Fábrica de Software Turma 31



**Documento de requisitos**

**Projeto**

**Responsáveis**

**Docente Gestor: Rafael Vinicius Germinari Gonçalves**

**Docente Apoio: Calebe Lemos**

**Alunos**

Danilo Aires, Kin Okano, Derek Ferreira, André Martins, Eduardo Pereira, Loidi Rodas, Lucas Guilherme, André Felipe, Arthur Duarte, Rafael Kenzo, Pedro José, Eydi Nishimoto, Adriano Nishimoto, Thomaz Mariano, Daniel Marques, Cauê Oliveira, Izabela Brum, Enrique Sena, Henrique Lopes, Matheus Oliveira, Lucas Senna e Marcela Barreto

Fábrica de Software Turma 31



**1. Introdução**  
Fundada há mais de duas décadas, a Digix se estabeleceu como uma empresa pioneira e líder no desenvolvimento de soluções tecnológicas e inovadoras, dedicadas exclusivamente à gestão pública. Desde o seu surgimento, a missão da Digix tem sido clara e ambiciosa: impactar positivamente a vida de milhões de cidadãos, promovendo a eficiência na administração governamental. Como verdadeiros agentes de transformação digital no Brasil, a Digix está comprometida em oferecer não apenas ferramentas e serviços, mas sim soluções completas que impulsionem o progresso e a modernização em todas as esferas do setor público. Por mais de duas décadas, a empresa tem estado na vanguarda da inovação, colaborando estreitamente com seus parceiros do setor público para enfrentar desafios complexos e criar um futuro mais ágil, transparente e centrado no cidadão. Com uma equipe apaixonada e talentosa, a Digix continua a se destacar como uma força motriz na transformação digital do país, sempre em busca de novas maneiras de tornar a gestão governamental mais eficiente e impactante.

**1.1. Propósito**

O projeto da Digix foi concebido com o propósito central de impulsionar a produtividade dos colaboradores da Digix, incentivando-os através de recompensas e promovendo uma cultura de competitividade saudável. Esta abordagem é realizada a partir de um sistema WEB por meio de desafios estratégicos propostos pelo departamento de Recursos Humanos, visando não apenas aumentar o desempenho individual, mas também fortalecer o engajamento e a colaboração dentro da empresa.

**1.2. Escopo do produto**

O projeto da Digix consiste na implementação de uma plataforma web dedicada ao cadastro de colaboradores e produtos, os quais poderão ser trocados por meio da moeda digital Digicoin. Além disso, dentro dessa plataforma, o departamento de recursos humanos terá a capacidade de criar desafios personalizados para os colaboradores, lançar campanhas sazonais, atribuir Digicoins aos funcionários e monitorar todas as compras. Esta plataforma integrada oferecerá uma solução abrangente para gerenciar incentivos, promover o engajamento dos colaboradores e facilitar a administração eficiente dos recursos digitais da empresa.

Fábrica de Software Turma 31



**2. Definições, siglas e abreviaturas**

**RF (Requisito Funcional):** É uma especificação de uma função ou serviço que um sistema de software deve fornecer. Ele descreve o comportamento do sistema em termos de entradas, processamento e saídas. Um requisito funcional pode ser pensado como um recurso do produto que o usuário detecta. Ele define o que o sistema deve fazer para atender às necessidades ou expectativas do usuário.

**RN (Regras de Negócio):** São regras lógicas que traduzem uma necessidade do negócio, permitindo que desenvolvimento, produto e negócio de uma empresa se alinhem com relação a estas necessidades, se guiem por elas e apliquem as regras de forma mais clara possível, fazendo com que o desenvolvimento e o crescimento do produto possam fluir da melhor forma. A partir do momento em que as regras estão entendidas é possível iniciar o design do software, de acordo com o cronograma previsto para a sua execução.

**RNF (Requisito Não Funcional):** São os requisitos relacionados às propriedades não funcionais do sistema, como desempenho, usabilidade, confiabilidade, segurança, disponibilidade e manutenção. Eles especificam as restrições e condições sob as quais o sistema deve operar. Os requisitos não funcionais são aqueles que não interferem diretamente no desenvolvimento do sistema propriamente dito, mas estabelecem como o sistema se comportará em determinadas situações.

