

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
PUC Minas Virtual

Anna Karolina de Souza Freitas
Arthur Hudson Ferreira Machado
Elder Ferreira Ramos
Felipe Maurício Ribeiro Nascente
Raniel Adriano de Souza Araújo
Vinícius César Andrade Gomes
Wilson Eduardo Sousa Santos

ACOLHER

Plataforma de gerenciamento de doações

Belo Horizonte

2022

Anna Karolina de Souza Freitas
Arthur Hudson Ferreira Machado
Elder Ferreira Ramos
Felipe Maurício Ribeiro Nascente
Raniel Adriano de Souza Araújo
Vinícius César Andrade Gomes
Wilson Eduardo Sousa Santos

Projeto: Desenvolvimento de uma Aplicação Interativa apresentado ao curso
tecnólogo Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Pontifícia Universidade
Católica de Minas Gerais.

Orientador(a): Bernardo Jeunon de Alencar

Belo Horizonte

2022

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
1.1. PROBLEMA	4
1.2. JUSTIFICATIVA	5
1.3. OBJETIVOS	5
1.4. PÚBLICO ALVO	6
2. ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO	6
2.1. PERSONAS	7
2.2. HISTÓRIA DE USUÁRIO	8
2.3. REQUISITOS DO PROJETO	9
2.3.1. REQUISITOS FUNCIONAIS	9
2.3.2. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	10
2.3.3. DIAGRAMA DE CASOS DE USO	11
3. METODOLOGIA	12
3.1. RELAÇÃO DE AMBIENTE DE TRABALHO	12
3.2. GESTÃO DE CÓDIGO FONTE	12
3.3. GERENCIAMENTO DO PROJETO	13
4. PROJETO DE INTERFACE	14
4.1 WIREFRAMES	14
4.2.1 TELA HOME PAGE	15
4.2.2 TELA INSPIRE-SE	16
4.2.3 TELA FAÇA PARTE	16
4.2.4 TELA QUEM SOMOS	17
4.2.5 TELA PONTO DE APOIO	17
4.2.6 TELA CONTATOS	18
4.3. DIAGRAMA DE CLASSES	19
4.4. DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS	20
4.5. MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO	21
4.6. PROJETO DA BASE DE DADOS	22
4.6.1 ENTIDADES	22
4.6.2 ATRIBUTOS	22
4.6.3 REGRAS DE NEGÓCIO	22
4.7. PLANO DE TESTES DE SOFTWARE	24
CENÁRIO 01 – VALIDAÇÃO DE LOGIN DE USUÁRIO	24
CENÁRIO 02 - VALIDAÇÃO DA FUNÇÃO DE DOAÇÃO (VIA PIX)	25
CENÁRIO 03 - VALIDAÇÃO DE CADASTROS DE USUÁRIOS NA BASE DE DADOS	25
CENÁRIO 04 - VALIDAÇÃO DE ITENS CADASTRADOS NA BASE DE DADOS	26
4.8. PLANO DE TESTES DE USABILIDADE	27

1. INTRODUÇÃO

Acolher: Página Web voltada para o gerenciamento de doações, atendendo a comunidades afetadas por desastres, seja natural ou provocados pelo homem. A plataforma tem a finalidade de ajudar pessoas que se encontram em situações de vulnerabilidade.

1.1. PROBLEMA

Conforme a definição da Defesa Civil, desastres são eventos adversos que causam grandes impactos na sociedade, e eles podem ser diferenciados em função da origem, sendo classificados como humanos ou naturais. Aqueles ocorrem por fatores como: excesso de chuva, deslizamentos, entre outros. Afetando, geralmente, pessoas que residem em determinadas regiões de risco e de baixa renda, já estes (desabamentos, rupturas de barragens...), afetam um público diverso de pessoas e acarretam grandes prejuízos financeiros na localidade recorrente.

Entre os anos de 2012 a 2017, os desastres naturais causaram mais R\$244,9 bilhões, de prejuízos no Brasil, com 53,6 milhões de pessoas afetadas o que corresponde a 25% da população brasileira, conforme aponta o relatório do observatório de desastres naturais. Os afetados se tornam carentes de uma série de produtos para garantir sua sobrevivência, nesse contexto a eficiência e agilidade para conectar doadores aos pontos de distribuição de bens ou apoio aos afetados se torna um fator essencial.

No entanto, a ausência de transparência das plataformas de doação desmotiva possíveis doadores, a exemplo disso, a ausência da informação de como o dinheiro será usado, seu direcionamento final ou as formas de verificar seu uso causam desconfiança e suspeita, fatores que somados a grande quantidade de fraudes que ocorrem na internet, muitos preferem não correr o risco de serem ludibriados e não doam.

O site Acolher tem como objetivo suprir as necessidades elencadas, por meio de sua interface de fácil acesso e manuseio é possível doar de forma simples e rápida, todas as informações relativas ao direcionamento do recurso financeiro disposto serão fornecidas ao doador, bem como para onde e qual entidade a receberá, sendo todas as instituições parceiras listadas no site com seus respectivos dados e breve histórico. Caso o usuário deseje doar pessoalmente um recurso físico será indicado para ele um ponto de apoio para, inclusive, acompanhar a coleta. A plataforma Acolher funciona como uma ponte entre o interessado em contribuir e aqueles que estão realizando o acolhimento das vítimas, facilitando e agilizando o suporte no momento da adversidade.

1.2. JUSTIFICATIVA

A proposta da nossa aplicação é o uso da tecnologia para ajudar pessoas vítimas de desastres ambientais em situação de vulnerabilidade. A plataforma *Acolher* tem como função principal catalogar, organizar e direcionar os recursos arrecadados por meio de doações feitas através de voluntários. Utilizando um banco de dados previamente inserido, é possível gerenciar o número de donativos arrecadados, assim como a direta localização dos indivíduos mais necessitados.

Implementar a ferramenta de gerenciamento como um aliado para a correta distribuição aos afetados pelas catástrofes; estimular doações por meio da facilidade em localizar pontos arrecadação, arrecadar e catalogar itens de primeira necessidade como cestas básicas, roupas, dinheiro, alimentos e produtos de higiene para os moradores da região afetada, assim como garantir a ligação entre voluntários e necessitados, são alguns dos pilares levados em consideração ao iniciar o desenvolvimento da plataforma de doações.

1.3. OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho é a criação de uma plataforma de intermediação entre doador, distribuidor e o receptor das doações. Implementando uma página web para auxiliar nas doações destinadas aos moradores de uma comunidade, bairro, aglomerado ou microrregião, afetada por algum desastre.

