

# **Documento de Requisitos**

# **DORA - Sistema para gestão de**

# **aventuras**

# Ficha Técnica

---

**Equipe Responsável pela Elaboração**

Luiz Otávio Andrade Soares  
Mateus Carvalho Gonçalves  
Pedro Antônio de Souza

---

**Público Alvo**

Este manual destina-se à equipe de desenvolvimento do sistema DORA.

# Sumário

<b>Visão geral deste documento.....</b>	<a href="#">1</a>
<b>Glossário, Siglas e Acrogramas.....</b>	<a href="#">1</a>
<b>Definições e Atributos de Requisitos.....</b>	<a href="#">1</a>
• Identificação dos Requisitos.....	<a href="#">1</a>
• Prioridades dos Requisitos.....	<a href="#">1</a>
<b>Abrangência e sistemas relacionados.....</b>	<a href="#">1</a>
<b>Relação de usuários do sistema.....</b>	<a href="#">1</a>
<b>Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário.....</b>	<a href="#">2</a>
• Visão do Aventureiro.....	<a href="#">2</a>
• Visão do Guia.....	<a href="#">2</a>
<b>Requisitos do Guia.....</b>	<a href="#">1</a>
[RF001] Cadastrar aventura.....	<a href="#">1</a>
[RF002] Visualizar aventura.....	<a href="#">1</a>
[RF003] Editar aventura.....	<a href="#">2</a>
[RF004] Remover aventura.....	<a href="#">2</a>
[RF005] Gerar lista de inscritos.....	<a href="#">3</a>
<b>Requisitos do Aventureiro.....</b>	<a href="#">4</a>
[RF006] Visualizar aventuras disponíveis.....	<a href="#">4</a>
[RF007] Visualizar aventura.....	<a href="#">4</a>
[RF008] Inscrever em aventura.....	<a href="#">5</a>
[RF009] Visualizar inscrições.....	<a href="#">6</a>
[RF010] Visualizar inscrição.....	<a href="#">6</a>
[RF011] Cancelar inscrição.....	<a href="#">6</a>
[RF012] Efetuar pagamento.....	<a href="#">7</a>
<b>Desempenho.....</b>	<a href="#">1</a>
[NF001] Gerar lista rapidamente.....	<a href="#">1</a>
<b>Padrões.....</b>	<a href="#">1</a>
[NF002] Exclusão de aventura.....	<a href="#">1</a>
[NF003] Restrição de cadastro de usuários Guia.....	<a href="#">1</a>
<b>Hardware e software.....</b>	<a href="#">1</a>

[NF004] Execução em navegadores.....	<a href="#">1</a>
<b>MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES.....</b>	<b><a href="#">1</a></b>
<b>Login.....</b>	<b><a href="#">2</a></b>
Informações críticas da interface.....	<a href="#">2</a>
<b>Cadastro.....</b>	<b><a href="#">2</a></b>
Informações críticas da interface.....	<a href="#">3</a>
<b>Home.....</b>	<b><a href="#">3</a></b>
<b>FinishSubscription.....</b>	<b><a href="#">3</a></b>
<b>CreateEditAdventure.....</b>	<b><a href="#">4</a></b>
Informações críticas da interface.....	<a href="#">4</a>

# Introdução

Este documento especifica o sistema DORA – Sistema para gestão de aventuras, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

## Visão geral deste documento

Esta introdução fornece as informações necessárias para fazer um bom uso deste documento, explicitando seus objetivos e as convenções que foram adotadas no texto, além de conter uma lista de referências para outros documentos relacionados. As demais seções apresentam a especificação do sistema DORA e estão organizadas como descrito abaixo.

- **Seção 2** – Descrição geral do sistema: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Seção 3** – Requisitos funcionais (casos de uso): especifica todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
- **Seção 4** – Requisitos não funcionais: especifica todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.
- **Seção 5** – Descrição da interface com o usuário: apresenta desenhos, figuras ou rascunhos de telas do sistema.

## Glossário, Siglas e Acrogramas

**Aventura** – Nome dado a um evento de ecoturismo no site. A aventura é um macro evento que se subdivide em modalidades a serem escolhidas pelo usuário, como climbing, trekking, hiking, entre outros.

