas por usuários autorizados. |
| 23 | Alteração de etapa | O sistema deve permitir a alteração de etapas cadastradas por usuários autorizados. |
| 24 | Listagem de etapa | O sistema deve listar todas as etapas cadastradas. |
| 25 | Exclusão de etapa | O sistema deve permitir a exclusão de etapas cadastradas por usuários autorizados. |
| 26 | Desativação de etapa | O sistema deve permitir a desativação de etapas cadastradas por usuários autorizados, dessa forma arquivos dependentes não serão afetados. |
| 27 | Cadastro de tipos de etapa | O sistema deve permitir o cadastro de tipos de etapas por usuários autorizados |
| 28 | Alteração de tipos de etapa | O sistema deve permitir alterações para tipos de etapas por usuários autorizados. |
| 29 | Exclusão de tipos de etapa | O sistema deve permitir a exclusão de tipos de etapa cadastrados por usuários autorizados |
| 30 | Desativação de tipos de etapa | O sistema deve permitir a desativação de tipos de etapa cadastrados por usuários autorizados. |
| 31 | Listagem de tipos de etapa | O sistema deve listar todos os tipos de etapas cadastradas. |
| 32 | Cadastro de documentos | O sistema deve cadastrar documentos por meio de usuários autorizados. |
| 33 | Alteração de documentos | O sistema deve permitir alteração de documentos cadastrados no sistema por meio de usuários autorizados. |
| 34 | Exclusão de documentos | O sistema deve permitir a exclusão de documentos cadastrados no sistema por meio de usuários autorizados. |
| 35 | Desativação de documentos | O sistema deve permitir a desativação de documentos cadastrados no sistema por usuários autorizados, dessa forma arquivos dependentes não serão afetados. |
| 36 | Listagem de documentos | O sistema deve listar todos os documentos cadastrados. |
| 37 | Cadastro de tipos de documento | O sistema deve permitir o cadastro de tipos de documentos por usuários autorizados. |
| 38 | Alteração de tipos de documento | O sistema deve permitir a alteração de tipos de documentos por usuários autorizados |
| 39 | Exclusão de tipos de documento | O sistema deve permitir a exclusão de tipos de documentos por usuários autorizados. |
| 40 | Listagem de tipos de documento | O sistema deve listar todos os tipos de documentos cadastrados. |
| 41 | Desativação de tipos de documento | O sistema deve permitir a desativação de tipos de documento por usuários autorizados, assim arquivos dependentes não serão afetados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

## Descrição dos requisitos não funcionais

Segundo Guedes (2009), os requisitos não funcionais frequentemente afetam todo o sistema, afetando o design e a implementação. Esses requisitos incluem tempo de resposta aceitável, capacidade do sistema para suportar cargas de usuários simultâneos e componentes de segurança robustos contra ameaças externas. Para garantir que o sistema cumpra os requisitos de qualidade e desempenho exigidos pelos stakeholders, sua identificação e gestão são cruciais.

Para construir sistemas mais eficientes e adaptados às necessidades dos usuários e das organizações, Guedes afirma que é essencial considerar os requisitos não funcionais desde as fases iniciais do desenvolvimento. Embora a UML não forneça diagramas específicos para representar diretamente esses requisitos, eles podem ser documentados e conectados a elementos arquiteturais, como classes, componentes ou casos de uso, por meio de diagramas. Isso permite uma modelagem do sistema mais completa e robusta.

O **Quadro 2** é referente à os principais requisitos não funcionais identificados para o projeto em questão. Esses requisitos abrangem desde a agilidade na atualização do banco de dados até a compatibilidade das maquinas com navegador.

Quadro 2 – Requisitos Não Funcionais do Sistema

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Requisitos não funcionais | Descrição |
| 1 | Atualização do banco de dados | Aprimorar a agilidade na atualização do banco de dados do cliente é essencial para evitar a presença de informações desatualizadas no sistema. |
| 2 | Máquina compatível com navegador | É fundamental que o dispositivo suporte um navegador para acessar e utilizar o sistema. |
| 3 | Auxiliar na atualização do sistema | Vamos fornecer suporte aos usuários, orientando-os a utilizar o software de maneira mais produtiva. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

# VISÃO DE CASO DE USO – UML

A UML (*Unified Modeling Language*) é uma linguagem padrão utilizada para modelar e documentar sistemas orientados a objetos. O Diagrama de Casos de Uso é essencial entre os diagramas para descrever as funcionalidades do sistema do ponto de vista do usuário, documentando as principais funções (Guedes, 2011).

## 3.1 Diagrama de Classes

O Diagrama de Classes é uma das ferramentas mais importantes na modelagem orientada a objetos, pois oferece uma visão clara e organizada da estrutura interna de um sistema. Ele permite a identificação das classes do software, bem como suas características, métodos e conexões entre elas, como associações, heranças e composições. O uso de um diagrama de classes para representar classes, atributos, operações e relacionamentos permite a modelagem da estrutura estática de um sistema. Isso ajuda na construção de uma base sólida para a implementação do sistema (Guedes, 2011).

O processo de refatoração é facilitado pelo uso do modelo de diagrama de classe, que identifica erros de design durante as etapas iniciais. Esse diagrama ilustra como a complexidade do sistema tende a aumentar com o tempo. No entanto, a clareza visual do sistema facilita a refatoração e reduz a probabilidade de novos problemas de software surgirem (Guedes, 2011). Assim, o Diagrama de Classes é uma ferramenta dinâmica útil para o desenvolvimento e manutenção de sistemas.

Segundo Sommerville (2007), O diagrama de classes é essencial para representar os componentes essenciais de um sistema, como as classes e seus relacionamentos, permitindo que os engenheiros de software visualizem a estrutura do sistema de forma coesa. Ele enfatiza o uso desse diagrama para aprender sobre a "arquitetura estática" do sistema, pois facilita a tradução do design em código durante a fase de implementação. Além disso, Sommerville enfatiza que os diagramas de classes são especialmente úteis para a comunicação entre os membros da equipe de desenvolvimento porque fornecem uma visão compartilhada das estruturas fundamentais do sistema.

Apresentasse na Figura 1 o Diagrama de Classe, abrangendo a configuração da camada de negócios correspondente.

Figura 1 – Diagrama de Classes



Fonte: Elaborado pelos autores.

## 3.2 Dicionário de classes

No Quadro 3 a classe Tipo Usuário que é responsável por guardar todo tipo de dado, sobre o nível de acesso do usuário, dentro do sistema.

Quadro 3 – Descrição da Classe TipoUsuário

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoTipoUsuario | Integer | Código para identificar o tipo de usuário. |
| nivelAcesso | Char | Letra para identificar o tipo de nível de acesso. |
| nomeTipoUsuario | String | Nome de identificação do tipo de usuário. |
| descricaoTipoUsuario | String | Descrição do local onde as informações acessíveis ao tipo de usuário serão disponibilizadas. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 4 a classe Auditoria visa registrar todas as operações efetuadas pelo usuário, montando um histórico das ações realizadas.

Quadro 4 - Descrição da Classe Auditoria

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoAuditoria | Integer | Código para identificação da auditoria. |
| acaoEfetuada | String | Ação efetuada no sistema. |
| dataAcao | Date | Data em que a alteração foi realizada. |
| classeAfetada | String | Local no sistema que foi impactado pela modificação. |
| codigoRegistro | Integer | Código de registro das informações. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 5 a classe Usuário destinada a acessar o sistema e executar operações internas.

Quadro 5 – Descrição da Classe Usuário

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoUsuario | Integer | Código para identificação do usuário. |
| senhaUsuario | String | Senha de acesso ao sistema. |
| statusUsuario | Boolean | Indica se o usuário está ativo ou inativo. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 6 a classe Pessoa tem como objetivo armazenar atributos comuns de outras classes, simplificando a implementação.

Quadro 6 – Descrição da Classe Pessoa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoPessoa | Integer | Código para identificação da pessoa. |
| nomePessoa | String | Nome de identificação da pessoa. |
| emailPessoa | String | Email de identificação utilizado para acessar o sistema. |
| senhaPessoa | String | Senha de identificação utilizada para acessar o sistema. |
| numeroTelefone | String | Número de telefone da pessoa. |
| cpfCNPJ | String | CPF para pessoas físicas e CPNJ para pessoas jurídicas. |
| rgIE | String | RG (Registro Geral) para identificação pessoal e IE (Inscrição Estadual) para identificação empresarial. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 7 a classe Munícipe cujos dados estão registrados nos documentos de obra na prefeitura, permite visualizar documentos, mas sem autorização para efetuar alterações.

Quadro 7 – Descrição da Classe Munícipe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoMunicipe | Integer | Código para identificação do munícipe. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 8 a classe Engenheiro cujos dados estão registrados nos documentos de obra na prefeitura, permite visualizar documentos, mas sem autorização para efetuar alterações.

Quadro 8 – Descrição da Classe Engenheiro

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoEngenheiro | Integer | Código para identificação do engenheiro. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 9 a classe Fiscal é responsável por fiscalizar a obra associada ao documento, limitando-se à visualização dos dados pertinentes.

Quadro 9 – Descrição da Classe Fiscal

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoFiscal | Integer | Código para identificação do fiscal. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 10 a classe Estado tem objetivo armazenar informações relacionadas aos estados do país.

Quadro 10 – Descrição da Classe Estado

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoEstado | Integer | Código para identificação do estado. |
| nomeEstado | String | Nome de identificação do estado. |
| ufEstado | String | Sigla do estado. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 11 a classe Cidade tem como objetivo armazenar dados relacionados à cidade dentro do estado.

Quadro 11 – Descrição da Classe Cidade

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoCidade | Integer | Código para identificação da cidade. |
| nomeCidade | String | Nome de identificação da cidade. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 12 a classe Bairro tem como objetivo armazenar informações sobre os bairros de uma determinada cidade.

Quadro 12 – Descrição da Classe Bairro

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoBairro | Integer | Código para identificação do bairro. |
| nomeBairro | String | Nome de identificação do bairro. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 13 a classe Tipo Logradouro tem como objetivo armazenar o tipo de logradouro de um endereço, como por exemplo avenida, alameda, rua, entre outros.

Quadro 13 – Descrição da Classe TipoLogradouro

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoTipoEndereco | Integer | Código para identificação do tipo de endereço. |
| rua | String | Rua para identificação do endereço. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 14 a classe Logradouro tem como objetivo armazenar informações sobre o terreno ou espaço associado ao documento onde a obra foi aprovada.

Quadro 14 – Descrição da Classe Logradouro

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoLogradouro | Integer | Código para identificação do logradouro. |
| cepLogradouro | String | CEP do logradouro. |
| numeroInicial | String | Número que indica o início da rua. |
| numeroFinal | String | Número que indica o final da rua. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 15 a classe Imóvel tem como objetivo armazenar as informações referentes ao imóvel, relacionadas à obra aprovada no logradouro.

Quadro 15 – Descrição da Classe Imóvel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| inscricaoImovel | Integer | Código para identificação do imóvel. |
| inscricaoCadastral | String | Código cadastral do imóvel. |
| numeroCasa | String | Número de identificação da casa. |
| areaTerreno | String | Área total do terreno do imóvel. |
| areaConstruida | String | Área ocupada do terreno do imóvel. |
| condicoesSolo | String | Condições do terreno do imóvel. |
| valorVenal | String | Valor venal do imóvel. |
| valorMercado | String | Valor do mercado do imóvel. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 16 a classe Topografia tem como objetivo armazenar as informações referentes à topografia do imóvel.

Quadro 16 – Descrição da Classe Topografia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoTopografia | Integer | Código para identificação da topografia. |
| nomeTopografia | String | Nome de identificação da topografia. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 17 a classe Uso tem como objetivo armazenar as informações referentes aos usos do imóvel.

Quadro 17 – Descrição da Classe Uso

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoUso | Integer | Código para identificação do uso. |
| nomeUso | String | Nome de identificação do uso. |
| descricaoUso | String | Descrição do uso. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 18 a classe Ocupação Atual tem como objetivo armazenar as informações referentes as diferentes ocupações do imóvel.

Quadro 18 – Descrição da Classe Ocupacao Atual

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoOcupacaoAtual | Integer | Código para identificação da ocupação atual. |
| nomeOcupacaoAtual | String | Nome de identificação da ocupação atual. |
| descricaoOcupacaoAtual | String | Descrição da ocupação atual. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 19 a classe Tipo Infraestrutura tem como objetivo armazenar as informações referentes aos usos do imóvel.

Quadro 19 – Descrição da Classe Tipo Infraestrutura

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoTipoInfraestrutura | Integer | Código para identificação do tipo de infraestrutura. |
| nomeTipoInfraestrutura | String | Nome de identificação do tipo de infraestrutura. |
| descricaoTipoInfraestrutura | String | Descrição do tipo de infraestrutura. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 20 a classe Infraestrutura tem como objetivo armazenar as informações referentes as Infraestrutura do imóvel.

Quadro 20 – Descrição da Classe Infraestrutura

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoInfraestrutura | Integer | Código para identificação da ocupação atual. |
| nomeInfraestrutura | String | Nome de identificação da ocupação atual. |
| descricaoInfraestrutura | String | Descrição da ocupação atual. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 21 a classe Multirelacional Instalação tem como objetivo armazenar as informações referentes as Infraestrutura do imóvel.

Quadro 21 – Descrição da Classe MultirelacionalInstalacao

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoInstalacao | Integer | Código para identificação da instalação. |
| dataInstalacao | Date | Data em que a instalação foi feita. |
| situacaoInstalacao | String | Situação da instalação. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 22 a classe Enum tem como objetivo definir o status de um registro.

Quadro 22 – Descrição da Classe EnumStatus

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| status | Integer | Status ou estado atual de um registro. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 23 a classe Processo tem como objetivo conter as informações relacionadas ao processo de aprovação do documento de obras.

Quadro 23 – Descrição da Classe Processo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| codigoEvento | Integer | Código para identificação do processo |
| statusEvento | Boolean | Identificação do status do processo, indicando se está ativo ou desativado. |
| dataAprovacao | Date | Data em que a aprovação foi realizada. |
| situacao | String | Estado atual do andamento do processo. |
| protocolo | String | Protocolo de identificação do processo. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 24 a classe Tipo Processo visa definir qual tipo de processo será armazenado.

Quadro 24 – Descrição da Classe TipoProcesso

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| idTipoProcesso | Integer | Código para identificação do tipo de processo |
| nomeTipoProcesso | String | Nome de identificação do tipo de processo |
| descricaoTipoProcesso | String | Informações sobre o tipo de processo |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 25 a classe Etapa tem como objetivo armazenar em qual estágio o processo se encontra.