**SENAC (Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial):** É uma instituição brasileira de educação profissional aberta a toda a sociedade subordinada à Confederação Nacional do Comércio, com a missão de desenvolver pessoas e organizações para o mundo do trabalho no setor do comércio de bens, serviços e turismo. Ele foi criado em 1946 e está presente em mais de 1.800 municípios, de Norte a Sul do Brasil.

**2.1. Referências**

RF (Requisito Funcional): **Fonte: Adaptado de "Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional" (Roger S. Pressman)**

RN (Regras de Negócio): **Fonte: Adaptado de "Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional" (Roger S. Pressman)**

RNF (Requisito Não Funcional): **Fonte: Adaptado de "Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional" (Roger S. Pressman)**

SENAC (Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial): **Fonte: Website oficial do SENAC Brasil (**[**https://www.senac.br/**](https://www.senac.br/)**)**

Fábrica de Software Turma 31



**3. Requisitos**

Em 25 de Abril de 2024, foi feita uma reunião designada como “Dia da Integração” contando com a participação de representantes da empresa DIGIX. Durante a reunião, foram identificados e analisados requisitos essenciais do sistema. Após estudos e apuração do desenvolvimento do sistema de moedas somado aos resultados obtidos na reunião, constatou-se a seguinte demanda.

**3.1. Requisitos Funcionais**

**RF01 – Fazer Login:** O usuário efetua login através de e-mail e senha.

**RF02 - Registrar/Editar Produtos (Apenas Administrador):** O Administrador cadastra e edita os produtos com nome, descrição e imagem do mesmo.

**RF03 – Efetuar Compra:** O usuário selecionar o produto desejado e efetua compra através do saldo de moedas.

**RF04 – Visualizar de saldo:** O usuário consegue visualizar o quantitativo de moedas.

**RF05 – Consultar quantidade de produtos:** O usuário consegue consultar estoque.

**RF06 – Visualizar histórico de compras:** O usuário seleciona o período de compras e verifica data, valor e o item.

**RF07 – Visualizar Catálogo de produtos:** O usuário visualiza catálogo completo com preço, nome, descrição e imagem do produto.

**RF08 – Visualizar Ranking:** Na tela de Ranking, visualiza a própria posição e os 10 mais bem colocados.

**RF09 – Adicionar moedas (Apenas Administrador):** O Administrador Adiciona manualmente a quantidade de moedas para cada colaborador

**RF10 – Exportar Relatórios de brindes mais comprados (Apenas Administrador):** O Administrador pode visualizar e exportar relatórios mensais referentes aos brindes mais comprados.

**RF11 – Exportar Relatórios de compras dos usuários (Apenas Administrador):** O Administrador pode visualizar e exportar relatórios mensais referentes as compras realizadas pelos usuários.

**RF12 – Adicionar desafios (Apenas Administrador):** O Administrador cria desafios relacionados às campanhas e empreitadas do período.

**RF13 – Inativar cadastro (Apenas Administrador):** O Administrador fará a exclusão quando for feito desligamento do usuário cadastrado.

**RF14 – Cadastrar usuários (Apenas Administrador):** O Administrador efetua o cadastramento do colaborador através do e-mail corporativo, data de nascimento, matrícula e senha provisória.

**RF15 – Recuperar senha:** A recuperação de senha será feita através de e-mail cadastrado do usuário.

**RF16 – Criar/Editar campanha (Apenas Administrador):** O Administrador cria e edita campanha para determinado período.

**RF17 – Campo de Busca:** O usuário tem acesso à barra de pesquisa para buscar produto desejado.

Fábrica de Software Turma 31



**RF18 – Gerenciar compras (Apenas Administrador):** o administrador acessa as compras que foram solicitadas pelos usuários e marcar quando ela for realizada.

