

**Fatec Araras “Antônio Brambilla”**

***Documentação de Software***  
***Casa Sônia Fashion***  
***Projeto Integrador - 2º Semestre - DSM***

<b><i>Integrantes</i></b>
<i>Lucas Eduardo Rosolem</i>
<i>Renan Augusto Eugênio Marques</i>
<i>Jefferson Felipe de Moura</i>
<i>Felipe Rafael Rocha</i>
<i>Wilson</i>
<i>Bruna Cardoso</i>

## Cronograma Geral do Projeto

Integrantes	Descrição	Data de Início	Data de Término
Lucas	Criação do repositório no Github	02/10/2024	24/10/2024
Grupo	Definição do projeto (Votação)	08/10/2024	10/10/2024
Renan	Documentação	12/10/2024	16/11/2024
Renan	“Quadro de Trabalho”... Metodologia Ágil (Scrum) Ferramenta (Trello)	12/10/2024	Utilização até o final do projeto!
Renan Jefferson	Prototipação (Figma)	14//10/2024	28/10/2024
Lucas & Wilson	Diagramas UML	11/10/2024	24/10/2024

# Sumário

## **0.0 Cronograma Geral do Projeto**

### **1. ESPECIFICAÇÃO**

#### **1.1 Introdução**

#### **1.2 Objetivo**

#### **1.3 Escopo**

#### **1.4 Descrição do Software**

##### **1.4.1 Visão Geral**

##### **1.4.2 Público-Alvo**

#### **1.5 Requisitos**

##### **1.5.1 Levantamento de Requisitos (LR)**

##### **1.5.2 Requisitos Funcionais (RF)**

##### **1.5.3 Requisitos Não Funcionais (RNF)**

#### **1.6 Modelagem de Software**

Diagramas UML

Diagrama de Casos de Uso

Diagrama de contexto

Diagrama de sequência

Diagrama de atividade

### **2. DESENVOLVIMENTO**

#### **2.1 Metodologia de Desenvolvimento**

##### **2.1.1 Metodologia Ágil (Scrum)**

#### **2.2 Prototipação**

##### **2.2.1 Ferramentas Utilizadas**

##### **2.2.2 Descrição dos Protótipos**

##### **2.2.3 Validação dos Protótipo**

#### **2.3 Codificação**

##### **2.3.1 Ambiente de Desenvolvimento**

##### **2.3.2 Procedimentos de Desenvolvimento**

#### **2.4 Implementação**

##### **2.4.1 Controle de versionamento (Github)**

##### **2.4.2 Hospedagem (Vercel)**

### **3. TESTE**

#### **3.1 Plano de Testes**

##### **3.1.1 Escopo de teste.**

#### **3.2 Manutenção**

##### **3.2.1 Plano de Manutenção**

##### **3.2.2 Suporte**

### **4. EVOLUÇÃO**

#### **4.1 Histórico de Versões**

#### **4.2 Plano de Evolução**

# 1. ESPECIFICAÇÃO

## 1.1 Introdução

Este documento descreve a especificação do projeto de uma aplicação web, para a loja de calçados “Casa Sônia”. A loja oferece uma variedade de calçados infantis, masculinos, femininos e esportivos.

## 1.2 Objetivo

O objetivo deste projeto é atualizar o site da empresa, proporcionando a atualização da imagem da empresa no digital, que atualmente pode ser visto no seguinte endereço eletrônico: <https://casasonia.com.br>, a proposta é desenvolver uma aplicação web no estilo “apresentação da empresa”, com layout mais atual que apresenta a loja e os produtos da loja de calçados de forma atraente e funcional, facilitando a navegação dos usuários e promovendo as vendas.

## 1.3 Escopo

**O escopo do projeto inclui o desenvolvimento com as seguintes limitações:**

- Cabeçalho com navbar
- Página inicial com destaques e alguns produtos usando um script js, para transcorrer as imagens .
- Formulário de newsletter para cadastro de usuário para promoções.
- Dark mode.
- O software terá 3 páginas-(Home/ Faq/ Produtos).
- Cards de produtos na página /produtos.
- Área de contato e informações da loja.
- Seção de Marcas e História da empresa.
- Drop Down na página /faq
- Desenvolvimento de Api em **NodeJs**- v18.17.0, juntamente com as bibliotecas **supabase-js** versão: 2.46.1, **Express-Js** versão: 4.21.1, **Dotenv** versão: 16.4.5; para requisições HTTP, com rotas GET e POST.
- Database as a Service PostgreSQL (DBaaS), **Supabase**, para armazenamento de dados.

