

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
Pós-graduação *Lato Sensu* em Desenvolvimento de Aplicações Web

Aluno ZZZZZ

SGE WEB – SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS

Florianópolis

2017

Aluno ZZZZZ

SGE WEB – SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização
em Desenvolvimento de Aplicações Web como
requisito parcial à obtenção do título de especialista.

Florianópolis

2017

RESUMO

Inúmeras dificuldades rodeiam os organizadores na hora de criar, gerenciar e divulgar os Eventos por eles formados. Criar um Evento sem auxílio de uma ferramenta se torna complicado, desorganizado e dispendioso. Outros tantos problemas são encontrados por participantes na corrida por uma vaga nos Eventos de interesse, como dificuldades ao localizar os Eventos desejados, comprar os ingressos, acessar o material do Evento, receber informações sobre os Eventos divulgados, entre outros. O Sistema de Gerenciamento de Eventos (SGE WEB) é uma ferramenta que propõe gerenciamento de Eventos de forma descomplicada, prática, ágil e acessível. Organizadores e participantes tem controle do sistema, cada perfil tendo funcionalidades específicas de acordo com as suas necessidades. Esta ferramenta permite uma gestão dos Eventos cadastrados e maior proximidade e comunicação com seus inscritos, como também provê de forma eficiente e eficaz a inscrição de forma online, acesso a conteúdo complementar e toda informação que necessita sobre aquilo que realmente interessa. Uma ferramenta que entrega valor na hora de divulgar e na hora de procurar, aumentando a satisfação dos Usuários, tornando seu dia-a-dia mais organizado, ampliando retornos sobre investimento. Um único lugar onde se encontra inúmeras possibilidades, sem sair de casa e de forma confiável. A modelagem do sistema é apresentada em UML através de diagramas de classe, requisitos funcionais e não funcionais e demais diagramas que auxiliam na estruturação e entendimento do projeto. As tecnologias utilizadas, como por exemplo, a linguagem de programação Java, JQuery, Ajax, CSS, HTML, Bootstrap, XML, Javascript, AngularJs, forneceram ótimos recursos para o desenvolvimento e utilização do software, permitindo alta eficiência, usabilidade e eficácia. Após a validação da ferramenta verificou-se que esta atende às necessidades dos usuários de acordo com os requisitos iniciais verificados e analisados.

Palavras-chave: SGE WEB, Sistema de Gerenciamento de Eventos, Gestão de Eventos.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Casos de Uso para ator Participante.....	21
Figura 2: Casos de Uso para ator Organizador.....	22
Figura 3: Interface Tela Login Organizador.	41
Figura 4: Interface Tela Login Participante.	41
Figura 5: Diagrama de Estados Tela Login.....	42
Figura 6: Tela Opções Criar Conta.	43
Figura 7: Tela Cadastro Organizador.....	44
Figura 8: Tela Cadastro Participante.	45
Figura 9: Diagrama de Estados Cadastro de Usuários (Organizador/Participante).	47
Figura 10: Tela confirmação Cadastro.....	48
Figura 11: Tela Eventos atuais - Participante.	48
Figura 12: Tela Eventos antigos - Participante.....	49
Figura 13: Tela Ver Detalhes do Evento com inscrição pendente - Participante.....	50
Figura 14: Tela Ver Detalhes do Evento com inscrição realizada - Participante.....	50
Figura 15: Tela Ver Detalhes do Evento com inscrição cancelada - Participante.	51
Figura 16: Tela Ver Detalhes do Evento com vídeo e conteúdo - Participante.....	51
Figura 17: Tela Configuração – Participante (1).....	52
Figura 18: Diagrama de Estados Tela Configuração – Alterar Dados Pessoais.	53
Figura 19: Diagrama de Estados Tela Configuração – Alterar Senha de Acesso.....	54
Figura 20: Tela Configuração – Participante (2).....	54
Figura 21: Diagrama de Estados Tela Configuração – Alterar Endereço.....	55
Figura 22: Diagrama de Estados Tela Configuração – Alterar Foto.....	56
Figura 23: Interface Tela Configuração – Organizador.....	56
Figura 24: Interface Tela Novo Evento (1) – Organizador.....	57
Figura 25: Interface Tela Novo Evento (2) – Organizador.....	57
Figura 26: Interface Tela Novo Evento (3) – Organizador.....	58

Figura 27: Diagrama de Estados Tela Novo Evento.....	61
Figura 28: Interface Tela Eventos.....	62
Figura 29: Diagrama de Estados Tela Eventos - Organizador.....	63
Figura 30: Diagrama de Estados Remover Evento.	64
Figura 31: Interface Tela Editar Evento (1).....	64
Figura 32: Interface Tela Editar Evento (2).....	65
Figura 33: Diagrama de Estados Editar Evento - Informações sobre o Evento.....	67
Figura 34: Interface Editar Evento - Anúncio.	68
Figura 35: Diagrama de Estados Editar Evento – Remover Anúncio.....	69
Figura 36: Diagrama de Estados Editar Evento – Salvar Anúncio.	69
Figura 37: Interface Editar Evento – Vídeos.....	70
Figura 38: Diagrama de Estados Editar Evento – Adicionar Vídeo.....	71
Figura 39: Diagrama de Estados Editar Evento – Remover Vídeo.....	71
Figura 40: Interface Tela Editar Evento – Conteúdos.....	72
Figura 41: Diagrama de Estados Editar Evento – Adicionar Conteúdo.	73
Figura 42: Diagrama de Estados Editar Evento – Remover Conteúdo.....	73
Figura 43: Interface Inscritos - Gráficos Sexo e UF/Município.....	74
Figura 44: Interface Inscritos – Lista de Inscritos.	75
Figura 45: Diagrama de Estados Confirmar Presença.	76
Figura 46: Interface Contatos.....	76
Figura 47: Interface Enviar Mensagem aos inscritos.	77
Figura 48: Diagrama de Estados Enviar Mensagem aos inscritos.	78
Figura 49: Diagrama de Estados Editar Mensagem aos inscritos.....	79
Figura 50: Diagrama de Estados Remover Mensagem dos inscritos.	79
Figura 51: Interface Tela Histórico - Organizador.	80
Figura 52: Interface Recuperar Senha - Organizador.....	81
Figura 53: Interface Recuperar Senha - Participante.	81

Figura 54: Diagrama de Estados Recuperar Senha.	82
Figura 55: Diagrama de Classes.....	83
Figura 56: Padrão de Software MVC.	85
Figura 57: Arquitetura do Sistema.	86
Figura 58: Exemplo de Rótulo Textual e Textual + Não-Textual.	92
Figura 59: Exemplo de Rótulo Não-Textual.....	92
Figura 60: Exemplo de filtros de busca e paginadores.....	93
Figura 61: Exemplo de filtros de busca.	93
Figura 62: Navegação de Usuário.....	94
Figura 63: Navegação de Participante.....	95
Figura 64: Navegação de Organizador.	96

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Requisitos Funcionais Módulo Acessar – Participante / Organizador.	17
Quadro 2: Requisitos Funcionais Módulo Sair – Participante / Organizador.....	17
Quadro 3: Requisitos Funcionais Módulo Cadastrar Usuário – Participante / Organizador.....	17
Quadro 4: Requisitos Funcionais Módulo Eventos – Participante.	17
Quadro 5: Requisitos Funcionais Módulo Configurações – Participante.....	18
Quadro 6: Requisitos Funcionais Módulo Eventos – Organizador.....	18
Quadro 7: Requisitos Funcionais Módulo Configurações – Organizador.	19
Quadro 8: Requisitos Funcionais Módulo Segurança – Participante / Organizador.....	19
Quadro 9: Requisitos Não Funcionais de Usabilidade.	20
Quadro 10: Requisitos Não Funcionais de Implementação.	20
Quadro 11: Requisitos Não Funcionais de Portabilidade.....	20
Quadro 12: Casos de Uso 001 – Cadastrar Participante.	23
Quadro 13: Casos de Uso 002 – Cadastrar Organizador.	23
Quadro 14: Casos de Uso 003 – Acessar Sistema.	24
Quadro 15: Casos de Uso 004 – Buscar Evento.	24
Quadro 16: Casos de Uso 005 – Abrir Evento.	25
Quadro 17: Casos de Uso 006 – Realizar Inscrição.	25
Quadro 18: Casos de Uso 007 – Cancelar Inscrição.	26
Quadro 19: Casos de Uso 008 – Reativar Inscrição.....	26
Quadro 20: Casos de Uso 009 – Imprimir Crachá.	27
Quadro 21: Casos de Uso 010 – Imprimir Certificado.....	27
Quadro 22: Casos de Uso 011 – Assistir vídeos.....	28
Quadro 23: Casos de Uso 012 – Baixar conteúdo.	28
Quadro 24: Casos de Uso 013 – Alterar Dados Pessoais.....	29
Quadro 25: Casos de Uso 014 – Alterar Endereço.	29
Quadro 26: Casos de Uso 015 – Alterar Foto.....	29

Quadro 27: Casos de Uso 016 – Alterar Senha.	30
Quadro 28: Casos de Uso 017 – Recuperar Senha.	30
Quadro 29: Casos de Uso 018 – Cadastrar Evento.....	31
Quadro 30: Casos de Uso 019 – Editar Evento.....	31
Quadro 31: Casos de Uso 020 – Adicionar Anúncio.....	31
Quadro 32: Casos de Uso 021 – Remover Anúncio.....	32
Quadro 33: Casos de Uso 022 – Adicionar Vídeo.....	33
Quadro 34: Casos de Uso 023 – Remover Vídeo.....	33
Quadro 35: Casos de Uso 024 – Adicionar Conteúdo.	34
Quadro 36: Casos de Uso 025 – Remover Conteúdo.	34
Quadro 37: Casos de Uso 026 – Remover Evento.....	35
Quadro 38: Casos de Uso 027 – Visualizar Eventos.	35
Quadro 39: Casos de Uso 028 – Visualizar Inscritos.	35
Quadro 40: Casos de Uso 029 – Imprimir lista de inscritos.	36
Quadro 41: Casos de Uso 030 – Imprimir lista de presença.	36
Quadro 42: Casos de Uso 031 – Listar por Sexo.....	37
Quadro 43: Casos de Uso 032 – Listar por UF/Município.	37
Quadro 44: Casos de Uso 033 – Confirmar Presença.....	37
Quadro 45: Casos de Uso 034 – Enviar mensagem.....	38
Quadro 46: Casos de Uso 035 – Remover Mensagem.....	39
Quadro 47: Casos de Uso 036 – Editar Mensagem.....	39
Quadro 48: Casos de Uso 037 – Visualizar Histórico.....	40
Quadro 49: Campos Tela Login.	42
Quadro 50: Comandos Tela Login.	42
Quadro 51: Comandos Tela Opções Criar Conta.....	43
Quadro 52: Campos Tela Cadastro Organizador.....	44
Quadro 53: Comandos Tela Cadastro Organizador.....	45

Quadro 54: Campos Tela Cadastro Participante.	46
Quadro 55: Comandos Tela Cadastro Participante.	46
Quadro 56: Comandos Tela confirmação Cadastro.	48
Quadro 57: Campos Tela Eventos - Participante.....	48
Quadro 58: Comandos Tela Eventos - Participante.	49
Quadro 59: Comandos Tela Eventos Antigos - Participante.	49
Quadro 60: Comandos Tela Detalhes Evento.	51
Quadro 61: Campos Tela Configuração – Alterar Dados Pessoais.	52
Quadro 62: Comandos Tela Configuração – Alterar Dados Pessoais.....	53
Quadro 63: Campos Tela Configuração – Alterar Senha de Acesso.....	53
Quadro 64: Comandos Tela Configuração – Alterar Senha de Acesso.	54
Quadro 65: Campos Tela Configuração – Alterar Endereço.	55
Quadro 66: Comandos Tela Configuração – Alterar Endereço.	55
Quadro 67: Comandos Tela Configuração – Alterar Foto.	56
Quadro 68: Campos Tela Novo Evento.	58
Quadro 69: Comandos Tela Novo Evento.	59
Quadro 70: Campos Tela Eventos - Organizador.	62
Quadro 71: Comandos Tela Eventos - Organizador.	63
Quadro 72: Campos Tela Editar Evento - Informações sobre o Evento.....	65
Quadro 73: Comandos Tela Editar Evento - Informações sobre o Evento.....	67
Quadro 74: Comandos Tela Editar Evento - Anúncio.....	68
Quadro 75: Campos Tela Editar Evento - Vídeos.	70
Quadro 76: Comandos Tela Editar Evento - Vídeos.	70
Quadro 77: Comandos Tela Editar Evento - Vídeos.	72
Quadro 78: Comandos Tela Inscritos – Gráficos Sexo e UF/Município.....	74
Quadro 79: Campos Interface Inscritos – Lista de Inscritos.....	75
Quadro 80: Comandos Tela Inscritos – Lista de Inscritos.	75

Quadro 81: Campos Interface Contatos.....	77
Quadro 82: Comandos Tela Contatos.	77
Quadro 83: Campos Interface Histórico – Organizador.....	80
Quadro 84: Comandos Tela Histórico – Organizador.....	80
Quadro 85: Campos Interface Recuperar Senha.....	81
Quadro 86: Comandos Tela Recuperar Senha.	81
Quadro 87: Descrição Diagrama de classes.	84
Quadro 88: Teste em UC001 – Cadastrar Participante.....	98
Quadro 89: Teste em UC003 – Acessar sistema como Participante.....	98
Quadro 90: Teste em UC004 – Buscar Evento.	99
Quadro 91: Teste em UC005 – Abrir Evento.	99
Quadro 92: Teste em UC006 – Realizar Inscrição.	100
Quadro 93: Teste em UC007 – Cancelar inscrição.	100
Quadro 94: Teste em UC008 – Reativar Inscrição.....	101
Quadro 95: Teste em UC009 – Imprimir crachá.....	101
Quadro 96: Testes em UC010 – Imprimir certificado.	101
Quadro 97: Testes em UC011 – Assistir vídeos.....	102
Quadro 98: Testes em UC012 – Baixar conteúdo.	102
Quadro 99: Testes em UC013 – Alterar Dados Pessoais.....	102
Quadro 100: Testes em UC014 – Alterar Endereço.	103
Quadro 101: Testes em UC015 – Alterar Foto.	103
Quadro 102: Testes em UC016 – Alterar Senha.....	103
Quadro 103: Teste em UC017 – Recuperar senha.	104
Quadro 104: Teste em UC002 – Cadastrar Organizador.....	104
Quadro 105: Teste em UC003 – Acessar sistema como Organizador.....	105
Quadro 106: Teste em UC0018 – Cadastrar Evento.	105
Quadro 107: Teste em UC0019 – Editar Evento.	106

Quadro 108: Teste em UC0020 – Adicionar anúncio.....	106
Quadro 109: Teste em UC021 – Remover Anúncio.	106
Quadro 110: Teste em UC022 – Adicionar vídeo.....	107
Quadro 111: Teste em UC023 – Remover vídeo.....	107
Quadro 112: Teste em UC024 – Adicionar conteúdo.	107
Quadro 113: Teste em UC025 – Remover Conteúdo.....	108
Quadro 114: Teste em UC026 – Remover Evento.	108
Quadro 115: Teste em UC027 - Visualizar Eventos.....	109
Quadro 116: Teste em UC028 – Visualizar Inscritos.	109
Quadro 117: Teste em UC029 – Imprimir lista de inscritos.	109
Quadro 118: Teste em UC030 – Imprimir lista de presença.	109
Quadro 119: Teste em UC031 – Listar por sexo.....	110
Quadro 120: Teste em UC032 – Listar por UF/Município.....	110
Quadro 121: Teste em UC033 - Confirmar Presença.....	111
Quadro 122: Teste em UC034 - Enviar mensagem.	111
Quadro 123: Teste em UC035 - Remover Mensagem.	112
Quadro 124: Teste em UC036 - Editar Mensagem.	112
Quadro 125: Teste em UC037 - Visualizar Histórico.	112
Quadro 126: Testes em UC013 – Alterar Dados Pessoais.....	113
Quadro 127: Testes em UC014 – Alterar Endereço.	113
Quadro 128: Testes em UC016 – Alterar Senha.....	113
Quadro 129: Teste em UC017 – Recuperar senha.....	114

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	16
1.1 CONTEXTO	16
1.2 PÚBLICO ALVO	16
1.3 REQUISITOS	16
1.3.1 Requisitos Funcionais	17
1.3.2 Requisitos Não Funcionais de Usabilidade.....	19
1.3.3 Requisitos Não Funcionais de Implementação	20
1.3.4 Requisitos Não Funcionais de Portabilidade.....	20
2 MODELAGEM.....	21
2.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO	21
2.2 ATORES.....	22
2.3 DETALHAMENTO DOS CASOS DE USO	23
2.4 INTERFACES.....	40
2.4.1 Acessar Sistema.....	40
2.4.2 Criar Conta.....	43
2.4.3 Eventos - Participante	48
2.4.4 Detalhes Evento - Participante.....	49
2.4.5 Configurações.....	52
2.4.6 Novo Evento	57
2.4.7 Eventos - Organizador	61
2.4.8 Editar Evento	64
2.4.9 Inscrições do Evento.....	74
2.4.10 Contato Evento.....	76
2.4.11 Histórico	80
2.4.12 Recuperar Senha	80
2.5 DIAGRAMA DE CLASSES.....	82
3 PROJETO.....	85

3.1 ARQUITETURA DE SOFTWARE	85
3.1.1 Java Persistence (JPA)	86
3.1.2 Web Java EE.....	86
3.1.3 Folhas de estilo em cascata.....	87
3.1.4 JavaScript.....	87
3.1.5 Bootstrap.....	88
3.1.6 AngularJS	88
3.1.7 REST	90
3.1.8 MySQL	90
3.1.9 Tomcat.....	90
3.2 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO	91
3.2.1 Sistema de Rotulação	91
3.2.2 Sistema de Busca.....	92
3.2.3 Sistema de Navegação	93
4 TESTES	98
4.1 TESTES COM USUÁRIO PARTICIPANTE	98
4.1.1 Teste em UC001 – Cadastrar Participante	98
4.1.2 Teste em UC003 – Acessar Sistema	98
4.1.3 Teste em UC004 – Buscar Evento.....	99
4.1.4 Teste em UC005 – Abrir Evento	99
4.1.5 Teste em UC006 – Realizar Inscrição	100
4.1.6 Teste em UC007 – Cancelar inscrição	100
4.1.7 Teste em UC008 – Reativar Inscrição.....	101
4.1.8 Teste em UC009 – Imprimir crachá.....	101
4.1.9 Teste em UC010 – Imprimir certificado	101
4.1.10 Teste em UC011 – Assistir vídeos.....	102
4.1.11 Teste em UC012 – Baixar conteúdo	102
4.1.12 Teste em UC013 – Alterar Dados Pessoais.....	102

4.1.13	Teste em UC014 – Alterar Endereço	103
4.1.14	Teste em UC015 – Alterar Foto	103
4.1.15	Teste em UC016 – Alterar Senha	103
4.1.16	Teste em UC017 – Recuperar senha	104
4.2	TESTES COM USUÁRIO ORGANIZADOR	104
4.2.1	Teste em UC002 – Cadastrar Organizador	104
4.2.2	Teste em UC003 – Acessar Sistema	105
4.2.3	Teste em UC0018 – Cadastrar Evento.....	105
4.2.4	Teste em UC0019 – Editar Evento.....	105
4.2.5	Teste em UC020 – Adicionar Anúncio.....	106
4.2.6	Teste em UC021 – Remover Anúncio.....	106
4.2.7	Teste em UC022 – Adicionar vídeo	107
4.2.8	Teste em UC023 – Remover vídeo	107
4.2.9	Teste em UC024 – Adicionar conteúdo.....	107
4.2.10	Teste em UC025 – Remover Conteúdo	108
4.2.11	Teste em UC026 – Remover Evento.....	108
4.2.12	Teste em UC027 - Visualizar Eventos	108
4.2.13	Teste em UC028 – Visualizar Inscritos	109
4.2.14	Teste em UC029 – Imprimir lista de inscritos	109
4.2.15	Teste em UC030 – Imprimir lista de presença	109
4.2.16	Teste em UC031 – Listar por sexo	110
4.2.17	Teste em UC032 - Listar por UF/Município	110
4.2.18	Teste em UC033 - Confirmar Presença	110
4.2.19	Teste em UC034 - Enviar mensagem	111
4.2.20	Teste em UC035 - Remover Mensagem.....	111
4.2.21	Teste em UC036 - Editar Mensagem.....	112
4.2.22	Teste em UC037 - Visualizar Histórico	112
4.2.23	Teste em UC013 – Alterar Dados Pessoais.....	113

4.2.24 Teste em UC014 – Alterar Endereço	113
4.2.25 Teste em UC016 – Alterar Senha	113
4.2.26 Teste em UC017 – Recuperar senha	114
5 URL	115
5.1 APLICAÇÃO WEB.....	115
5.2 REPOSITÓRIO CÓDIGO-FONTE.....	115
REFERÊNCIAS.....	116

1 APRESENTAÇÃO

1.1 CONTEXTO

Eventos como workshops, congressos, cursos, etc são gerenciados por organizações que tem a necessidade de um sistema que auxilie em suas tarefas rotineiras aumentando a margem de satisfação do usuário e agilidade nos comandos. Controlar eventos manualmente é algo cansativo, estressante e desvantajoso para uma organização. Assim como os responsáveis por gerenciar Eventos, os possíveis participantes destes Eventos encontram dificuldades para encontrar os eventos desejados e realizar suas inscrições.

Informatizar tarefas torna o processo altamente vantajoso, tanto em termos financeiros, como de desempenho, segurança e satisfação. Atualmente ainda existem organizações gerenciando seus eventos de forma manual e exaustiva. Esse fato trouxe a oportunidade de projetar um sistema para solucionar todos os problemas acima citados.

1.2 PÚBLICO ALVO

O público-alvo deste projeto proposto é apresentado abaixo:

- Organizadores: organizações ou indivíduos que gerenciam Eventos e controlam as inscrições. Podem ter conhecimento em tecnologias ou não. É necessária atenção especial à usabilidade.
- Participantes: indivíduos que se inscrevem nos Eventos e acompanham a inscrição, utilizando o conteúdo disponível. Podem ter conhecimento em tecnologias ou não. É necessária atenção especial à usabilidade.

1.3 REQUISITOS

Abaixo são identificados os requisitos do sistema, separados por módulos de acordo com suas funcionalidades e perfil de usuário.

1.3.1 Requisitos Funcionais

Quadro 1: Requisitos Funcionais Módulo Acessar – Participante / Organizador.

RF001 – Acessar sistema	O sistema deve permitir a autenticação dos usuários.
--------------------------------	--

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 2: Requisitos Funcionais Módulo Sair – Participante / Organizador.

RF002 – Sair do sistema	O sistema deve permitir ao usuário fazer logoff no sistema.
--------------------------------	---

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 3: Requisitos Funcionais Módulo Cadastrar Usuário – Participante / Organizador.

RF003 – Cadastrar Participante	O sistema deve disponibilizar a opção de cadastro de Usuários para Participantes do Evento.
RF004 – Cadastrar Organizador	O sistema deve disponibilizar a opção de cadastro de Usuários para Organizadores de Eventos.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 4: Requisitos Funcionais Módulo Eventos – Participante.

RF005 – Buscar Evento	O sistema deve disponibilizar a opção de buscar por Evento de interesse do participante.
RF006 – Ver detalhes do Evento	O sistema deve disponibilizar a opção de ver informações detalhadas sobre o Evento divulgado.
RF007 – Listar Meus Eventos	O sistema deve disponibilizar a opção de listar todos os Eventos que o Participante se inscreveu.
RF008 – Realizar Inscrição	O sistema deve permitir o participante se inscrever em Eventos.
RF009 – Cancelar Inscrição	O sistema deve permitir o participante cancelar uma inscrição realizada.
RF010 – Reativar Inscrição	O sistema deve permitir o participante reativar uma inscrição realizada, que foi cancelada por ele.
RF011 – Imprimir Crachá	O sistema deve permitir o participante imprimir o seu crachá para o Evento inscrito.
RF012 – Imprimir Certificado	O sistema deve permitir o participante imprimir o seu certificado para o Evento inscrito e participado.

RF013 – Assistir Vídeos	O sistema deve permitir o participante assistir aos vídeos disponibilizados no Evento.
RF014 – Baixar Conteúdo	O sistema deve permitir o participante baixar todos os conteúdos anexados ao Evento que foi inscrito.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 5: Requisitos Funcionais Módulo Configurações – Participante.

RF015 – Alterar dados pessoais	O sistema deve disponibilizar ao participante a opção de alterar informações pessoais de seu cadastro.
RF016 – Alterar Endereço	O sistema deve permitir o participante alterar o endereço cadastrado.
RF017 – Alterar senha de acesso	O sistema deve permitir ao participante alterar a sua senha de acesso ao sistema.
RF018 – Alterar foto	O sistema deve permitir o participante alterar a sua foto anexada ao seu cadastro.
RF019 – Recuperar senha	O sistema deve permitir o participante recuperar a senha de acesso ao sistema.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 6: Requisitos Funcionais Módulo Eventos – Organizador.

RF020 – Cadastrar Evento	O sistema deve permitir o organizador cadastrar um novo evento
RF021 – Editar Evento	O sistema deve permitir o organizador alterar os dados de um Evento cadastrado.
RF022 – Remover Evento	O sistema deve permitir ao organizador remover um Evento cadastrado.
RF023 – Visualizar lista de Eventos	O sistema deve permitir o organizador visualizar a lista de todos os Eventos por ele cadastrados.
RF023 – Visualizar Inscritos no Evento	O sistema deve permitir o organizador visualizar os inscritos de seu Evento.
RF024 – Imprimir lista de inscritos	O sistema deve permitir o organizador imprimir a lista de inscritos em um Evento.
RF025 – Imprimir lista de presença	O sistema deve permitir o organizador imprimir a lista com todos os inscritos que estiveram presentes no Evento.
RF026 – Listar Quantidade	O sistema deve exibir um gráfico contendo a relação de

de Inscritos por Sexo	quantidade de inscritos de cada sexo.
RF027 – Listar quantidade de inscritos por UF/Município	O sistema deve exibir um gráfico contendo a relação de inscritos por UF/Município.
RF028 – Confirmar presença	O sistema deve permitir ao organizador confirmar a presença dos inscritos no Evento.
RF029 – Enviar mensagem aos inscritos	O sistema deve permitir o organizador enviar mensagens a todos os inscritos de um Evento.
RF030 – Remover mensagem enviada	O sistema deve permitir o organizador remover um mensagem enviada aos inscritos de um Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 7: Requisitos Funcionais Módulo Configurações – Organizador.

RF031 – Alterar dados pessoais	O sistema deve disponibilizar ao organizador a opção de alterar informações pessoais de seu cadastro.
RF032 – Alterar Endereço	O sistema deve permitir o organizador alterar o endereço cadastrado.
RF033 – Alterar senha de acesso	O sistema deve permitir ao organizador alterar a sua senha de acesso ao sistema.
RF034 – Recuperar senha	O sistema deve permitir o organizador recuperar a senha de acesso ao sistema.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 8: Requisitos Funcionais Módulo Segurança – Participante / Organizador.

RF035 – Salvar ações	O sistema deve salvar um histórico das ações feitas pelos usuários.
RF036 – Visualizar Histórico	O sistema deve exibir aos usuários a lista de todas as ações feitas por ele.
RF037 – Salvar auditoria	O sistema deve salvar informações pertinentes de auditoria sobre todos os passos dos usuários.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

1.3.2 Requisitos Não Funcionais de Usabilidade

Quadro 9: Requisitos Não Funcionais de Usabilidade.

RNF001 – Utilizar design responsivo	O sistema deve possuir um design responsivo nas interfaces gráficas.
RNF002 – Facilitar ações	O sistema deve permitir ao usuário entender facilmente como realizar as ações.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

1.3.3 Requisitos Não Funcionais de Implementação

Quadro 10: Requisitos Não Funcionais de Implementação.

