Especificação dos Requisitos

do

Sistema de Controle de Estoque de Loja de Cosméticos

Versão <3.0>

João Otávio Biondo <81746> Marco Aurélio Deoldoto Paulino <82473 > Pedro Barbieiro <68086 > Raphael Augusto Granado Vieira <78972.>

Professor(a): Donizete Carlos Bruzarosco

Disciplina: Implementação de Sistemas de

Software

Sumário

1		Intro	duç	ão	. 4
	1.1	1	Obje	etivo do Documento	. 4
	1.2	1.2 Es		opo do Produto	. 4
	1.3	3	Púb	lico-Alvo	. 4
2	,	Visã	o Ge	eral	. 5
	2.1	1	Pers	spectiva do Produto	. 5
	2.2	2	Fun	cionalidade do Produto	. 5
	2.3	3	Usu	ários	. 5
	2.4	4	Amb	oiente Operacional	. 5
	2.5	5	Res	trições de Projeto e Implementação	. 6
	2.6	3	Doc	umentação do Usuário	. 6
3	I	Esp	ecific	cação das Interfaces Externas	. 7
	3.1	1	Req	uisitos de Interface Externa	. 7
	;	3.1.	1	Interfaces do Usuário	. 7
	;	3.1.2		Interfaces de Hardware	. 7
	;	3.1.	3	Interfaces de Software	. 7
	;	3.1.4	4	Interfaces de Comunicação	. 7
4	I	Req	uisit	os Funcionais	. 8
	4.1	1	RF0	01 <gerenciar estoque=""></gerenciar>	. 8
	4.2	2	RF0	02 <gerenciar compra=""></gerenciar>	. 8
	4.3	3	RF0	03 < Retorno Compras >	. 8
	4.4	1	RF0	04 <gerenciar acesso=""></gerenciar>	. 9
	4.5	5	RF0	05 <gerenciar venda=""></gerenciar>	. 9
	4.6	6	RF0	06 <gerenciar pagamento=""></gerenciar>	. 9
	4.7	7	RF0	07 <gerenciar de="" devolução="" produtos=""></gerenciar>	. 9
5	I	Rela	ıção	dos Requisistos priorizados	10
6	I	Plar	ejan	nento das Sprints	10
7		Prot	ótipo	de Interfaces	11

Revisões

Versão	Autores	Descrição da Versão	Data
1.0	Marco Aurélio Raphael Ganado Vinicis Medeiros Missima Jecohti	Versão inicial com objetivo de auxilar uma Loja de Cosméticos a gerenciar o estoque, através do cadastramento e movimentos dos produtos e cadastro de Nota Fiscais	23/05/2014
2.0	Marco Aurélio Raphael Vieira Pedro Barbieiro	Versão atualizada	02/05/2015
3.0	João Otávio Marco Aurélio Raphael Vieira Pedro Barbieiro	Versão corrigida e modificada para o uso do Scrum	20/10/2015

1 Introdução

O produto detalhado neste documento consiste em um software gerenciador de estoque de lojas.

1.1 Objetivo do Documento

Este presente documento tem como objetivo descrever o conjunto de requisitos do sistemas de modo a contribuir com o andamento do desenvolvimento.

1.2 Escopo do Produto

O produto visa em contribuir no gerenciamento do estoque de uma loja, contribuindo na área de compra e vendas de produtos, além de pagamentos. Os benefícios na utilização deste software estão na automatização do trabalho e assim diminuir o custo de realizar tais operações, além de tornar a realização das operações mais confiáveis, devido a menor probabilidade de um erro humano.

1.3 Público-Alvo

Proprietários de estabelecimentos comerciais, principalmente comércio de pequeno ou médio porte.

2 Visão Geral

2.1 Perspectiva do Produto

O desenvolvimento do software, bem como já dito, visa no auxílio no gerenciamento do estoque em lojas, a importância em ter um software para esta área está na questão de diminuir o tempo e a complexidades nas tarefas de compras e vendas, baixa e retorno de produtos, e pagamento. Com a queda na complexidade das tarefas, o perigo de ocorrer erros durante as operações também diminuem e assim a confiabilidade aumenta.

2.2 Funcionalidade do Produto

A seguir serão apresentadas as principais funcionalidades do produto com uma breve de seu objetivo.

