

E-COMMERCE

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE PROJETO III

4N

**PALOMA RODRIGUES ROCHA
ROBERT PRADO LOBATO CAVALCANTE
JOAO HENRIQUE DA SILVA ARRUDA**

SÃO PAULO

04/2014

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Protótipos	1
Figura 2 – Diagrama de Classes Baixo-Nível	3
Figura 3 – Diagrama de Classes Auto-Nível	4
Figura 4 – Diagrama de Casos de Uso	5
Figura 5 – Diagrama de Sequência Login	5
Figura 6 – Diagrama de Sequência Search Product	6
Figura 7 – Diagrama de Sequência Choose Product	6
Figura 8 – Diagrama de Sequência Buy Product.....	7
Figura 9 – Diagrama de Sequência Logout	7
Figura 10 – Diagrama de Componentes	8
Figura 11 – Diagrama de Pacotes	8
Figura 12 – Diagrama de Modelo.....	9
Figura 13 – Diagrama de Atividades	10
Figura 14 – Diagrama de Deployment	11

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Interfaces Externas.....	9
Tabela 2 – Interfaces Internas.....	9

SUMÁRIO

1	Cenário	1
1.1	História de Usuário	1
1.2	Critérios de Aceitação	1
1.3	Protótipo	1
1.4	Requisitos Funcionais	2
1.5	Requisitos Não Funcionais.....	2
1.6	Drivers arquiteturais	2
2	Visão Lógica	3
3	Visão de Implementação	8
3.1	Definição das Interfaces Externas	9
3.2	Definição das Interfaces Internas	9
4	Visão de Processos.....	10
5	Visão de Implantação.....	11

1 Cenário

1.1 História de Usuário

- **Eu como** consumidor **preciso** comprar o produto da loja **para** poder utilizá-lo em casa.

1.2 Critérios de Aceitação

- Considero esta história atendida se:
 - for possível buscar um produto por nome,
 - for mostrado foto, preço e descrição do produto.
 - for possível comprar um produto informando o local de entrega e a forma de pagamento.
 - a forma de pagamento é um boleto ou um botão para acessar o site do banco do cliente.

1.3 Protótipo

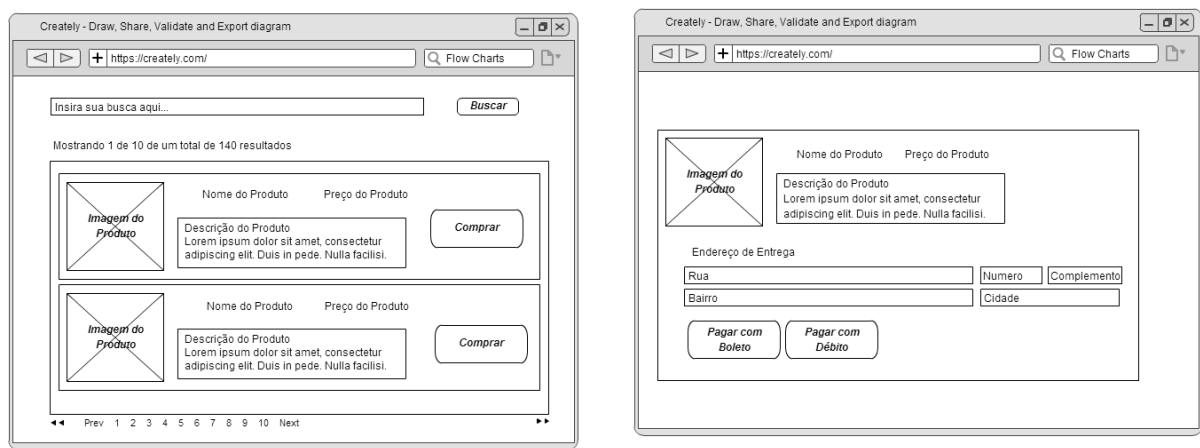


Figura 1 – Protótipos

1.4 Requisitos Funcionais

- Buscar produtos
- Listar produtos com suas características (foto, descrição e preço)
- Definir local de entrega e forma de pagamento
- Comprar produto através de boleto ou acesso ao banco

1.5 Requisitos Não Funcionais

- **Requisito não funcional: Disponibilidade e Performance**

O sistema deve ser pensado para ter disponibilidade de 95% e suportar 100 usuários simultâneos e tempo de resposta de 4 segundos.