## Definições e Atributos de Requisitos

### Identificação dos Requisitos

RF é utilizado para identificar Requisitos Funcionais e RNF é utilizado para identificar Requisitos Não Funcionais. Ambas siglas vem acompanhada de um número que é o identificador único do requisitos. Por exemplo, o requisito [RF016] indica um requisito funcional de número 16.

### Prioridades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.

- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

# Capítulo Descrição geral do sistema 1

O sistema DORA é um site que visa auxiliar aventureiros e empresas de ecoturismo, logo, necessita de internet para acessá-lo. A contrução do site será feito com as ferramentas HTML5 e PHP.

## Abrangência e sistemas relacionados

O sistema desempenha um papel de mediador entre dois tipos de usuários que serão citados no próximo tópico. Dessa forma, ele é capaz de gerenciar de aventuras criadas por um tipo de usuário, que também pode as modificar e excluir, e o outro tipo de usuário pode interagir com essas aventuras, se inscrevendo nelas e em suas modalidades, modificando as modalidades ou cancelando a inscrição.

Todo o sistema é independente e totalmente autocontido, ou seja, não deve interagir com nenhum outro sistema relacionado. O sistema não tem o intuito de realizar transações financeiras para reservar as aventuras.

## Relação de usuários do sistema

Foram identificados dois usuários do sistema DORA denominados de Aventureiro e Guia, abaixo detalhados.

### Aventureiro

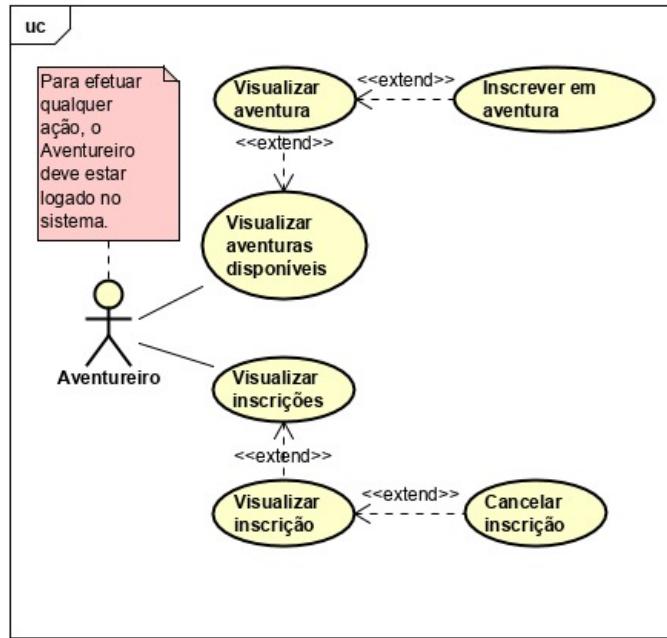
O Aventureiro é um usuário ordinário do sistema, pode ser qualquer tipo de pessoa fora do sistema. Ele não cria eventos, apenas interage com eles.

### Guia

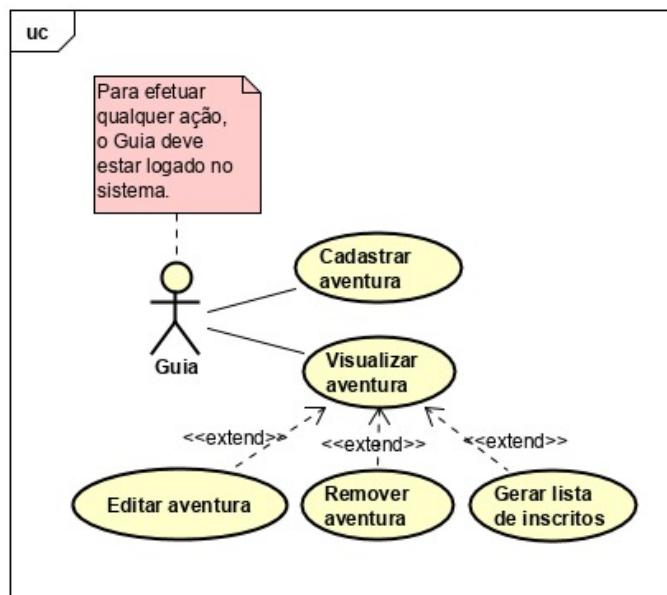
Os usuários Guia são empresas de turismo que criam e editam eventos.

## Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

### Visão do Aventureiro



### Visão do Guia



Capítulo  
**Requisitos funcionais (casos de uso)** 2

## Requisitos do Guia

Os requisitos listados a seguir pertencem ao usuários do tipo Guia.

### [RF001] Cadastrar aventura

Efetuar o cadastro no sistema de uma aventura a ser ofertada.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** Home, CreateEditAdventure

**Entradas e pré-condições:** O guia deve estar logado no sistema.

**Saídas e pós-condições:** O sistema exibe que foi cadastrado com sucesso ou mensagem de erro caso ocorra.

#### Fluxo de eventos principal

Guia:

1. Clica no botão “New Adventure”.
3. Cadastra a data, título, local e descrição da aventura.
4. Clica no botão “AddVenture!”.

Sistema:

2. Exibe página de criação de aventura.
5. Exibe confirmação de cadastro.

#### Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção):

5. Caso os campos de cadastros não sigam as regras definidas na seção 4, exibe mensagem de erro.
6. Exibe página de criação de aventura.

### [RF002] Visualizar aventura

Visualiza detalhes de uma determinada aventura previamente cadastrada.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** Home, CreateEditAdventure

**Entradas e pré-condições:** O guia deve estar logado e ser o autor da aventura a ser visualizada.

**Saídas e pós-condições:** Não há.

#### Fluxo de eventos principal

**Guia:**

1. Seleciona a aventura a ser visualizada.

**Sistema:**

2. Exibe a página de visualização da aventura.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção):** Não há.

**[RF003] Editar aventura**

Editar informações de uma aventura previamente cadastrada no sistema.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** Home, CreateEditAdventure

**Entradas e pré-condições:** O guia deve estar logado e ser o autor da aventura em questão.

**Saídas e pós-condições:** O sistema exibe que foi atualizado com sucesso.

**Fluxo de eventos principal****Guia:**

1. Seleciona aventura.
3. Edita as informações da aventura.
4. Confirma a edição.

**Sistema:**

2. Exibe página de edição de aventura.
5. Exibe mensagem de sucesso.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção):**

5. Caso os campos de edição não sigam as regras definidas na seção 4 para cadastro, exibe mensagem de erro.

**[RF004] Remover aventura**

Remover aventura previamente cadastrada no sistema.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** CreateEditAdventure

**Entradas e pré-condições:** O guia deve estar logado e ser o autor da aventura em questão.

**Saídas e pós-condições:** O sistema exibe que foi atualizado com sucesso.

### Fluxo de eventos principal

#### Guia:

1. Seleciona aventura a ser excluída.
3. Seleciona o botão de exclusão.
5. Confirma a exclusão.

-

#### Sistema:

2. Exibe página de visualização de aventura.
4. Aguarda confirmação da exclusão.
6. Exibe mensagem de sucesso.

### Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)

6. Caso haja aventureiros cadastrados na aventura, exibe mensagem de erro “Não é permitido excluir aventuras com cadastros feitos”.

## [RF005] Gerar lista de inscritos

Gerar lista com nome e documento de todos os inscritos em determinada aventura.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** ViewAdventure (protótipo não idealizado)

**Entradas e pré-condições:** O guia deve estar logado e ser o autor da aventura em questão.

**Saídas e pós-condições:** Não há.

### Fluxo de eventos principal

#### Guia:

1. Seleciona a aventura.
3. Seleciona o botão “Gerar lista de inscritos”.

-

#### Sistema:

2. Exibe página de visualização de aventura.
4. Exibe uma página com a lista de inscritos.

### Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)

#### Sistema:

4. Caso não haja nenhum aventureiro inscrito, exibe mensagem informando que ainda não há inscritos.

## Requisitos do Aventureiro

Os requisitos listados a seguir pertencem ao usuários do tipo Aventureiro.

