

**Universidade Cruzeiro do Sul  
Virtual**

**Levi Alves Mori da Cruz**

**RGM 19956142**

**Curso de Analise e  
Desenvolvimento de Sistemas**

**3º Semestre/2019**

**Tutor do curso Edeilson Silva**

**Desenvolvimento de um  
Sistema de Compra de  
Ingressos**

## RESUMO

Este aplicativo foi pensado para aqueles que sempre buscam treinamentos em suas áreas específicas de atuação e quando entram em um app tem que realizar cadastro para obter uma compra de ingresso, porém no app **Zurr** não é necessário o cliente se cadastrar se não quiser, ele pode realizar sua compra sem ter o cadastro e também o app conta com um grande acervo ativo de cursos, workshops, treinamentos e palestras entre outros assuntos abordados na área da tecnologia da informação, pois novos profissionais sempre estão em busca de se iterar com o mercado de trabalho porém devido a cobrança de experiência ser muito grande os mesmos muita das vezes acabam-se frustrando no inicio de carreira e atuando em áreas que não são relacionadas aos seu curso de formação, e por este motivo optei por desenvolver este app para ajudar meus amigos e colegas a se aperfeiçoar em suas carreiras e na maioria das vezes de graça.

# **Process Documentation**

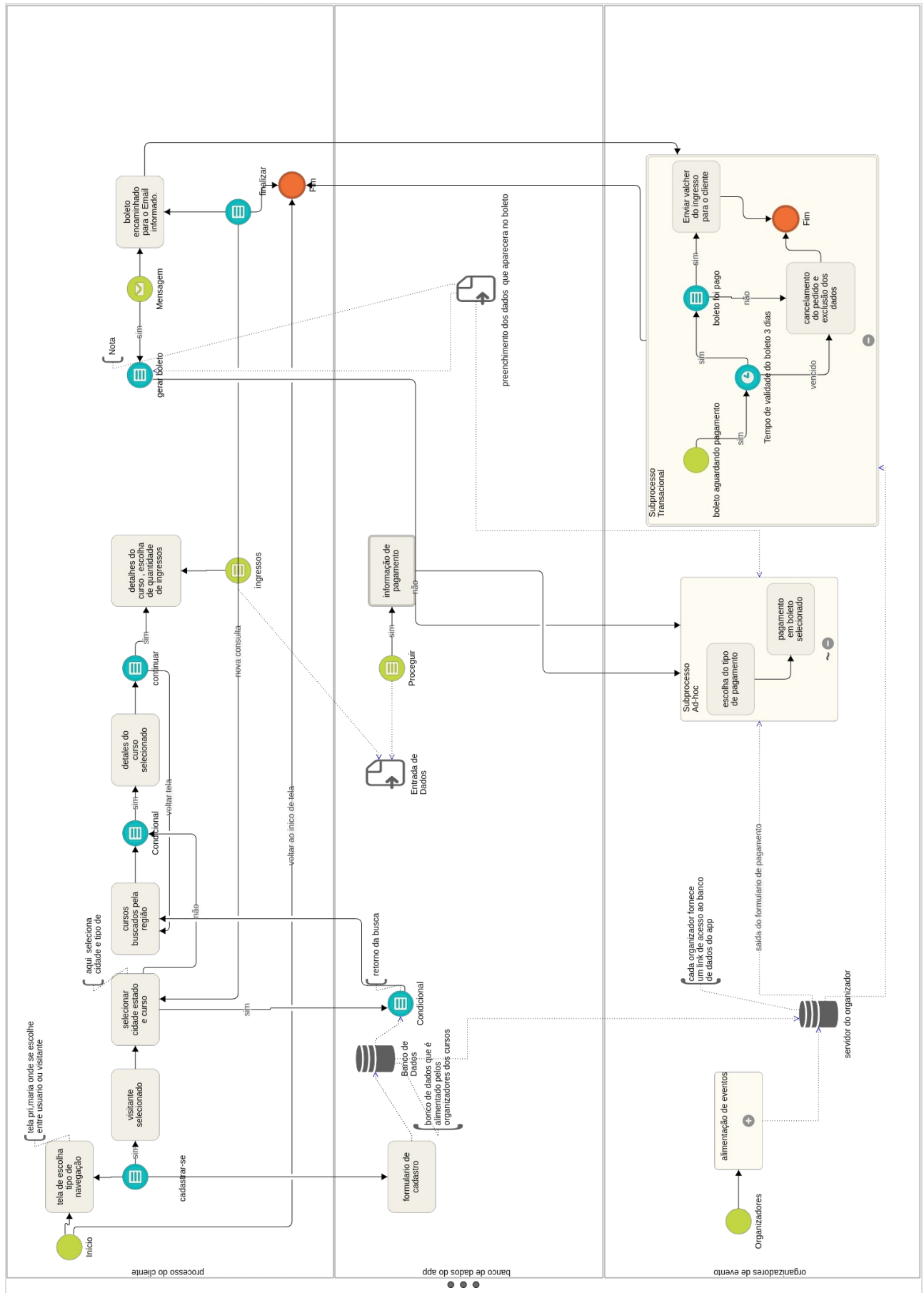
compre de ingressos  
Version 1

compre de ingressos .....	0
Diagram .....	4
Performer .....	5
banco de dados do app .....	5
organizadores de evento .....	5
processo do cliente .....	5
Pools, Lanes and Activities .....	5
Lane #1 .....	5
tela de escolha tipo de navegação .....	5