## ***1.4 Descrição do Software***

### ***1.4.1 Visão Geral***

O software será desenvolvido em sua 1º versão utilizando tecnologias web modernas, como HTML5, CSS3, JavaScript.

### ***1.4.2 Público-Alvo***

O público-alvo da empresa são consumidores de todas as idades que procuram calçados de qualidade para diferentes ocasiões, incluindo pais em busca de calçados infantis, homens e mulheres em busca de calçados casuais e formais, e atletas em busca de calçados esportivos.

## ***1.5 Requisitos***

### ***1.5.1 Levantamento de requisitos***

O levantamento de requisitos foi feito através de uma breve reunião com o proprietário da loja, e questionários com clientes, para podermos identificar as principais necessidades e expectativas. Foi analisado que os clientes buscam uma página simples , visualmente atraente e fácil de navegar, com informação clara sobre a loja e os produtos.

### ***1.5.2 Requisitos funcionais***

<b><i>Componentes</i></b>	<b><i>Descrição</i></b>
Body	<ul style="list-style-type: none"><li>● Botão ‘Scroll to Top’</li></ul>
Header	<ul style="list-style-type: none"><li>● Links de acesso para a sessão desejada e outras páginas. (Desktop )</li><li>● Botão hambúrguer que abre as opções de acessos (Mobile)</li><li>● Botão ‘Dark Mode’, para poder deixar o layout da página com outra estilização.</li></ul>
Sessão Banner	<ul style="list-style-type: none"><li>● Slide com imagens e slogan da marca (Interação automático).</li></ul>

Sessão Marcas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide com opção de ‘próximo’ e ‘anterior’ (Interação automática e manual), (Mobile).</li> </ul>
Sessão Vitrine	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide com opção de ‘próximo’ e ‘anterior’ (Interação automática e manual).</li> </ul>
Sessão Lojas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Link no endereço para ser direcionado para o ‘google maps’.</li> </ul>
Sessão Contato	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Links de redes sociais e contato (Whatsapp, Facebook, Instagram).</li> <li>• Newsletter (Usuário inserir nome e e-mail ).</li> <li>• Acesso ‘Dúvidas frequentes’, leva para outra página.</li> <li>• Acesso ‘Política de privacidade ’, abre um documento PDF no navegador.</li> <li>• Acesso ‘termo de uso’, abre um documento PDF no navegador.</li> </ul>
Páginas - Dúvidas Frequentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dropdown (Abre texto oculto)</li> </ul>

### ***1.5.3 Requisitos não funcionais:***

Código:	Tipo:	Descrição:
RNF-01	Usabilidade	A página deve ser fácil de navegar, com menus claros e de fácil acesso para diferentes seções.
RNF-02	Desempenho	O tempo de carregamento da página não deve exceder 3 segundos em uma conexão média.
RNF-03	Acessibilidade	Incluir descrições alternativas (alt text) nas imagens para acessibilidade.
RNF-04	Acessibilidade	Contraste de cores adequadas para facilitar a leitura.

## 1.6 Modelagem do Software

### *Diagramas UML*

UML (Unified Modeling Language) é uma linguagem padrão usada para especificar, visualizar, construir e documentar os artefatos de sistemas de software. É uma ferramenta amplamente utilizada no desenvolvimento de sistemas orientados a objetos. A UML permite que os desenvolvedores e stakeholders compreendam a estrutura e o comportamento do sistema de forma clara e organizada, utilizando diagramas que representam diferentes aspectos do software.

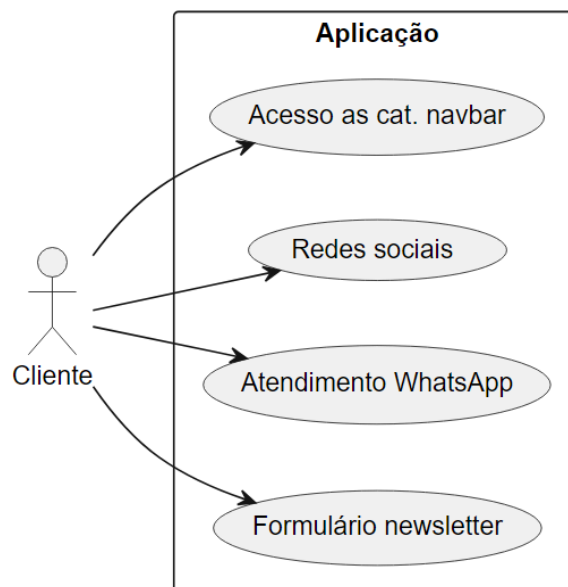
Os principais tipos de diagramas UML que foram usados no desenvolvimento deste projeto incluem:

### *Diagrama de Casos de Uso*

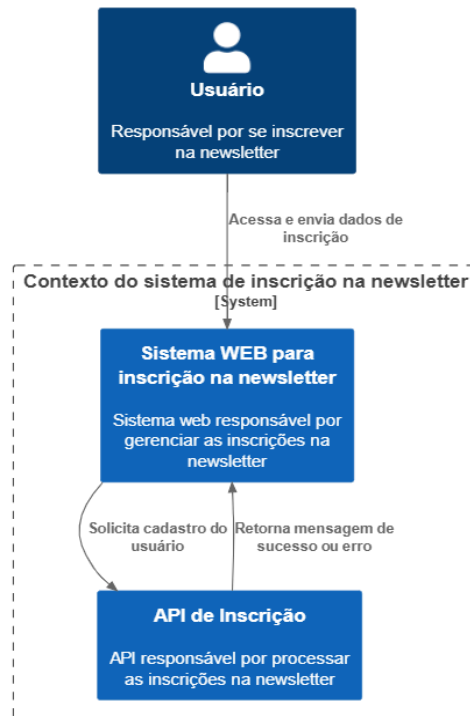
Os casos de uso descrevem as interações típicas dos usuários com o sistema. Exemplos incluem:

- O usuário navega pela navbar podendo acessar outras páginas da aplicação.
- Usuário visualiza detalhes de um produto no componente de “cards”, acionando o botão comprar que o redireciona para o WhatsApp.
- O usuário pode acessar as redes sociais da empresa.

Este diagrama mostra os diferentes casos de uso e os atores envolvidos:

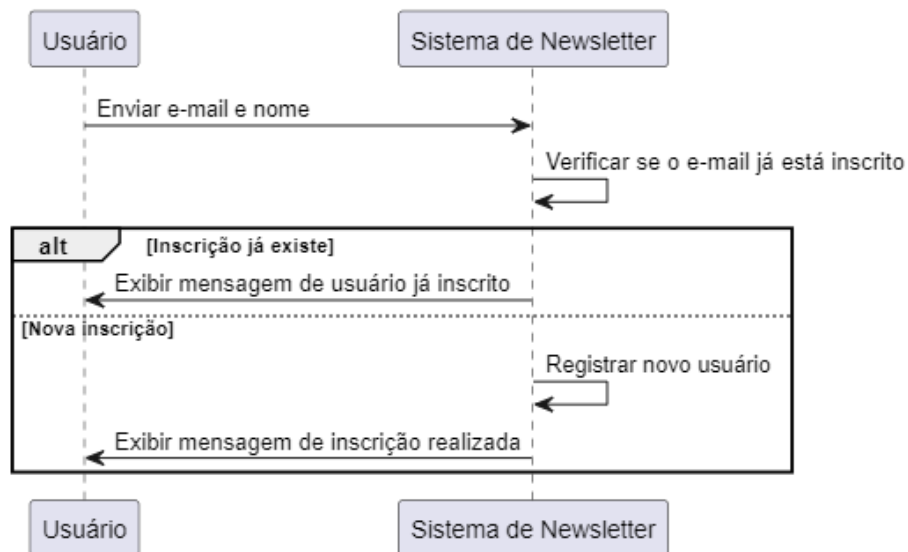


**Diagrama de Contexto: Inscrição Newsletter**



## Diagrama de Sequência: Inscrição Newsletter

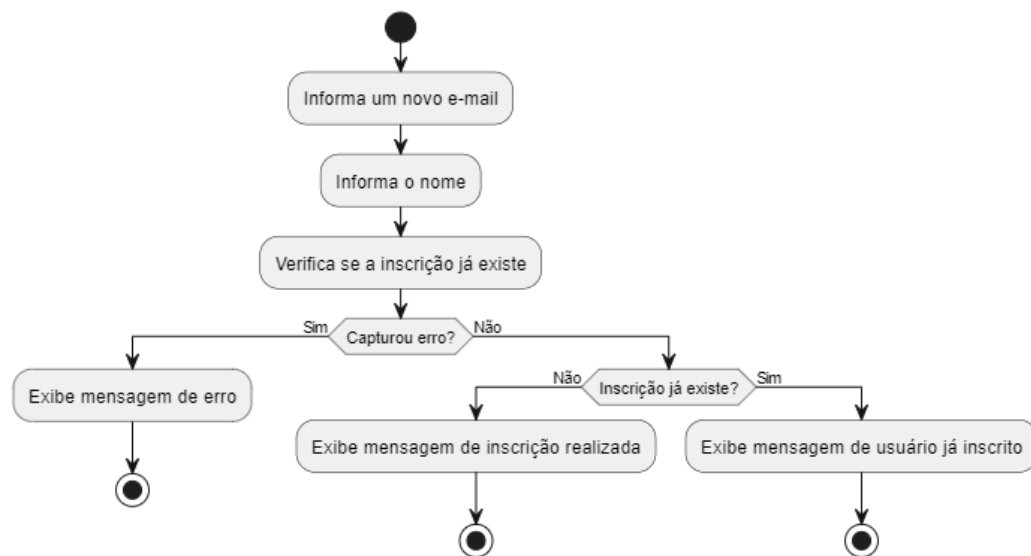
O diagrama de sequência ilustra a interação entre os objetos ao longo do tempo para um caso de uso específico.



