**Especificação de Caso de Uso**



**E-Commerce Realm of Cards**

**Histórico de Versões**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** | **Revisor** |
| 16/05/20 | 1.0 | Elaboração do Documento | Lucas De A. R. Cascão |  |
|  |  |  |  |  |
|  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Cliente** | Loja Zero1 Games |
| **Documento** | Especificação de Caso de Uso: *Gerenciar Pedido* |
| **Data** | 19 de outubro de 2019 |
| **Autor(es)** | **Lucas de Almeida Rama Cascão**  lucas.cascao@fatec.sp.gov.br |

**Página de Assinaturas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Revisado e Aprovado por: |  |  |
|  |  | dd.mm.aa |
| Revisado e Aprovado por: |  |  |
|  |  | dd.mm.aa |



**Índice**

[1. Nome do Caso de Uso 6](#_Toc261623099)

[2. Objetivo 6](#_Toc261623100)

[3. Descrição 6](#_Toc261623101)

[4. Requisitos Funcionais 6](#_Toc261623102)

[5. Tipo de Caso de Uso 6](#_Toc261623103)

[6. Atores 6](#_Toc261623104)

[7. Pré-condições 6](#_Toc261623105)

[7.1. Permissão de Usuário 6](#_Toc261623106)

[8. Fluxo Principal 6](#_Toc261623107)

[9. Fluxos Alternativos 8](#_Toc261623108)

[10. Fluxos de Exceção 8](#_Toc261623109)

[11. Protótipos de Tela 9](#_Toc261623110)

[11.1. Protótipo da Tela de Busca 9](#_Toc261623111)

[11.2. Protótipo da Tela de Resultado da Busca 9](#_Toc261623113)

[12. Pós-condições 9](#_Toc261623115)

[12.1. Escola Cadastrada 9](#_Toc261623116)

[13. Requisitos Não-Funcionais 10](#_Toc261623117)

[14. Ponto de Extensão 10](#_Toc261623118)

[15. Critérios de Aceite 10](#_Toc261623119)

[16. Observações 10](#_Toc261623120)

[16.1. Prioridade de desenvolvimento 10](#_Toc261623121)

[17. Referências 10](#_Toc261623122)

Nome do Caso de Uso

CDU01 – Gerenciar Pedido

Objetivo

Este caso de uso tem como objetivo prover uma solução computacional capaz de sustentar um fluxo completo de venda de jogos de video-game, incluindo as funcionalidades de compra de jogos (fluxo principal), visualização de jogos, visualização de pedidos e devolução de jogos.

Descrição

Dentro do fluxo de uma compra, o cliente primeiramente pode visualizar quais os jogos dispiníveis no catálogo da loja online, se baseando em informações como preço, descrição, capa, plataforma e taxa de entrega.

Selecionando um ou mais jogos desejados, os produtos são encaminhados para um repositório temporário chamado “Carrinho” e mediante confirmação do cliente, é encaminhado para confirmação de endereço para entrega e forma de pagamento.

Uma vez que o pagamento foi aprovado e o jogo foi adquirido, se inicia o processo de entrega.

Após a entrega, caso encontre algum problema com seu produto, o cliente pode solicitar uma troca dentro do sistema, na seção de pedidos, que exibe todos os pedidos realizados e seus status. A troca deve ser aprovada por um usuário com perfil de adminstrador.

Requisitos Funcionais

|  |
| --- |
| RF0031  Gerenciar carrinho de compra |
| RF0032  Definir quantidade de itens no para o carrinho |
| RF0033  Realizar compra |
| RF0034  Calcular frete |
| RF0035  Selecionar endereço de entrega |
| RF0036  Selecionar forma de pagamento |
| RF0037  Finalizar Compra |
| RF0038  Despachar produtos para entrega |
| RF0039  Produtos entregues |
| RF0040  Solicitar troca |
| RF0041  Autorizar trocas |
| RF0042  Visualização de trocas |
| RF0043  Confirmar recebimento de itens para troca |
| RF0044  Gerar cupom de troca após recebimento de itens |

Tipo de Caso de Uso

|  |  |
| --- | --- |
| **X** | **Concreto** (Iniciado diretamente por um Ator) |
|  | **Abstrato** (Não iniciado diretamente por um Ator. Geralmente relacionado a outro Caso de Uso) |

Atores

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome Ator** | **Tipo** | |
| **Primário** | **Secundário** |
| Cliente | X |  |
| Operadora Cartão |  | X |
| Administrador |  | X |

Pré-condições

Haver produtos em estoque.

