

1ª Fase - Apresentação de Projeto

Laboratório de Aplicações Web e Bases de Dados

Autores:

Gustavo Santos al70800

Ricardo Silva al70672

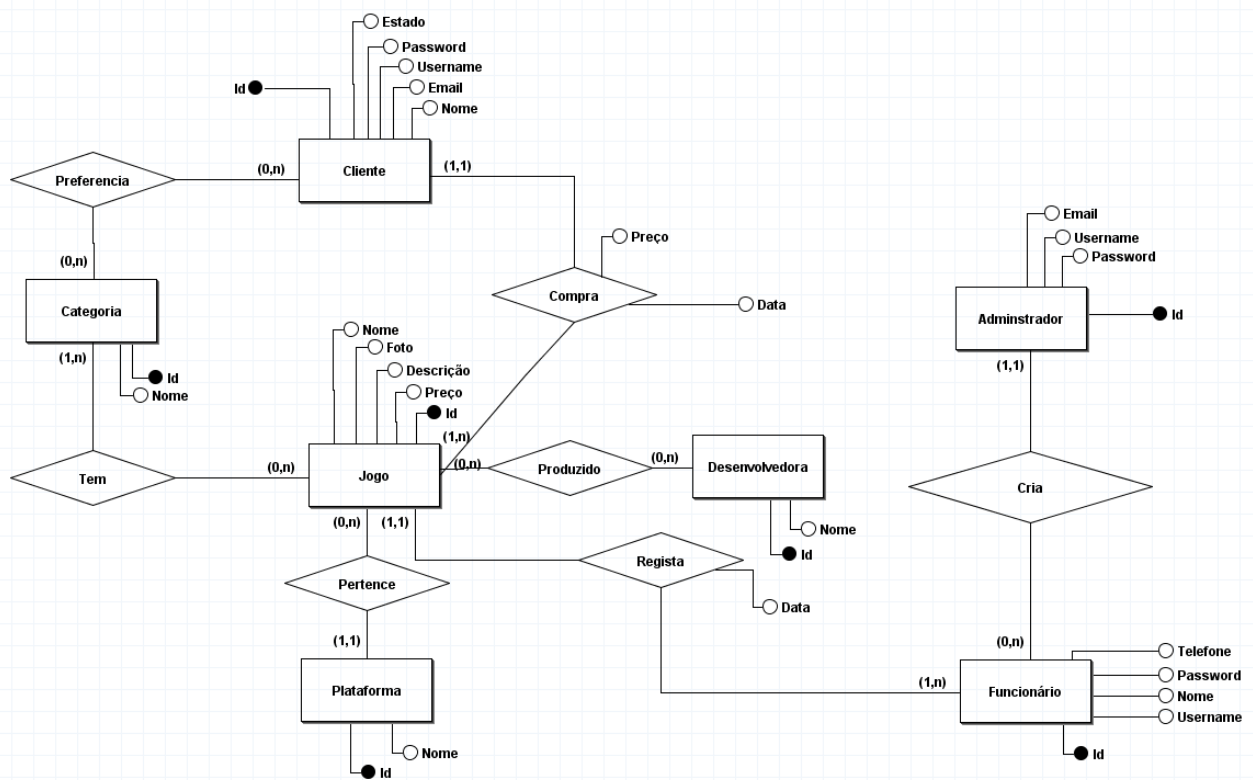
Tiago Pedras al70664

Vasco Teixeira al74107

Introdução

Nesta primeira entrega, foram feitos vários gráficos/tabelas (casos-de-uso e entidade-relacionamento) e outros tipos de informações sobre o projeto que iremos realizar, tal como os requisitos funcionais, que nos irão permitir uma melhor organização no desenvolvimento, mais tarde, do restante trabalho (código).