RNF003 – Utilizar linguagem Java	O sistema deve ser construído com a linguagem de programação Java.
RNF004 – Rodar na Web	O sistema deverá ser utilizado via web.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

1.3.4 Requisitos Não Funcionais de Portabilidade

Quadro 11: Requisitos Não Funcionais de Portabilidade.

RNF005 – Funcionar independente de plataforma	O sistema deve rodar em qualquer plataforma.
--	--

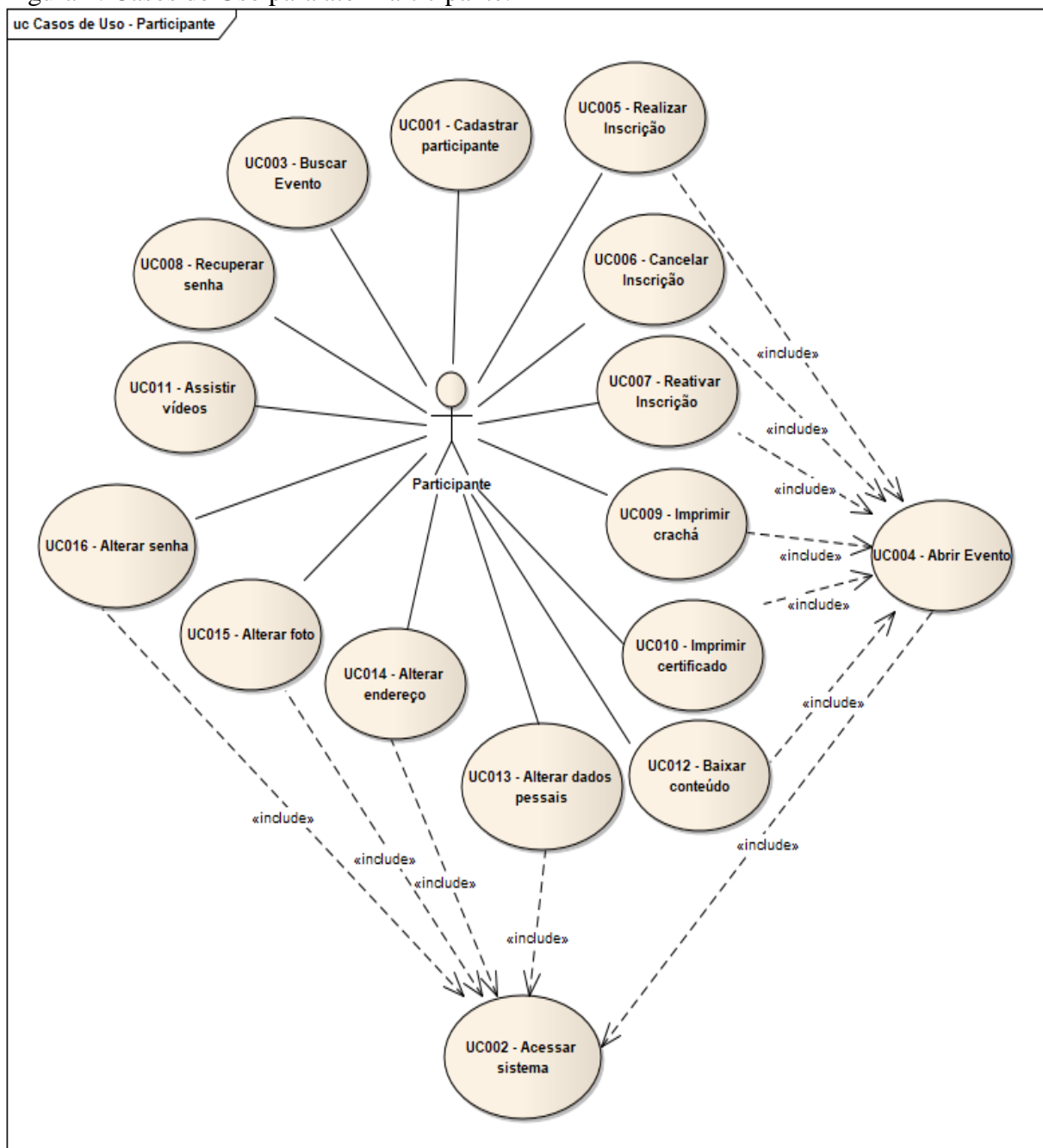
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2 MODELAGEM

2.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO

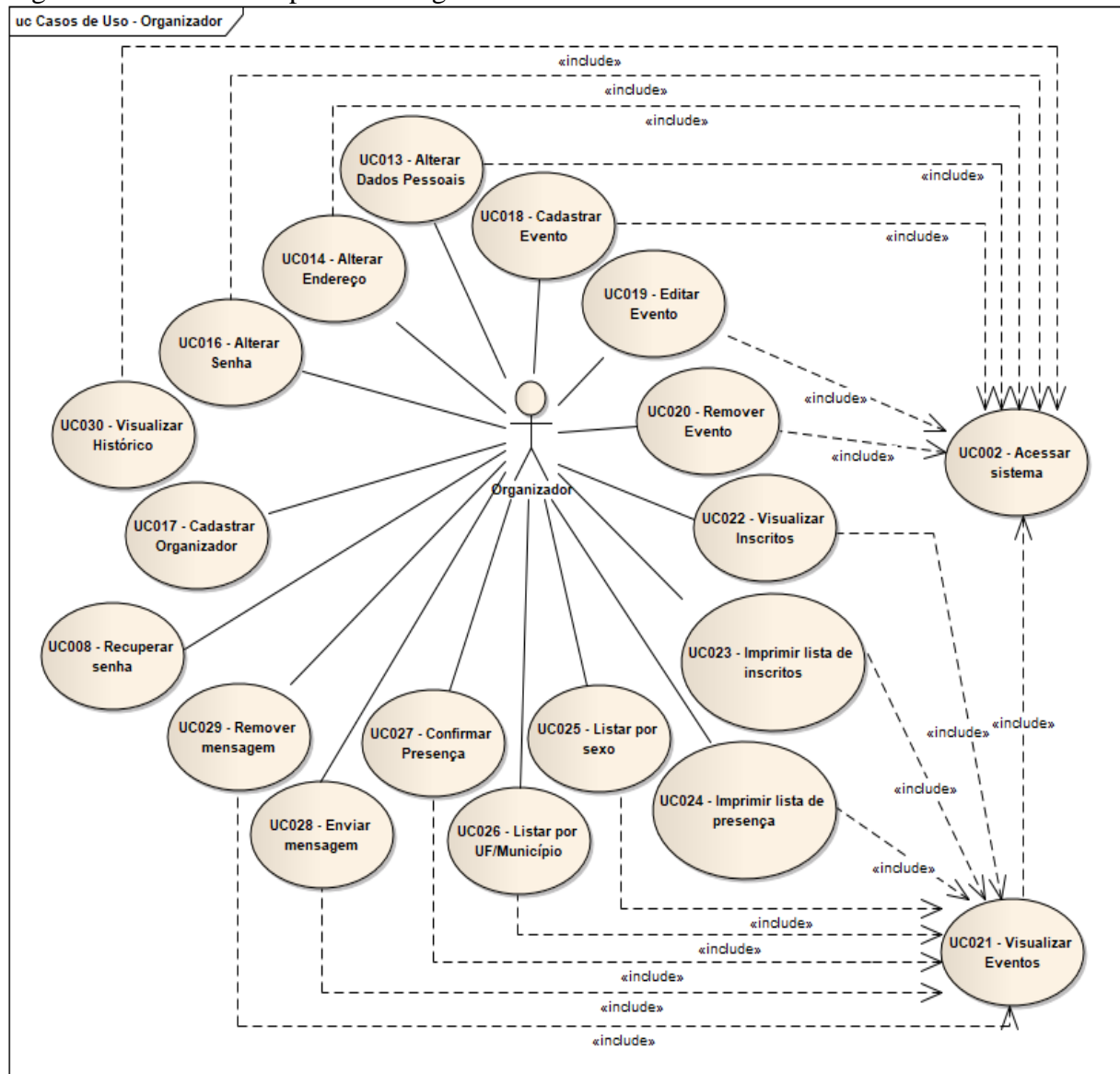
A seguir é apresentado os casos de uso do sistema.

Figura 1: Casos de Uso para ator Participante.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 2: Casos de Uso para ator Organizador.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.2 ATORES

A seguir é apresentado de forma sucinta os atores do projeto:

Participante – Este ator se refere aos participantes de Eventos, sendo responsável por se inscrever nos Eventos cadastrados, gerenciar as inscrições realizadas e acessar o material disponibilizado nos Eventos inscritos.

Organizador – Este ator se refere aos organizadores de Eventos, sendo responsável por todo o gerenciamento de Eventos (cadastro, alteração, etc), controle de inscrições (quantidade

de vagas) e envio de mensagens aos inscritos. Organiza o material disponibilizado nos Eventos, controla a presença dos inscritos e emite gráficos de estatísticas dos Eventos.

2.3 DETALHAMENTO DOS CASOS DE USO

Nesta seção, os casos de uso são detalhados. É incluído nome do caso de uso, identificador, descrição, atores, pré-requisitos, cenários (principal e alternativos) e pós-requisitos.

Quadro 12: Casos de Uso 001 – Cadastrar Participante.

Nome do Caso de Uso	Cadastrar Participante
Identificador	UC001
Descrição	Cadastrar usuário como perfil Participante armazenando as informações em banco de dados.
Ator	Participante
Pré-Requisitos	- Deve-se acessar a tela de <i>Criar Conta - Participante</i> e ter em mãos documentos pessoais.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário informa/seleciona os dados pessoais na tela. 2. Usuário clica em botão “Cadastrar”. 3. Sistema verifica restrição de CPF único no sistema. 4. Sistema verifica restrição de E-mail único no sistema. 5. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<p><u>CPF duplicado:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema emite mensagem de alerta informando que CPF já possui cadastro no sistema, com este perfil. <p><u>E-mail duplicado:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Sistema emite mensagem de alerta informando que o E-mail digitado já está cadastrado no sistema.
Pós-Requisitos	- Usuário recebe e-mail com os dados de acesso (usuário e senha).

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 13: Casos de Uso 002 – Cadastrar Organizador.

Nome do Caso de Uso	Cadastrar Organizador
Identificador	UC002

Descrição	Cadastrar usuário como perfil Organizador armazenando as informações em banco de dados.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se acessar a tela de <i>Criar Conta - Organizador</i> e ter em mãos documentos pessoais.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário informa/seleciona os dados pessoais na tela. 2. Usuário clica em botão “Cadastrar”. 3. Sistema verifica restrição de CPF único no sistema. 4. Sistema verifica restrição de E-mail único no sistema. 5. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<p><u>CPF duplicado:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema emite mensagem de alerta informando que CPF já possui cadastro no sistema, com este perfil. <p><u>E-mail duplicado:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Sistema emite mensagem de alerta informando que o E-mail digitado já está cadastrado no sistema.
Pós-Requisitos	- Usuário recebe e-mail com os dados de acesso (usuário e senha).

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 14: Casos de Uso 003 – Acessar Sistema.

Nome do Caso de Uso	Acessar Sistema
Identificador	UC003
Descrição	Acessar as funcionalidades do Sistema de forma segura e individual.
Ator	Participante, Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se acessar a tela de <i>Login</i> e possuir cadastro de Participante/Organizador no Sistema.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário informa nome de usuário. 2. Usuário informa senha. 3. Usuário clica em botão “Acessar”. 4. Sistema verifica autenticação dos dados informados pelo Usuário. 5. Sistema redireciona para tela de opções do Sistema.
Cenários Alternativos	<p><u>Dados incorretos:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Sistema emite mensagem de erro no acesso na tela de <i>login</i>
Pós-Requisitos	- Usuário tem acesso às funcionalidades disponíveis no Sistema.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 15: Casos de Uso 004 – Buscar Evento.

Nome do Caso de Uso	Buscar Evento
Identificador	UC004

Descrição	Buscar Eventos do interesse do Participante conforme os filtros de busca.
Ator	Participante, Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se acessar a tela principal do sistema.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário informa/seleciona os dados nos filtros de busca. 2. Usuário clica em botão “Buscar”. 3. Sistema verifica informações dos filtros. 4. Sistema retorna os Eventos.
Cenários Alternativos	<u>Nenhum Evento encontrado:</u> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema emite mensagem de alerta informando que nenhum evento foi encontrado com as características buscadas
Pós-Requisitos	- Usuário visualiza os Eventos retornados.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 16: Casos de Uso 005 – Abrir Evento.

Nome do Caso de Uso	Abrir Evento
Identificador	UC005
Descrição	Listar todas as informações permitidas do Evento.
Ator	Participante
Pré-Requisitos	- Deve-se acessar a tela principal do sistema e estar autenticado no com perfil Participante.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica em “Ver Detalhes”. 2. Sistema retorna os dados do Evento.
Cenários Alternativos	
Pós-Requisitos	- Usuário visualiza todos os dados do Evento selecionado.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 17: Casos de Uso 006 – Realizar Inscrição.

Nome do Caso de Uso	Realizar Inscrição
Identificador	UC006
Descrição	Inscrição de Evento selecionado para posterior participação e acesso a conteúdo disponíveis para inscritos.
Ator	Participante
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema com perfil Participante e abrir o Evento desejado. O Evento deverá possuir vagas disponíveis para a inscrição.

Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica em “Realizar Inscrição”. 2. Sistema emite mensagem para confirmar a inscrição. 3. Usuário clica em “Sim”. 4. Sistema retorna mensagem de inscrição realizada com sucesso e envia e-mail comprovante ao participante.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 3. Usuário clica em “Não”.
Pós-Requisitos	- Usuário inscrito em Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 18: Casos de Uso 007 – Cancelar Inscrição.

Nome do Caso de Uso	Cancelar Inscrição
Identificador	UC007
Descrição	Cancelamento de Inscrição de Evento.
Ator	Participante
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema com perfil Participante e abrir o Evento em que está inscrito.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica em “Cancelar Inscrição”. 2. Sistema emite mensagem para confirmar o cancelamento da inscrição. 3. Usuário clica em “Sim”. 4. Sistema retorna mensagem de inscrição cancelada com sucesso e envia e-mail comprovante ao participante.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 3. Usuário clica em “Não”.
Pós-Requisitos	- Usuário com inscrição cancelada no Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 19: Casos de Uso 008 – Reativar Inscrição.

Nome do Caso de Uso	Reativar Inscrição
Identificador	UC008
Descrição	Reativa a Inscrição de Evento anteriormente cancelada.
Ator	Participante

Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema com perfil Participante e abrir o Evento em que foi cancelada a inscrição.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica em “Reativar Inscrição”. 2. Sistema emite mensagem para confirmar o reativamento da inscrição. 3. Usuário clica em “Sim”. 4. Sistema retorna mensagem de inscrição reativada com sucesso e envia e-mail comprovante ao participante.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 3. Usuário clica em “Não”.
Pós-Requisitos	- Usuário com inscrição reativada em Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 20: Casos de Uso 009 – Imprimir Crachá.

Nome do Caso de Uso	Imprimir Crachá
Identificador	UC009
Descrição	Abre tela com crachá gerado pelo sistema possibilitando impressão.
Ator	Participante
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema com perfil Participante e abrir o Evento em que está inscrito.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica em “Imprimir Crachá”. 2. Sistema abre tela com crachá gerado. 3. Usuário clica em “Imprimir”. 4. Sistema envia crachá para impressora.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Usuário visualiza crachá gerado pelo sistema.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 21: Casos de Uso 010 – Imprimir Certificado.

Nome do Caso de Uso	Imprimir Certificado
Identificador	UC010
Descrição	Abre tela com certificado gerado pelo sistema possibilitando impressão.
Ator	Participante
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema com perfil Participante e abrir o

	Evento em que está inscrito.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica em “Imprimir Certificado”. 2. Sistema abre tela com crachá gerado. 3. Usuário clica em “Imprimir”. 4. Sistema envia crachá para impressora.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Usuário visualiza certificado gerado pelo sistema.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 22: Casos de Uso 011 – Assistir vídeos.

Nome do Caso de Uso	Assistir vídeos
Identificador	UC011
Descrição	Assistir vídeos disponibilizados no Evento.
Ator	Participante
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema com perfil Participante e abrir o Evento desejado.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica sobre o vídeo desejado. 2. Sistema executa vídeo.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Usuário assiste o vídeo executado.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 23: Casos de Uso 012 – Baixar conteúdo.

Nome do Caso de Uso	Baixar conteúdo
Identificador	UC012
Descrição	Realizar o download dos conteúdos disponibilizados no Evento.
Ator	Participante
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema com perfil Participante e abrir o Evento desejado.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica o botão de download do conteúdo. 2. Sistema baixa o arquivo para a máquina do Usuário.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Usuário assiste o vídeo executado.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 24: Casos de Uso 013 – Alterar Dados Pessoais.

Nome do Caso de Uso	Alterar Dados Pessoais
Identificador	UC013
Descrição	Alterar informações pessoais de cadastro de Usuário.
Ator	Participante, Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir a tela de configurações.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário informa os dados que deseja alterar. 2. Usuário clica no botão “Salvar Alterações”. 3. Sistema salva as alterações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 3. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Dados Pessoais alterados.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 25: Casos de Uso 014 – Alterar Endereço.

Nome do Caso de Uso	Alterar Endereço
Identificador	UC014
Descrição	Alterar informações do endereço cadastrado no sistema.
Ator	Participante, Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir a tela de configurações.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário informa os dados que deseja alterar. 2. Usuário clica no botão “Salvar Alterações”. 3. Sistema salva as alterações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Endereço do usuário alterado.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 26: Casos de Uso 015 – Alterar Foto.

Nome do Caso de Uso	Alterar Foto
Identificador	UC015
Descrição	Alterar foto do Usuário cadastrado no sistema.
Ator	Participante
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir a tela de configurações.

Cenário Principal	1. Usuário seleciona a foto desejada. 2. Usuário clica no botão “Salvar”. 3. Sistema salva as alterações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> 3. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Foto do usuário alterada.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 27: Casos de Uso 016 – Alterar Senha.

Nome do Caso de Uso	Alterar Senha
Identificador	UC016
Descrição	Alterar senha de Usuário cadastrado no sistema.
Ator	Participante, Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir a tela de configurações.
Cenário Principal	1. Usuário informa a nova senha. 2. Usuário confirma a nova senha. 3. Usuário clica no botão “Salvar”. 4. Sistema salva as alterações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> 4. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Senha do usuário alterada.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 28: Casos de Uso 017 – Recuperar Senha.

Nome do Caso de Uso	Recuperar Senha
Identificador	UC017
Descrição	Recuperar senha de Usuário cadastrado no sistema.
Ator	Participante, Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se acessar tela de <i>Login</i> -> <i>Esqueci minha senha</i> .
Cenário Principal	1. Usuário informa os dados cadastrados. 2. Usuário clica no botão “Recuperar”. 3. Sistema gera nova senha e envia as credenciais ao e-mail cadastrado.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> 3. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Senha do usuário recuperada.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 29: Casos de Uso 018 – Cadastrar Evento.

Nome do Caso de Uso	Cadastrar Evento
Identificador	UC018
Descrição	Cadastrar novo Evento.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema como Organizador e abrir a tela de Novo Evento.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário informa os dados apresentados na tela. 2. Usuário clica no botão “Cadastrar”. 3. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 3. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Usuário clica no botão “Voltar”.
Pós-Requisitos	- Novo Evento cadastrado.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 30: Casos de Uso 019 – Editar Evento.

Nome do Caso de Uso	Editar Evento
Identificador	UC019
Descrição	Alterar Evento cadastrado.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema como Organizador e abrir a tela de Edição de Evento.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema retorna os dados do Evento cadastrado. 2. Usuário informa os dados que deseja alterar. 3. Usuário clica no botão “Salvar Alterações”. 4. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica no botão “Voltar”.
Pós-Requisitos	- Informações de Evento alteradas.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 31: Casos de Uso 020 – Adicionar Anúncio.

Nome do Caso de Uso	Adicionar Anúncio
----------------------------	-------------------

Identificador	UC020
Descrição	Adicionar anúncio em Evento cadastrado.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema como Organizador e abrir a tela de Edição de Evento.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema retorna os dados do Evento cadastrado. 2. Usuário clica em “Buscar”. 3. Usuário seleciona imagem desejada. 4. Usuário clica no botão “Salvar”. 5. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 5. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Usuário clica no botão “Voltar”.
Pós-Requisitos	- Anúncio adicionado em Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 32: Casos de Uso 021 – Remover Anúncio.

Nome do Caso de Uso	Remover Anúncio
Identificador	UC021
Descrição	Remover anúncio de Evento cadastrado.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema como Organizador e abrir a tela de Edição de Evento.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema retorna os dados do Evento cadastrado. 2. Usuário clica em “Remover”. 3. Sistema emite mensagem de confirmação de remoção. 4. Usuário clica no botão “Sim”. 5. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 5. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Usuário clica no botão “Voltar”. 4. Usuário clica em “Não”.
Pós-Requisitos	- Anúncio removido de Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 33: Casos de Uso 022 – Adicionar Vídeo.

Nome do Caso de Uso	Adicionar Vídeo
Identificador	UC022
Descrição	Adicionar Vídeo em Evento cadastrado.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema como Organizador e abrir a tela de Edição de Evento.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema retorna os dados do Evento cadastrado. 2. Usuário clica em “Adicionar Vídeo”. 3. Usuário informa a URL do vídeo. 4. Usuário clica no botão “Confirmar”. 5. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 5. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Usuário clica no botão “Voltar”.
Pós-Requisitos	- Vídeo adicionado em Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 34: Casos de Uso 023 – Remover Vídeo.

Nome do Caso de Uso	Remover Vídeo
Identificador	UC023
Descrição	Remover Vídeo de Evento cadastrado.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema como Organizador e abrir a tela de Edição de Evento.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema retorna os dados do Evento cadastrado. 2. Usuário clica em “Remover”. 3. Sistema emite mensagem de confirmação de remoção. 4. Usuário clica no botão “Sim”. 5. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 6. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 3. Usuário clica no botão “Voltar”. 5. Usuário clica em “Não”.
Pós-Requisitos	- Vídeo removido de Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 35: Casos de Uso 024 – Adicionar Conteúdo.

Nome do Caso de Uso	Adicionar Conteúdo
Identificador	UC024
Descrição	Adicionar Conteúdo em Evento cadastrado.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema como Organizador e abrir a tela de Edição de Evento.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema retorna os dados do Evento cadastrado. 2. Usuário clica em “Adicionar Conteúdo”. 3. Usuário clica no botão “Procurar”. 4. Usuário seleciona o arquivo desejado. 5. Usuário clica no botão “Confirmar”. 6. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 6. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Usuário clica no botão “Voltar”.
Pós-Requisitos	- Conteúdo adicionado em Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 36: Casos de Uso 025 – Remover Conteúdo.

Nome do Caso de Uso	Remover Conteúdo
Identificador	UC025
Descrição	Remover Conteúdo de Evento cadastrado.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema como Organizador e abrir a tela de Edição de Evento.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema retorna os dados do Evento cadastrado. 2. Usuário clica em “Remover”. 3. Sistema emite mensagem de confirmação de remoção. 4. Usuário clica no botão “Sim”. 5. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 5. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Usuário clica no botão “Voltar”. 4. Usuário clica em “Não”.
Pós-Requisitos	- Conteúdo removido de Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 37: Casos de Uso 026 – Remover Evento.

Nome do Caso de Uso	Remover Evento
Identificador	UC026
Descrição	Remover Evento cadastrado.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema como Organizador e abrir a tela de Eventos.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica em “Remover”. 2. Sistema emite mensagem de confirmação de remoção. 3. Usuário clica no botão “Sim”. 4. Sistema salva as informações no banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 3. Usuário clica em “Não”.
Pós-Requisitos	- Evento removido.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 38: Casos de Uso 027 – Visualizar Eventos.

Nome do Caso de Uso	Visualizar Eventos
Identificador	UC027
Descrição	Visualizar todos os Eventos cadastrados.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica na opção de menu “Eventos”. 2. Sistema retorna a lista com os Eventos cadastrados por este Usuário.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Eventos listados.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 39: Casos de Uso 028 – Visualizar Inscritos.

Nome do Caso de Uso	Visualizar Inscritos
Identificador	UC028

Descrição	Visualizar todos os Inscritos de um Evento.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir opção de menu “Eventos”.
Cenário Principal	1. Usuário clica no botão disposto em coluna “Inscritos” 2. Sistema retorna a lista com os Inscritos no Evento.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> 2. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Inscritos listados.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 40: Casos de Uso 029 – Imprimir lista de inscritos.

Nome do Caso de Uso	Imprimir lista de inscritos
Identificador	UC029
Descrição	Imprimir lista com informações dos Inscritos de um Evento.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir opção de menu “Eventos”.
Cenário Principal	1. Usuário clica no botão disposto em coluna “Inscritos” 2. Sistema retorna a lista com os Inscritos no Evento. 3. Usuário clica no botão “Lista de Inscritos”.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> 2. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Arquivo PDF contendo informações dos inscritos no Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 41: Casos de Uso 030 – Imprimir lista de presença.

Nome do Caso de Uso	Imprimir lista de presença
Identificador	UC030
Descrição	Imprimir lista com informações dos Inscritos que participaram de um Evento.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir opção de menu “Eventos”.
Cenário Principal	1. Usuário clica no botão disposto em coluna “Inscritos” 2. Sistema retorna a lista com os Inscritos no Evento. 3. Usuário clica no botão “Lista de Presença”.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> 2. Sistema informa mensagem de erro.

Pós-Requisitos	- Arquivo PDF contendo informações dos inscritos que marcaram presença no Evento.
-----------------------	---

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 42: Casos de Uso 031 – Listar por Sexo.

Nome do Caso de Uso	Listar por Sexo
Identificador	UC031
Descrição	Apresentar relação de inscritos em Evento separados por sexo.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir opção de menu “Eventos”.
Cenário Principal	1. Usuário clica no botão disposto em coluna “Inscritos” 2. Sistema retorna a lista com os Inscritos no Evento em formato gráfico separados por Sexo.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> 2. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Apresentação gráfica delimitada por Sexo, possibilitando impressão.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 43: Casos de Uso 032 – Listar por UF/Município.

Nome do Caso de Uso	Listar por UF/Município
Identificador	UC032
Descrição	Apresentar relação de inscritos em Evento separados por UF/Município.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir opção de menu “Eventos”.
Cenário Principal	1. Usuário clica no botão disposto em coluna “Inscritos” 2. Sistema retorna a lista com os Inscritos no Evento em formato gráfico separados por UF/Município.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> 2. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Apresentação gráfica delimitada por UF/Município, possibilitando impressão.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 44: Casos de Uso 033 – Confirmar Presença.

Nome do Caso de Uso	Confirmar Presença
----------------------------	--------------------

Identificador	UC033
Descrição	Confirmar Presença dos inscritos em Evento.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir opção de menu “Eventos”.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica no botão disposto em coluna “Inscritos”. 2. Sistema retorna a lista com os Inscritos no Evento. 3. Usuário clica no botão de coluna “Presença”. 4. Sistema exibe mensagem de confirmação. 5. Usuário clica em botão “Sim” 6. Sistema salva presença em banco de dados.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema informa mensagem de erro. 6. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 5. Usuário clica no botão “Não”.
Pós-Requisitos	- Presença confirmada de Inscrito em Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 45: Casos de Uso 034 – Enviar mensagem.

Nome do Caso de Uso	Enviar mensagem
Identificador	UC034
Descrição	Enviar mensagens via e-mail para todos os inscritos de um Evento.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir opção de menu “Eventos”.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica no botão disposto em coluna “Contato”. 2. Sistema retorna a lista com as mensagens enviadas. 3. Usuário clica no botão “Enviar mensagem aos inscritos”. 4. Usuário digita a mensagem que deseja enviar. 5. Usuário clica em botão “Enviar” 6. Sistema exibe mensagem de confirmação de envio. 7. Usuário clica em botão “Sim”. 8. Sistema salva mensagem em banco de dados e envia por e-mail a todos os inscritos no Evento.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema informa mensagem de erro. 8. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 3. Usuário clica em botão “Voltar”. 7. Usuário clica no botão “Não”.
Pós-Requisitos	- Mensagem enviada a todos os Inscritos de um Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 46: Casos de Uso 035 – Remover Mensagem.