- **Requisito não funcional: Usabilidade**

Usuários sem nenhum treinamento devem conseguir comprar um produto com no máximo três cliques.

- **Requisito não funcional: Segurança**

O usuário deve se sentir seguro para efetuar compras.

1.6 Drivers arquiteturais

2 Visão Lógica

Figura 2 – Diagrama de Classes Baixo-Nível

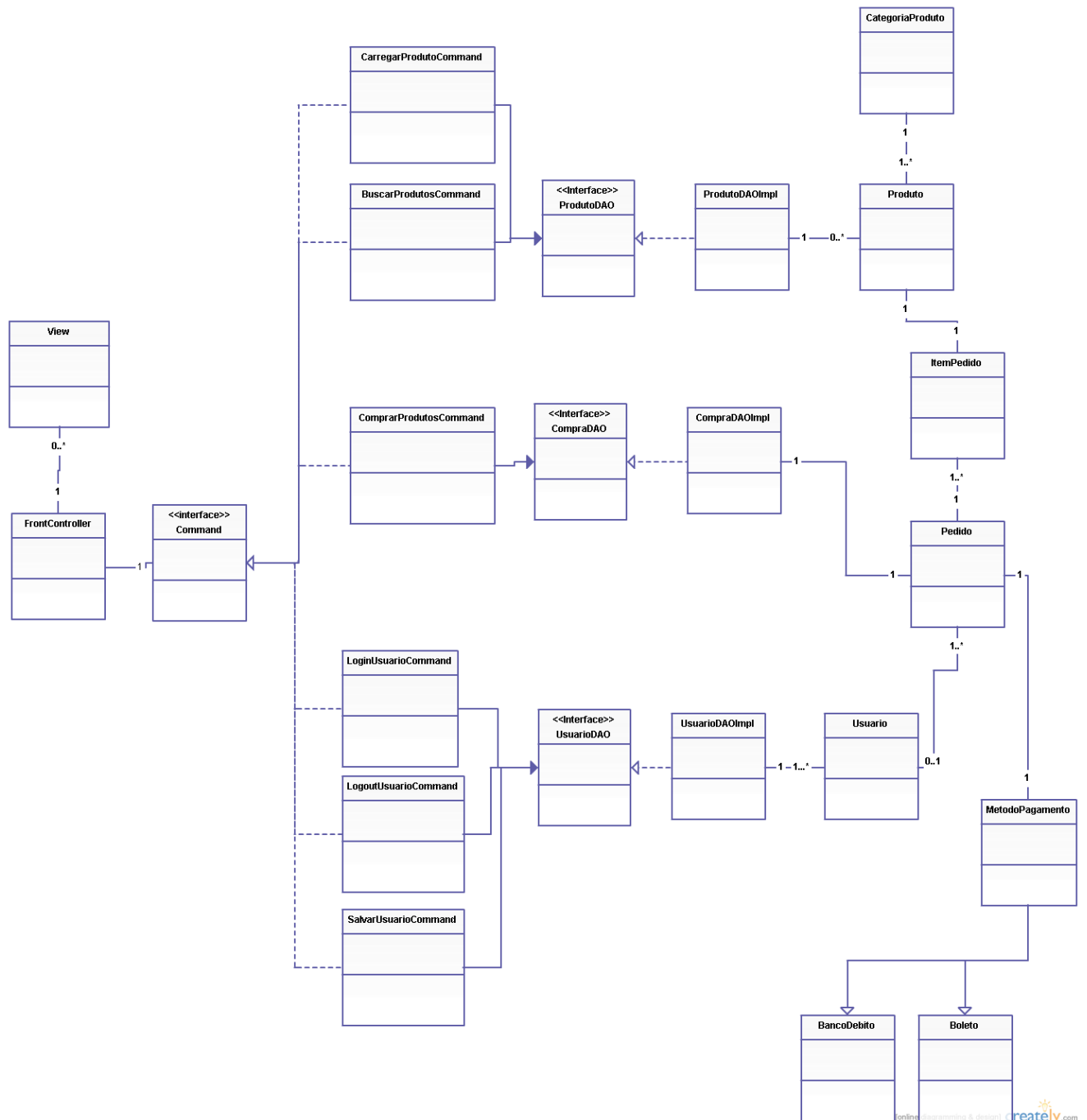


Figura 3 – Diagrama de Classes Auto-Nível

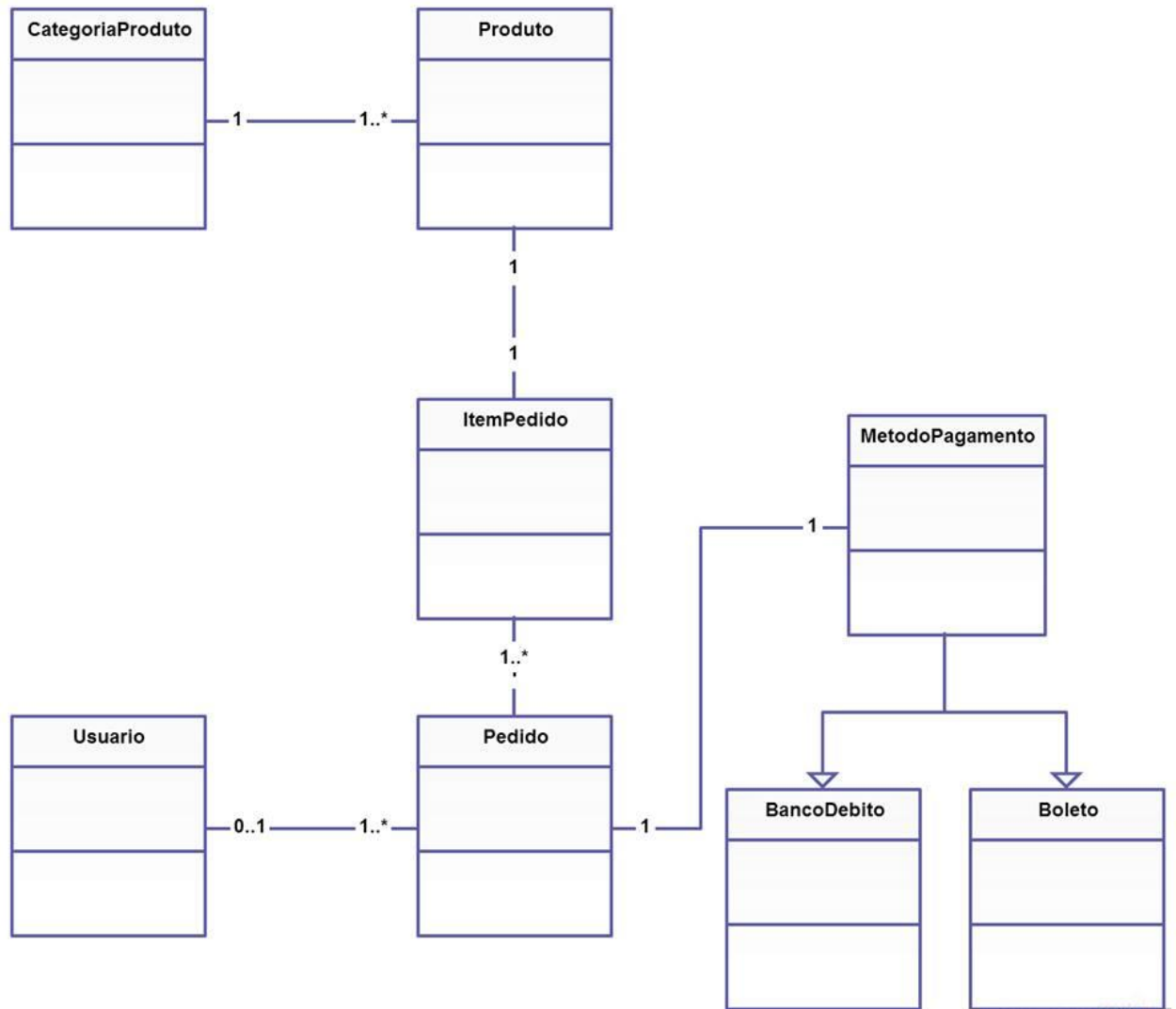


