

**Fatec Araras “Antônio Brambilla”**

***Documentação de Software***

***Casa Sônia Fashion***

***Projeto Integrador - 2º Semestre - DSM***

| ***Integrantes*** |
| --- |
| *Lucas Eduardo Rosolem* |
| *Renan Augusto Eugênio Marques* |
| *Jefferson Felipe de Moura* |
| *Felipe* |
| *Wilson* |
| *Bruna Cardoso* |

## **Cronograma Geral do Projeto**

| **Integrantes** | **Descrição** | **Data de Início** | **Data de Término** | **Status de verificação** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lucas | Criação do repositório no Github. | 02/10/2024 | 24/10/2024 |  |
| Grupo | Definição do projeto (Votação). | 08/10/2024 | 10/10/2024 |  |
| Renan | Inicialização da documentação. | 12/10/2024 |  |  |
| 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**

## **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 Arquitetura de Software** **1.6.1** Diagramas UML Diagrama de Casos de Uso

Diagrama de contexto

Diagrama de sequência

Diagrama de atividade

## **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)

## **TESTE 3.1 Plano de Testes 3.2 Casos de Teste 3.3 Implantação 3.3.1** Ambiente de Implantação **3.3.2** Procedimentos de Implantação **3.4 Manutenção 3.4.1** Plano de Manutenção **3.4.2** Suporte

## **EVOLUÇÃO 4.1 Histórico de Versões 4.3 Plano de Evolução**

**1. ESPECIFICAÇÃO**

**1.1** Introdução

Este documento descreve a especificação do projeto de uma aplicação web de apresentação, 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**](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

**1.4 Descrição do Software**

**1.4.1** Visão Geral

O software será desenvolvido em sua 1° 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

**Body**

* Botão ‘Scroll to Top’

**Header**

* Links de acesso para a sessão desejada e outras páginas. (Desktop )
* Botão hambúrguer que abre as opções de acessos (Mobile)
* Botão ‘Dark Mode’, para poder deixar o layout da página com outra estilização.

**Sessão Banner**

* Slide com imagens e slogan da marca (Interação automático).

**Sessão Marcas**

* Slide com opção de ‘próximo’ e ‘anterior’ (Interação automática e manual), (Mobile).

**Sessão Vitrine**

* Slide com opção de ‘próximo’ e ‘anterior’ (Interação automática e manual).

**Sessão Lojas**

* Link no endereço para ser direcionado para o ‘google maps’.

**Sessão Contato**

* Links de redes sociais e contato (Whatsapp, Facebook, Instagram).
* Newsletter (Usuário inserir nome e e-mail ).
* Acesso ‘Dúvidas frequentes’, leva para outra página.
* Acesso ‘Política de privacidade ’, abre um documento PDF no navegador.
* Acesso ‘termo de uso’, abre um documento PDF no navegador.

**Página - Dúvidas frequentes**

* Dropdown (Abre texto oculto)

**1.5.3** Requisitos **não** funcionais

**Usabilidade**

* A página deve ser fácil de navegar, com menus claros e de fácil acesso para diferentes seções.
* A interface deve ser adaptada para mobile e desktop.

**Desempenho**

* O tempo de carregamento da página não deve exceder 3 segundos em uma conexão média.

**Segurança**

**Acessibilidade.**

* Incluir descrições alternativas (alt text) nas imagens para acessibilidade.
* Contraste de cores adequadas para facilitar a leitura.

**1.6 Arquitetura do Software**

**1.6.1** 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.

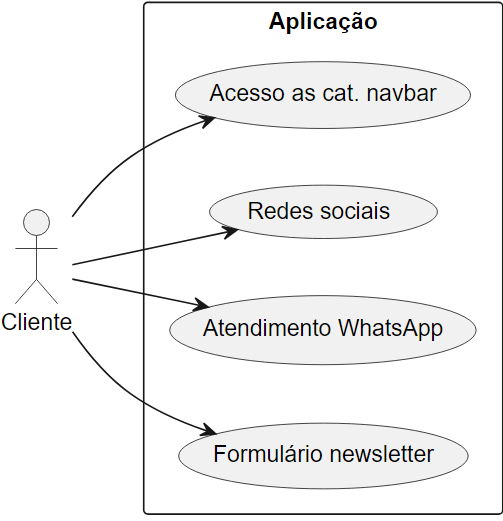
Os principais tipos de diagramas UML que foram usados no desenvolvimento deste projeto incluem:

**Diagrama de Casos de Uso**

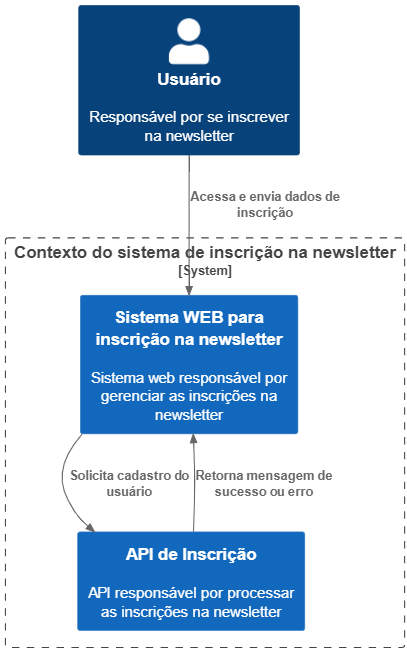
Os casos de uso descrevem as interações típicas dos usuários com o sistema. Exemplos incluem:

* 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:

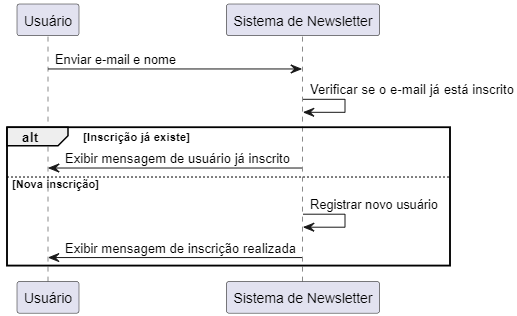


**Diagrama de Contexto: Inscrição Newsletter**

****

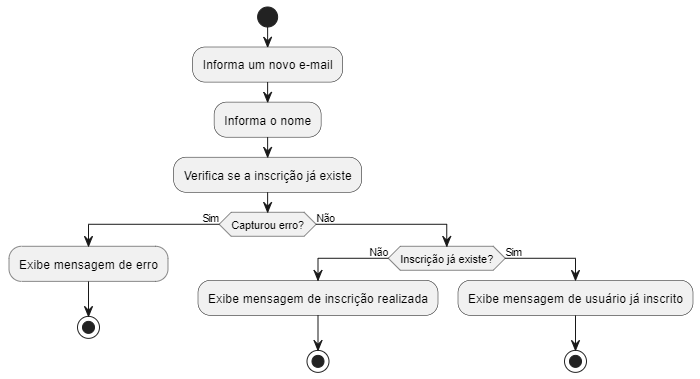
**Diagrama de Sequência: Inscrição Newsletter**