Nome do Caso de Uso	Remover Mensagem
Identificador	UC035
Descrição	Remover mensagem enviada a todos os inscritos de um Evento.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir opção de menu “Eventos”.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica no botão disposto em coluna “Contato”. 2. Sistema retorna a lista com as mensagens enviadas. 3. Usuário clica no botão com ícone de lixeira ao lado da mensagem que deseja remover. 4. Sistema exibe mensagem de confirmação de remoção. 5. Usuário clica em botão “Sim”. 6. Sistema marca mensagem como removida em banco de dados e informa da remoção via e-mail aos inscritos no Evento.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema informa mensagem de erro. 6. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> <ol style="list-style-type: none"> 3. Usuário clica em botão “Voltar”. 5. Usuário clica no botão “Não”.
Pós-Requisitos	- Mensagem removida e informada a remoção para todos os Inscritos de um Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 47: Casos de Uso 036 – Editar Mensagem.

Nome do Caso de Uso	Editar Mensagem
Identificador	UC036
Descrição	Alterar mensagem enviada a todos os inscritos de um Evento.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema e abrir opção de menu “Eventos”.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário clica no botão disposto em coluna “Contato”. 2. Sistema retorna a lista com as mensagens enviadas. 3. Usuário clica no botão com ícone de lápis ao lado da mensagem que deseja alterar. 4. Usuário realiza as alterações desejadas na mensagem. 5. Usuário clica em botão de ícone representando “Editar Mensagem”. 6. Sistema exibe mensagem de confirmação de alteração. 7. Usuário clica em botão “Sim”. 8. Sistema salva as alterações em banco de dados e informa a alteração via e-mail aos inscritos no Evento.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema informa mensagem de erro.

	8. Sistema informa mensagem de erro. <u>Desistência:</u> 3. Usuário clica em botão “Voltar”. 7. Usuário clica no botão “Não”.
Pós-Requisitos	- Mensagem alterada e informada a alteração para todos os Inscritos de um Evento.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 48: Casos de Uso 037 – Visualizar Histórico.

Nome do Caso de Uso	Visualizar Histórico
Identificador	UC037
Descrição	Visualizar Histórico de ações realizadas pelo Usuário.
Ator	Organizador
Pré-Requisitos	- Deve-se estar autenticado no sistema.
Cenário Principal	1. Usuário clica na opção de menu “Histórico”. 2. Sistema retorna a lista com o histórico das ações do Usuário.
Cenários Alternativos	<u>Erro interno:</u> 2. Sistema informa mensagem de erro.
Pós-Requisitos	- Histórico listado.

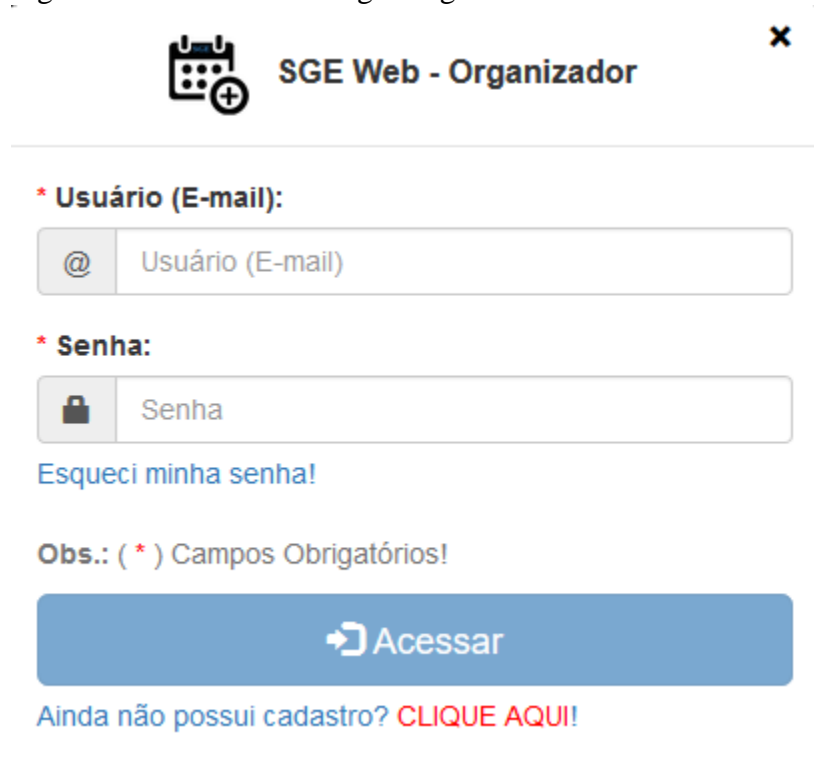
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4 INTERFACES

A seguir é apresentado o layout das interfaces do sistema, uma breve descrição dos campos e comandos em cada tela e os diagramas de estados.

2.4.1 Acessar Sistema

Figura 3: Interface Tela Login Organizador.



*** Usuário (E-mail):**

@ Usuário (E-mail)

*** Senha:**

Senha

[Esqueci minha senha!](#)

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

[Acessar](#)

[Ainda não possui cadastro? CLIQUE AQUI!](#)

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 4: Interface Tela Login Participante.



*** Usuário (E-mail):**

@ Usuário (E-mail)

*** Senha:**

Senha

[Esqueci minha senha!](#)

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

[Acessar](#)

[Ainda não possui cadastro? CLIQUE AQUI!](#)

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 49: Campos Tela Login.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Usuário (E-mail)	Login de usuário	E-mail	xxxx@xxx.com	Texto	Editável, obrigatório
2	Senha	Senha do usuário	Alfanumérico	****	Texto	Editável, obrigatório

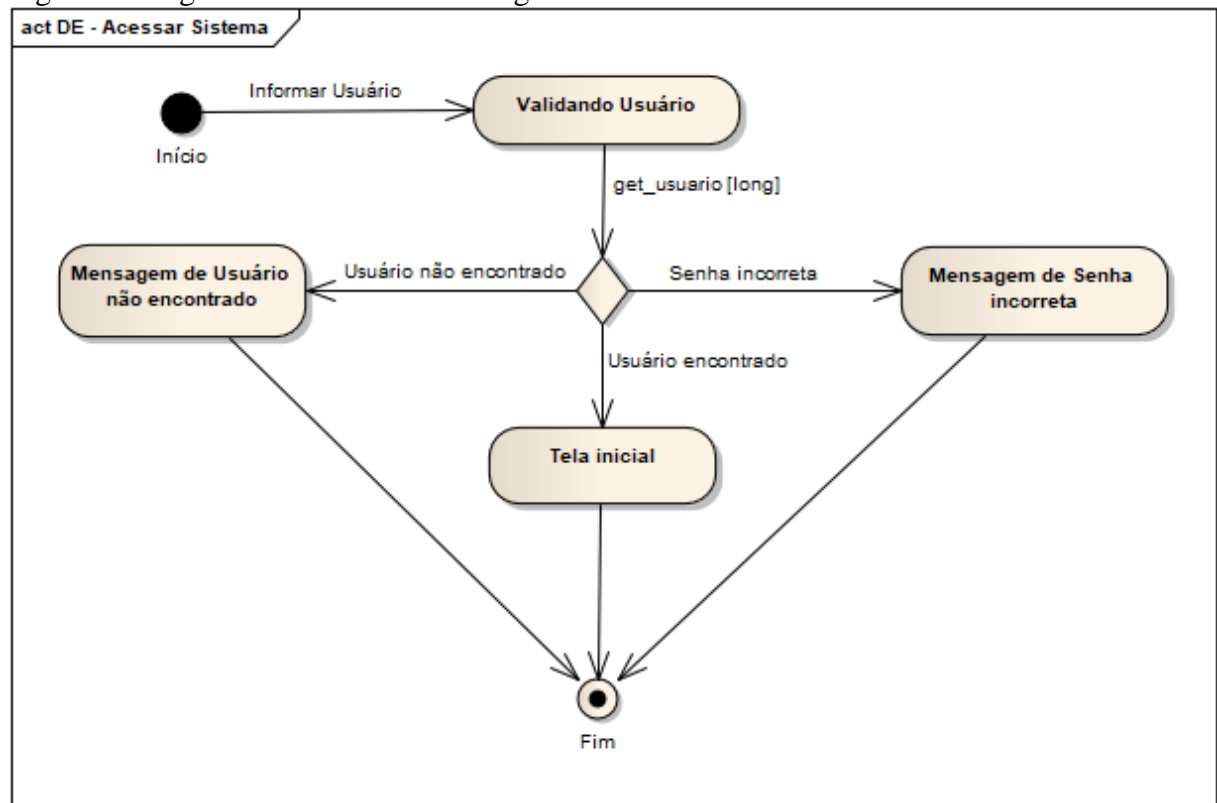
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 50: Comandos Tela Login.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Acessar	Verifica os dados inseridos no banco de dados e redireciona para tela principal	Desabilitado até que todos os campos obrigatórios sejam preenchidos

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 5: Diagrama de Estados Tela Login.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.2 Criar Conta

Figura 6: Tela Opções Criar Conta.




Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 51: Comandos Tela Opções Criar Conta.


Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Organizador	Redireciona para tela de cadastro de Organizador	Sempre habilitado
2	Participante	Redireciona para tela de cadastro de Participante	Sempre habilitado



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 7: Tela Cadastro Organizador.

 **SGE Web - Cadastro de Organizador**

*** CPF:** *** Nome:** *** Telefone:**

*** E-mail:** *** Data Nascimento:**  *** Sexo:** ☐ Feminino ☐ Masculino

*** CEP:** *** UF:**  *** Município:** 

*** Endereço:**

*** Número:** **Complemento:**

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 52: Campos Tela Cadastro Organizador.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	CPF	CPF do Usuário	Numérico	999.999.999-99	Texto	Editável, obrigatório, único
2	Nome	Nome completo do usuário	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
3	Telefone	Telefone do usuário	Numérico	(99) 99999-9999	Texto	Editável, obrigatório
4	E-mail	E-mail do Usuário	Alfanumérico	xxxx@xxx.com	Texto	Editável, obrigatório, único
5	Data Nascimento	Data de nascimento do usuário	Numérico	99/99/9999	Data	Editável, obrigatório
6	Sexo	Sexo do usuário (Feminino/Masculino)	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
7	CEP	CEP da residência do usuário	Numérico	99999-999	Texto	Editável, obrigatório
8	UF	UF da residência do usuário	-	-	Seleção	Editável, obrigatório

9	Município	Município da residência do usuário	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
10	Endereço	Endereço da residência do usuário	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
11	Número	Número da residência do usuário	Numérico	-	Texto	Editável, obrigatório
12	Complemento	Complemento da residência do usuário	Alfanumérico	-	Texto	Editável

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 53: Comandos Tela Cadastro Organizador.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Cadastrar	Verifica os dados informados e caso não haja repetição, salva as informações no banco de dados	Desabilitado até que todos os campos obrigatórios sejam preenchidos
2	Voltar	Redireciona para tela inicial do sistema	Sempre habilitado

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 8: Tela Cadastro Participante.

SGE Web - Cadastro de Participante

* CPF: -

* Nome: Informe aqui o Nome

* Telefone: () -

* E-mail: Informe aqui o E-mail

* Data Nascimento: / /

* Sexo: ☐ Feminino ☐ Masculino

* CEP: -

* UF: Selezione...

* Município: Selezione...

* Endereço: Informe aqui a Rua

* Número: 0000

Complemento: Bl. 00, Apt. 00

Por favor, preencha este campo.

Foto: Buscar

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

<< Voltar

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 54: Campos Tela Cadastro Participante.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	CPF	CPF do Usuário	Numérico	999.999.999-99	Texto	Editável, obrigatório, único
2	Nome	Nome completo do usuário	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
3	Telefone	Telefone do usuário	Numérico	(99) 99999-9999	Texto	Editável, obrigatório
4	E-mail	E-mail do Usuário	Alfanumérico	xxxx@xxx.com	Texto	Editável, obrigatório, único
5	Data Nascimento	Data de nascimento do usuário	Numérico	99/99/9999	Data	Editável, obrigatório
6	Sexo	Sexo do usuário (Feminino/Masculino)	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
7	CEP	CEP da residência do usuário	Numérico	99999-999	Texto	Editável, obrigatório
8	UF	UF da residência do usuário	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
9	Município	Município da residência do usuário	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
10	Endereço	Endereço da residência do usuário	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
11	Número	Número da residência do usuário	Numérico	-	Texto	Editável, obrigatório
12	Complemento	Complemento da residência do usuário	Alfanumérico	-	Texto	Editável
13	Foto	Foto do Usuário	Imagem	-	Imagem	Editável

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

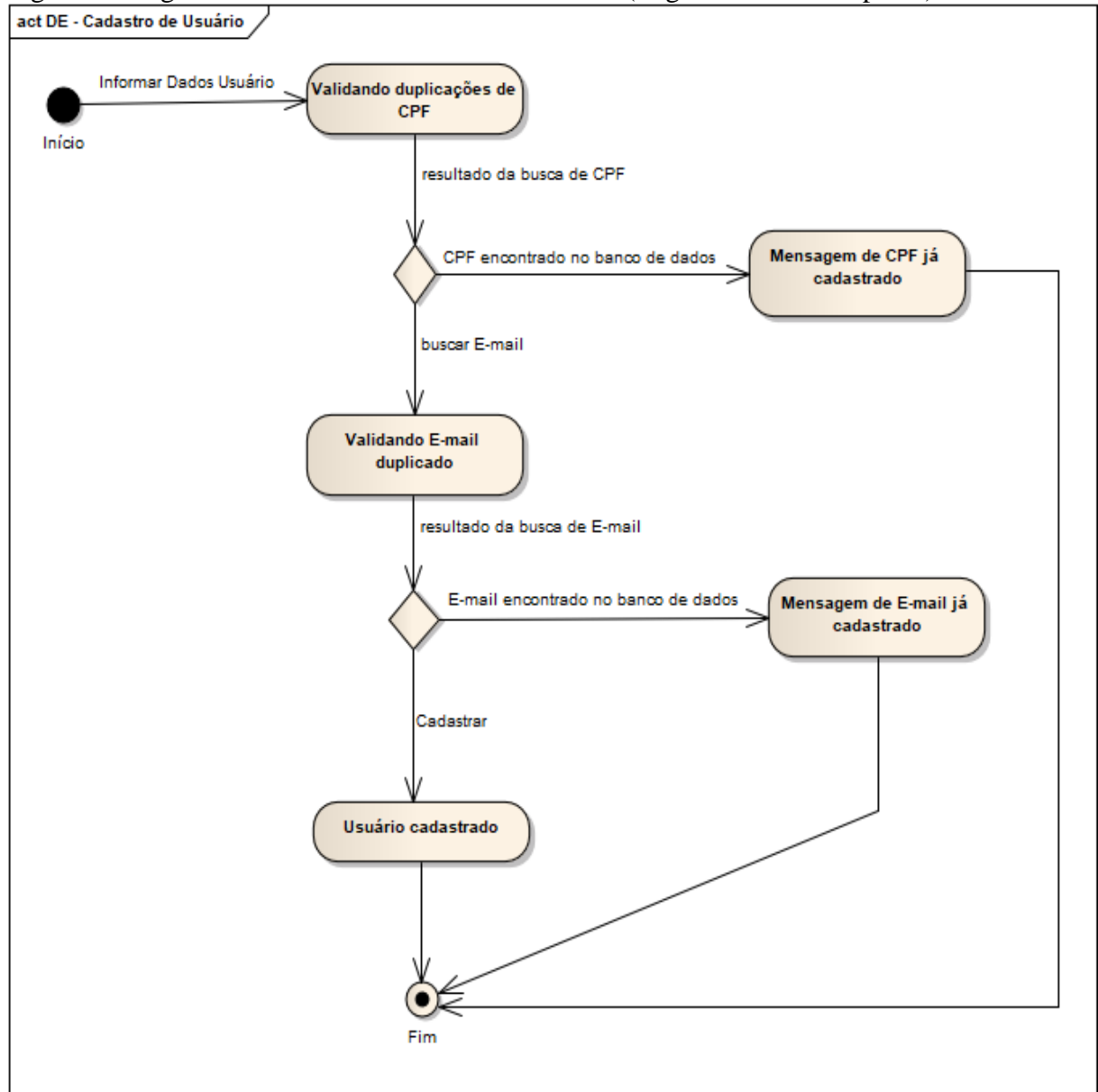
Quadro 55: Comandos Tela Cadastro Participante.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Cadastrar	Verifica os dados informados e caso não haja	Desabilitado até que todos os

		repetição, salva as informações no banco de dados	campos obrigatórios sejam preenchidos
2	Voltar	Redireciona para tela inicial do sistema	Sempre habilitado

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 9: Diagrama de Estados Cadastro de Usuários (Organizador/Participante).



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 10: Tela confirmação Cadastro.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 56: Comandos Tela confirmação Cadastro.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Sim	Envia as informações do Usuário para o servidor	Sempre habilitado
2	Não	Fecha tela de confirmação	Sempre habilitado

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.3 Eventos - Participante

Figura 11: Tela Eventos atuais - Participante.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 57: Campos Tela Eventos - Participante.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Filtro de Busca	Pesquisar Evento por nome ou	Alfanumérico	-	Texto	Editável

		categoria				
2	Evento	Nome do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável
3	UF	UF de realização do Evento	-	-	Seleção	-
4	Município	Município de realização do Evento	-	-	Seleção	-
5	Data	Data do Evento	-	-	Seleção	-

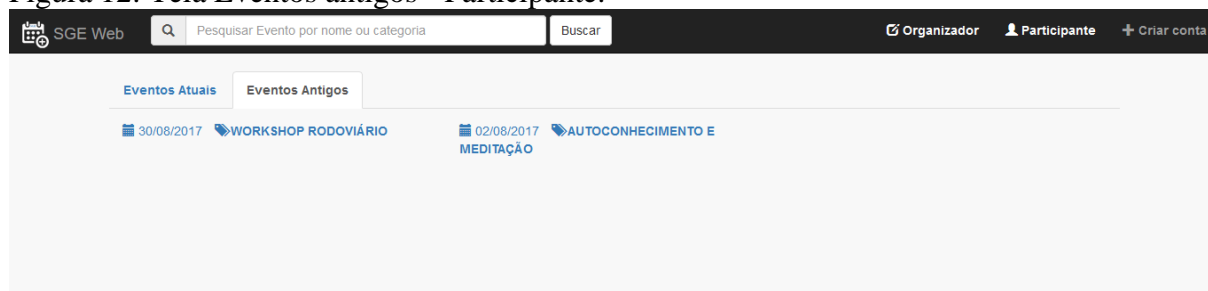
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 58: Comandos Tela Eventos - Participante.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Ver Detalhes	Abre informações sobre o Evento	Sempre habilitado

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 12: Tela Eventos antigos - Participante.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 59: Comandos Tela Eventos Antigos - Participante.


Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Link com nome do Evento	Abre informações sobre o Evento	Sempre habilitado

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.4 Detalhes Evento - Participante

Figura 13: Tela Ver Detalhes do Evento com inscrição pendente - Participante.

Curso para Djs e Produção Musical



Descrição

20/10/2017 até 25/10/2017
 20:30
 Palestrante / Instrutor: Daiane Dornier
 Curso imperdível.

Inscrição

Grátis
 25 ingressos disponíveis!

Realizar Inscrição


Local

Endereço: Rua Gentil Sandin, nº 555
 Bairro: Praia Comprida
 Município: São José
 UF: SANTA CATARINA
 CEP: 88103-650

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 14: Tela Ver Detalhes do Evento com inscrição realizada - Participante.

Floripa Seresta



Descrição

07/11/2017 até 08/11/2017
 19:00
 Palestrante / Instrutor: Laura Rosa
 Muita música para aproveitar!!!!!!

Inscrição

Inscrição realizada em 11/09/2017 16:22

Imprimir Crachá

Cancelar Inscrição


Local

Endereço: Rua Gentil Sandin, nº 30
 Bairro: Praia Comprida
 Município: São José
 UF: SANTA CATARINA
 CEP: 88103-650

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 15: Tela Ver Detalhes do Evento com inscrição cancelada - Participante.

Floripa Seresta



Inscrição

Grátis
100 ingressos disponíveis!

Inscrição cancelada em 17/09/2017 20:42

Reativar Inscrição

Local

Endereço: Rua Gentil Sandin, nº 30
Bairro: Praia Comprida
Município: São José
UF: SANTA CATARINA
CEP: 88103-650

Descrição

07/11/2017 até 08/11/2017
19:00
Palestrante / Instrutor: Laura Rosa
Muita música para aproveitar!!!!!!

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 16: Tela Ver Detalhes do Evento com vídeo e conteúdo - Participante.


Descrição

13/11/2017 até 17/11/2017
20:30
Palestrante / Instrutor: Daiane Dörner
Florestas Online
- Palestra
O primeiro congresso florestal do Brasil

Conteúdo

Congresso.docx

Município: São José
UF: SANTA CATARINA
CEP: 88103-650



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 60: Comandos Tela Detalhes Evento.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Realizar Inscrição	Salva nova inscrição de participante no banco de dados	Visível somente se há quantidade de vagas disponíveis
2	Imprimir Crachá	Gera crachá com dados do participante permitindo impressão	Visível após realizar Inscrição
3	Cancelar	Cancela a inscrição do Participante realizada	Visível após realizar Inscrição

	Inscrição		
4	Reativar Inscrição	Reativa uma inscrição que foi anteriormente cancelada	Visível após cancelar inscrição e se há quantidade de vagas disponíveis
5	Play vídeo	Executa o vídeo na tela	Visível caso haja vídeos adicionados ao Evento
6	Visualizar conteúdo	Abre conteúdo em página web	Visível somente após realizada a inscrição
7	Baixar conteúdo	Realiza o download do conteúdo para a máquina local do usuário	Visível somente após realizada a inscrição

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.5 Configurações

Figura 17: Tela Configuração – Participante (1).

Configuração

Alterar Dados Pessoais

* CPF: 985.336.520-03 * Nome: Daiane Dornier 2

* Telefone: (48) 99150-0740 * E-mail: daianedornier@yahoo.com

* Data Nascimento: 07/11/1987 * Sexo: ☒ Feminino ☐ Masculino

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

Alterar Senha de Acesso

* A senha deve conter 6 caracteres, compostos de letras maiúsculas e minúsculas, números e símbolos.

* Nova senha: [senha oculta]

* A senha deve conter 6 caracteres

Excepcional: A senha excede os padrões mínimos.

* Confirmar senha: [senha]

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

Alterar Endereço

* CEP: * UF: * Município:

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 61: Campos Tela Configuração – Alterar Dados Pessoais.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	CPF	Pesquisar Evento por nome ou categoria	Numérico	999.999.999-99	Texto	Bloqueado, obrigatório, único
2	Nome	Nome do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório

3	Telefone	UF de realização do Evento	Numérico	(99) 99999-9999	Texto	Editável, obrigatório
4	E-mail	E-mail do Usuário	Alfanumérico	xxxx@xxx.com	Texto	Editável, obrigatório, único
5	Data Nascimento	Data de nascimento do usuário	Numérico	99/99/9999	Data	Editável, obrigatório
6	Sexo	Sexo do Usuário (Feminino/Masculino)	-	-	Seleção	Editável, obrigatório

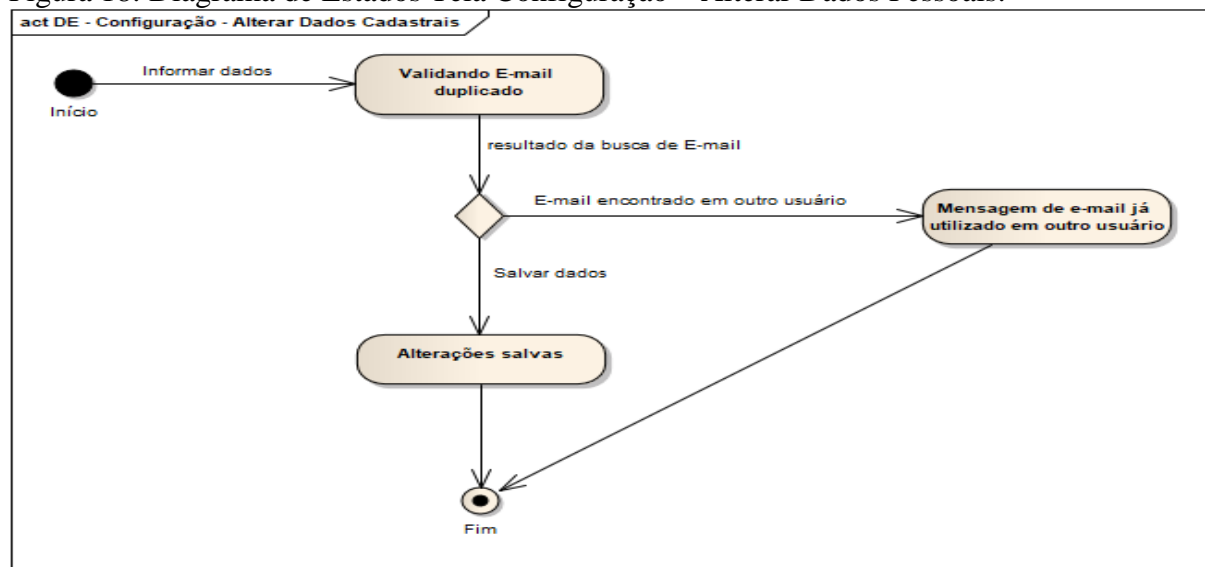
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 62: Comandos Tela Configuração – Alterar Dados Pessoais.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Salvar	Grava as informações no banco de dados	Habilitado somente após todos os campos obrigatórios estarem preenchidos

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 18: Diagrama de Estados Tela Configuração – Alterar Dados Pessoais.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 63: Campos Tela Configuração – Alterar Senha de Acesso.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Nova Senha	Nova senha de	Alfanumérico	***	Texto	Editável,

		usuário				obrigatório
2	Confirmar Senha	Repetir nova senha de usuário	Alfanumérico	***	Texto	Editável, obrigatório

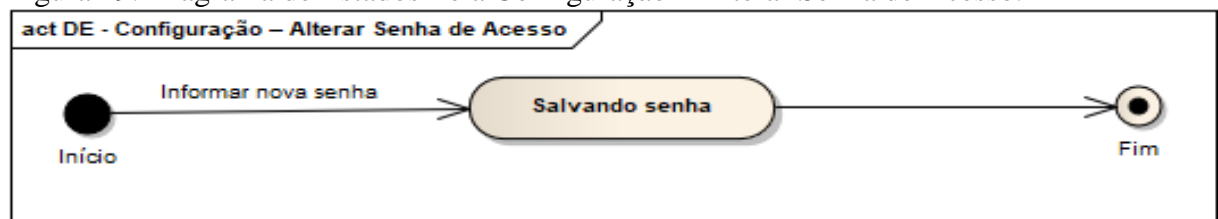
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 64: Comandos Tela Configuração – Alterar Senha de Acesso.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Salvar	Grava as informações no banco de dados	Habilitado somente após todos os campos obrigatórios estarem preenchidos

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 19: Diagrama de Estados Tela Configuração – Alterar Senha de Acesso.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 20: Tela Configuração – Participante (2).

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 65: Campos Tela Configuração – Alterar Endereço.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	CEP	CEP da residência do usuário	Numérico	99999-999	Texto	Editável, obrigatório
2	UF	UF da residência do usuário	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
3	Município	Município da residência do usuário	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
4	Bairro	Bairro da residência do usuário	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
5	Endereço	Endereço da residência do usuário	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
6	Número	Número da residência do usuário	Numérico	-	Texto	Editável, obrigatório
7	Complemento	Complemento da residência do usuário	Alfanumérico	-	Texto	Editável

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 66: Comandos Tela Configuração – Alterar Endereço.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Salvar	Grava as informações no banco de dados	Habilitado somente após todos os campos obrigatórios estarem preenchidos

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 21: Diagrama de Estados Tela Configuração – Alterar Endereço.