Figura 4 – Diagrama de Casos de Uso

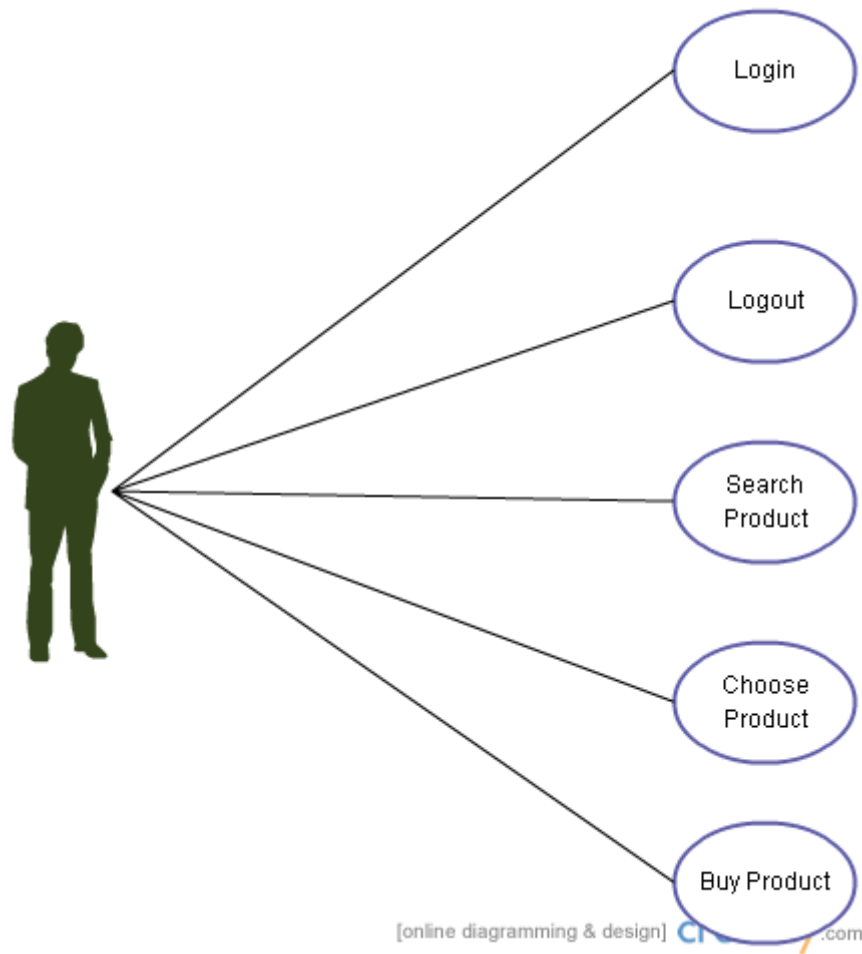


Figura 5 – Diagrama de Sequência Login

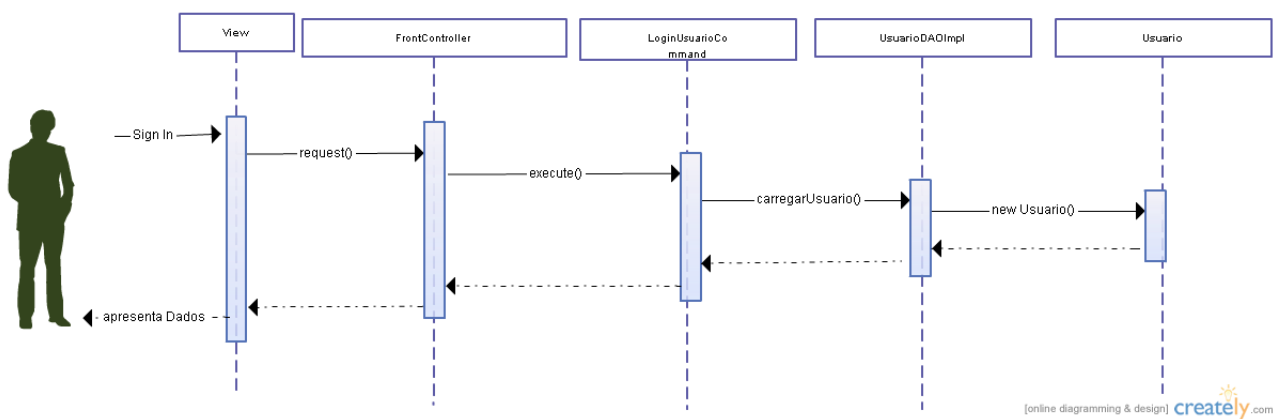


