



UNIVERSIDADE
FEDERAL
DE PERNAMBUCO



Centro de
Informática
UFPE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE INFORMÁTICA

APS – Creative Text Editor

Ivan Neves Silveira Bandeira de Souza - insbs

Proposta da Aplicação

A proposta deste projeto consiste na criação de um sistema de editor de texto de tipo rich text colaborativo, similar ao google docs, porém com usabilidade voltada para projetos criativos como Game design, campanhas de RPG, escrever livros e worldbuilding e lorebuilding.

Neste sistema, os documentos serão separados por projetos e é possível fazer links entre documentos do mesmo projeto, gerando um grafo para visualizar a relação entre os documentos.

Funcionalidades

1. Login e Logout
2. Criar projetos
3. Deletar projetos
4. Criar modelo de documento de texto em um projeto.
5. Visualizar ou editar modelo de documento de texto.
6. Deletar modelo de documento de texto de um projeto.
7. Visualizar grafo de relação entre documentos de um projeto.

Casos de Uso

1. Criar um Usuário

Esse caso de uso consiste no cadastro de um novo usuário no sistema.

Pré-Condição: O usuário não está cadastrado no sistema

Pós-Condição: O usuário está cadastrado no sistema

Fluxo de Eventos Principal:

1. O usuário entra na página inicial do sistema
2. Entra na seção para criar uma nova conta
3. Fornece as informações necessárias ao cadastro:
 - a. e-mail
 - b. username
 - c. senha
4. O sistema valida as informações
5. O sistema gera um novo usuário

Fluxo de Eventos Secundário:

- No passo 3, caso o e-mail já tenha sido cadastrado a validação de informações irá falhar e uma mensagem de erro informando que o e-mail já foi cadastrado será exibida.
- No passo 3, caso a senha seja fraca demais, uma mensagem de erro informando que a senha é fraca demais será exibida.

2. Efetuar Login

Esse caso de uso consiste num usuário já cadastrado entrar no sistema para criar ou editar projetos.

Pré-Condição: O usuário estar cadastrado no sistema

Pós-Condição: O usuário será endereçado para a página inicial do sistema, onde pode criar ou editar seus projetos

Fluxo de Eventos Principal:

1. O usuário entra na página inicial do sistema
2. Entra na seção para fazer o login com usuário já existente
3. Fornece as informações necessárias para o login:
 - a. e-mail
 - b. senha
4. O sistema valida as informações
5. O sistema redireciona o usuário para sua página inicial

Fluxo de Eventos Secundário:

- No passo 3, caso o e-mail ou senha estejam errados, uma mensagem de erro dizendo “usuário ou senha incorretos” será exibida.

3. Criar um novo projeto

Esse caso de uso consiste num usuário já logado no sistema criar um novo projeto.

Pré-Condição: O usuário está logado com seu usuário e está na página inicial.

Pós-Condição: Um novo projeto é criado, registrado pelo sistema e pode ser visualizado na lista de projetos.

Fluxo de Eventos Principal:

1. O usuário pede para o sistema criar um novo projeto
2. O sistema irá pedir o nome do projeto
3. O sistema valida o nome do projeto
4. O registra o novo projeto do usuário e ele pode ser visto na lista de projetos.

Fluxo de Eventos Secundário:

- No passo 3, caso um outro projeto já tenha sido criado com o mesmo nome, uma mensagem avisando que o nome já está sendo usado e que ele deve escolher outro será exibida.

4. Criar um novo documento de texto

Esse caso de uso consiste num usuário já logado no sistema e na página do projeto criar um novo documento de texto para o projeto.

Pré-Condição: O usuário está logado com seu usuário e selecionou o projeto ao qual ele quer adicionar um documento de texto.

Pós-Condição: Um novo documento de texto é criado, adicionado ao projeto e é registrado pelo sistema

Fluxo de Eventos Principal:

1. O usuário pede para o sistema criar um novo documento de texto ao projeto
2. O sistema irá pedir o nome do documento de texto
3. O sistema valida o nome do documento
4. O registra o novo documento de texto do projeto do usuário.

Fluxo de Eventos Secundário:

- No passo 3, caso um outro documento já tenha sido criado com o mesmo nome, uma mensagem avisando que o nome já está sendo usado e que ele deve escolher outro será exibida.