A finalidade do presente projeto é desenvolver uma aplicação interativa, isto é criar um software que propõe a solução de um problema da vida real com foco na interface com o usuário, na arquitetura de software e estrutura de banco de dados. O projeto *Acolher* possui funções de auxiliar um usuário a realizar doações e informar com transparência dados de itens recebidos, para trazer conforto e segurança na hora de doar. Como funções da aplicação, podemos destacar:

- Cadastro de Usuários
- Informar pontos de apoios próximos do usuário
- Apurar dados de Doação
- Mostrar no mapa os pontos de apoio
- Páginas de reconhecimento de colaboradores

1.4. PÚBLICO ALVO

De acordo com a nossa proposta, o público alvo engloba as pessoas que queiram ajudar os atingidos por algum tipo de desastre, seja oriundo de causa humana ou natural, e acabaram sendo prejudicadas financeiramente e se encontram em situação de fragilidade. A forma de contribuir é por meio de doação de cestas básicas, roupas, itens pessoais, eletrodomésticos ou com dinheiro que será revertido nesses mesmos produtos, sendo que por meio da plataforma o doador poderá decidir para onde seu auxílio será destinado e ter um feedback do seu uso.

A transparência dos dados relacionados as doações será o nosso diferencial, gerando confiança no site, incentivando contribuições, facilitando a divulgação e adesão de novos voluntários. Todos aqueles que sejam economicamente ativos e maiores de 18 anos podem se cadastrar na plataforma e realizar sua doação financeira ou se dirigir a um ponto de apoio previamente escolhido para deixar sua contribuição de itens diversos.

2. ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

A origem do modelo, a forma e concepção da plataforma de doações *Acolher* (arrecadação e gerenciamento), foram oriundas da observação do crescente número de tragédias no ambiente urbano durante os últimos anos somado a popularização e avanços tecnológicos das páginas webs.

Para fundamentar a construção do presente projeto, foram observadas reportagens veiculadas em mídias de comunicação de massa, além de pesquisas na Web relacionadas aos eventos climáticos que atingiram o território nacional. A dificuldade dos voluntários ao localizar pontos de apoio para doar os donativos motivaram o desenvolvimento da solução para encurtar a conexão voluntário/necessitado.

Um case semelhante a solução a ser implantada, pode ser observada no site www.praquemdoar.com.br, *iniciativa divulgada pelo grupo Globo, como a finalidade de unir projetos já em andamento e pessoas que se identificam com o destino de interesse*. A partir dos últimos acontecimentos observados, baseado nas pesquisas e também na consolidação das ideias dos membros desenvolvedores, foram criados personas e histórias de usuários a quem se destina a plataforma *Acolher*.

2.1. PERSONAS

- Annaluh Oliveira

Idade: 39 anos.

Ocupação: Advogada, possui sua própria advocacia.

Motivações: Ela sempre procurando ajudar quem precisa, pois além de estar fazendo o bem para o próximo, também se sente melhor com isto. Annaluh não se sente bem em doar dinheiro, prefere doar bens ou cestas básicas.

- Filipe Afonso

Idade: 23 anos

Ocupação: Estudante.

Motivações: Ele vive em redes sociais, se deparou com um mutirão de gente fazendo campanhas de doação para pessoas que perderam bens materiais por causa da chuva, com isso separou roupas que não lhe servem mais para serem doadas.

- Gabriel Queiroz

Idade: 30 anos

Ocupação: Fundador de uma ONG que ajuda a cuidar de animais feridos e abandonados.

Motivações: Por viver isso na pele, ele está sempre procurando ajudar ONGs e campanhas, João gosta de contribuir com dinheiro pois acha mais fácil, mas possui insegurança.

- Patrícia Figueiredo

Idade: 29 anos

Ocupação: Professora de história, trabalha em uma rede pública.

Motivações: Ela defende muitas causas infantis e ao ver no jornal notícias de enchentes que destruíram casas, se propôs a arrecadar e doar itens de primeira necessidade para crianças.

2.2. HISTÓRIA DE USUÁRIO

Tabela 1 - Personas

	Eu como... [Persona]	...quero/desejo... [O que]	... para... [Por que]
	Annaluh Oliveira	Fazer doações de cestas básicas e bens materiais	Ajudar pessoas em áreas de risco
		Saber quais pontos de apoio estão mais próximos	Levar os itens para serem doados à uma campanha específica.
		Procurar saber sobre a segurança da doação e informação daquela plataforma.	Para se sentir segura em relação a doção e conseguir doar sem medo de golpes.
	Filipe Afonso	Fazer o cadastro para conseguir doar.	Para ser reconhecido pela doação.
		Mobilizar pessoas com o auxílio das redes sociais	Aglutinar voluntários para a realização de doações em todo território nacional
	Gabriel Queiroz	Realizar campanhas para a arrecadação de dinheiro em sua ONG de animais	Destinar recursos para animais abandonados em diferentes regiões
		Cadastrar profissionais veterinários voluntários	Encaminhar veterinários para locais necessitados
	Patrícia Figueiredo	Estimular funcionários e pais de alunos a iniciar uma conduta voluntária	Disponibilizar um ponto de apoio para arrecadação de itens na comunidade
		Angariar doações de estabelecimentos que se identificam com a causa	Arrecadar itens para suprir necessidade básica de crianças em situação de vulnerabilidade

Fonte: Criado pelos autores.

2.3. REQUISITOS DO PROJETO

2.3.1. REQUISITOS FUNCIONAIS

Tabela 2 - Requisitos Funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve possuir uma página de login com usuário e senha	Alta
RF-02	O site deve apresentar um link para criar e gerenciar o acesso do usuário doador	Alta
RF-03	A plataforma deve informar a origem, quantidade de itens arrecadados e o destino das doações.	Alta
RF-04	A aplicação deve permitir o gerenciamento do total de itens recolhidos e destinados.	Alta
RF-05	O site deve gerenciar concordância dos usuários nos termos de conduta e uso da plataforma antes do cadastro.	Alta
RF-06	O programa deve administrar o aceite de política de privacidade ao usuário.	Alta
RF-07	A plataforma deve exibir os nomes de parceiros doadores com maior reconhecimento no rodapé da página	Média
RF-08	Na plataforma será informado os pontos de coleta próximos a casa do doador.	Alta
RF-09	O nome das ONGs e/ou instituições responsáveis por receber as doações bem como seu breve histórico ficarão disponíveis para consulta no site.	Média
RF-10	O site deve administrar áreas de atuação das ONGs parceiras, assim como o destino das doações por elas arrecadadas.	Média
RF-11	Calcular a quantidade de donativos arrecadados	Alta

Fonte: Criada pelos autores.