Figura 6 – Diagrama de Sequência Search Product

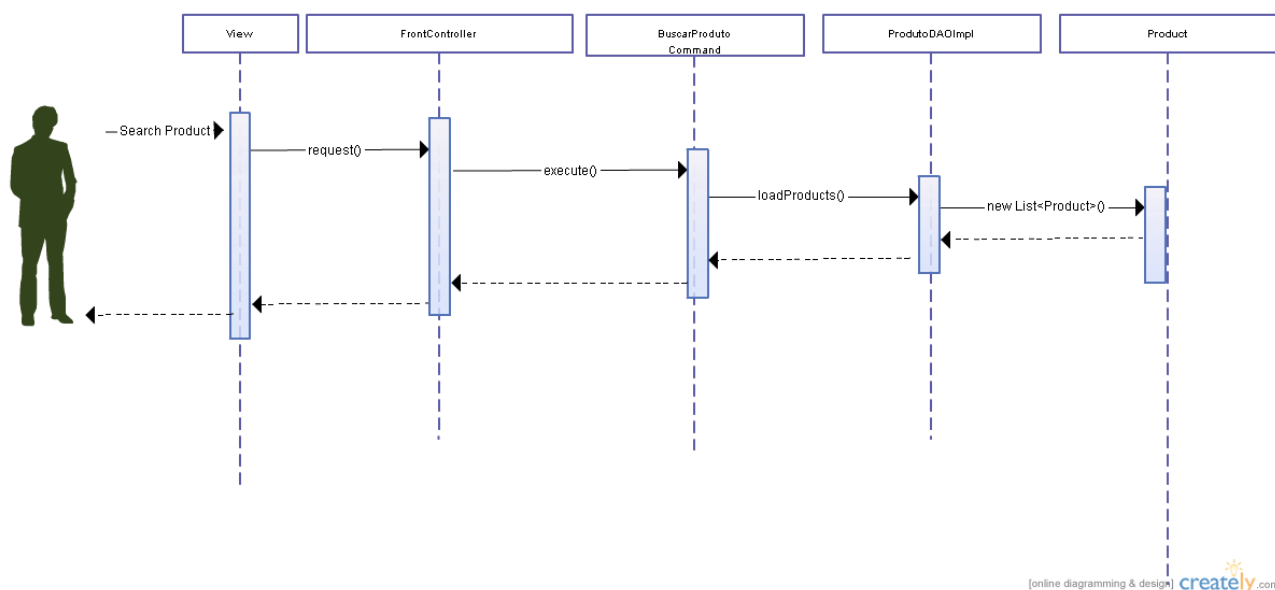


Figura 7 – Diagrama de Sequência Choose Product