formulario de cadastro .....	5
alimentação de eventos .....	5
visitante selecionado .....	6
selecionar	
cidade estado e curso .....	6
cursos buscados pela região .....	6
detalles do curso selecionado .....	6
Subprocesso	
Ad-hoc .....	6
detalhes do curso , escolha de quantidade de ingressos .....	7
informação de pagamento .....	7
Subprocesso	
Transacional .....	7
boleto encaminhado para o Email informado. ....	8

Name	compre de ingressos
Version	1
Author	levi mori
Owner	
Creation	19/11/2019 16:45
Activation	
Deactivation	

Description

## Diagram



## Performers

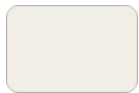
banco de dados do app

organizadores de evento

processo do cliente

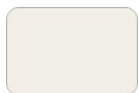
## Pools, tasks and events

Lane #1



tela de escolha tipo de navegação

Responsible processo do cliente



formulario de cadastro

Responsible banco de dados do app



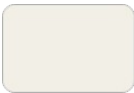
alimentação de eventos

Responsible organizadores de evento

Internal activities and events

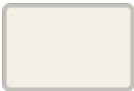
escolha do tipo de pagamento

pagamento em boleto selecionado



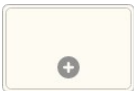
detalhes do curso , escolha de quantidade de ingressos

Responsible processo do cliente



informação de pagamento

Responsible banco de dados do app



Subprocesso Transacional

Responsible organizadores de evento

Internal activities and events

cancelamento do pedido e exclusão dos dados



Enviar valcher do ingresso para o cliente



boleto encaminhado para o Email informado.