2.3.2. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Tabela 3 - Requisitos Não Funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet via GitHub.	Alta
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada.	Alta
RNF-03	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge).	Alta
RNF-04	O site deve possuir interface simplificada tornando-o acessível para pessoas com limitações de velocidade de acesso à internet. Visto que o público alvo está em comunidades atingidas por catástrofes.	Média
RNF-05	O site ficará online e disponível aos usuários 24 horas por dia, 7 dias na semana. Com manutenções programadas em horários com baixo número de usuários ativos.	Alta
RNF-06	O site deverá detalhar os itens arrecadados por meio de uma lista de controle acessível aos administradores.	Média
RNF-07	No final da página home haverá um espaço destinado para a logo das instituições e/ou Ongs parceiras a fim de dar credibilidade ao site.	Média

Fonte: Criada pelos autores.

Tabela 4 - Restrições

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 11/12/2022.
RE-02	A plataforma deve se restringir às tecnologias básicas utilizando ferramentas de desenvolvimento BackEnd.
RE-03	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.
RE-04	A plataforma se compromete em não compartilhar históricos de pesquisa, localização em tempo real e dados sensíveis dos usuários.

Fonte: Criada pelos autores.

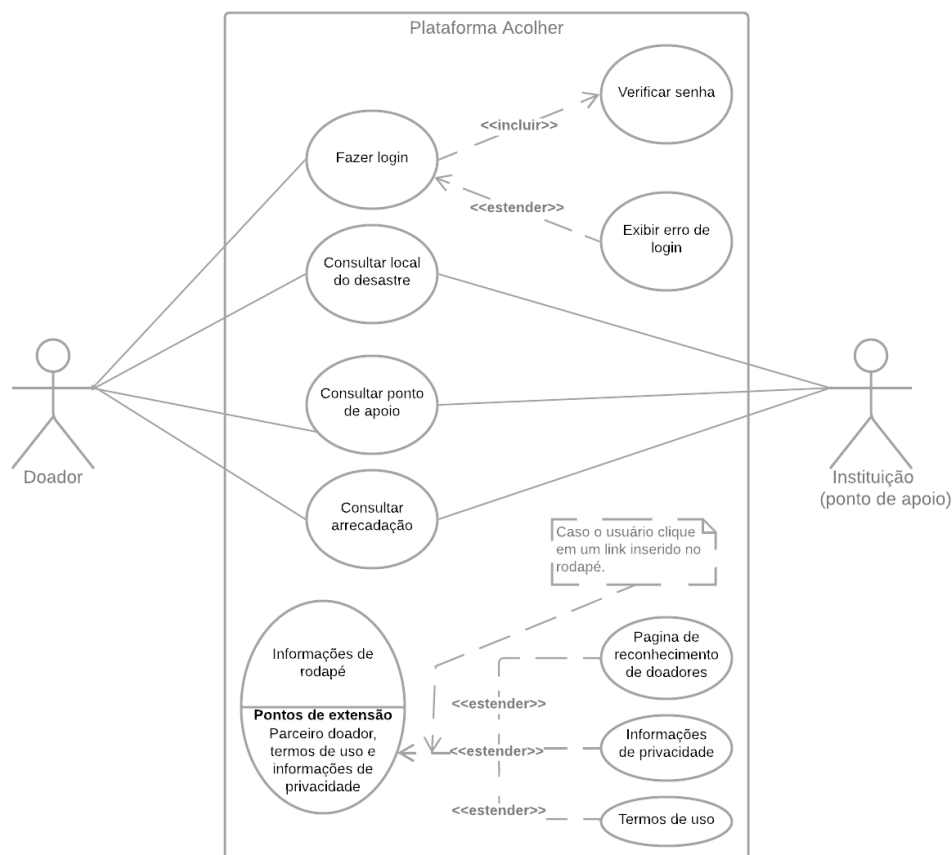
2.3.3. DIAGRAMA DE CASOS DE USO

O portal acolher intermediará as interações entre os doadores e a instituição responsável por administrar as doações aos atingidos. O site gerenciará duas formas de doação: a financeira (via PIX ou TED) e o ponto de apoio para aqueles que desejarem levar os alimentos e/ou itens diversos.

A doação se dará a partir do registro no site, ou tendo cadastro prévio, por meio do login que se inserido incorretamente retorna uma mensagem de erro impossibilitando o usuário de realizar a transferência financeira, mas ainda assim ele poderá acessar o gerenciamento dos desastres realizado pela plataforma, assim como seus respectivos pontos de apoio.

No rodapé da página inicial constará os parceiros do sítio eletrônico, a fim de trazer credibilidade ao mesmo, bem como as informações de privacidade e termos de uso que estarão disponíveis a todos os usuários e administradores da plataforma.

Figura 1 – Diagrama de Fluxo de dados



3. METODOLOGIA

A metodologia contempla as definições de ferramentas utilizadas pela equipe, tanto para a manutenção dos códigos e artefatos, quanto para a organização do time na execução das tarefas do projeto.

3.1. RELAÇÃO DE AMBIENTE DE TRABALHO

Os artefatos do projeto são desenvolvidos a partir de diversas plataformas. A relação dos ambientes com seu respectivo propósito é apresentada na tabela a seguir.

Tabela 5

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	GitHub	Repositório Github
Documentos do projeto	Google Drive	Google Drive
Projeto de Interface e Wireframes	Canva	Canva
Gerenciamento do Projeto	Microsoft Teams	Teams
Diagramação UML	Lucidchart	Lucidchart

3.2. GESTÃO DE CODIGO FONTE

Para gestão do código fonte do software desenvolvido pela equipe, o grupo utiliza um processo baseado no Git Flow abordado por Vietro (2015), mostrado na Figura a seguir. Desta forma, todas as manutenções no código são realizadas em branches separados, identificados como Hotfix, Release, Develop e Feature. Uma explicação rápida sobre este processo é apresentada no vídeo "[The gitflow workflow - in less than 5 mins](#)".

Figura 2 - Gestão de código fonte



3.3. GERENCIAMENTO DO PROJETO

A equipe utiliza metodologias ágeis, tendo escolhido o Scrum como base para definição do processo de desenvolvimento.

