

**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 Rafael Rocha* |
| *Wilson* |
| *Bruna Cardoso* |

## **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**

## **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

## **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 3.1.1 Escopo de teste. 3.2 Manutenção 3.2.1 Plano de Manutenção 3.2.2 Suporte**

## **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**](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**](https://nodejs.org/en)- v18.17.0, juntamente com as bibliotecas [**supabase-js**](https://www.npmjs.com/package/@supabase/supabase-js) versão: 2.46.1, [**Express-Js**](https://www.npmjs.com/package/express) versão: 4.21.1, [**Dotenv**](https://www.npmjs.com/package/dotenv) versão: 16.4.5; para requisições HTTP, com rotas GET e POST.
* Database as a Service PostgreSql (DBaaS), [**Supabase**](https://supabase.com), para armazenamento de dados.

***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***

| ***Componentes*** | **Descrição** |
| --- | --- |
| 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. |
| Páginas - Dúvidas Frequentes | * Dropdown (Abre texto oculto) |

***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.

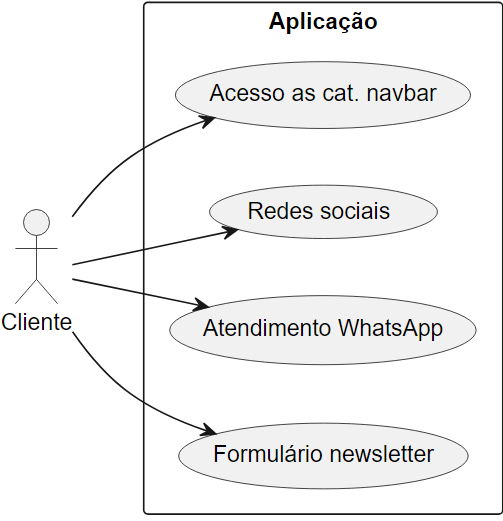
Os principais tipos de diagramas UML que foram usados no desenvolvimento deste projeto incluem:

***Diagrama de Casos de Uso***

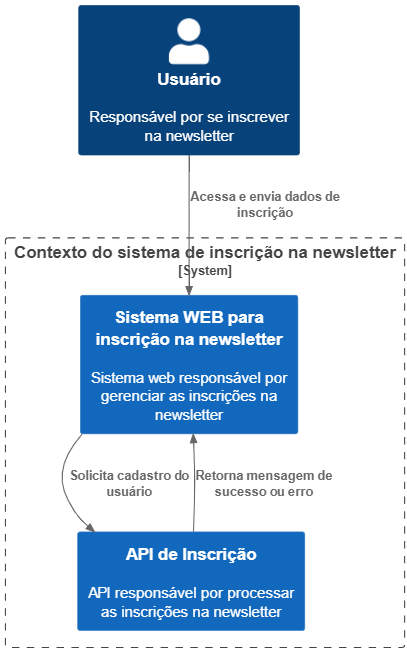
Os casos de uso descrevem as interações típicas dos usuários com o sistema. Exemplos incluem:

* 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:

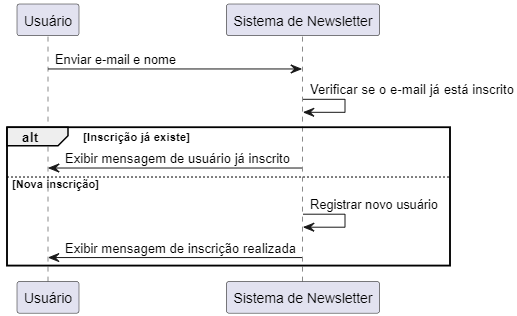


**Diagrama de Contexto: Inscrição Newsletter**

****

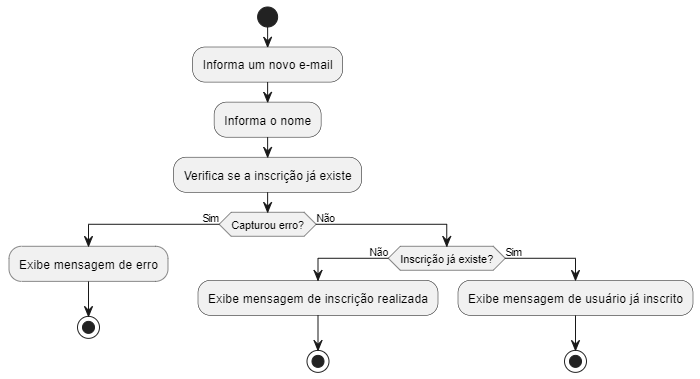
**Diagrama de Sequência: Inscrição Newsletter**