Quadro 25 – Descrição da Classe Etapa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| idEtapa | Integer | Código para identificação da etapa |
| nomeEtapa | String | Nome de identificação da etapa |
| descricaoEtapa | String | Informações sobre a etapa do processo |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 26 a classe Tipo Usuário tem como objetivo armazenar os tipos de documentos existentes no processo.

Quadro 26 – Descrição da Classe TipoDocumento

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| idTipoDocumento | Integer | Código para identificação do tipo de documento |
| nomeTipoProcesso | String | Nome de identificação do tipo de processo |
| descricaoTipoProcesso | String | Informações sobre a descrição do tipo de processo |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 27 a classe Documento Processo é responsável pela representação do documento associado a todo o processo realizado.

Quadro 27 – Descrição da Classe DocumentoProcesso

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| idDocumentoProcesso | Integer | Código para identificação do documento do processo |
| descricao | String | Informação sobre como foi o andamento do processo |
| observacao | String | Observação sobre se houve alguma objeção durante o desenvolvimento do processo. |
| documento | String | Documento do processo realizado |
| situacao | String | Como está o andamento do documento do processo |

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 28 a classe Multirelacional Tipo Documento Etapa tem como objetivo representar os relacionamentos entre Etapa e TipoDocumento.

Quadro 28 – Descrição da Classe Multirelacional TipoDocumentoEtapa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo | Descrição |
| idTipoDocumento | Integer | Código para identificação do tipo de documento |
| nomeTipoProcesso | String | Nome de identificação do tipo de processo |
| descricaoTipoProcesso | String | Informações sobre a descrição do tipo de processo |

Fonte: Elaborado pelos autores.

## 3.3 Definição dos Atores

O diagrama de atores é essencial para a modelagem de sistemas, especialmente quando se trata de diagramas de casos de uso. Guedes (2011) afirma que os atores são entidades externas que têm uma interação direta com o sistema. Eles podem ser humanos ou outros sistemas. A identificação adequada dos atores permite uma melhor compreensão dos requisitos e interações do sistema, ajudando no mapeamento dos requisitos funcionais e na criação de uma interface eficiente. A definição de como o sistema deve reagir a vários tipos de usuários ou sistemas externos depende desses atores.

Sommerville (2007) reforça essa ideia ao destacar que o diagrama de atores permite visualizar as interações entre os papéis externos e o sistema. Ele enfatiza que os atores não são apenas indivíduos; eles podem ser qualquer entidade externa que interage com o sistema. Isso facilita a comunicação entre a equipe de desenvolvimento e os interessados, garantindo que todas as interações relevantes sejam abordadas no processo de design e implementação do sistema. Considerando a implementação da classe Tipo Usuario, podemos definir alguns do possível tipo de usuários (ou atores) que poderão ter acesso ao sistema como demonstrado na Figura 2.

Figura 2 – Diagrama de Atores



Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 29 – Descrição dos Atores

|  |  |
| --- | --- |
| Tipo | Descrição |
| Sistema | O ator sistema é a interface visual hospedada na web onde ocorre a comunicação direta com usuário. |
| Pessoa | O ator pessoa ter por objetivo generalizar (representar) todos os usuários que acessam o sistema. |
| Administrador | O ator secretário geral tem acesso à todas as funcionalidades implementas no sistema que são voltadas ao usuário. |
| Funcionário | O ator funcionário tem acesso à todas as funcionalidades implementas no sistema que são voltadas ao usuário, porém quando o mesmo efetua uma ação de impacto (cadastrar, alterar ou excluir), está ação é salva na auditoria de ações. |
| Jurídico | O ator jurídico tem acesso à visualização de todos dados dentro do sistema, exceto senhas de outros usuários (dado sensível). |
| Físico | O ator físico tem acesso à visualização de todos dados dentro do sistema, exceto dados sensíveis de outros usuários (como senha, cpf, cnpj, rg, ie etc). |

Fonte: Elaborado pelos autores.

## 3.4 Lista de Casos de Uso

Neste subtópico, iremos abordar o que cada ator pode realizar dentro sistema. A fim de generalizar os dados de saída de cada ação, predefinimos as possíveis mensagens que serão mostradas ao ator:

Quadro 29 – Mensagens de saída

| **Identificação** | **Mensagem** | **Descrição** |
| --- | --- | --- |
| Msg01 | Cadastrado com sucesso. | Está mensagem ocorre quando o ator cadastra um novo registro no banco de dados. |
| Msg02 | Alterado com sucesso. | Está mensagem ocorre quando o ator altera um registro no banco de dados. |
| Msg03 | Excluído com sucesso. | Está mensagem ocorre quando o ator exclui um registro no banco de dados. |
| Msg04 | Dados objetos. | Está mensagem ocorre quando o ator requisita a lista de uma classe. |
| Msg05 | Dados objeto. | Está mensagem ocorre quando o ator requisita dados de um registro. |
| Msg11 | Deseja realmente excluir? | Está mensagem ocorre quando o ator requisita a exclusão de um registro para o sistema. |
| Msg21 | Dados vazios! | Está mensagem ocorre quando os dados para cadastro ou alteração estão vazios. |
| Msg22 | Dados inválidos! | Está mensagem ocorre quando os dados para cadastro ou alteração são inválidos. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

O primeiro dígito da mensagem representa seu tipo:

* 0 para ações bem-sucedidas;
* 1 para ações de confirmação (espera um resultado externo);
* 2 para ações malsucedidas.

O segundo dígito é a identificação da mensagem dentro do seu tipo de mensagem.

Após a predefinição das mensagens que podem ocorrer durante as ações efetuadas pelo ator, podemos visualizar quais ações cada ator pode efetuar dentro do sistema, bem como seus dados de entrada e saída:

Quadro 30 – Lista de Casos de Uso: Ações do Administrador

| **Nº** | **Descrição do Caso de Uso** | **Entrada** | **Caso de Uso** | **Resposta** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 01 | Administrador cadastra estado | Dados Estado | Cadastrar Estado | Msg01 |
| 02 | Administrador cadastra cidade | Dados Cidade | Cadastrar Cidade | Msg01 |
| 03 | Administrador cadastra bairro | Dados Bairro | Cadastrar Bairro | Msg01 |
| 04 | Administrador cadastra tipo logradouro | Dados TipoLogradouro | Cadastrar TipoLogradouro | Msg01 |
| 05 | Administrador cadastra logradouro | Dados Logradouro | Cadastrar Logradouro | Msg01 |
| 06 | Administrador cadastra munícipe | Dados Municipe | Cadastrar Municipe | Msg01 |
| 07 | Administrador cadastra engenheiro | Dados Engenheiro | Cadastrar Engenheiro | Msg01 |
| 08 | Administrador cadastra fiscal | Dados Fiscal | Cadastrar Fiscal | Msg01 |
| 09 | Administrador cadastra tipo usuário | Dados TipoUsuario | Cadastrar TipoUsuario | Msg01 |
| 10 | Administrador cadastra usuário | Dados Usuario | Cadastrar Usuario | Msg01 |
| 11 | Administrador cadastra auditoria | Dados Auditoria | Cadastrar Auditoria | Msg01 |
| 12 | Administrador cadastra imóvel | Dados Imovel | Cadastrar Imovel | Msg01 |
| 13 | Administrador cadastra tipo processo | Dados TipoProcesso | Cadastrar TipoProcesso | Msg01 |
| 14 | Administrador cadastra processo | Dados Processo | Cadastrar Processo | Msg01 |
| 15 | Administrador cadastra etapa | Dados Etapa | Cadastrar Etapa | Msg01 |
| 16 | Administrador cadastra tipo documento | Dados TipoDocumento | Cadastrar TipoDocumento | Msg01 |
| 17 | Administrador cadastra documento processo | Dados DocumentoProcesso | Cadastrar DocumentoProcesso | Msg01 |
| 18 | Administrador altera estado | Dados Estado | Alterar Estado | Msg02 |
| 19 | Administrador altera cidade | Dados Cidade | Alterar Cidade | Msg02 |
| 20 | Administrador altera bairro | Dados Bairro | Alterar Bairro | Msg02 |
| 21 | Administrador altera tipo logradouro | Dados TipoLogradouro | Alterar TipoLogradouro | Msg02 |
| 22 | Administrador altera logradouro | Dados Logradouro | Alterar Logradouro | Msg02 |
| 23 | Administrador altera munícipe | Dados Municipe | Alterar Municipe | Msg02 |
| 24 | Administrador altera engenheiro | Dados Engenheiro | Alterar Engenheiro | Msg02 |
| 25 | Administrador altera fiscal | Dados Fiscal | Alterar Fiscal | Msg02 |
| 26 | Administrador altera tipo usuário | Dados TipoUsuario | Alterar TipoUsuario | Msg02 |
| 27 | Administrador altera usuário | Dados Usuario | Alterar Usuario | Msg02 |
| 28 | Administrador altera auditoria | Dados Auditoria | Alterar Auditoria | Msg02 |
| 29 | Administrador altera imóvel | Dados Imovel | Alterar Imovel | Msg02 |
| 30 | Administrador altera tipo processo | Dados TipoProcesso | Alterar TipoProcesso | Msg02 |
| 31 | Administrador altera processo | Dados Processo | Alterar Processo | Msg02 |
| 32 | Administrador altera etapa | Dados Etapa | Alterar Etapa | Msg02 |
| 33 | Administrador altera tipo documento | Dados TipoDocumento | Alterar TipoDocumento | Msg02 |
| 34 | Administrador altera documento processo | Dados DocumentoProcesso | Alterar DocumentoProcesso | Msg02 |
| 35 | Administrador exclui estado | Id do Estado | Excluir Estado | Msg03 |
| 36 | Administrador exclui cidade | Id da Cidade | Excluir Cidade | Msg03 |
| 37 | Administrador exclui bairro | Id do Bairro | Excluir Bairro | Msg03 |
| 38 | Administrador exclui tipo logradouro | Id do TipoLogradouro | Excluir TipoLogradouro | Msg03 |
| 39 | Administrador exclui logradouro | Id do Logradouro | Excluir Logradouro | Msg03 |
| 40 | Administrador exclui munícipe | Id do Municipe | Excluir Municipe | Msg03 |
| 41 | Administrador exclui engenheiro | Id do Engenheiro | Excluir Engenheiro | Msg03 |
| 42 | Administrador exclui fiscal | Id do Fiscal | Excluir Fiscal | Msg03 |
| 43 | Administrador exclui tipo usuário | Id do TipoUsuario | Excluir TipoUsuario | Msg03 |
| 44 | Administrador exclui usuário | Id do Usuario | Excluir Usuario | Msg03 |
| 45 | Administrador exclui auditoria | Id do Auditoria | Excluir Auditoria | Msg03 |
| 46 | Administrador exclui imóvel | Id do Imovel | Excluir Imovel | Msg03 |
| 47 | Administrador exclui tipo processo | Id do TipoProcesso | Excluir TipoProcesso | Msg03 |
| 48 | Administrador exclui processo | Id do Processo | Excluir Processo | Msg03 |
| 49 | Administrador exclui etapa | Id da Etapa | Excluir Etapa | Msg03 |
| 50 | Administrador exclui tipo documento | Id do TipoDocumento | Excluir TipoDocumento | Msg03 |
| 51 | Administrador exclui documento processo | Id do DocumentoProcesso | Excluir DocumentoProcesso | Msg03 |
| 52 | Administrador consulta estado |  | Consultar Estado | Msg05 |
| 53 | Administrador consulta cidade |  | Consultar Cidade | Msg05 |
| 54 | Administrador consulta bairro |  | Consultar Bairro | Msg05 |
| 55 | Administrador consulta tipo logradouro |  | Consultar TipoLogradouro | Msg05 |
| 56 | Administrador consulta logradouro |  | Consultar Logradouro | Msg05 |
| 57 | Administrador consulta munícipe |  | Consultar Municipe | Msg05 |
| 58 | Administrador consulta engenheiro |  | Consultar Engenheiro | Msg05 |
| 59 | Administrador consulta fiscal |  | Consultar Fiscal | Msg05 |
| 60 | Administrador consulta tipo usuário |  | Consultar TipoUsuario | Msg05 |
| 61 | Administrador consulta usuário |  | Consultar Usuario | Msg05 |
| 62 | Administrador consulta auditoria |  | Consultar Auditoria | Msg05 |
| 63 | Administrador consulta imóvel |  | Consultar Imovel | Msg05 |
| 64 | Administrador consulta tipo processo |  | Consultar TipoProcesso | Msg05 |
| 65 | Administrador consulta processo |  | Consultar Processo | Msg05 |
| 66 | Administrador consulta etapa |  | Consultar Etapa | Msg05 |
| 67 | Administrador consulta tipo documento |  | Consultar TipoDocumento | Msg05 |
| 68 | Administrador consulta documento processo |  | Consultar DocumentoProcesso | Msg05 |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 31 – Lista de Casos de Uso: Ações do Funcionário

