



**INSTITUTO FEDERAL  
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**  
Ceará

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO  
CEARÁ - CAMPUS FORTALEZA**

**Matheus Holanda Matos**

**Paulo Henrique Araujo Nobre**

**PROJETO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE**

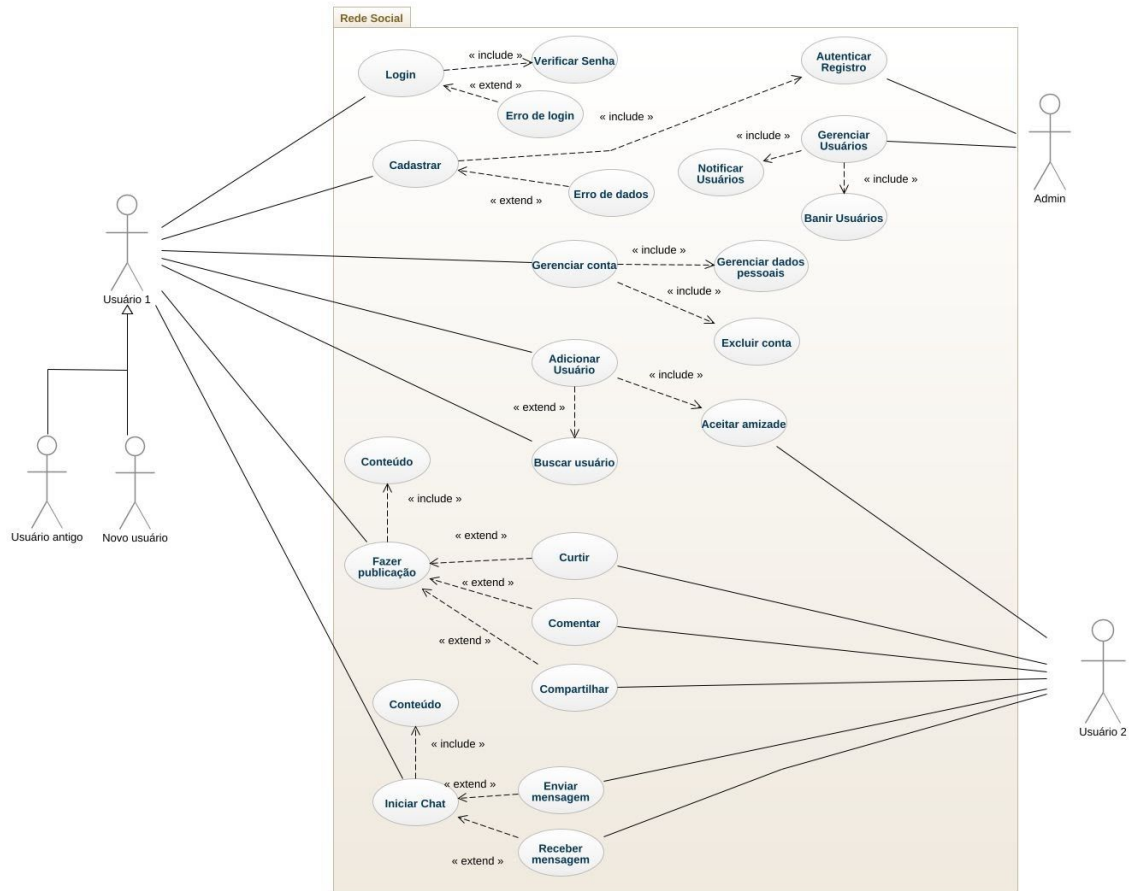
**FORTALEZA - CE**

**2021**

## SUMÁRIO

<b>1 CASOS DE USO</b>	<b>2</b>
<b>2 TELAS</b>	<b>12</b>
<b>2.1 Telas Desktop</b>	<b>12</b>
<b>2.2 Telas Mobile</b>	<b>16</b>
<b>3 DIAGRAMAS DE CLASSE</b>	<b>20</b>
<b>4 DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA</b>	<b>21</b>
<b>4.1 Amizade</b>	<b>21</b>
<b>4.2 Cadastro</b>	<b>21</b>
<b>4.3 Comentário</b>	<b>22</b>
<b>4.4 Post</b>	<b>22</b>
<b>5 DIAGRAMAS DE ATIVIDADE</b>	<b>23</b>
<b>5.1 Cadastro</b>	<b>23</b>
<b>5.2 Login</b>	<b>23</b>
<b>5.3 Mapa de Navegação</b>	<b>24</b>
<b>5.4 Pedido de Amizade</b>	<b>24</b>
<b>6 DIAGRAMA DE ESTADO DA PUBLICAÇÃO</b>	<b>25</b>
<b>7 ARQUITETURA ESCOLHIDA</b>	<b>26</b>
<b>8 DIAGRAMAS DE IMPLANTAÇÃO</b>	<b>27</b>
<b>FERRAMENTAS UTILIZADAS</b>	<b>28</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>29</b>

# 1 CASOS DE USO



**Caso de Uso:** Login.

**Requisitos:** Usuário ser cadastrado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 1 - Usuário Antigo.

**Pré-condições:** Usuário não está logado na Rede Social.

**Pós-condições:** Usuário tem login efetuado na Rede Social.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa a Rede Social;
2. O ator digita seus dados de login e senha;

3. O sistema verifica os dados;
4. O sistema retorna que os dados estão corretos;
5. O ator tem o login efetuado na Rede Social.

**Fluxo de Eventos para as Extensões (cenários alternativos):**

1. O ator acessa a Rede Social;
2. O ator digita seus dados de login e senha;
3. O sistema verifica os dados;
4. O sistema retorna que os dados estão incorretos;
5. O ator precisa preencher os dados novamente.

**Caso de Uso:** Cadastrar.

**Requisitos:** Usuário não cadastrado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 1 - Novo Usuário.

**Pré-condições:** Usuário acessa a rede social sem cadastro.

**Pós-condições:** Usuário é cadastrado na rede social.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa a Rede Social;
2. O ator acessa a tela de cadastro;
3. O ator digita todos os dados corretamente;
4. O cadastro é enviado para que o Admin autentique;
5. Admin autêntica o cadastro;
6. O ator tem seu cadastro efetuado com sucesso.

**Fluxo de Eventos para as Extensões (cenários alternativos):**

1. O ator acessa a Rede Social;

2. O ator acessa a tela de cadastro;
3. O ator digita dados errados;
4. O sistema retorna para o ator que seus dados estão errados;
5. O ator não tem seu cadastro efetuado.