## Diagrama de Atividade: Inscrição Newsletter



O diagrama de atividades representa o fluxo de atividades dentro de um processo ou caso de uso.

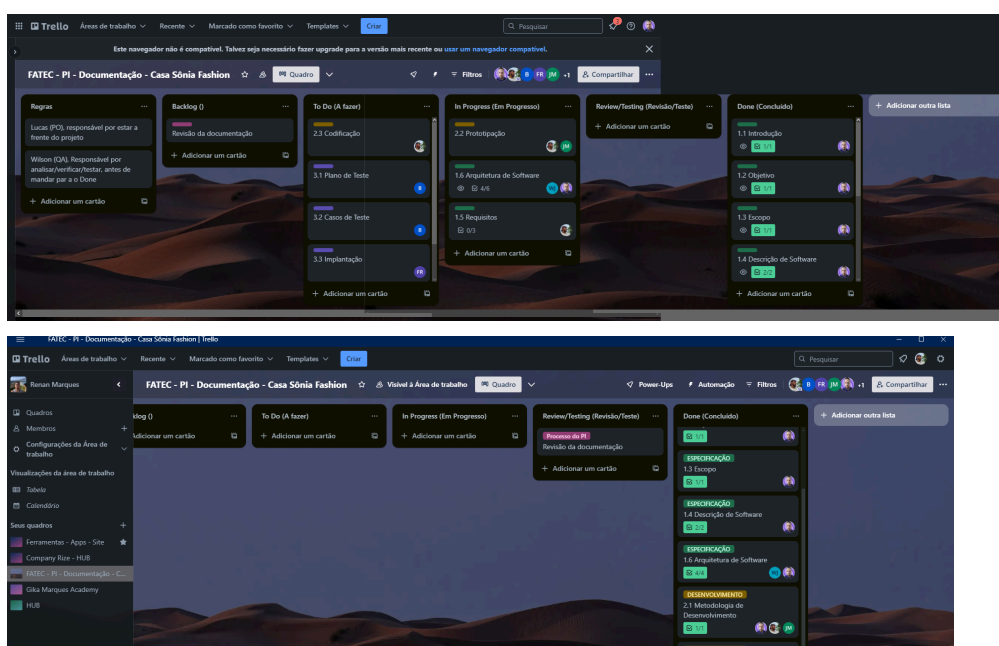


## 2. DESENVOLVIMENTO

### 2.1 Metodologia de Desenvolvimento

#### 2.1.1 Metodologia Ágil (Scrum)

Para aplicação da metodologia ágil, foi utilizado o **Trello**, solicite acesso para visualizar o quadro de gerenciamento do projeto, para o controle do desenvolvimento da documentação e do software, e as tarefas foram distribuídas entre os membros colaboradores.



## 2.2 Prototipação

### 2.2.1 Ferramentas Utilizadas

Foi utilizada duas ferramentas muito importantes para a criação dos design do software, o **Figma** e o **Canvas**.