| **Nº** | **Descrição do Caso de Uso** | **Entrada** | **Caso de Uso** | **Resposta** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 01 | Funcionário cadastra estado | Dados Estado | Cadastrar Estado | Msg01 |
| 02 | Funcionário cadastra cidade | Dados Cidade | Cadastrar Cidade | Msg01 |
| 03 | Funcionário cadastra bairro | Dados Bairro | Cadastrar Bairro | Msg01 |
| 04 | Funcionário cadastra tipo logradouro | Dados TipoLogradouro | Cadastrar TipoLogradouro | Msg01 |
| 05 | Funcionário cadastra logradouro | Dados Logradouro | Cadastrar Logradouro | Msg01 |
| 06 | Funcionário cadastra munícipe | Dados Municipe | Cadastrar Municipe | Msg01 |
| 07 | Funcionário cadastra engenheiro | Dados Engenheiro | Cadastrar Engenheiro | Msg01 |
| 08 | Funcionário cadastra fiscal | Dados Fiscal | Cadastrar Fiscal | Msg01 |
| 09 | Funcionário cadastra tipo usuário | Dados TipoUsuario | Cadastrar TipoUsuario | Msg01 |
| 10 | Funcionário cadastra usuário | Dados Usuario | Cadastrar Usuario | Msg01 |
| 11 | Funcionário cadastra auditoria | Dados Auditoria | Cadastrar Auditoria | Msg01 |
| 12 | Funcionário cadastra imóvel | Dados Imovel | Cadastrar Imovel | Msg01 |
| 13 | Funcionário cadastra tipo processo | Dados TipoProcesso | Cadastrar TipoProcesso | Msg01 |
| 14 | Funcionário cadastra processo | Dados Processo | Cadastrar Processo | Msg01 |
| 15 | Funcionário cadastra etapa | Dados Etapa | Cadastrar Etapa | Msg01 |
| 16 | Funcionário cadastra tipo documento | Dados TipoDocumento | Cadastrar TipoDocumento | Msg01 |
| 17 | Funcionário cadastra documento processo | Dados DocumentoProcesso | Cadastrar DocumentoProcesso | Msg01 |
| 18 | Funcionário altera estado | Dados Estado | Alterar Estado | Msg02 |
| 19 | Funcionário altera cidade | Dados Cidade | Alterar Cidade | Msg02 |
| 20 | Funcionário altera bairro | Dados Bairro | Alterar Bairro | Msg02 |
| 21 | Funcionário altera tipo logradouro | Dados TipoLogradouro | Alterar TipoLogradouro | Msg02 |
| 22 | Funcionário altera logradouro | Dados Logradouro | Alterar Logradouro | Msg02 |
| 23 | Funcionário altera munícipe | Dados Municipe | Alterar Municipe | Msg02 |
| 24 | Funcionário altera engenheiro | Dados Engenheiro | Alterar Engenheiro | Msg02 |
| 25 | Funcionário altera fiscal | Dados Fiscal | Alterar Fiscal | Msg02 |
| 26 | Funcionário altera tipo usuário | Dados TipoUsuario | Alterar TipoUsuario | Msg02 |
| 27 | Funcionário altera usuário | Dados Usuario | Alterar Usuario | Msg02 |
| 28 | Funcionário altera auditoria | Dados Auditoria | Alterar Auditoria | Msg02 |
| 29 | Funcionário altera imóvel | Dados Imovel | Alterar Imovel | Msg02 |
| 30 | Funcionário altera tipo processo | Dados TipoProcesso | Alterar TipoProcesso | Msg02 |
| 31 | Funcionário altera processo | Dados Processo | Alterar Processo | Msg02 |
| 32 | Funcionário altera etapa | Dados Etapa | Alterar Etapa | Msg02 |
| 33 | Funcionário altera tipo documento | Dados TipoDocumento | Alterar TipoDocumento | Msg02 |
| 34 | Funcionário altera documento processo | Dados DocumentoProcesso | Alterar DocumentoProcesso | Msg02 |
| 35 | Funcionário exclui estado | Id do Estado | Excluir Estado | Msg03 |
| 36 | Funcionário exclui cidade | Id da Cidade | Excluir Cidade | Msg03 |
| 37 | Funcionário exclui bairro | Id do Bairro | Excluir Bairro | Msg03 |
| 38 | Funcionário exclui tipo logradouro | Id do TipoLogradouro | Excluir TipoLogradouro | Msg03 |
| 39 | Funcionário exclui logradouro | Id do Logradouro | Excluir Logradouro | Msg03 |
| 40 | Funcionário exclui munícipe | Id do Municipe | Excluir Municipe | Msg03 |
| 41 | Funcionário exclui engenheiro | Id do Engenheiro | Excluir Engenheiro | Msg03 |
| 42 | Funcionário exclui fiscal | Id do Fiscal | Excluir Fiscal | Msg03 |
| 43 | Funcionário exclui tipo usuário | Id do TipoUsuario | Excluir TipoUsuario | Msg03 |
| 44 | Funcionário exclui usuário | Id do Usuario | Excluir Usuario | Msg03 |
| 45 | Funcionário exclui auditoria | Id do Auditoria | Excluir Auditoria | Msg03 |
| 46 | Funcionário exclui imóvel | Id do Imovel | Excluir Imovel | Msg03 |
| 47 | Funcionário exclui tipo processo | Id do TipoProcesso | Excluir TipoProcesso | Msg03 |
| 48 | Funcionário exclui processo | Id do Processo | Excluir Processo | Msg03 |
| 49 | Funcionário exclui etapa | Id da Etapa | Excluir Etapa | Msg03 |
| 50 | Funcionário exclui tipo documento | Id do TipoDocumento | Excluir TipoDocumento | Msg03 |
| 51 | Funcionário exclui documento processo | Id do DocumentoProcesso | Excluir DocumentoProcesso | Msg03 |
| 52 | Funcionário consulta estado |  | Consultar Estado | Msg05 |
| 53 | Funcionário consulta cidade |  | Consultar Cidade | Msg05 |
| 54 | Funcionário consulta bairro |  | Consultar Bairro | Msg05 |
| 55 | Funcionário consulta tipo logradouro |  | Consultar TipoLogradouro | Msg05 |
| 56 | Funcionário consulta logradouro |  | Consultar Logradouro | Msg05 |
| 57 | Funcionário consulta munícipe |  | Consultar Municipe | Msg05 |
| 58 | Funcionário consulta engenheiro |  | Consultar Engenheiro | Msg05 |
| 59 | Funcionário consulta fiscal |  | Consultar Fiscal | Msg05 |
| 60 | Funcionário consulta tipo usuário |  | Consultar TipoUsuario | Msg05 |
| 61 | Funcionário consulta usuário |  | Consultar Usuario | Msg05 |
| 62 | Funcionário consulta auditoria |  | Consultar Auditoria | Msg05 |
| 63 | Funcionário consulta imóvel |  | Consultar Imovel | Msg05 |
| 64 | Funcionário consulta tipo processo |  | Consultar TipoProcesso | Msg05 |
| 65 | Funcionário consulta processo |  | Consultar Processo | Msg05 |
| 66 | Funcionário consulta etapa |  | Consultar Etapa | Msg05 |
| 67 | Funcionário consulta tipo documento |  | Consultar TipoDocumento | Msg05 |
| 68 | Funcionário consulta documento processo |  | Consultar DocumentoProcesso | Msg05 |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 32 – Lista de Casos de Uso: Ações do Jurídico

| **Nº** | **Descrição do Caso de Uso** | **Entrada** | **Caso de Uso** | **Resposta** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 01 | Jurídico consulta estado |  | Consultar Estado | Msg05 |
| 02 | Jurídico consulta cidade |  | Consultar Cidade | Msg05 |
| 03 | Jurídico consulta bairro |  | Consultar Bairro | Msg05 |
| 04 | Jurídico consulta tipo logradouro |  | Consultar TipoLogradouro | Msg05 |
| 05 | Jurídico consulta logradouro |  | Consultar Logradouro | Msg05 |
| 06 | Jurídico consulta munícipe |  | Consultar Municipe | Msg05 |
| 07 | Jurídico consulta engenheiro |  | Consultar Engenheiro | Msg05 |
| 08 | Jurídico consulta fiscal |  | Consultar Fiscal | Msg05 |
| 09 | Jurídico consulta tipo usuário |  | Consultar TipoUsuario | Msg05 |
| 10 | Jurídico consulta usuário |  | Consultar Usuario | Msg05 |
| 11 | Jurídico consulta auditoria |  | Consultar Auditoria | Msg05 |
| 12 | Jurídico consulta imóvel |  | Consultar Imovel | Msg05 |
| 13 | Jurídico consulta tipo processo |  | Consultar TipoProcesso | Msg05 |
| 14 | Jurídico consulta processo |  | Consultar Processo | Msg05 |
| 15 | Jurídico consulta etapa |  | Consultar Etapa | Msg05 |
| 16 | Jurídico consulta tipo documento |  | Consultar TipoDocumento | Msg05 |
| 17 | Jurídico consulta documento processo |  | Consultar DocumentoProcesso | Msg05 |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 33 – Lista de Casos de Uso: Ações do Físco

| **Nº** | **Descrição do Caso de Uso** | **Entrada** | **Caso de Uso** | **Resposta** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 01 | Físico consulta estado |  | Consultar Estado | Msg05 |
| 02 | Físico consulta cidade |  | Consultar Cidade | Msg05 |
| 03 | Físico consulta bairro |  | Consultar Bairro | Msg05 |
| 04 | Físico consulta tipo logradouro |  | Consultar TipoLogradouro | Msg05 |
| 05 | Físico consulta logradouro |  | Consultar Logradouro | Msg05 |
| 06 | Físico consulta munícipe |  | Consultar Municipe | Msg05 |
| 07 | Físico consulta engenheiro |  | Consultar Engenheiro | Msg05 |
| 08 | Físico consulta fiscal |  | Consultar Fiscal | Msg05 |
| 09 | Físico consulta tipo usuário |  | Consultar TipoUsuario | Msg05 |
| 10 | Físico consulta usuário |  | Consultar Usuario | Msg05 |
| 11 | Físico consulta auditoria |  | Consultar Auditoria | Msg05 |
| 12 | Físico consulta imóvel |  | Consultar Imovel | Msg05 |
| 13 | Físico consulta tipo processo |  | Consultar TipoProcesso | Msg05 |
| 14 | Físico consulta processo |  | Consultar Processo | Msg05 |
| 15 | Físico consulta etapa |  | Consultar Etapa | Msg05 |
| 16 | Físico consulta tipo documento |  | Consultar TipoDocumento | Msg05 |
| 17 | Físico consulta documento processo |  | Consultar DocumentoProcesso | Msg05 |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 34 – Lista de Casos de Uso: Ações do Sistema

| **Nº** | **Descrição do Caso de Uso** | **Entrada** | **Caso de Uso** | **Resposta** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 01 | Sistema lista estado |  | Listar Estado | Msg04 |
| 02 | Sistema lista cidade |  | Listar Cidade | Msg04 |
| 03 | Sistema lista bairro |  | Listar Bairro | Msg04 |
| 04 | Sistema lista tipo logradouro |  | Listar TipoLogradouro | Msg04 |
| 05 | Sistema lista logradouro |  | Listar Logradouro | Msg04 |
| 06 | Sistema lista munícipe |  | Listar Municipe | Msg04 |
| 07 | Sistema lista engenheiro |  | Listar Engenheiro | Msg04 |
| 08 | Sistema lista fiscal |  | Listar Fiscal | Msg04 |
| 09 | Sistema lista tipo usuário |  | Listar TipoUsuario | Msg04 |
| 10 | Sistema lista usuário |  | Listar Usuario | Msg04 |
| 11 | Sistema lista auditoria |  | Listar Auditoria | Msg04 |
| 12 | Sistema lista imóvel |  | Listar Imovel | Msg04 |
| 13 | Sistema lista tipo processo |  | Listar TipoProcesso | Msg04 |
| 14 | Sistema lista processo |  | Listar Processo | Msg04 |
| 15 | Sistema lista etapa |  | Listar Etapa | Msg04 |
| 16 | Sistema lista tipo documento |  | Listar TipoDocumento | Msg04 |
| 17 | Sistema lista documento processo |  | Listar DocumentoProcesso | Msg04 |

Fonte: Elaborado pelos autores.

## 3.4. Diagrama de Casos de Uso

O Diagrama de Casos de Uso é uma ferramenta essencial dentro da Engenharia de Software, usada para representar visualmente as interações entre os atores externos e o sistema. Ele fornece uma visão clara das funcionalidades que o sistema deve oferecer, facilitando o entendimento tanto por desenvolvedores quanto por usuários. Segundo Pressman (2016), "o diagrama de casos de uso descreve o comportamento de um sistema do ponto de vista de um usuário externo", sendo uma ferramenta fundamental para a análise de requisitos e comunicação entre equipes.

Figura 3 – Diagrama de Caso de Uso Geral: Visão do Administrador

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

## 3.5. Diagrama de Casos de uso individuais

Abordaremos dois casos de uso específicos, baseados no diagrama de caso de uso do administrador, que ilustram as principais responsabilidades deste ator no sistema. O papel do administrador é fundamental, pois ele é encarregado de tarefas como a manutenção de dados e a gestão de permissões, assegurando o funcionamento correto e seguro do sistema.

3.5.1 – Caso de uso: Administrador - Cadastrar Estado

A **Figura 4** mostra um diagrama de caso de uso que descreve a funcionalidade de Cadastrar Estado executada pelo administrador. Neste caso, o administrador interage com o sistema para cadastrar informações de estado.

Figura 4 – Diagrama de Caso de Uso Específico: Administrador – Cadastrar Estado



Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 26ilustra o procedimento para o caso de uso Cadastrar Estado, especificando as fases que um administrador realiza ao interagir com o sistema para inserir ou modificar informações de estado. Este procedimento assegura o registro adequado das informações, assegurando desta forma a integridade dos dados administrativos do sistema.

Quadro 26 – Fluxo do Caso de Uso: Adminsitrador – Cadastrar Estado

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo do Caso de Uso** | |
| **Caso de Uso:** | **Cadastrar Estado** |
| **Ator Principal:** | Administrador |
| **Ator Secundário:** | Sistema |
| **Descrição:** | Este caso de uso apresenta as ações em que o administrado deve passar e/ou pode passar para concluir a função de cadastrar o estado. |
| **Pré-condições:** | Administrado logado e autenticado. |
| **Pós-condições:** | O sistema fecha o formulário e lista os estados. |
| **Fluxo Normal** | |
| **Ações do Administrador** | **Ações do Sistema** |
| 1. Administrador requisita formulário de cadastro de estado. |  |
|  | 1. Sistema exibe modal de cadastro de estado. |
| 1. Administrador requisita cadastro de estado. |  |
|  | 1. Sistema valida os dados de entrada do estado. |
|  | 1. Sistema salva dados do estado no banco de dados. |
|  | 1. Sistema fecha modal de cadastro de estado. |
|  | 1. Sistema recarrega a lista de estados. |
|  | 1. Sistema exibe modal com a lista de estados. |
| **Fluxo Alternativo** | |
|  | 1.1 Não é possível estabelecer conexão com o Sistema. |
|  | 4.1 Dados de entrada vazio. Sistema exibe Msg21 |
|  | 4.2 Dados de entrada inválidos. Sistema exibe Msg22 |
|  | 5.1 Não é possível estabelecer conexão com a API. |
|  | 5.2 Não é possível estabelecer conexão com o Banco de Dados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

3.5.2 – Caso de uso: Administrador - Cadastrar Usuário

A Figura 6 ilustra o diagrama de caso de uso da funcionalidade "Cadastrar Usuário", onde o administrador se comunica com o sistema para estabelecer e administrar contas de usuários. Este caso de uso é crucial para gerir o acesso ao sistema, assegurando que novos utilizadores sejam cadastrados com as permissões apropriadas.