**3.2. Requisitos não funcionais**

**RNF01 – Segurança:** O sistema deve garantir a segurança das informações, incluindo proteção contra acessos não autorizados, autenticação adequada e criptografia dos dados sensíveis.

**RNF02 – Confiabilidade:** O sistema deve ser altamente confiável, minimizando falhas e erros. Deve possuir mecanismos de recuperação em caso de falhas, garantindo a integridade dos dados.

**RNF03 – Escalabilidade:** O sistema deve ser facilmente escalável para acomodar o crescimento futuro, tanto em termos de usuários quanto de volume de dados.

**RNF04 – Manutenibilidade:** O sistema deve ser projetado de forma a permitir uma manutenção fácil e rápida, com documentação clara e código bem estruturado.

**RNF05 – Monitoramento:** O sistema deve ter recursos de monitoramento para acompanhar o desempenho, uso e disponibilidade, permitindo uma análise detalhada da sua operação.

**RNF06 – Velocidade:** Sistema deve ser leve

**RNF07 – Facilidade de uso:** Layout limpo e agradável

**RNF08 – Facilidade de Uso:** Fácil identificação de itens e funções

**RNF09 – Compatibilidade:** Acessível em diversas plataformas

**3.3. Regras de negócio**

**RN1 - Método de login:** Utilização do e-mail corporativo e senha, com a senha inicialmente criada pelo usuário.

**RN2 - Cadastro de funcionários/produtos:** Será realizado pelo RH, com informações como matrícula, e-mail e data de nascimento.

**RN3 - Alteração de senha no primeiro acesso:** A senha inicial deve ser alterada pelo colaborador.

**RN4 - Complexidade da senha:** Mínimo de 8 caracteres e pelo menos 1 caractere especial.

**RN5 - Tipos de produtos:** Podem ser físicos ou outro benefício disponível a escolher.

**RN6 - Validade das moedas:** 6 meses.

**RN7 - Devolução de produtos:** Pode ser feita, com o colaborador comunicando o RH.

**RN8 - Solicitação de mudança de dados cadastrais:** O colaborador faz a solicitação para RH sobre a mudança dos dados cadastrais.

**RN9 - Mudança de dados cadastrais:** Alteração somente pelos ADMs.

**RN10 - Retirada de moedas pelo RH:** Não é possível.

**RN11 - Definição e gerenciamento de desafios pelo RH com atribuição de moedas:** Envolve a criação e administração dos desafios, bem como a atribuição de moedas como recompensa.

Fábrica de Software Turma 31

**RN12 - Possibilidade de inclusão de endereço para entrega ou retirada do produto físico da sede da empresa:** Em caso de produtos físicos, a responsabilidade é do colaborador informar o endereço corretamente ou escolher a retirada na sede da empresa.



**RN13 – RF09 é realizado apenas pelo administrador:** somente o adminstrador pode adicionar moedas para os usuários.

**RN14 – RF10 é realizado somente pelo administrador:** somente o administrador pode exportar relatórios dos brindes mais comprados.

**RN15 – RF11 é realizado somente pelo administrador:** somente o administrador pode exportar relatórios das compras realizadas pelos usuários.

