# DESAFIO PICPAY



## **OBJETIVO**

Este documento tem como finalidade documentar os processos, tecnologias e estruturas do *Desafio Back-end PicPay.* 



## **TECNOLOGIAS**

### Linguagem

PHP 7.3

#### **Framework**

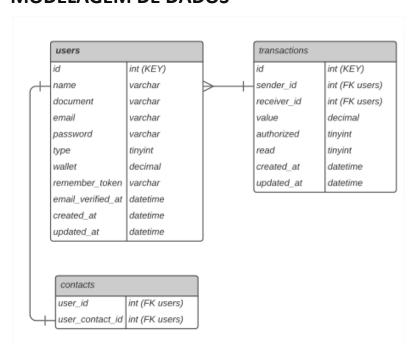
Laravel 7.2

#### **Banco de Dados**

MySQL 8.0



## **MODELAGEM DE DADOS**



#### users

Tabela com os usuários cadastrados no sistema. Contém informações de login, documento (CPF/CNPJ), tipo (padrão ou lojista) e carteira.

#### transactions

Tabela que armazena as transações realizadas. Contém o id do usuário que enviou e do que recebeu, data, valor e se a mesma foi autorizada e lida.

#### contacts

tabela *many-to-many* que tem o objetivo que vincular os usuários entre si (contatos para fazer a transferência).



## **DO SISTEMA**

O sistema consiste em uma rotina básica de transferências de dinheiro entre usuários:

#### 1. Tipos de Usuário

- Usuário Padrão (1): Recebe e efetua transações.
- Usuário Lojista (2): Apenas recebe transações.
- As informações de e-mail e CPF/CNPJ são únicas no sistema.
- Como os requisitos do desafio carecia de detalhes sobre como o tipo do usuário é atribuído, coloquei uma opção no cadastre-se.

#### 2. Vínculos de Usuário

- Um usuário pode ter vários outros vinculados como contato em seu conta, a fim de realizar transações.
- Para vincular um novo contato, o mesmo precisa ter uma conta no sistema
- O fluxo de vinculação de um usuário se dá através do documento, que pode ser CPF ou CNPJ.

#### 3. Transferências

- Apenas usuários padrão enviam transferências (tipo 1).
- Visando testar a usabilidade, usuário iniciam com R\$ 300 na carteira.
- Só é possível efetuar as transferências entre os contatos salvos.
- O valor da transferência não pode ser maior que o saldo da carteira.
- Caso a transferência não seja autorizada, a mesma fica salva para fins de registro com o status de não autorizada, mas não faz movimentação financeira.



## **CONSIDERAÇÕES**

A nomenclatura de banco de dados, variáveis e comentários está em inglês, visando a universalidade do código.