Gerenciar Estoque: contempla as operações necessárias para o funcionamento do estoque, como por exemplo, criar, excluir, inserir, alterar e buscar um produto do estoque.

Gerenciar Acesso: controle no acesso as demais funcionalidade do sistema.

Gerenciar Compras: funcionalidade na qual visa o controle dos produtos comprados pela própria loja.

Retorno Compras: tem como objetivo cuidar da parte relacionada a devolução de produtos da loja à fornecedores em casos como defeito ou envio de produtos errados.

Gerenciar Vendas: visa em gerenciar a parte de vendas efetuadas pela loja.

Devolução de Produtos: visa em controlar a parte de produtos devolvidos pelos clientes após uma compra.

Pagamento: cuida da parte do pagamento escolhido pelo cliente, seja a data do pagamento (à vista ou a prazo) ou a forma de pagamento (em dinheiro ou cartão de crédito).

Catálogo de Produtos Online: Visa em disponibilizar online produtos a venda da loja.

O sistema permitirá o cadastro de clientes para a funcionalidade de Vendas e de Fornecedores para a funcionalidade de Compras, além de ter

2.3 Usuários

Os usuários do sistema serão o gerente e funcionários da loja.

2.4 Ambiente Operacional

Computador com acesso a internet, sem restrições a sistema operacional e hardware. Servidor para armazenar o software com também acesso a internet com um armazenamento interno de no mínimo, 2 Terabytes.

2.5 Restrições de Projeto e Implementação

A única limitação será no espaço de armazenamento, devido a necessidade de armazenamento dos dados por um período de tempo razoável, por isso será necessário backups dos dados e compras de disco rígidos de armazenamento quando necessário. A linguagem utilizada na implementação será o Java, e será utilizado o protocolo TCP/IP para a comunicação dos computadores e servidor.

2.6 Documentação do Usuário

Será necessário apenas um guia de utilização do software.

3 Especificação das Interfaces Externas

3.1 Requisitos de Interface Externa

3.1.1 Interfaces do Usuário

Tela de autenticação, tela de vendas e compras de produtos, devolução de produtos e retorno de compras, além do pagamento.

3.1.2 Interfaces de Hardware

Os computadores serão conectados ao servidor via Internet.

3.1.3 Interfaces de Software

Será utilizado o protocolo TCP/IP para a comunicação entre os computadores.

3.1.4 Interfaces de Comunicação

Será utilizada a arquitetura cliente-servidor, sendo utilizado o cliente "gordo".

4 Requisitos Funcionais

4.1 RF001 <Gerenciar Estoque >

A funcionalidade de Gerenciar Estoque tem como objetivo controlar os produtos cadastrados no sistema mantendo o sistema consistente com o estoque real da loja.

Os dados de entradas serão o produto, via o código identificador e em casos de alteração, também será passado o novo valor para o campo.

Operações básicas: cadastro, remoção, busca e alteração de produtos, verificar a quantidade de um produto, atualizar específicos de um produto, tal como, quantidade, preço e nome.

Os dados de saída será o produto em casos de busca e em casos de inserção, deleção ou edição será um valor booleano informando o sucesso ou não da operação.

4.2 RF002 < Gerenciar Compra >

A funcionalidade de Gerenciar Compra tem como objetivo cuidar dos aspectos relacionados a compras efetuadas pela loja, tal como o cadastro dos produtos comprados no sistema, além do fornecedor de guem foi comprado.

Os dados de entrada desta funcionalidade será o fornecedor e o pedido da compra. O pedido, nada mais é, uma lista contendo os produtos comprados, além da data da compra e o valor total.

Operações básicas: cadastro, remoção, busca e alteração do Fornecedor e do Pedido.

Os dados de saída serão o Fornecedor ou Pedido em casos de buscas, para operações de inserção, deleção ou edição será retornado um valor booleano informação o sucesso da operação.

4.3 RF003 < Retorno Compras >

A funcionalidade de Gerenciar Retorno Compra tem como objetivo de cuidar da parte relacionada a retorno de compras efetuadas pela loja ao fornecedor.

Os dados de entrada será o pedido na qual será retornado.