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- Scrum Master: Raniel Araújo
- Product Owner: Vinícius Gomes

- Equipe de Desenvolvimento
 - Anna Freitas
 - Raniel Araújo
 - Vinicius Gomes
 - Elder Ferreira
 - Arthur Machado
 - Felipe Ribeiro
 - Wilson Eduardo

- Equipe de Desenvolvimento
 - Anna Freitas
 - Felipe Ribeiro
 - Elder Ferreira

A composição e arranjo das atividades realizadas no desenvolvimento do projeto estão distribuídas de acordo com o gerenciamento apresentado acima. Além das funções individuais, são realizadas reuniões diárias de status, revisão do projeto pela equipe, e alinhamento de acordo com os critérios de avaliação por meio da plataforma de colaboração Teams. Visando o gerenciamento, a organização e o versionamento das atividades, as tarefas são incluídas na área de projetos no Github. Também se utiliza o app WhatsApp como principal ferramenta de comunicação fora dos horários agendados.

A metodologia ágil Scrum está sendo empregada para otimizar o tempo e organizar as tasks (tarefas) de projeto, arquitetura de soluções, design da solução, experiência de usuário e desenvolvimento.

4. PROJETO DE INTERFACE

Objetivando uma aplicação intuitiva, foi desenvolvido um sistema de gerenciamento de doação focado na construção de páginas, com layouts simplificados e de fácil navegabilidade. A fim de proporcionar uma experiência de doação focada na facilidade de uso do doador seja em desktops ou dispositivos móveis. O sistema também será integrado com a base de dados do google maps a fim de fornecer aos usuários a localização das áreas afetadas e dos pontos de apoio próximo a elas e sua residência.

4.1 WIREFRAMES

As telas desenvolvidas do projeto, apresentado no tópico Fluxo do Usuário, serão detalhadas nos itens abaixo. Uma versão mais primitiva do visual do projeto “ACOLHER”. Nesta estrutura, existem 2 grandes blocos, descritos a seguir. São eles:

- **Cabeçalho** - Local onde estão localizados elementos fixos de identidade, o logo, possui também um menu principal, para navegação do site, além disso possui um local para cadastrar-se no site e fazer doações pelo próprio site.
- **Conteúdo** - apresenta os dados das doações recebidas e como elas estão sendo distribuídas pelas entidades.

Figura 3 – Wireframes

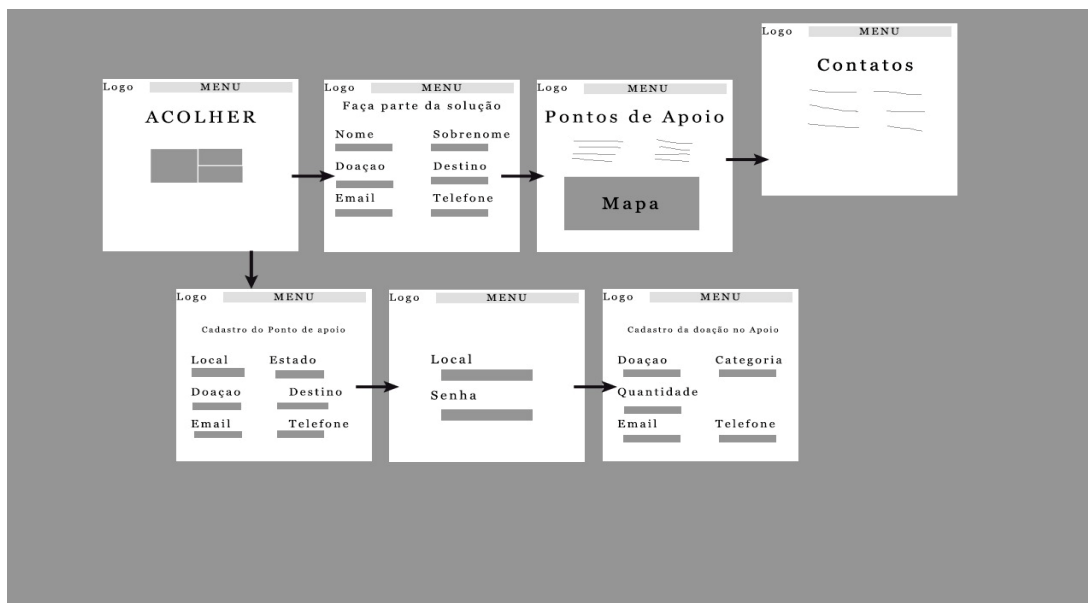


Fonte: Criado pelos autores

4.2 FLUXO DO USUÁRIO

O esquema de construção da página do site “ACOLHER” é exemplificado abaixo através do fluxograma 1.

Imagem 4 – Fluxo do usuário



Fonte: Criado pelos autores

4.2.1 TELA HOME PAGE

A tela de Home-Page apresenta os locais que necessitam de doações.

Imagem 4.1 – Tela Home Page

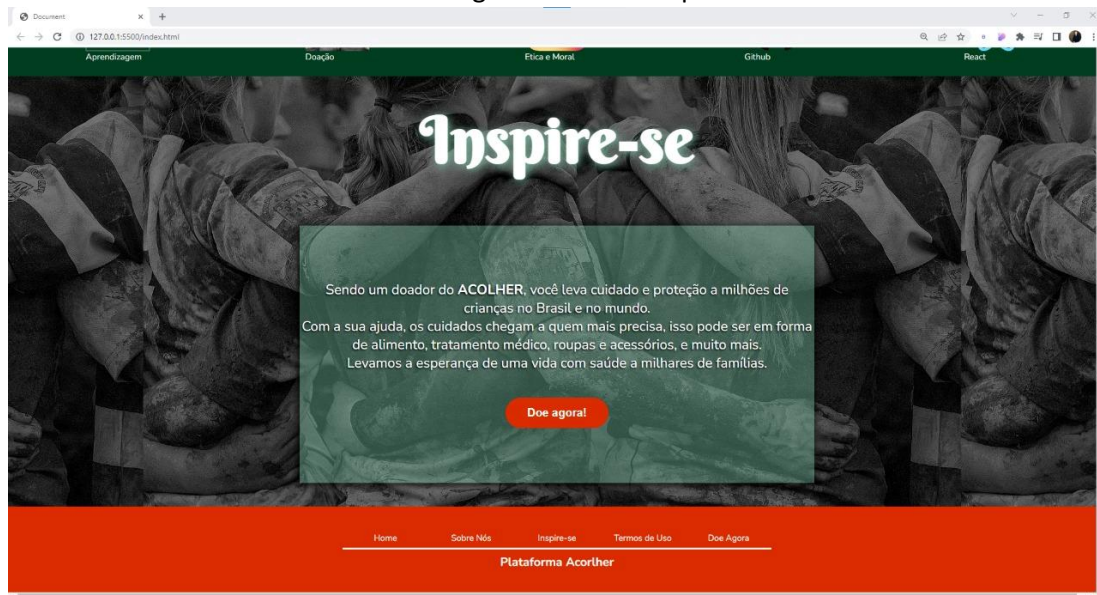


Fonte: Criado pelos autores

4.2.2 TELA INSPIRE-SE

A Tela inspire-se, é uma tela com o propósito das pessoas que visitam o site se inspirar e doar para um local escolhido.