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

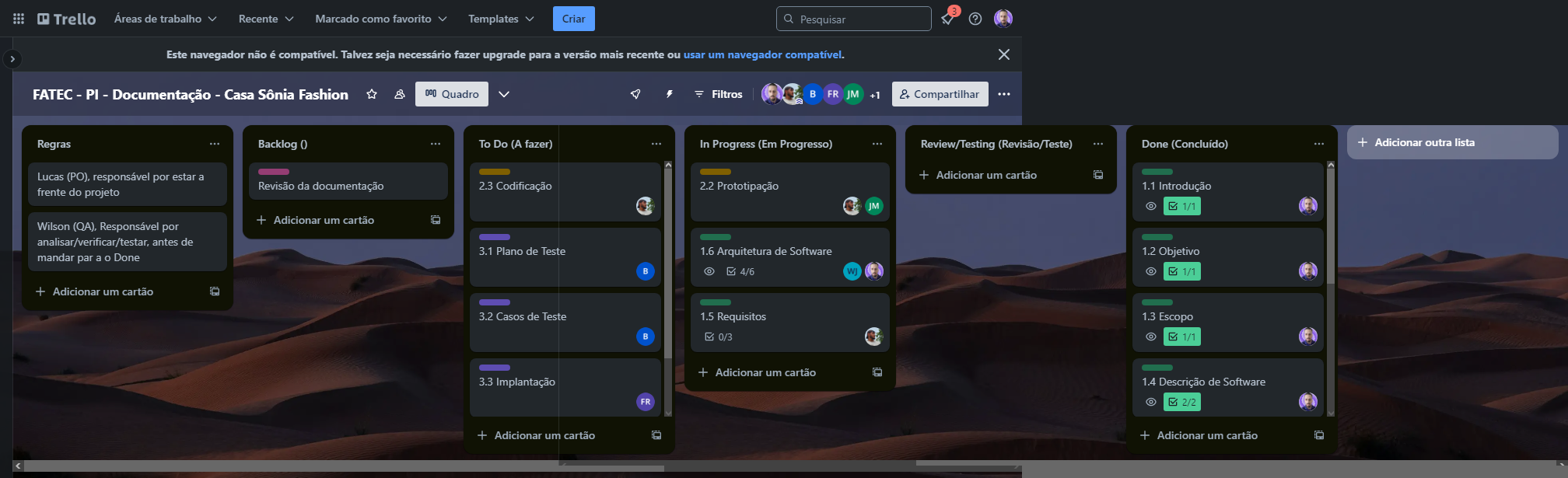


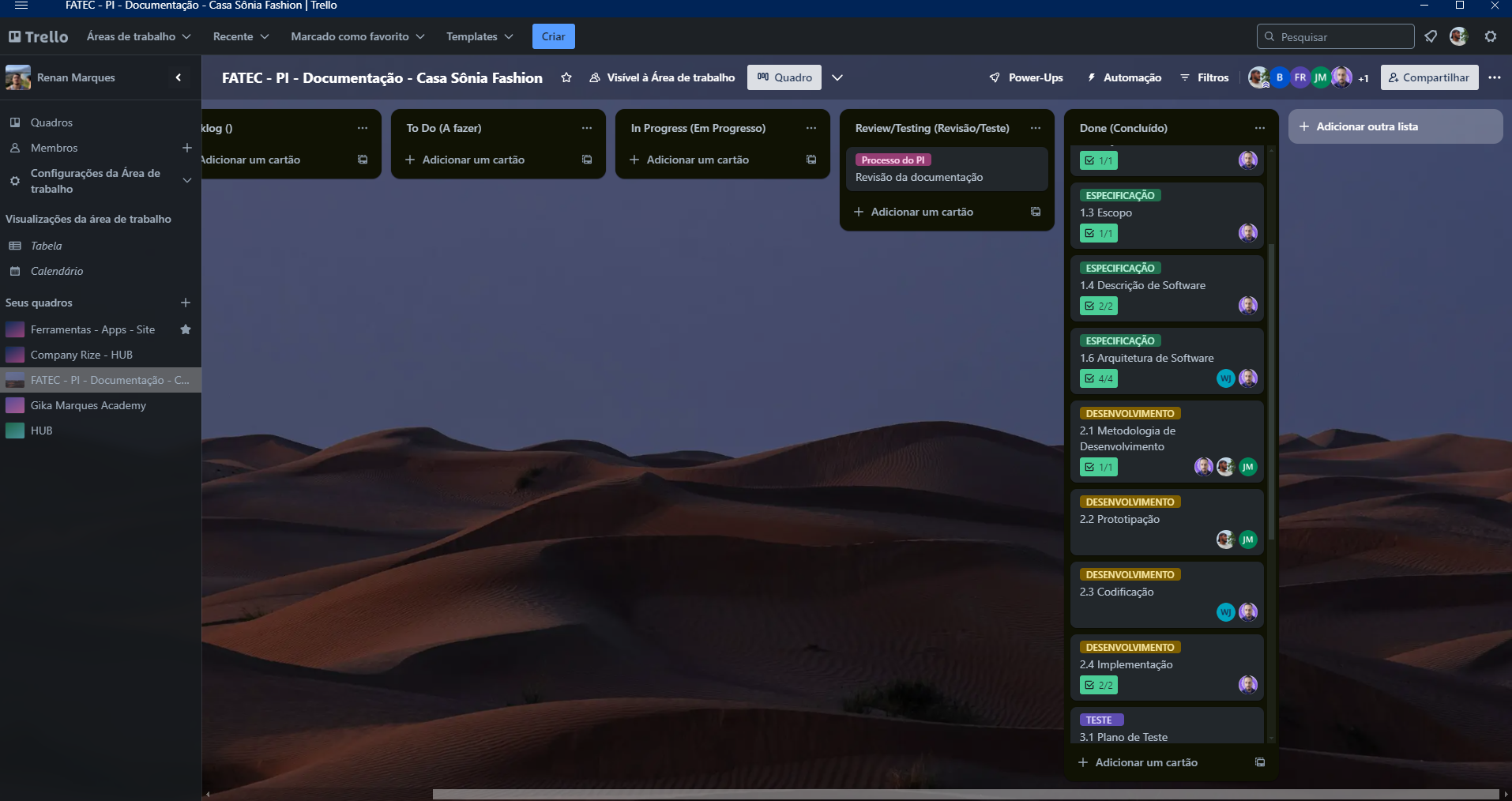
**Diagrama de Atividade: Inscrição Newsletter**

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**](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).