Operações básicas: busca, cancela e altera Pedido

Dados de saída: O próprio pedido em caso de busca por ele, nas demais operações será retornado o valor booleano informando o sucesso da operação

4.4 RF004 < Gerenciar Acesso >

A funcionalidade de Gerenciar Acesso tem como objetivo de cuidar da parte relacionada ao acesso do sistema e assim não permitir a entrada de invasores ao sistema garantindo segurança aos dados armazenados.

Dados de entrada: Usuário, bem como cpf, nome, login e senha. O usuário pode ser do tipo Gerente ou Funcionário

Operações básicas: verifica, cria, altera, exclui e busca usuários.

Dados de saída: o próprio usuário ao ser realizado uma busca e nas demais operações valor booleano informando o sucesso na operação.

4.5 RF005 < Gerenciar Venda >

A funcionalidade de Venda tem como objetivo controlar as vendas efetuadas pela loja, garantindo que compatibilidade entre os valores do sistema com os valores reais.

Dados de entrada: A venda, bem como, o código da venda, o cliente para quem vendeu, lista de produtos vendidos, valor total de venda.

Operações: recupera Venda, fecha Venda, cancela Venda, altera Venda e altera Venda.

Dados de saída: valor booleano informando o sucesso na operação, exceto no recupera Venda na qual retorna a própria venda.

4.6 RF006 < Gerenciar Pagamento >

A funcionalidade de Gerenciar Pagamento tem como objetivo controlar a parte do pagamento realizado pelo cliente após a venda. Para esta funcionalidade utilizaremos o padrão de projeto State para auxiliar na situação de pagamento.

Dados de entrada: o pagamento, bem como, seu código de identificação, data de vencimento, cliente relacionado e tipo do pagamento.

Operações básicas: gera pagamento, fecha pagamento, busca, altera, cancela e efetua pagamento.

Dados de saída: o próprio pagamento em caso de busca e valor booleano para as demais operações.

4.7 RF007 < Gerenciar Devolução de Produtos >

A funcionalidade de Gerenciar Devolução de Produtos tem como objetivo controlar a parte de devolução de produtos pelo cliente após uma compra.

Dados de entrada: A venda, via o seu código de identificação.

Operações: recupera Venda, cancela Venda e altera Venda.

Dados de saída: a própria Venda para recupera Venda e valor booleano informando o sucesso da operação para as demais operações.

5 Relação dos Requisistos priorizados

Gerenciar Vendas;

Gerenciar Compras;

Gerenciar Estoque;

Pagamento;

Devolução de Produtos;

Retorno Compra;

Gerenciar Usuário;

Gerenciar Clientes;

Autenticar Usuário;

Catálogo Produtos Via Web.

6 Planejamento das Sprints

Sprint	João Otávio	Marco Aurélio	Pedro Barbiero	Raphael Augusto
1 ^a	Gerenciar Usuários	Gerenciar Clientes	Gerenciar Estoque	Catálogo Produtos via Web
2ª	Pagamento e Autenticar Usuário	Gerenciar Vendas e Devolução de Produtos	Retorno de Compras	Compra de Produtos

7 Protótipo de Interfaces

Para a criação das interfaces com o usuário foi utilizada a ferramenta Pencil, disponível em http://pencil.evolus.vn/.