### 2.2.2 Descrição dos Protótipos

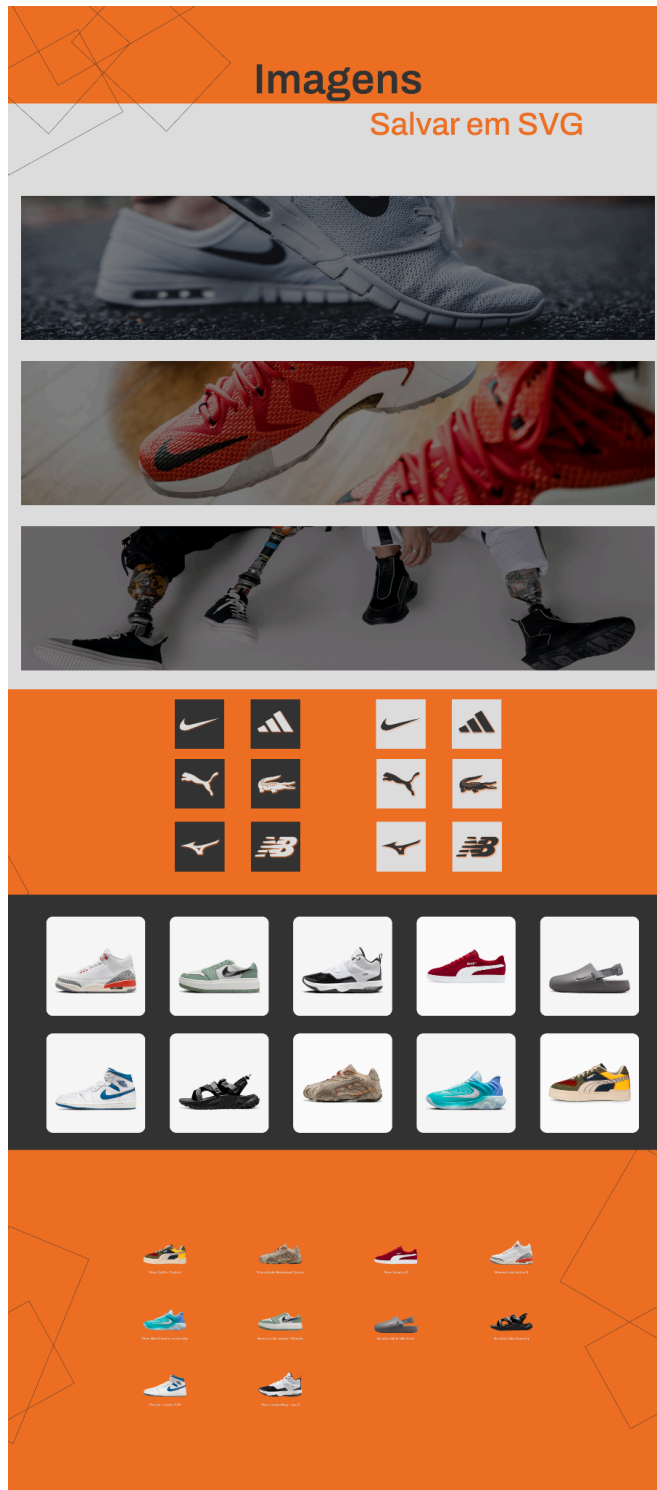
Começamos com uma análise aprofundada do branding para definir o logotipo, paleta de cores e tipografia ideal. Com essa base, avançamos para o design da versão desktop, seguido pela adaptação para mobile. Durante todo o processo, selecionamos imagens de alta qualidade para enriquecer a prototipagem e garantir uma apresentação visual impactante.