### [RF006] Visualizar aventuras disponíveis

O aventureiro visualiza todas as aventuras que estão sendo ofertadas.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** Home

**Entradas e pré-condições:** O aventureiro deve estar logado no sistema.

**Saídas e pós-condições:** Não há.

**Fluxo de eventos principal**

Aventureiro:

1. Faz login no sistema.

-

Sistema:

2. Exibe página inicial com aventuras disponíveis.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção):** Não há.

### [RF007] Visualizar aventura

Visualiza informações detalhadas de uma aventura específica.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** Home, ViewAdventure (protótipo não idealizado)

**Entradas e pré-condições:** O aventureiro deve estar logado no sistema.

**Saídas e pós-condições:** Não há.

**Fluxo de eventos principal**

Aventureiro:

1. Seleciona aventura desejada.

Sistema:

2. Exibe página de visualização de aventura com as informações detalhadas.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção):** Não há.

### [RF008] Inscrever em aventura

Aventureiro se inscreve em uma aventura ofertada.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** Home, FinishSubscription

**Entradas e pré-condições:** O aventureiro deve estar logado no sistema.

**Saídas e pós-condições:** Deve ser enviado um comprovante de pagamento em PDF ou imagem (PNG, JPG, BMP).

### **Fluxo de eventos principal**

#### Aventureiro:

1. Seleciona aventura desejada.
3. Seleciona a opção de inscrição.
5. Seleciona modalidade desejada.
7. Confirma inscrição.

#### Sistema:

2. Exibe página de visualização de aventura com as informações detalhadas
4. Exibe página com modalidades da aventura.
6. Aguarda confirmação.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção):** Não há.

## **[RF009] Visualizar inscrições**

Aventureiro visualiza todas as aventuras nas quais ele está inscrito.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** Home

**Entradas e pré-condições:** O aventureiro deve estar logado no sistema.

**Saídas e pós-condições:** Não há.

### **Fluxo de eventos principal**

#### Aventureiro:

1. Seleciona o botão “Journal”.

#### Sistema:

2. Exibe página com a lista de todas as aventuras em que o aventureiro está inscrito.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção):** Não há.

## [RF010] Visualizar inscrição

Aventureiro visualiza informações detalhadas de uma aventura na qual está inscrito.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** Journal (protótipo não idealizado)

**Entradas e pré-condições:** O aventureiro deve estar logado no sistema.

**Saídas e pós-condições:** Não há.

### Fluxo de eventos principal

Aventureiro:

1. Seleciona uma inscrição.

Sistema:

2. Exibe página de visualização de inscrição com as informações detalhadas.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção):** Não há.

## [RF011] Cancelar inscrição

Aventureiro cancela inscrição.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** Journal (protótipo não idealizado)

**Entradas e pré-condições:** O aventureiro deve estar logado no sistema e ter se cadastrado previamente na aventura.

**Saídas e pós-condições:** O sistema deve notificar o Guia responsável pela aventura sobre o cancelamento de inscrição.

### Fluxo de eventos principal

Aventureiro:

1. Seleciona uma inscrição.
3. Seleciona o botão “Cancelar inscrição”.
5. Confirma cancelamento.

Sistema:

2. Exibe página de visualização de inscrição com as informações detalhadas.
4. Solicita confirmação do cancelamento.
5. Exibe mensagem de sucesso e retorna para a lista de inscrições.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção):** Não há.

## [RF012] Efetuar pagamento

Aventureiro paga inscrição online.

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

**Interface(s) associada(s):** ViewAdventure (protótipo não idealizado)

**Entradas e pré-condições:** O aventureiro deve estar logado no sistema e ter se cadastrado previamente na aventura.

**Saídas e pós-condições:** O sistema deve receber uma resposta positiva da administradora do cartão de crédito.

### Fluxo de eventos principal

#### Aventureiro:

1. Seleciona uma inscrição.
3. Seleciona o botão “Efetuar pagamento”.
5. Informa dados do cartão de crédito.
6. Envia dados.

#### Sistema:

2. Exibe página de visualização de inscrição com as informações detalhadas.
4. Solicita dados do cartão de crédito.
7. Exibe mensagem de sucesso e retorna para a lista de inscrições.
8. Notifica Guia responsável pela aventura sobre pagamento.

### Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)

#### Sistema:

6. Caso dados do cartão estejam errados, exibe mensagem de erro ao usuário.

Capítulo  
**Requisitos não funcionais** 3

## Desempenho

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à eficiência, uso de recursos e tempo de resposta do sistema.

### [NF001] Gerar lista rapidamente de inscritos em menos de 20 segundos

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

## Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados a usabilidade para usuários.

### [NF002] Design responsivo para smartphones

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

## Padrões

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados a padrões de projeto do sistema.

### [NF003] Restrição de cadastro de usuários Guia por CNPJ

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

## Hardware e software

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados ao hardware e software usados para desenvolver ou para executar o sistema.

### [NF004] Execução em navegadores Google Chrome na versão 78.0.3904.108 e Mozilla Firefox na versão 70.0.1

**Prioridade:**  Essencial  Importante  Desejável

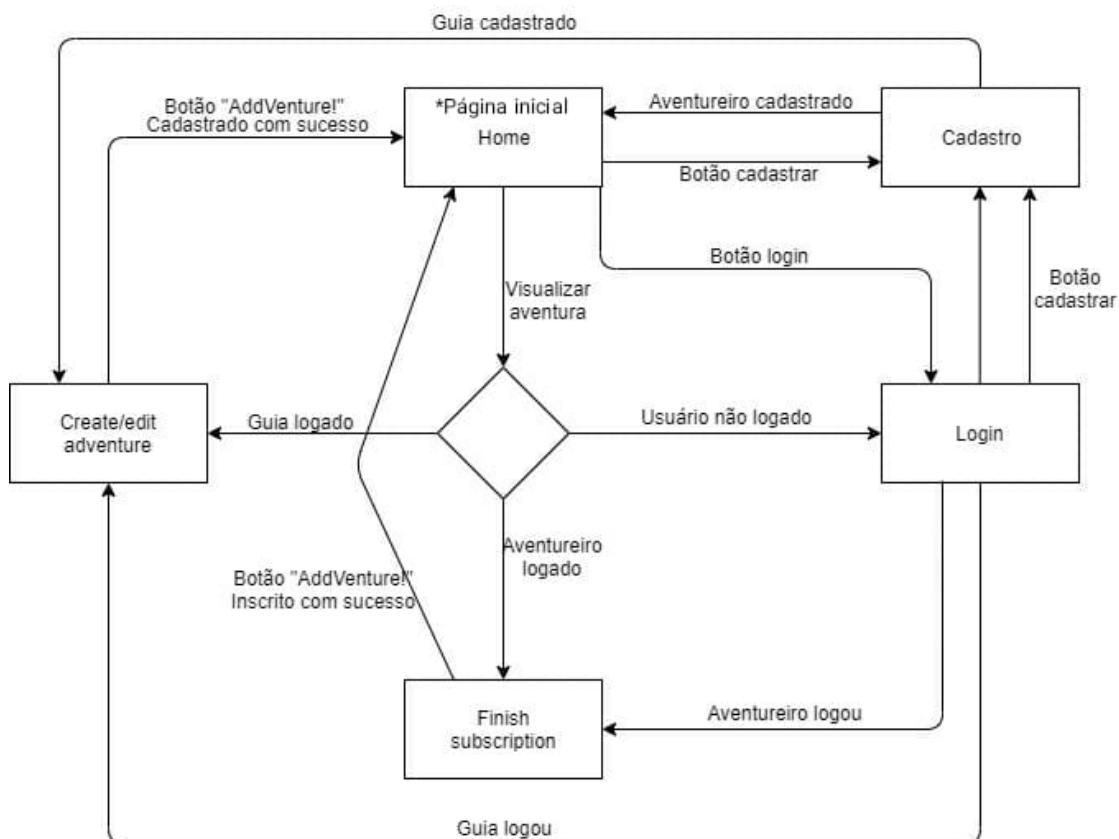
# Capítulo Descrição da interface com o usuário 4

Neste documento, adota-se “I\_” para indicar uma interface, “IE\_” para indicar uma interface com mensagem de erro e “IS\_” para identificar uma interface com mensagem de sucesso. Assim, a interface de login do sistema é nomeada como “I\_Login”. A interface de erro do login para um username inválido e uma senha inválida é nomeada respectivamente como “IE\_LoginUsername” e “IE\_LoginSenhaInválida”.