**RN16 – RF12 é realizado somente pelo administrador:** somente o administrador pode criar desafios.

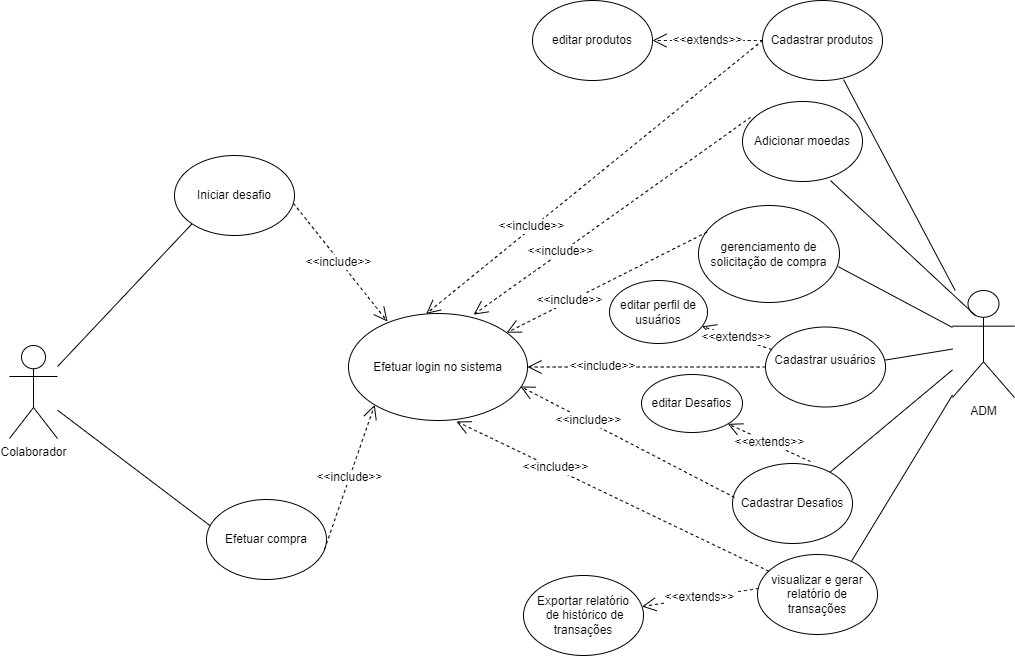
**RN17 – RF13 é realizado somente pelo administrador:** somente o administrador pode inativar o cadastro de usuários.

**RN18 – RF14 é realizado somente pelo administrador:** somente o administrador pode cadastrar usuários.

**RN19 – RF15 é realizado somente pelo administrador:** somente o administrador pode criar e editar campanhas.

**RN20 – RF18 é realizado somento pelo administrador:** somente o administrador pode acessar o gerenciamento de compras.

**4.1. Diagrama de casos de uso**



Fábrica de Software Turma 31



**4.2. Descrição dos casos de uso**

|  |  |
| --- | --- |
| **1.0 Caso de uso: Adicionar moedas** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Responsável por finalizar um desafio e alterar quantidade de moedas disponível para uso no cadastro do colaborador |
| ***Pré-condição*** | Fazer Login |
| ***Pós-condição*** | Desafio finalizado e quantidade de moedas disponível no cadastro do usuário alterado |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH clica no menu Desafios   2. RH clica no desafio que irá finalizar  3. RH seleciona colaboradores e clicar em Adicionar moedas  5. RH clica no botão Finalizar Desafio. | 2. Sistema apresenta na tela os desafios  4. Sistema valida os colaboradores e adiciona moedas para cada colaborador.  6. Sistema apresenta notificação de Desafio Finalizado. |
| **Fluxo Secundário** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona desafio que deseja adicionar moedas, seleciona colaboradores, preenche valor do desafio e conclui desafio | 2. Sistema verifica que os colaboradores não foram selecionados.  3. Sistema apresenta notificação confirmando se desafio será finalizado sem adicionar moedas a nenhum colaborador. |

Fábrica de Software Turma 31

|  |  |
| --- | --- |
| **2.0 Caso de uso: Cadastrar Produtos.** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Responsável pelo registro de um novo produto no sistema |
| ***Pré-condição*** | Fazer Login |
| ***Pós-condição*** | Novo produto será registrado no sistema |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH clica em Adicionar Produto.  3. RH Preencher dados (Nome do produto, quantidade, preço)  5. RH adiciona imagem do produto.  7. RH Clica no botão Concluído | 2. Sistema abre tela de cadastro de produto.  4. Sistema habilita os campos em branco para preenchimento.  6. Sistema valida se os dados obrigatórios foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Cadastro efetuado com sucesso. |
| **Fluxo Secundário** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH clica em Adicionar Produto.  3. RH Preencher dados (Nome do produto, quantidade, preço)  5. RH adiciona imagem do produto.  7. RH Clica no botão Concluído. | 2. Sistema abre tela de cadastro de produto.  4. Sistema habilita os campos em branco para preenchimento.  7. Sistema verifica que todos os dados obrigatórios não foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Dados obrigatórios incompleto. |