* 1. Permissão de Usuário

O usuário deve estar autenticado no sistema e ter permissão para executar as operações de compra, visualização de pedidos e devolução.

Fluxo Principal

**P1. Visualização e seleção de jogos**

**P1.1.** O sistema oferece uma interface em forma de catálogo ao usuário, listando os jogos disponíveis para compra, exibindo capa, nome, plataforma e preço.

**P1.2.** O usuário seleciona quais jogos deseja comprar, assim armazenando-os no repositório carrinho, onde o sistema exibe uma lista de itens, informando subtotal do pedido e a quantidade de cada item selecionado.

**P1.3.** O sistema exibe as opções:

1. Continuar Comprando,
2. Finalizar Compra

Caso for escolhida a opção ‘a’, volta fluxo P1.1.

Caso for escolhida a opção ‘b’, segue fluxo P2.

**P1.4.** O sistema verifica se o carrinho não está vazio.

Caso o procedimento de verificação retorne que há produtos no carrinho, segue P2. (**E01**)

**P2. Efetuar compra**

**P2.1.** Após o usuário selecionar a opção finalizar compra, o sistema exibe uma lista com todos os endereços que o usuário possui cadastrado no sistema.

**P2.2.** O usuário seleciona em qual dos endereços deseja receber a entrega, e a partir do CEP desde endereço, o sistema irá realizar o cálculo da taxa de entrega e da quantidade de dias para a entrega e exibir na tela.

**P2.3.** O sistema exibe as opções:

1. Continuar,
2. Adicionar Endereço.

Caso for escolhida a opção ‘a’, segue fluxo P2.4.

Caso for escolhida a opção ‘b’, vai para o passo A1.

**P2.4.** O sistema exibe uma lista com todos os cartões o usuário possui cadastrado no sistema, uma lista com as formas de pagamento disponíveis, onde estão inclusas as opções “1 cartão”, “2 cartões” e “Cupom”, um campo para aplicação de cupom de desconto e um resumo do pedido, com o subtotal dos itens somado à taxa de envio.

**P2.5.** O usuário seleciona qual forma de pagamento deseja utilizar.

1. 1 Cartão,
2. 2 Cartões,
3. Cupom.

Caso for escolhida a opção ‘a’, segue fluxo P2.6.

Caso for escolhida a opção ‘b’, vai para o passo A2.

Caso for escolhida a opção ‘c’, vai para o passo A3.

**P2.6.** Após a seleção do método de pagamento, o sistema exibe as opções:

1. Continuar,
2. Adicionar Cartão.

Caso for escolhida a opção ‘a’, segue fluxo P2.7.

Caso for escolhida a opção ‘b’, vai para o passo A4.

**P2.7.** O sistema exibe uma tela de revisão do pedido, mostrando qual o endereço onde será entregue, a forma de pagamento selecionada, os itens e o subtotal do pedido incluindo a taxa de entrega.

**P2.8.** Após revisar seu pedido, o usuário seleciona a opção “Finalizar Compra” para concluir a compra.

**P2.9.** Após a finalização da compra, o pedido receberá o status “aguardando aprovação do pagamento” caso a compra seja realizada utilizando cartões de crédito. A operadora de cartão irá validar os cartões utilizados. Em caso de validação positiva o pedido será liberado para entrega. Em caso de validação negativa o pedido será cancelado.

**P2.10.** O administrador do sistema aprova a entrega do pedido.

**P2.11.** O sistema exibe as opções:

1. Continuar comprando,
2. Ir para pedidos.

Caso for escolhida a opção ‘a’, segue fluxo P1.

Caso for escolhida a opção ‘b’, segue fluxo P3.

**P3. Visualização de pedidos**

O sistema exibe na tela uma lista com todos os pedidos já efetuados pelo usuário, com número do pedido, valor total e status.

**P4. Devolução de jogos**

Para os pedidos com status “ENTREGUE”, será habilitada uma opção chamada “Devolver Produtos”, onde o usuário deverá informar qual o motivo da devolução e confirmar.

A solicitação de devolução deverá ser aprovada por um usuário com perfil de administrador, que irá gerar um cupom de troca no valor do pedido devolvido.