É importante lembrar que o protótipo não é de alta fidelidade e nem todas as telas foram feitas. Isso devido à dúvidas de projeto que precisam ser evoluídas durante a implementação.

## MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES

Mapa utilizando apenas as interfaces idealizadas.



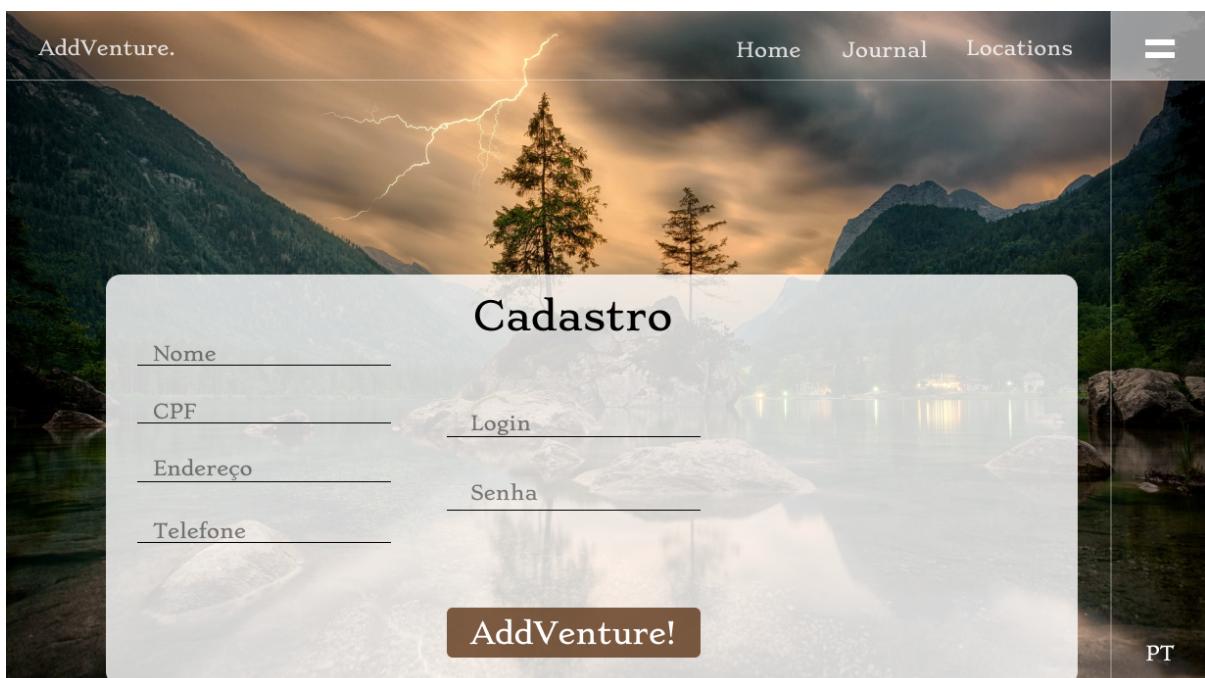
## Login



## Informações críticas da interface

- O campo username deve ser um email válido.
- A senha deve conter no mínimo 5 caracteres.
- A senha deve conter no máximo 50 caracteres.

