

2a. Entrega versão 1

Atílio Gabriello

11921BCC036

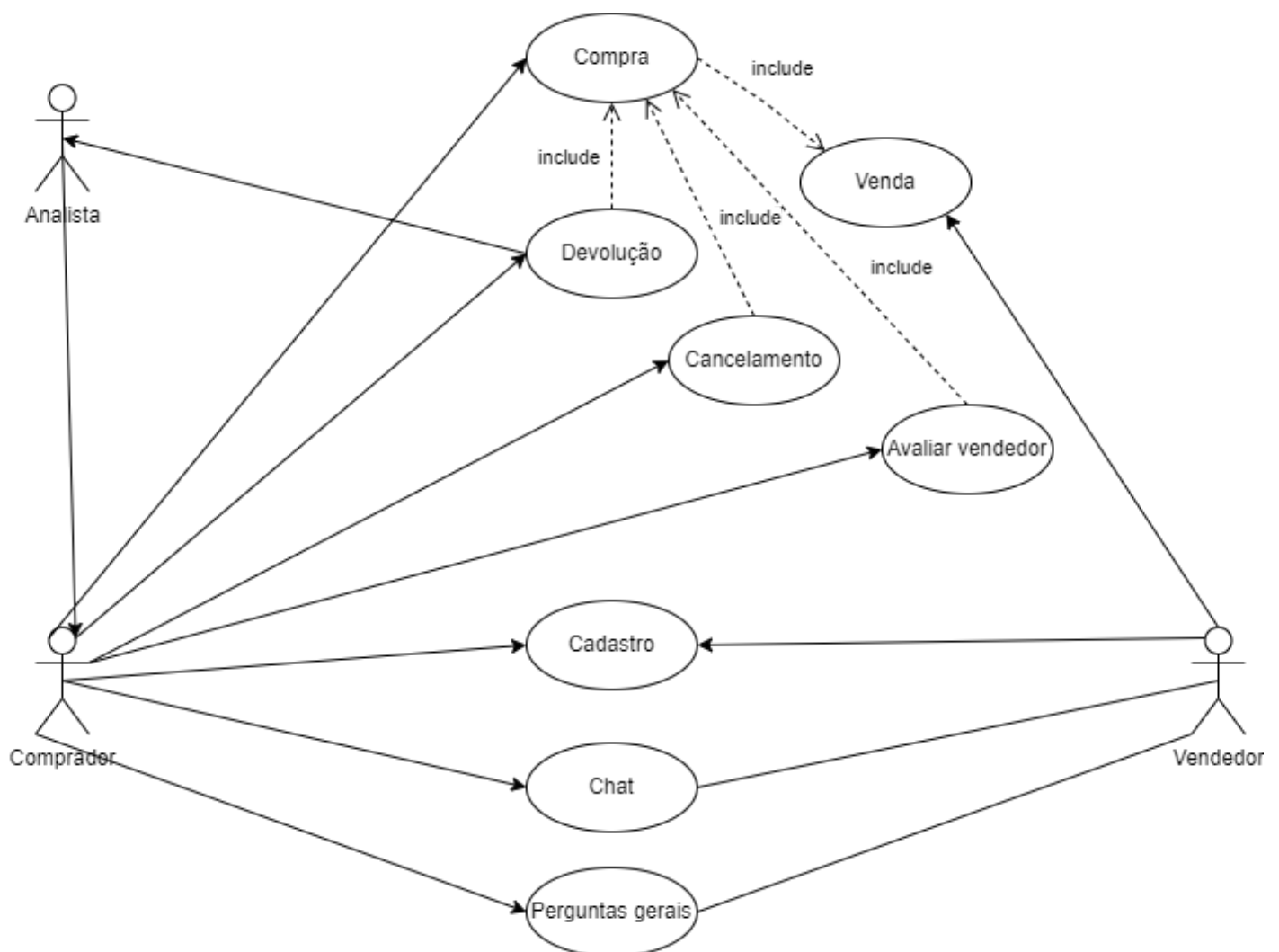
Guilherme Nascimento Leite

11921BCC018

Mudanças realizadas:

O sistema se trata de uma aplicação tanto web como para ambas as plataformas mobile. Para monetizar a mesma faríamos o uso de anúncios que aparecem enquanto o usuário navega, assim como venda de tráfego pago.

O sistema como um todo foi inspirado em grande parte do mercado livre, sendo essas inspirações as seguintes: Sistema seguro ao vendedor e comprador para evitar fraudes de ambos os lados, Sistema rígido de cadastro para garantir a veracidade das contas, sistema de devolução justo para ambos os lados da compra.



Acompanhar pedido	
Objetivo	Permitir que compradores acompanhem uma compra feita.
Condições	O comprador deve estar logado em sua conta e ter alguma compra em andamento.
Final de uma operação bem sucedida	O comprador tem a informação do status de sua compra.
Final de uma operação mal sucedida	O comprador não tem nenhuma informação.
Atores	Comprador e Sistema.
Main Flow	Ação
	1. O comprador logado vai até o campo “acompanhar pedidos”.
	2. O comprador seleciona o pedido que deseja acompanhar.
	3. O sistema mostra em que etapa da compra o pedido está, sendo elas: “Aguardando pagamento”, “Em separação”, “Enviado” e “Previsão de entrega” (Que diz a data mais provável para recebimento do pedido).
Extensões	Ações ramificadas
	2.1. O comprador não possui nenhum pedido em andamento.
	2.2. O setor “Acompanhar pedidos” estará vazio.

Requisitos de sistema:

Requisitos	Descrição
Funcionais	
Comprar	Permitir que um comprador compre um celular usado.
Vender	Permitir que um vendedor anuncie um celular usado para venda.
Cadastrar	Permitir que um usuário se cadastre no sistema.
Devolver	Permitir que um comprador devolva um celular após ter realizado a compra caso tenha uma causa plausível para tal.

Cancelar	Permitir que o comprador cancele a compra antes do prazo previsto.
Chat	Permitir que comprador e vendedor se comuniquem.
Avaliar vendedor	Permitir que comprador avalie vendedor após ter realizado uma compra.
Perguntas gerais	Permitir que o vendedor publique dúvidas sobre o anúncio.
Acompanhar pedido	Permitir que comprador tenha acesso ao status de sua compra.

Não-Funcionais	
Amigável	Interface intuitiva e de fácil utilização pelo usuário.
Linguagem	Spring para Web e Kotlin para mobile.
Banco de dados	PostgreSQL.
Conexão	É necessário que o usuário esteja conectado a uma rede para usufruir dos requisitos funcionais do sistema.
Plataforma	Será desenvolvida para os sistemas mobiles e para web.
Tratamento de erros	Será utilizado um banco para armazenar os logs de erro para que os mesmos possam ser analisados e tratados no futuro.
Segurança de dados	Tráfego de dados importantes por meio de uma API Token.
Desempenho	Transações e tempo de resposta rápidos.