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



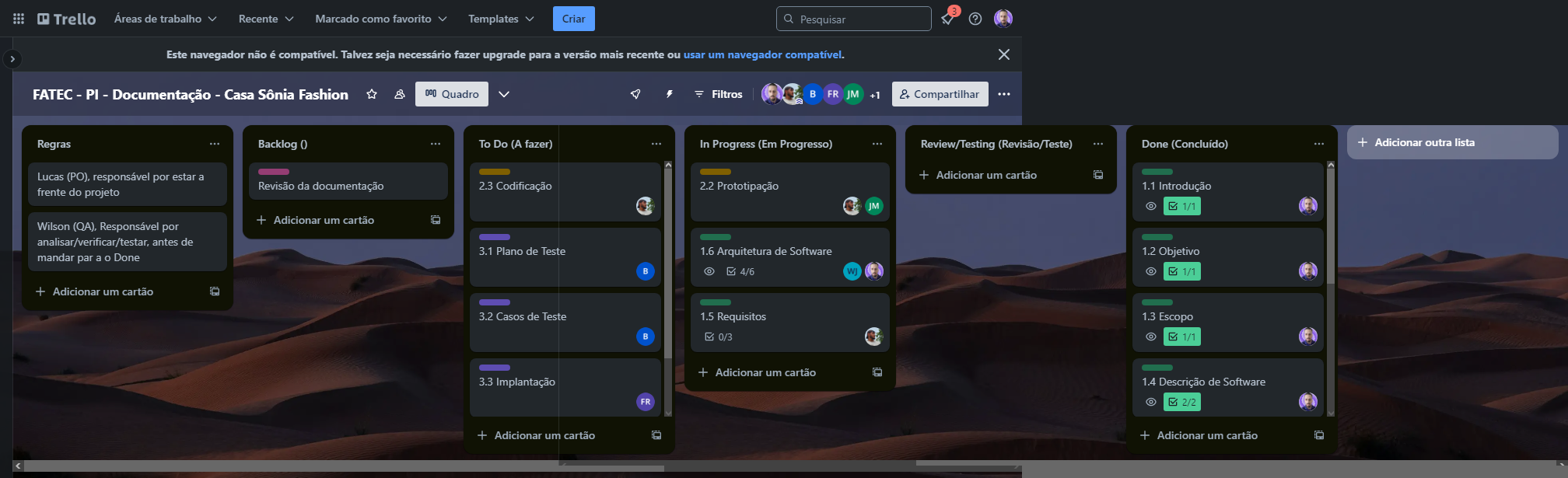
**Diagrama de Atividade: Inscrição Newsletter**

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**](https://trello.com/invite/b/670a36ac9fdfb633bd12bc42/ATTIc0bd37a0dad55feb71e78e437d7367886CFD379C/fatec-pi-documentacao-casa-sonia-fashion), 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**](https://www.figma.com/design/sIfEtyseMbpBPBKTnMTnAm/Casa-S%C3%B4nia-Fashion?node-id=0-88&t=xCCDPaCHfE8gytH9-1) e o [**Canvas**](https://www.google.com/search?gs_ssp=eJzj4tbP1TcwNMrIMyo3U2A0YHRg8GJNTswrSwQASccGEw&q=canva&oq=canva&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqEwgBEC4YgwEYxwEYsQMY0QMYgAQyBggAEEUYPDITCAEQLhiDARjHARixAxjRAxiABDINCAIQABiDARixAxiABDINCAMQABiDARixAxiABDINCAQQABiDARixAxiABDINCAUQABiDARixAxiABDIGCAYQRRg8MgYIBxBFGDzSAQgzMTM2ajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8).