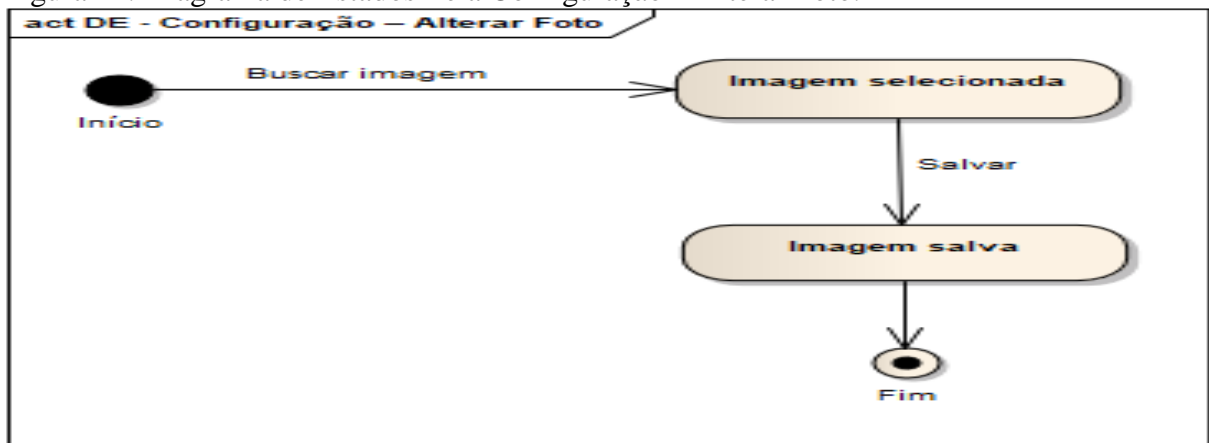
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 67: Comandos Tela Configuração – Alterar Foto.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Buscar	Possibilita a seleção de uma imagem da máquina do cliente	Visível caso não tenha foto adicionada
2	Salvar	Salva imagem no banco de dados	Visível caso exista imagem selecionada
3	Remover	Remove a imagem adicionada	Visível somente caso exista imagem salva para o usuário

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 22: Diagrama de Estados Tela Configuração – Alterar Foto.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 23: Interface Tela Configuração – Organizador.

Alterar Dados Pessoais

* CPF:

* Nome:

* Telefone:

* E-mail:

* Data Nascimento:

* Sexo: ☒ Feminino ☐ Masculino

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

Alterar Endereço

* CEP:

* UF:

* Município:

* Bairro:

* Endereço:

* Número:

Complemento:

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

Alterar Senha de Acesso

* A senha deve conter 6 caracteres, compostos de letras maiúsculas e minúsculas, números e símbolos.

* Nova senha:

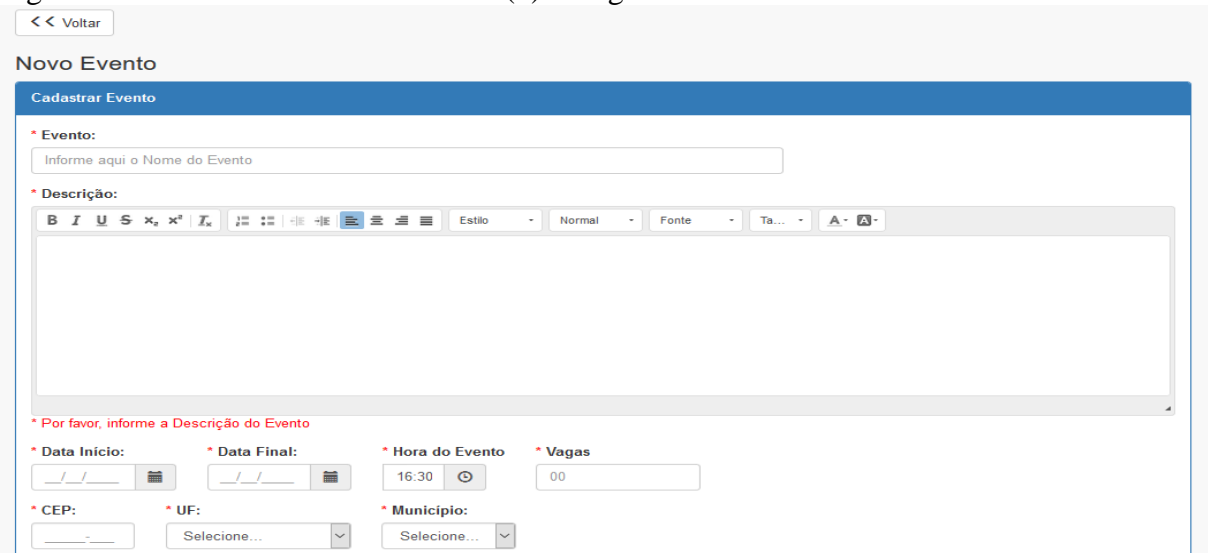
* Confirmar senha:

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.6 Novo Evento

Figura 24: Interface Tela Novo Evento (1) – Organizador.



< < Voltar

Novo Evento

Cadastrar Evento

* **Evento:**
Informe aqui o Nome do Evento

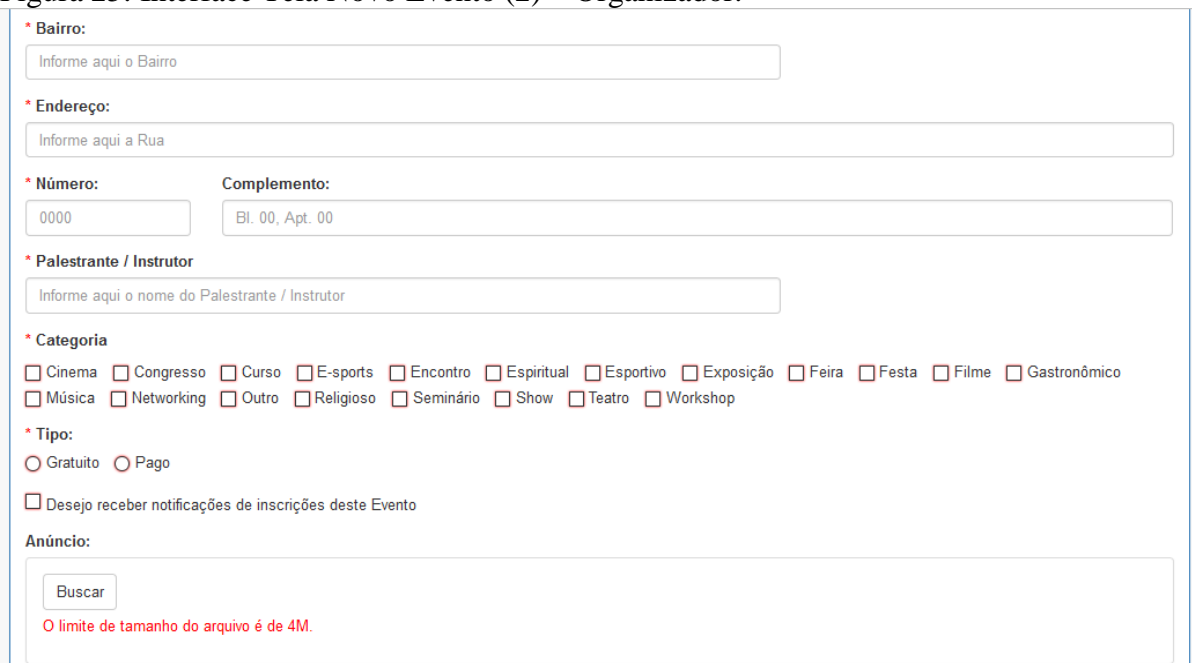
* **Descrição:**
 B I U S x² x³ I_w | [Icons] | Estilo - Normal - Fonte - Ta... - A- A+
 [Rich text editor area]
 Por favor, informe a Descrição do Evento

* **Data Início:** [Date Picker] * **Data Final:** [Date Picker] * **Hora do Evento:** 16:30 [Clock Icon] * **Vagas:** 00

* **CEP:** [Text Field] * **UF:** [Dropdown: Seleccione...] * **Município:** [Dropdown: Seleccione...]

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 25: Interface Tela Novo Evento (2) – Organizador.



* **Bairro:**
Informe aqui o Bairro

* **Endereço:**
Informe aqui a Rua

* **Número:** 0000 * **Complemento:** Bl. 00, Apt. 00

* **Palestrante / Instrutor**
Informe aqui o nome do Palestrante / Instrutor

* **Categoria**
☐ Cinema ☐ Congresso ☐ Curso ☐ E-sports ☐ Encontro ☐ Espiritual ☐ Esportivo ☐ Exposição ☐ Feira ☐ Festa ☐ Filme ☐ Gastronômico
☐ Música ☐ Networking ☐ Outro ☐ Religioso ☐ Seminário ☐ Show ☐ Teatro ☐ Workshop

* **Tipo:**
☐ Gratuito ☐ Pago

☐ Desejo receber notificações de inscrições deste Evento

Anúncio:
 [Buscar]
 O limite de tamanho do arquivo é de 4M.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 26: Interface Tela Novo Evento (3) – Organizador.

Videos

+ Adicionar Vídeo

Conteúdo

+ Adicionar Conteúdo

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

Cadastrar

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 68: Campos Tela Novo Evento.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Evento	Nome do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
2	Descrição	Descrição do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
3	Data Início	Data de início do Evento	Númérico	99/99/9999	Texto, Seleção	Editável, obrigatório
4	Data Final	Data final do Evento	Númérico	99/99/9999	Texto, Seleção	Editável
5	Hora do Evento	Hora de realização do Evento	Númérico	99:99	Texto, Seleção	Editável, obrigatório
6	Vagas	Quantidade de Vagas para o Evento	Númérico	-	Texto	Editável, obrigatório
7	CEP	CEP do endereço de realização do Evento	Númérico	99999-999	Texto	Editável, obrigatório
8	UF	UF do endereço de realização do Evento	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
9	Município	Município do endereço de realização do Evento	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
10	Bairro	Bairro do endereço de realização do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório

11	Endereço	Endereço de realização do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
12	Número	Número do endereço de realização do Evento	Numérico	-	Texto	Editável, obrigatório
13	Complemento	Complemento do endereço de realização do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável
14	Palestrante/Instructor	Palestrante ou Instrutor do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
15	Categoria	Categoria do Evento	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
16	Tipo	Tipo do Evento	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
17	Valor	Valor de inscrição do Evento	Numérico	99.999,99	Texto	Editável e obrigatório somente se Tipo for pago
18	Notificações	Receber notificações de inscrição do Evento	-	-	Seleção	Editável
19	URL de vídeo	URL do vídeo	Alfanumérico	-	Texto	Editável

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

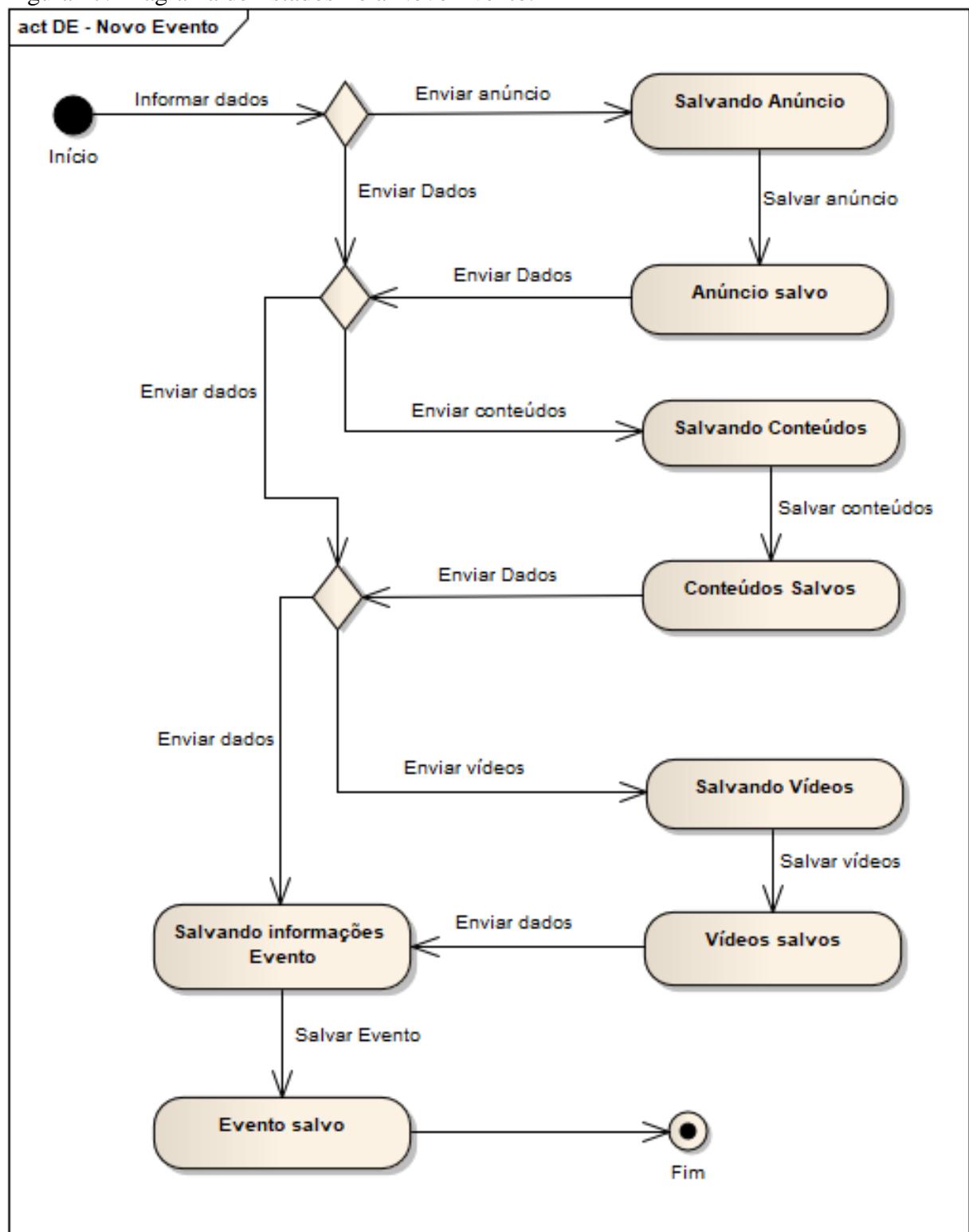
Quadro 69: Comandos Tela Novo Evento.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Buscar	Seleciona uma imagem para utilizar como anúncio	Visível caso não tenha foto adicionada
2	Adicionar vídeo	Abre opção de campo para adicionar vídeo	Visível caso campo URL esteja escondido
3	Confirmar (Vídeo)	Salva a URL do vídeo no cadastro de Evento	Visível somente se clicar em Adicionar vídeo
4	Fechar (Vídeo)	Fecha opção de campo para adicionar vídeo	Visível somente se clicar em Adicionar vídeo

5	Remover (Vídeo)	Remove o vídeo adicionado	Visível somente se existir vídeos adicionados
6	Adicionar conteúdo	Abre opção com campo para adicionar conteúdo	Visível se campo para adicionar conteúdo esteja escondido
7	Procurar	Permite seleção de arquivos da máquina local do Usuário	Visível se clicar em Adicionar conteúdo
8	Confirmar (Conteúdo)	Salva o arquivo no cadastro de Evento	Visível se clicar em Adicionar conteúdo
9	Fechar (Conteúdo)	Fecha opção de campo para adicionar conteúdo	Visível se clicar em Adicionar conteúdo
10	Remover (Conteúdo)	Remove um conteúdo adicionado	Visível se existir vídeos adicionados
11	Cadastrar	Salva as informações inseridas no banco de dados	Bloqueado enquanto exista campos obrigatórios não preenchidos

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 27: Diagrama de Estados Tela Novo Evento.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.7 Eventos - Organizador

Figura 28: Interface Tela Eventos.

Eventos

[+ Novo Evento](#)

Eventos Cadastrados

10 resultados por página

Data	Hora	Nome	Palestrante / Instrutor	Vagas Totais	Vagas Disponíveis	Inscrições	Contato	Editar	Remover
<input type="text" value="Data"/>	<input type="text" value="Hora"/>	<input type="text" value="Nome"/>	<input type="text" value="Palestrante/Inst"/>	<input type="text" value="000"/>	<input type="text" value="000"/>				
13/11/2017	20:30	Florestas Online	Daiane Dornier	25	24	1			
23/10/2017	19:00	Curso Terapia Biomagnética	Laura Rosa	100	99	1			
30/08/2017	20:00	Workshop Rodoviário	Alessandra Oliveira	40	40	0			
02/08/2017	20:00	Autoconhecimento e Meditação	Cainan Manguiera	150	150	0			

Mostrando de 1 até 4 de 4 registros

[Anterior](#) [1](#) [Próximo](#)

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 70: Campos Tela Eventos - Organizador.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Data	Data inicial do Evento	Númérico	99/99/9999	Texto	Editável
2	Hora	Hora de realização do Evento	Númérico	99:99	Texto	Editável
3	Nome	Nome do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável
4	Palestrante/Instrutor	Palestrante ou Instrutor do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável
5	Vagas totais	Quantidade de vagas totais para o Evento	Númérico	-	Texto	Editável
6	Vagas disponíveis	Quantidade de vagas disponíveis para o Evento	Númérico	-	Texto	Editável
7	Registros por página	Quantidade de registros por página	-	-	Seleção	Editável

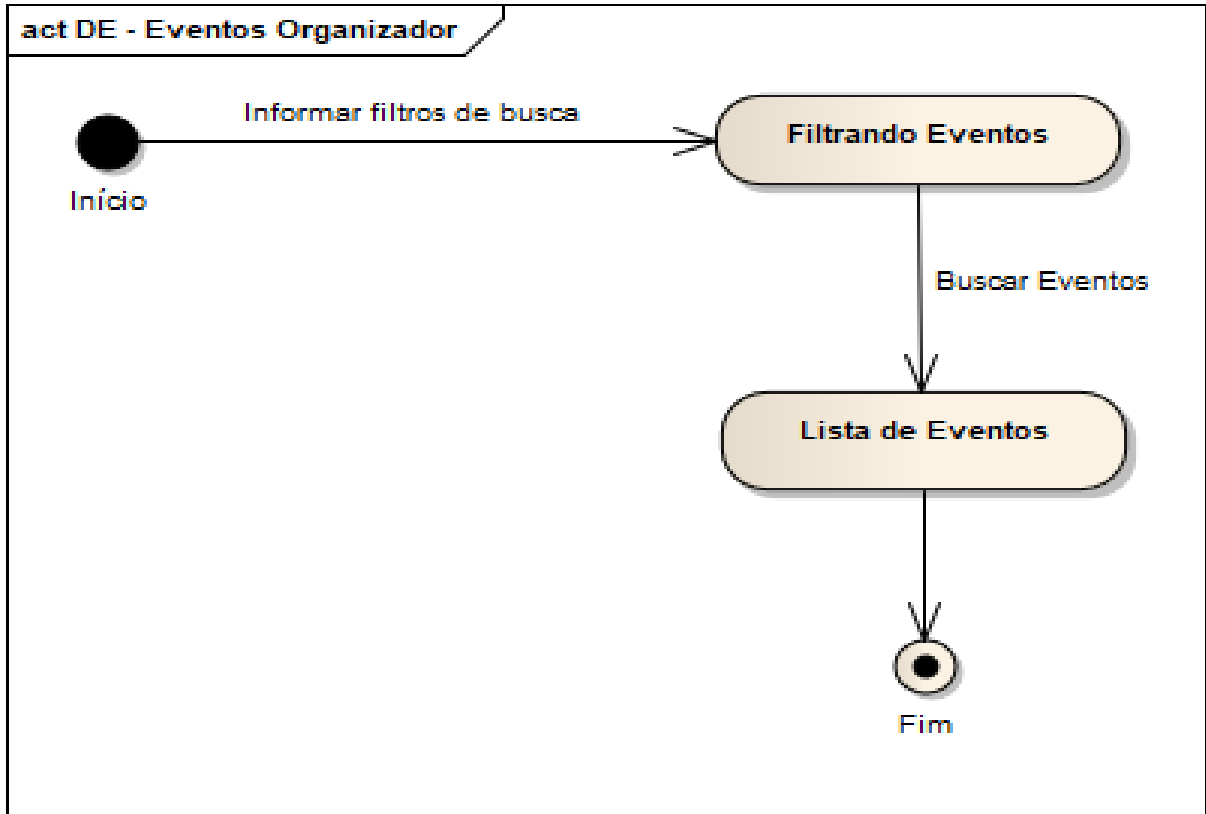
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 71: Comandos Tela Eventos - Organizador.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Novo Evento	Redireciona para tela de cadastro de evento	Sempre visível
2	Inscrições	Redireciona para tela com informações de inscritos no Evento	Sempre visível, contendo quantidade de inscritos
3	Contato	Redireciona para tela com Contatos Enviados e para enviar nova mensagem	Sempre visível
4	Editar	Redireciona para tela de edição do Evento	Sempre visível
5	Remover	Marca o Evento como removido	Sempre visível
6	Paginação	Redireciona para as páginas existentes	Sempre visível

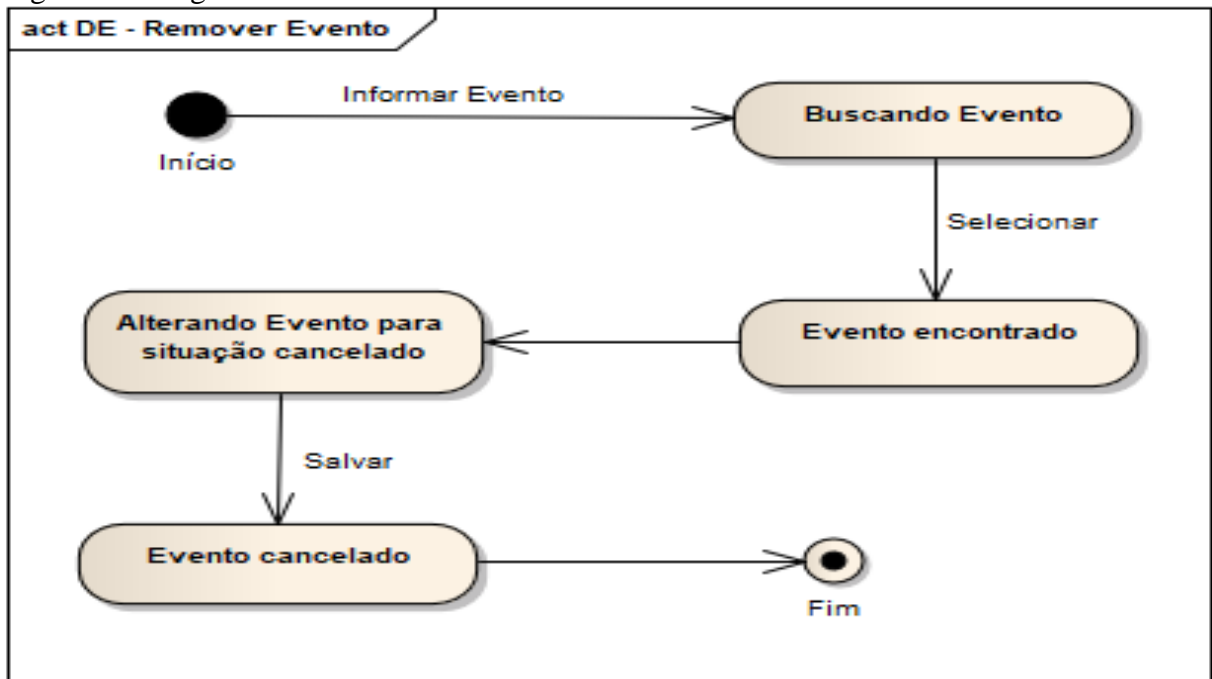
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 29: Diagrama de Estados Tela Eventos - Organizador.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 30: Diagrama de Estados Remover Evento.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.8 Editar Evento

Figura 31: Interface Tela Editar Evento (1).

A interface "Editar Evento" apresenta um formulário para atualizar as informações de um evento. No topo, há um botão "<< Voltar". O formulário é dividido em seções:

- Informações sobre o Evento:**
 - * Evento: Campo de texto com o valor "Florestas Online".
 - * Descrição: Área de texto com uma barra de ferramentas de formatação (negrito, itálico, sublinhado, etc.) e o conteúdo:

Florestas Online

- Palestra

O primeiro congresso florestal do Brasil
- * Data Início: Campo com o valor "13/11/2017" e ícone de calendário.
- * Data Final: Campo com o valor "17/11/2017" e ícone de calendário.
- * Hora do Evento: Campo com o valor "20:30" e ícone de relógio.
- * Vagas: Campo com o valor "25".
- * CEP: Campo com o valor "88103-650".
- * UF: Campo com o valor "Santa catarina" e seta para baixo.
- * Município: Campo com o valor "São José" e seta para baixo.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 32: Interface Tela Editar Evento (2).

* **Bairro:**
Praia Comprida

* **Endereço:**
Rua Gentil Sandin

* **Número:** 555 **Complemento:** casa


* **Palestrante / Instrutor**
Daiane Dörner

* **Categoria**
☐ Cinema ☒ Congresso ☒ Curso ☐ E-sports ☒ Encontro ☐ Espiritual ☐ Esportivo ☐ Exposição ☐ Feira ☐ Festa ☐ Filme ☐ Gastronômico
☐ Música ☐ Networking ☐ Outro ☐ Religioso ☐ Seminário ☐ Show ☐ Teatro ☐ Workshop

* **Tipo:**
☒ Grátis ☐ Pago

☒ Desejo receber notificações de inscrições para este Evento!

Obs.: (*) Campos Obrigatórios!