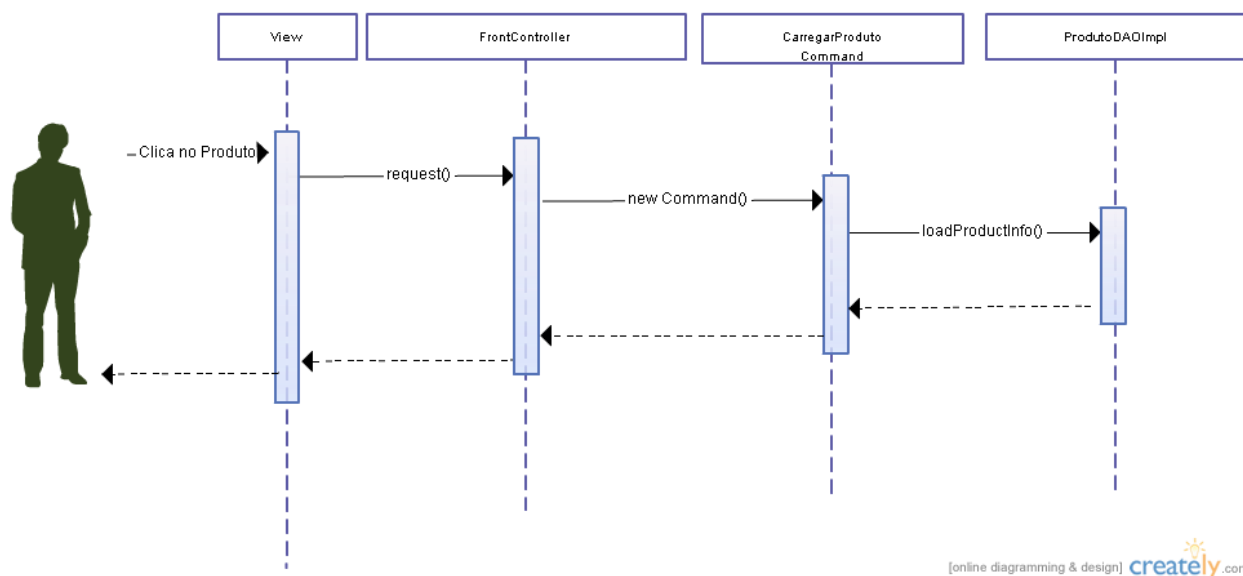


Figura 8 – Diagrama de Sequência Buy Product

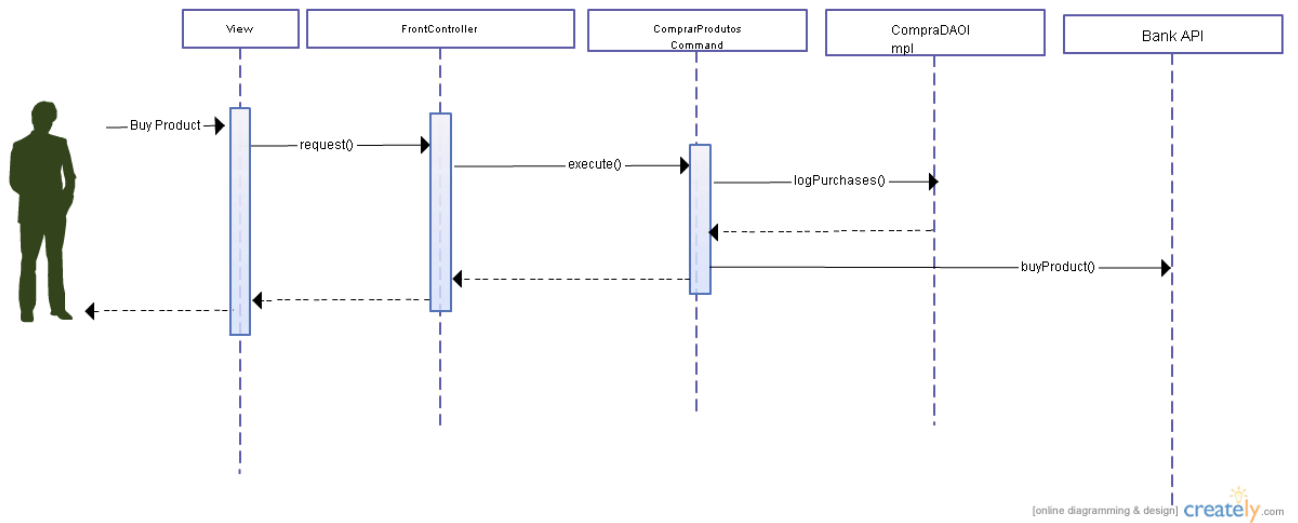
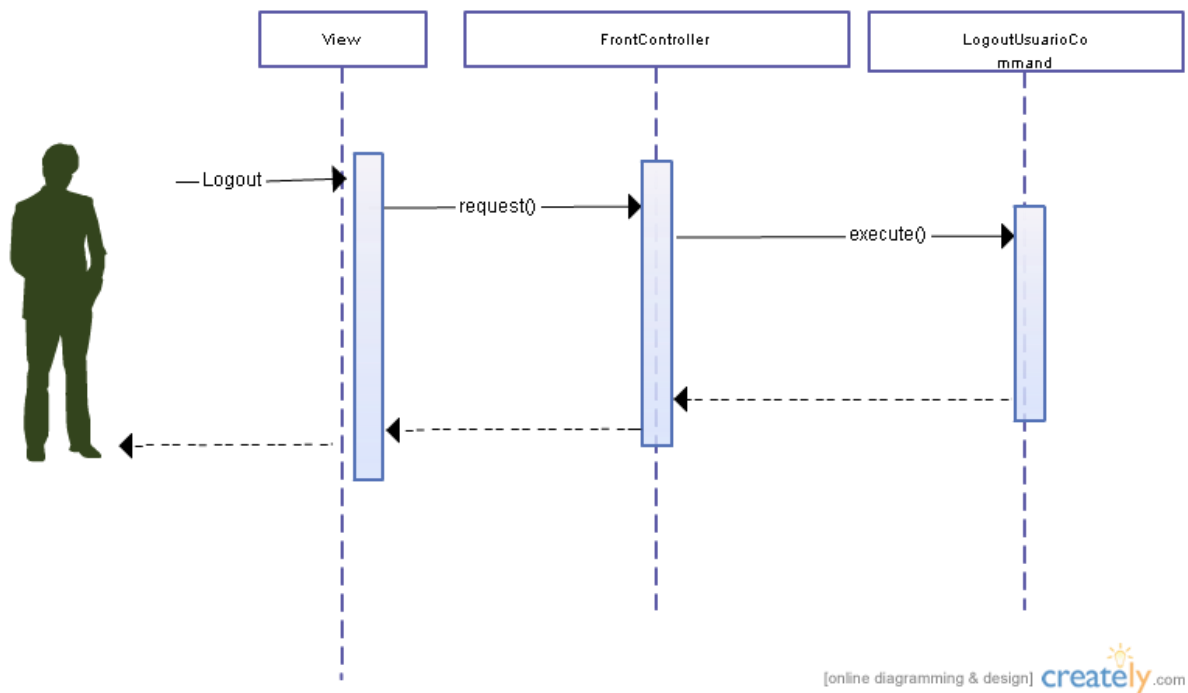