## **2.2.2** Descrição dos Protótipos

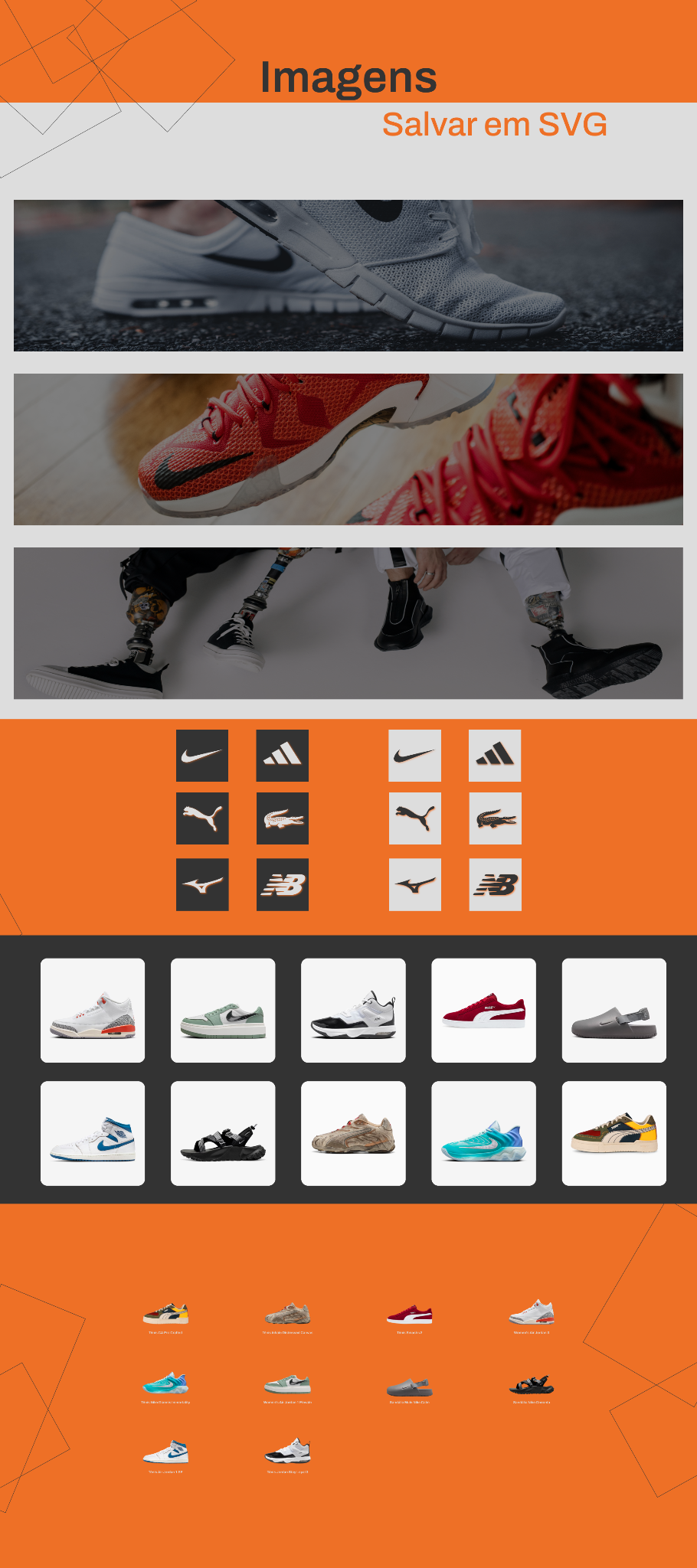
Começamos com uma análise aprofundada do branding para definir o logotipo, paleta de cores e tipografia ideal. Com essa base, avançamos para o design da versão desktop, seguido pela adaptação para mobile. Durante todo o processo, selecionamos imagens de alta qualidade para enriquecer a prototipagem e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