 Salvar Alterações

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 72: Campos Tela Editar Evento - Informações sobre o Evento.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Evento	Nome do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
2	Descrição	Descrição do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
3	Data Início	Data de início do Evento	Númérico	99/99/9999	Texto, Seleção	Editável, obrigatório
4	Data Final	Data final do Evento	Númérico	99/99/9999	Texto, Seleção	Editável
5	Hora do Evento	Hora de realização do Evento	Númérico	99:99	Texto, Seleção	Editável, obrigatório
6	Vagas	Quantidade de Vagas para o Evento	Númérico	-	Texto	Editável, obrigatório
7	CEP	CEP do endereço de realização do Evento	Númérico	99999-999	Texto	Editável, obrigatório
8	UF	UF do endereço de realização do Evento	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
9	Município	Município do endereço de	-	-	Seleção	Editável, obrigatório

		realização do Evento				
10	Bairro	Bairro do endereço de realização do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
11	Endereço	Endereço de realização do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
12	Número	Número do endereço de realização do Evento	Numérico	-	Texto	Editável, obrigatório
13	Complemento	Complemento do endereço de realização do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável
14	Palestrante/Instrutor	Palestrante ou Instrutor do Evento	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório
15	Categoria	Categoria do Evento	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
16	Tipo	Tipo do Evento	-	-	Seleção	Editável, obrigatório
17	Valor	Valor de inscrição do Evento	Numérico	99.999,99	Texto	Editável e obrigatório somente se Tipo for pago
18	Notificações	Receber notificações de inscrição do Evento	-	-	Seleção	Editável

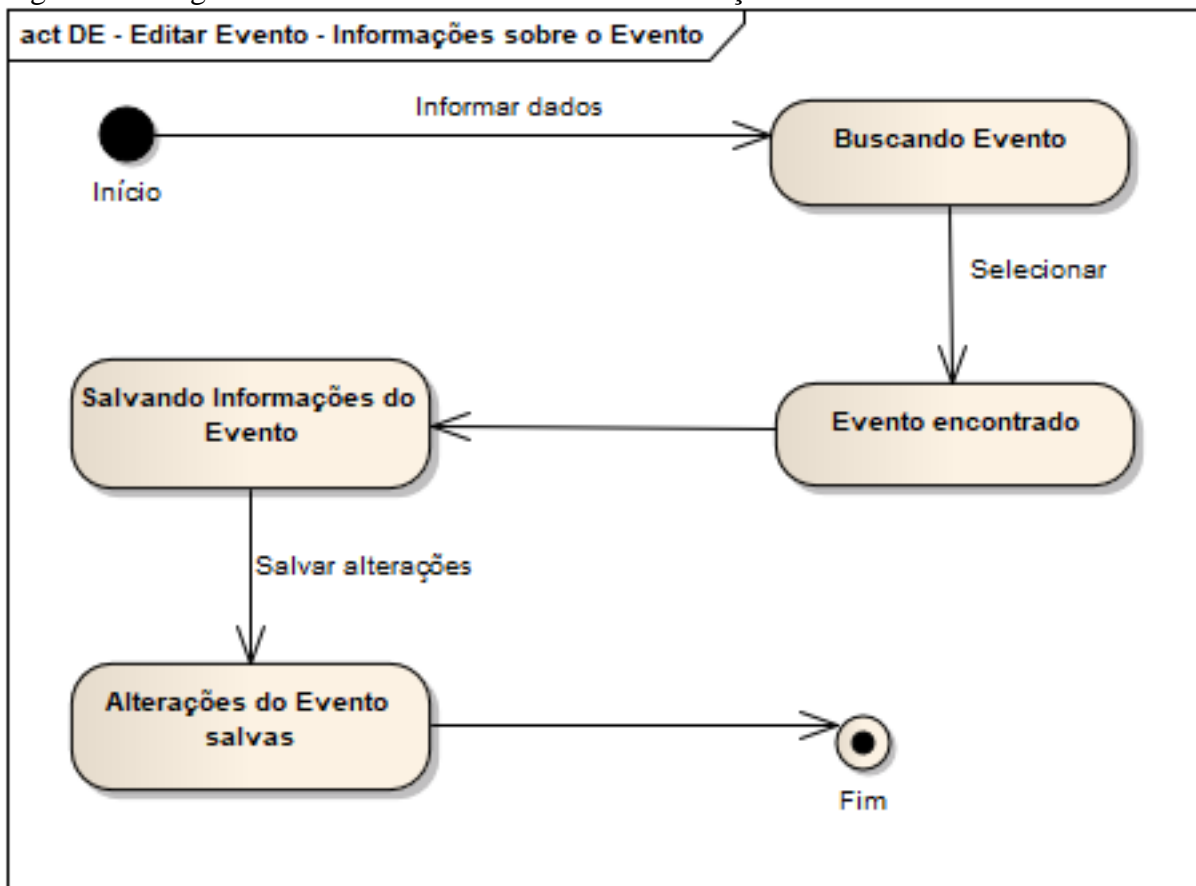
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 73: Comandos Tela Editar Evento - Informações sobre o Evento.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Salvar Alterações	Salva as informações do Evento no banco de dados	Bloqueado enquanto existirem campos obrigatórios não preenchidos
2	Voltar	Redireciona para tela anterior	Sempre visível

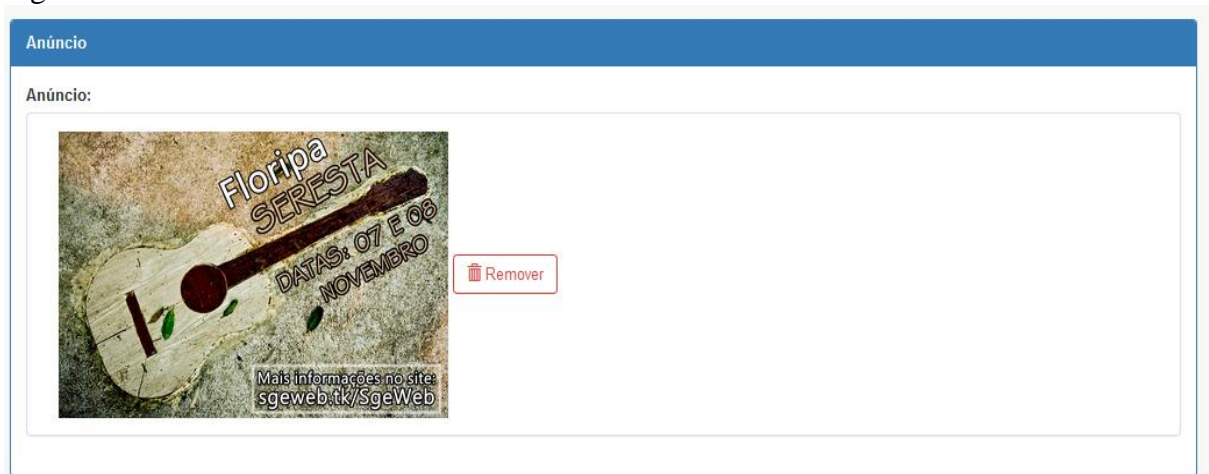
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 33: Diagrama de Estados Editar Evento - Informações sobre o Evento.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 34: Interface Editar Evento - Anúncio.



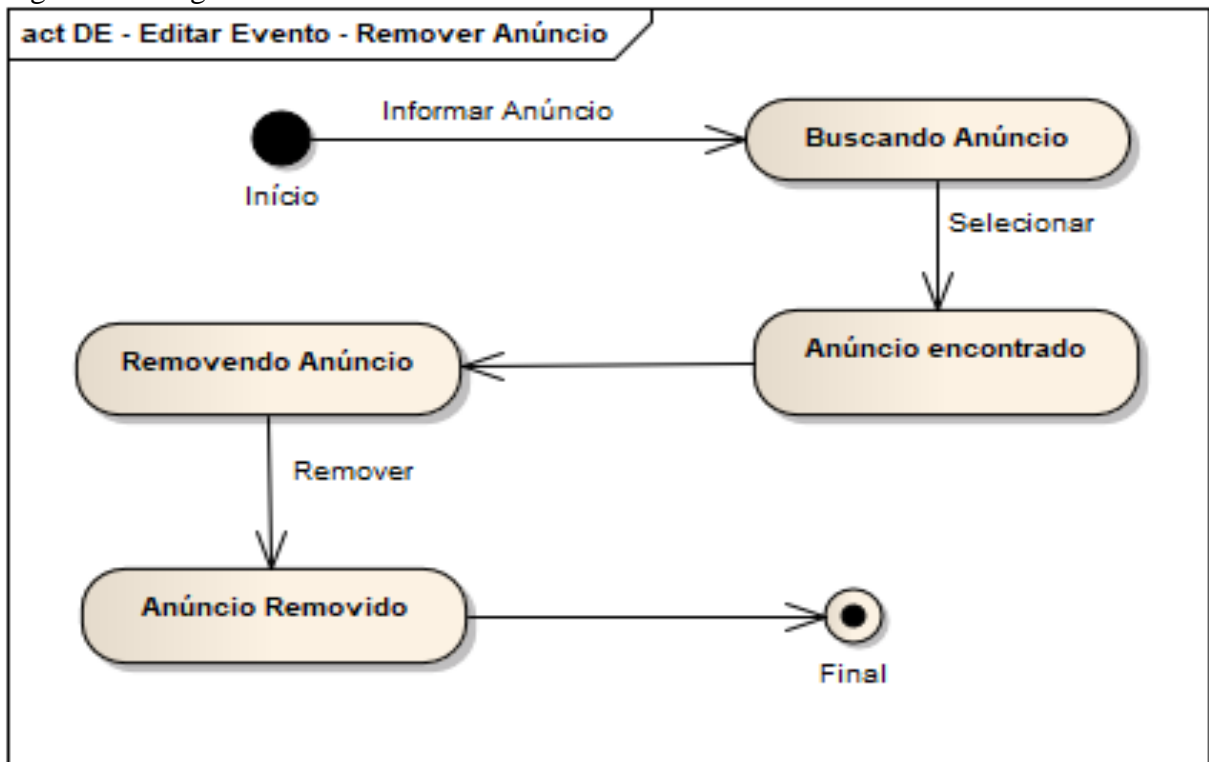
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 74: Comandos Tela Editar Evento - Anúncio.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Remover	Remove o anúncio do Evento	Visível somente se tiver anúncio adicionado
2	Buscar	Seleciona imagem para anúncio	Visível somente se não existir anúncio adicionado
3	Salvar	Salvar anúncio para o Evento no banco de dados	Visível somente se não existir anúncio adicionado

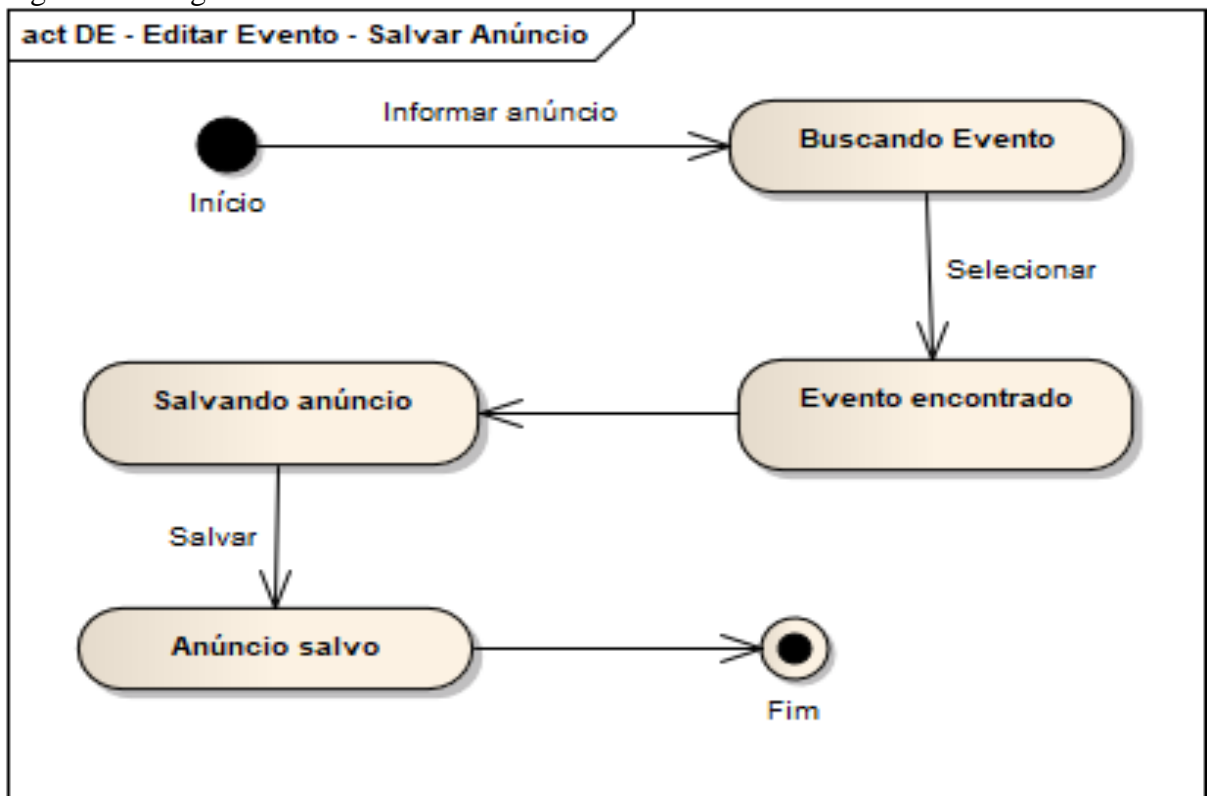
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 35: Diagrama de Estados Editar Evento – Remover Anúncio.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 36: Diagrama de Estados Editar Evento – Salvar Anúncio.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 37: Interface Editar Evento – Vídeos.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 75: Campos Tela Editar Evento - Vídeos.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	URL do Vídeo	URL do vídeo para o Evento	-	-	Texto	Editável

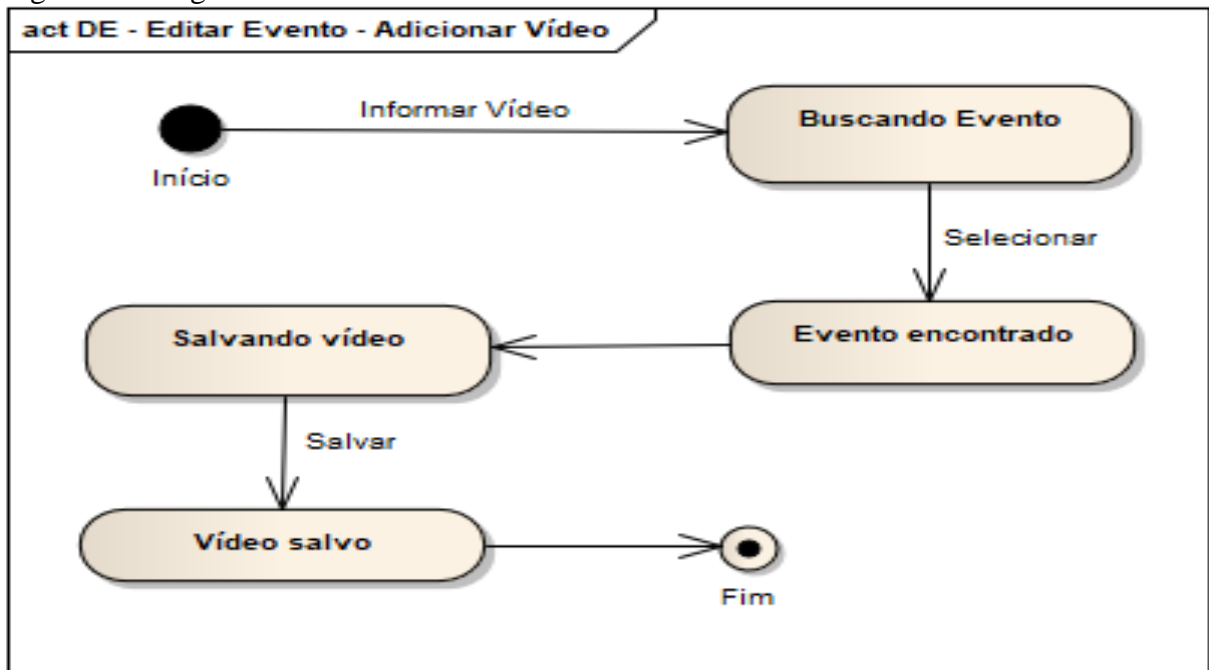
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 76: Comandos Tela Editar Evento - Vídeos.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Adicionar vídeo	Abre opção de campo para adicionar vídeo	Visível caso campo URL esteja escondido
2	Confirmar	Salva a URL do vídeo no cadastro de Evento	Visível somente se clicar em Adicionar vídeo
3	Fechar	Fecha opção de campo para adicionar vídeo	Visível somente se clicar em Adicionar vídeo
4	Remover	Remove o vídeo adicionado no banco de dados	Visível somente se existir vídeos adicionados

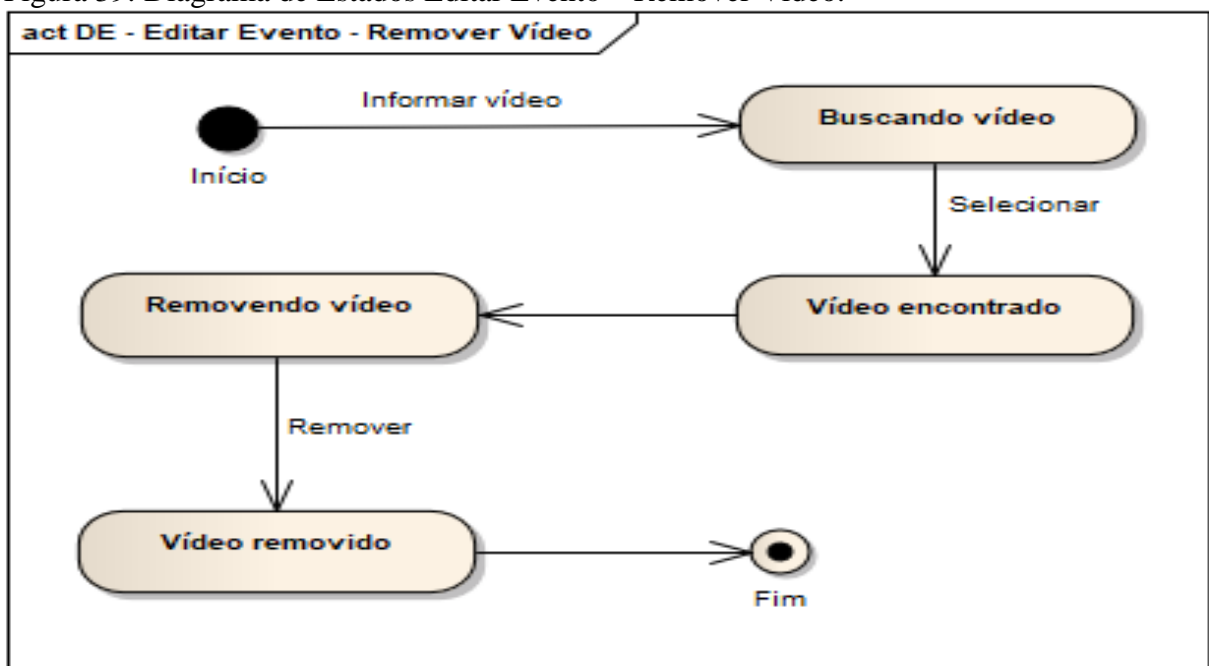
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 38: Diagrama de Estados Editar Evento – Adicionar Vídeo.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 39: Diagrama de Estados Editar Evento – Remover Vídeo.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 40: Interface Tela Editar Evento – Conteúdos.

The interface is titled 'Conteúdos' in a blue header. Below it, the section 'Conteúdo' contains a file upload area. At the top left of this area is a 'Fechar' button. In the center is a large text input field. To the right of the input field is a 'Procurar...' button with a magnifying glass icon. Further right is a green 'Confirmar' button with a checkmark icon. Below the input field, a red message states: 'O limite de tamanho do arquivo é de 4M.' Below this message is a section titled 'Conteúdo adicionado'. It contains a list of files, currently showing 'Congresso.docx'. To the right of the file name are three buttons: 'Visualizar' (with an eye icon), 'Baixar' (with a download icon), and 'Remover' (with a trash icon).

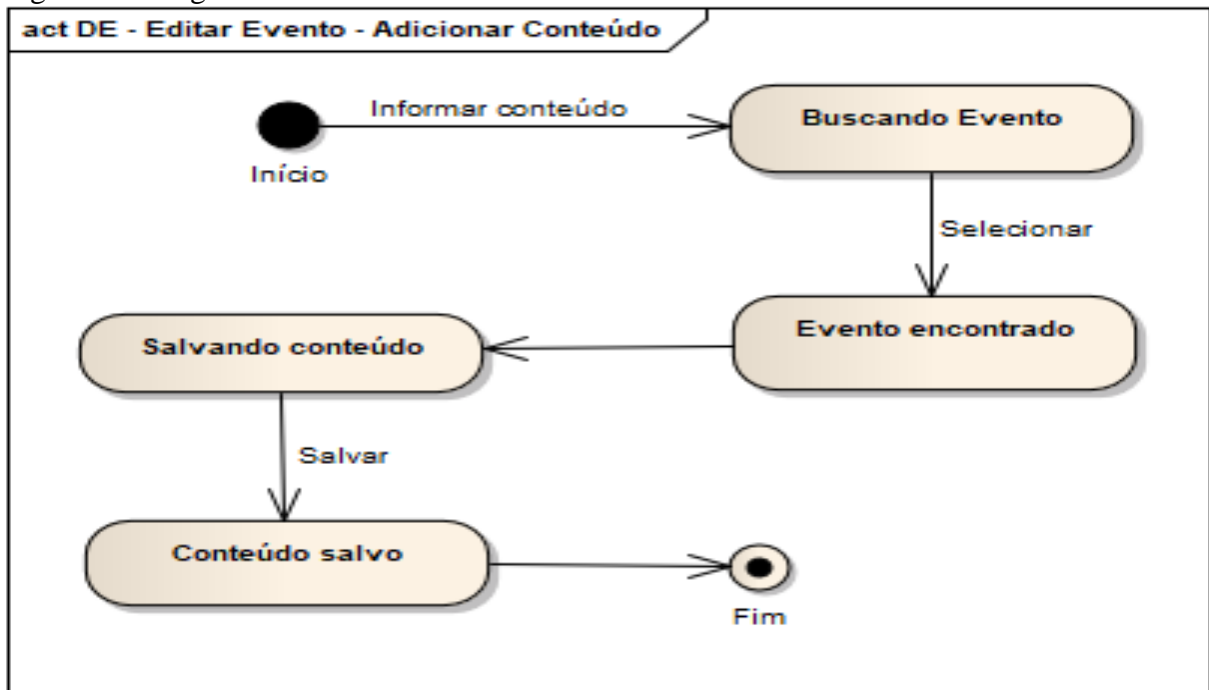
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 77: Comandos Tela Editar Evento - Vídeos.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Pesquisar	Busca arquivo na máquina local do usuário	Visível somente se clicar em Adicionar Conteúdo
2	Adicionar Conteúdo	Abre opção de campo para adicionar conteúdo	Visível caso comando Pesquisar esteja escondido
3	Confirmar	Salva o conteúdo no cadastro de Evento	Visível somente se clicar em Adicionar Conteúdo
4	Fechar	Fecha opção de campo para adicionar conteúdo	Visível somente se clicar em Adicionar Conteúdo
5	Remover	Remove o conteúdo adicionado do banco de dados	Visível somente se existir conteúdos adicionados

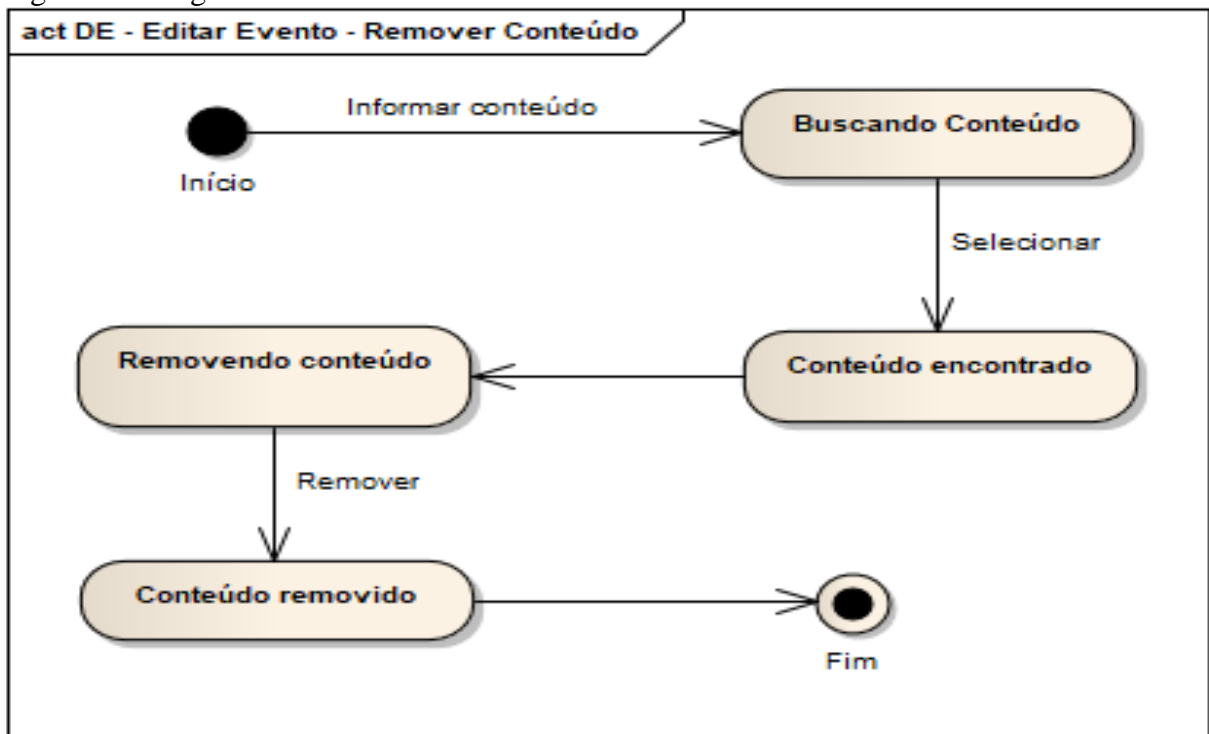
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 41: Diagrama de Estados Editar Evento – Adicionar Conteúdo.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

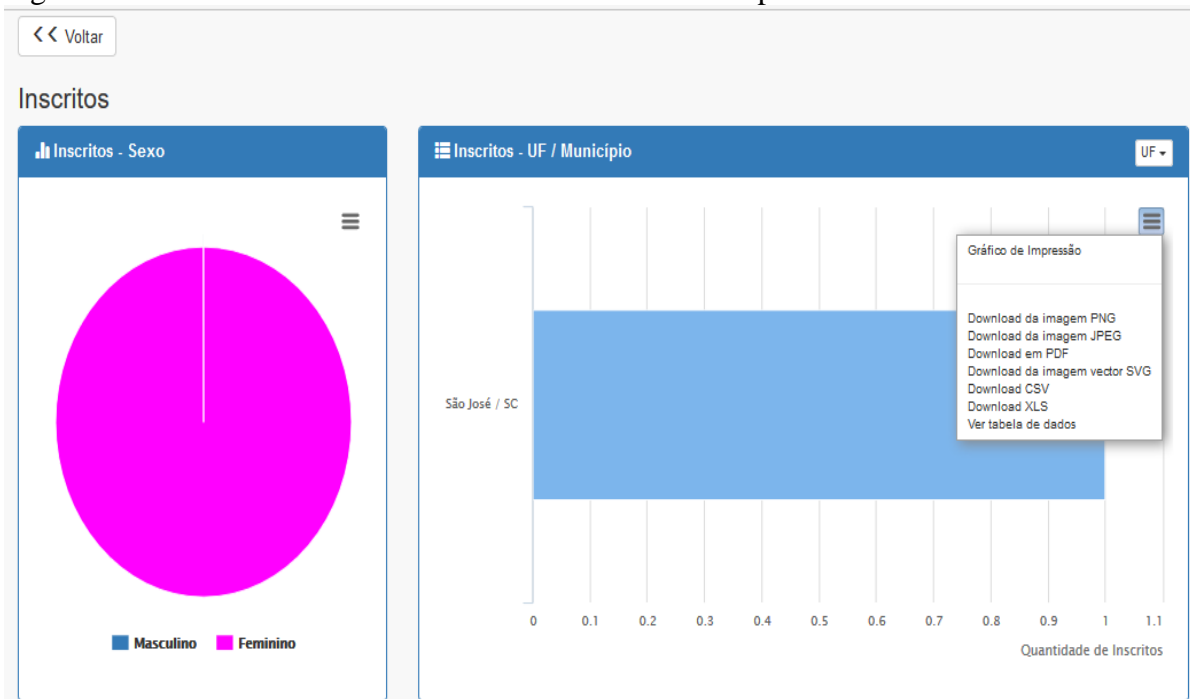
Figura 42: Diagrama de Estados Editar Evento – Remover Conteúdo.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.9 Inscrições do Evento

Figura 43: Interface Inscritos - Gráficos Sexo e UF/Município.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 78: Comandos Tela Inscritos – Gráficos Sexo e UF/Município.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Download da imagem PNG	Baixa um arquivo em formato PNG para a máquina do usuário com os dados do gráfico	Visível ao clicar no menu de contexto gráfico
2	Download da imagem JPEG	Baixa um arquivo em formato JPEG para a máquina do usuário com os dados do gráfico	Visível ao clicar no menu de contexto gráfico
3	Download em PDF	Baixa um arquivo em formato PDF para a máquina do usuário com os dados do gráfico	Visível ao clicar no menu de contexto gráfico
4	Download da imagem vector SVG	Baixa um arquivo em formato SVG para a máquina do usuário com os dados do gráfico	Visível ao clicar no menu de contexto gráfico
5	Download CSV	Baixa um arquivo em formato CSV para a máquina do usuário com os dados do gráfico	Visível ao clicar no menu de contexto gráfico
6	Download XLS	Baixa um arquivo em formato XLS para a máquina do usuário com os dados do gráfico	Visível ao clicar no menu de contexto gráfico
7	Ver tabela de dados	Apresenta na tela os dados que são utilizados no gráfico	Visível ao clicar no menu de contexto gráfico