**Caso de Uso:** Gerenciar conta.

**Requisitos:** Usuário está logado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 1.

**Pré-condições:** Usuário logado em qualquer página da Rede Social.

**Pós-condições:** Usuário tem seus dados alterados.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa a página de gerenciamento de conta;
2. O ator altera os dados desejados;
3. O ator salva as alterações;
4. O sistema devolve os dados alterados ao ator.

**Caso de Uso:** Excluir Conta.

**Requisitos:** Usuário está logado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 1.

**Pré-condições:** Usuário logado em qualquer página da Rede Social.

**Pós-condições:** Usuário tem sua conta excluída.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa a página de gerenciamento de conta;
2. O ator acessa a opção de excluir conta;
3. O ator confirma a exclusão da conta;
4. O ator tem sua conta excluída.

**Caso de Uso:** Adicionar Usuário.

**Requisitos:** Usuário está logado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 1.

**Pré-condições:** Usuário logado em qualquer página da Rede Social.

**Pós-condições:** Usuário envia um pedido de amizade para outro usuário.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator seleciona o perfil do usuário que deseja adicionar;
2. O ator seleciona a opção de adicionar amigo;
3. O pedido de amizade é enviado para o usuário selecionado.

**Caso de Uso:** Buscar Usuário.

**Requisitos:** Usuário está logado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 1.

**Pré-condições:** Usuário logado em qualquer página da Rede Social.

**Pós-condições:** O sistema retorna a lista com os usuários pesquisados pelo ator.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa a página de busca;
2. O ator digita os dados na barra de busca;

3. O sistema retorna a lista de resultados.

**Caso de Uso:** Fazer publicação.

**Requisitos:** Usuário está logado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 1.

**Pré-condições:** Usuário logado em qualquer página da Rede Social.

**Pós-condições:** Usuário tem publicação feita com sucesso.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa a ferramenta de publicação;
2. O ator insere o conteúdo (texto, imagem, vídeo);
3. O ator confirma a publicação;
4. A publicação é efetuada com sucesso.

**Caso de Uso:** Iniciar Chat.

**Requisitos:** Usuário está logado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 1.

**Pré-condições:** Usuário logado em qualquer página da Rede Social.

**Pós-condições:** Usuário tem chat iniciado com outro usuário.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa a ferramenta de chat;
2. O ator seleciona com qual usuário ele deseja conversar;
3. O ator insere o conteúdo (texto, imagem, gif, vídeo);
4. O ator envia a mensagem para o usuário selecionado.

**Caso de Uso:** Aceitar amizade.

**Requisitos:** Usuário está logado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 2.

**Pré-condições:** Usuário logado em qualquer página da Rede Social.

**Pós-condições:** Usuário tem amigo adicionado com sucesso.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa suas notificações;
2. O ator abre o pedido de amizade recebido;
3. O ator aceita o pedido de amizade.

**Fluxo de Eventos para as Extensões (cenários alternativos):**

1. O ator acessa suas notificações;
2. O ator abre o pedido de amizade recebido;
3. O ator nega o pedido de amizade;

**Caso de Uso:** Curtir publicação.

**Requisitos:** Usuário está logado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 2.

**Pré-condições:** Usuário acessa publicação de outro usuário.

**Pós-condições:** Publicação fica marcada como curtida.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa a publicação de outro usuário;
2. O ator seleciona a opção de curtir publicação;



3. A publicação aumenta o número de curtidas.

**Caso de Uso:** Comentar publicação.

**Requisitos:** Usuário está logado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 2.

**Pré-condições:** Usuário acessa publicação de outro usuário.

**Pós-condições:** O comentário é publicado na publicação.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa a publicação de outro usuário;
2. O ator seleciona a opção de comentar publicação;
3. O ator digita o conteúdo do comentário;
4. O comentário é postado na publicação.

**Caso de Uso:** Compartilhar publicação.

**Requisitos:** Usuário está logado na Rede Social.

**Ator:** Usuário 2.

**Pré-condições:** Usuário acessa publicação de outro usuário.

**Pós-condições:** O compartilhamento aparece no perfil do ator.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O ator acessa a publicação de outro usuário;
2. O ator seleciona a opção de compartilhar publicação;
3. O ator digita o conteúdo do compartilhamento;
4. A publicação compartilhada é postada no perfil do ator.

**Caso de Uso:** Autenticar Registro.

**Requisitos:** Admin estar logado no sistema.

**Ator:** Admin.

**Pré-condições:** O caso de uso Cadastrar foi efetuado por um novo usuário.

**Pós-condições:** Cadastro Autenticado.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O admin acessa suas notificações ;
2. O admin verifica o pedido de cadastro;
3. O admin aceita o cadastro do novo usuário.

**Fluxo de Eventos para as Extensões (cenários alternativos):**

1. O admin acessa suas notificações;
2. O admin verifica o pedido de cadastro;
3. O admin nega o pedido de cadastro.

**Caso de Uso:** Gerenciar Usuários. - Notificar Usuários

**Requisitos:** Admin estar logado no sistema.

**Ator:** Admin.

**Pré-condições:** Admin estar logado em qualquer tela do sistema

**Pós-condições:** Usuários Notificados.

**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O admin acessa a ferramenta de gerenciar usuários;

2. O admin escolhe a opção de notificar usuários;
3. O admin seleciona a notificação e os usuários a serem notificados;
4. A notificação chega aos usuários.