### 2.2.3 Validação dos Protótipo

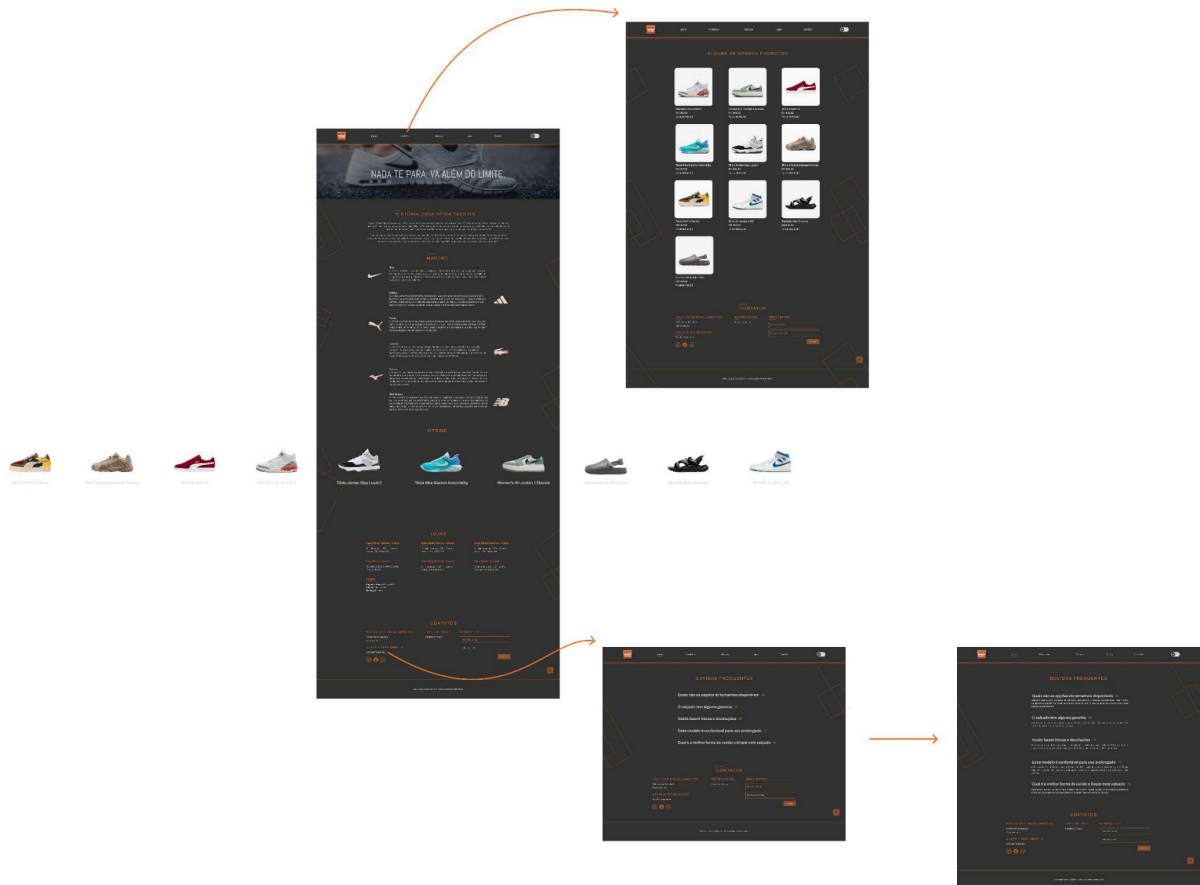
Branding:



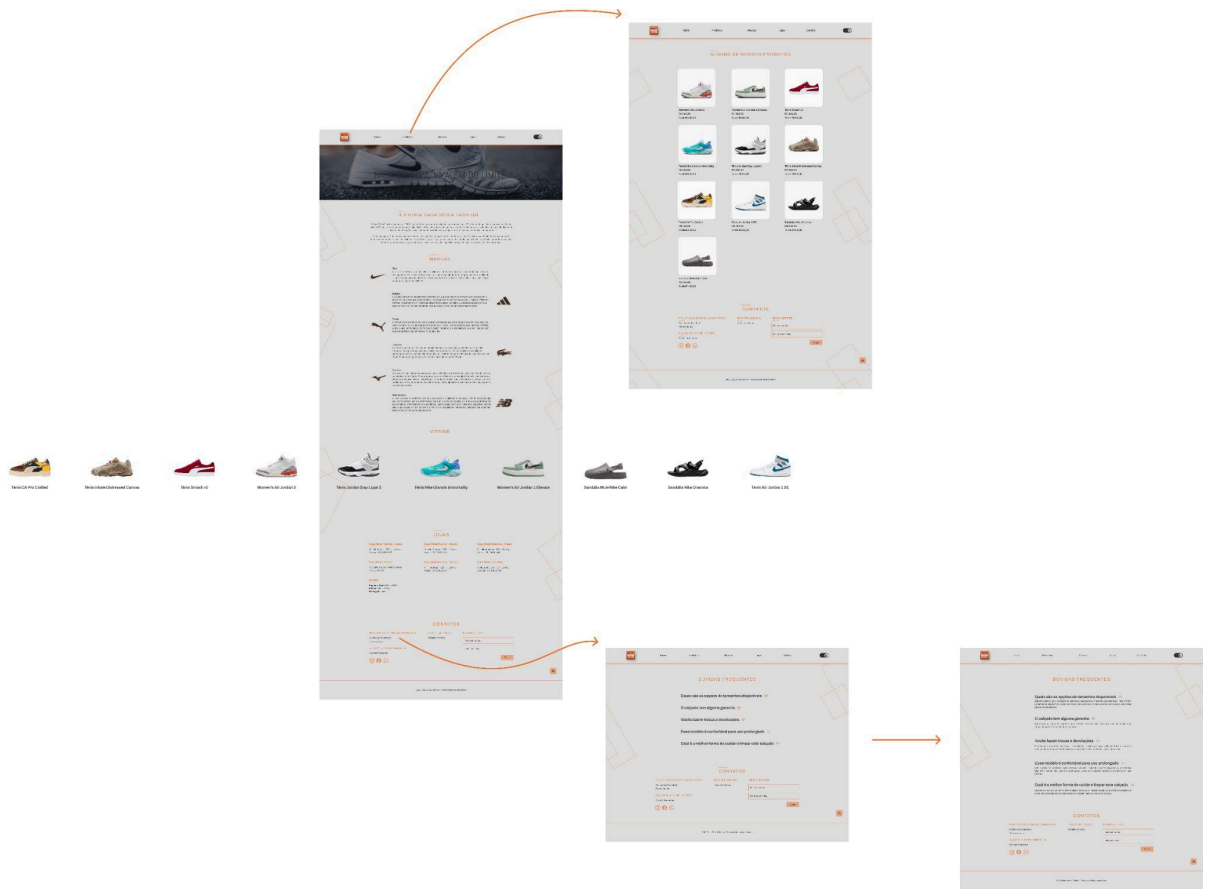
Imagens:



Version [desk-top] [dark]:



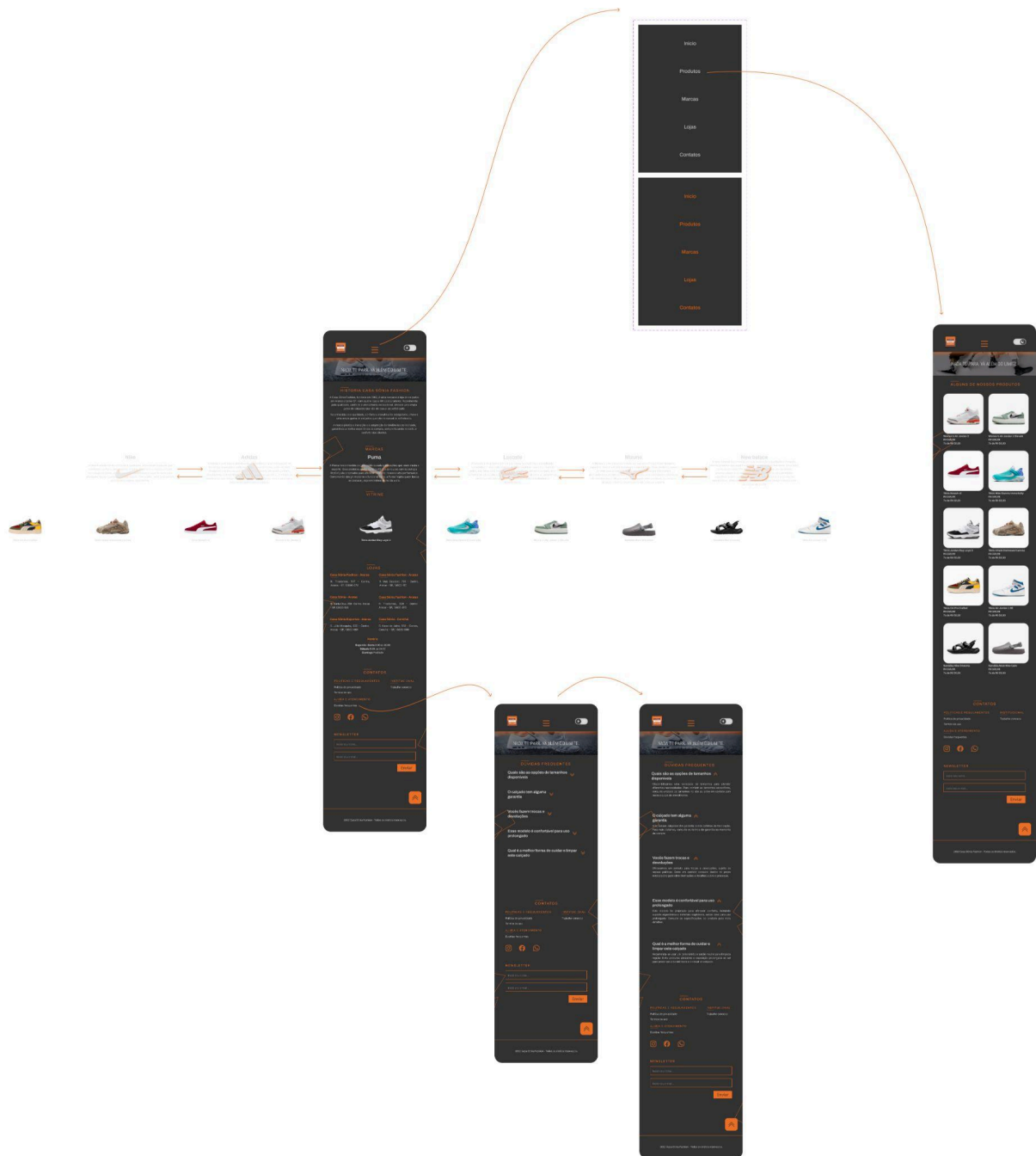
# Version [desk-top] [light]:



Version [mobile] [light]:



## Version [mobile] [dark]:



Nesta etapa, com o layout pronto, e validado pelo cliente, já é definido e pode seguir para a fase de desenvolvimento do software.