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 44: Interface Inscritos – Lista de Inscritos.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 79: Campos Interface Inscritos – Lista de Inscritos.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Inscrição	Número de inscrição	Numérico	-	Texto	Editável
2	Data	Data da inscrição	Numérico	99/99/9999	Texto	Editável
3	Nome	Nome do participante	Alfanumérico	-	Texto	Editável
4	Sexo	Sexo do participante	-	-	Seleção	Editável
5	E-mail	E-mail do participante	Alfanumérico	-	Texto	Editável
6	Município	Município do participante	Alfanumérico	-	Texto	Editável
7	UF	UF do participante	-	-	Seleção	Editável
8	Registros por página	Quantidade de registros por página	-	-	Seleção	Editável

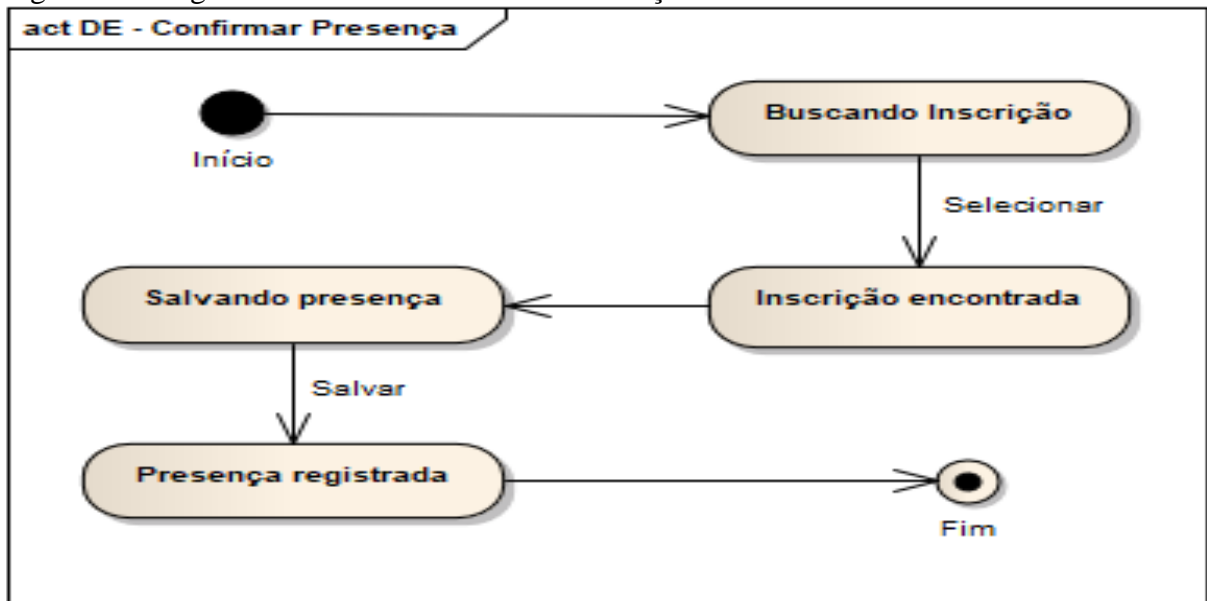
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 80: Comandos Tela Inscritos – Lista de Inscritos.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Lista de Inscritos	Gera lista de inscritos em PDF permitindo impressão e download	Sempre visível
2	Lista de Presença	Gera lista de presença em PDF permitindo impressão e download	Sempre visível
3	Presença	Confirma presença de inscrito	Visível caso presença esteja pendente
4	Paginação	Redirecionar para página desejada	Sempre visível
5	Voltar	Redireciona para página anterior	Sempre visível

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

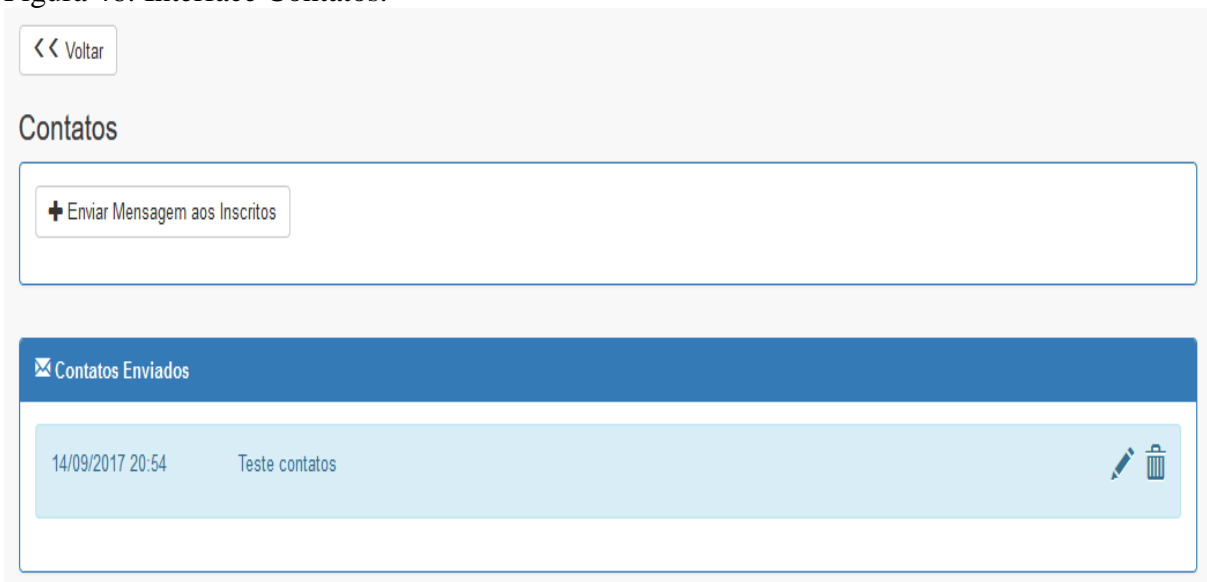
Figura 45: Diagrama de Estados Confirmar Presença.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.10 Contato Evento

Figura 46: Interface Contatos.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 47: Interface Enviar Mensagem aos inscritos.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 81: Campos Interface Contatos.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Mensagem	Mensagem a ser enviada aos inscritos	Alfanumérico	-	Texto	Editável, obrigatório

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

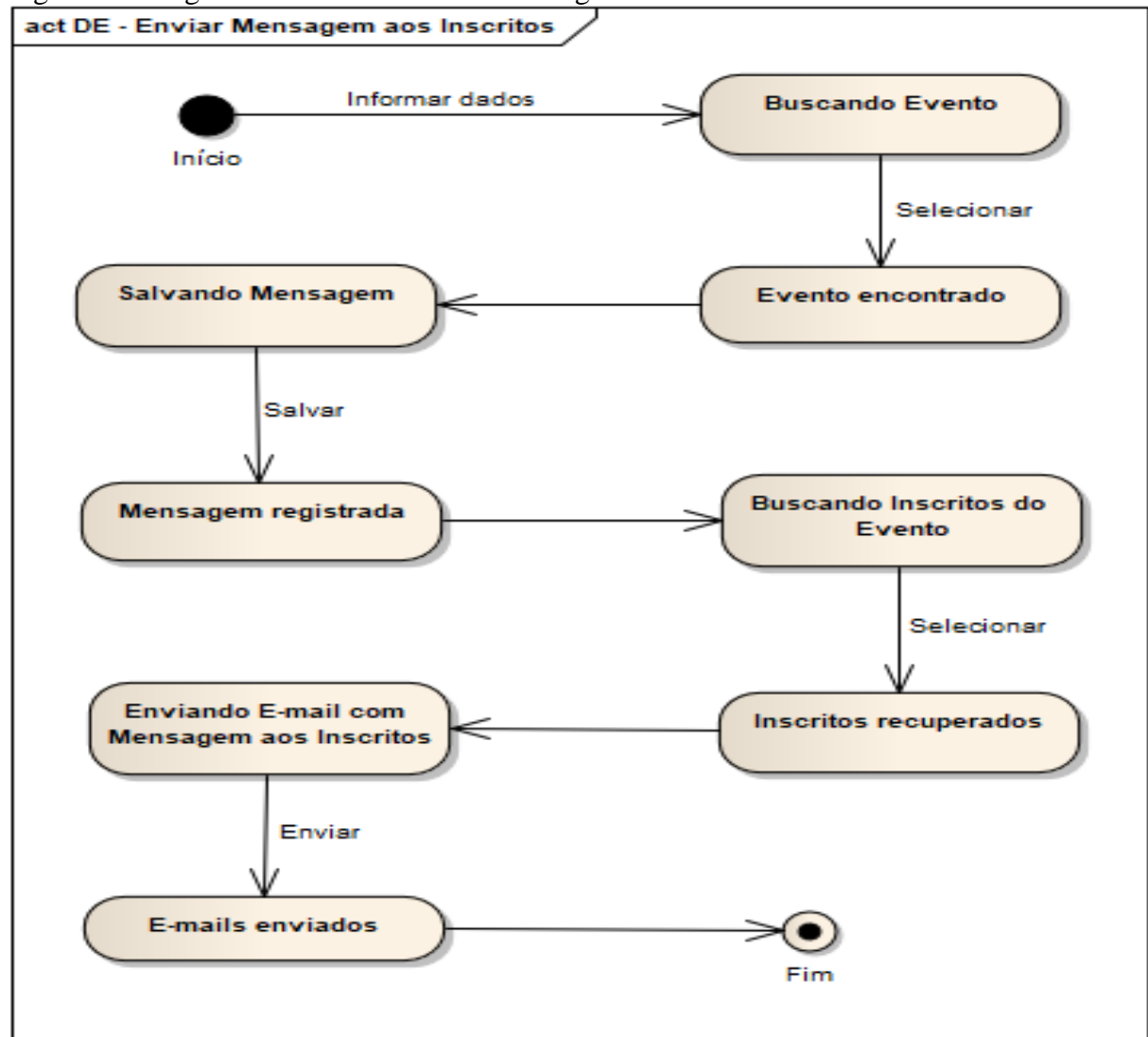
Quadro 82: Comandos Tela Contatos.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Enviar Mensagem aos Inscritos	Abre quadro com campo e comando para enviar mensagem aos inscritos	Visível se campo mensagem estiver oculto
2	Fechar	Fecha quadro com campo e comando para enviar mensagem aos inscritos	Visível se campo mensagem estiver visível
3	Enviar	Salva mensagem no banco d dados e envia a mensagem por e-mail a todos os inscritos	Visível ao clicar em “Enviar Mensagem aos Inscritos”
4	Editar	Abre quadro para alterar mensagem	Visível caso exista contato enviado
5	Editar Mensagem	Salva a alteração da mensagem no banco de dados	Visível caso clique em Editar
6	Fechar Edição	Fecha quadro para alterar a mensagem	Visível caso clique em Editar
5	Remover	Marca a mensagem como removida no banco de dados	Visível caso exista contato enviado

5	Voltar	Redireciona para página anterior	Sempre visível
---	--------	----------------------------------	----------------

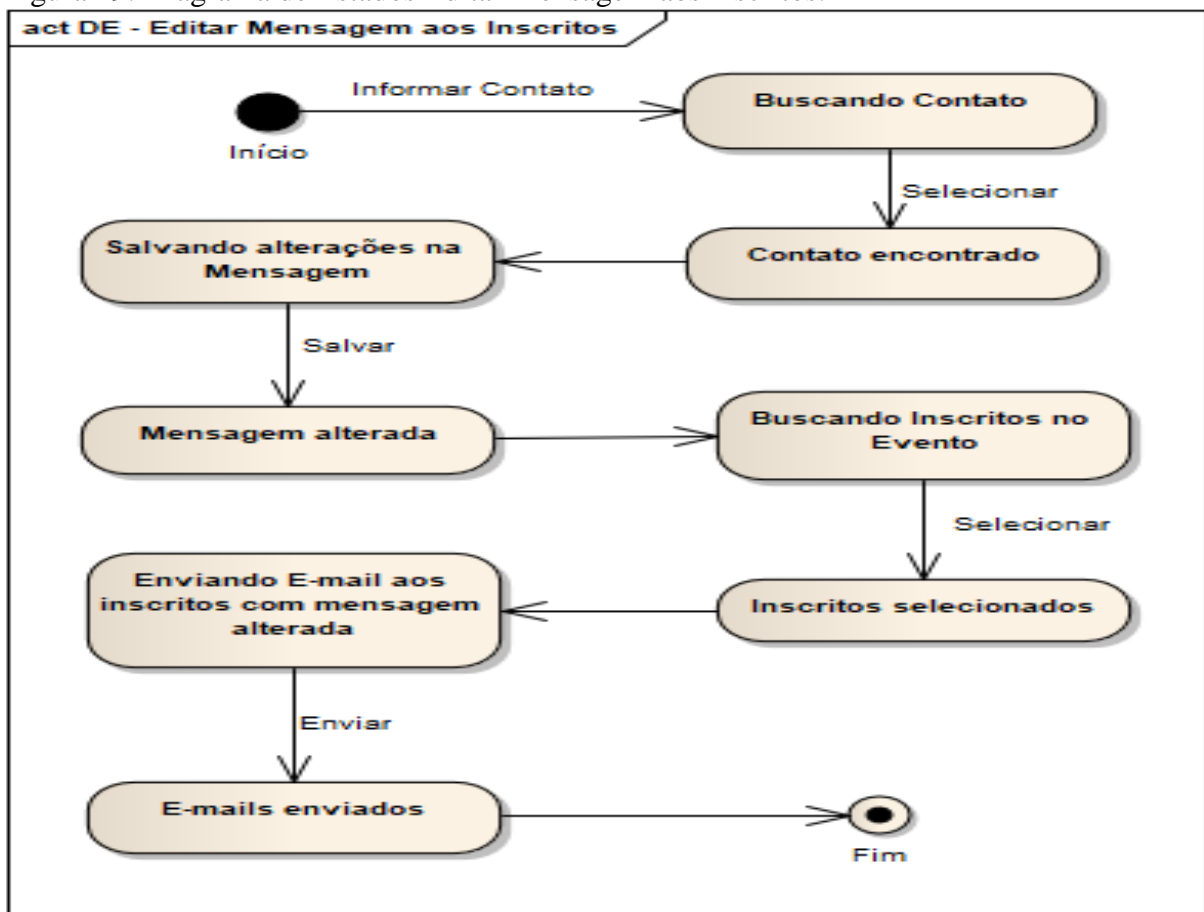
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 48: Diagrama de Estados Enviar Mensagem aos inscritos.



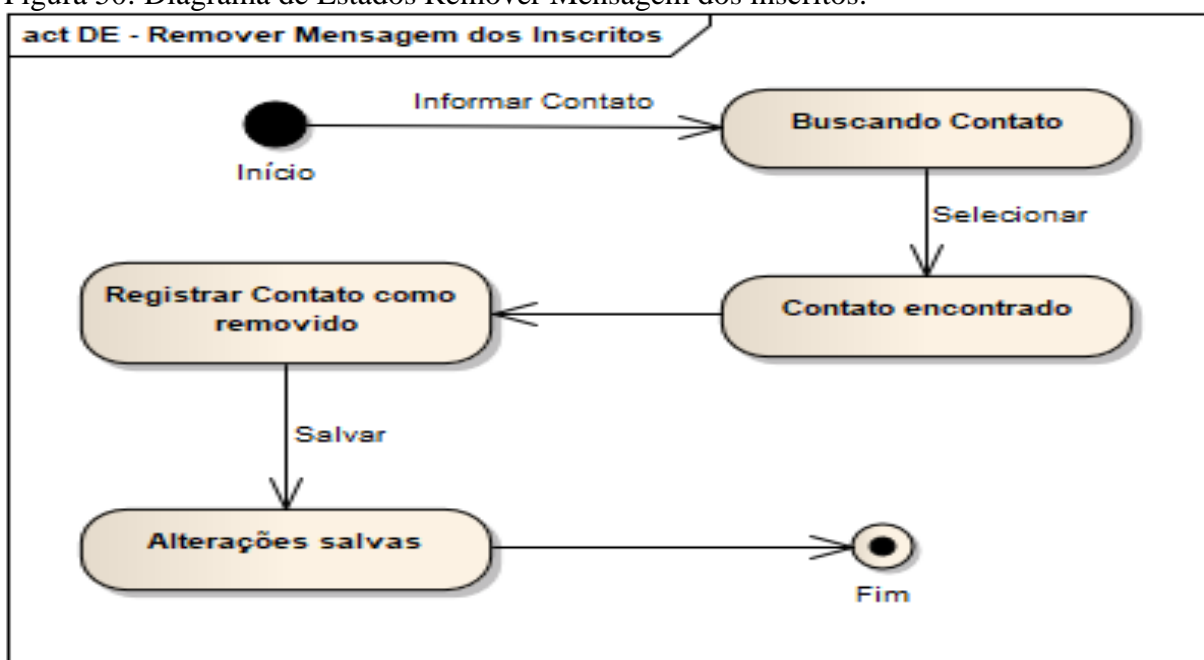
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 49: Diagrama de Estados Editar Mensagem aos inscritos.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 50: Diagrama de Estados Remover Mensagem dos inscritos.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.11 Histórico

Figura 51: Interface Tela Histórico - Organizador.

Histórico

Ações realizadas pelo Usuário

10 resultados por página

Data	Ação
14/09/2017 20:54	Contato enviado para Inscritos em evento (Florestas Online)!
12/09/2017 14:43	Contato enviado para Inscritos em evento (Curso Terapia Biomagnética)!
30/08/2017 18:28	Contato enviado para Inscritos em evento (Curso Terapia Biomagnética)!
28/08/2017 20:30	Recuperação de Senha realizada com sucesso!
08/08/2017 18:09	Cadastro realizado com sucesso!

Mostrando de 1 até 5 de 5 registros

Anterior 1 Próximo

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 83: Campos Interface Histórico – Organizador.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Data	Data da ação	Numérico	99/99/9999	Texto	Editável
2	Ação	Ação realizada pelo Organizador	Alfanumérico	-	Texto	Editável
3	Registros por página	Quantidade de registros por página	-	-	Seleção	Editável

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 84: Comandos Tela Histórico – Organizador.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Paginação	Redirecionar para página desejada	Sempre visível

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.4.12 Recuperar Senha

Figura 52: Interface Recuperar Senha - Organizador.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 53: Interface Recuperar Senha - Participante.

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 85: Campos Interface Recuperar Senha.

Nº.	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	CPF	CPF do Usuário	Numérico	999.999.999 -99	Texto	Editável, obrigatório
2	E-mail Cadastrado	E-mail do Usuário	Alfanumérico	xxxx@xxx.c om	Texto	Editável, obrigatório

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

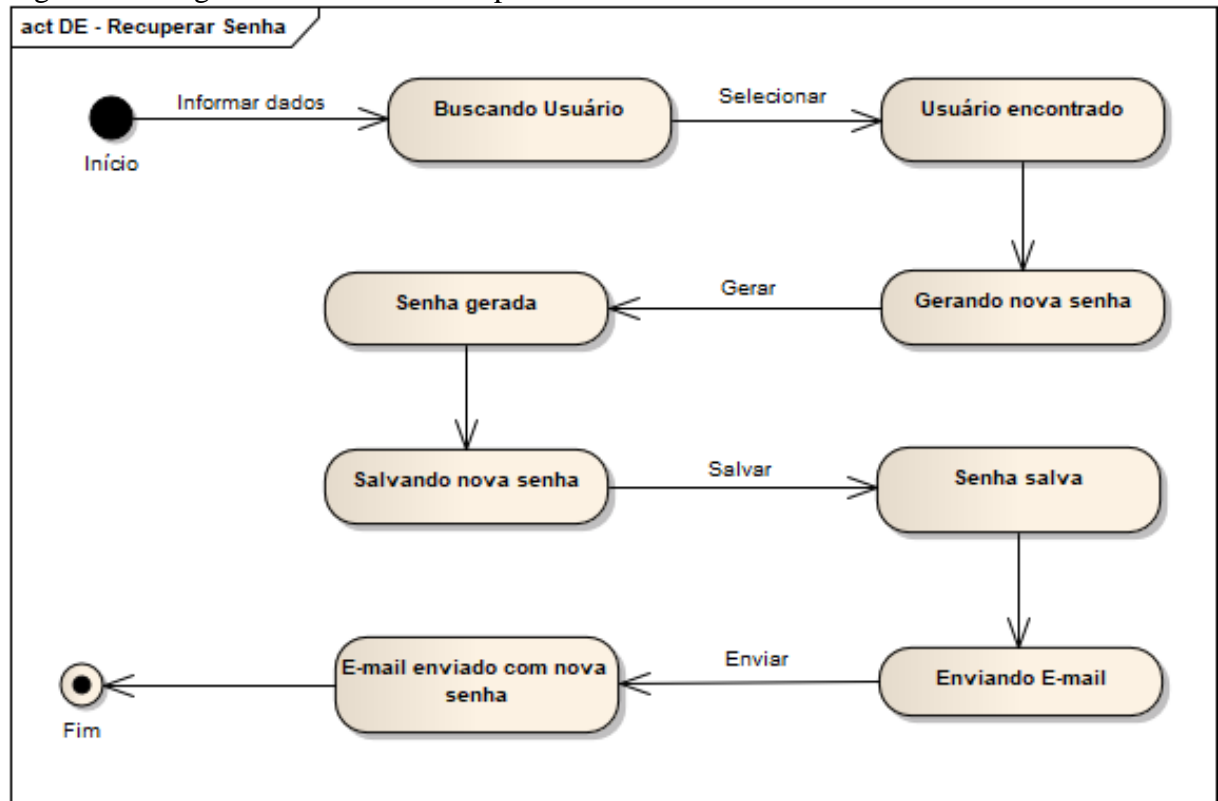
Quadro 86: Comandos Tela Recuperar Senha.

Nº.	Nome	Ação	Restrições
1	Recuperar	Gera nova senha provisória, salva no banco de dados e envia por e-mail ao Usuário	Sempre visível, bloqueado enquanto houver campos obrigatórios não preenchidos

2	Cancelar	Fecha a tela de recuperação de senha	Sempre visível
---	----------	--------------------------------------	----------------

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 54: Diagrama de Estados Recuperar Senha.

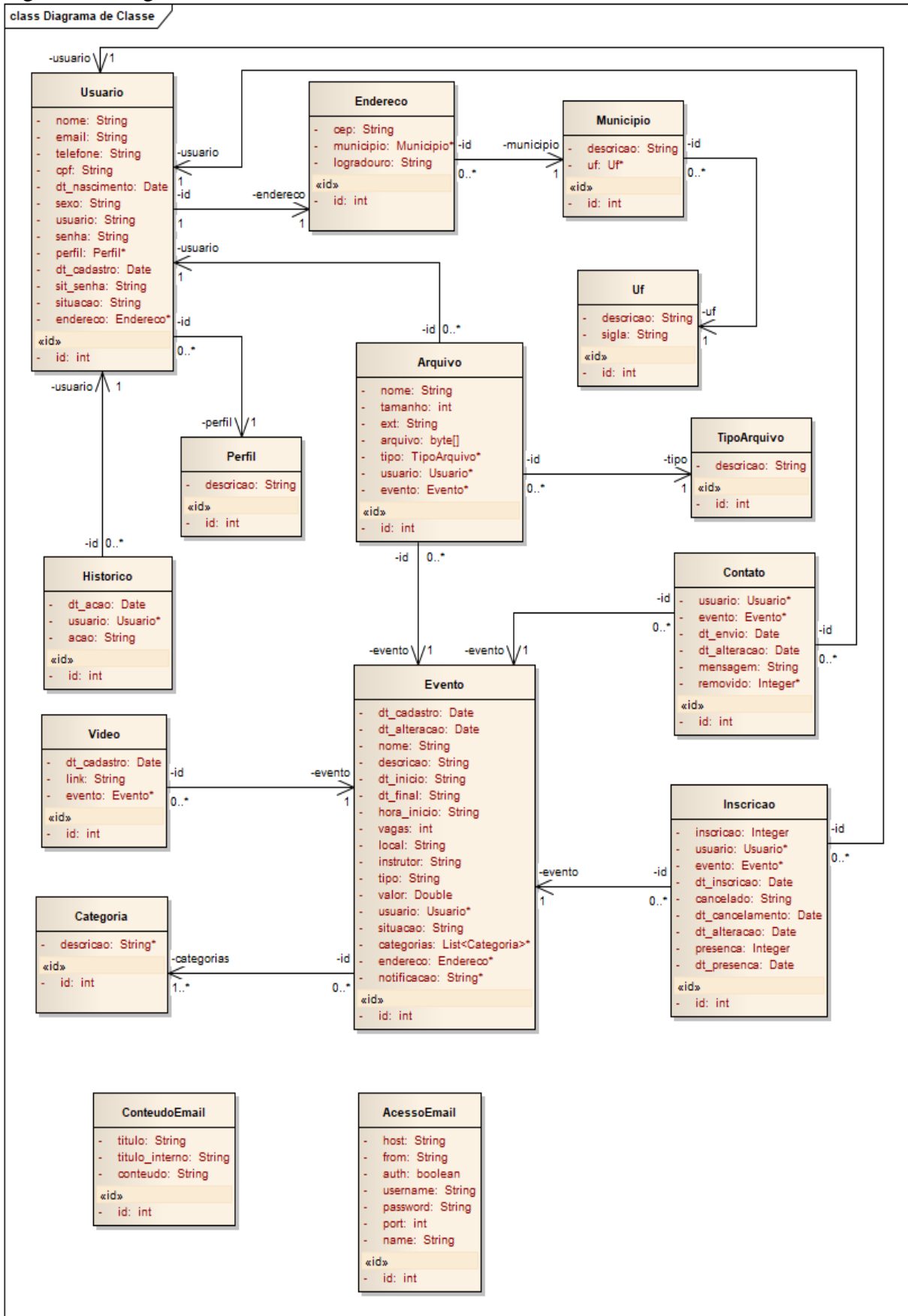


Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

2.5 DIAGRAMA DE CLASSES

A seguir é apresentado o diagrama de classes do projeto, com breve descrição.

Figura 55: Diagrama de Classes.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Quadro 87: Descrição Diagrama de classes.

Nº.	Nome	Descrição
1	Perfil	Classe com atributos de perfil do Usuário (Participante / Organizador)
2	Usuario	Classe com atributos de informações pessoais do Usuário do sistema. Classe usuário possui relacionamento com classes Endereco e Perfil
3	Historico	Classe com atributos para ações realizadas pelo Usuário do sistema. Classe Historico possui relacionamento com classe Usuario
4	Endereco	Classe com tributos do Endereço do Usuário ou da realização do Evento. Classe Endereco possui relacionamento com classe Municipio
5	Municipio	Classe com atributos do Município do Endereço do usuário ou da realização do Evento. Classe Municipio possui relacionamento com classe UF
6	UF	Classe com atributos do Estado do Endereço do usuário ou da realização do Evento
7	TipoArquivo	Classe com atributos para tipos de arquivos possíveis
8	Arquivo	Classe com atributos de arquivos anexados ao Evento ou ao Usuário. Classe Arquivo possui relacionamento com classes TipoArquivo, Usuario e Evento
9	Categoria	Classe com atributos da categoria do Evento
10	Evento	Classe com atributos para informações sobre o Evento. Classe Evento possui relacionamento com classes Usuario, Categoria e Endereco
11	Video	Classe com atributos dos vídeos adicionados ao Evento. Classe vídeo possui relacionamento com classe Evento
12	Contato	Classe com atributos de mensagens enviadas aos inscritos. Classe Contato possui relacionamento com classe Evento
13	Inscricao	Classe com atributos da inscrição do participante em Eventos. Classe Inscricao possui relacionamentos com classes Usuario e Evento
14	ConteudoEmail	Classe com atributos para conteúdo dos e-mails enviados aos usuários do sistema
15	AcessoEmail	Classe com atributos para acessar servidor e conta de e-mail remetente

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

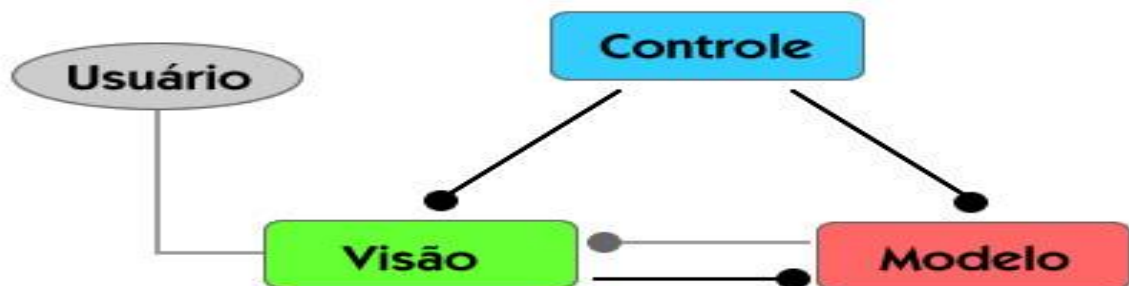
3 PROJETO

3.1 ARQUITETURA DE *SOFTWARE*

O padrão arquitetural adotado para o sistema proposto é o MVC (Model-View-Controller), que é apresentado com algumas citações abaixo.