Fábrica de Software Turma 31

|  |  |
| --- | --- |
| **3.0 Caso de uso: Cadastrar Usuários** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Responsável pelo registro de um novo usuário no sistema |
| ***Pré-condição*** | Fazer Login |
| ***Pós-condição*** | Novo usuário será registrado no sistema |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona menu Cadastros de usuários.  3. RH Clica botão Novo usuário  5. RH Preencher dados (Matricula, Nome, CPF, E-mail, Data de Aniversário)  6. RH Clica no botão Gravar | 2. Sistema abre tela de cadastro de usuários.  4. Sistema habilita campos em branco para preenchimento.  7. Sistema valida se os dados obrigatórios foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Cadastro efetuado com sucesso. |
| **Fluxo Secundário** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona menu Cadastros de usuários.  3. RH Clica botão Novo usuário  5. RH Preencher dados (Matricula, Nome, CPF, E-mail, Data de Aniversário)  6. RH Clica no botão Gravar | 2. Sistema abre tela de cadastro de usuários.  4. Sistema habilita campos em branco para preenchimento.  7. Sistema verifica que todos os dados obrigatórios não foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Dados obrigatórios incompleto. |



Fábrica de Software Turma 31



|  |  |
| --- | --- |
| **4.0 Caso de uso: Cadastrar Desafios** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Responsável pelo registro de um novo Desafio no sistema |
| ***Pré-condição*** | Fazer Login |
| ***Pós-condição*** | Novo desafio será registrado no sistema |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona menu Cadastros de Desafios.  3. RH Clica botão Novo Desafio  5. RH Preencher dados (Nome do Desafio, Descrição do Desafio, Tipo de desafio)  6. RH Clica no botão Gravar | 2. Sistema abre tela de cadastro de Desafios.  4. Sistema habilita campos em branco para preenchimento.  7. Sistema valida se os dados obrigatórios foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Cadastro efetuado com sucesso. |
| **Fluxo Secundário** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona menu Cadastros de Desafios.  3. RH Clica botão Novo Desafio  5. RH Preencher dados (Nome do Desafio, Descrição do Desafio)  6. RH Clica no botão Gravar | 2. Sistema abre tela de cadastro de Desafios.  4. Sistema habilita campos em branco para preenchimento.  7. Sistema verifica que todos os dados obrigatórios não foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Dados obrigatórios incompleto. |



Fábrica de Software Turma 31



|  |  |
| --- | --- |
| **5.0 Caso de uso: Exportar Relatórios** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Responsável por exporta do sistema um arquivo contendo informações de transações realizadas no sistema pelos usuários. |
| ***Pré-condição*** | Fazer Login, Gerar Relatório |
| ***Pós-condição*** | Disponibilizará um arquivo contendo informações de transações realizada pelos usuários. |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH irá clicar em Fazer Download  3. RH irá selecionar o local na máquina para armazenar o arquivo e irá clicar em Gravar. | 2. Sistema irá gerar um arquivo em Excel com a informação geradas no relatório anterior e irá solicitar que o usuário selecione um local na máquina para armazenar o arquivo.  3. Sistema salvar o arquivo no local selecionado e apresentará uma notificação de Arquivo gerado com sucesso. |

|  |  |
| --- | --- |
| **6.0 Caso de uso: Alterar Cadastro de Desafios** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Responsável pela alteração do cadastro de Desafio no sistema |
| ***Pré-condição*** | Fazer Login, Desafio cadastrado |
| ***Pós-condição*** | Cadastro de Desafio alterado |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona menu Cadastros de Desafios.  3. RH Clica botão Alterar Desafio  5. RH Preencher dados (Nome do Desafio, Descrição do Desafio)  6. RH Clica no botão Gravar | 2. Sistema abre tela de cadastro de Desafios.  4. Sistema habilita campos para alterar.  7. Sistema valida se os dados obrigatórios foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Cadastro Alterado com sucesso. |
| **Fluxo Secundário** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona menu Cadastros de Desafios.  3. RH Clica botão Alterar Desafio  5. RH Preencher dados (Nome do Desafio, Descrição do Desafio)  6. RH Clica no botão Gravar | 2. Sistema abre tela de cadastro de Desafios.  4. Sistema habilita campos para alterar.  7. Sistema verifica que todos os dados obrigatórios não foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Dados obrigatórios incompleto. |