Figura 9 – Diagrama de Sequência Logout



3 Visão de Implementação

Figura 10 – Diagrama de Componentes

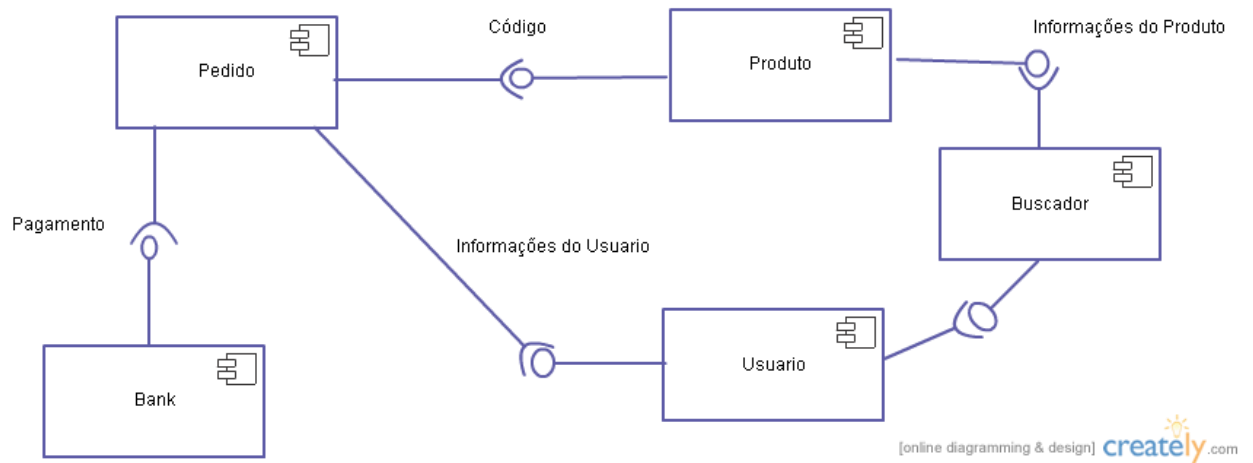


Figura 11 – Diagrama de Pacotes

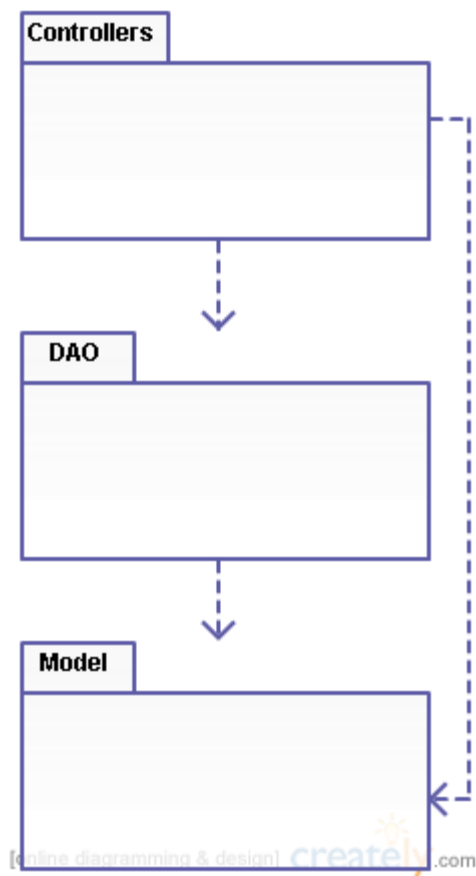


Figura 12 – Diagrama de Modelo

3.1 Definição das Interfaces Externas

<Esta seção (3,1) só é obrigatória para a terceira entrega do trabalho. >

Tabela 1 – Interfaces Externas

Sistema Provedor	Sistema Consumidor	Interface	Descrição
<Nome>	<Nome>	<Nome da interface>	<Colocar a descrição>

3.2 Definição das Interfaces Internas

<Descrever as interfaces entre os componentes, caso não existam remover este item.>

Tabela 2 – Interfaces Internas

Componente Provedor	Componente Consumidor	Interface	Descrição
<Nome>	<Nome>	<Nome da interface>	<Colocar a descrição>

4 Visão de Processos

<Esta seção (4) não é obrigatória em qualquer entrega uma das três entregas do trabalho, fica a critério do grupo fazer ou não.>

Figura 13 – Diagrama de Atividades

5 Visão de Implantação

Figura 14 – Diagrama de Deployment