Figura 6 – Diagrama de Caso de Uso Específico: Administrador – Cadastrar Usuário



Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 27 ilustra o caso de uso Cadastrar Usuário, especificando as fases que um administrador realiza ao interagir com o sistema para inserir ou modificar informações dos usuários. Este procedimento assegura o registro adequado das informações, assegurando desta forma a integridade dos dados administrativos do sistema.

Quadro 27 – Fluxo do Caso de Uso: Adminsitrador – Cadastrar Usuário

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo do Caso de Uso** | |
| **Caso de Uso:** | **Cadastrar Usuario** |
| **Ator Principal:** | Administrador |
| **Ator Secundário:** | Sistema |
| **Descrição:** | Este caso de uso apresenta as ações em que o administrado deve passar e/ou pode passar para concluir a função de cadastrar o usuário. |
| **Pré-condições:** | Administrado logado e autenticado. |
| **Pós-condições:** | O sistema fecha o formulário e lista os estados. |
| **Fluxo Normal** | |
| **Ações do Administrador** | **Ações do Sistema** |
| 1. Administrador requisita formulário de cadastro de usuário. |  |
|  | 1. Sistema exibe modal de cadastro de usuário. |
| 1. Administrador requisita cadastro de usuário. |  |
|  | 1. Sistema valida os dados de entrada do usuário. |
|  | 1. Sistema salva dados do estado no banco de dados. |
|  | 1. Sistema fecha modal de cadastro de usuário. |
|  | 1. Sistema recarrega a lista de usuários. |
|  | 1. Sistema exibe modal com a lista de usuários. |
| **Fluxo Alternativo** | |
|  | 1.1 Não é possível estabelecer conexão com o Sistema. |
|  | 4.1 Dados de entrada vazio. Sistema exibe Msg21 |
|  | 4.2 Dados de entrada inválidos. Sistema exibe Msg22 |
|  | 5.1 Não é possível estabelecer conexão com a API. |
|  | 5.2 Não é possível estabelecer conexão com o Banco de Dados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

3.5.3 – Caso de uso: Administrador - Cadastrar Usuário

A Figura 8 ilustra o diagrama de caso de uso geral de bairro, onde o administrador se comunica com o sistema para estabelecer e administrar os bairros da cidade.

Figura 8 – Fluxo do Caso de Uso Geral de Bairro.



Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 28 ilustra o processo do caso de uso "Cadastrar Bairro", especificando as fases que o administrador percorre ao interagir com o sistema para inserir ou modificar dados de bairros. Este processo é crucial para assegurar que as informações sejam devidamente registradas, auxiliando na organização e administração eficaz das informações no sistema.

Quadro 16 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Cadastrar Bairro

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo do Caso de Uso** | |
| **Caso de Uso:** | **Cadastrar Bairro** |
| **Ator Principal:** | Administrador |
| **Ator Secundário:** | Sistema |
| **Descrição:** | Este caso de uso apresenta as ações em que o administrado deve passar e/ou pode passar para concluir a função de cadastrar o bairro. |
| **Pré-condições:** | Administrado logado e autenticado. |
| **Pós-condições:** | O sistema fecha o formulário e lista os bairros. |
| **Fluxo Normal** | |
| **Ações do Administrador** | **Ações do Sistema** |
| 1. Administrador requisita formulário de cadastro de bairro. |  |
|  | 1. Sistema exibe modal de cadastro de bairro. |
| 1. Administrador requisita cadastro de bairro. |  |
|  | 1. Sistema valida os dados de entrada do bairro. |
|  | 1. Sistema salva dados do bairro no banco de dados. |
|  | 1. Sistema fecha modal de cadastro de bairro. |
|  | 1. Sistema recarrega a lista de bairro. |
|  | 1. Sistema exibe modal com a lista de bairros. |
| **Fluxo Alternativo** | |
|  | 1.1 Não é possível estabelecer conexão com o Sistema. |
|  | 4.1 Dados de entrada vazio. Sistema exibe Msg21 |
|  | 4.2 Dados de entrada inválidos. Sistema exibe Msg22 |
|  | 5.1 Não é possível estabelecer conexão com a API. |
|  | 5.2 Não é possível estabelecer conexão com o Banco de Dados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 29 ilustra o processo do caso de uso "Alterar Bairro", especificando as fases que o gestor deve percorrer para alterar as informações de bairros no software.

Quadro 17 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Alterar Bairro

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo do Caso de Uso** | |
| **Caso de Uso:** | **Alterar Bairro** |
| **Ator Principal:** | Administrador |
| **Ator Secundário:** | Sistema |
| **Descrição:** | Este caso de uso apresenta as ações em que o administrado deve passar e/ou pode passar para concluir a função de alterar o bairro. |
| **Pré-condições:** | Administrado logado e autenticado. |
| **Pós-condições:** | O sistema fecha o formulário e lista os bairros. |
| **Fluxo Normal** | |
| **Ações do Administrador** | **Ações do Sistema** |
| 1. Administrador requisita formulário de alteração de bairro. |  |
|  | 1. Sistema exibe modal de alteração de bairro. |
| 1. Administrador requisita alteração de bairro. |  |
|  | 1. Sistema valida os dados de entrada do bairro. |
|  | 1. Sistema salva dados do bairro no banco de dados. |
|  | 1. Sistema fecha modal de alteração de bairro. |
|  | 1. Sistema recarrega a lista de bairro. |
|  | 1. Sistema exibe modal com a lista de bairros. |
| **Fluxo Alternativo** | |
|  | 1.1 Não é possível estabelecer conexão com o Sistema. |
|  | 4.1 Dados de entrada vazio. Sistema exibe Msg21 |
|  | 4.2 Dados de entrada inválidos. Sistema exibe Msg22 |
|  | 5.1 Não é possível estabelecer conexão com a API. |
|  | 5.2 Não é possível estabelecer conexão com o Banco de Dados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 30 ilustra o processo do caso de uso "Excluir Bairro", especificando as fases que o gestor precisa cumprir para apagar dados de bairros do sistema.

Quadro 18 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Excluir Bairro

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo do Caso de Uso** | |
| **Caso de Uso:** | **Excluir Bairro** |
| **Ator Principal:** | Administrador |
| **Ator Secundário:** | Sistema |
| **Descrição:** | Este caso de uso apresenta as ações em que o administrado deve passar e/ou pode passar para concluir a função de excluir o bairro. |
| **Pré-condições:** | Administrado logado e autenticado. |
| **Pós-condições:** | O sistema fecha o formulário e lista os bairros. |
| **Fluxo Normal** | |
| **Ações do Administrador** | **Ações do Sistema** |
| 1. Administrador requisita formulário de exclusão de bairro. |  |
|  | 1. Sistema exibe modal de exclusão de bairro. |
| 1. Administrador requisita exclusão de bairro. |  |
|  | 1. Sistema valida os dados de entrada do bairro. |
|  | 1. Sistema exclui os dados do bairro no banco de dados. |
|  | 1. Sistema fecha modal de exclusão de bairro. |
|  | 1. Sistema recarrega a lista de bairro. |
|  | 1. Sistema exibe modal com a lista de bairros. |
| **Fluxo Alternativo** | |
|  | 1.1 Não é possível estabelecer conexão com o Sistema. |
|  | 4.1 Dados de entrada vazio. Sistema exibe Msg21 |
|  | 4.2 Dados de entrada inválidos. Sistema exibe Msg22 |
|  | 5.1 Não é possível estabelecer conexão com a API. |
|  | 5.2 Não é possível estabelecer conexão com o Banco de Dados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 31 ilustra o processo do caso de uso "Listar Bairro", especificando as fases que o gestor deve percorrer para obter informações sobre os bairros registrados no software.

Quadro 19 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Listar Bairro

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo do Caso de Uso** | |
| **Caso de Uso:** | **Excluir Bairro** |
| **Ator Principal:** | Administrador |
| **Ator Secundário:** | Sistema |
| **Descrição:** | Este caso de uso apresenta as ações em que o administrado deve passar e/ou pode passar para concluir a função de listar o bairro. |
| **Pré-condições:** | Administrado logado e autenticado. |
| **Pós-condições:** | lista os bairros. |
| **Fluxo Normal** | |
| **Ações do Administrador** | **Ações do Sistema** |
| 1. Administrador requisita lista de bairro. |  |
|  | 1. Sistema exibe tabela de listagem de bairro. |
| **Fluxo Alternativo** | |
|  | 1.1 Não é possível estabelecer conexão com o Sistema. |
|  | 4.1 Dados de entrada vazio. Sistema exibe Msg21 |
|  | 4.2 Dados de entrada inválidos. Sistema exibe Msg22 |
|  | 5.1 Não é possível estabelecer conexão com a API. |
|  | 5.2 Não é possível estabelecer conexão com o Banco de Dados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

A Figura 9 representa o processo do caso de uso geral para a gestão de TipoLogradouro no sistema. Este processo descreve as interações entre os usuários e o sistema para registrar, alterar ou apagar dados sobre tipos de logradouro, garantindo uma administração eficaz e estruturada dessas informações.

Figura 9 – Fluxo do Caso de Uso Geral de TipoLogradouro

Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 32 ilustra o processo do caso de uso geral de TipoLogradouro, especificando as fases que os usuários percorrem para administrar informações sobre os tipos de logradouro no sistema. Este processo é crucial para assegurar que os dados sejam registrados, atualizados e eliminados de maneira eficiente, auxiliando na organização das informações.

Quadro 20 – Fluxo do Caso de Uso Geral de TipoLogradouro

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo do Caso de Uso** | |
| **Caso de Uso:** | **Cadastrar TipoLogradouro** |
| **Ator Principal:** | Administrador |
| **Ator Secundário:** | Sistema |
| **Descrição:** | Este caso de uso apresenta as ações em que o administrado deve passar e/ou pode passar para concluir a função de cadastrar o tipologradouro. |
| **Pré-condições:** | Administrado logado e autenticado. |
| **Pós-condições:** | O sistema fecha o formulário e lista os tipologradouros. |
| **Fluxo Normal** | |
| **Ações do Administrador** | **Ações do Sistema** |
| 1. Administrador requisita formulário de cadastro de tipologradouro. |  |
|  | 1. Sistema exibe modal de cadastro de tipologradouro. |
| 1. Administrador requisita cadastro de tipologradouro. |  |
|  | 1. Sistema valida os dados de entrada do tipologradouro. |
|  | 1. Sistema salva dados do tipologradouro no banco de dados. |
|  | 1. Sistema fecha modal de cadastro de tipologradouro. |
|  | 1. Sistema recarrega a lista de tipologradouro. |
|  | 1. Sistema exibe modal com a lista de tipologradouros. |
| **Fluxo Alternativo** | |
|  | 1.1 Não é possível estabelecer conexão com o Sistema. |
|  | 4.1 Dados de entrada vazio. Sistema exibe Msg21 |
|  | 4.2 Dados de entrada inválidos. Sistema exibe Msg22 |
|  | 5.1 Não é possível estabelecer conexão com a API. |
|  | 5.2 Não é possível estabelecer conexão com o Banco de Dados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 33 ilustra o processo do caso de uso "Alterar TipoLogradouro", especificando as fases que o gestor deve cumprir para alterar dados sobre os tipos de logradouro no sistema.

Quadro 21 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Alterar TipoLogradouro

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo do Caso de Uso** | |
| **Caso de Uso:** | **Alterar Bairro** |
| **Ator Principal:** | Administrador |
| **Ator Secundário:** | Sistema |
| **Descrição:** | Este caso de uso apresenta as ações em que o administrado deve passar e/ou pode passar para concluir a função de alterar o tipologradouro. |
| **Pré-condições:** | Administrado logado e autenticado. |
| **Pós-condições:** | O sistema fecha o formulário e lista os tipologradouros. |
| **Fluxo Normal** | |
| **Ações do Administrador** | **Ações do Sistema** |
| 1. Administrador requisita formulário de alteração de tipologradouro. |  |
|  | 1. Sistema exibe modal de alteração de tipologradouro. |
| 1. Administrador requisita alteração de tipologradouro. |  |
|  | 1. Sistema valida os dados de entrada do tipologradouro. |
|  | 1. Sistema salva dados do tipologradouro no banco de dados. |
|  | 1. Sistema fecha modal de alteração de tipologradouro. |
|  | 1. Sistema recarrega a lista de tipologradouro. |
|  | 1. Sistema exibe modal com a lista de tipologradouros. |
| **Fluxo Alternativo** | |
|  | 1.1 Não é possível estabelecer conexão com o Sistema. |
|  | 4.1 Dados de entrada vazio. Sistema exibe Msg21 |
|  | 4.2 Dados de entrada inválidos. Sistema exibe Msg22 |
|  | 5.1 Não é possível estabelecer conexão com a API. |
|  | 5.2 Não é possível estabelecer conexão com o Banco de Dados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 34 ilustra o processo do caso de uso "Excluir TipoLogradouro", especificando as fases que o administrador realiza para apagar dados sobre os tipos de logradouro do sistema.

Quadro 22 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Excluir Bairro

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo do Caso de Uso** | |
| **Caso de Uso:** | **Excluir Bairro** |
| **Ator Principal:** | Administrador |
| **Ator Secundário:** | Sistema |
| **Descrição:** | Este caso de uso apresenta as ações em que o administrado deve passar e/ou pode passar para concluir a função de excluir o tipologradouro. |
| **Pré-condições:** | Administrado logado e autenticado. |
| **Pós-condições:** | O sistema fecha o formulário e lista os tipologradouros. |
| **Fluxo Normal** | |
| **Ações do Administrador** | **Ações do Sistema** |
| 1. Administrador requisita formulário de exclusão de tipologradouro. |  |
|  | 1. Sistema exibe modal de exclusão de tipologradouro. |
| 1. Administrador requisita exclusão de tipologradouro. |  |
|  | 1. Sistema valida os dados de entrada do tipologradouro. |
|  | 1. Sistema exclui os dados do tipologradouro no banco de dados. |
|  | 1. Sistema fecha modal de exclusão de tipologradouro. |
|  | 1. Sistema recarrega a lista de tipologradouro. |
|  | 1. Sistema exibe modal com a lista de tipologradouros. |
| **Fluxo Alternativo** | |
|  | 1.1 Não é possível estabelecer conexão com o Sistema. |
|  | 4.1 Dados de entrada vazio. Sistema exibe Msg21 |
|  | 4.2 Dados de entrada inválidos. Sistema exibe Msg22 |
|  | 5.1 Não é possível estabelecer conexão com a API. |
|  | 5.2 Não é possível estabelecer conexão com o Banco de Dados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 35 ilustra o processo do caso de uso "Listar TipoLogradouro", especificando as fases que o administrador realiza para apagar dados sobre os tipos de logradouro do sistema.