Imagem 4.2 - Tela Inspire-se



Fonte: Criado pelos autores

4.2.3 TELA FAÇA PARTE

Na tela faça parte, temos o intuito das pessoas que forem fazer a doação se cadastrar na página, para realização da doação.

Imagem 4.3 - Tela Faça Parte

Fonte: Criado pelos autores

4.2.4 TELA QUEM SOMOS

Nesta tela, temos o intuito de falar quem somos e abordamos juntamente os pontos de apoio.

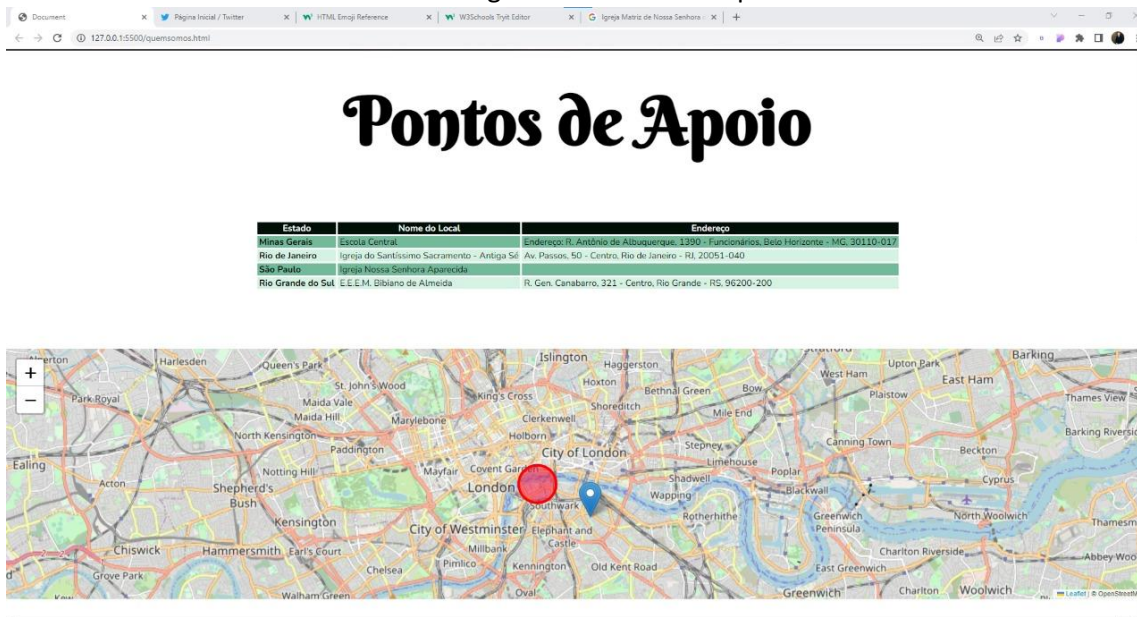
Imagem 4.4 - Tela Quem Somos



Fonte: Criado pelos autores

4.2.5 TELA PONTO DE APOIO

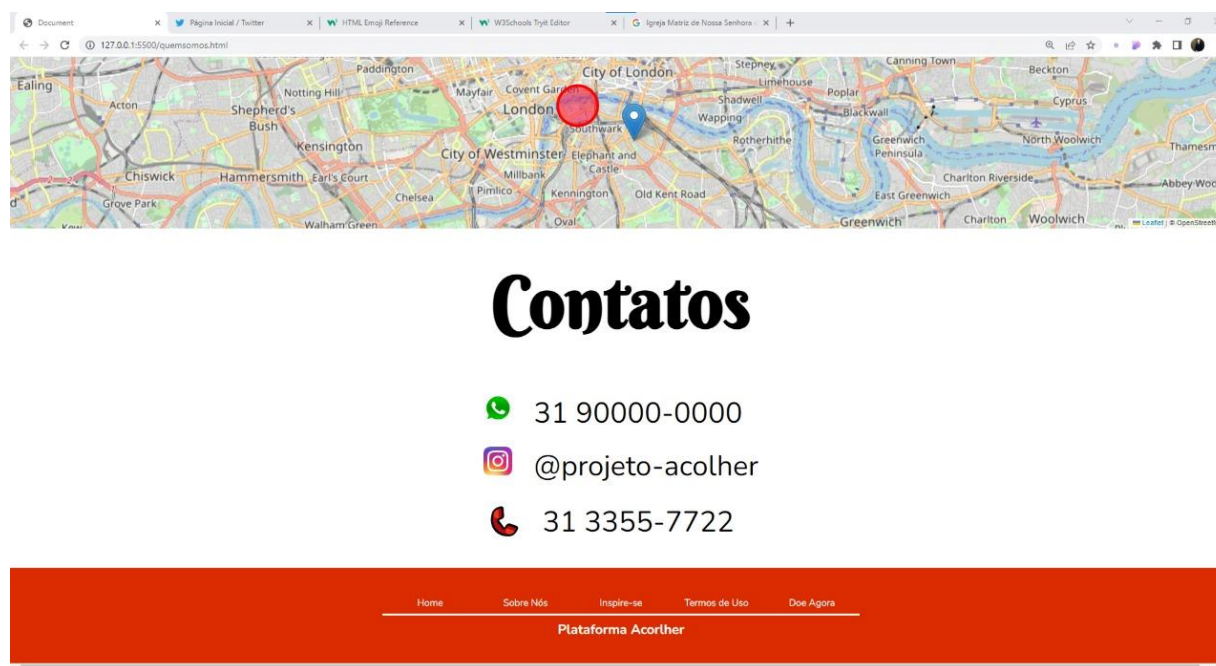
Imagem 4.5 - Ponto de Apoio



4.2.6 TELA CONTATOS

Tela de apresentação as informações necessárias caso o doador tiver dúvidas entre em contato.