Responsible processo do cliente

# LAYOUT DO SISTEMA

## Tela inicial do Celular

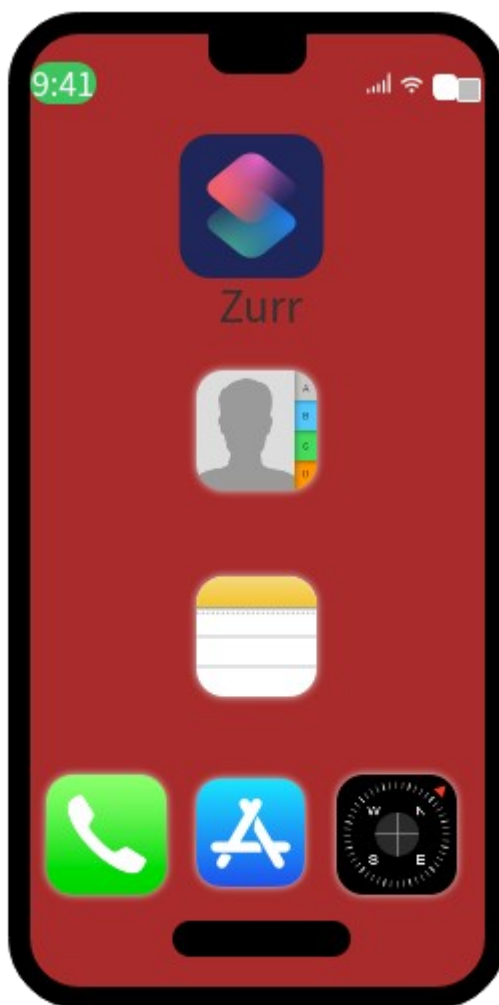


Imagem 1.1 Tela Inicial de acesso do cliente.

## Tela Primaria




Imagem 1.2


Nesta tela o cliente tem a opção de se tornar um usuário cadastrado ou simplesmente navegar como visitante.

## Tela de Login



A mobile application login screen. At the top, there is a circular icon representing a user profile. Below it, a button with a blue checkmark icon and the text "Novo Usuario" is displayed. Underneath the button, a light gray box contains the text "Bem vindo de volta vamos avançar em conhecimento e excelência." followed by two input fields labeled "Username" and "Password". At the bottom of the screen, there are two buttons: "Cancel" and "ENTRE". The entire interface is framed by a black border representing the phone's screen.



 Novo Usuario

Bem vindo de volta  
vamos avançar em  
conhecimento e  
excelência.

Username

Password

Cancel ENTRE

Imagem 1.3 se porventura o cliente escolher se cadastrar sera direciona para esta tela.

Tela de busca.

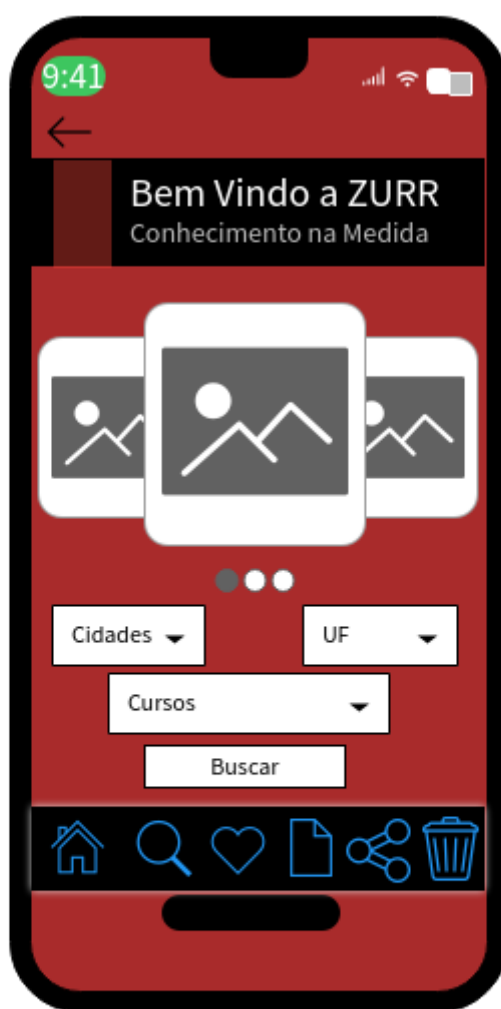


Imagem 1.4 – sendo selecionado o modo visitante o cliente dará início a sua pesquisa.