Quadro 23 – Fluxo do Caso de Uso: Administrador – Listar TipoLogradouro

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo do Caso de Uso** | |
| **Caso de Uso:** | **Excluir Bairro** |
| **Ator Principal:** | Administrador |
| **Ator Secundário:** | Sistema |
| **Descrição:** | Este caso de uso apresenta as ações em que o administrado deve passar e/ou pode passar para concluir a função de listar o tipologradouro. |
| **Pré-condições:** | Administrado logado e autenticado. |
| **Pós-condições:** | lista os tipologradouros. |
| **Fluxo Normal** | |
| **Ações do Administrador** | **Ações do Sistema** |
| 1. Administrador requisita lista de tipologradouro. |  |
|  | 1. Sistema exibe tabela de listagem de tipologradouro. |
| **Fluxo Alternativo** | |
|  | 1.1 Não é possível estabelecer conexão com o Sistema. |
|  | 4.1 Dados de entrada vazio. Sistema exibe Msg21 |
|  | 4.2 Dados de entrada inválidos. Sistema exibe Msg22 |
|  | 5.1 Não é possível estabelecer conexão com a API. |
|  | 5.2 Não é possível estabelecer conexão com o Banco de Dados. |

Fonte: Elaborado pelos autores.

## 3.6. Diagrama de Sequência

O diagrama de sequência é um dos principais diagramas UML (Unified Modeling Language) usados ​​para descrever as interações entre objetos em um sistema, com foco na sequência temporal dessas interações. Segundo Sommerville (2007), “Um diagrama de sequência mostra as interações entre os atores e o sistema e entre os componentes do sistema, organizados em ordem cronológica”. É uma ferramenta importante para entender como as funções são executadas por meio da troca de mensagens entre os componentes envolvidos.

### Diagrama de Sequência para Cadastro de Estado

Na Figura 10 são detalhados os processos para o cadastro de um Estado. O administrador inicia o cadastro através da interface, que solicita a operação e retorna a lista de estados. A interface envia os dados ao Service Estado, que os valida e encaminha ao Repository Estado. O Repository interage com o AppDBContext para salvar os dados no banco de dados e retorna uma mensagem de confirmação. O Service Estado pode realizar operações adicionais e retorna os dados processados ao Repository Estado, que recupera a lista atualizada de estados. Finalmente, o Service Estado envia a lista de estados atualizada à interface, confirmando o sucesso da operação ao administrador.

Figura 10 – Diagrama de Sequência - Ator Administrador: Fluxo do cadastro de Estado 

Fonte: Elaborado pelos Autores.

### Diagrama de Sequência para Exclusão de Estado

Na Figura 11 são detalhados os processos e etapas necessários para a exclusão de um Estado. O processo começa com o administrador solicitando a exclusão através da interface, que retorna a tela correspondente. A solicitação é enviada ao Controller Estado, que valida os dados. Se houver erros, uma mensagem é retornada. Caso contrário, o Controller encaminha a solicitação ao Service Estado, que a repassa ao Repository Estado. Este interage com o AppDBContext para realizar a exclusão no banco de dados. Após a exclusão, os dados são retornados através dos componentes, confirmando ao administrador que a operação foi realizada com sucesso. Este diagrama ilustra claramente as interações e a ordem das operações envolvidas.

**Figura 11** **–** Diagrama de Sequência - Ator Administrador: Fluxo do excluir de Estado



Fonte: Elaborado pelos autores.

# DEFINIÇÃO DA INTERFACE COM O USUÁRIO (UX) (3º semestre)

## Descrição de cenário

A técnica de descrição do cenário envolve a criação de uma narrativa detalhada que descreve a interação potencial do usuário com o seu produto, sistema ou serviço em um contexto específico. A construção desse cenário visa proporcionar uma compreensão mais clara de como será a experiência do usuário ao utilizar a interface, bem como quando interagir em diversas situações da vida real. Frequentemente, aplicamos essa técnica sem perceber que tem um nome específico. Quando pensamos “suponha que o usuário faça isso, então...”, estamos, na verdade, criando uma descrição de cenário que representa situações que os usuários do sistema podem encontrar.

Segundo AMSTEL (2007), as técnicas de descrição de cenário possuem vantagens, como o engajamento e a conscientização da equipe que está desenvolvendo o projeto, permite o foco no usuário durante todo o projeto, facilita a tomada de decisões. A seguir, serão apresentados dois exemplos de descrição de cenários:

Figura 13 – Cenário Engenheira de Obras da Prefeitura

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 14 – Cenário Engenheira de Obras da Prefeitura

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

## Descrição de personas

A descrição de personas são representações feitas de forma fictícias de usuário reais, são criadas para ajudar o designer e equipes de UX (*User Experience*), de forma que, a compreensão das necessidades, comportamentos e características dos usuários seja feita de forma assertiva.

De acordo com LISBOA (2017), “Utilizando personas, negócios podem ser mais estratégicos em alcançar seu público, pois elas podem claramente ilustrar para todos os stakeholders, incluindo a equipe de design.”

A seguir, serão apresentados dois exemplos de personas conforme o sistema abordado nesta pesquisa:

Figura 15 – Persona Engenheira Civil

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 16 – Persona Engenheiro de Campo

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

## Esboços de tela (wireframes)

Um wireframe é uma representação visual esquemática e simplificada da estrutura de uma página da web, aplicativo ou interface de usuário. Serve como guia para o layout e a organização dos elementos na tela, sem incluir gráficos, cores ou quaisquer estilos visuais. O wireframe destaca a arquitetura e a disposição dos principais componentes sem se preocupar com o design final.

Durante o processo de design o wireframe se torna uma ferramenta valiosa, permitindo que a equipe coloque suas ideias no papel de maneira rápida e eficiente. Sendo útil para a comunicação de conceitos, obter feedback inicial e garantir que todos os stakeholders tenham uma compreensão clara da arquitetura da interface antes que o trabalho de design visual mais detalhado comece.

Segundo AWARI (2022), a utilidade do wireframe não se resume somente no começo do projeto, pois quando houver a necessidade de realizar teste e validação de uma nova funcionalidade, o wireframe se torna uma técnica valiosa para definir a melhor solução ao cliente ou usuário.

Figura 17 – Wireframe da Tela de Login

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

A tela de login é a porta de entrada para muitas interações online, e seu design desempenha um papel crucial na experiência do usuário. Neste contexto, o wireframe criado para a tela de login foi concebido com uma abordagem centrada no usuário, visando simplificar o processo de autenticação e oferecer recursos que promovem eficiência e usabilidade.

Os campos “Email” e “Senha” tem o objetivo de facilitar o acesso do usuário ao sistema. O design decisivo inclui posicionamento claro e espaçamento adequado para uma entrada de dados intuitiva, com a escolha de fontes legíveis contribuindo para uma experiência sem atritos.

A opção “Lembre de Mim” visa oferecer conveniência para usuários frequentes, a opção é estrategicamente posicionada para visibilidade, com uma seleção clara. O design amigável incentiva os usuários a manterem-se autenticados para futuras sessões.

A opção “Esqueceu a senha?” possui o objetivo de facilitar a recuperação de conta em caso de esquecimento de senha, a opção recebe destaque visual. Isso incentiva ações proativas dos usuários em situações de senha esquecida, com um fluxo de recuperação de senha claro e acessível.

O botão “Entrar” tem o objetivo é iniciar o processo de autenticação. O design destaca visualmente o botão, com cores e texto que indicam claramente sua função. Além disso, há feedback visual após a ação para indicar progresso.

Figura 18 – Wireframe da Tela Inicial do Sistema

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

Na tela inicial, a busca pela excelência na experiência do usuário é evidente através do wireframe cuidadosamente elaborado. Cada elemento, desde o Navbar até o Dashboard, foi projetado para proporcionar uma interação intuitiva e informativa.

No topo da tela, o Navbar apresenta elementos essenciais, proporcionando uma navegação simplificada e personalizada. A presença da logo do sistema, opções de perfil, notificações, promove uma experiência centrada no usuário desde o início.

À esquerda, o Sidebar oferece opções de navegação, constituindo uma ferramenta contextual e eficiente para explorar diferentes áreas do sistema. Essa abordagem facilita a descoberta de funcionalidades, proporcionando aos usuários uma compreensão clara da estrutura e organização do sistema.

No centro da tela, o Dashboard surge como um centro de informações, apresentando de forma visualmente apelativa os últimos arquivos cadastrados no sistema. A inclusão de categorias como "Novas Atualizações", "Em Andamento", "Pendentes", "Em Atraso", e "Prazo Hoje" oferece uma visão instantânea do status e progresso das atividades, fornecendo insights valiosos ao usuário.

Figura 19 – Wireframe Tela de Cadastro de Estado

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

O wireframe tela de cadastro de estado oferece diversas funcionalidades. A barra de pesquisa se destaca como uma ferramenta vital para navegação eficiente. Permitindo a busca de estados específicos, os usuários têm acesso rápido às informações desejadas, simplificando a interação com o sistema.

O botão "Novo" representa uma adição intuitiva à tela, possibilitando a inserção direta de novos estados de maneira descomplicada. Essa funcionalidade agiliza o processo de cadastro, oferecendo aos usuários uma maneira rápida de expandir e atualizar a base de dados.

A tabela exibindo todos os estados cadastrados proporciona uma visão consolidada, permitindo uma análise eficiente. Cada entrada na tabela é equipada com opções de edição e exclusão, proporcionando controle total sobre os dados. Essas ações são estrategicamente integradas, garantindo que os usuários possam ajustar as informações conforme necessário.

A opção de voltar, localizada no canto superior esquerdo, é uma adição crucial para a usabilidade. Essa funcionalidade permite uma transição suave entre diferentes áreas do sistema, mantendo a consistência na experiência do usuário.

Figura 20 – Wireframe Tela de Cadastro de Cidade

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

O wireframe da tela de gerenciamento de cidades assume um papel essencial na organização eficiente do sistema. Com componentes cuidadosamente projetados, essa interface visa simplificar a administração das informações, proporcionando uma experiência fluida e produtiva.

A barra de pesquisa oferece uma maneira rápida e eficaz de localizar informações específicas sobre cidades cadastradas, otimizando a navegação no sistema.

O botão "Novo" facilita a inclusão direta de novas cidades, simplificando o processo de cadastro e garantindo uma experiência eficiente para usuários que desejam expandir a base de dados.

A tabela que lista todas as cidades cadastradas proporciona uma visão clara e organizada do conteúdo. Equipada com opções de edição e exclusão, essa tabela oferece controle total sobre as informações, permitindo aos usuários ajustarem e gerenciar os dados com facilidade.

Assim como no wireframe da tela de cadastro de estado, a opção de voltar se encotra localizada no canto superior esquerdo, assegura uma transição suave entre diferentes áreas do sistema, promovendo consistência na experiência do usuário e facilitando o retorno aos cadastros anteriores de maneira intuitiva.

## Protótipos de tela

Os protótipos de tela são representações visuais interativas de interfaces do usuário (UI) usadas no Design de Experiência do Usuário (UX). Essas representações simulam a aparência e o comportamento de um produto, aplicativo ou site antes da implementação real. Os protótipos servem como ferramentas cruciais para designers e desenvolvedores testarem a usabilidade, a navegação e a interação, além de obterem feedback valioso.

A utilização de protótipos de tela no desenvolvimento do sistema de gerenciamento de documentos de obra para a prefeitura de Jales traz diversos benefícios. Esses modelos visuais interativos possibilitam validar requisitos de apresentação, layout e usabilidade. Ao simular a interação do usuário com o sistema, os protótipos facilitam a identificação de potenciais problemas na navegação e permitem obter feedback antecipado de partes interessadas, incluindo membros da prefeitura e futuros usuários.

Além disso, a criação de protótipos de tela promove a capacidade de identificar requisitos omitidos nas fases iniciais do projeto ajuda a evitar retrabalho e garante que o sistema atenda plenamente às necessidades da prefeitura. Contudo, é possível economizar recursos ao evitar a implementação de funcionalidades inadequadas e, ao mesmo tempo, facilitar o treinamento dos usuários finais. Os protótipos de tela se tornam, assim, uma ferramenta valiosa para garantir que o sistema seja eficiente, amigável e atenda completamente aos requisitos estabelecidos pela prefeitura de Jales.

Figura 21 – Protótipo de Tela de Login

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

O protótipo da tela de login do sistema de gerenciamento de obras da Prefeitura de Jales foi cuidadosamente estilizada para refletir as cores distintivas da identidade visual da prefeitura. A paleta de cores escolhida não apenas contribui para uma estética atraente, mas também reforça a marca e cria uma experiência coesa para os usuários.

Os campos de entrada para e-mail e senha, assim como os botões interativos, incorporam as tonalidades específicas da prefeitura de Jales. Isso não apenas garante consistência com a identidade visual, mas também ajuda os usuários a associarem imediatamente a tela de login ao contexto municipal.

Além disso, a imagem representativa na lateral esquerda também é elaborada de modo a complementar as cores predominantes da prefeitura, contribuindo para a harmonia visual da tela. A escolha cuidadosa dessas cores não só enfatiza a identidade da prefeitura, mas também cria uma interface atraente e reconhecível para os usuários ao iniciar a sessão no sistema de gerenciamento de obras.

Figura 22 – Protótipo de Tela Inicial

Interface gráfica do usuário, Site

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Elaborado pelos autores.

A tela inicial do sistema de gerenciamento de obras da Prefeitura de Jales foi estrategicamente projetada para oferecer aos usuários uma visão abrangente e acessível das informações mais relevantes. A barra de navegação superior destaca-se pela presença da logo da prefeitura, proporcionando uma identidade visual consistente. Nela, encontram-se elementos essenciais, como o nome do usuário, notificações e acesso ao perfil, garantindo uma experiência personalizada.

Na lateral esquerda, um sidebar foi incorporado, apresentando de maneira clara e organizada as diversas opções disponíveis no sistema. Isso não apenas simplifica a navegação, mas também oferece uma visão rápida das funcionalidades acessíveis, contribuindo para a eficiência na utilização.

O centro da tela é ocupado pelo dashboard, um espaço dinâmico e informativo que apresenta cartões indicativos de diferentes categorias de documentos. Esses cards destacam documentos novos, em andamento, pendentes, em atraso e aqueles com prazo para o dia, proporcionando uma visão consolidada do estado geral dos projetos.

Figura 23 – Protótipo da Tela de Cadastro de Estado

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Fonte: Elaborado pelos autores.