Loja de Cosméticos		
	Usuário: Administrador Senha:	
	Login	

Figura 1. Tela de Login



Figura 2. Tela de Menu Inicial

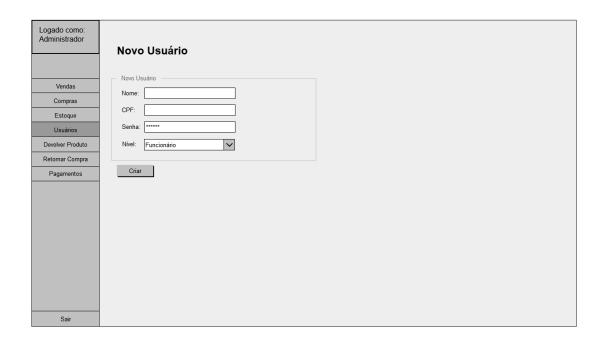


Figura 3. Tela de Criar Usuário

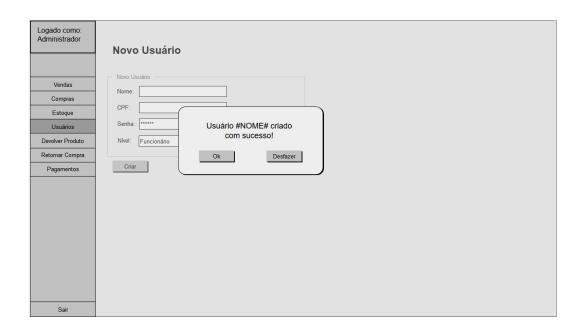


Figura 4. Tela de Confirmar Novo Usuário



Figura 5. Tela Lista Usuários

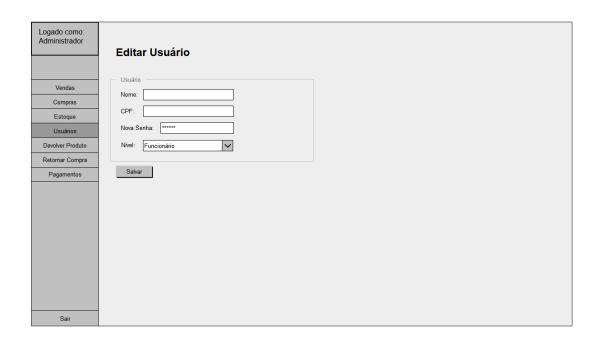


Figura 6. Tela de Editar Usuário



Figura 7. Tela Vendas

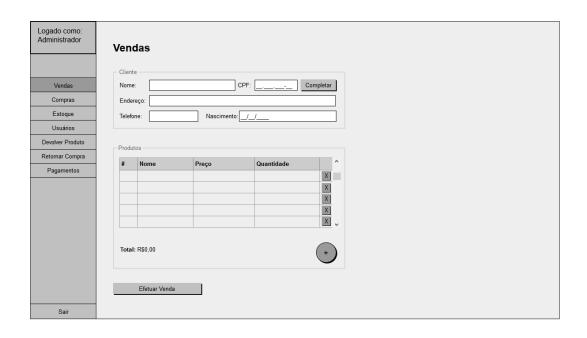


Figura 8. Tela de Cadastro de Vendas

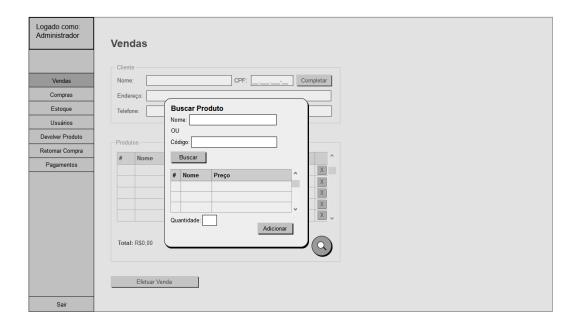


Figura 9. Tela de Buscar Produto

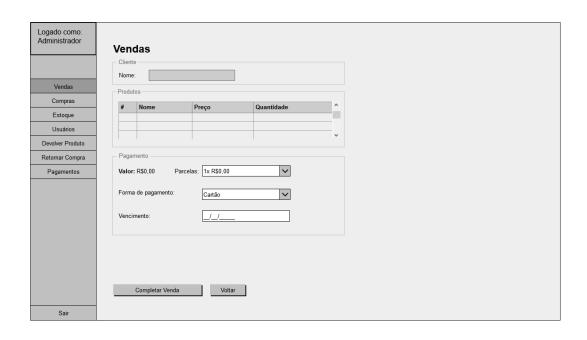