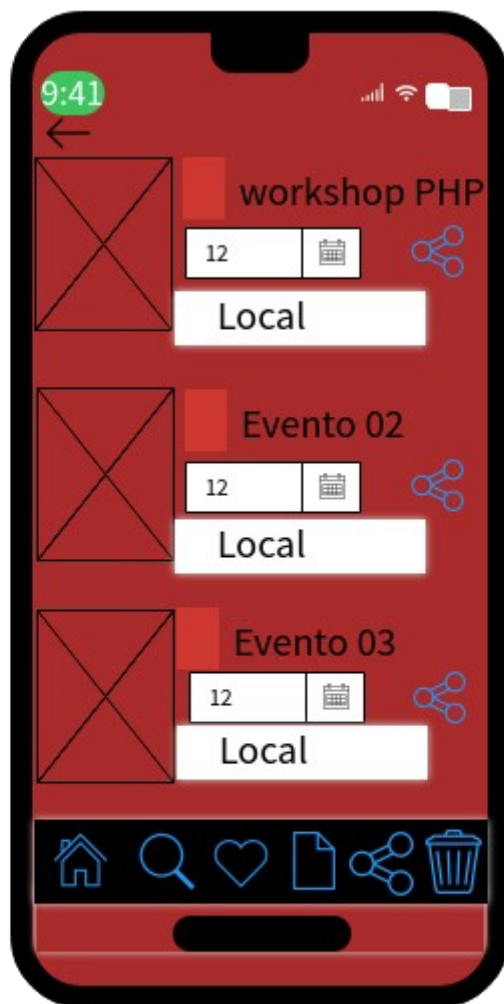


Imagem 1.5 Após selecionar tipo de evento aparecerá uma lista de eventos na região pesquisada.



Imagem 1.6 após selecionar o evento na tela anterior esta tela com descrição do evento irá conter o fôlder de propagando do organizador e uma breve descrição do mesmo.

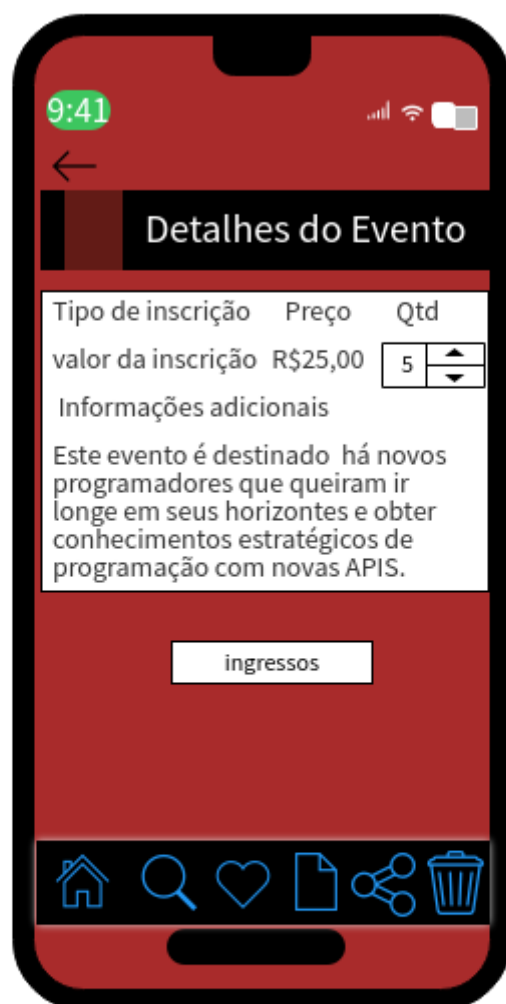


Imagem 1.7

Nesta tela o cliente vai selecionar a quantidade de ingresso que deseja adquirir e obter informações mais detalhadas sobre o evento.





Imagem 1.8

Nesta tela após a confirmação da tela anterior o cliente preencherá o formulário de identificação que será armazenado no banco de dados do app até a finalização da compra.