Fluxos Alternativos

**A1. Adicionar Endereço**

Este passo é executado a partir do passo **P2.3.** quando escolhida a opção ‘b’.

**A1.1.** O sistema exibe um formulário onde o usuário poderá adicionar um novo endereço no ato da compra.

**A1.2.** O usuário deverá preencher os seguintes campos a fim de adicionar um novo endereço: Nome do endereço, CEP, Número, Logradouro, Bairro, Complemento, Tipo de Logradouro, Tipo de Residência, Cidade, Estado, País, Endereço de Cobrança(selecionar) e Endereço de Entrega(selecionar).

**A1.3.** O sistema verifica se todas as informações obrigatórias foram preenchidas.

Caso o procedimento de verificação retorne que não houve nenhum erro, Volta a P2.1. (E02)

**A2. Pagamento com dois cartões**

Este passo é executado a partir do passo **P2.5.** quando escolhida a opção ‘b’.

**A2.1** O sistema habilita um campo de inserção de valor e um campo para seleção dos cartões desejados dentre os quais o usuário possui cadastrados.

**A2.2** O usuário preenche os campos de inserção com a quantia a qual deseja pagar com cada cartão. A quantia somada dos dois cartões deve ser equivalente ao subtotal do pedido.

**A2.3** Volta a P2.6.

**A3. Pagamento com cupom**

Este passo é executado a partir do passo **P2.5.** quando escolhida a opção ‘c’.

.

**A3.1.** O sistema habilita um campo de inserção do código o cupom, onde o usuário irá digitá-lo.

**A3.2.** O sistema irá subtrair o valor do cupom do valor do subtotal do pedido.

Caso o valor do cupom seja superior ao valor do pedido, será gerado um cupom de troco para o usuário com o valor da diferença.

**A3.3.** Volta a P2.6.

**A4. Adicionar Cartão**

Este passo é executado a partir do passo **P2.6.** quando escolhida a opção ‘b’.

**A4.1.** O sistema exibe um formulário onde o usuário poderá adicionar um novo cartão no ato da compra.

**A4.2.** O usuário deverá preencher os seguintes campos a fim de adicionar um novo cartão: Nome impresso no cartão, Número do cartão, Bandeira e Código de segurança.

**A4.4.** O sistema verifica se todas as informações obrigatórias foram preenchidas.

Caso o procedimento de verificação retorne que não houve nenhum erro, Volta a P2.4. (E03)

Fluxos de Exceção

**E1. Carrinho vazio**

Caso retorne que o carrinho está vazio, o sistema exibe uma mensagem de erro informando que deve haver itens no carrinho para finalizar a compra e vai para **P1.3.**

**E2. Dados Obrigatórios não Preenchidos Endereço**

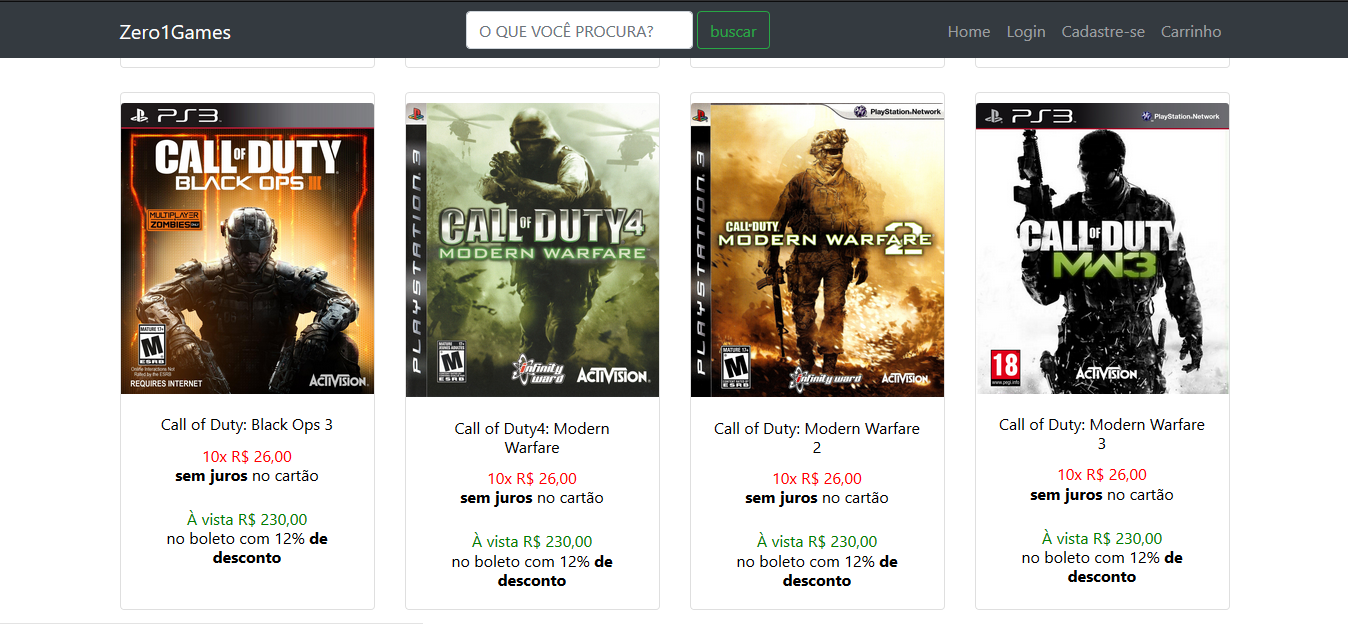
Caso retorne que houve erro, o sistema exibe os erros e vai para **A1.1.**, habilitando os campos pertinentes com os dados digitados descritos em **A1.2.**