O protótipo da tela de cadastro de estado no sistema de gerenciamento de obras demonstra um design funcional e prático, priorizando a eficiência na gestão dos estados. A tabela no centro da tela apresenta uma lista completa de estados cadastrados, fornecendo uma visão geral rápida e organizada.

Os botões de ação associados a cada entrada da tabela oferecem funcionalidades cruciais, como editar e excluir estados, permitindo aos usuários realizarem operações específicas de forma direta e intuitiva.

A barra de pesquisa localizada na parte superior da tela proporciona uma ferramenta valiosa para a localização rápida de estados específicos na lista. Essa funcionalidade é reforçada pelo botão de adição de novo estado, situado ao lado direito da barra de pesquisa. Esse botão permite a inclusão eficiente de novos estados no sistema, contribuindo para a atualização e expansão contínua da base de dados.

Ao integrar esses elementos, a tela de cadastro de estado oferece uma solução abrangente para a administração e manutenção dos estados no sistema de gerenciamento de obras. A combinação de uma interface intuitiva, funcionalidades de pesquisa e operações diretas melhora significativamente a experiência do usuário ao lidar com informações estaduais.

Figura 24 – Protótipo da Tela de Cadastro de Cidade

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Fonte: Elaborado pelos autores.

A tela de cadastro de cidade no sistema de gerenciamento de obras apresenta um design intuitivo e eficiente, priorizando a facilidade de uso para os usuários. A tabela no centro da tela exibe uma lista completa das cidades cadastradas, proporcionando uma visão geral fácil de entender.

Os botões de ação associados a cada entrada na tabela oferecem funcionalidades essenciais, permitindo aos usuários editarem ou excluírem cidades de maneira direta e conveniente.

Na parte superior da tela, uma barra de pesquisa oferece uma maneira rápida e eficaz de localizar cidades específicas na lista. Complementando essa funcionalidade, o botão de adicionar nova cidade, situado ao lado direito da barra de pesquisa, simplifica o processo de inclusão de novas informações no sistema.

A integração desses elementos cria uma experiência de usuário coesa e eficaz na administração das informações relacionadas às cidades. A combinação de uma interface clara, recursos de pesquisa e operações diretas contribui para a agilidade e eficiência na gestão de dados relacionados às cidades no contexto do gerenciamento de obras.

# BANCO DE DADOS

Um banco de dados é uma coleção organizada de dados armazenados eletronicamente em um sistema de computador, geralmente controlado por um Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados, a maioria dos bancos de dados usa a linguagem de consulta estruturada (SQL) para escrever e consultar dados.

Segundo o site Oracle “SQL é uma linguagem de programação usada por quase todos os bancos de dados relacionais para consultar, manipular e definir dados e fornecer controle de acesso. O SQL foi desenvolvido pela primeira vez na IBM nos anos 1970, com a Oracle como principal contribuinte, o que levou à implementação do padrão SQL ANSI; o SQL estimulou muitas extensões de empresas como IBM, Oracle e Microsoft. Embora o SQL ainda seja amplamente usado hoje em dia, novas linguagens de programação estão começando a aparecer.”

Silberschatz (2012), no livro Sistemas de Banco de Dados, os Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBDs) são essenciais para a organização e gestão dos dados, assegurando a integridade e a segurança desses dados. Ele afirma que os bancos de dados possibilitam a manipulação mais eficaz de grandes quantidades de dados, simplificando a busca e atualização.

## Modelo Entidade Relacionamento

Silberschatz (2012) diz que, o Modelo Entidade-Relacionamento (MER) é um método muito importante para a modelagem de dados, possibilitando a representação gráfica da estrutura de um banco de dados. O MER apresenta conceitos como entidades, atributos e relações para detalhar as informações e interações existentes no sistema. É crucial para converter as necessidades do mundo real em um modelo lógico que possa fundamentar a implementação do banco de dados. Esta estratégia simplifica a compreensão e a comunicação entre programadores e partes interessadas, além de auxiliar na identificação das principais entidades e suas relações, assegurando que o sistema corresponda às expectativas e demandas dos usuários.

Teorey (2011) reforça essa perspectiva ao enfatizar que o MER é essencial na etapa de projeto conceitual. Ele oferece aos arquitetos uma perspectiva nítida das estruturas de dados que serão postas em prática. O MER não apenas auxilia na identificação de entidades e seus atributos, mas também evidencia a interação entre essas entidades, o que é crucial para a integridade do banco de dados.

O mapeamento objeto-relacional tem como objetivo ligar noções de programação orientada a objetos, como classes e atributos, até componentes de um banco de dados relacional, tabelas e colunas. Este processo promove a interação entre as duas metodologias, garantindo que as normas de negócio estabelecidas no código sejam espelhadas no banco de dados. Segundo Teorey (2011), esse mapeamento é crucial para preservar a consistência e integridade dos dados, facilitando a manutenção e progresso de sistemas complexos que empregam ambas as estratégias.

Na Figura 25 mostra um exemplo no contexto do projeto atual.

Figura 25 – Mapeamento do Objeto Relacional



Fonte: Elaborado pelos autores.

## Script das tabelas

Segundo o livro “Banco de dados: Projeto e Implementação”, os scripts são as instruções ou comandos escritos em uma linguagem de consulta estruturada (SQL). Elas são utilizadas para definir a estrutura de um banco de dados relacional.

A seguir, serão apresentados os scripts do banco de dados, gerados automaticamente pelo Entity Framework, com base no contexto atual da aplicação. Esses scripts representam a estrutura das tabelas, relacionamentos e demais componentes necessários para o funcionamento correto do sistema, facilitando a integração entre a camada de aplicação e o banco de dados.

“Segundo a Microsoft O EF (Entity Framework) é um mapeador relacional de objeto que permite aos desenvolvedores do .NET trabalhar com os dados relacionais usando objetos específicos do domínio. Com ele, não há a necessidade da maioria dos códigos de acesso a dados que os desenvolvedores geralmente precisam para escrever.

Quadro 24 – Tabela Bairro

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Bairro (**  idbairro integer NOT NULL,  nomebairro character varying(50) NOT NULL,  idcidade integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 25 – Tabela Cidade

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Cidade (**  idcidade integer NOT NULL,  nomecidade character varying(100) NOT NULL,  idestado integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 26 – Tabela Configuração

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Configuracao (**  idconfiguracao integer NOT NULL,  valorconfiguracao boolean NOT NULL,  descricaoconfiguracao text NOT NULL,  tipoconfiguracao text NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 27 – Tabela Documentoprocesso

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Documentoprocesso (**  iddocumentoprocesso uuid NOT NULL,  identificacaodocumento character varying(50) NOT NULL,  descricaodocumento character varying(500) NOT NULL,  observacaodocumento character varying(300) NOT NULL,  arquivodocumento bytea NOT NULL,  statusdocumentoprocesso integer NOT NULL,  idprocesso uuid NOT NULL,  idtipodocumentoetapa integer NOT NULL,  idresponsavel integer,  idaprovador integer  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 28 – Tabela Engenheiro

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Engenheiro (**  idengenheiro integer NOT NULL,  imagempessoa text NOT NULL,  nomepessoa character varying(70) NOT NULL,  emailpessoa text NOT NULL,  telefonepessoa character varying(15) NOT NULL,  cpfcnpjpessoa character varying(18) NOT NULL,  rgiepessoa character varying(15) NOT NULL,  creaengenheiro character varying(8) NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 29 – Tabela Etapa

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Etapa (**  idetapa integer NOT NULL,  nomeetapa character varying(50) NOT NULL,  descricaoetapa character varying(500) NOT NULL,  posicaoetapa integer NOT NULL,  statusetapa integer NOT NULL,  idtipoprocesso integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 30 – Tabela Fiscal

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Fiscal (**  idfiscal integer NOT NULL,  imagempessoa text NOT NULL,  nomepessoa character varying(70) NOT NULL,  emailpessoa text NOT NULL,  telefonepessoa character varying(15) NOT NULL,  cpfcnpjpessoa character varying(18) NOT NULL,  rgiepessoa character varying(15) NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 31 – Tabela Imovel

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Imovel (**  idimovel integer NOT NULL,  imagemimovel text,  inscricaocadastral text NOT NULL,  numeroimovel character varying(6) NOT NULL,  areaterreno text NOT NULL,  areacomstruida text NOT NULL,  condicoessolo text NOT NULL,  valorvenal text NOT NULL,  valormercado text NOT NULL,  localizacaogeografica text,  idlogradouro integer NOT NULL,  idproprietario integer NOT NULL,  idcontribuinte integer NOT NULL,  idtopografia integer NOT NULL,  iduso integer NOT NULL,  idocupacaoatual integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 32 – Tabela Infraestrutura

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Infraestrutura (**  idinfraestrutura integer NOT NULL,  nomeinfraestrutura character varying(50) NOT NULL,  idtipoinfraestrutura integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 33 – Tabela Instalação

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Instalacao (**  idinstalacao integer NOT NULL,  datainstalacao character varying(10) NOT NULL,  situacaoinstalacao text NOT NULL,  idinfraestrutura integer NOT NULL,  idimovel integer NOT NULL,  idengenheiro integer  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 34 – Tabela Logradouro

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Logradouro (**  idlogradouro integer NOT NULL,  ceplogradouro character varying(9) NOT NULL,  rualogradouro character varying(100) NOT NULL,  "numeroInicial" character varying(10) NOT NULL,  "numeroFinal" character varying(10) NOT NULL,  idbairro integer NOT NULL,  idtipologradouro integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 35 – Tabela Municipe

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Municipe (**  idmunicipe integer NOT NULL,  imagempessoa text NOT NULL,  nomepessoa character varying(70) NOT NULL,  emailpessoa text NOT NULL,  telefonepessoa character varying(18) NOT NULL,  cpfcnpjpessoa character varying(18) NOT NULL,  rgiepessoa character varying(15) NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 36 – Tabela Ocupacaoatual

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Ocupacaoatual (**  idocupacaoatual integer NOT NULL,  nomeocupacaoatual character varying(50) NOT NULL,  descricaoocupacaoatual text NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 37 – Tabela Processo

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Processo (**  idprocesso uuid NOT NULL,  identificacaoprocesso character varying(50) NOT NULL,  descricaoprocesso character varying(500) NOT NULL,  situacaoprocesso character varying(300) NOT NULL,  dataaprovacao character varying(10) NOT NULL,  statusprocesso integer NOT NULL,  idimovel integer NOT NULL,  idtipoprocesso integer NOT NULL,  idengenheiro integer,  idfiscal integer,  idresponsavel integer,  idaprovador integer  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 38 – Tabela Sessao

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Sessao (**  idsessao integer NOT NULL,  datahoraabertura text NOT NULL,  datahorafechamento text,  tokensessao text NOT NULL,  statussessao boolean NOT NULL,  emailpessoa text NOT NULL,  nivelacesso text NOT NULL,  idusuario integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 39 – Tabela Tipodocumento

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Tipodocumento (**  idTipoDocumento integer NOT NULL,  nomeTipoDocumento character varying(50) NOT NULL,  descricaoTipoDocumento character varying(500) NOT NULL,  statustipoprocesso integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 40 – Tabela Tipodocumentoetapa

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Tipodocumentoetapa (**  idtipodocumentoetapa integer NOT NULL,  posicaotipodocumentoetapa integer NOT NULL,  statustipodocumentoetapa integer NOT NULL,  idtipodocumento integer NOT NULL,  idetapa integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 41 - Tipoinfraestrutura

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Tipoinfraestrutura (**  idtipoinfraestrutura integer NOT NULL,  nometipoinfraestrutura character varying(50) NOT NULL,  descricaotipoinfraestrutura character varying(500) NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 42 - Tipologradouro

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Tipologradouro (**  idtipologradouro integer NOT NULL,  codigoinformativo character varying(3) NOT NULL,  descricaotipologradouro character varying(35) NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 43 – Tabela Tipoprocesso

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Tipoprocesso (**  idtipoprocesso integer NOT NULL,  tipoprocesso character varying(50) NOT NULL,  descricaotipoprocesso character varying(500) NOT NULL,  statustipoprocesso integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 44 – Tabela Tipouso

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Tipouso (**  iduso integer NOT NULL,  nomeuso character varying(50) NOT NULL,  descricaouso text NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 45 – Tabela Tipousuario

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Tipousuario (**  idtipousuario integer NOT NULL,  nivelacesso character varying(1) NOT NULL,  nometipousuario character varying(20) NOT NULL,  descricaotipousuario character varying(300) NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 46 – Tabela Topografia

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Topografia (**  idtopografia integer NOT NULL,  nometopografia character varying(50) NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 47 – Tabela Usuario

|  |
| --- |
| **CREATE TABLE Usuario (**  idusuario integer NOT NULL,  imagempessoa text NOT NULL,  nomepessoa character varying(70) NOT NULL,  emailpessoa text NOT NULL,  telefonepessoa character varying(15) NOT NULL,  cpfcnpjpessoa character varying(18) NOT NULL,  rgiepessoa character varying(15) NOT NULL,  senhausuario character varying(50) NOT NULL,  cargousuario character varying(50) NOT NULL,  statususuario boolean NOT NULL,  idtipousuario integer NOT NULL  **);** |

Fonte: Elaborado pelos autores.

## Mapeamento Objeto Relacional – ORM

O Mapeamento Objeto-Relacional (ORM) é um método que simplifica a comunicação entre aplicações baseadas em objetos e bases de dados relacionais. Ele possibilita o mapeamento automático de classes e objetos no código para tabelas e registros no banco de dados, eliminando a necessidade de redigir instruções SQL manuais. Isso facilita o desenvolvimento, mantendo a manipulação de dados dentro da lógica orientada a objetos, o que facilita a manutenção e torna o código mais compreensível (Macoratti, 2019).

Dentro do C#, o Entity Framework é uma das ferramentas fundamentais para ORM. Ele serve como um elo entre o código C# e o banco de dados, administrando a geração, leitura, atualização e eliminação de dados sem que o programador tenha que lidar diretamente com consultas SQL. Com o Entity Framework, o mapeamento entre classes e tabelas é realizado automaticamente através de convenções ou configurações personalizadas, possibilitando ao programador manipular os dados através de classes C# e utilizar funcionalidades como validação, relação entre entidades e gerenciamento de transações, reduzindo a complexidade da persistência de dados (Macoratti, 2019).