## Cadastro

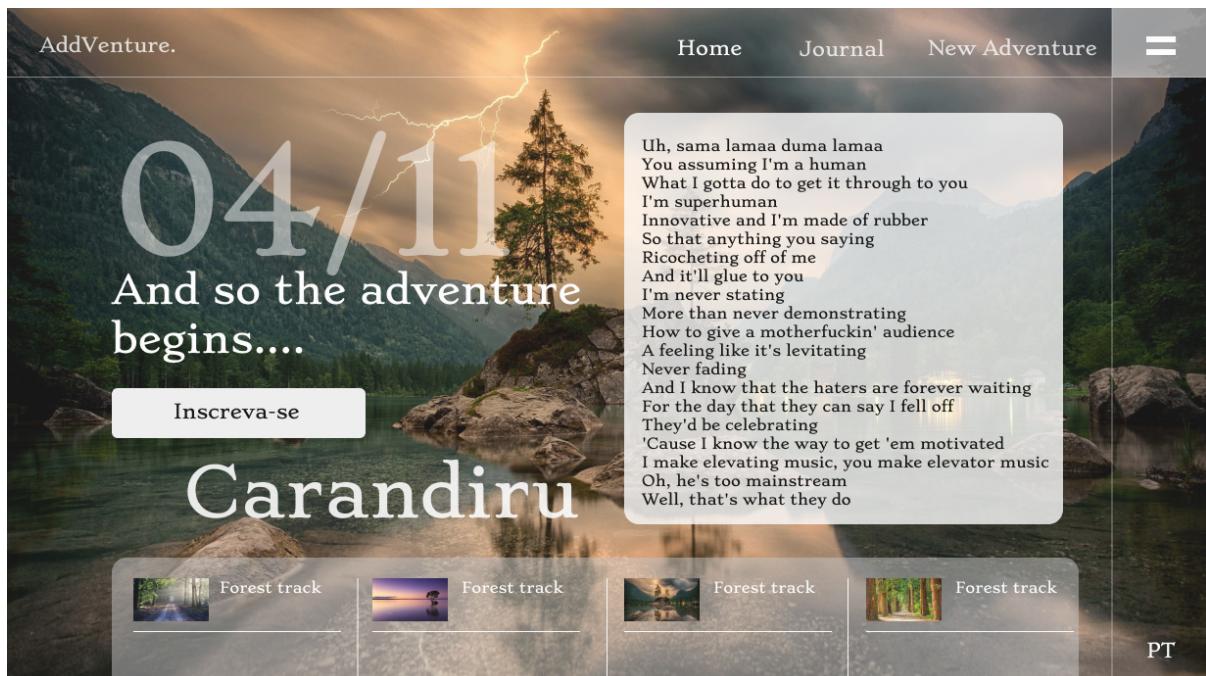


## Informações críticas da interface

- O campo CPF deve ser um CPF válido.
- O campo username deve ser um email válido.
- A senha deve conter no mínimo 5 caracteres.
- A senha deve conter no máximo 50 caracteres