Imagem 4.6 - Tela Contatos



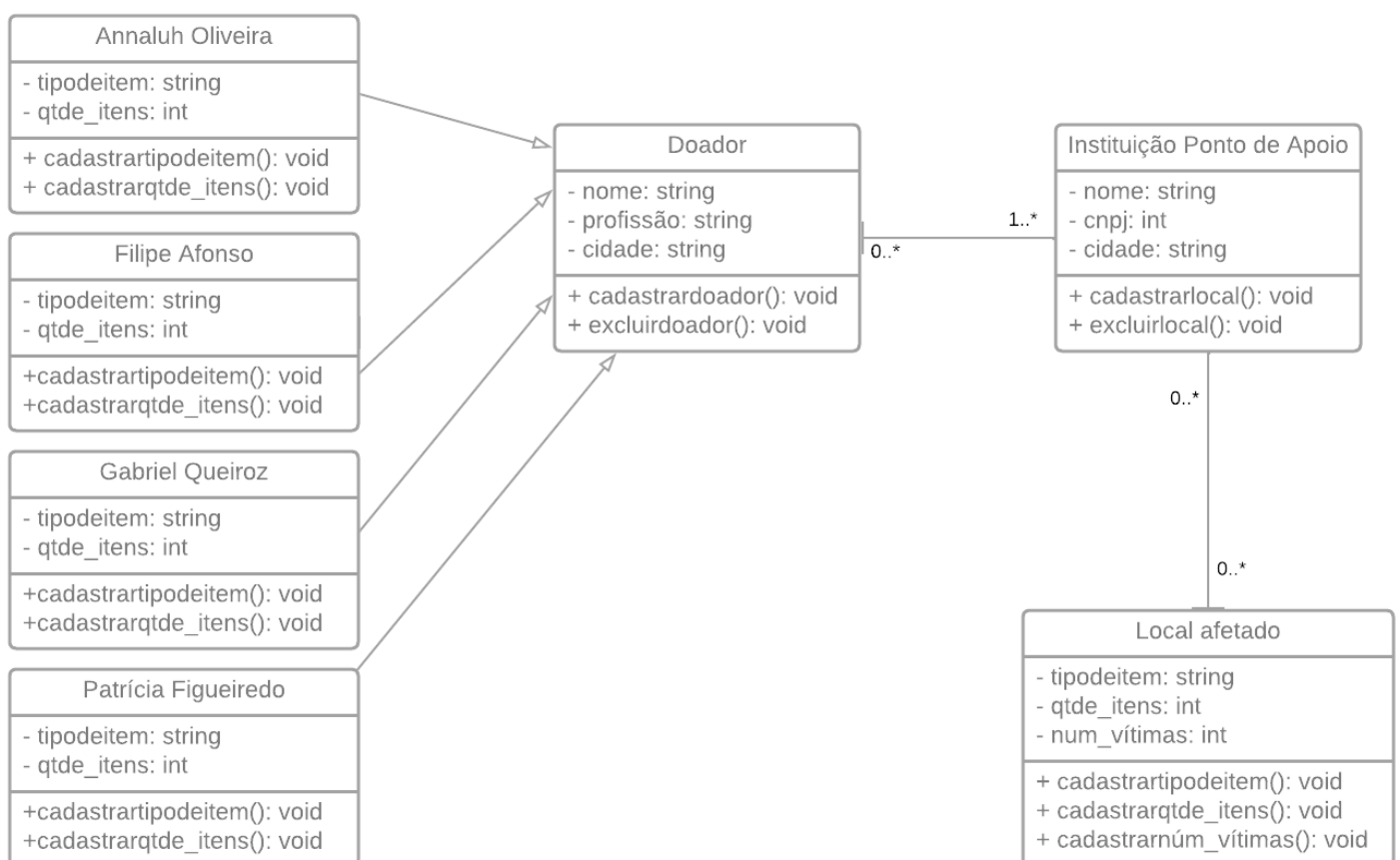
Fonte: Criada pelos autores.

4.3. DIAGRAMA DE CLASSES

Uma instituição situada em um local fixo, referenciada como um ponto de apoio, possui um nome fantasia e um CNPJ registrado ativo para dar credibilidade e transparência na manipulação dos itens arrecadados. A instituição deve adicionar por meio de cadastro, os locais afetados por tragédias, a fim de disponibilizar os dados necessários para o mapeamento e rastreamento de distribuição das doações. A instituição deve cadastrar o local afetado e a quantidade de itens disponíveis no momento em seu galpão de armazenamento.

Os doadores, por sua vez, têm seus dados registrados na plataforma. São inseridos dados pessoais como nome, profissão e cidade. Pelo sistema, é possível adicionar ou excluir o cadastro, assim como informar a quantidade de itens doados e sua natureza.