**E3. Dados Obrigatórios não Preenchidos Cartão**

Caso retorne que houve erro, o sistema exibe os erros e vai para **A4.1.**, habilitando os campos pertinentes com os dados digitados descritos em **A4.2.**

Protótipos de Tela

* 1. Protótipo da Tela de Catálogo



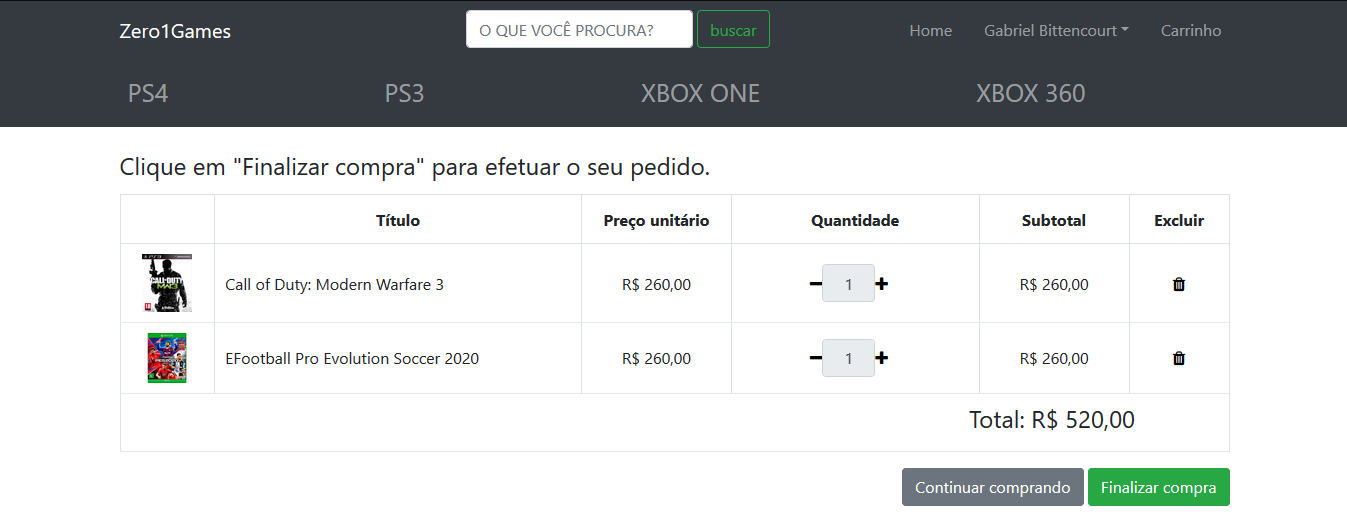
Através da tela de catálogo é possível verificar os produtos disponíveis em estoque e selecionar os jogos desejados.