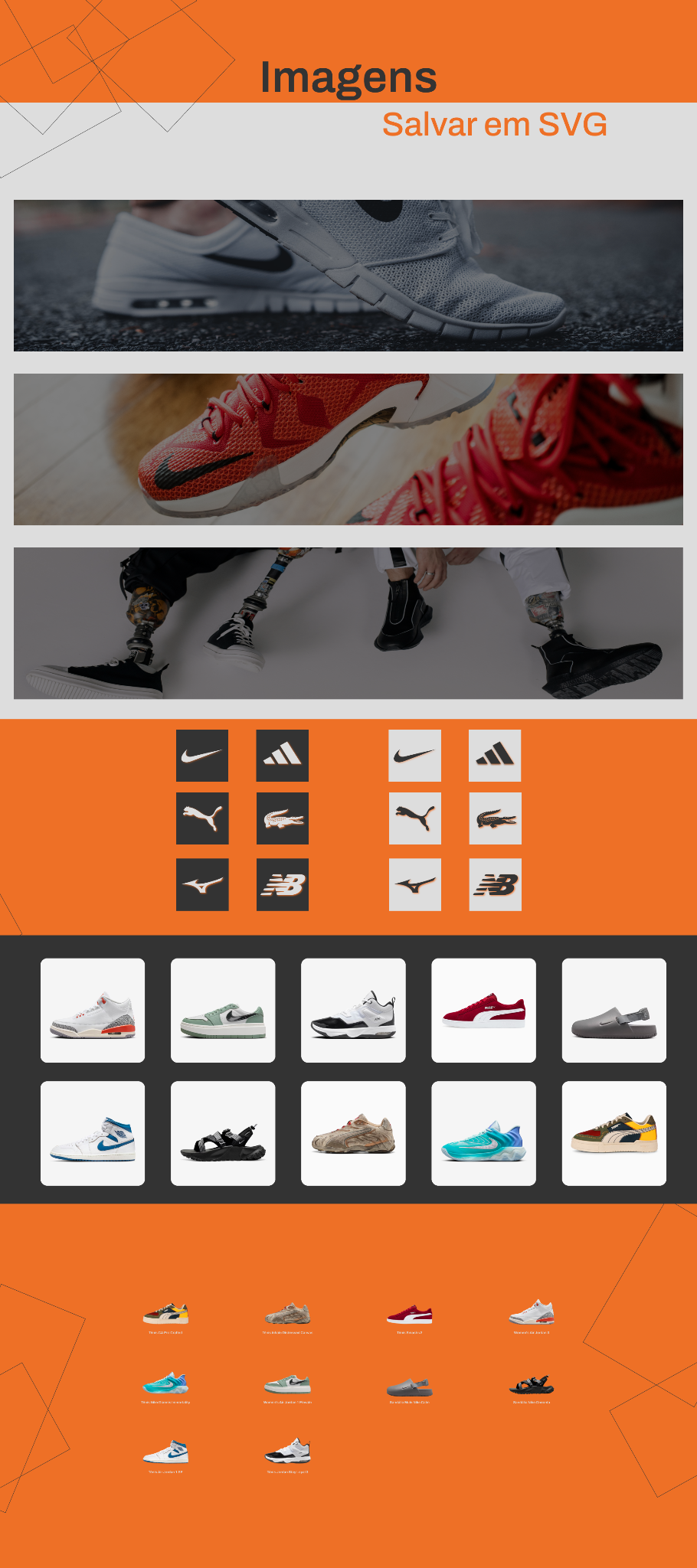
## ***2.2.2 Descrição dos Protótipos*** Começamos com uma análise aprofundada do branding para definir o logotipo, paleta de cores e tipografia ideal. Com essa base, avançamos para o design da versão desktop, seguido pela adaptação para mobile. Durante todo o processo, selecionamos imagens de alta qualidade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