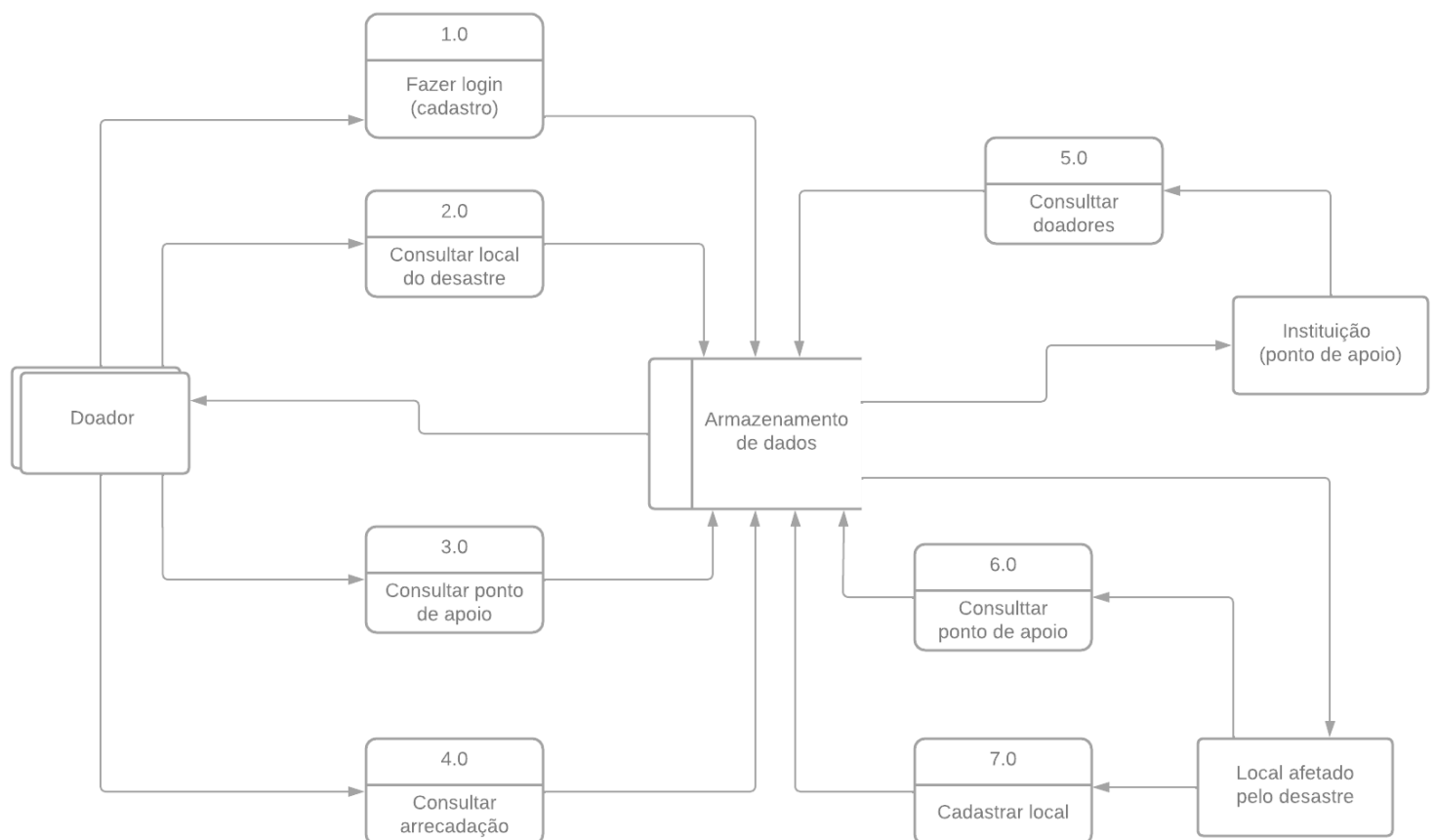
Figura 5 – Diagrama de Classes



4.4 DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS

O diagrama de fluxo de dados a seguir, fornece a visão estruturada do sistema da plataforma de gerenciamento de doações Acolher, assim como suas funções de cadastro e consulta dos atores envolvidos. No diagrama logo abaixo, é apresentado a interação do doador, instituição (ponto de apoio) e local afetado no quesito de armazenamento de dados.

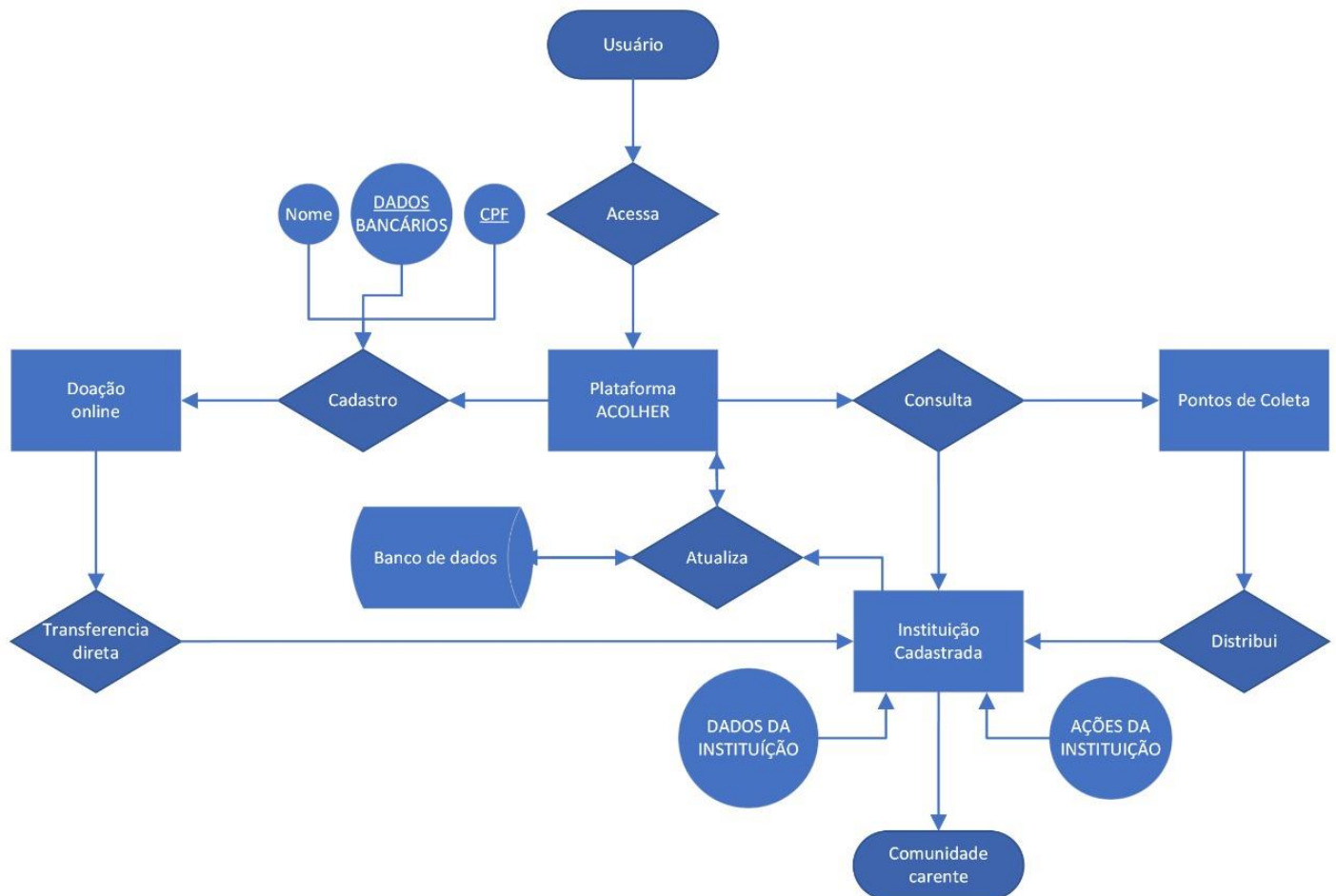
Figura 6 – Diagrama de Fluxo de dados



4.5 MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO

O esquema de construção da página do site “Acolher” é exemplificado abaixo através do modelo entidade relacionamento. A interação entre o usuário e sistema está indicada por meio das setas.

Figura 7 – Diagrama Entidade Relacionamento



4.6 PROJETO DA BASE DE DADOS

O projeto da base de dados da plataforma 'Acolher' tem como objetivo organizar, gerenciar, identificar, os usuários doadores e seus dados de cadastro – nome, CPF e Dados Bancários.

4.6.1 ENTIDADES

Usuário – Para cadastrar os usuários doadores na plataforma;

Instituições – Para cadastrar as ONGs e instituições associadas que receberão as doações;

Postos – Para cadastrar os postos de coleta e retirada de doações;

Inventário – Tem a função de organizar e quantificar as doações recebidas por posto.