5. Editar um documento de texto

Esse caso de uso consiste num usuário já logado e com um projeto criado e um documento de texto adicionado entrar na página para edição deste documento

Pré-Condição: O usuário está logado com seu usuário e entrou na página para edição do documento de texto do projeto.

Pós-Condição: O documento terá as alterações registradas pelo sistema e elas serão visualizadas em tempo real.

Fluxo de Eventos Principal:

1. O seleciona o documento de texto que quer editar
2. Ele pede ao sistema para entrar na página de edição deste documento
3. O usuário será redirecionado para a página de edição deste documento.
4. O usuário poderá escrever para adicionar ou deletar texto desse documento. As edições serão enviadas ao sistema periodicamente.
5. Numa faixa de tempo fixa, o sistema irá fazer requisições à API externa de Spell Checking para verificar a gramática do documento de texto.

Fluxo de Eventos Secundário:

- No passo 2, caso um erro de conexão com o sistema ocorra, uma mensagem informa o usuário que houve um erro de conexão e que ele deve tentar novamente mais tarde.
- No passo 4, caso em algum momento haja um erro de conexão com o sistema, ele será bloqueado de fazer edições e uma mensagem informando-o de que a conexão foi perdida e está tentando ser restabelecida será exibida.

6. Deletar um Projeto.

Esse caso de uso consiste num usuário já logado deletar um de seus projetos

Pré-Condição: O usuário está logado com seu usuário e está na página de visualização dos projetos

Pós-Condição: O projeto será apagado e não aparecerá mais na lista de projetos

Fluxo de Eventos Principal:

1. O seleciona o projeto que quer deletar
2. O usuário seleciona a opção para deletar o projeto
3. Uma mensagem avisando que todos os documentos dentro do projeto serão perdidos será exibida, perguntando então se o usuário tem certeza de que deseja deletar o projeto.
4. O projeto será deletado e o sistema registrará essa mudança e o projeto desaparecerá da lista de projetos do usuário.

Fluxo de Eventos Secundário:

- No passo 3, caso o usuário cancele a operação, nada acontecerá

7. Deletar um documento de texto

Esse caso de uso consiste num usuário já logado deletar um dos documentos de texto de um projeto.

Pré-Condição: O usuário está logado com seu usuário e está na página dos projetos onde visualiza a lista dos documentos de texto do projeto.

Pós-Condição: O documento será apagado e não aparecerá mais na lista de documentos do projeto

Fluxo de Eventos Principal:

1. O seleciona o documento que quer deletar
2. O usuário seleciona a opção para deletar o documento
3. Uma mensagem avisando que todos os documento será apagado permanentemente, perguntando então se o usuário tem certeza de que deseja deletar o documento.
4. O documento será deletado e o sistema registrará essa mudança e ele desaparecerá da lista de documentos do projeto do usuário.

Fluxo de Eventos Secundário:

- No passo 3, caso o usuário cancele a operação, nada acontecerá

8. Visualizar o grafo de relações entre os documentos

Esse caso de uso consiste na requisição para visualizar o grafo de relação entre os documentos de um projeto

Pré-Condição: O usuário está logado com seu usuário e está na página de um dos projetos

Pós-Condição: O usuário será endereçado para a visualização do grafo

Fluxo de Eventos Principal:

1. O usuário seleciona a opção para visualizar o grafo de relação dos documentos.
2. O sistema apresenta a visualização do grafo de relação dos documentos do projeto

9. Deletar uma conta/usuário

Esse caso de uso consiste num usuário querendo deletar sua conta, apagando-a permanentemente.

Pré-Condição: O usuário está logado com seu usuário e está na página do seu perfil

Pós-Condição: O usuário será deletado e todos os seus projetos também irão ser deletados

Fluxo de Eventos Principal:

3. O usuário seleciona a opção de apagar permanentemente sua conta.
4. Uma mensagem avisando que a conta será apagada permanentemente e isso não tem volta e será perguntado então se ele tem certeza de que quer fazer isso.
5. O usuário precisará confirmar que quer deletar sua
6. O usuário será deletado e ele será desconectado da sua página e o sistema irá registrar o apagamento do usuário e todos os seus projetos.

Fluxo de Eventos Secundário:

- No passo 2, caso o usuário cancele a operação, nada acontecerá

Diagrama de Casos de Uso

