

Documentação do sistema

Sumário

[Dados gerais. 3](#_Toc89510782)

[Benefícios esperados do processo 4](#_Toc89510783)

[Diagrama do processo To-Be 5](#_Toc89510784)

[Detalhes do processo To-Be 6](#_Toc89510785)

[Relação de Tecnologias utilizadas 8](#_Toc89510786)

[Versão 1.0 do website 8](#_Toc89510787)

[Versão 2.0 do website 8](#_Toc89510788)

[Documentação do código fonte e links 9](#_Toc89510789)

[código fonte 9](#_Toc89510790)

[Website Hospedado 9](#_Toc89510791)

**Dados gerais**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tópico** | **Descrição** |
| Cliente | Game mania |
| Projeto | E-commerce |
| Processo associado | Venda digital e repaginação das redes sociais |
| Desenvolvedor responsável | Melquisedec Cruz dos Santos |
| Revisor | Jansen Killinger Cara |

**Histórico de revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 03/12/2021 | V001 | Elaboração do documento | Melquisedec S. |
| 04/12/2021 | V002 | Revisão do Documento | Melquisedec S. |

**A empresa**

## Venda de artigos gamers.

Uma empresa sólida, versátil, resiliente e com uma história de 21 anos de

tradição oferecendo produtos de qualidade com garantia de procedência e excelência no atendimento, essa é a melhor definição para descrever a Game mania, uma das principais importadoras e distribuidora de jogos eletrônicos e artigos gamers, sempre dedicando se ao fornecimento confiável de seus produtos, nacionais e importados.

Consagrada no mundo gamer, a empresa mantém seu centro de distribuição em local estratégico que consegue atender seus clientes de forma rápida e segura dentro das mais rigorosas normas e procedimentos do segmento, localizada no coração de São Paulo.

**Objetivo**

Criar um processo que possibilite a venda de games online e aumente o alcance de novos clientes.

**Processo as-is (processo atual)**

Hoje todas as vendas são feitas presencialmente, além disso, a demonstração de itens é feita pelas redes sociais.

**Processo To-Be (BPMN)**

## Benefícios esperados do processo

O processo será feito através de uma aplicação Web, sendo disponibilizado todo o catálogo de produtos. Os itens serão divididos em categorias, sendo elas:

* Clássicos
* PC Gamer
* Portáteis
* Playstation
* Xbox
* Acessórios

Será construido um sistema de login, itens salvos e carrinho. Onde o cliente poderá entrar com sua senha, salvar os itens que deseja e comprar os itens selecionados. Além disso, a comunicação com o cliente será facilitada, ele terá todos os dados referentes à loja, endereço físico, das redes sociais e mídias de contato.

Documentação do sistema

**Protheus x Fluig Rastreio Entrega de Carga**

# Diagrama do processo To-Be

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente**

# Detalhes do processo To-Be

1. **(Início)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Processo** | **Código** | A1 |
| **Nome** | Itens no carrinho |
| **Instruções** | Processo iniciado a partir da interação do cliente com o sistema, interagindo com o botão de “salvar”.  Nesse momento o Cliente deve receber uma notificação que o item em questão foi salvo no carrinho, além disso, o ícone referente deve contar quantos itens estão no carrinho atual.  Ao clicar no ícone de carrinho, será exibido uma lista de todos os itens selecionados e também a soma total do pedido. |
| **Categoria** | Interação com o cliente. |
| **Regras de negócio** | Salvar os dados referentes ao pedido em um banco de dados (Implementação futura). |

1. **Sistema de login**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Atividade** | **Código** | **A2** |
| **Nome** | **Login de usuário** |
| **Instruções** | Nessa atividade o usuário deverá clicar no ícone de login no menu.  Feito iss deverá aparecer um modal com um formulário solicitando nome de usuário e senha, ao preencher o usuário será redirecionado a página inicial.  Após isso será mostrada uma mensagem de boas vindas com o nome informado fixa no Header do site. |
| **Categoria** | Interação com o cliente. |
| **Regras de Negócio** | Salvar os dados referentes ao login e senha em um banco de dados (Implementação futura). |

1. **Itens salvos**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Atividade** | **Código** | **A3** |
| **Nome** | **Itens favoritados** |
| **Instruções** | Processo iniciado a partir da interação do cliente com o sistema, interagindo com o botão de “salvar”.  Nesse momento o Cliente deve receber uma notificação que o item em questão foi salvo, além disso, o ícone referente deve contar quantos itens estão salvos.  Ao clicar no ícone de itens salvos, o usuário será direcionado a um catálogo dos itens que ele salvou, tendo a opção de compra. |
| **Categoria** | Interação com o cliente. |
| **Regras de Negócio** | Salvar os dados referentes ao login e senha em um banco de dados (Implementação futura). |

# Relação de Tecnologias utilizadas

## Versão 1.0 do website

* HTML - Responsável por toda estruturação do site.
* CSS – Responsável pela estilização.
* Javascript – Responsável pelo funcionamento das interações com o cliente, como sistema de login, carrinho e itens salvos.
* Bootstrap – Responsável por implementações mais avançadas, como o Carousel de imagens, modais etc.

## Versão 2.0 do website

* Angular – Responsável pelo ecossistema da aplicação.
* HTML - Responsável por toda estruturação do site.
* CSS – Responsável pela estilização.
* Javascript – Responsável pelo funcionamento das interações com o cliente, como sistema de login, carrinho e itens salvos.
* Bootstrap – Responsável por implementações mais avançadas, como o Carousel de imagens, modais etc.

# Documentação do código fonte e links

## código fonte

* Versão 1.0 – [***Clique aqui***](https://github.com/MelqSantos/Game-mania)
* Versão 2.0 – [***Clique aqui***](https://github.com/MelqSantos/GameMania_Angular)

## Website Hospedado

* Game mania V1.0 –***[Clique aqui](https://gamemania.vercel.app/)***
* Game mania V2.0 – [***Clique aqui***](https://gamemaniav2.vercel.app/)