Figura 10. Tela de Escolha de Pagamento

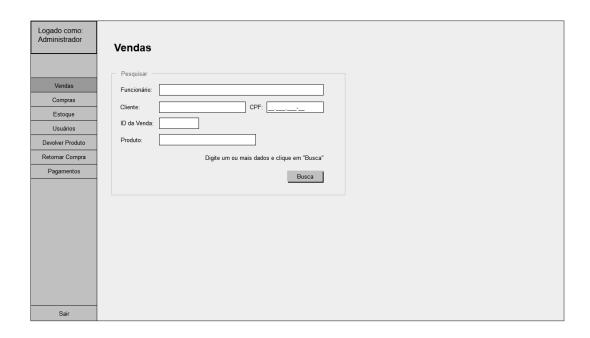


Figura 11. Tela Consulta Vendas

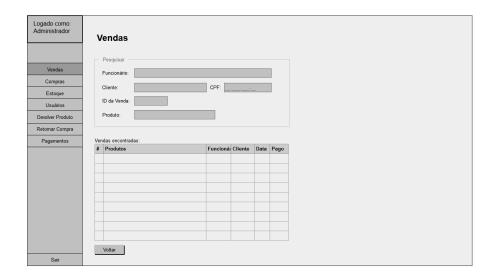


Figura 12. Tela Consulta Vendas com resultados

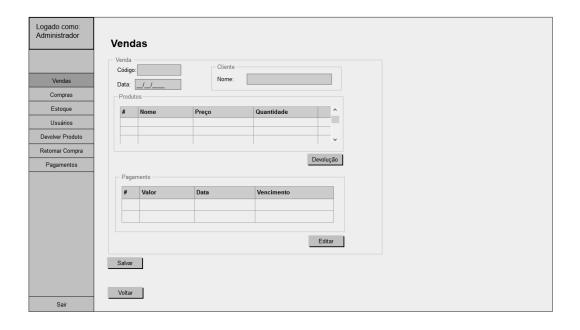


Figura 13. Tela Venda detalhada



Figura 14. Tela de Busca Pagamento

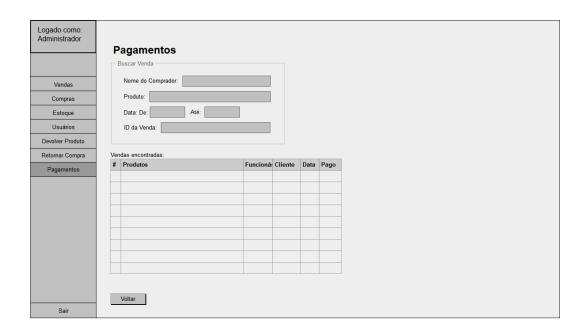


Figura 15. Tela de Vendas encontradas a partir do Pagamento



Figura 16. Detalhes das Vendas relacionadas ao Pagamento

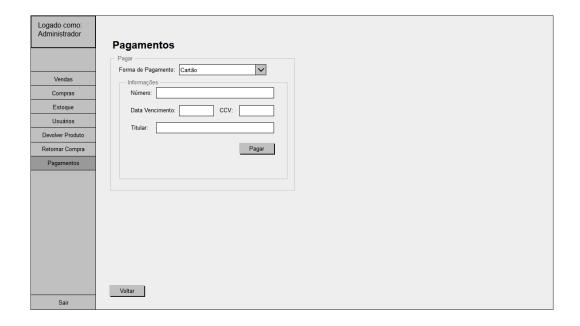


Figura 17. Tela de Opções de Pagamento

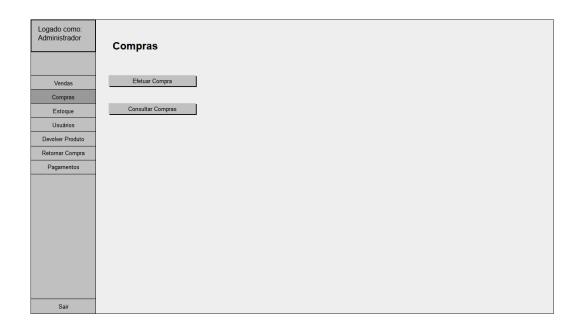


