

**Fatec Araras “Antônio Brambilla”**

***Documentação de Software***

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

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

## **Cronograma Geral do Projeto**

| **Integrantes** | **Descrição** | **Data de Início** | **Data de Término** |
| --- | --- | --- | --- |
| Lucas | Criação do repositório no Github. | 02/10/2024 | Utilização até o final do projeto! |
| 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 |  |
| 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 desenvolver uma aplicação web que apresenta 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 que contém alguns produtos disponíveis para compra com botões que redirecionam o usuário ao WhatsApp.
* Área de contato e informações da loja.

**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.

**1.6 Arquitetura do Software**

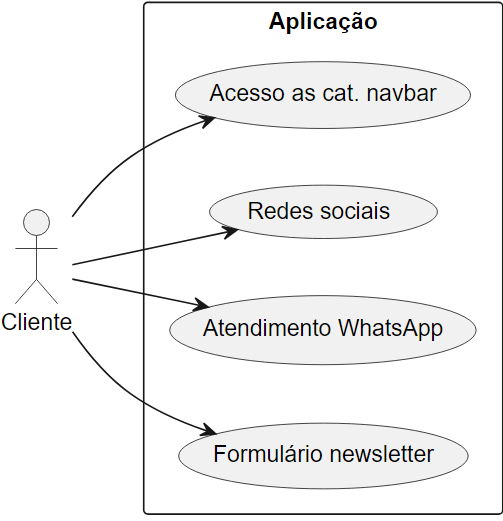
**1.6.1** Diagramas UML

**Diagrama de Casos de Uso**

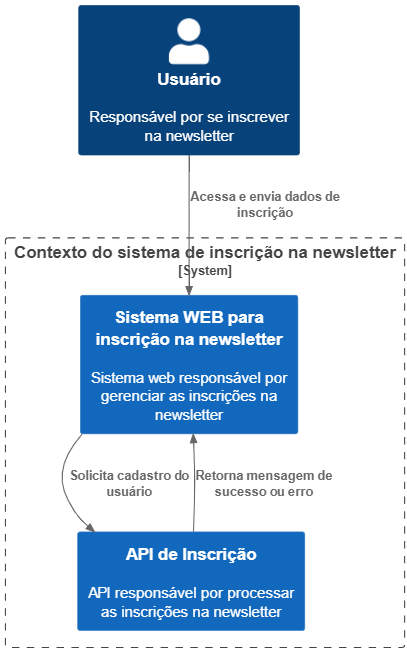
Os casos de uso descrevem as interações típicas dos usuários com o sistema. Exemplos incluem:

* 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:

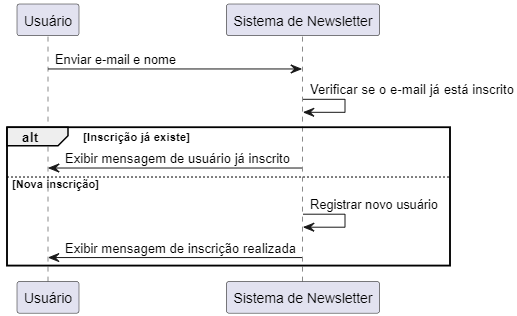


**Diagrama de Contexto: Inscrição Newsletter**

****

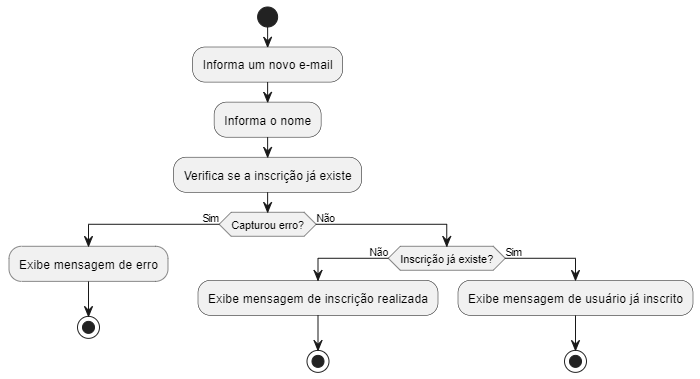
**Diagrama de Sequência: Inscrição Newsletter**

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.



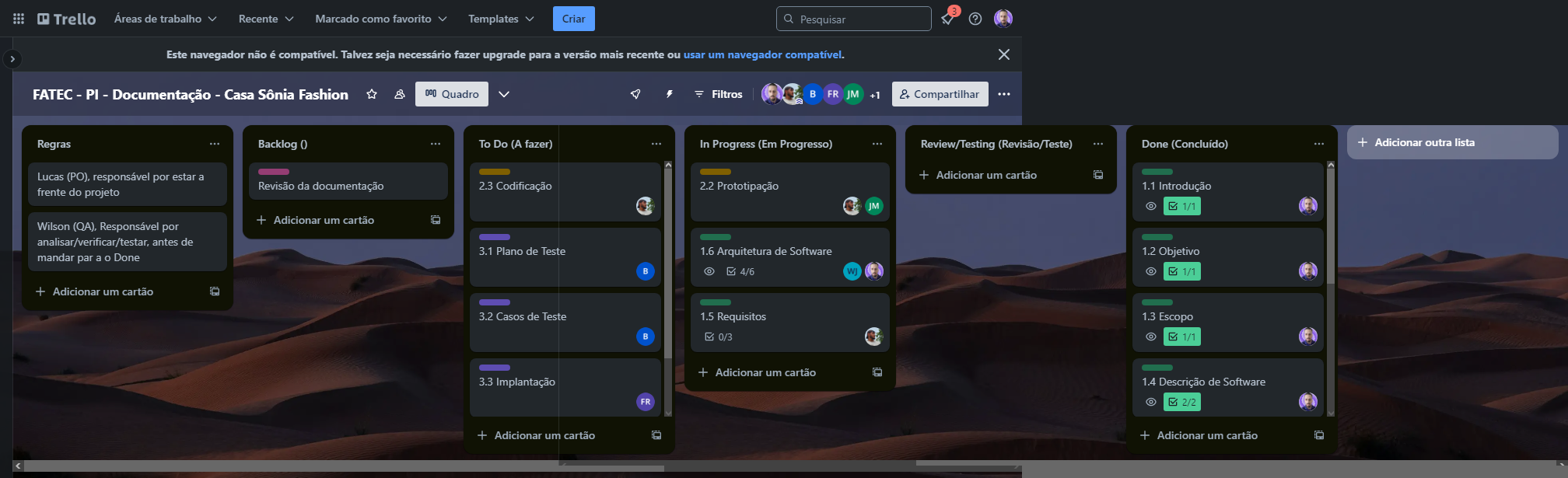
## 

## 

## 

## **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/) (falar um brevemente sobre a ferramenta).

## **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)

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).

**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.