

ENTREGA 2

- Matriz de rastreabilidade de requisitos

Requisito	Funcionalidade	Descrição
BN1, BN2	F1, F2	Cadastro de usuários e login, essencial para a interação no aplicativo.
BN2	F3	Gerenciamento de perfil e segurança de conta.
BN1, BN2	F4, F5	Criação e gerenciamento de projetos sociais, que são o núcleo do aplicativo.
BN1	F6	Convite de voluntários, facilitando o engajamento e participação em projetos.
BN2	F7, F8	Gerenciamento de eventos dentro de projetos, crucial para a operacionalização das atividades.
BN1, BN2	F9	Inserção de fotos para documentação e promoção dos eventos e projetos.
BN1	F10, F11	Comunicação entre usuários para organização e discussão de projetos e eventos.
BN1	F12	Notificações para voluntários, aumentando a eficácia na comunicação de novas oportunidades.
BN2	F13	Possibilidade de comentar e avaliar projetos, fornecendo feedback e engajamento contínuo.

- Casos de Uso descritivos

Caso de Uso 1: Cadastro de Usuário

Atores: Voluntário, Host do Projeto Social, ONG

Pré-condições: Nenhuma

Fluxo Principal:

1. O usuário acessa a página de cadastro no aplicativo.
2. O usuário insere os dados requeridos: nome, telefone, e-mail, senha, e para ONGs, o nome da ONG e endereço completo.
3. O sistema valida os dados e verifica se o e-mail já está cadastrado.
4. Se os dados estiverem corretos e o e-mail não cadastrado, o sistema cria a conta.
5. O sistema envia um e-mail de confirmação ao usuário.
6. O usuário confirma o e-mail através do link enviado.
7. O sistema confirma o cadastro e permite o acesso ao aplicativo.

Fluxo Alternativo:

Em qualquer etapa, se os dados forem inválidos ou o e-mail já estiver cadastrado, o sistema informa o usuário e solicita a correção.

Pós-condições:

O usuário está cadastrado no sistema e pode acessar sua conta.

Caso de Uso 2: Criação de Projetos Sociais

Atores: Host do Projeto Social, ONG

Pré-condições: Usuário deve estar logado e autenticado como Host ou ONG.

Fluxo Principal:

1. O usuário seleciona a opção "Criar Novo Projeto".
2. O usuário preenche os detalhes do projeto: nome, descrição, data de início, data de término, status, endereço completo, cidade, e UF.
3. O sistema valida as informações.
4. O sistema registra o projeto e exibe uma confirmação.
5. O usuário pode agora convidar voluntários ou adicionar eventos ao projeto.

Fluxo Alternativo:

Se as informações forem inválidas, o sistema solicita correções.

Pós-condições:

O projeto social é criado e disponível para gestão no aplicativo.

Caso de Uso 3: Gerenciamento de Eventos em Projeto

Atores: Host do Projeto Social, ONG

Pré-condições: Usuário deve estar logado, deve existir um projeto ativo.

Fluxo Principal:

1. O usuário acessa o projeto ativo.
2. O usuário seleciona "Adicionar Evento" dentro do projeto.
3. O usuário insere os detalhes do evento: data/horário, descrição, e associa voluntários.
4. O sistema valida os dados do evento.
5. O sistema registra o evento dentro do projeto.
6. O sistema notifica os voluntários associados sobre o novo evento.

Fluxo Alternativo:

Se os dados estiverem inválidos, o sistema solicita correções.

Pós-condições:

O evento é adicionado ao projeto, e os voluntários associados são notificados.

Caso de Uso 4: Avaliação de Projetos

Atores: Voluntário

Pré-condições: Usuário deve estar logado e ter participado de um projeto.

Fluxo Principal:

1. Após a conclusão de um evento ou projeto, o voluntário acessa a página do projeto.
2. O voluntário seleciona a opção "Avaliar Projeto".
3. O voluntário preenche a avaliação, incluindo comentários e uma pontuação.
4. O sistema registra a avaliação.
5. O sistema atualiza a visibilidade da avaliação para outros usuários e para o host/ONG.

Fluxo Alternativo:

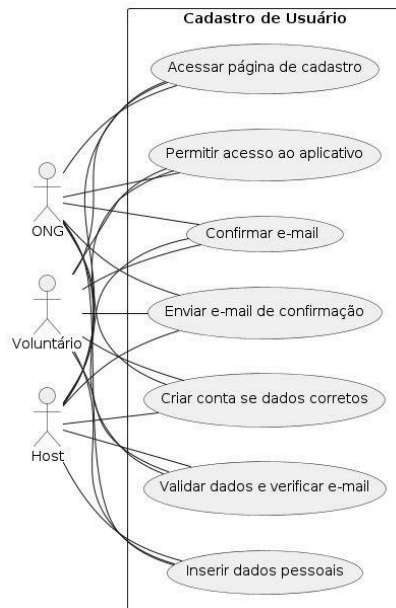
Nenhum.

Pós-condições:

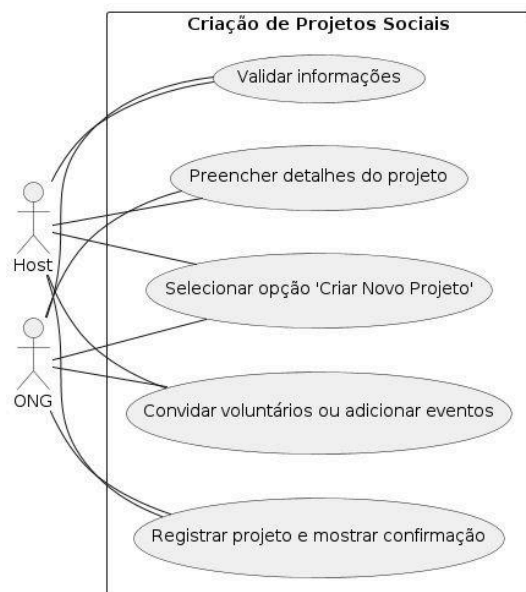
A avaliação do voluntário é registrada e visível para o host do projeto e outros voluntários.