Figura 18. Tela de Compras

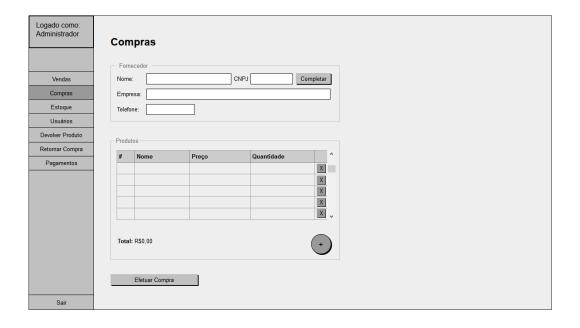


Figura 19. Tela de Cadastro de Compras

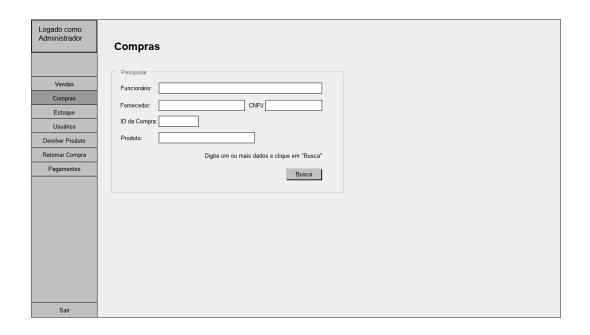


Figura 20. Tela de Consulta de Compras

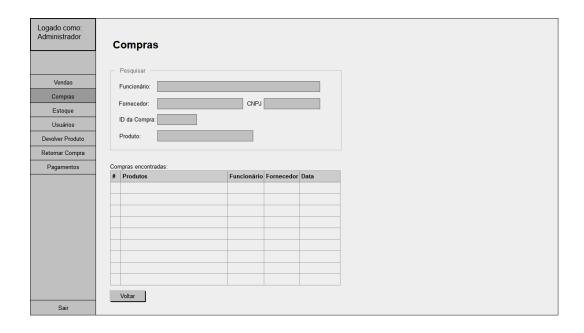


Figura 21. Tela de Resultados em Compras



Figura 22. Tela de Estoque

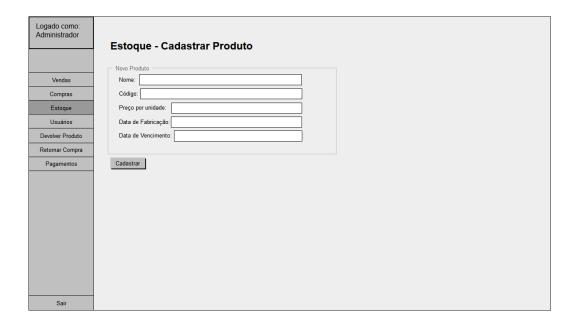


Figura 23. Tela de Cadastro de Produtos

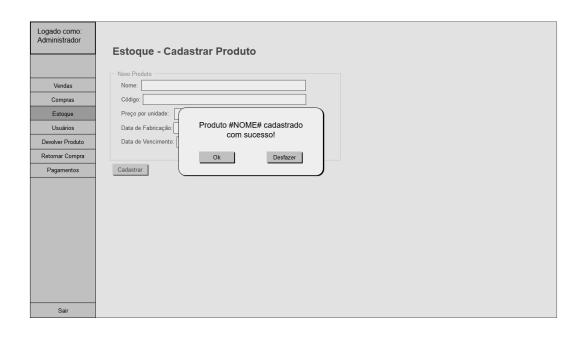


Figura 24. Tela de Confirmação de Novo Produto



Figura 25. Tela de Busca de Produto

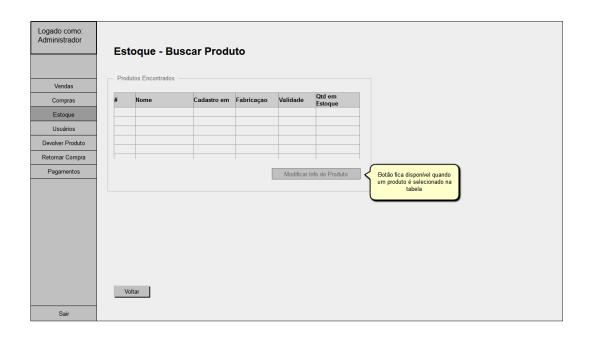


Figura 26. Tela de Resultados do Busca Produto