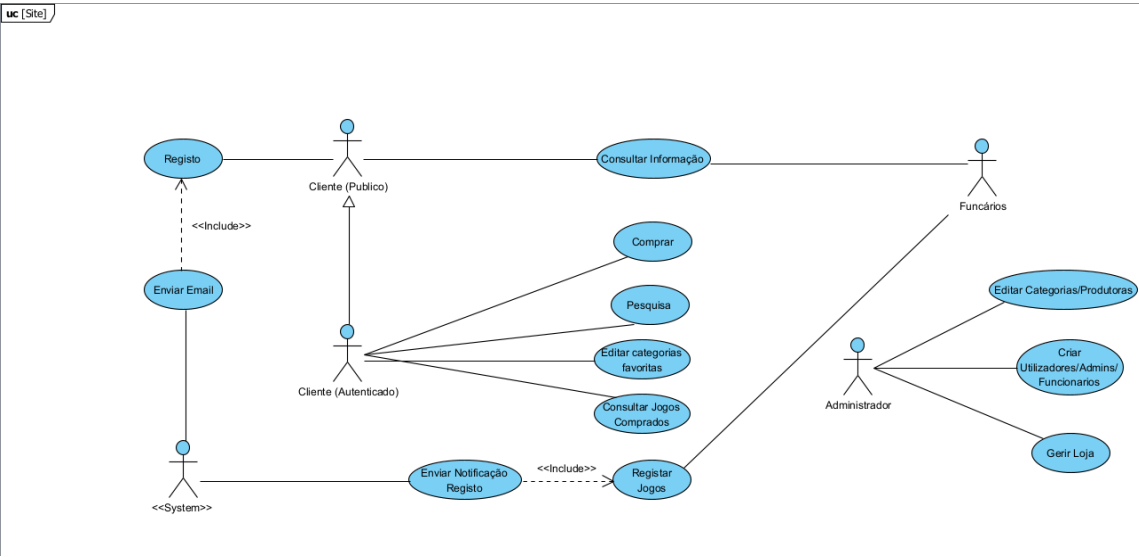
Diagrama Entidade-Relacionamento



Requisitos Funcionais:

- RF1. O site tem uma funcionalidade que permite consultar informação dos jogos.
- RF2. O site tem uma funcionalidade que permite pesquisar jogos por consola e categoria.
- RF3. O site tem uma funcionalidade que permite consultar os jogos que comprou.
- RF4. O site tem uma funcionalidade que permite comprar os jogos na loja.
- RF5. O site tem uma funcionalidade que permite editar listas de categorias preferidas.
- RF6. O site tem uma funcionalidade que permite registar os jogos na loja.
- RF7. O site tem uma funcionalidade que permite criar outros utilizadores/administradores/funcionários.
- RF8. O site tem uma funcionalidade que permite editar categorias e produtoras.

Diagrama de Casos-de-Use



Descrição de Caso-de-Use: Registrar
Ator: Cliente (Público)
Pré-Condições: O utilizador deve conhecer as condições associadas ao registo.
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none">1. O caso de uso começa após o utilizador aceder ao registar.2. O utilizador aceita ou rejeita as condições3. O utilizador insere o primeiro e último nome.4. O utilizador insere o email.5. O utilizador insere o nome (Username).6. O utilizador insere a palavra-passe (Password).7. O utilizador finaliza ao selecionar Registrar.
Fluxos de eventos secundários: <ol style="list-style-type: none">1. A qualquer momento, poderá consultar as condições e funcionalidades disponíveis, bem como cancelar o registo e voltar para a página inicial.
Pós-condições: O utilizador é registado.

Descrição de Caso-de-Uso: Enviar email de confirmação de registo
Ator: <<System>>
Pré-Condições: O sistema tem de receber a informação que houve um registo.
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O caso de uso começa após o utilizador se registar. 2. O email é enviado para o cliente confirmar o registo.
Pós-condições: O email é enviado.

Descrição de Caso-de-Uso: Consultar Informação
Ator: Cliente (Público)
Pré-Condições: O utilizador deve aceder ao site.
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O utilizador deve aceder ao site. 2. Após se encontrar no site, pode consultar a informação dos disponível para um cliente (Publico)
Fluxos de eventos secundários: <ol style="list-style-type: none"> 1. A qualquer momento o utilizador pode sair do site.
Pós-condições: O utilizador consulta a informação dos jogos disponível.

Descrição de Caso-de-Uso: Comprar
Ator: Cliente (Autenticado)
Pré-Condições: O utilizador deve-se registar no site.
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O utilizador deve pesquisar pelo jogo pretendido. 2. Selecionar o jogo. 3. Selecionar “Efetuar Compra”.
Fluxos de eventos secundários: <ol style="list-style-type: none"> 1. A qualquer momento o utilizador pode escolher não comprar o jogo.
Pós-condições: O utilizador compra um jogo.