**Caso de Uso:** Gerenciar Usuários. - Banir Usuário

**Requisitos:** Admin estar logado no sistema.

**Ator:** Admin.

**Pré-condições:** Admin estar logado em qualquer tela do sistema

**Pós-condições:** Usuário banido do sistema.

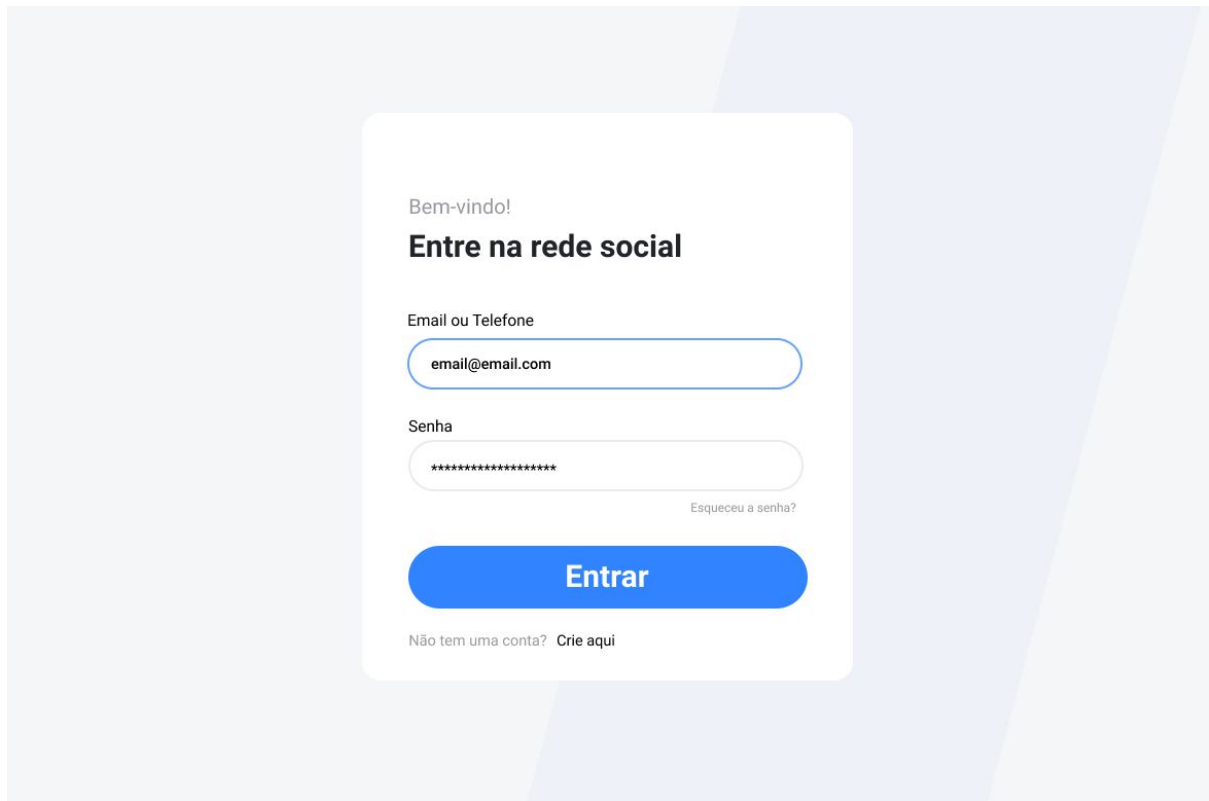
**Fluxo de Eventos para o cenário de sucesso:**

1. O admin acessa a ferramenta de gerenciar usuários;
2. O admin escolhe a opção de banir usuário;
3. O admin informa o usuário e o motivo do banimento;
4. O usuário é banido da rede social.

## 2 TELAS

### 2.1 Telas Desktop

Tela de Login:



A mockup of a login screen on a desktop. The background is a light gray with a large, abstract blue shape on the right side. In the center, there is a white rounded rectangle containing the login form. The form has the following elements: a greeting 'Bem-vindo!', a title 'Entre na rede social', a label 'Email ou Telefone' above a text input field containing 'email@email.com', a label 'Senha' above a password input field with masked characters '\*\*\*\*\*', a link 'Esqueceu a senha?' to the right of the password field, a large blue button labeled 'Entrar', and a link 'Não tem uma conta? Crie aqui' at the bottom.

Bem-vindo!

### Entre na rede social

Email ou Telefone

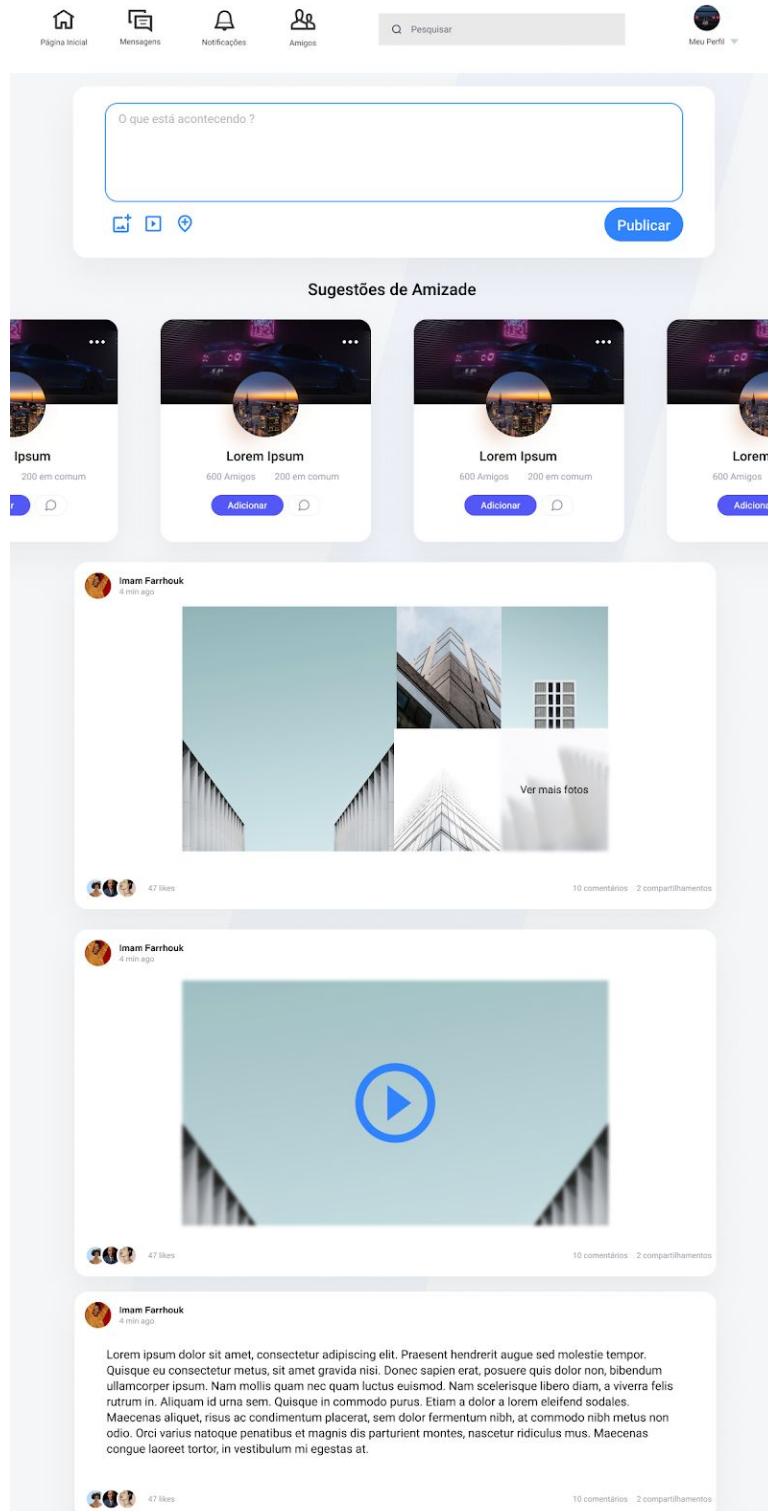
Senha

[Esqueceu a senha?](#)