## **2.3 Codificação**

### **2.3.1 Ambiente de Desenvolvimento**

Para o desenvolvimento do software será utilizada a IDE [Visual Studio Code](#), em sistema operacional Windows 10 / Windows 11 .

### **2.3.2 Procedimentos de Desenvolvimento**

Os Procedimentos do desenvolvimento do software será em etapas, sendo elas codificação do layout, funcionalidades requisitadas, consumo da API, teste de responsividade e teste de cadastro com a API, o procedimento para o desenvolvimento da API em [NodeJs-v18.17.0](#), serão: codificação de 3 rotas a rota GET: /, rota POST: /cadastrar e rota GET: /cadastrados, e teste de requisições HTTP.

## **2.4 Implementação**

### **2.4.1 Controle de versionamento (GitHub)**

O versionamento da documentação, bem como do código fonte do software, será feito em repositório do [GitHub](#), e será dividido em pastas, uma para documentação e outra para o software, após concluído a primeira versão terá um commit com o nome da versão concluída.

### **2.4.2 Hospedagem (Vercel)**

A hospedagem de todo o código fonte do software, será feito nos servidores da [Vercel](#).

## **3. TESTE**

### **3.1 Plano de teste**

O objetivo deste plano de teste é garantir que a página da aplicação web da loja “Casa Sônia” seja apresentada de maneira eficiente, e funcional. Isso inclui o navegar entre as páginas, a função do carrousel de produtos, a inscrição no newsletter, o encaminhamento para o WhatsApp e eficiência da venda e atendimento.

#### **3.1.1 O escopo de teste inclui**

- Navegação do web site (navbar e links).
- Funcionamento do carrousel de produtos
- Funcionalidade do formulário newsletter
- Teste de usabilidade de página em diferentes tipos de dispositivos.



- O redirecionar do botão para compra via WhatsApp
- Usabilidade do dark mode
- Verificação das páginas de categorias
- Teste de API, de requisições HTTP, utilizando a extensão do “VSCode” chamada: “**Rest Client**”.
- Teste contra ataque “SQL Injection”, no formulário de cadastro NEWSLETTER.

### ***3.2 Manutenção***

Esse plano de manutenção e suporte visa garantir que a aplicação web se mantenha funcional, segura e sempre pronta para oferecer uma experiência positiva aos usuários, incentivando as vendas e a fidelização.

#### ***3.2.1 Plano de Manutenção***

##### **Manutenção Preventiva** Frequência: Mensal

- Verificação de atualizações de segurança nas bibliotecas e frameworks usados.
- Análise de desempenho da aplicação para identificar possíveis melhorias.
- Backup do banco de dados.

##### **Manutenção Corretiva** Frequência: Sob demanda (identificação do problema).

- Correção de bugs e erros reportados pelos usuários, como links quebrados ou formulários com problemas.
- Ajustes de layout, como problemas com a navbar, dark mode, ou problemas de exibição no carrossel de produtos.
- Teste de compatibilidade com novos navegadores e versões de navegadores existentes.

#### ***3.4.2 Plano de Suporte***

- Canais de Suporte: Chat direto via WhatsApp.
- Disponibilidade: Horário comercial.

- Equipe de desenvolvimento e manutenção do site.

## **4. EVOLUÇÃO**

### ***4.1 Histórico de Versões***

Este documento será atualizado conforme o desenvolvimento do projeto avança. Abaixo está o histórico de versões:

Versão 1.0: Documento inicial criado.

### ***4.2 Plano de Evolução***

O plano de evolução inclui futuras melhorias e funcionalidades adicionais, como:

- Formulário de busca de produtos.
- Implementação de um sistema de e-commerce.
- Sugestão de compras de acordo com produtos já adquiridos pelo cliente.
- Adição de novas categorias de produtos conforme a demanda.

A versão inicial visou cumprir o objetivo de remodelar a imagem digital da empresa em um primeiro momento, para atender esta necessidade.