Descrição de Caso-de-Uso: Efetuar Pagamento
Ator: Cliente (Autenticado)
Pré-Condições: O utilizador deve-se registar no site.
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O caso de uso inicia-se após o cliente pretender efetuar uma compra. 2. Seleciona o botão “Efetuar Pagamento”. 3. Será Redirecionado para uma página onde irá efetuar o pagamento.
Fluxos de eventos secundários: A qualquer momento o utilizador pode escolher não efetuar o pagamento do jogo.
Pós-condições: O utilizador efetua o pagamento.

Descrição de Caso-de-Uso: Pesquisa
Ator: Cliente (Autenticado)
Pré-Condições: O utilizador deve-se registar
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O utilizador deve selecionar a barra de pesquisas. 2. O utilizador deve digitar o que pretende pesquisar. 3. O utilizador após a sua pesquisa deve selecionar o que pretendia encontrar.
Fluxos de eventos secundários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O utilizador a qualquer momento pode voltar a barra de pesquisa e procurar outro elemento.
Pós-condições: O site apresenta ao utilizador o elemento da pesquisa.

Descrição de Caso-de-Uso: Editar Lista de Categorias
Ator: Cliente (Autenticado)
Pré-Condições: O utilizador deve-se registar
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O utilizador terá que carregar no botão de “Editar Lista de Categorias”. 2. Será redirecionado para a página de "Editar Lista de Categorias" onde terá a opção de pesquisar pelas categorias desejadas.
Fluxos de eventos secundários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O utilizador tem a opção de a qualquer momento deixar de ter aquela lista de categorias escolhida.
Pós-condições: A lista de categorias é apresentada conforme foi editada.

Descrição de Caso-de-Uso: Consultar jogos comprados
Ator: Cliente (Autenticado)
Pré-Condições: O utilizador deve-se registar
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O utilizador terá que carregar no botão de “Compras”. 2. Será redirecionado para a página de "Compras" onde pode consultar os jogos comprados.
Fluxos de eventos secundários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O utilizador tem a opção de a qualquer momento poder voltar atrás no site.
Pós-condições: O utilizador consulta os jogos comprados.

Descrição de Caso-de-Uso: Registrar jogos
Ator: Funcionário
Pré-Condições: O utilizador deve ter permissão de <<Funcionário>>
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O Funcionário deve seleccionar o botão “Adicionar Jogo”. 2. Introduzir toda a informação referente ao jogo. 3. Por fim, deve seleccionar “Adicionar” para o jogo se tornar visível no site.
Fluxos de eventos secundários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O funcionário tem a opção de a qualquer momento não querer adicionar o jogo.
Pós-condições: O jogo fica visível no site

Descrição de Caso-de-Uso: Notificação de jogo adicionado
Ator: <<System>>
Pré-Condições: O utilizador deve ter permissão de <<Funcionário>>
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O caso de uso começa após o funcionário registar o jogo. 2. A notificação é enviada para o cliente.
Pós-condições: Notificação é enviada ao cliente.

Descrição de Caso-de-Uso: Editar Categorias/Produtoras
Ator: Administrador
Pré-Condições: É necessário permissões de administrador.
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O administrador terá que carregar no botão de “Editar Categorias” ou “Editar Produtoras”. 2. Será redirecionado para a página de "Editar Categorias/Produtoras”. 3. Por fim, o admin edita aquilo que desejar.
Fluxos de eventos secundários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O utilizador tem a opção de a qualquer momento deixar de editar as categorias/produtoras.
Pós-condições: As Categorias/Produtoras é apresentada conforme foi editada.

Descrição de Caso-de-Uso: Criar Admins/Funcionários/Utilizadores
Ator: Administrador
Pré-Condições: É necessário permissões de administrador.
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O administrador deve selecionar a opção de “Criar Admins/Funcionários/Utilizadores”. 2. Dependendo do que pretende criar, dar as funções respetivas. 3. Por fim, selecionar “Criar”.
Fluxos de eventos secundários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O administrador tem a opção de a qualquer momento abortar a criação de um novo Admin/Funcionário/Utilizador.
Pós-condições: É criado um novo Admin/Funcionário/Utilizador.

Descrição de Caso-de-Uso: Gerir Loja
Ator: Administrador
Pré-Condições: É necessário permissões de administrador.
Fluxos de eventos primários: <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecionar a opção “Gerir”. 2. O administrador fica com a permissão de gerir aquilo que entender no site.
Fluxos de eventos secundários: <ol style="list-style-type: none"> 1. O administrador tem a opção de a qualquer momento abonar a gestão do site.
Pós-condições: O site irá sofrer alterações conforme o que o administrador realizar.