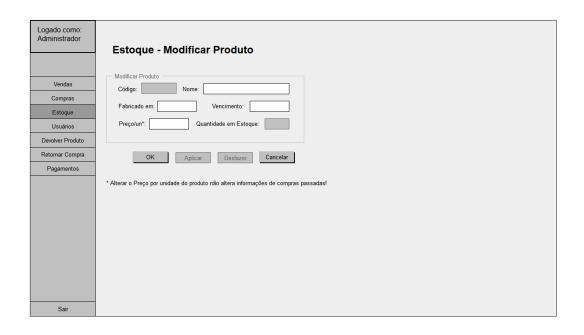


Figura 27. Tela de Alterar Produto

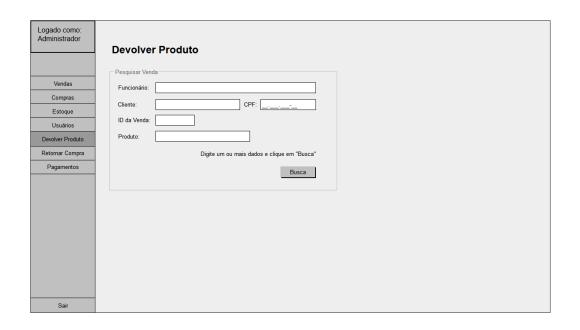


Figura 28. Tela de Devolver Produto

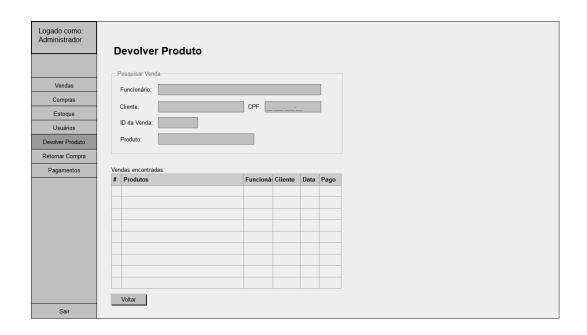


Figura 29. Tela de Vendas encontradas para haver a devolução de produtos.

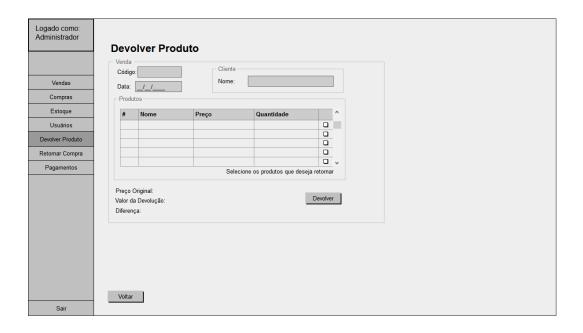


Figura 30. Tela de escolha de produtos devolvidos

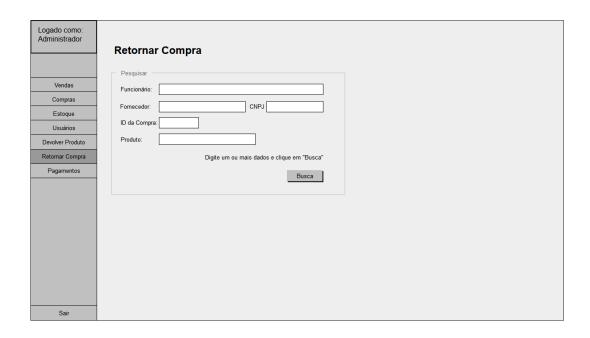


Figura 31. Tela de Retorno de Compras

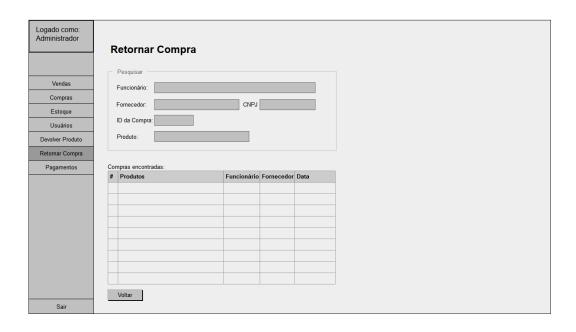


Figura 32. Tela de Resultados para Retorno de Compras

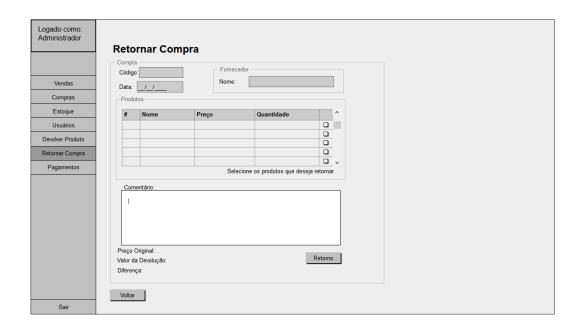


Figura 33. Tela de Compra a Retornar