4.6.2 ATRIBUTOS

Usuário (CPF (chave primária), Nome, login, senha;)

Instituições (CNPJ (chave primária), Nome, Estado);

Postos (Nome, Endereço, Estado – A combinação dos três atributos constituem a chave primária);

Inventário (Item, Quantidade).

4.6.3 REGRAS DE NEGÓCIO

Para a entidade de Usuário, o atributo CPF será a chave primária constituído de um número de CPF válido com 11 dígitos numéricos não nulos onde o mesmo só corresponderá a uma única linha na tabela de login.

A senha referente ao login do usuário deverá conter entre 8 e 10 caracteres do tipo char e deve conter ao menos uma letra maiúscula.

Para a entidade Instituições, o atributo CNPJ será a chave primária constituído de um número de CNPJ válido com 14 dígitos numéricos não nulos onde o mesmo só corresponderá a uma única linha na tabela de nome correspondente à instituição

Para a entidade Postos, Nome, Endereço e Estado irão compor chaves primárias.

Para o Inventário a coluna item se relacionará com a coluna quantidade onde os tipos de itens serão descritos em cada linha e a quantidade somada conforme sejam registradas as doações para cada tipo de item.

4.7 PLANO DE TESTES DE SOFTWARE

CENÁRIO 01 – VALIDAÇÃO DE LOGIN DE USUÁRIO

Caso de Teste 01

Passos:

1. Criar usuário doador na base de dados, através da página de Cadastro;
2. Concordar com termos de uso e privacidade;
3. Validar login do usuário com credenciais criadas.

Resultados esperados:

- Usuário criado com sucesso na base de dados;
- Login efetuado com sucesso.

Caso de Teste 02

Passos:

1. Criar usuário doador na base de dados, através da página de Cadastro;
2. Tentar criar uma senha com mais de 10 caracteres;

Resultado esperado:

Cadastro não efetuado devido à regra de máximo de 10 caracteres na senha;

Caso de Teste 03

Passos:

1. Criar usuário doador na base de dados, através da página de Cadastro;
2. Tentar criar uma senha sem uma letra maiúscula;

Resultado esperado:

Cadastro não efetuado devido à regra exigida de conter ao menos uma letra maiúscula na senha;

CENÁRIO 02 - VALIDAÇÃO DA FUNÇÃO DE DOAÇÃO (VIA PIX)

Caso de Teste 01

Passos:

1. Utilizar massa de dados (usuário cadastrado no passo anterior);
2. Realizar doação via pix;
3. Validar instituição que irá receber a doação através da chave, QR code, ou Pix Cópia e cola.

Resultados esperados:

Transferência realizada com sucesso para instituição.

CENÁRIO 03 - VALIDAÇÃO DE CADASTROS DE USUÁRIOS NA BASE DE DADOS

Caso de Teste 01

1. Acessar base de dados;
2. Realizar consulta via query: "SELECT * FROM ACOLHER_V1.USUARIOS WHERE CPF='dígitos do cpf sem separador';"

Resultados esperados:

Retornar dados relacionados a chave primária do usuário cadastrado.

Caso de Teste 02

1. Acessar a base de dados;
2. Realizar consulta via query: "SELECT * FROM ACOLHER_V1.USUARIOS."

Resultados esperados:

Retornar todos os dados da table USUARIOS do schema ACOLHER_V1.

CENÁRIO 04 - VALIDAÇÃO DE ITENS CADASTRADOS NA BASE DE DADOS

Caso de Teste 01

1. Acessar a base de dados;
2. Realizar consulta via query: "SELECT * FROM ACOLHER_V1.ITENS.

Resultados esperados:

Retornar todos os dados da table ITENS do schema ACOLHER_V1.

Cenário 04 - Validação de instituições cadastradas na base de dados;

Caso de Teste 01

1. Acessar a base de dados;
2. Realizar consulta via query: "SELECT * FROM ACOLHER_V1.INSTITUICOES;
3. Validar: CNPJ, Nome e Estado das instituições.

Resultados esperados:

Retornar todos os dados da table INSTITUICOES do schema ACOLHER_V1.

Cenário 05 - Validação de postos cadastrados na base de dados;

Caso de Teste 01

1. Acessar a base de dados;
2. Realizar consulta via query: "SELECT * FROM ACOLHER_V1.POSTOS;
3. Validar campos: Nome, Endereço, Estado

Resultados esperados:

Retornar todos os dados da table POSTOS do schema ACOLHER_V1.

4.8 PLANO DE TESTES DE USABILIDADE

O método a ser aplicado para testar usabilidade da plataforma com usuário será o SUS (System Usability Scale). O fato deste método apresentar um balanço interessante entre ser cientificamente apurado e ao mesmo tempo não ser extremamente longo para o usuário nem para o pesquisador.

O método foi criado por John Brooke em 1986, e pode ser usado para avaliar produtos, serviços, hardware, software, websites, aplicações — e qualquer outro tipo de interface. Os critérios que o SUS ajuda a avaliar:

Efetividade (os usuários conseguem completar seus objetivos?)

Eficiência (quanto esforço e recursos são necessários para isso?)

Satisfação (a experiência foi satisfatória?)

- Dez perguntas serão feitas aos usuários (testers) da plataforma:
- Eu acho que gostaria de usar esse sistema com frequência.
- Eu acho o sistema desnecessariamente complexo.
- Eu achei o sistema fácil de usar.
- Eu acho que precisaria de ajuda de uma pessoa com conhecimentos técnicos para usar o sistema.
- Eu acho que as várias funções do sistema estão muito bem integradas.
- Eu acho que o sistema apresenta muita inconsistência.
- Eu imagino que as pessoas aprenderão como usar esse sistema rapidamente.
- Eu achei o sistema atrapalhado de usar.
- Eu me senti confiante ao usar o sistema.
- Eu precisei aprender várias coisas novas antes de conseguir usar o sistema.

A serem pontuados da seguinte maneira onde 1 significa discordo totalmente e 5 concordo totalmente.

Após os testes o cálculo será realizado da seguinte forma:

Strongly Disagree 1	2	3	4	Strongly Agree 5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Depois de colher os resultados, você precisa fazer algumas contas para chegar até a pontuação final.

Para as respostas ímpares (1, 3, 5), subtrair 1 da pontuação que o usuário respondeu. Para as respostas pares (2 e 4), subtrair a resposta de 5. Ou seja, se o usuário respondeu 2, contabilizar 3. Se o usuário respondeu 4, contabilizar 1. Após este passo, somar todos os valores das dez perguntas, e multiplicar por 2.5. Essa é a pontuação final, que pode ir de 0 a 100.