- Diagramas de Caso de Uso dos Requisitos priorizado

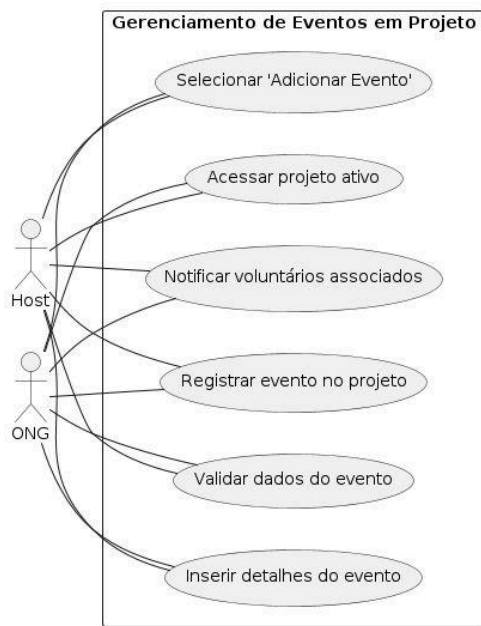
Caso de Uso 1



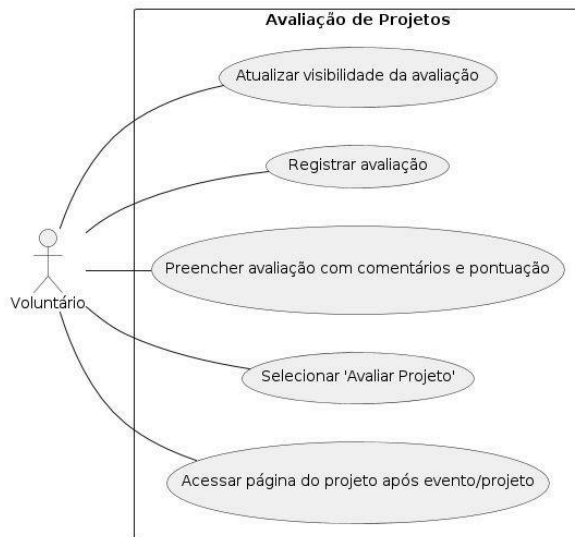
Caso de Uso 2



Caso de Uso 3



Caso de Uso 4



- **Projeto de Interface do Usuário dos Requisitos priorizados**

Página de Cadastro e Login

Descrição: Tela inicial para cadastro e login. Usuários podem alternar entre abas de "Cadastro" e "Login". Os campos de entrada são claros com validação para garantir a integridade dos dados.

Elementos chave:

- Campos de texto para nome, e-mail, telefone, senha (e endereço completo para ONGs).
- Botões de ação para "Cadastrar" e "Entrar".
- Link para recuperação de senha.
- Mensagens de erro/sucesso visíveis.

Dashboard Principal

Descrição: Após o login, o usuário é levado ao dashboard, que apresenta uma visão geral das funcionalidades disponíveis, como projetos recentes, convites e notificações.

Elementos chave:

- Menu lateral para navegação rápida entre diferentes seções (Projetos, Eventos, Mensagens).
- Área central mostrando projetos em andamento ou sugestões de novos projetos.
- Ícones ou miniaturas para acesso rápido às funcionalidades principais.

Criação e Gestão de Projetos

Descrição: Interface para criação e edição de projetos sociais, permitindo aos usuários inserir detalhes e gerenciar o projeto.

Elementos chave:

- Formulários para entrada de nome do projeto, descrição, datas de início e fim, status, e localização.
- Botões para "Salvar" projeto e "Cancelar".
- Opções para adicionar e gerenciar eventos dentro do projeto.
- Função de exclusão de projeto com confirmação para evitar remoções acidentais.

Tela de Convites e Gestão de Voluntários

Descrição: Página para convidar voluntários para projetos e gerenciar sua participação.

Elementos chave:

- Campo de busca para adicionar voluntários por e-mail ou nome.
- Lista de voluntários já adicionados com opções para editar ou remover participantes.
- Notificações automáticas quando um voluntário aceita o convite.

Painel de Eventos

Descrição: Seção para criar e visualizar eventos associados a projetos, permitindo adicionar detalhes como data, hora, descrição e voluntários envolvidos.

Elementos chave:

- Calendário para seleção de datas.
- Formulário para detalhes do evento.
- Lista de voluntários com opção para selecionar participantes para o evento.

Funcionalidade de Mensagens

Descrição: Sistema de mensagens para comunicação entre voluntários, hosts e ONGs dentro do aplicativo.

Elementos chave:

- Interface de chat similar a aplicativos populares de mensagens.
- Opções para enviar fotos e documentos.
- Histórico de mensagens organizado por projeto.

Feedback e Avaliação de Projetos

Descrição: Funcionalidade para avaliar projetos e eventos, permitindo que voluntários deixem feedback.

Elementos chave:

- Formulário de avaliação com sistema de estrelas ou pontuação numérica.
- Campo de texto para comentários detalhados.
- Visualizações de feedbacks anteriores.