Fábrica de Software Turma 31



Fábrica de Software Turma 31



|  |  |
| --- | --- |
| **7.0 Caso de uso: Editar Cadastros de** **Produtos.** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Responsável pela alteração do cadastro de produto no sistema |
| ***Pré-condição*** | Fazer Login, produto cadastrado. |
| ***Pós-condição*** | Cadastro do produto alterado |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona menu Cadastros de produtos.  3. RH Clica botão Alterar Produto  5. RH Preencher dados a ser alterados (Nome do produto, Descrição do produto)  6. RH Clica no botão Gravar | 2. Sistema abre tela de cadastro de produto.  4. Sistema habilita campos para alterar.  7. Sistema valida se os dados obrigatórios foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Alteração efetuada com sucesso. |
| **Fluxo Secundário** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona menu Cadastros de produtos.  3. RH Clica botão Novo Produto  5. RH Preencher dados (Nome do produto, Descrição do produto)  6. RH Clica no botão Gravar | 2. Sistema abre tela de cadastro de produto.  4. Sistema habilita os campos em branco para preenchimento.  7. Sistema verifica que todos os dados obrigatórios não foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Dados obrigatórios incompleto. |

Fábrica de Software Turma 31



|  |  |
| --- | --- |
| **8.0 Caso de uso: Alterar Cadastro de Usuários** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Responsável pela alteração do cadastro de usuário no sistema |
| ***Pré-condição*** | Fazer Login, usuário cadastrado |
| ***Pós-condição*** | Cadastro de usuários alterado |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona menu Cadastros de usuários.  3. RH Clica botão Alterar usuário  5. RH Preencher dados (Matricula, Nome, CPF, E-mail, Data de Aniversário)  6. RH Clica no botão Gravar | 2. Sistema abre tela de cadastro de usuários.  4. Sistema habilita campos para alterar.  7. Sistema valida se os dados obrigatórios foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Cadastro alterado com sucesso. |
| **Fluxo Secundário** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH seleciona menu Cadastros de usuários.  3. RH Clica botão Novo usuário  5. RH Preencher dados (Matricula, Nome, CPF, E-mail, Data de Aniversário)  6. RH Clica no botão Gravar | 2. Sistema abre tela de cadastro de usuários.  4. Sistema habilita campos para alterar.  7. Sistema verifica que todos os dados obrigatórios não foram preenchidos.  8. Sistema apresenta notificação de Dados obrigatórios incompleto. |

Fábrica de Software Turma 31

|  |  |
| --- | --- |
| **9.0 Caso de uso: Login** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | Colaborador |
| ***Descrição*** | Responsável por fazer Login. |
| ***Pré-condição*** | Usuário cadastrado |
| ***Pós-condição*** | Acesso ao sistema |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. Usuário preenche seu e-mail corporativo e preenche a senha  2. Usuário clica no Botão Login | 3. Sistema valida usuário e senha e autoriza acesso.  4. Sistema apresenta tela Home. |
| **Fluxo Secundário** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. Usuário preenche seu e-mail corporativo e preenche a senha  2. Usuário clica no Botão Login | 3. Sistema valida usuário e senha verifica que houve divergência na informação  4. Sistema apresenta notificação de Usuário ou Senha Inválido! |



|  |  |
| --- | --- |
| **10.0 Caso de uso: Iniciar Desafio** | |
| ***Ator Principal*** | Colaborador |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Colaborador irá concluir desafio proposto pelo RH |
| ***Pré-condição*** | Fazer Login |
| ***Pós-condição*** | Desafio com Status de concluído |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. Colaborador acessa home.  2. Colaborador clica no Desafio a lista  3. Colaborador clica no botão Concluir desafio | 3. Sistema ir apresentar botão de concluir Desafio.  4. Sistema irá alterar o status do desafio. |