Segundo Eduardo Bezerra (2015), o Model-View-Controller é um padrão de software que descreve a interação entre objetos da interface com o usuário e os demais objetos de uma aplicação. Em particular, esse padrão propõe: (1) uma forma de organizar a interface com o usuário; e (2) descreve de que maneira atualizar o estado dessa interface. De forma geral, todas as variantes apresentam três componentes, Model, View e Controller (Modelo, Visão e Controle).

Figura 56: Padrão de Software MVC.

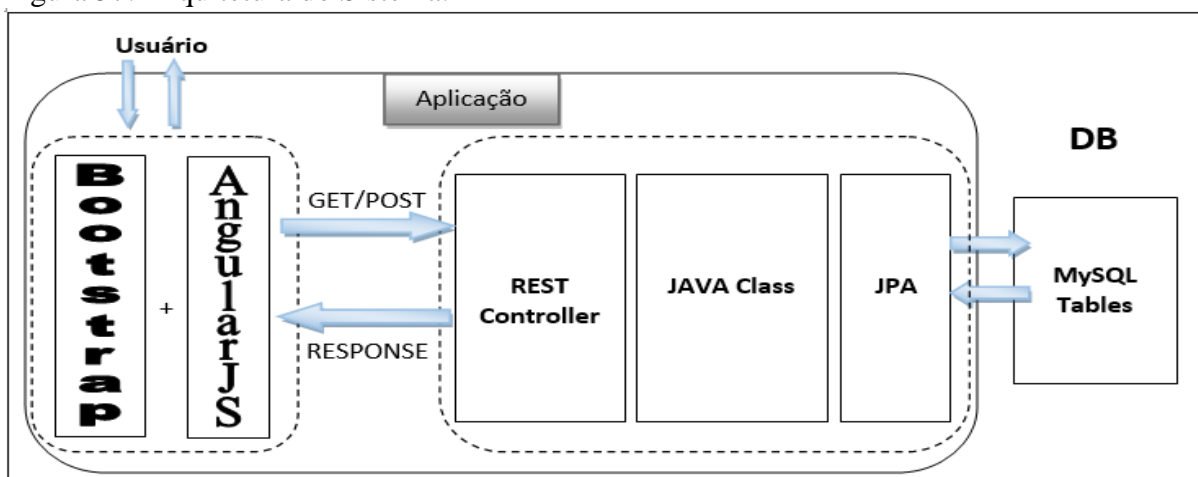


Fonte: CELESTINO, 2014.

A camada de **Visão** é relacionada ao visual da aplicação, ou seja, as telas que serão exibidas para o usuário. Nessa camada apenas os recursos visuais devem ser implementados, como janelas, botões e mensagens. Já a camada de **Controle** atua como intermediária entre as regras de negócio (camada Modelo) e a Visão, realizando o processamento de dados informados pelo usuário e repassando-os para as outras camadas. E por fim, temos a camada de **Modelo**, que consiste na essência das regras de negócio, envolvendo as classes do sistema e o acesso aos dados. Cada camada tem uma tarefa distinta dentro do software. (CELESTINO, 2014)

A figura a seguir apresenta algumas tecnologias e frameworks utilizados pelo sistema. Após será abordado a descrição de forma sucinta algumas delas.

Figura 57: Arquitetura do Sistema.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

3.1.1 Java Persistence (JPA)

Dependendo da linguagem de programação que escolhermos para desenvolver um sistema, teremos maior ou menor facilidade para realizar as operações. A Linguagem de programação Java foi escolhida para desenvolvimento deste sistema por ser a mais utilizada pela autora e, portanto, a mais conhecida pela mesma. Sendo o conhecimento desta linguagem maior comparado com as demais existentes, facilitou a programação do sistema, além de ser uma linguagem de fácil aprendizado e com inúmeros recursos disponíveis. Java Persistence (JPA) é utilizado nesta Monografia para o relacionamento do Sistema com o Banco de Dados Relacional.

3.1.2 Web Java EE

O Software descrito por esta Monografia pode ser denominado como sendo uma aplicação Web Java EE, conforme descrições a seguir apresentadas.

Uma aplicação Web Java EE é um conjunto de programas Java, páginas HTML, imagens, sons e outros arquivos disponibilizados através de um Web Container. Na terminologia Java EE, um contexto de aplicação (*application context*) é uma aplicação Web instalada dentro de um Web Container, incluindo todos os seus recursos. Um contexto é identificado por

seu caminho de acesso, ou URL – *Uniform Resource Locator*. Como por exemplo: <http://localhost:8080/hello/index.html>. (SAMPAIO 2011, p.42).

3.1.3 Folhas de estilo em cascata

Outro recurso utilizado neste sistema para o front-end foi o CSS, em inglês *Cascading Style Sheet*, traduzido para o português como folhas de estilo em cascata.

Segundo Flávia Jobstraibizer (p.6, 2009), CSS é uma linguagem de estilo (ou de formatação) muito apropriada para a construção do layout de páginas ou sites. Permite projetar páginas e até mesmo sistemas com uma técnica completamente diferente da convencional e possibilita uma considerável redução de tempo de trabalho.

O CSS é utilizado para definir a apresentação de documentos escritos em uma linguagem de marcação, como HTML ou XML. Seu principal benefício é prover a separação entre o formato e o conteúdo de um documento. (JOBSTRAIBIZER 2009, p.6).

O funcionamento é bem simples, ao invés de colocar a formatação dentro do documento original, formatando-o com as tags de marcação do HTML ou derivados, o desenvolvedor cria um link ou mesmo importa um arquivo de folha de estilos na página que contém informações a serem formatadas e então “chama” esses estilos, que uma vez aplicados, resultarão na página formatada conforme definido no arquivo CSS. (JOBSTRAIBIZER 2009, p.6).

3.1.4 JavaScript

De acordo com José Antônio Ramalho (p.191, 2005), a linguagem HTML é especializada na formatação da página e a criação de hiperlinks. Ela é totalmente desprovida de recursos para validação de conteúdo e comandos estruturais que permitam a execução repetitiva de trechos do programa. Se for criado um formulário para receber dados do usuário, a linguagem HTML simplesmente mostra o campo e aceita a digitação. Se o usuário digitar dados incompatíveis com o campo, não se tem como testar e tomar uma atitude. Uma solução para isto seria utilizar uma linguagem de script como a JavaScript que complementam a linguagem

HTML. Esta foi a opção utilizada no sistema, juntamente com a tecnologia AngularJS, apresentada mais à frente.

Javascript é uma das linguagens mais difundidas e utilizadas em todo o mundo. Utiliza-se esta linguagem para o Sistema proposto para validar campos, atualizar páginas, entre outras funcionalidades. Para o desenvolvimento de um aplicativo Web, a sua utilização é fundamental, por ser uma linguagem que a maioria dos navegadores populares suportam.

3.1.5 Bootstrap

Uma tendência em alta no mundo front-end é o uso de frameworks CSS com estilos base para nossas páginas. Ao invés de começar todo o projeto do zero, criando todo estilo na mão, existem frameworks que já trazem toda uma base construída de onde partiremos a aplicação. (CAELUM, p. 178, 2015).

O termo web design responsivo refere-se a uma técnica de estruturação HTML e CSS, que visa adaptar uma página web aos diferentes dispositivos e resoluções onde é exibida. A ideia que surge quando se fala em design responsivo, é de identificar o dispositivo que está requisitando a página e com base nessa informação, fornecer uma página que seja melhor exibida. (COSTA, 2015).

A utilização de Bootstrap para o desenvolvimento do sistema proposto nesta monografia foi de fundamental importância facilitando a criação das telas de forma responsiva. Algumas vantagens em sua utilização são destacadas por Costa (2015):

- Documentação simples e ampla.
- Feito para trabalhar com layouts responsivos.
- Inúmeros componentes a disposição.
- Mantém padrões.
- Funciona em todos os navegadores atuais (Chrome, Safari, Firefox, IE, Opera).

3.1.6 AngularJS

De acordo com Michael Henrique (p. 13, 2014), AngularJS é um framework JavaScript que simplifica o desenvolvimento de aplicações web dinâmicas robustas, viabilizando a implementação do conceituado modelo MVC (Model-View-Controller). Ele apresenta características satisfatórias, tais como:

- Produtividade.
- Desempenho.
- Fácil customização.
- É testável e plugável.
- Implementa o fantástico conceito de diretivas, ampliando o vocabulário HTML.
- Suporta o desenvolvimento de módulos.
- Implementa o revolucionário conceito Two-Way Data Binding.
- Tem fácil integração com diversos frameworks e ferramentas Javascript.

A versão do AngularJS utilizada no sistema proposto é a 1.0, já existe versão mais atual, porém esta foi a versão escolhida por ser a mais conhecida pela autora desta monografia e conseqüentemente agilizando o desenvolvimento do projeto. Este framework foi fundamental para o desenvolvimento do projeto, de forma a facilitar a implementação e organizar as camadas, além de todas as características satisfatórias apresentadas.

O Modelo MVC (Model-View-Controller) é altamente difundido, pois se mostrou totalmente satisfatório. Com ele, é possível aplicar total coesão, distribuindo a aplicação em camadas (N-tier) bem definidas. O AngularJS implementa o modelo MVC, mas apresenta um novo conceito chamado Model-View-Whatever, ou MVW. (PEREIRA, p. 14, 2014).

MVW representa Model, View e “qualquer coisa que se fizer necessária”, isso porque não há diferença. Model e view podem ser sincronizados automaticamente sem a necessidade obrigatória de um controller, embora um controller possa ser utilizado. Outro conceito do AngularJS muito importante é o Two-Way Data Binding, que possibilita implementar um binding de uma variável a um elemento da view de tal forma que, ao alterar a variável na memória, por meio de JavaScript, a view seja alterada automaticamente, sem interferência alguma. Da mesma forma, ao alterar o elemento na view, o valor da variável na memória também é alterado automaticamente. É uma alteração automática de “duas vias”. (PEREIRA, p. 15, 2014).

3.1.7 REST

Segundo Alexandre Saudate (2014), REST significa REpresentational State Transfer (ou Transferência de Estado Representativo), e é um estilo de desenvolvimento de web services. O “marco zero” de REST é o recurso. Em REST, tudo é definido em termos de recursos, sendo esses os conjuntos de dados que são trafegados pelo protocolo. Os recursos são representados por URI's.

Um framework bastante popular para construção de serviços é o REStEasy. No que tange a frameworks REST, o REStEasy se destaca por oferecer um sistema cliente-side mais amigável a desenvolvedores Java, através do oferecimento de comunicação pela utilização de interfaces criadas pelo próprio usuário. (SAUDATE, 2014).

Este framework é utilizado para o desenvolvimento do sistema proposto, facilitando a comunicação entre cliente e servidor, juntamente com a linguagem de programação Java.

3.1.8 MySQL

O banco de dados escolhido para armazenar as informações do sistema é o MySQL, devido à sua alta disponibilidade pelos servidores de hospedagem e facilidade de uso.

O MySQL é um banco de dados completo, robusto e extremamente rápido, com todas as características existentes nos principais bancos de dados pagos existentes no mercado. Uma de suas peculiaridades são suas licenças para uso gratuito, tanto para fins acadêmicos como para a realização de negócios, possibilitando que na maioria dos casos as empresas o utilizem livremente. (MILANI, p.21, 2006).

O MySQL é um servidor e gerenciador de banco de dados (SGBD) relacional de licença dupla (sendo uma delas de software livre), projetado inicialmente para trabalhar com aplicações de pequeno e médio portes, mas hoje atendendo a aplicações de grande porte e com mais vantagens do que seus concorrentes. (MILANI, p.22, 2006).

3.1.9 Tomcat

O servidor de aplicações escolhido foi o Tomcat, por sua alta disponibilidade nos servidores de hospedagem (semelhante ao MySQL) e suas características funcionais abordadas abaixo.

O Tomcat é um dos subprojetos da Jakarta da Apache Foundation. Ele é nada mais nada menos do que um servidor de aplicações para web escrito em Java. Sua principal característica é estar bem focado nas aplicações de Servlets e Java Server Pages (JSP). (MARCELO, p. 62, 2005)

3.2 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

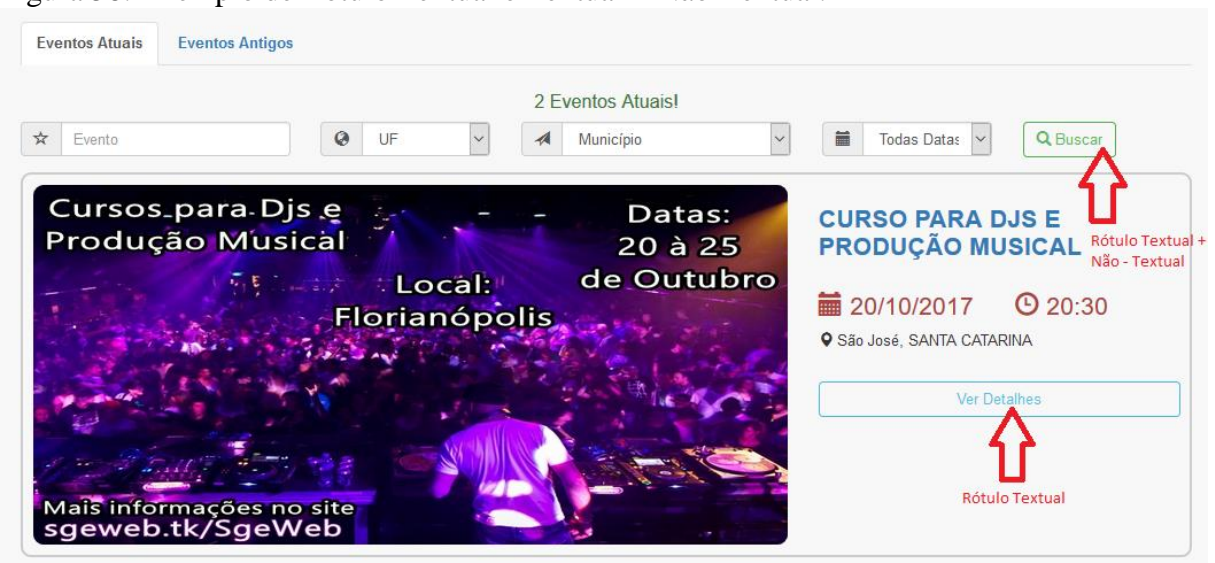
A seguir será apresentada a arquitetura da informação do sistema, gráficos de navegação e organização da aplicação.

A organização do sistema é elaborada de forma a tender dois tipos de usuários: Participante e Organizador. Os componentes são dispostos atendendo a usabilidade e separados de forma a atender as necessidades de ambos os perfis.

3.2.1 Sistema de Rotulação

O sistema de rotulação utiliza dois tipos: Textual e Não-Textual. Pode apresentar às vezes informações apenas Textuais, com componentes (botões, menus, títulos, abas, etc) que apresentam apenas texto formado por uma ou mais palavras, ou somente Não-Textual quando apresenta somente ícones representando o conteúdo ou ação no caso de ser necessário economizar espaço na tela, ou ainda pode apresentar os dois tipos juntos, com texto e ícones, de forma a apresentar mais detalhadamente o que se pode fazer no local.

Figura 58: Exemplo de Rótulo Textual e Textual + Não-Textual.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 59: Exemplo de Rótulo Não-Textual.

10 resultados por página									
Data	Hora	Nome	Palestrante / Instrutor	Vagas Totais	Vagas Disponíveis	Inscrições	Contato	Editar	Remover
Data	Hora	Nome	Palestrante/Inst	000	000				
13/11/2017	20:30	Florestas Online	Daiane Dornier	25	24	1			
23/10/2017	19:00	Curso Terapia Biomagnética	Laura Rosa	100	99	1			
30/08/2017	20:00	Workshop Rodoviário	Alessandra Oliveira	40	40	0			
02/08/2017	20:00	Autoconhecimento e Meditação	Cainan Manguiera	150	150	0			
Mostrando de 1 até 4 de 4 registros									
Anterior 1 Próximo									

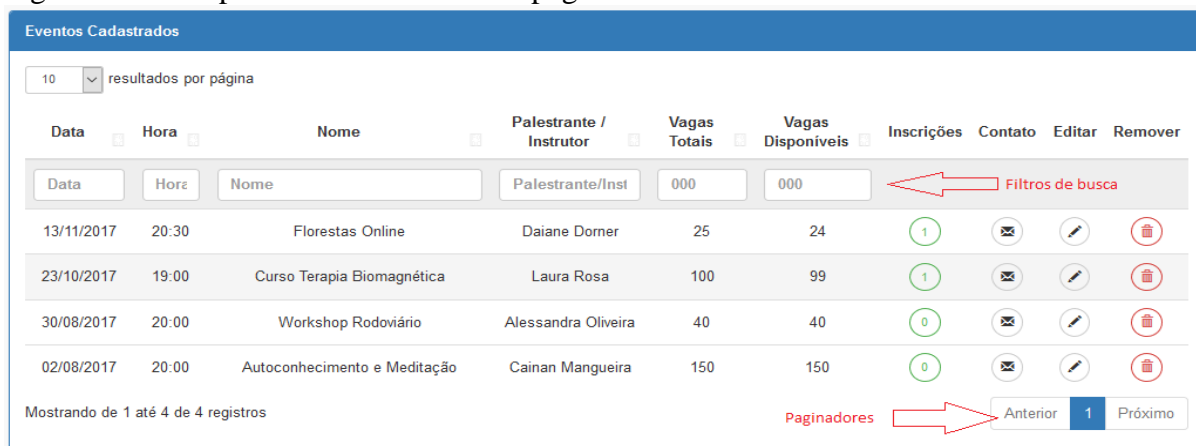
Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

3.2.2 Sistema de Busca

O sistema de busca do projeto foi implementado para atender às necessidades dos dois tipos de Perfis (Participante e Organizador), levando em consideração o esforço para se alcançar um objetivo. Oferece ao usuário formas alternativas de se conseguir acessar os conteúdos. Em todas as telas, é disponibilizado diversas opções de filtros para buscar o conteúdo desejado. Mas não basta somente oferecer filtros de busca se o resultado for difícil

de compreender ou acessar. Por este motivo o sistema proposto é desenvolvido com opção de paginadores que limitam a quantidade de 10 registros por página, ou quando a tela já contém muito conteúdo, se limita a 5 registros.

Figura 60: Exemplo de filtros de busca e paginadores.



Eventos Cadastrados

10 resultados por página


Data	Hora	Nome	Palestrante / Instrutor	Vagas Totais	Vagas Disponíveis	Inscrições	Contato	Editar	Remover
13/11/2017	20:30	Florestas Online	Daiane Damer	25	24	1			
23/10/2017	19:00	Curso Terapia Biomagnética	Laura Rosa	100	99	1			
30/08/2017	20:00	Workshop Rodoviário	Alessandra Oliveira	40	40	0			
02/08/2017	20:00	Autoconhecimento e Meditação	Cainan Manguiera	150	150	0			

Mostrando de 1 até 4 de 4 registros

Paginadores: Anterior 1 Próximo

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Figura 61: Exemplo de filtros de busca.



Eventos Atuais **Eventos Antigos** **Filtros de Busca**

2 Eventos Atuais!

☆ Evento UF Município Todas Data: Buscar

Cursos para Djs e Produção Musical

Datas: 20 à 25 de Outubro

Local: Florianópolis

CURSO PARA DJS E PRODUÇÃO MUSICAL

20/10/2017 20:30

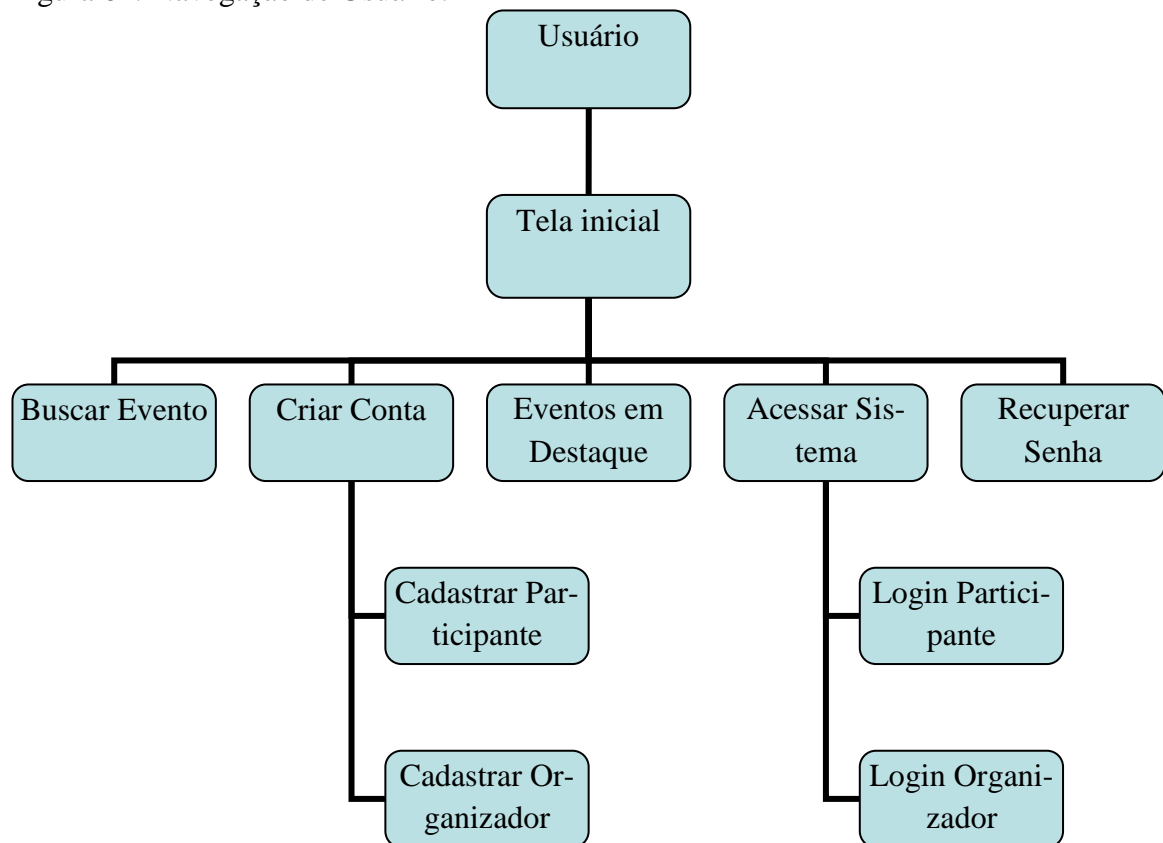
São José, SANTA CATARINA

Ver Detalhes

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

3.2.3 Sistema de Navegação

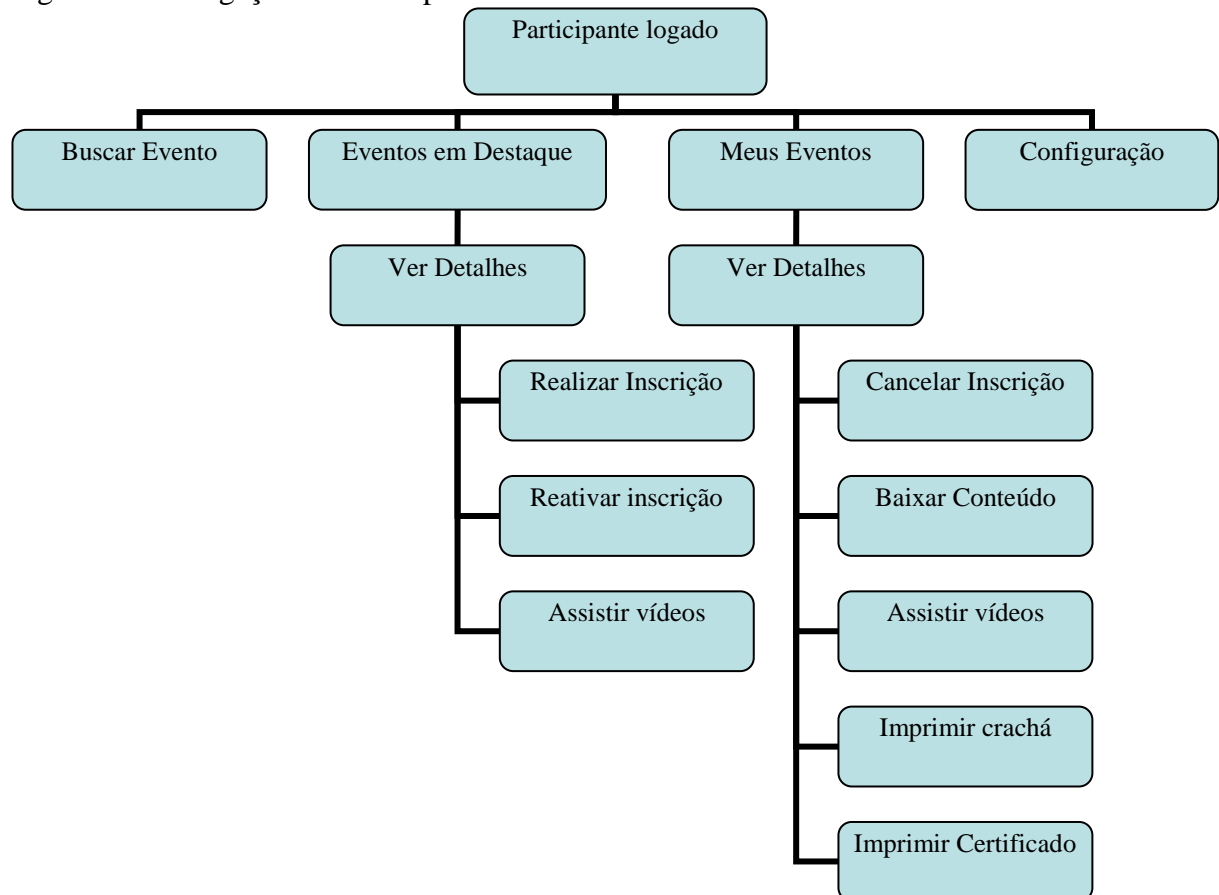
Figura 62: Navegação de Usuário.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

Na tela inicial do sistema o Usuário tem as opções para buscar um evento desejado, com alguns filtros de busca para sua seleção. Caso não possui cadastro, terá a opção de criar uma conta, com opção para dois perfis (Participante ou Organizador), dependendo da sua necessidade. É disposto na tela inicial alguns Eventos em destaque que poderão ser visualizados pelo Usuário assim que este acessar o sistema, organizador por ordem cronológica de realização. Caso o Usuário já possui um cadastro no sistema, o mesmo terá na tela inicial a opção de acessar o sistema de acordo com o perfil cadastrado, e ainda uma opção para recuperar a senha, caso o Usuário a tenha esquecido.

Figura 63: Navegação de Participante.