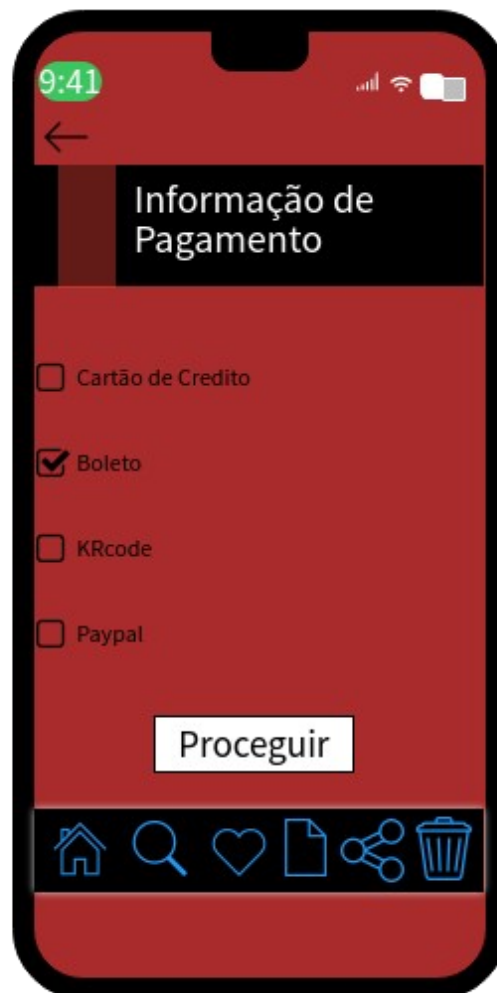


Imagem 1.9

Nesta tela o usuário irá selecionar a forma de pagamento.

The image shows a smartphone screen with a red background. At the top, the status bar displays the time 9:41, signal strength, Wi-Fi, and battery icons. Below the status bar is a back arrow icon. The main title of the screen is "Informação de Pagamento". The form contains several input fields: "CEP:", "R:", "Complemento", "Cidade", and "UF". Below these is a section titled "Tipo de Identificação" with three radio button options: "CPF" (selected), "Passaporte", and "CNPJ". Below the radio buttons is a field labeled "Nº:". At the bottom of the form is a button labeled "Gerar Boleto". The bottom of the screen features a navigation bar with six icons: a home icon, a magnifying glass, a heart, a document, a share icon, and a trash can.

Imagem 1.10

Nesta tela o cliente irá preencher um formulário que será utilizado pelo banco de dados do organizador do evento para o devido preenchimento dos dados no boleto de pagamento.

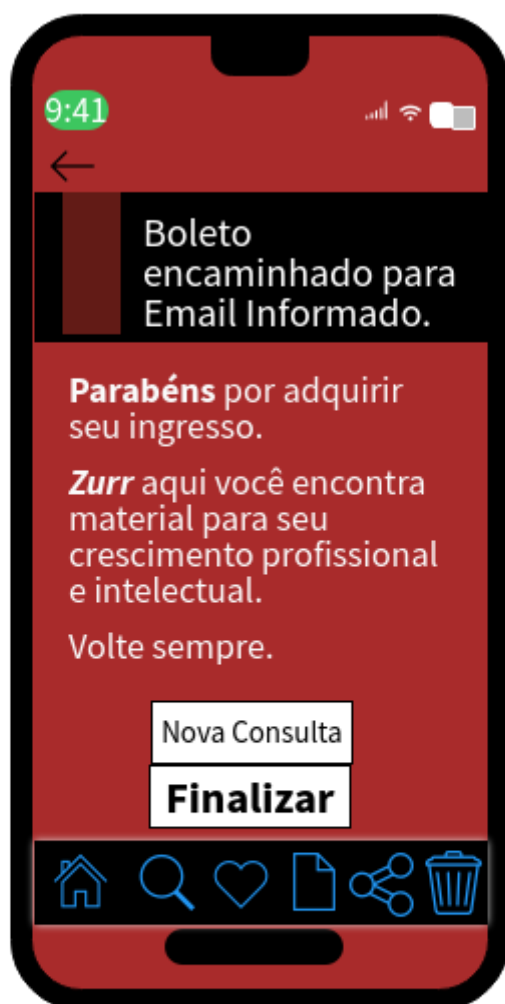


Imagem1.11

Nesta tela o cliente recebe o boleto para pagamento em seu Email, tendo a opção de finalizar a compra e voltar a inicio da tela do celular ou iniciar uma nova consulta de evento a onde o mesmo sera direcionado para a tela da imagem 1.4.