* 1. Protótipo da Tela de Produto



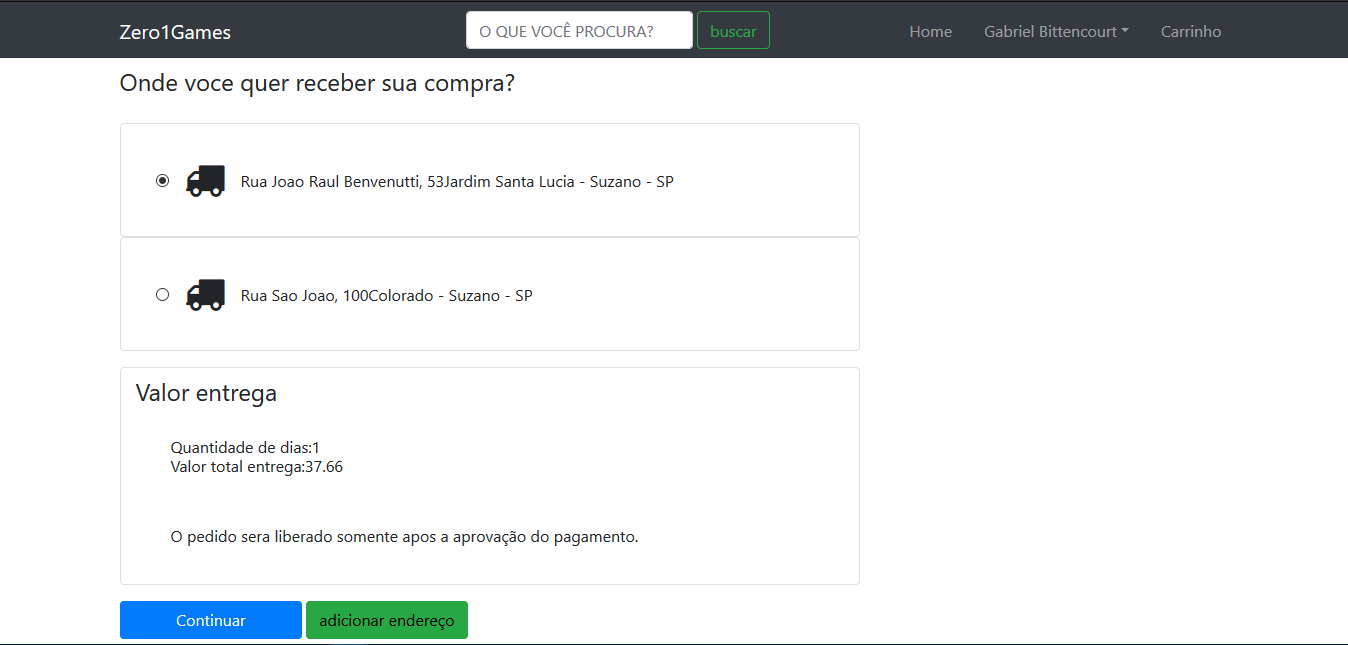
Através da tela de produto é possível verificar os dados do jogo e selecionar o item para compra, adicionando-o ao carrinho.

* 1. Protótipo da Tela de Carrinho



Através da tela de carrinho é possível verificar os itens que irão compor o pedido, bem como a quantidade de cada item, o valor dos itens e o subtotal do pedido.