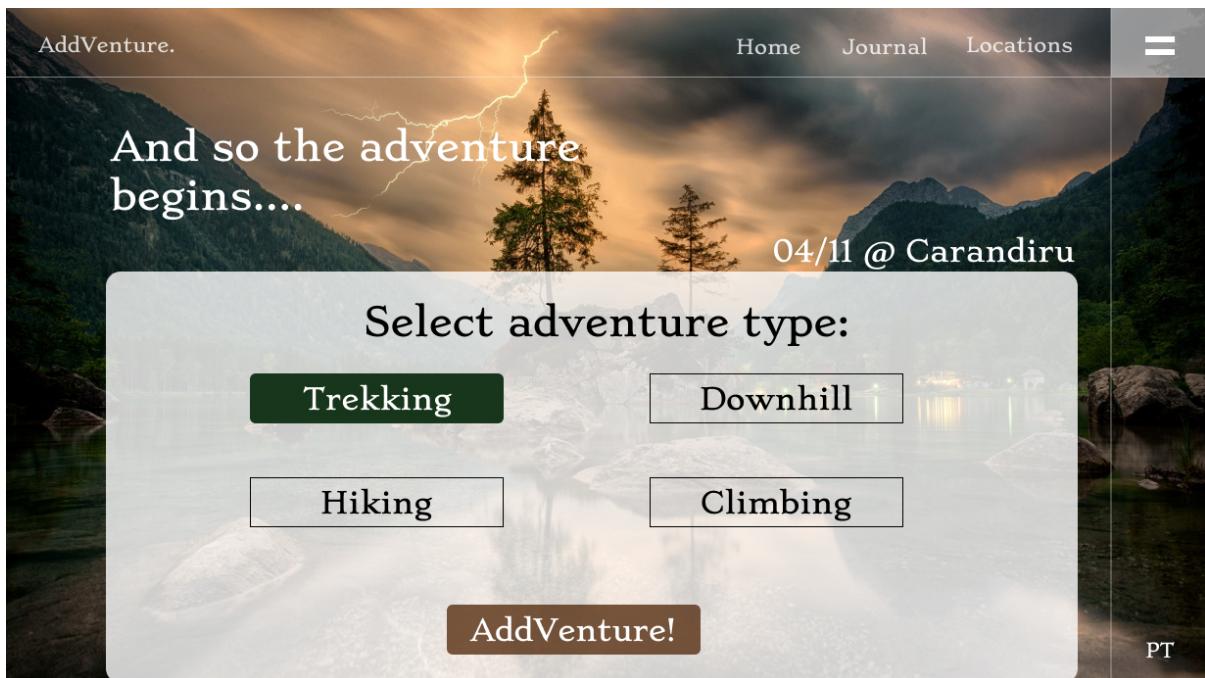
## Home

Esta página home exibe um carrossel de aventuras na parte inferior, e quando se clica em uma aventura os dados dela são carregados para o centro da página, ficando em destaque.

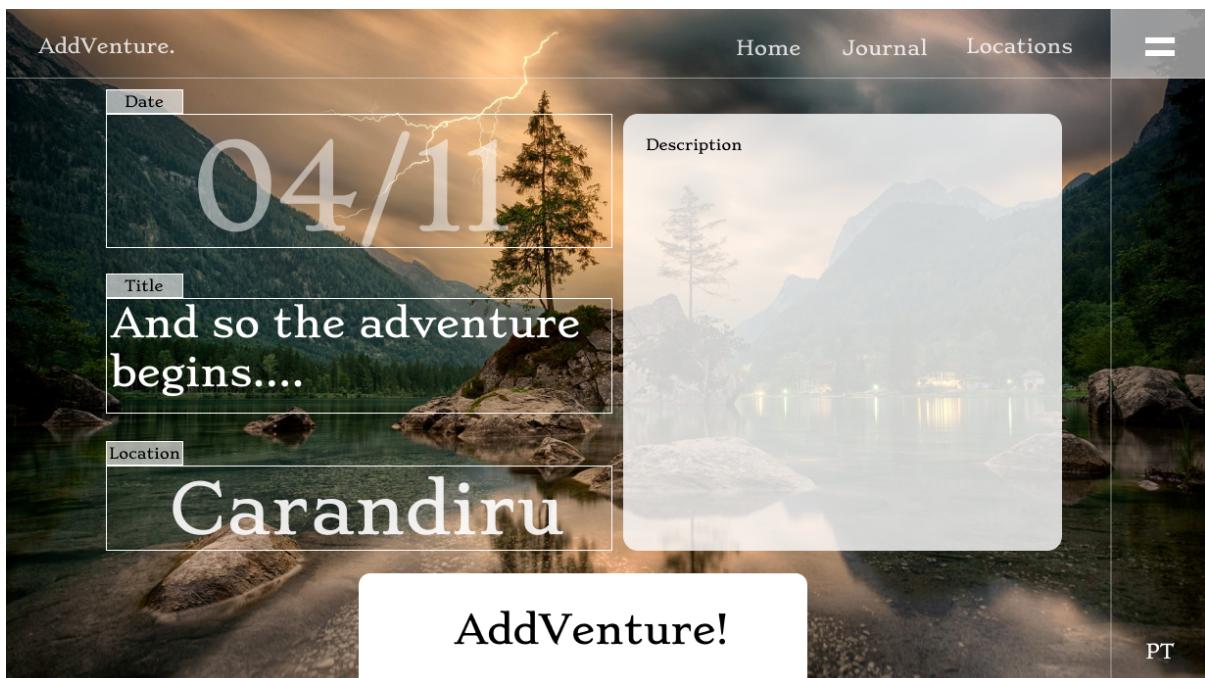


## FinishSubscription

Esta página é o final de uma inscrição de um usuário Aventureiro em uma aventura. Nela o usuário escolha em qual(is) modalidades quer se aventurar.



## CreateEditAdventure



## Informações críticas da interface

- O campo Date deve ser uma data válida.
- O campo Title deve ter no mínimo 5 caracteres.
- O campo Title deve ter no máximo 50 caracteres.
- O campo Description deve ter no máximo 1000 caracteres.