## **2.2.3** Validação dos Protótipo

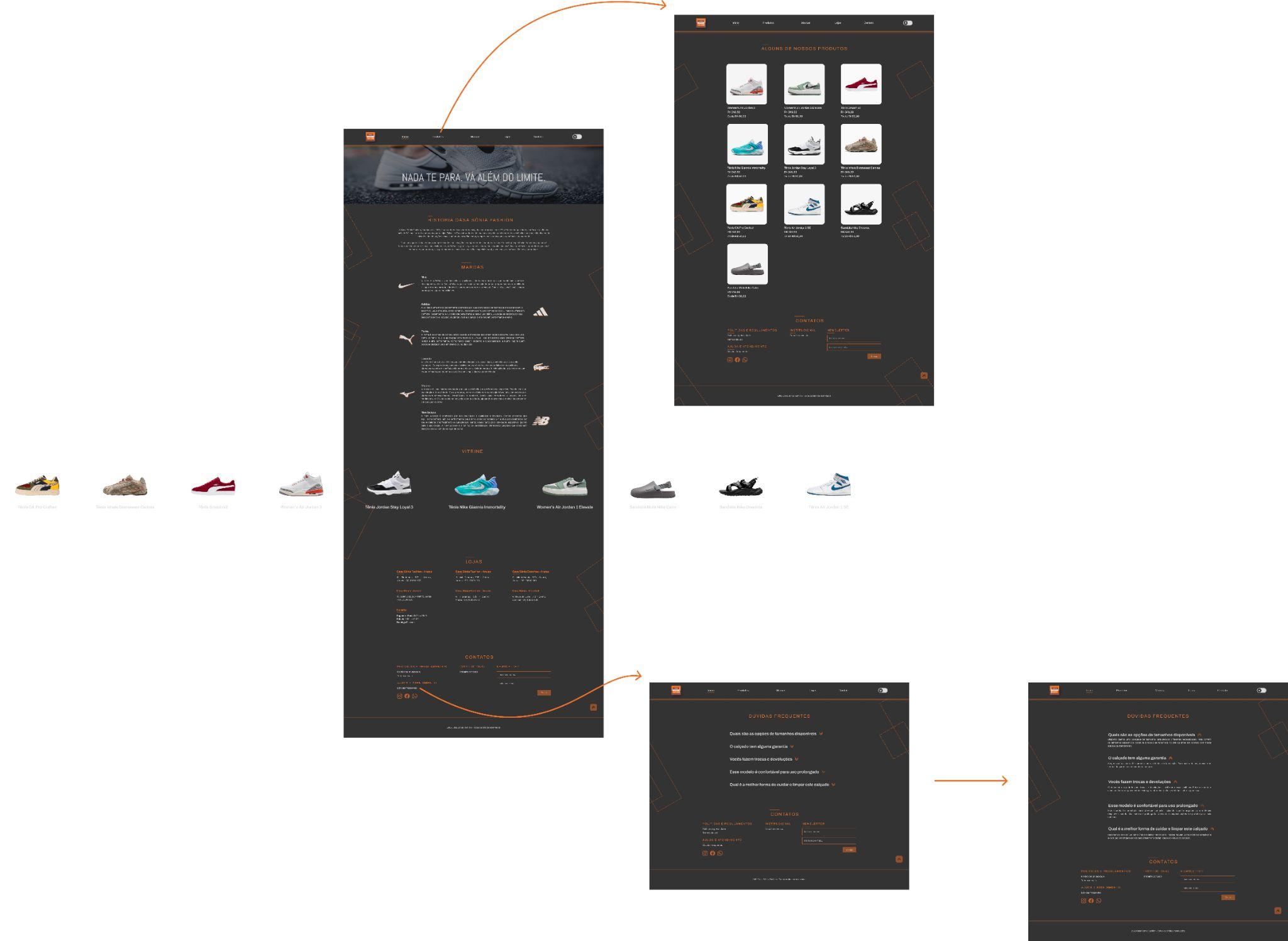
Branding:

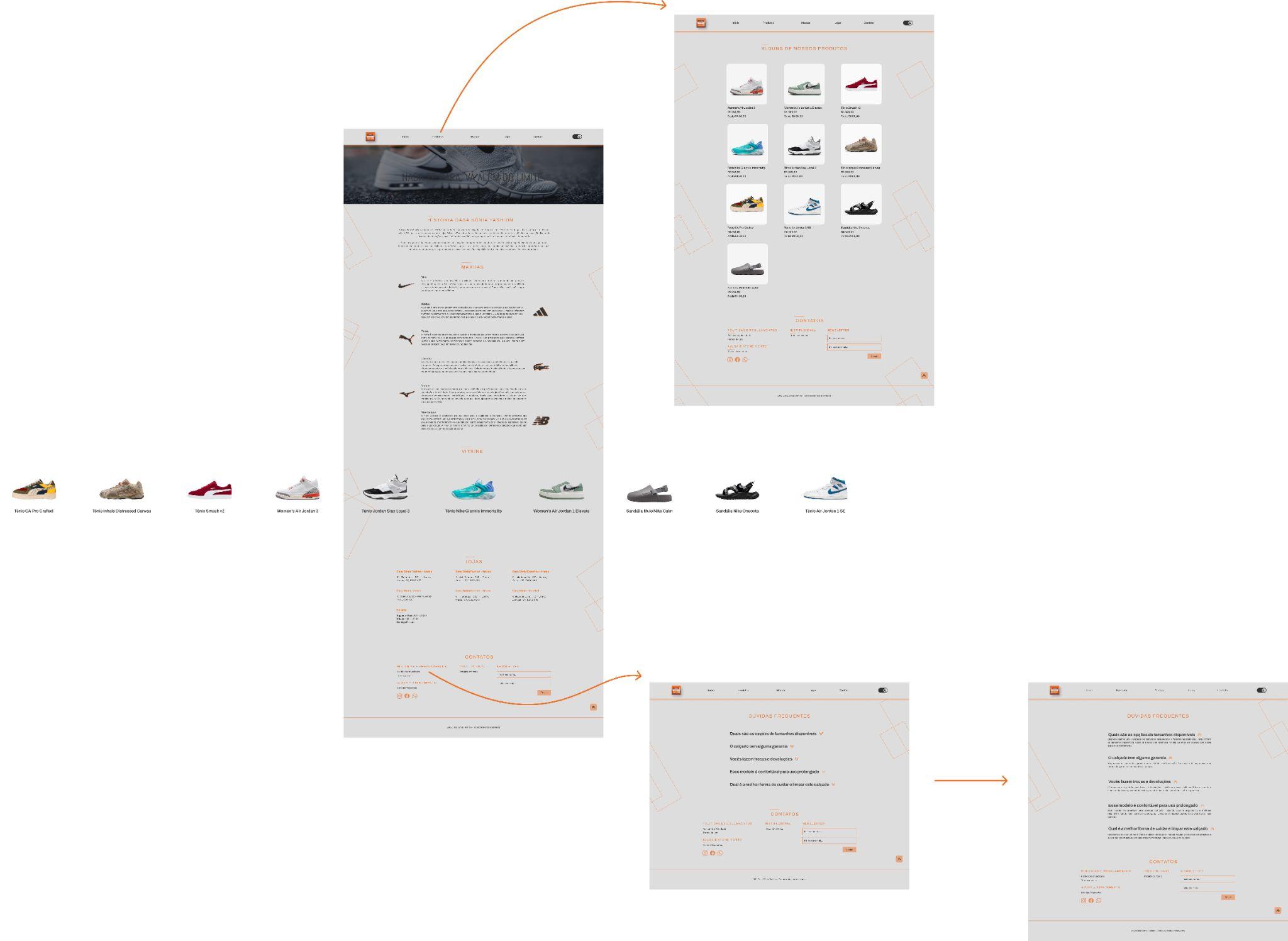


Imagens:

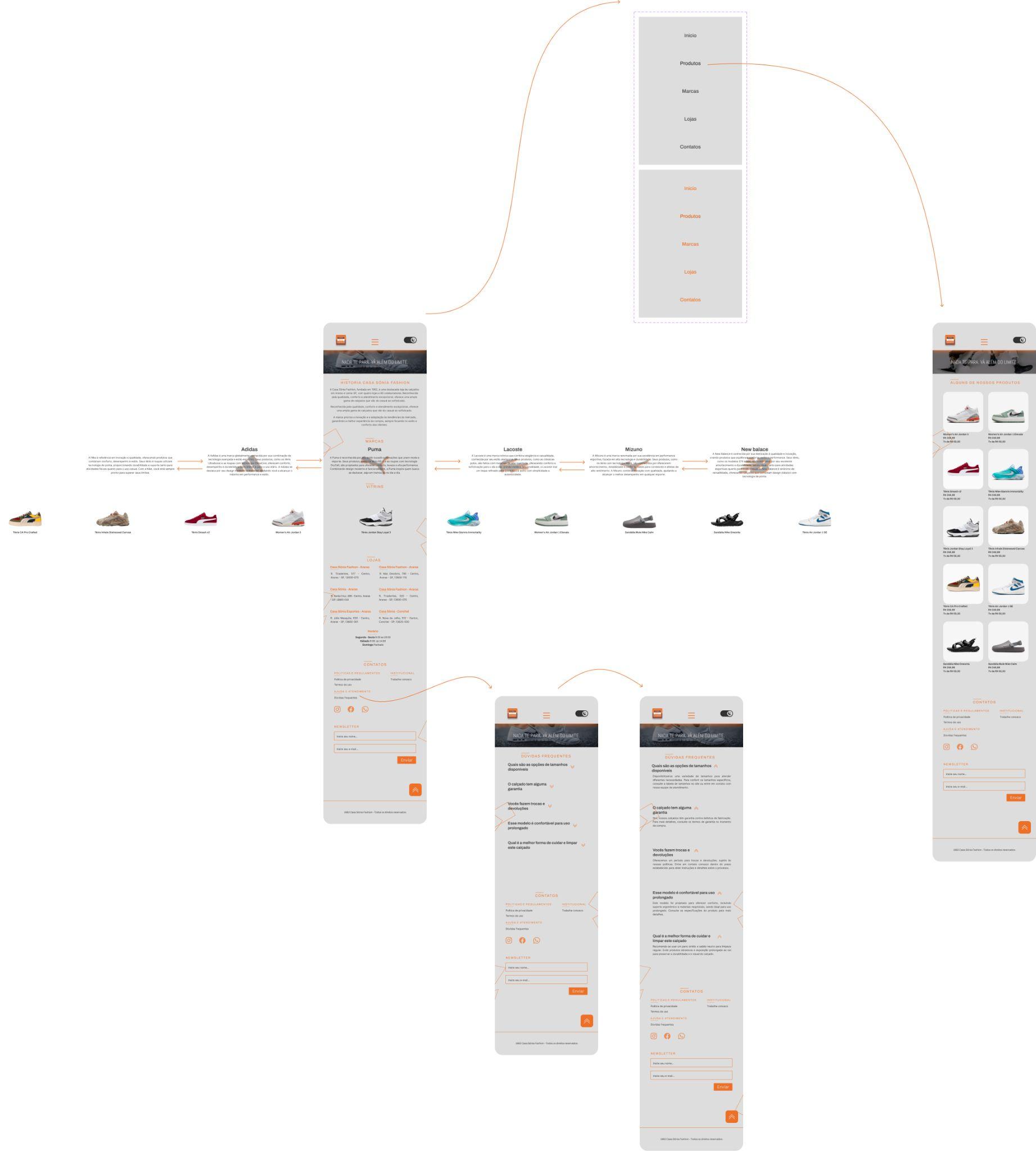


Version [desk-top] [dark]:

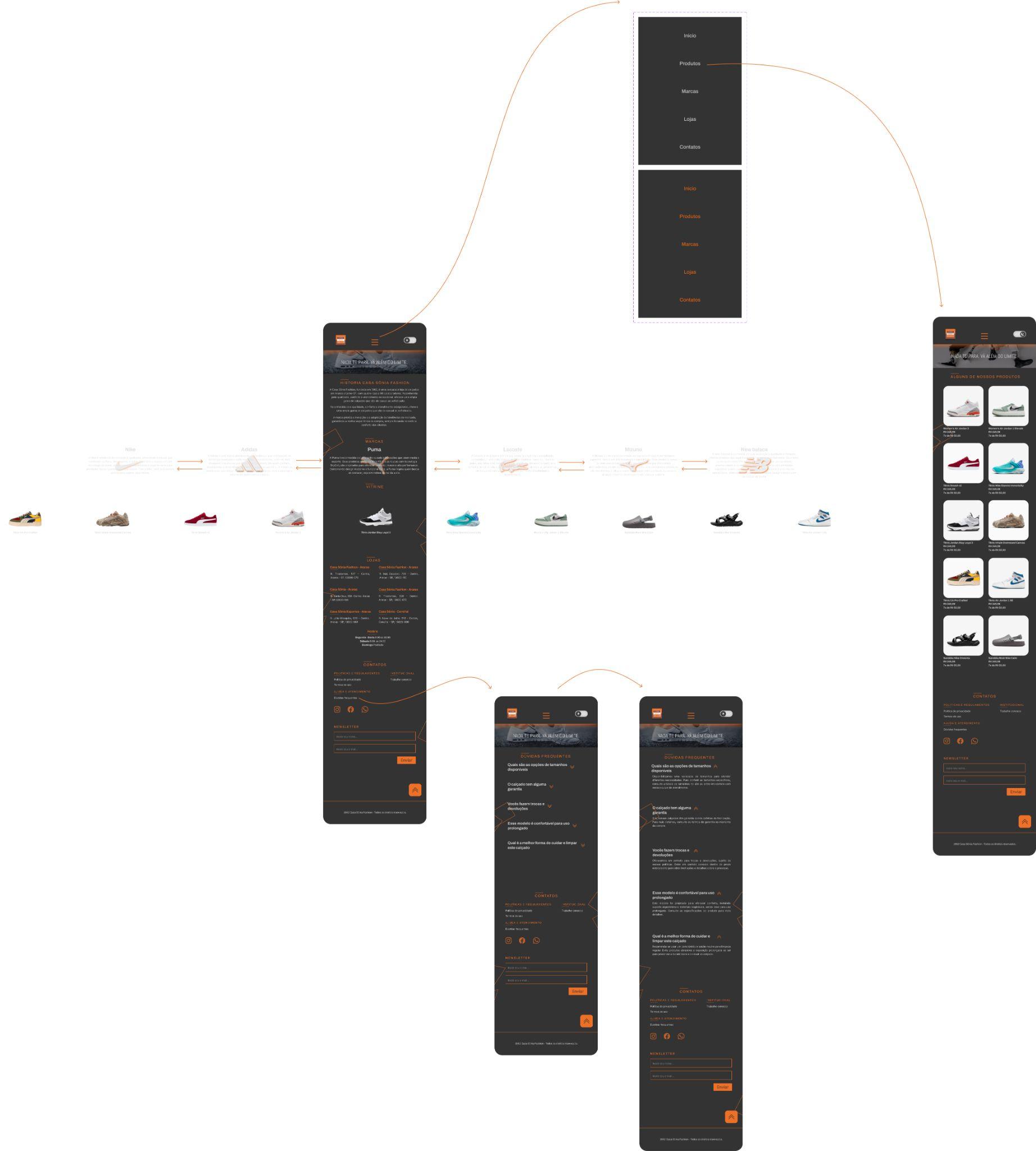


Version [desk-top] [light  
  


Version [mobile] [light]:



Version [mobile] [dark]:



## **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)

O versionamento da documentação, bem como do código fonte do software, será feito em repositório do [**GitHub**](https://github.com/Lucas-Ed/grupo-02_pi), e será dividido em pastas, uma para documentação e outra para o software.

**2.4.2** Hospedagem (Vercel)

A hospedagem do código fonte do software será feito nos servidores da [**Vercel**](https://vercel.com).

**3. TESTE**

**3.1 Objetivo do 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. Isso inclui o navegar entre as páginas, a função do carousel de produtos, a inscrição no newsletter, o encaminhamento para o WhatsApp e eficiência da venda e atendimento.

**3.2 Plano de teste**

**3.2.1** O escopo de teste inclui:

* Navegação do web site (navbar e links).
* Funcionamento do carousel 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

**3.3 Ambiente de Teste:**

* Sistema Operacional: Windows, MacOS, Android, IOS
* Navegador: Chrome, Firefox, Explorer, Edge, Opera.
* Dispositivos: Desktop, tablet e smartphone

**3.4 Critérios:**

**3.4.1 Critérios de Entrada:**

Se iniciam quando:

* Disponível no ambiente de aceitação
* Formulário de newsletter se conectar ao bockend para o processamento
* Modo dark mode estiver em funcionamento.

**3.4.2 Critérios de Saída:**

Serão finalizados quando:

* Quando os principais testes forem finalizados com êxito
* Quando todo e qualquer erro for resolvido.

**3.5 Estratégia:**

Serão utilizados testes manuais e automáticos, buscando sempre melhorar a usabilidade e reparar quais possíveis erros que se evidenciem. Testes serão de funcionalidade, usabilidade e segurança de dados se certificando da proteção dos dados dos usuários.

**( falta duas tabelas)**

**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.

**4.3** 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.