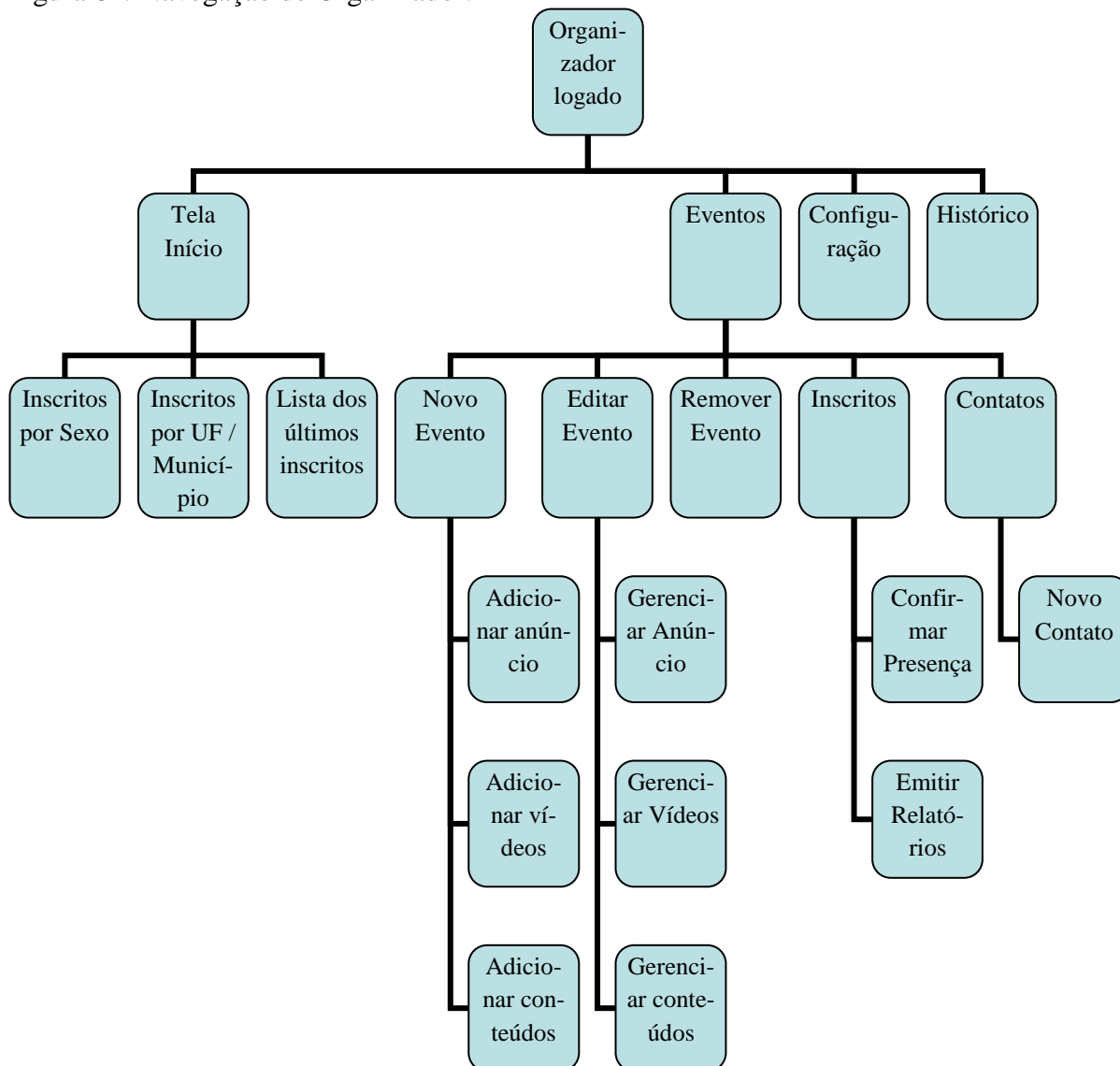


Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

O sistema acessado com perfil Participante possui funcionalidades para buscar o Evento desejado utilizando os filtros disponíveis. Pode visualizar Eventos em destaque que são organizados por ordem cronológica de execução. Visualiza a lista com os Eventos por ele inscritos, facilitando a visualização de quais Eventos ele se inscreveu. Ao acessar os detalhes de um evento o participante tem a possibilidade de se inscrever no Evento, ver o local de realização, vídeos disponibilizados, data e descrição do Evento. Após a inscrição realizada, o participante pode baixar conteúdos disponíveis no Evento, cancelar a inscrição e posteriormente reativar a inscrição, se desejado. As inscrições somente são possíveis caso o Evento possua vagas disponíveis. As opções estão dispostas em menu disposto na parte

superior do sistema, bem como nos quadros dos Eventos apresentados. O sistema ainda disponibiliza opção de configuração dos dados cadastrados pelo Usuário.

Figura 64: Navegação de Organizador.



Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

O usuário quando acessa o sistema com perfil de Organizador tem várias opções disponíveis para o gerenciamento de Eventos. Na tela inicial são dispostos alguns gráficos de inscritos nos Eventos separados por Sexo, ou UF/Município, além de uma lista com as informações pessoais dos últimos inscritos.

Na tela de Eventos o Organizador poderá cadastrar um novo Evento, adicionando a ele anúncios, vídeos e conteúdos de arquivos, bem como gerenciar todos os Eventos por ele cadastrados através da lista de Eventos disposta na tela. É permitida edição, remoção dos

Eventos, bem como um controle de envio de mensagem a todos os inscritos, facilitando a comunicação e um controle dos inscritos por Evento, possibilitando confirmar a presença destes no Evento e emitir Relatórios. Este módulo, assim como o do Participante, permite alterar configurações de seu cadastro, como dados pessoais, endereço, senha, etc. Por fim possui um registro visível do histórico de todas as ações realizadas por ele, para auxiliar a organização.

4 TESTES

A seguir é apresentado a relação de Testes realizados no sistema.

4.1 TESTES COM USUÁRIO PARTICIPANTE

Os testes com perfil de usuário participante são elaborados a partir dos casos de uso deste perfil. Foi realizado testes com todos os casos de uso e seus fluxos (principal e alternativos).

4.1.1 Teste em UC001 – Cadastrar Participante

Quadro 88: Teste em UC001 – Cadastrar Participante.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Cadastrar Participante – fluxo principal	Preenchido todos os campos obrigatórios	Cadastro realizado e recebimento de e-mail com credenciais de acesso	Passou
Cadastrar Participante – fluxo alternativo (1)	Informar um CPF já cadastrado no sistema	Mensagem informando que CPF já está cadastrado	Passou
Cadastrar Participante – fluxo alternativo (2)	Informar E-mail já cadastrado no sistema	Mensagem informando que E-mail já está cadastrado	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.2 Teste em UC003 – Acessar Sistema

Quadro 89: Teste em UC003 – Acessar sistema como Participante.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Acessar sistema – fluxo principal	Informar usuário e senha	Acessar área restrita	Passou
Acessar sistema –	Informar um e-mail não	Mensagem informando que	Passou

fluxo alternativo (1)	cadastrado	usuário não foi encontrado	
Acessar sistema – fluxo alternativo (2)	Informar senha diferente da cadastrada	Mensagem informando Senha é incorreta	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.3 Teste em UC004 – Buscar Evento

Quadro 90: Teste em UC004 – Buscar Evento.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Buscar Evento – fluxo principal (1)	Informado nome do Evento no filtro de busca	Lista de Eventos que contém a(a) palavra(s) digitada em seu nome	Passou
Buscar Evento – fluxo principal (2)	Selecionado UF de realização do evento	Lista de Eventos a serem realizados na UF selecionada	Passou
Buscar Evento – fluxo principal (3)	Selecionado Município de realização do Evento	Lista de Eventos a serem realizados no Município selecionado	Passou
Buscar Evento – fluxo principal (4)	Selecionado Data em que Evento será realizado	Lista de Eventos a serem realizados na data informada	Passou
Buscar Evento – fluxo principal (5)	Informar mais de um filtro de busca ou todos os filtros de busca	Lista de Eventos de acordo com os filtros informados	Passou
Buscar Evento – fluxo alternativo (6)	Informar nome de Evento que não está no sistema	Mensagem informando que nenhum Evento foi encontrado	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.4 Teste em UC005 – Abrir Evento

Quadro 91: Teste em UC005 – Abrir Evento.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Abrir Evento – fluxo principal (1)	Selecionar o Evento desejado clicando em Ver Detalhes	Abrir tela com todas as informações do Evento	Passou
Abrir Evento – fluxo principal (2)	Clicar em Ver Detalhes sem estar autenticado como	Mensagem informando que é necessário estar autenticado,	Passou

	Participante	abrindo tela de login	
--	--------------	-----------------------	--

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.5 Teste em UC006 – Realizar Inscrição

Quadro 92: Teste em UC006 – Realizar Inscrição.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Realizar Inscrição – fluxo principal	Clicar no botão “Realizar Inscrição” em Evento com vagas disponíveis e após clica em “Sim” no alerta de confirmação	Mensagem informando que inscrição foi realizada e conteúdos de acesso restrito no Evento são liberados	Passou
Realizar Inscrição – fluxo alternativo	Clicar no botão “Realizar Inscrição” em Evento com vagas disponíveis e após clica em “Não” no alerta de confirmação	Fecha alerta de confirmação sem realizar a inscrição	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.6 Teste em UC007 – Cancelar inscrição

Quadro 93: Teste em UC007 – Cancelar inscrição.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Cancelar Inscrição – fluxo principal	Clicar no botão “Cancelar Inscrição” e após clica em “Sim” no alerta de confirmação	Mensagem informando que inscrição foi cancelada e conteúdos de acesso restrito no Evento ficam indisponíveis	Passou
Cancelar Inscrição – fluxo alternativo	Clicar no botão “Cancelar Inscrição” e após clica em “Não” no alerta de confirmação	Fecha alerta de confirmação sem cancelar a inscrição	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.7 Teste em UC008 – Reativar Inscrição

Quadro 94: Teste em UC008 – Reativar Inscrição.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Reativar Inscrição – fluxo principal	Clicar no botão “Reativar Inscrição” em Evento com vagas disponíveis e após clica em “Sim” no alerta de confirmação	Mensagem informando que inscrição foi reativada e conteúdos de acesso restrito no Evento são liberados	Passou
Realizar Inscrição – fluxo alternativo	Clicar no botão “Reativar Inscrição” em Evento com vagas disponíveis e após clica em “Não” no alerta de confirmação	Fecha alerta de confirmação sem reativar a inscrição	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.8 Teste em UC009 – Imprimir crachá

Quadro 95: Teste em UC009 – Imprimir crachá.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Imprimir crachá – fluxo principal	Clicar no botão “Imprimir crachá”	Abre nova janela com crachá gerado e opções para download e impressão	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.9 Teste em UC010 – Imprimir certificado

Quadro 96: Testes em UC010 – Imprimir certificado.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Imprimir certificado – fluxo principal	Clicar no botão “Imprimir certificado”	Abre nova janela com certificado gerado e opções para download e impressão	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.10 Teste em UC011 – Assistir vídeos

Quadro 97: Testes em UC011 – Assistir vídeos.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Assistir vídeos – fluxo principal	Clicar no botão “play” do vídeo desejado	Execução do vídeo na tela	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.11 Teste em UC012 – Baixar conteúdo

Quadro 98: Testes em UC012 – Baixar conteúdo.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Baixar conteúdo disponível nos Eventos – fluxo principal	Clicar no botão de ícone que representa baixar o conteúdo	Realizado download do conteúdo para a máquina do cliente. A lista de conteúdos só estará disponível caso realize a inscrição	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.12 Teste em UC013 – Alterar Dados Pessoais

Quadro 99: Testes em UC013 – Alterar Dados Pessoais.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Alterar Dados Pessoais do cadastro de usuário – fluxo principal	Informar os dados para alteração	Mensagem informando que dados foram alterados com sucesso	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.13 Teste em UC014 – Alterar Endereço

Quadro 100: Testes em UC014 – Alterar Endereço.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Alterar Endereço do cadastro de usuário – fluxo principal	Informar os dados para alteração	Mensagem informando que dados foram alterados com sucesso	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.14 Teste em UC015 – Alterar Foto

Quadro 101: Testes em UC015 – Alterar Foto.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Adicionar foto para o cadastro de usuário – fluxo principal	Selecionar foto de máquina do usuário	Mensagem informando que foto foi salva com sucesso	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.15 Teste em UC016 – Alterar Senha

Quadro 102: Testes em UC016 – Alterar Senha.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Alterar senha do usuário – fluxo principal (1)	Informar a nova senha e confirmar repetindo a senha informada	Mensagem informando que senha foi alterada com sucesso	Passou
Alterar senha do usuário – fluxo principal (2)	Informar nova senha e na confirmação de senha colocar senha diferente	Mensagem informando que senhas são diferentes	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.1.16 Teste em UC017 – Recuperar senha

Quadro 103: Teste em UC017 – Recuperar senha.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Recuperar a senha do usuário – fluxo principal (1)	Informar CPF e e-mail cadastrados	Mensagem informando que senha foi alterada com sucesso	Passou
Recuperar a senha do usuário – fluxo principal (2)	Informar CPF não cadastrado no sistema	Mensagem informando que o CPF não possui cadastro	Passou
Recuperar a senha do usuário – fluxo principal (3)	Informar e-mail diferente do cadastrado para o CPF	Mensagem informando que o e-mail está incorreto para o CPF informado	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2 TESTES COM USUÁRIO ORGANIZADOR

Os testes com perfil de usuário organizador são elaborados a partir dos casos de uso deste perfil. Foi realizado testes com todos os casos de uso e seus fluxos (principal e alternativos).

4.2.1 Teste em UC002 – Cadastrar Organizador

Quadro 104: Teste em UC002 – Cadastrar Organizador.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Cadastrar Organizador – fluxo principal	Preenchido todos os campos obrigatórios	Cadastro realizado e recebimento de e-mail com credenciais de acesso	Passou
Cadastrar Organizador – fluxo alternativo (1)	Informar um CPF já cadastrado no sistema	Mensagem informando que CPF já está cadastrado	Passou
Cadastrar Organizador – fluxo alternativo (2)	Informar E-mail já cadastrado no sistema	Mensagem informando que E-mail já está cadastrado	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.2 Teste em UC003 – Acessar Sistema

Quadro 105: Teste em UC003 – Acessar sistema como Organizador.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Acessar sistema – fluxo principal	Informar usuário e senha	Acessar área restrita	Passou
Acessar sistema – fluxo alternativo (1)	Informar um e-mail não cadastrado	Mensagem informando que usuário não foi encontrado	Passou
Acessar sistema – fluxo alternativo (2)	Informar senha diferente da cadastrada	Mensagem informando Senha é incorreta	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.3 Teste em UC0018 – Cadastrar Evento

Quadro 106: Teste em UC0018 – Cadastrar Evento.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Cadastrar Evento – fluxo principal (1)	Informar Todos os dados de cadastro, adicionando anúncio, vídeos e conteúdos	Mensagem informando cadastro de Evento realizado com sucesso	Passou
Cadastrar Evento – fluxo principal (2)	Informar os dados de cadastro, sem adicionar anúncio	Mensagem informando cadastro de Evento realizado com sucesso	Passou
Cadastrar Evento – fluxo principal (3)	Informar os dados de cadastro, sem adicionar vídeos	Mensagem informando cadastro de Evento realizado com sucesso	Passou
Cadastrar Evento – fluxo principal (4)	Informar os dados de cadastro, sem adicionar conteúdos	Mensagem informando cadastro de Evento realizado com sucesso	Passou
Cadastrar Evento – fluxo alternativo	Clicar no botão voltar	Retorna à página anterior	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.4 Teste em UC0019 – Editar Evento

Quadro 107: Teste em UC0019 – Editar Evento.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Editar Evento – fluxo principal (1)	Informar Todos os dados de edição, adicionando anúncio, vídeos e conteúdos	Mensagem informando alteração de Evento realizada com sucesso	Passou
Editar Evento – fluxo principal (2)	Informar os dados de cadastro, sem adicionar anúncio	Mensagem informando alteração de Evento realizada com sucesso	Passou
Editar Evento – fluxo principal (3)	Informar os dados de cadastro, sem adicionar vídeos	Mensagem informando alteração de Evento realizada com sucesso	Passou
Editar Evento – fluxo principal (4)	Informar os dados de cadastro, sem adicionar conteúdos	Mensagem informando alteração de Evento realizada com sucesso	Passou
Editar Evento – fluxo alternativo	Clicar no botão voltar	Retorna à página anterior	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.5 Teste em UC020 – Adicionar Anúncio

Quadro 108: Teste em UC0020 – Adicionar anúncio.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Adicionar Anúncio do Evento – fluxo principal (1)	Selecionar imagem para anúncio da máquina do usuário e clicar em confirmar	Anúncio adicionado ao Evento	Passou
Adicionar Anúncio do Evento – fluxo principal (2)	Selecionar imagem não compatível com extensão exigida pelo sistema	Mensagem informando que a extensão do arquivo não é suportada	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.6 Teste em UC021 – Remover Anúncio

Quadro 109: Teste em UC021 – Remover Anúncio.

Descrição do Caso	Entradas	Resultados Esperados	Resultados
--------------------------	-----------------	-----------------------------	-------------------

de Teste			Obtidos
Remover Anúncio do Evento – fluxo principal	Clicar em “Remover” ao lado do anúncio do Evento	Anúncio removido do Evento	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.7 Teste em UC022 – Adicionar vídeo

Quadro 110: Teste em UC022 – Adicionar vídeo.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Adicionar vídeo em Evento – fluxo principal	Informar URL e clicar em confirmar	Vídeo adicionado ao Evento	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.8 Teste em UC023 – Remover vídeo

Quadro 111: Teste em UC023 – Remover vídeo.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Remover vídeo do Evento – fluxo principal	Clicar em “Remover” ao lado do vídeo desejado no Evento	Vídeo removido do Evento	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.9 Teste em UC024 – Adicionar conteúdo

Quadro 112: Teste em UC024 – Adicionar conteúdo.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Adicionar conteúdo (arquivo) em Evento – fluxo principal (1)	Selecionar arquivo e clicar em confirmar	Conteúdo adicionado ao Evento	Passou

Adicionar conteúdo (arquivo) em Evento – fluxo principal (2)	Selecionar arquivo não compatível com extensão exigida pelo sistema	Mensagem informando que a extensão do arquivo não é suportada	Passou
--	---	---	---------------

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.10 Teste em UC025 – Remover Conteúdo

Quadro 113: Teste em UC025 – Remover Conteúdo.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Remover conteúdo (arquivo) do Evento – fluxo principal	Clicar em “Remover” ao lado do conteúdo desejado no Evento	Conteúdo (arquivo) removido do Evento	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.11 Teste em UC026 – Remover Evento

Quadro 114: Teste em UC026 – Remover Evento.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Remover Evento cadastrado – fluxo principal	Clicar em “Remover” ao lado do Evento desejado e após em “Sim” no alerta de confirmação na lista de Eventos	Mensagem informando que Evento foi removido com sucesso	Passou
Remover Evento cadastrado – fluxo alternativo	Clicar em “Remover” ao lado do Evento desejado e após em “Não” no alerta de confirmação na lista de Eventos	Sistema fecha alerta de confirmação, sem remover o Evento	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.12 Teste em UC027 - Visualizar Eventos

Quadro 115: Teste em UC027 - Visualizar Eventos.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Visualizar lista de Eventos cadastrados – fluxo principal	Clicar no menu “Eventos”	Lista de Eventos disponíveis por ordem decrescente de data de cadastro	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.13 Teste em UC028 – Visualizar Inscritos

Quadro 116: Teste em UC028 – Visualizar Inscritos.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Visualizar lista de Inscritos no Evento selecionado – fluxo principal	Clicar no botão da coluna Inscritos, na linha do Evento que desejar	Redirecionamento para tela com a lista de Inscritos no Evento	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.14 Teste em UC029 – Imprimir lista de inscritos

Quadro 117: Teste em UC029 – Imprimir lista de inscritos.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Imprimir lista de Inscritos do Evento selecionado – fluxo principal	Acessar tela de Inscritos e clicar no botão “Lista de Inscritos”	Abre nova tela com a lista de inscritos possibilitando o download ou impressão	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.15 Teste em UC030 – Imprimir lista de presença

Quadro 118: Teste em UC030 – Imprimir lista de presença.

Descrição do Caso	Entradas	Resultados Esperados	Resultados
--------------------------	-----------------	-----------------------------	-------------------

de Teste			Obtidos
Imprimir lista de Presença dos inscritos do Evento selecionado – fluxo principal	Acessar tela de Inscritos e clicar no botão “Lista de Presença”	Abre nova tela com a lista de inscritos possibilitando o download ou impressão	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.16 Teste em UC031 – Listar por sexo

Quadro 119: Teste em UC031 – Listar por sexo.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Apresentar relação de inscritos em Evento separados por sexo – fluxo principal	Acessar tela de Inscritos	Abre nova tela com gráfico de relação de inscritos por Sexo	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.17 Teste em UC032 - Listar por UF/Município

Quadro 120: Teste em UC032 – Listar por UF/Município.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Apresentar relação de inscritos em Evento separados por UF/Município – fluxo principal	Acessar tela de Inscritos	Abre nova tela com gráfico de relação de inscritos por UF/Município	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.18 Teste em UC033 - Confirmar Presença

Quadro 121: Teste em UC033 - Confirmar Presença.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Confirmar a presença de um participante no Evento – fluxo principal	Acessar tela de Inscritos e clicar em confirmar presença ao lado do participante desejado e após clicar em “Sim” no alerta de confirmação	Mensagem informando que presença do participante foi confirmada	Passou
Confirmar a presença de um participante no Evento – fluxo alternativo	Acessar tela de Inscritos e clicar em confirmar presença ao lado do participante desejado e após clicar em “Não” no alerta de confirmação	Sistema fecha tela de alerta de confirmação, sem salvar a presença	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.19 Teste em UC034 - Enviar mensagem

Quadro 122: Teste em UC034 - Enviar mensagem.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Enviar mensagem aos inscritos de um Evento – fluxo principal	Acessar tela de Contato e informar a mensagem a ser enviada	Salva mensagem no banco de dados e envia e-mail aos inscritos, após o organizador recebe mensagem informando que o contato foi enviado a todos os inscritos no Evento	Passou
Enviar mensagem aos inscritos de um Evento – fluxo alternativo	Clicar no botão voltar	Redirecionamento para tela anterior	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.20 Teste em UC035 - Remover Mensagem

Quadro 123: Teste em UC035 - Remover Mensagem.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Remover a mensagem enviada aos inscritos de um Evento – fluxo principal	Acessar tela de Contato e clicar no botão remover ao lado da mensagem que deseja	Mensagem informando que o contato foi removido	Passou
Remover a mensagem enviada aos inscritos de um Evento – fluxo alternativo	Clicar no botão voltar	Redirecionamento para tela anterior	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.21 Teste em UC036 - Editar Mensagem

Quadro 124: Teste em UC036 - Editar Mensagem.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Alterar a mensagem enviada aos inscritos de um Evento – fluxo principal	Acessar tela de Contato e clicar no botão editar ao lado da mensagem que deseja, após informar as alterações desejadas no campo da mensagem	Mensagem alterada salva no banco de dados e enviada por e-mail a todos os participantes, após é informado ao organizador que a alteração foi realizada com sucesso	Passou
Alterar a mensagem enviada aos inscritos de um Evento – fluxo alternativo	Clicar no botão voltar	Redirecionamento para tela anterior	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.22 Teste em UC037 - Visualizar Histórico

Quadro 125: Teste em UC037 - Visualizar Histórico.

Descrição do Caso	Entradas	Resultados Esperados	Resultados
--------------------------	-----------------	-----------------------------	-------------------

de Teste			Obtidos
Visualizar histórico das ações realizadas pelo organizador – fluxo principal	Acessar tela de Histórico	Lista do histórico das ações com data da ação e descrição da ação realizadas pelo organizador em ordem decrescente de data	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.23 Teste em UC013 – Alterar Dados Pessoais

Quadro 126: Testes em UC013 – Alterar Dados Pessoais.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Alterar Dados Pessoais do cadastro de usuário – fluxo principal	Informar os dados para alteração	Mensagem informando que dados foram alterados com sucesso	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.24 Teste em UC014 – Alterar Endereço

Quadro 127: Testes em UC014 – Alterar Endereço.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Alterar Endereço do cadastro de usuário – fluxo principal	Informar os dados para alteração	Mensagem informando que dados foram alterados com sucesso	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.25 Teste em UC016 – Alterar Senha

Quadro 128: Testes em UC016 – Alterar Senha.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Alterar senha do usuário – fluxo	Informar a nova senha e confirmar repetindo a senha	Mensagem informando que senha foi alterada com sucesso	Passou

principal (1)	informada		
Alterar senha do usuário – fluxo principal (2)	Informar nova senha e na confirmação de senha colocar senha diferente	Mensagem informando que senhas são diferentes	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

4.2.26 Teste em UC017 – Recuperar senha

Quadro 129: Teste em UC017 – Recuperar senha.

Descrição do Caso de Teste	Entradas	Resultados Esperados	Resultados Obtidos
Recuperar a senha do usuário – fluxo principal (1)	Informar CPF e e-mail cadastrados	Mensagem informando que senha foi alterada com sucesso	Passou
Recuperar a senha do usuário – fluxo principal (2)	Informar CPF não cadastrado no sistema	Mensagem informando que o CPF não possui cadastro	Passou
Recuperar a senha do usuário – fluxo principal (3)	Informar e-mail diferente do cadastrado para o CPF	Mensagem informando que o e-mail está incorreto para o CPF informado	Passou

Fonte: Autora do Trabalho, 2017.

5 URL

5.1 APLICAÇÃO WEB

A aplicação está acessível no endereço <http://sgeweb.tk/SgeWeb/#/inicio>. Para testes pode-se realizar novo cadastro em ambos os perfis (Participante / Organizador) ou utilizar os seguintes usuários:

Para perfil Participante:

Usuário: yyyyyy

Senha: XZxCpN

Para perfil Organizador:

Usuário: yyyyyy

Senha: F2DpiU

Para dúvidas ou reclamações entrar em contato com o e-mail

5.2 REPOSITÓRIO CÓDIGO-FONTE

O código fonte deste projeto está armazenado no endereço:
<https://drive.google.com/drive/folders/ZZZZZ?usp=sharing>.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Eduardo. **Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda, 2015.

CAELUM, Ensino e Inovação. **Desenvolvimento Web com HTML, CSS e Javascript**. Disponível em:

<https://books.google.com.br/books?id=SwPIAgAAQBAJ&pg=PT187&dq=bootstrap+design+responsivo&hl=pt-BR&sa=X&ei=e75YVeHsNomkgwTU04DYBg&ved=0CC8Q6AEwAQ#v=onepage&q=bootstrap&f=false>. Acesso em: 16 set. 2017.

CELESTINO, André Luis. **O conceito e as dúvidas sobre o MVC**. Disponível em: <https://www.profissionaisti.com.br/2014/10/o-conceito-e-as-duvidas-sobre-o-mvc/>. Acesso em: 16 set. 2017.

COSTA, Fernando Freitas. **Design Responsivo para Web com Bootstrap**. Disponível em: <http://blog.fimes.edu.br/fernando/files/2014/05/Design-responsivo-para-WEB-com-Bootstrap.pdf>. Acesso em: 16 set. 2017.

JOBSTRAIBIZER, Flávia. **Criação de sites com CSS**. São Paulo: Digerati Books, 2009.
RAMALHO, José Antônio A. **Curso Completo para Desenvolvedores Web**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=p4tFp-b92H8C&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 16 set. 2017.

MARCELO, Antonio. **Apache: Configurando o servidor WEB para Linux**. Rio de Janeiro: Brasport, 2005.

MILANI, André. **MySQL: Guia do programador**. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2006.

PEREIRA, Michael Henrique R. **AngularJS: uma abordagem prática e objetiva**. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2014.

SAMPAIO, Cleuton. **Java Enterprise Edition 6: desenvolvendo aplicações corporativas**. Rio de Janeiro: Brasport, 2011.

SAUDATE, Alexandre. **REST: Construa API's inteligentes de maneira simples**. Disponível em <https://books.google.com.br/books?id=uo-CCwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 16 set. 2017.