Fábrica de Software Turma 31



Fábrica de Software Turma 31

|  |  |
| --- | --- |
| **11.0 Caso de uso: Efetuar Compras** | |
| ***Ator Principal*** | Colaborador |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Usuário fará a compra de um item dentro do sistema |
| ***Pré-condição*** | Fazer login, ter moedas disponíveis. |
| ***Pós-condição*** | Aquisição de um produto. |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. Colaborador clica no menu produtos.  3. Colaborador clica no botão adquirir.  5. Colaborador clica no carrinho.  7. Colaborador seleciona método de entrega Personalizado.  9. Colaborador irá preencher o endereço e outras informações da entrega.  11. Colaborador clicar no botão Concluído. | 2. Sistema lista produtos disponíveis.  4. Sistema adiciona produto ao carrinho.  6. Sistema abre produtos selecionados para compra.  8. Sistema verifica se há produtos físicos no carinho, após confirmar que há produtos físicos o sistema irá apresentar notificação de preenchimento de endereço.  10. Sistema verifica se usuários possuí moedas suficientes e debita as moedas, valida se as informações endereços estão preenchidas.  12. Sistema apresentará notificação, Compra efetuada com sucesso! |
| **Fluxo Secundário** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. Colaborador clica no menu produtos.  3. Colaborador clica no botão adquirir.  5. Colaborador clica no carrinho.  7. Colaborar seleciona método Retirar na DIGIX.  9. Colaborador clicar no botão Concluído. | 2. Sistema lista produtos disponíveis.  4. Sistema adiciona produto ao carrinho.  6. Sistema abre produtos selecionados para compra.  8. Sistema verifica se há produtos físicos no carinho, após confirmar que não há produtos físicos, sistema verifica se usuários possuí moedas suficientes e debita as moedas.  10. Sistema apresentará notificação, Compra efetuada com sucesso! |



Fábrica de Software Turma 31



|  |  |
| --- | --- |
| **12.0 Caso de uso: Gerar Relatórios** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | Responsável por exporta do sistema um arquivo contendo informações de transações realizadas no sistema pelos usuários. |
| ***Pré-condição*** | Fazer Login, Gerar Relatório de Histórico de Transações. |
| ***Pós-condição*** | Disponibilizará um arquivo contendo informações de transações realizada pelos usuários. |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH irá clicar no menu relatórios.  3. RH irá selecionar o tipo de relatório de e o Período.  4. RH irá clicar em Gerar Relatório  . | 2. Sistema abre tela de Relatórios.  5. Sistema valida se o período e tipo de relatório selecionado há informação a serem geradas e apresenta na tela as informações geradas. |
| **Fluxo Secundário** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH irá clicar no menu relatórios.  3. RH irá selecionar o tipo de relatório de e o Período.  4. RH irá clicar em Gerar Relatório | 2. Sistema abre tela de Relatórios.  5. Sistema valida que no período e tipo de relatório selecionado não há informação a serem geradas.  6. Sistema irá apresentar a notificação, Sem dados a emitir. |

Fábrica de Software Turma 31



|  |  |
| --- | --- |
| **13.0 Caso de uso: Gerenciamento de Solicitação de Compra** | |
| ***Ator Principal*** | RH |
| ***Ator Secundário*** | - |
| ***Descrição*** | RH irá acompanhar solicitação de compras dos usuários e finalizar as compras |
| ***Pré-condição*** | Fazer login |
| ***Pós-condição*** | Verificar comprar realizas e finalizar compras entregue |
| **Fluxo Principal** | |
| ***Ações do Ator*** | ***Ações do Sistema*** |
| 1. RH clica no menu Gerenciamento de Solicitação de compra.  3. RH clica no botão Finalizar compra | 2. Sistema apresenta lista de usuário que realizaram compras.  4 Sistema inativa a compra solicitada. |

Fábrica de Software Turma 31



**5. Diagrama de classes**