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

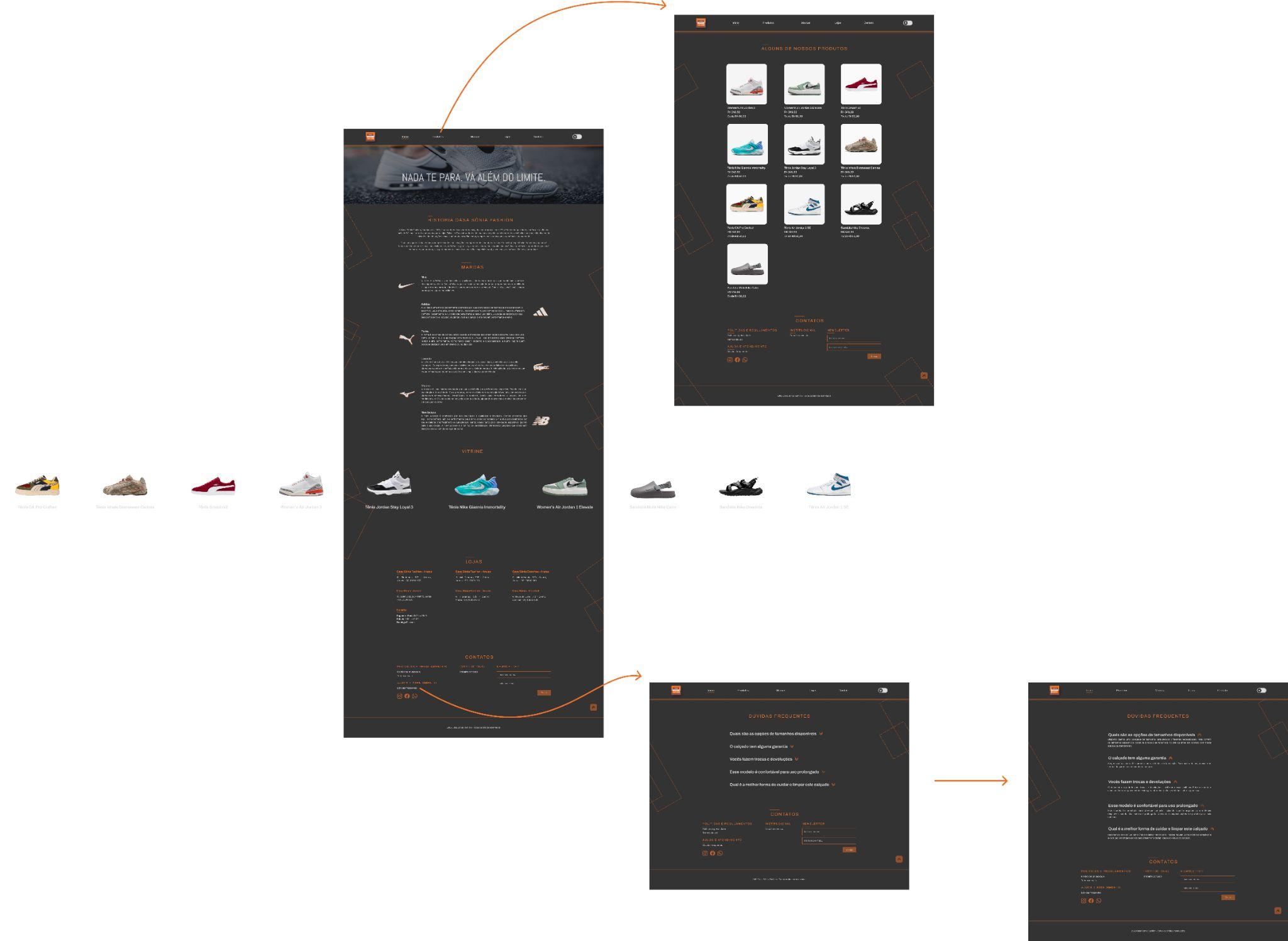
Branding:

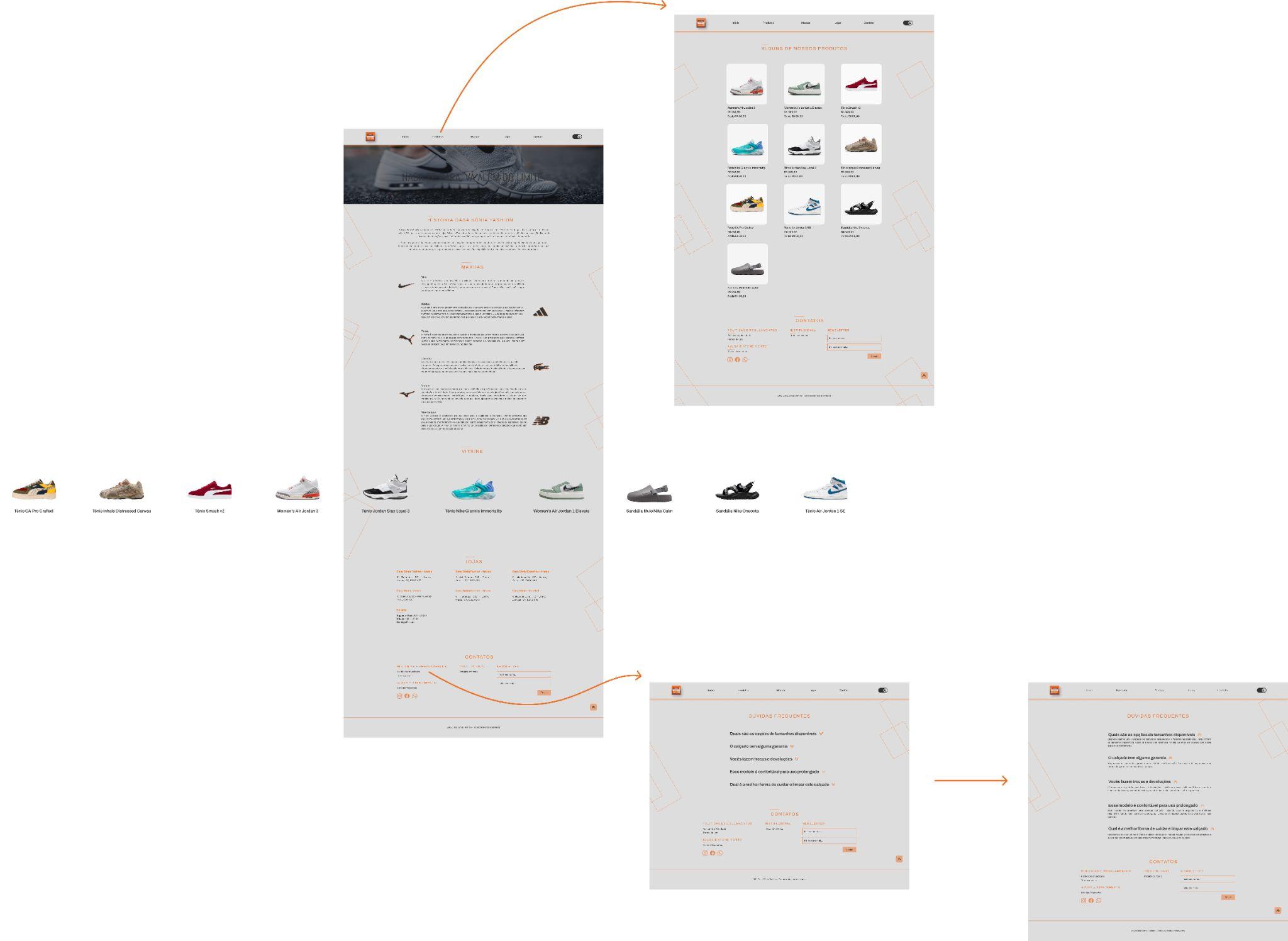


Imagens:

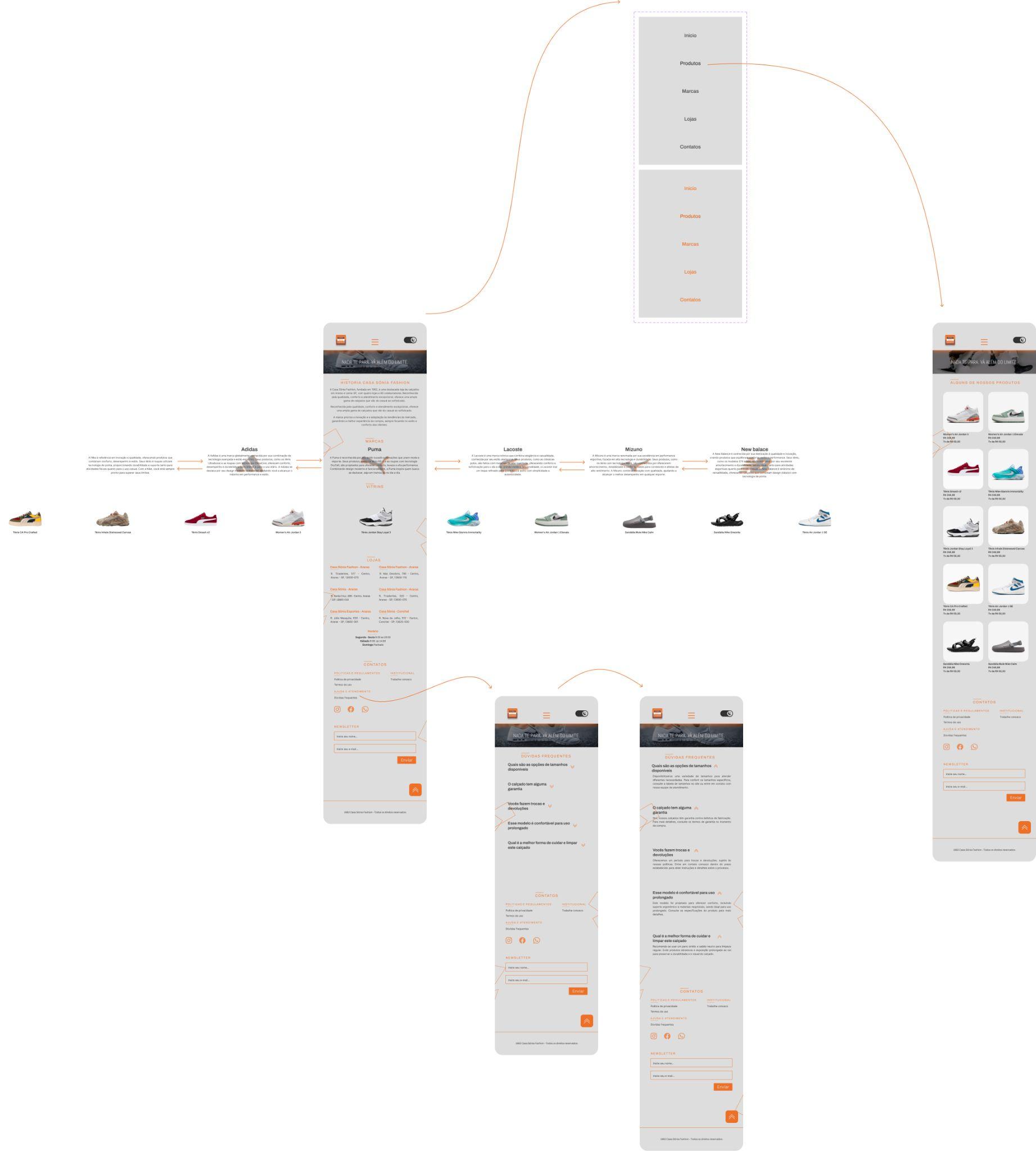


Version [desk-top] [dark]:

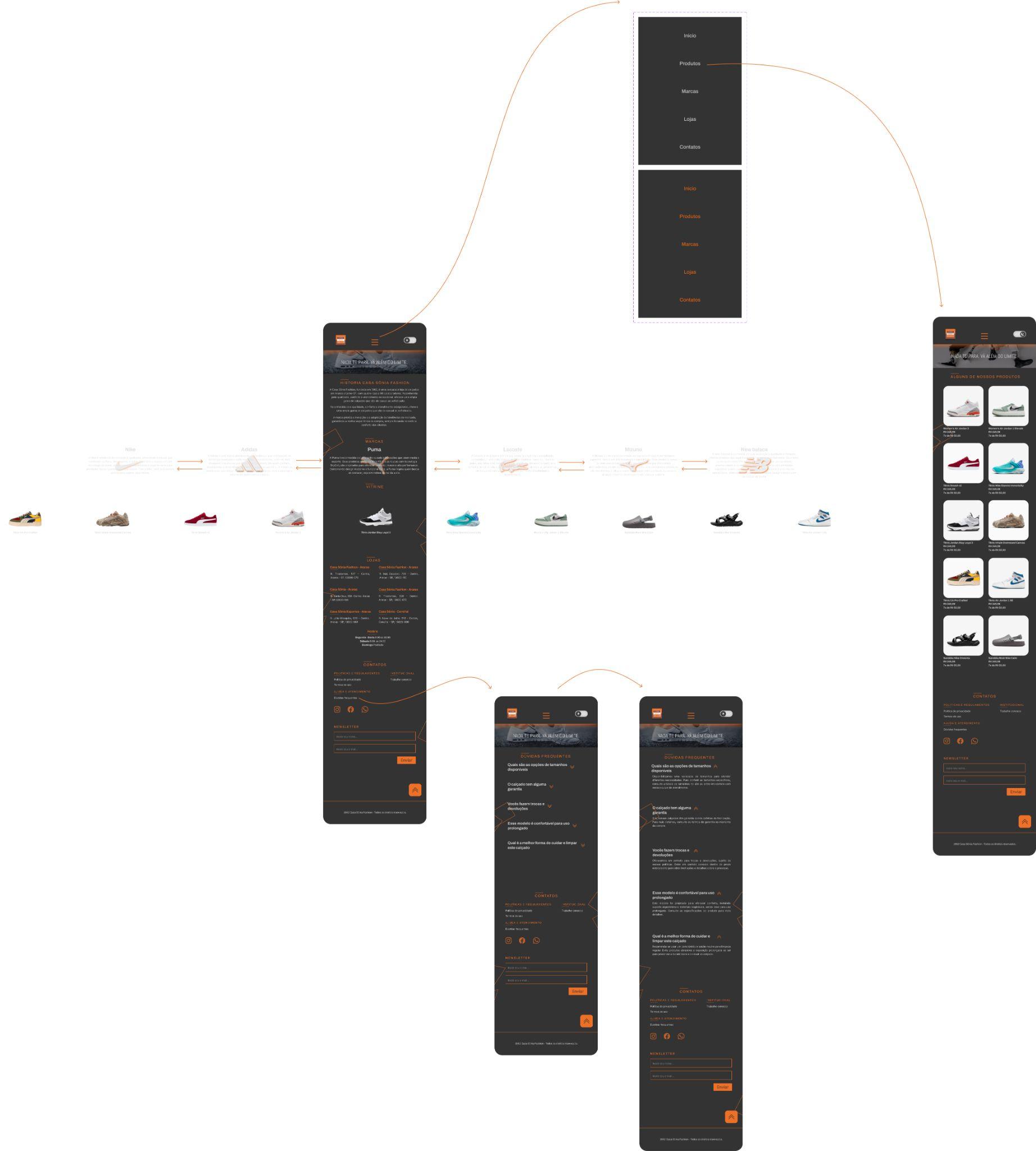


Version [desk-top] [light]:  
  


Version [mobile] [light]:



Version [mobile] [dark]:



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**](https://code.visualstudio.com), 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**](https://nodejs.org/en)-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**](https://github.com/Lucas-Ed/grupo-02_pi), 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**](https://vercel.com).

**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 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
* Teste de API, de requisições HTTP, utilizando a extensão do “VSCode” chamada: “[**Rest Client**](https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=humao.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.