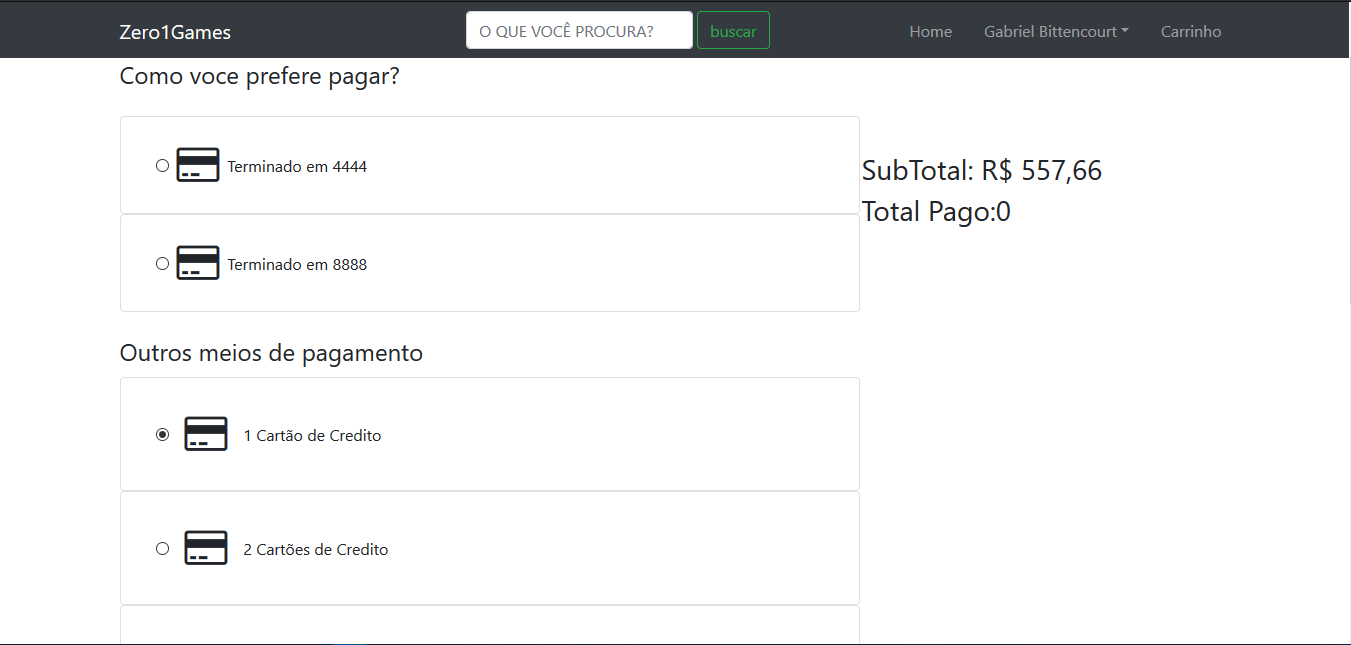
* 1. Protótipo da Tela de Entrega



Através da tela de entrega é possível verificar os endereços os quais você poderá receber o a sua entrega, além da quantidade de dias para a entrega e o seu valor.

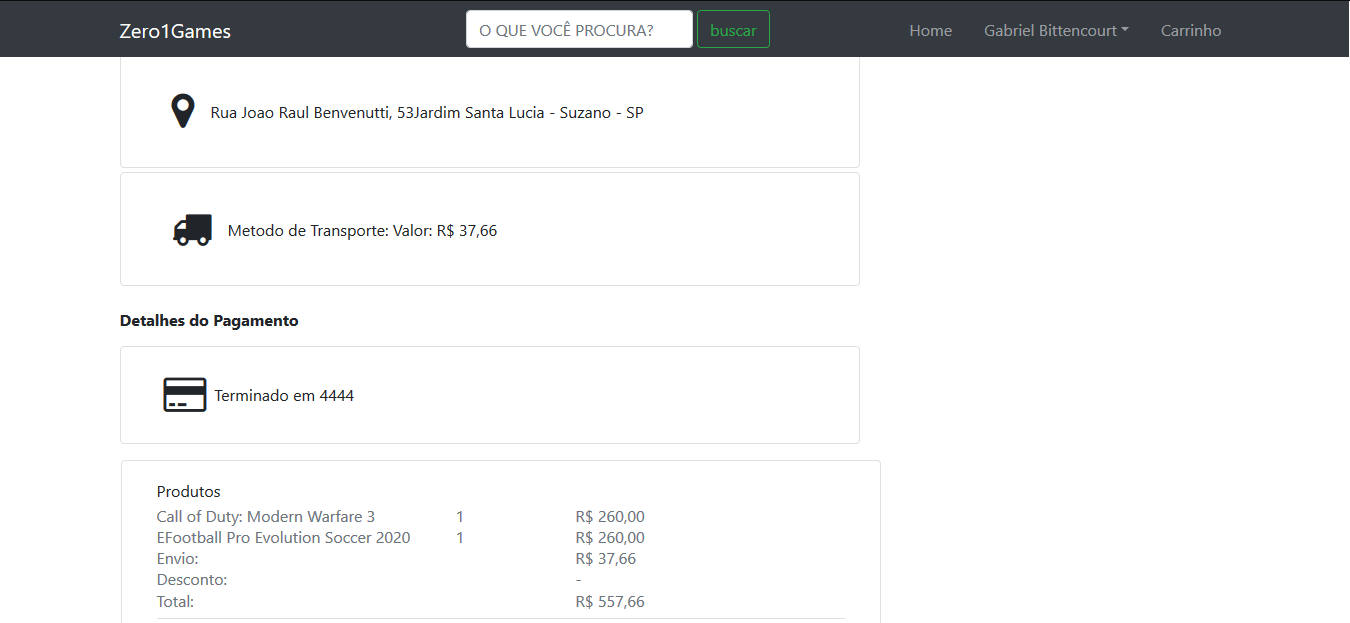
Também é possível adicionar um novo endereço.

