

Learn Cards

1. Introdução

Este documento tem como objetivo apresentar uma descrição detalhada do Learn Cards, aqui será abordado desde os diagramas mais básicos até as funcionalidades a serem implementadas. Por meio deste, o cliente tomará conhecimento das funcionalidades do projeto e os desenvolvedores terão uma noção de como implementar essas funcionalidades.

1.1. Objetivos

Dentre os objetivos deste documento estão o de listar da forma mais clara possível, os requisitos funcionais e diagramas do sistema em questão. Dessa forma, como dito anteriormente, o cliente tomará conhecimento do que o sistema fará, entenderá como usá-lo e os desenvolvedores terão melhor ideia de como poderão implementar as funcionalidades.

1.2. Escopo

O presente documento visa ser escrito de forma abrangente e clara para que possa ser utilizado por todos os desenvolvedores, analistas e arquitetos envolvidos e ainda ser compreendido pelo cliente.

1.3. Visão Geral do Documento

A seguir são apresentadas as divisões deste documento e uma rápida descrição de cada seção:

- Seção 2 - Descrição Geral do Sistema: descreve o escopo do sistema e seus usuários de maneira geral
- Seção 3 - Requisitos Funcionais: especificam todos os requisitos funcionais planejados para o sistema
- Seção 4 - Análise dos Requisitos: especifica as prioridades e dependências dos requisitos
- Seção 5 - Diagrama de casos de uso: resume o relacionamento entre os casos de uso que executam os requisitos elicitados, apresentando casos de uso com fluxos de eventos, entradas e saídas
- Seção 6 - Diagramas de classes
- Seção 7 - Escopo da Release Inicial

1.4. Padrões e Convenções

1.4.1. Identificação dos Requisitos

Para a especificação dos requisitos utilizaremos a seguinte representação: [TIPODOREQUISITONúmero] Nome

O campo TIPODOREQUISITO poderá ser especificado pelos códigos RF (Requisitos Funcionais). Já o campo Número será preenchido com um número correspondente à ordem em que os requisitos aparecem no documento.

1.4.2. Prioridade dos Requisitos

A cada requisito será atribuída uma prioridade. A descrição de cada uma segue abaixo:

- Essencial é um requisito imprescindível. Sem ele, o sistema não funcionará.
- Importante é um requisito que deve ser implementado, mas, se não for, o sistema funcionará do mesmo jeito, mas de maneira insatisfatória.
- Desejável é um requisito que trará um diferencial adicional ao sistema. Por isso, pode ser deixado para ser implementado por último ou em próximas iterações.

Na apresentação dos requisitos, quanto na descrição dos casos de uso, será utilizado a notação: - para denotar a inexistência de pré-condições ou parâmetros de entrada e saída ou ainda a manutenção do estado do sistema (no campo de pós-condições)

2. Descrição Geral do Sistema

A necessidade de buscar conhecimento é essencial em todas as fases de nossa vida, seja na escola ou faculdade, onde devemos aprender diversos assuntos, muitos dos quais nem imaginamos que vamos usar, e mais para frente, quando precisamos nos manter atualizados no mercado de trabalho com as últimas notícias e tecnologias disponíveis. Porém, nem sempre é fácil estudar, por diversas questões.

O aplicativo Learn Cards é uma plataforma que busca compartilhar conhecimento por Flash Cards. Cada Flash Card possua uma definição, com um contexto, dentro de uma categoria de qualquer área existente. E, também questões para avaliar a pessoa que está estudando. O objetivo aqui é facilitar o estudo. Qualquer pessoa poderá criar Cards e disponibilizá-los para outras estudarem, e ganharão dinheiro em troca.

As demais funcionalidades do aplicativo serão mostradas à medida que os requisitos forem explicados.

2.1. Descrição dos Atores

O aplicativo possui apenas um tipo de usuário e, para facilitar, vamos o chamar de Usuário:

Usuário: Qualquer usuário que queira estudar usando os flash cards já existentes e/ou criar flash cards para ajudar outras pessoas.

3. Requisitos Funcionais

3.1. [RF001] Logar no aplicativo

Requisito básico para agregar alguma segurança ao sistema. O Usuário deve fazer login entrando com seu email e sua senha.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

3.2. [RF002] Cadastrar no aplicativo

O usuário poderá fazer seu cadastro pelo aplicativo. Deve-se exigir os campos de email, nome e senha.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

3.3. [RF003] Login por Facebook

O Usuário poderá logar pelo Facebook.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

3.4. [RF004] Login por Google

O Usuário poderá logar pelo Google.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

3.5. [RF005] Mostrar cartões

Na tela inicial do aplicativo o Usuário poderá ver uma lista de cartões, de acordo com as suas configurações. No primeiro login não aparecerá nada, sendo necessário que o usuário configure quais assuntos ele deseja estudar (RF006).

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

3.6. [RF006] Configurar Lista de Cartões

A lista de cartões pode ser configurada escolhendo os seguintes campos:

- Assunto - É o campo principal. Caso você marque “Engenharia de Software”, serão incluídas na sua lista cartões do assunto “Engenharia de Software”
- Status - É o Status de um cartão. Um cartão pode ter 2 status. E você pode alternar entre se deseja ver cartões que contenham um ou outro status.
 - 0 = Nunca foi feito
 - 1 = Foi feito

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

3.7. [RF007] Estudar cartão

Clicando sobre o cartão, você pode estudar o cartão. Cartões deverão/poderão ter as seguintes informações:

- Nome
- Descrição
- Contexto de aplicação
- Nota
- Quantas vezes você já o estudou
- Perguntas (Mín 3 - Máx 5)
 - Texto
 - Alternativa 1
 - Alternativa 2
 - Alternativa 3
 - Alternativa 4
 - Alternativa 5
 - Resposta

As informações antes das perguntas aparecem do primeiro lado do cartão, onde, no final, deve ter um botão “Try Me” que leva o Usuário para as perguntas.

Cada pergunta mostra se você a acertou ou errou. E, após responder as três, certo ou errado, você completa o cartão. Podendo o avaliar (RF008).

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

3.8. [RF008] Nome do requisito

Após completar um cartão, aparece uma propaganda. Em seguida você deve avaliar o cartão, de 1 a 5 estrelas. Caso você já o tenha avaliado, a informação deve aparecer novamente para poder editá-la.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

4. Escopo da Release Inicial

4.1. RF001

4.2. RF002

4.3. RF005

4.4. RF006

4.5. RF007

4.6. RF008