

DOCUMENTO DE DEFINIÇÃO DO ESCOPO (EAP)

1. CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, que são descritos a seguir.

1.1. IDENTIFICAÇÃO DOS REQUISITOS

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir: [nome da subseção, identificador do requisito]

Por exemplo, o requisito funcional [Incluir Usuário.RF016] deve estar descrito em uma subseção chamada “Incluir Usuário”, em um bloco identificado pelo número [RF016]. Já o requisito não-funcional [Confiabilidade.NF008] deve estar descrito na seção de requisitos não-funcionais de Confiabilidade, em um bloco identificado por [NF008]. Os requisitos devem ser identificados com um identificador único.

A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

Cada requisito deve fazer referência a uma regra de negócio [RN001].

1.2. PROPRIEDADES 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 podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

2. DESCRIÇÃO GERAL DO PROJETO:

Um texto com em média dois parágrafos com a descrição básica do projeto, os objetivos, qual o problema e a solução que será apresentada, qual o tipo de negócio, se haverá mudança na forma como este será gerenciado.

3. REGRAS DE NEGÓCIO

Estas regras de negócio foram elencadas utilizando a técnica de levantamento orientado a **ponto de vista** e **etnografia**, observando e estudando outros aplicativos de bancos virtuais, observando suas funcionalidades básicas e objetivando aplica-las.

[RN01] Sacar dinheiro.

Simular a operação de saque em um caixa eletrônico ou convencional.

[RN02] Depositar dinheiro

Simular a operação de depósito de dinheiro em um caixa eletrônico ou convencional.

[RN03] Linguagem de Programação

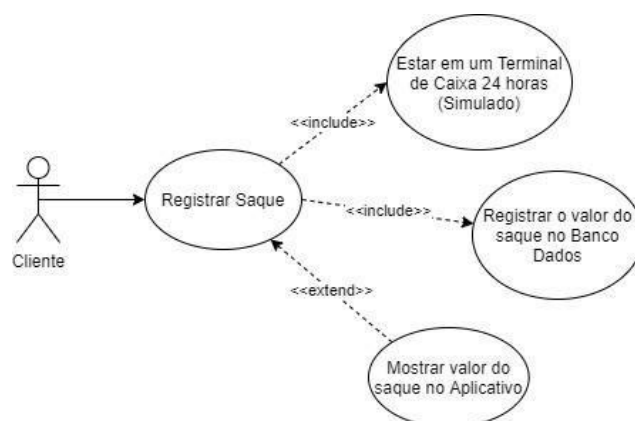
Como o sistema envolve dinheiro, a linguagem deve ser compatível com as APIs do Banco Central do Brasil, como o sistema de PIX.

4. REQUISITOS FUNCIONAIS (CASOS DE USO)

3.1. [RF001] REGISTRAR SAQUE.

Prioridade: (x) Essencial () Importante () Desejável

O sistema deve registrar no banco de dados as operações de saque realizadas em um dispositivo de banco 24 horas, por simulação.

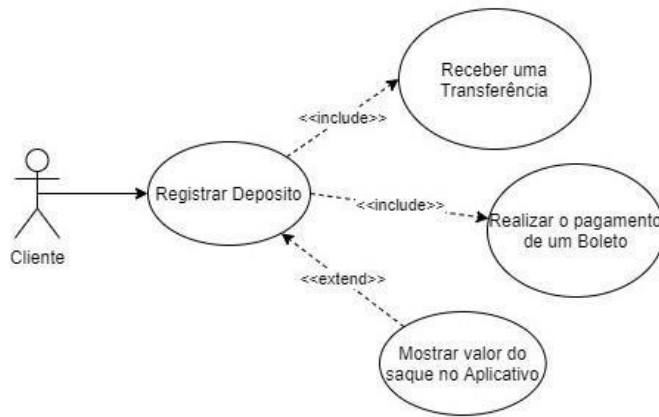


Atende as regras [RN01].

3.2. [RF002] REGISTRAR DEPÓSITO.

Prioridade: (x) Essencial () Importante () Desejável

O sistema deve registrar no banco de dados as operações de depósito realizadas através de uma eventual transferência ou pagamento de um boleto.



Atende as regras [RN02].

4. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

4.1. [NF001] LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

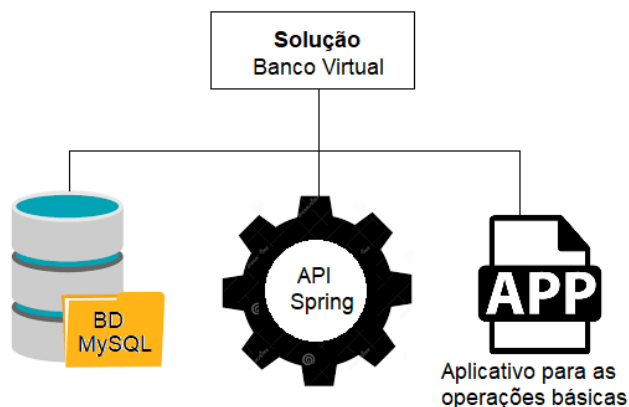
As linguagens de programação utilizadas no desenvolvimento deste projeto são: Back-End Java (Ecossistema Spring), Front-End HTML, CSS, JavaScript, Mobile: Java (Android Studio).

Atende as regras [RN03].

4.2. [NF002] SERVIDORES

Os servidores utilizados neste projeto são: Apache-tomcat-8.5.24.

Atende as regras [RN03].



4.3. [NF003] SERVIÇO DE APLICATIVO AZURE + PLAYSTORE

O banco de dados ficará hospedado no serviço de SQL (MySQL) da Azure e a API BackEnd no serviço de aplicativos em máquina virtual Linux com suporte a Java Spring.

O Aplicativo ficará disponível na PlayStore.

Atende as regras [RN03].

5. ORÇAMENTO

Custos diretos						
Requisito	Descrição da atividade	Tempo	Profissional	Hora R\$		Subtotal
RF001	Programação	4	1	R\$	25,00	R\$ 100,00
RF002	Programação	4	1	R\$	25,00	R\$ 100,00
NF002	Implantação	3	1	R\$	20,00	R\$ 60,00
	Documentação	3	1	R\$	20,00	R\$ 60,00
Total						R\$ 320,00

Custo indireto				
Requisito	Descrição	Mensalidade		Subtotal
NF003	Serviço de Nuvem	R\$	30,00	12 R\$ 360,00
NF003	Serviço de Aplicativo	R\$	15,00	12 R\$ 180,00
Total				R\$ 540,00