## REQUISITOS FUNCIONAIS

Identificação	Nome	Descrição	Categoria
RF01	Cadastrar nova conta de usuário	O sistema deve permitir a criação de nova conta de usuário.	Obrigatório
RF02	Autenticar Usuário	O sistema deve permitir a autenticação da conta de usuário existente.	Obrigatório
RF03	Navegação como visitante	O usuário pode optar por não se cadastrar na plataforma.	Obrigatório
RF04	Compartilhar evento	O sistema deve permitir o usuário favoritar e compartilhar o evento e o visitante somente compartilhar o evento por link.	Obrigatório
RF05	Visualizar eventos	O sistema deve permitir visualização dos eventos no feed principal baseado na localização do usuário ou visitante.	Obrigatório
RF06	Buscar eventos	O sistema deve permitir a busca de eventos por localização, ou determinado tipo escolhido pelo usuário ou visitante.	Obrigatório
RF07	Detalhes do evento	O sistema deve permitir que o usuário e visitante tenham acesso aos detalhes do evento e escolha para cadastro.	Obrigatório
	Pagamento	O sistema deve permitir o usuário e visitante escolher o tipo de pagamento para	Obrigatório

		adquirir o ingresso do evento.	
RF08	Resposta ao usuário	O sistema deve informar ao usuário e ao visitante sobre situação e status do andamento do pagamento por Email.	Obrigatório

## Requisitos não funcionais

Identificação	Nome	Descrição	Categoria
RNF01	Usabilidade	O sistema deve prover suas funcionalidades ao usuário da maneira mais usual possível, de modo que em poucas interações e de forma intuitiva o usuário consiga encontrar as informações que deseja facilmente.	Obrigatório
RNF02	Customização	Deve ser possível customizar o sistema, tanto quanto possível, de forma a ele se moldar, visto as necessidades dos mais variados tipos de usuários, sem comprometer as suas funcionalidades.	Obrigatório
RNF03	Compatibilidade	Deve ser possível executar a aplicação em todas as plataformas suportadas, oferecendo uma experiência semelhante de interação quaisquer que sejam essas plataformas e suas versões.	Obrigatório
RNF04	Desempenho quanto a utilização de recursos	O sistema deve usar os recursos disponibilizados pelos aparelhos móveis de	Obrigatório

		forma exata as suas necessidades , não desperdiçando a utilização de nenhum destes recursos, evitando o desperdício de informação e o aumento a autonomia da bateria do aparelho.	
RNF05	Desempenho quanto o tempo de resposta	O sistema deve ter um limite de tempo na obtenção das respostas a serem fornecidas a usuário dependendo da operação requisitada, de forma que o usuário não fique esperando infinitamente por uma opção e seja corretamente informado quando alguma operação está demorando mais do que o previsto ou estourou seu tempo de limite.	Obrigatório
RNF06	Tratamento de erros	A aplicação deve tratar erros inerentes ao sistema em que está rodando, como problemas na conexão, eventual fechamento da aplicação por falta de memória, falta de espaço local para armazenamento de dados, entre outros, de forma que seu funcionamento não seja prejudicado ou , em última instância, que o usuário seja avisado do porque do mal funcionamento da aplicação.	Obrigatório
RNF07	Desempenho quanto á utilização da conexão de dados	A aplicação deve utilizar somente o necessário da conexão de dados provida pelo	

		<p>aparelho móvel, de forma a não ocupar desnecessariamente recursos compartilhados com outras aplicações.</p>	
--	--	--	--

### Bibliografia

Software usado para desenvolvimento de macro fluxo

HEFLO – app.heflo.com

Software usado para desenvolvimento de telas do Layout.

<https://wireframepro.mockflow.com/>