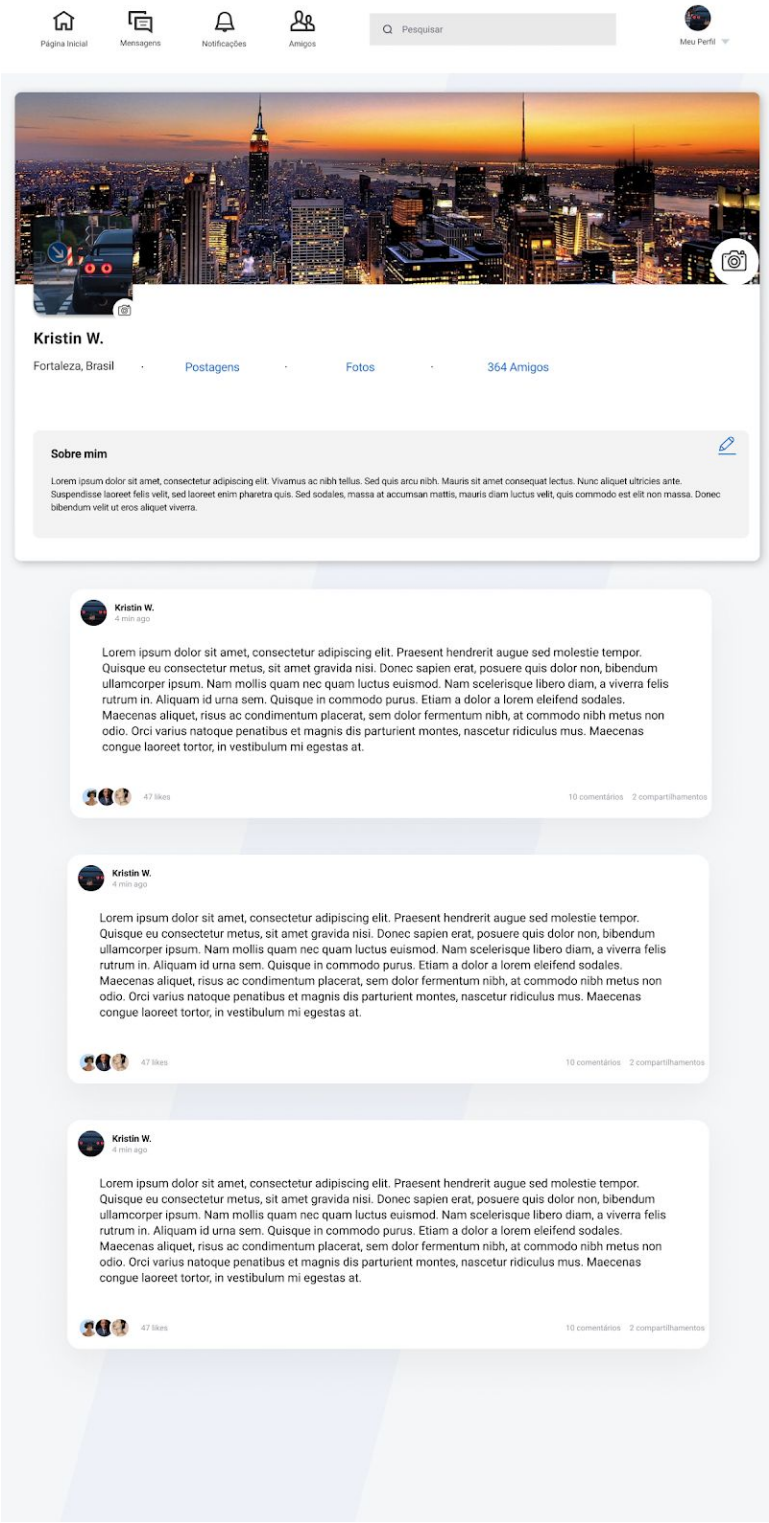
**Entrar**

[Não tem uma conta? Crie aqui](#)

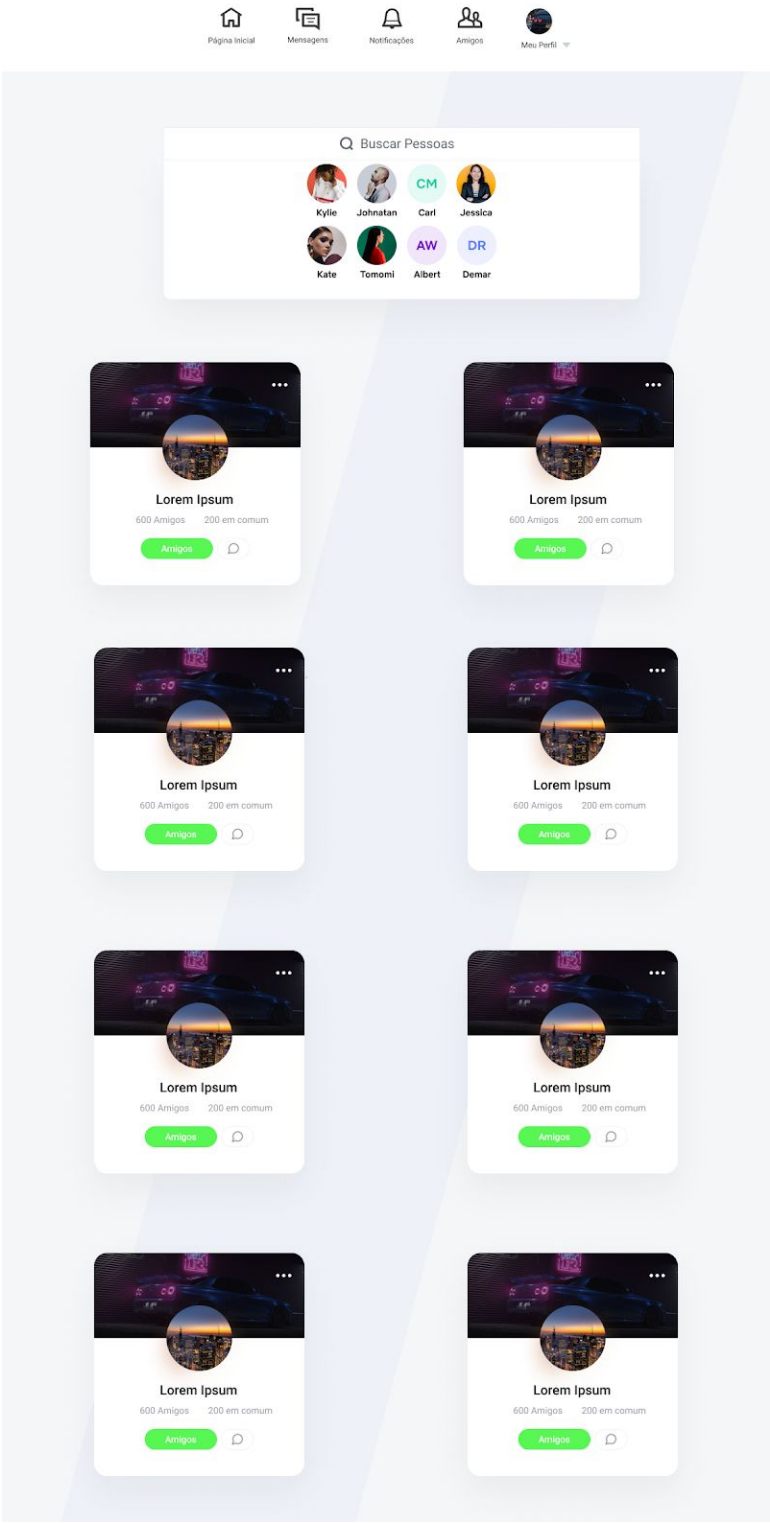
## Página principal:



Tela de Perfil:



Tela de Amizades:



## 2.2 Telas Mobile

Tela de Login:

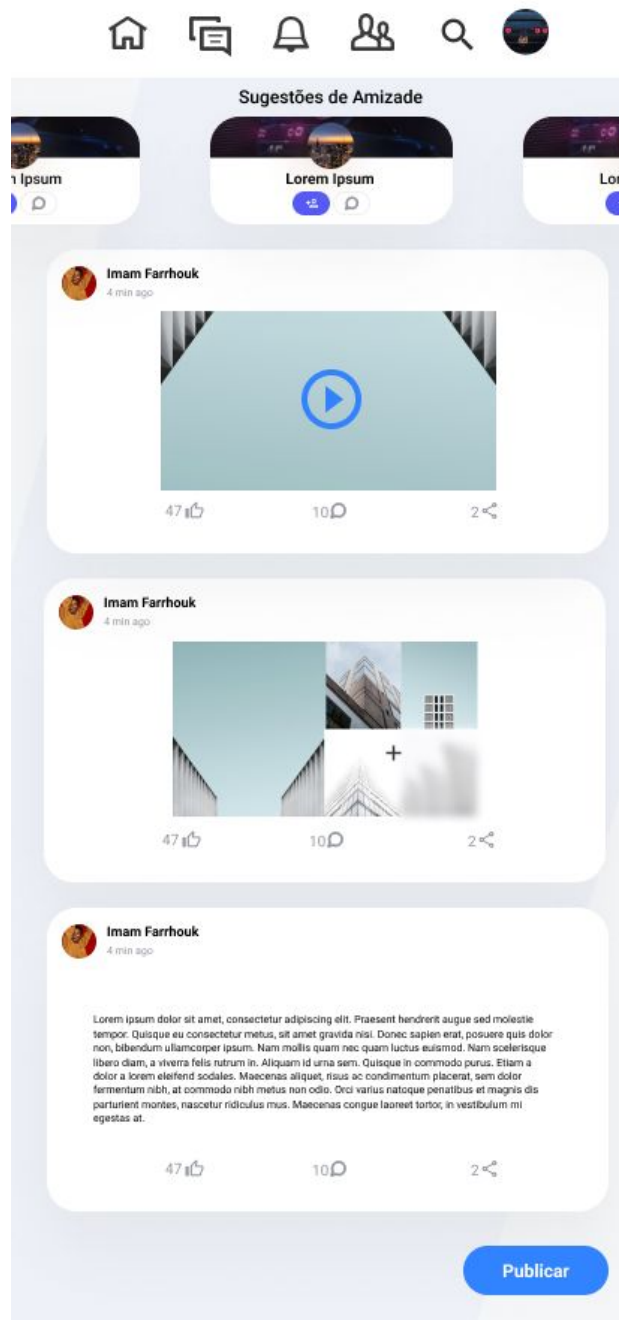


A mobile login screen mockup with a light blue background and a white login card. The card contains the following elements:

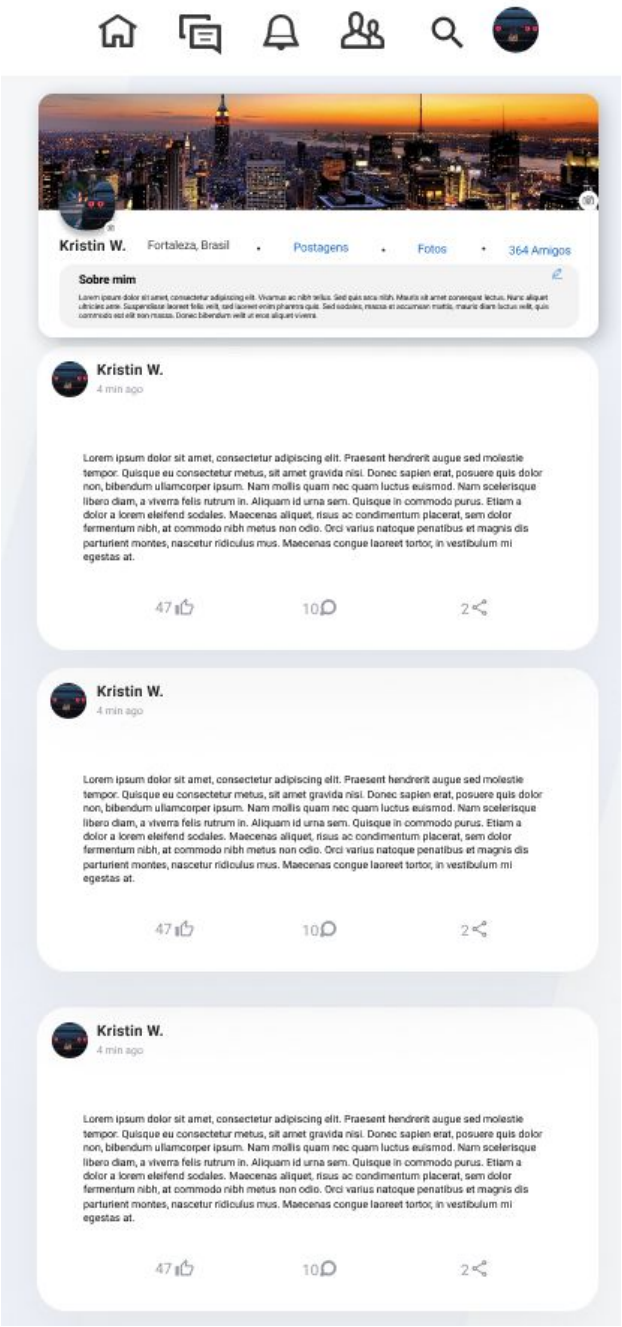
- Greeting: Bem-vindo!
- Title: Entre na rede social
- Input Label: Email ou Telefone
- Input Field: email@email.com
- Input Label: Senha
- Input Field: Masked password (12 asterisks)
- Link: Esqueceu a senha?
- Button: Entrar
- Footer: Não tem uma conta? Crie aqui