# ARQUITETURA DE SOFTWARE

A arquitetura de software refere-se à estrutura fundamental de um sistema de software, incluindo a organização de seus componentes ou módulos e as relações entre esses elementos. Essa estrutura fornece uma visão de alto nível do sistema, guiando o design e a implementação para atender aos requisitos funcionais e não funcionais do software. Além disso, a arquitetura de software visa reduzir o esforço humano necessário para construir e manter um sistema Martin (2019).

Segundo Gonçalves (2021), existem diversos tipos de padrões arquiteturais que funcionam como soluções abrangentes e reutilizáveis de componentes de aplicação, criadas para resolver problemas comuns em contextos específicos. Assim, os padrões representam uma abordagem consistente e reaplicável para desafios recorrentes no desenvolvimento de software.

## 6.1 Arquitetura de desenvolvimento

O desenvolvimento da aplicação foi realizado prioritariamente com o uso de softwares gratuitos. A aplicação, que oferece serviços via API RESTful, segue uma arquitetura de web services baseada nos princípios de Representational State Transfer – REST (AWS, 2024). Essa arquitetura emprega o protocolo HTTP para executar operações CRUD (Create, Read, Update, Delete) sobre os recursos, representados por identificadores uniformes de recursos (URIs). Cada recurso é tratado como uma entidade única e pode ser manipulado por meio dos métodos HTTP padrão, como GET, POST, PUT e DELETE (Sommerville, 2011).

Conforme demonstrado por Sommerville (2011), essa arquitetura de design de sistemas utiliza o formato JSON (JavaScript Object Notation) para a troca de dados entre cliente e servidor. JSON é um padrão leve e de fácil leitura, ideal para a serialização eficiente dos dados, permitindo a comunicação entre diferentes sistemas e linguagens de programação de maneira independente. Esse formato favorece a interoperabilidade e simplifica o intercâmbio de informações entre plataformas distintas.

A arquitetura RESTful adotada também facilita a manutenção e evolução da aplicação, pois cada recurso é projetado para ser desacoplado dos demais, o que permite que atualizações ou modificações em um serviço específico sejam implementadas sem impactar diretamente outros componentes do sistema. Esse desacoplamento estrutural aumenta a modularidade da aplicação e permte que novos recursos sejam integrados facilmente. Além disso, o uso de APIs RESful, junto com o formato JSON, contribui para a escalabilidade horizontal, possibilitando que a aplicação distribua a carga de trabalho entre múltiplos servidores, atendendo a um grande número de requisições de forma eficiente e confiável Aws (2024).

A estrutura do código no backend é composta por vários elementos cruciais que colaboram para uma arquitetura robusta e eficiente. Os DTOs, ou Data Transfer Objects, são peças essenciais nesse contexto, desempenhando um papel vital na transferência eficiente de dados entre diferentes partes da aplicação. Essas estruturas encapsulam informações específicas, frequentemente representando entidades de negócios, otimizando a comunicação entre as camadas da aplicação.

Além dos DTOs, outros componentes fundamentais incluem services, controllers e repositories. Os services representam a camada de lógica de negócios, encapsulando operações e regras específicas do domínio, facilitando a modularização e organização do código. Já os controllers atuam como intermediários entre as requisições do usuário e os services, gerenciando o fluxo de dados e interações. Esses componentes recebem as requisições, acionam operações nos services correspondentes e respondem ao cliente com os resultados apropriados.

Quanto aos repositories, são responsáveis pela interação com o armazenamento de dados, isolando as operações de persistência e permitindo que o restante do sistema interaja com os dados sem se preocupar com os detalhes específicos do armazenamento. Também foram utilizadas APIs, como o Swagger, desempenhando um papel crucial na comunicação eficiente entre diferentes partes do sistema ou sistemas distintos. Essas APIs funcionam como pontes padronizadas para a exposição de funcionalidades e dados, permitindo integrações eficientes de serviços e facilitando a construção de aplicações modulares.

Essa combinação de DTOs, services, controllers, repositories e APIs forma uma arquitetura coesa que promove modularidade, clareza e escalabilidade no desenvolvimento de software.

## 6.1.1 Back-End

A aplicação servidora (back-end), é responsável por gerenciar as funcionalidades principais da aplicação. Quando o usuário interage com o sistema por meio da interface, o servidor processa a solicitação e retorna uma resposta à aplicação, utilizando JSON. Esse componente foi desenvolvido em C# (Microsoft, 2024a), enquanto o gerenciamento de dados é realizado com PostgreSQL, um banco de dados relacional de código aberto.

Durante o desenvolvimento do projeto, identificou-se a necessidade de uma arquitetura em camadas na aplicação servidora (back-end) para organizar e gerenciar as funcionalidades de forma mais eficiente. A estrutura implementada conta com várias camadas, cada uma com responsabilidades específicas.

A camada DTO (Data Transfer Object), conforme Lima (2023), é um padrão de projeto utilizado para transferir dados entre diferentes camadas da aplicação, como o back-end e o front-end, e realiza a validação inicial das informações. A camada Controller, segundo Silvestre (2022), é responsável por receber as solicitações enviadas pela interface do usuário e encaminhá-las para as próximas etapas, acionando métodos de outras camadas conforme necessário.

A camada Service gerencia a lógica de negócios, incluindo a validação e controle de acesso aos dados, enquanto se comunica diretamente com a camada Model, que define as abstrações das classes do projeto. Por fim, a camada Repository, descrita por Barbosa (2021), lida com o acesso aos dados e valida as informações necessárias para a camada Service, estabelecendo uma comunicação direta e eficiente para atender às necessidades de processamento e consulta de dados.

Nesta subseção, será abordada quais foram as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do sistema.

Figura 26 – Logo Visual Studio



Fonte: Microsoft, 2023.

IDE utilizada (Back-End): O Visual Studio, desenvolvido pela Microsoft, é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE), que oferece suporte a diversas linguagens de programação, como C#, C++, Visual Basic e Python. Com um editor de código avançado, ferramentas de depuração integradas e designers visuais para interfaces gráficas, o Visual Studio simplifica o processo de desenvolvimento de software. Ele possui integração com sistemas de controle de versão, facilita a compilação e implantação de aplicativos e é altamente extensível, permitindo que desenvolvedores personalizem o ambiente conforme suas necessidades.

Figura 27 – Linguagem de Programação C#



Fonte: Microsoft, 2023.

Linguagem utilizada (Back-End): O C# é uma linguagem de programação moderna e orientada a objetos desenvolvida pela Microsoft como parte da plataforma .NET. Lançada no início dos anos 2000, destaca-se pela integração com a plataforma .NET, oferecendo interoperabilidade entre diferentes linguagens e sistemas operacionais. Caracterizada por uma sintaxe limpa e expressiva.

Figura 28 – Logo Visual Studio Code.



Fonte: Microsoft, 2023.

IDE utilizada (Front-End): O Visual Studio Code é um IDE leve, mas poderoso. Ele vem com suporte para JavaScript, TypeScript e Node.js e tem um rico ecossistema de extensões para outras linguagens e tempos de execução (como C++, C#, Java, Python, PHP, Go, .NET).

Figura 29 – Logo React



Fonte: Walke, J, 2013.

Linguagem utiliza (Front-End): O React é uma biblioteca JavaScript de código aberto mantida pelo Facebook (atual Meta), projetada para facilitar o desenvolvimento de interfaces de usuário (UI) interativas e eficientes. Lançado em 2013, o React introduz o conceito de "componentes", permitindo a construção de UIs reutilizáveis e modularizadas.

## 6.1.2 Front-End - Web

A aplicação servidora (back-end), é responsável por gerenciar as funcionalidades principais da aplicação. Quando o usuário interage com o sistema por meio da interface, o servidor processa a solicitação e retorna uma resposta à aplicação, utilizando JSON. Esse componente foi desenvolvido em C# (Microsoft, 2024a), enquanto o gerenciamento de dados é realizado com PostgreSQL, um banco de dados relacional de código aberto.

Durante o desenvolvimento do projeto, identificou-se a necessidade de uma arquitetura em camadas na aplicação servidora (back-end) para organizar e gerenciar as funcionalidades de forma mais eficiente. A estrutura implementada conta com várias camadas, cada uma com responsabilidades específicas.

A camada DTO (Data Transfer Object), conforme Lima (2023), é um padrão de projeto utilizado para transferir dados entre diferentes camadas da aplicação, como o back-end e o front-end, e realiza a validação inicial das informações. A camada Controller, segundo Silvestre (2022), é responsável por receber as solicitações enviadas pela interface do usuário e encaminhá-las para as próximas etapas, acionando métodos de outras camadas conforme necessário.

A camada Service gerencia a lógica de negócios, incluindo a validação e controle de acesso aos dados, enquanto se comunica diretamente com a camada Model, que define as abstrações das classes do projeto. Por fim, a camada Repository, descrita por Barbosa (2021), lida com o acesso aos dados e valida as informações necessárias para a camada Service, estabelecendo uma comunicação direta e eficiente para atender às necessidades de processamento e consulta de dados.

Nesta subseção, será abordada quais foram as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do sistema.

Figura 26 – Logo Visual Studio



Fonte: Microsoft, 2023.

IDE utilizada (Back-End): O Visual Studio, desenvolvido pela Microsoft, é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE), que oferece suporte a diversas linguagens de programação, como C#, C++, Visual Basic e Python. Com um editor de código avançado, ferramentas de depuração integradas e designers visuais para interfaces gráficas, o Visual Studio simplifica o processo de desenvolvimento de software. Ele possui integração com sistemas de controle de versão, facilita a compilação e implantação de aplicativos e é altamente extensível, permitindo que desenvolvedores personalizem o ambiente conforme suas necessidades.

Figura 27 – Linguagem de Programação C#



Fonte: Microsoft, 2023.

Linguagem utilizada (Back-End): O C# é uma linguagem de programação moderna e orientada a objetos desenvolvida pela Microsoft como parte da plataforma .NET. Lançada no início dos anos 2000, destaca-se pela integração com a plataforma .NET, oferecendo interoperabilidade entre diferentes linguagens e sistemas operacionais. Caracterizada por uma sintaxe limpa e expressiva.

Figura 28 – Logo Visual Studio Code.



Fonte: Microsoft, 2023.

IDE utilizada (Front-End): O Visual Studio Code é um IDE leve, mas poderoso. Ele vem com suporte para JavaScript, TypeScript e Node.js e tem um rico ecossistema de extensões para outras linguagens e tempos de execução (como C++, C#, Java, Python, PHP, Go, .NET).

Figura 29 – Logo React



Fonte: Walke, J, 2013.

Linguagem utiliza (Front-End): O React é uma biblioteca JavaScript de código aberto mantida pelo Facebook (atual Meta), projetada para facilitar o desenvolvimento de interfaces de usuário (UI) interativas e eficientes. Lançado em 2013, o React introduz o conceito de "componentes", permitindo a construção de UIs reutilizáveis e modularizadas.

## 6.2 Telas do sistema

As telas em um sistema desempenham um papel crucial na experiência do usuário e na eficácia geral na plataforma. Elas servem como interface principal entre os usuários e as funcionalidades oferecidas pelo sistema.

A usabilidade é a primeira consideração, tendo em vista que telas bem projetadas e intuitivas facilitam a navegação e utilização do sistema, contribuindo para uma interação mais eficiente e agradável. A Experiência do Usuário (UX) também é impactada diretamente pela qualidade das telas, onde uma interface bem elaborada promove uma experiência positiva, enquanto uma interface confusa pode gerar frustração.

Além disso, uma interface intuitiva facilita o aprendizado do sistema, permitindo que novos usuários se familiarizem rapidamente com as funcionalidades e navegação. A consistência visual entre as telas é essencial para uma experiência coesa, enquanto a acessibilidade é uma consideração crucial para garantir que o sistema seja utilizável por uma variedade de usuários.

Figura 30 – Tela de Login



Fonte: Elaborado pelos autores.

A interface de login representa a principal porta de entrada para acessar o sistema, sendo concebida com opções e campos intuitivos para proporcionar ao usuário uma experiência de acesso rápida e descomplicada. A obtenção das credenciais de login é atribuída ao administrador do sistema. Ao preencher os campos e pressionar o botão de entrada, o sistema realiza uma validação junto ao banco de dados para verificar a autenticidade das informações fornecidas. Se as credenciais forem válidas, o usuário é redirecionado à tela inicial. Em contrapartida, caso não haja correspondência nos dados do banco, o sistema emite uma mensagem informando sobre a incorreção dos dados.

Figura 31 – Tela de Início

Interface gráfica do usuário, Site

Descrição gerada automaticamente

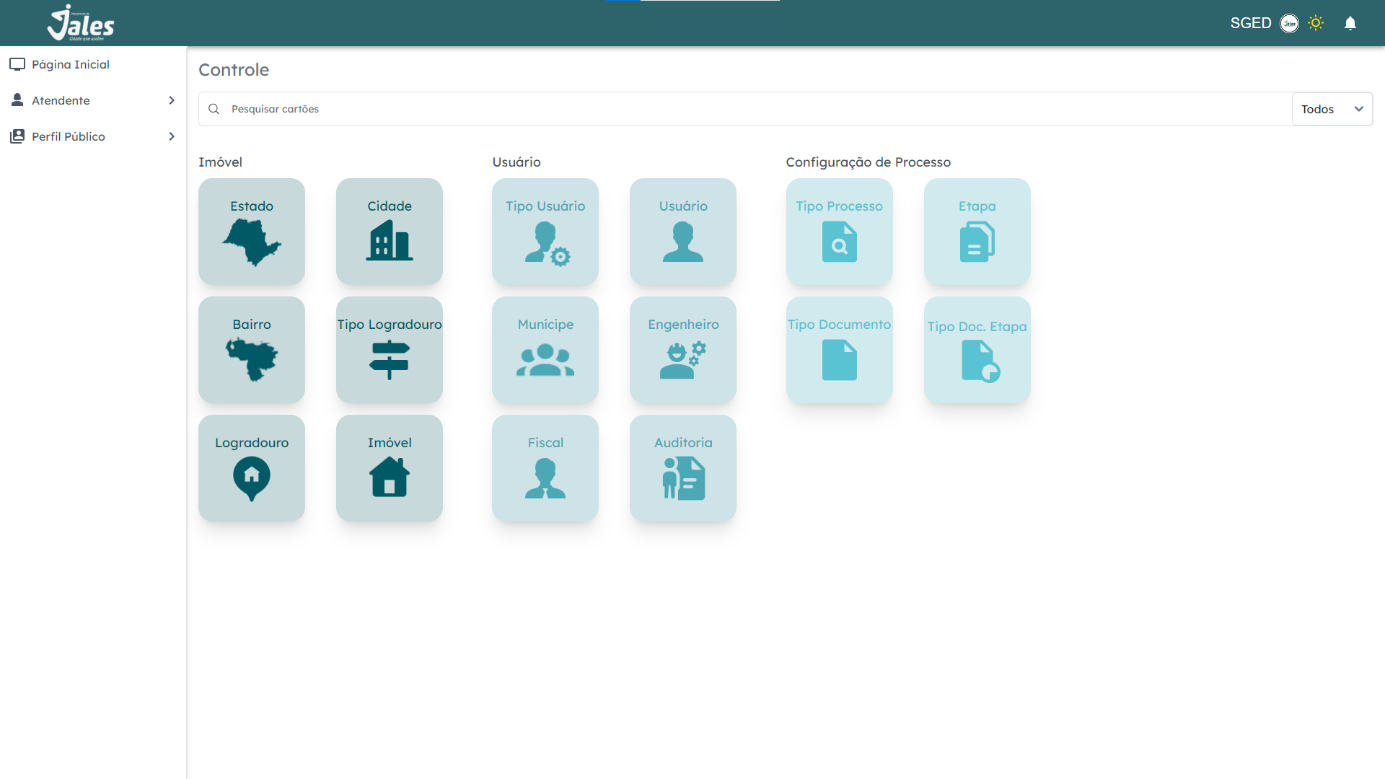
Fonte: Elaborado pelos autores.