* 1. Protótipo da Tela de Pagamento



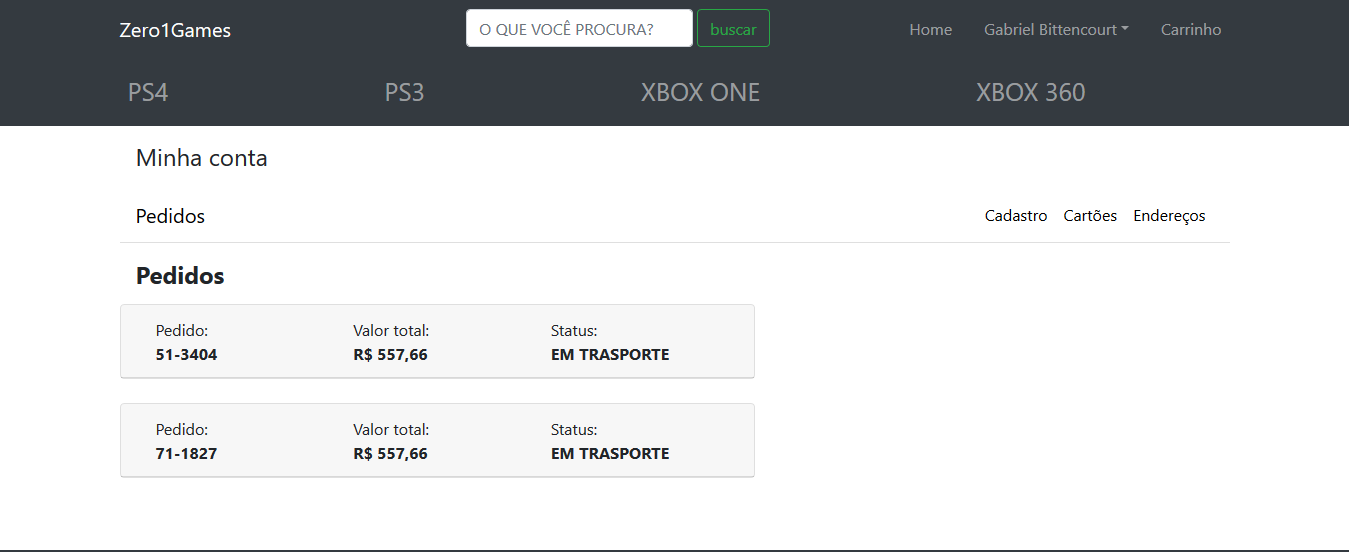
Através da tela de pagamento é possível verificar quais cartões você tem disponíveis para realizar o pagamento, assim como selecionar formas de pagamento diferentes e adicionar cartões.

* 1. Protótipo da Tela de Revisão



Através da tela de revisão é possível verificar endereço, forma de pagamento, entrega e um resumo do pedido, com os itens, seus valores, suas quantidades e subtotal do pedido.

* 1. Protótipo da Tela de Pedidos



Através da tela de pedidos é possível verificar os seus pedidos realizados, com numero do pedido, valor e status.

Pós-condições

* 1. Compra realizada com sucesso

O pedido será registrado e será encaminhado para entrega.

* 1. Forma de pagamento recusada

O pedido não será encaminhado para entrega.

Requisitos Não-Funcionais

|  |
| --- |
| **Requisito** |
| RNF0042  Apresentar itens retirados do  carrinho |

Observações

* 1. Prioridade de desenvolvimento
* Alta

Referências

Documento de visão de projeto – Zero1 Games

Documento de Requisitos – Zero1 Games

Documento de Arquitetura de Software – Zero1 Games