Na página inicial do sistema, a barra de navegação superior exibe a identidade visual da Prefeitura de Jales, incluindo a logo, o nome do usuário, notificações e detalhes do perfil. À esquerda, uma segunda barra de navegação focaliza a interação do usuário com as diversas opções oferecidas pelo software.

No centro da página, são apresentados o status e andamento das atividades e arquivos cadastrados. Essa seção proporciona uma visão abrangente, destacando novos cadastros, processos em andamento, pendências, itens em atraso e aqueles com prazo para o dia atual. Adicionalmente, é possível visualizar, em formato de tabela, os últimos andamentos e arquivos registrados.

A função principal da tela inicial é oferecer ao usuário uma visão detalhada e informativa. As informações são apresentadas de maneira clara e objetiva, possibilitando ao usuário uma verificação rápida e precisa de documentos quando necessário, contribuindo para uma experiência eficiente e assertiva.

Figura 32 – Tela Principal de Controle



Fonte: Elaborado pelos autores.

Na página principal de controle, apresentam-se cartões que oferecem ao usuário a escolha da função de cadastro e visualização de dados desejada. Este design foi cuidadosamente planejado para proporcionar uma experiência intuitiva, permitindo ao usuário acessar as informações de maneira ágil e eficiente.

O propósito central dessa tela é distribuir as diversas funcionalidades de cadastro de forma organizada, garantindo que o usuário possa acessar as diferentes opções disponíveis no sistema de maneira fácil e sem dificuldades.

Figura 33 – Tela de Cadastro de Estado



Fonte: Elaborado pelos autores.

A interface destinada ao cadastro de estados foi concebida com o objetivo de proporcionar facilidade de compreensão e simplicidade na execução das funções. Nela, encontramos uma barra de pesquisa que possibilita a busca por informações específicas, como o nome do estado. No canto superior direito, encontra-se um botão para a adição de um novo estado.

O centro da tela apresenta uma tabela contendo as informações referentes aos estados cadastrados, permitindo a realização de ações como edição e remoção. O propósito dessa tela reside em oferecer uma ferramenta intuitiva e eficaz para o gerenciamento dos estados, facilitando o processo de cadastro e manipulação desses dados de forma ágil e direta.

Figura 34 – Tela de Cadastro de Cidade



Fonte: Elaborado pelos autores.

A tela de cadastro de cidade segue uma abordagem semelhante à tela de cadastro de estado, visando proporcionar uma experiência consistente e intuitiva para o usuário.

Nessa interface, é possível encontrar uma disposição amigável e compreensível dos campos de preenchimento, com uma barra de pesquisa na parte superior que permite a busca por informações específicas, como o nome da cidade. Na lateral direita superior, o botão para adicionar uma nova cidade facilita a inclusão de dados.

O elemento central da tela consiste em uma tabela que organiza as informações relativas às cidades cadastradas. Dentro dessa tabela, o usuário pode executar ações de edição e remoção conforme necessário.

O propósito essencial da tela de cadastro de cidade é oferecer uma ferramenta eficaz para a administração de informações relacionadas às cidades. Sua estrutura intuitiva e funcionalidades simplificadas buscam facilitar o processo de cadastramento e gerenciamento de dados, contribuindo para uma experiência fluida e eficiente.

**Figura 35** – Tela de Cadastro de Usuário



Fonte: Elaborado pelos autores.

A tela de cadastro de usuário segue uma estrutura semelhante às telas anteriores, porém, incorpora um novo elemento significativo: o status do usuário. Essa adição proporciona uma visão adicional sobre o estado ou permissões associadas a cada usuário no sistema.

Assim como nas telas anteriores, a interface é projetada com clareza e simplicidade, apresentando campos de preenchimento e uma barra de pesquisa na parte superior para facilitar a localização de informações específicas. A presença de um botão na lateral direita superior permite a adição de novos usuários, tornando o processo de cadastro eficiente.

O ponto central da tela consiste em uma tabela que exibe as informações dos usuários cadastrados, agora incluindo o status correspondente a cada um. Além das ações de edição e remoção, o usuário pode gerenciar o status de outros usuários conforme necessário.

O propósito fundamental da tela de cadastro de usuário é oferecer uma ferramenta robusta para o gerenciamento de informações de usuários no sistema, proporcionando não apenas os dados tradicionais de cadastro, mas também um controle claro sobre o status associado a cada usuário, contribuindo para uma administração eficaz e personalizada de permissões e acessos.

Figura 36 – Tela de Cadastro de Tipo de Usuário

 Fonte: Elaborado pelos autores.

A tela de cadastro de tipo de usuário apresenta uma estrutura semelhante às telas anteriores, no entanto, diferencia-se ao já incluir, por padrão, alguns tipos de usuários predefinidos, cada um associado a configurações específicas de permissões dentro do sistema.

Assim como nas interfaces anteriores, essa tela é projetada com campos de preenchimento e uma barra de pesquisa, oferecendo praticidade na localização de informações específicas. A presença de um botão na lateral direita superior permite adicionar novos tipos de usuários, personalizando ainda mais as permissões dentro do sistema.

O componente central da tela é uma tabela que exibe os tipos de usuários cadastrados, incluindo aqueles predefinidos. Além das ações de edição e remoção, o usuário pode gerenciar as permissões associadas a cada tipo de usuário, adaptando-as conforme necessário.

O propósito essencial da tela de cadastro de tipo de usuário é fornecer uma ferramenta eficiente para a gestão das permissões dentro do sistema. Ao oferecer tipos de usuários predefinidos, ela simplifica o processo de atribuição de permissões, contribuindo para uma administração mais estruturada e segura das funcionalidades disponíveis para diferentes usuários no ambiente do sistema.

# CONCLUSÃO

Em conclusão, o desenvolvimento do SGED (Sistema de Gestão de Documentos) tem apresentado resultados promissores, confirmando que sua arquitetura e lógica atendem amplamente aos requisitos definidos pela Secretaria de Obras. A estrutura de níveis de acesso e controle de ações assegura que cada usuário realize atividades dentro de seu escopo autorizado, com validação e deliberação tanto no *front-end* quanto no *back-end* do sistema, garantindo segurança contra acessos não autorizados. Essa organização hierárquica facilita a delegação de tarefas, preservando a confidencialidade de informações restritas a determinados níveis, como o de estagiário.

Embora nem todas as funcionalidades previstas tenham sido implementadas para a fase de implantação, as principais já estão desenvolvidas compõem o núcleo funcional do sistema, onde todos os dados externos são centralizados. Esse núcleo permite a gestão segura de processos e documentos, além do acompanhamento do progresso e do status atual, validando a integridade dos arquivos por meio de um hash SHA-256, que acompanha cada transação com a API.

Adicionalmente, o SGED foi projetado para atender às necessidades de longo prazo do cliente, armazenando dados de forma segura e acessível para auditorias ou verificações. Isso garante que o sistema possa ser utilizado de maneira confiável, preservando a integridade e a disponibilidade das informações para consultas por autoridades, se necessário.

Atualmente, o sistema encontra-se em fase de homologação junto à Secretaria de Obras, passando por uma etapa de testes com o cliente para verificar a correta aderência do processo automatizado às necessidades reais dos usuários. Para versões futuras, prevê-se a implementação de um módulo de análise de dados, que permitirá ao usuário obter uma visão abrangente da gestão da secretaria no que diz respeito à aprovação dos processos de obras.

# REFERÊNCIAS

AMSTEL, Frederick van. [**Personas e cenários para antecipar o futuro**](http://usabilidoido.com.br/personas_e_cenarios_para_antecipar_o_futuro_.html)***.*** 2007. Disponível em: <https://www.usabilidoido.com.br/personas\_e\_cenarios\_para\_antecipar\_o\_futuro\_.html>. Acesso em: 26 nov. 2023.

AWARI. **Entenda a importância de wireframes para UI/UX Design.** 2022. Disponível em: < https://awari.com.br/entenda-a-importancia-de-wireframes-para-ui-ux-design/?utm\_source=blog&utm\_campaign=projeto+blog&utm\_medium=Entenda%20a%20importância%20e%20wireframes%20para%20UI/UX%20Design>. Acesso em: 27 nov. 2023.

AWS. **O que é uma API RESTful?.** Amazon Web Service, 2024.Disponível em: https://aws.amazon.com/pt/what-is/restful-api/. Acesso 20 out. 2024.

AMAZON Web Services. **O que é uma API RESTful? 2024**. Disponível em: <https://aws.amazon.com/pt/what-is/restful-api/>. Acesso em: 07 nov. 2024.

COSTA, L. **Prefeitura orienta sobre a importância de ter uma construção regularizada**, 2020. Disponível em: https://imperatriz.ma.gov.br/noticias/planejamento/importancia-de-se-ter-uma-construcao-regularizada.html. Acesso em 13 jun. 2024.

DAVIS, A. M. (1993). ***Software requirements: objects, functions, & states***. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

DEVMEDIA. **Levantamento de Requisitos.** 2023. Disponível em: < https://www.devmedia.com.br/levantamento-de-requisitos/>. Acesso em 22 out. 2023.

DEVMEDIA. **O que é UML e Diagramas de Caso de Uso: Introdução Prática à UML.** 2012. Disponível em: < https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>. Acesso em 27 maio. 2024.

GONÇALVES, Marcelo M. **Arquitetura de Software: Estilos e Padrões de Design.** 2021. Disponível em: < https://medium.com/@marcelomg21/arquitetura-de-software-estilos-e-padr%C3%B5es-de-design-50d62d684ef2>. Acesso em 24 nov. 2023.

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML 2 Uma Abordagem prática**, São Paulo: Novatec, 20011.

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML Uma Abordagem prática**, 3 ed. São Paulo: Novatec, 2008.

IBM. **O que é uma API?.** 2023. Disponível: <https://www.ibm.com/br-pt/topics/api>. Acesso: 03 dez. 2023.

LISBOA, Ândlei. **Por que criar Personas?.** Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/por-que-criar-personas-bc796a1ffc7e>. Acesso em: 26 nov. 2023.

LUCIDCHART. **O que é um diagrama de sequência UML?**. Disponível:

<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-de-sequencia-uml>. Acesso em: 07 jun. 2024.

MACORATTI, J. (2019). **Entity Framework Core - Mapeando um Banco de Dados Relacional**. Novatec Editora.

MAGALHÃES, R. M., MELLO, L. C. B., BANDEIRA, R. A. de M. **Planejamento e controle de obras civis: estudo de caso múltiplo em construtoras no Rio de Janeiro.** *Gestão & Produção*, 25(1), 44-55, 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0104-530X2079-15>.

MARTIN, Robert C. **Arquitetura limpa: O guia do artesão para estrutura e design de software**.

MICROSOFT**. Criar DTOs (objetos de transferência de dados).** 17 julho 2023. Disponível: <https://learn.microsoft.com/pt-br/aspnet/web-api/overview/data/using-web-api-with-entity-framework/part-5>. Acesso em: 03 dez. 2023.

MICROSOFT. **O que é o Visual Studio?**. 28 outubro 2023.

Disponível: <https://learn.microsoft.com/pt-br/visualstudio/get-started/visual-studio-ide?view=vs-2022>. Acesso em: 03 dez. 2023.

MICROSOFT. **Um tour pela linguagem C#**. 15 fevereiro 2023. Disponível: <https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/tour-of-csharp/>. Acesso em: 03 dez. 2023.

MICROSOFT. **Visual Studio Code.** 2023. Disponível: **<**https://visualstudio.microsoft.com/pt-br/#vscode-section**>**. Acesso em: 03 dez. 2023.

MICROSOFT. **O que é o Visual Studio?.** Disponível: <https://learn.microsoft.com/pt-br/visualstudio/get-started/visual-studio-ide?view=vs-2022>. Acesso em: 03 dez. 2023.

NEVES, V. **React: o que é, como funciona e um Guia dessa popular ferramenta JS.** 17 janeiro 2023. Disponível: < https://www.alura.com.br/artigos/react-js>. Acesso em: 03 dez. 2023.

ORACLE. **O que é um Banco de Dados?.** 2023. Disponível:https://www.oracle.com/br/database/what-is-database/>. Acesso em: 21 nov. 2023.

WATRALL, E; SIARTO, J. **Use A Cabeça! Web Design**. Alta Books, 2009.   
  
OLIVEIRA, D. **MER e DER: Definições, Banco de Dados e Exemplos**. 18 setembro 2023. Disponível:<https://www.alura.com.br/artigos/mer-e-der-funcoes>. Acesso em: 21 nov. 2023.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. 8. ed. São Paulo: Pearson Addison-Wesley, 2007.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software / Ian Sommerville** ; tradução Ivan Bosnic e Kalinka G. de O. Gonçalves; revisão técnica Kechi Hirama. — 9. ed. — São Paulo : Pearson

Prentice Hall, 2011.

PRESSMAN, R. S. (2016). **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional** (8ª ed.). AMGH.

SILBERSCHATZ, Abraham. **Sistemas de Banco de Dados**. 6. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2012.

TEOREY, Toby J. **Projeto e Modelagem de Banco de Dados**. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2011.

MICROSOFT. "**Documentação do Entity Framework."** Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-br/aspnet/entity-framework>. Acesso em: 3 out. 2024.