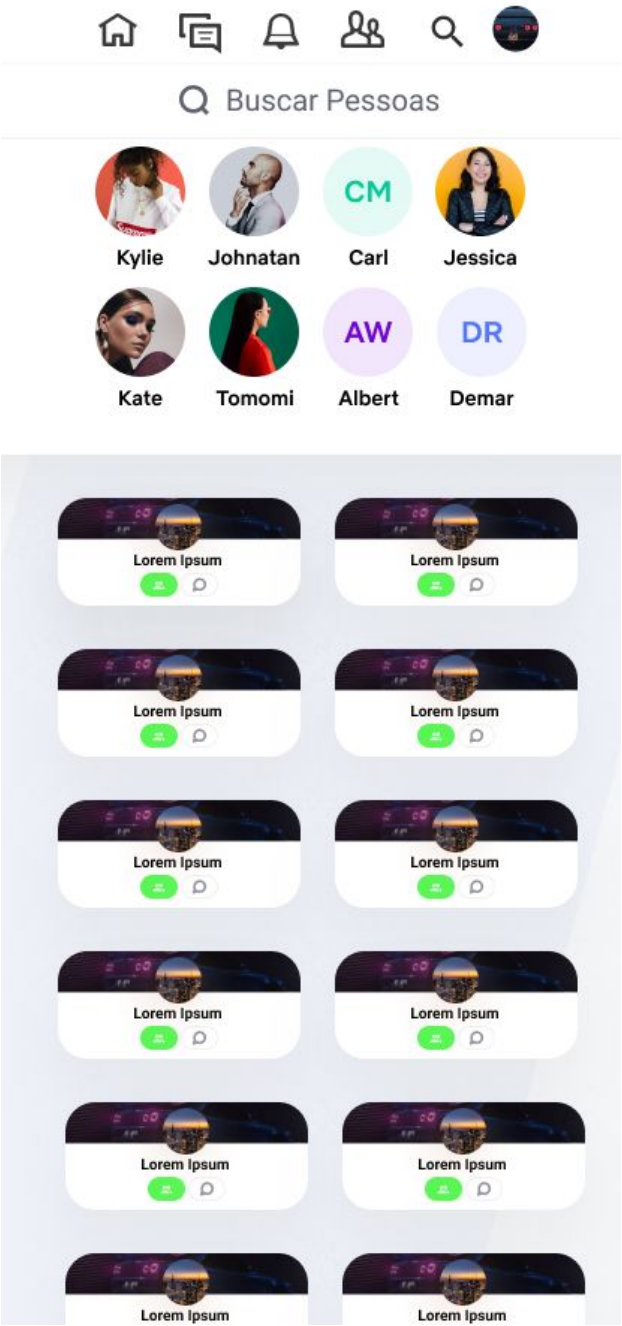
Página principal:



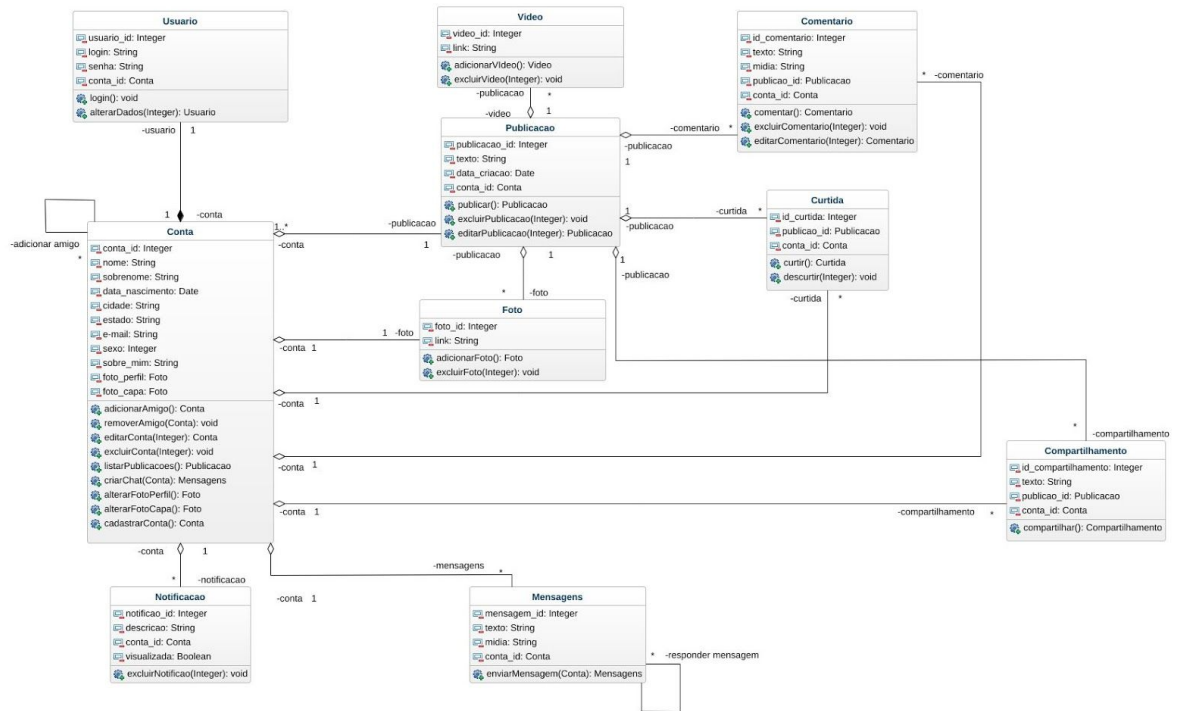
Tela de Perfil:



Tela de Amizades:

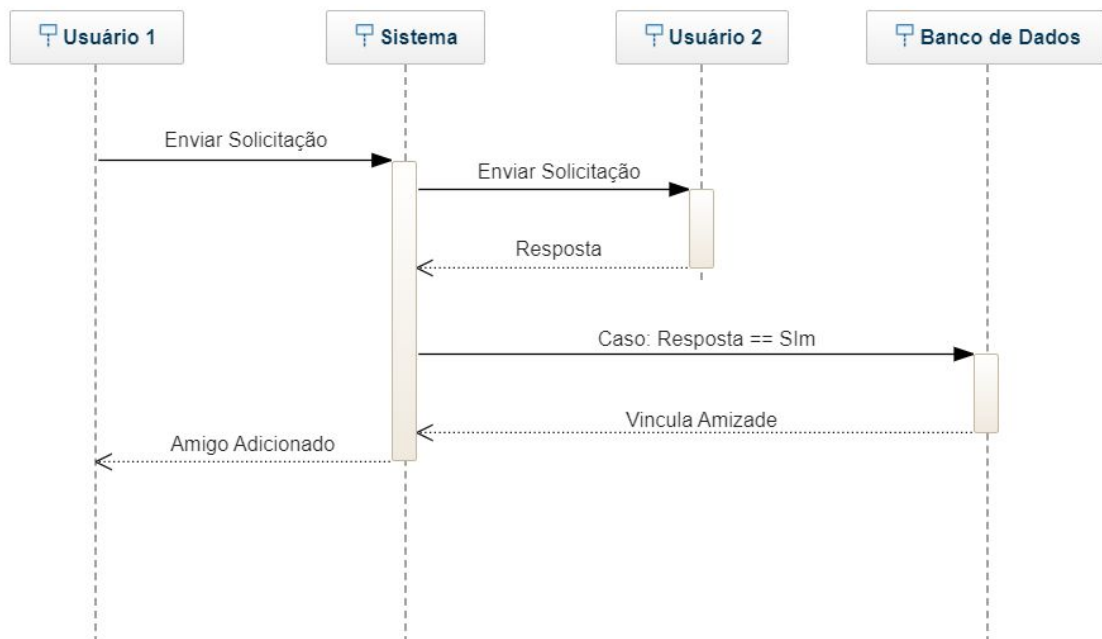


### 3 DIAGRAMAS DE CLASSE

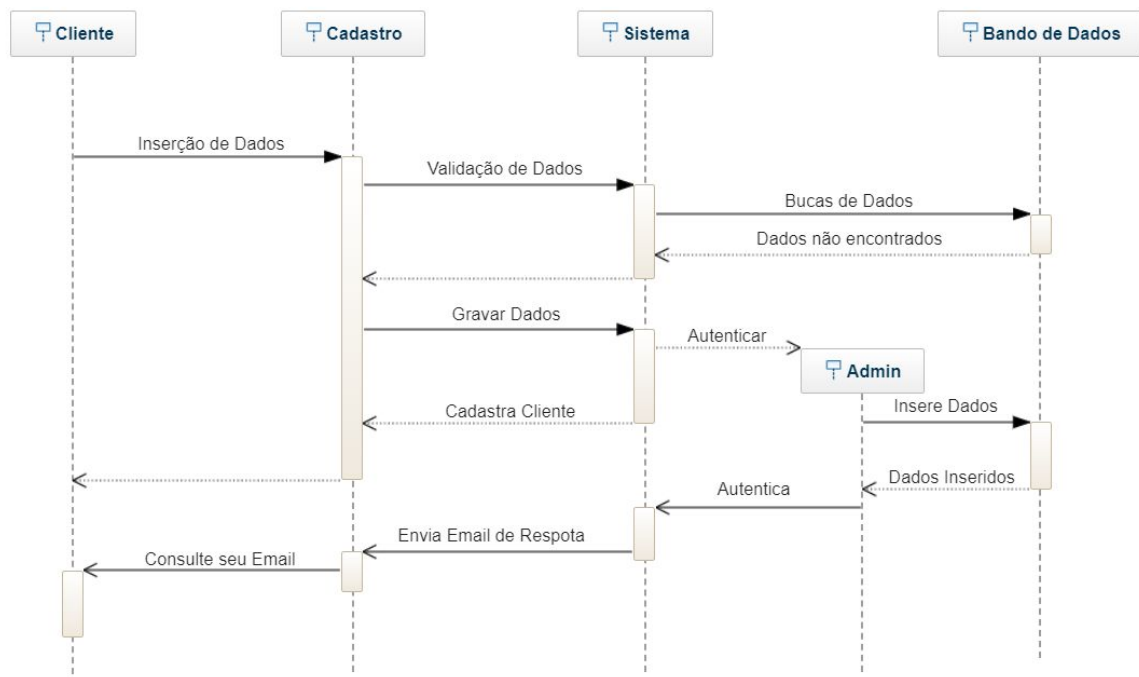


## 4 DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA

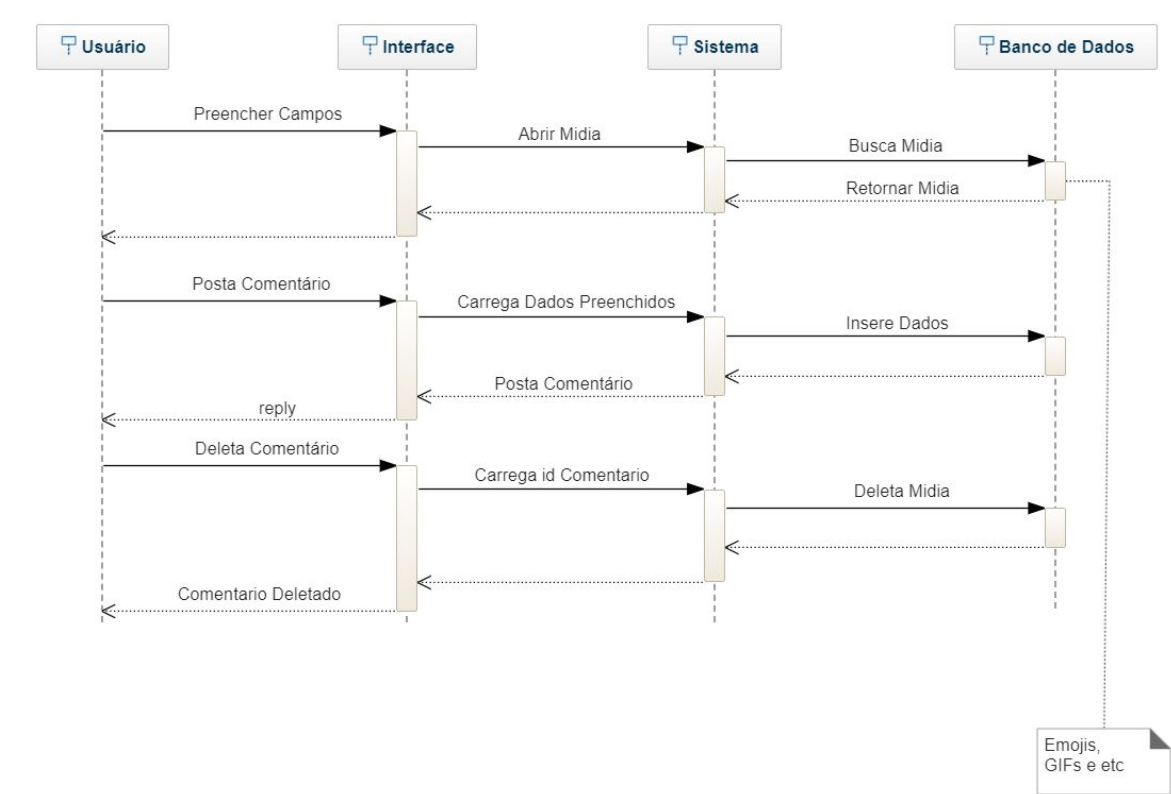
### 4.1 Amizade



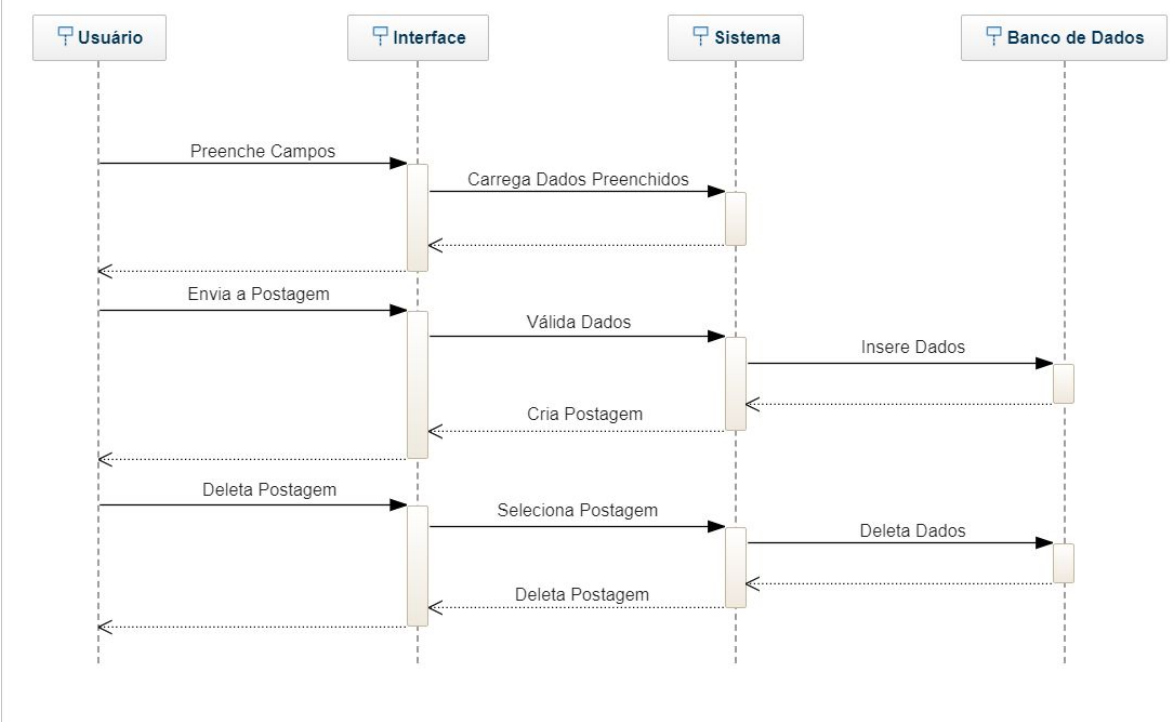
### 4.2 Cadastro



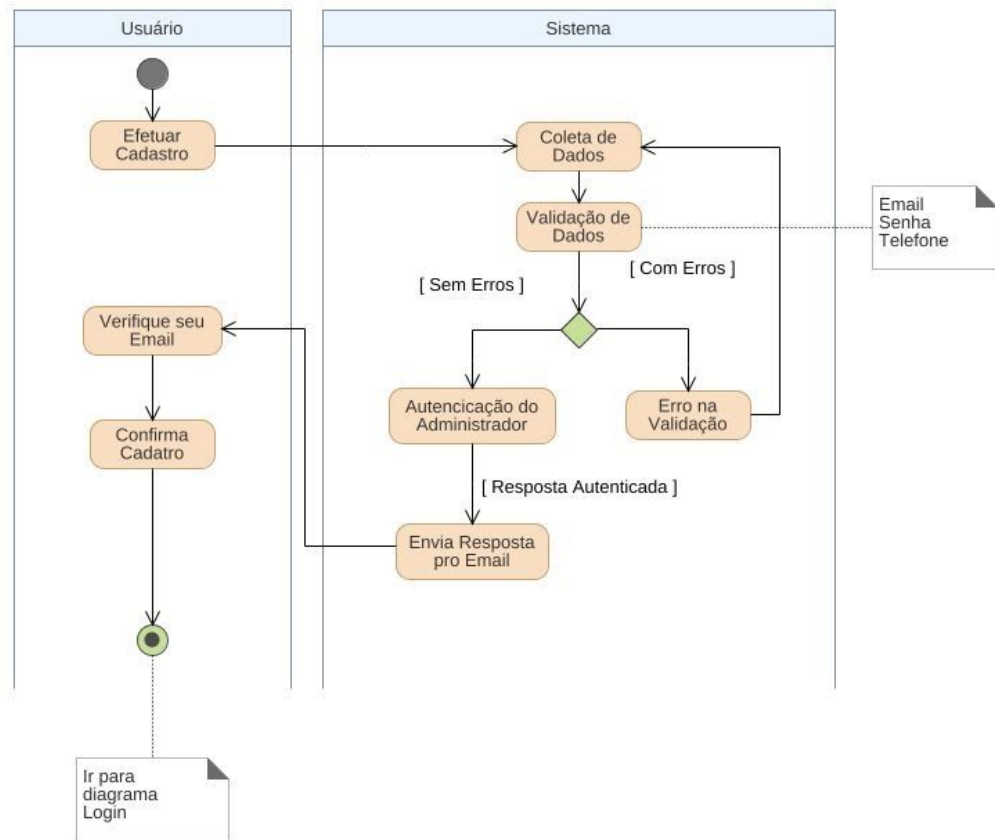
4.3 Comentário



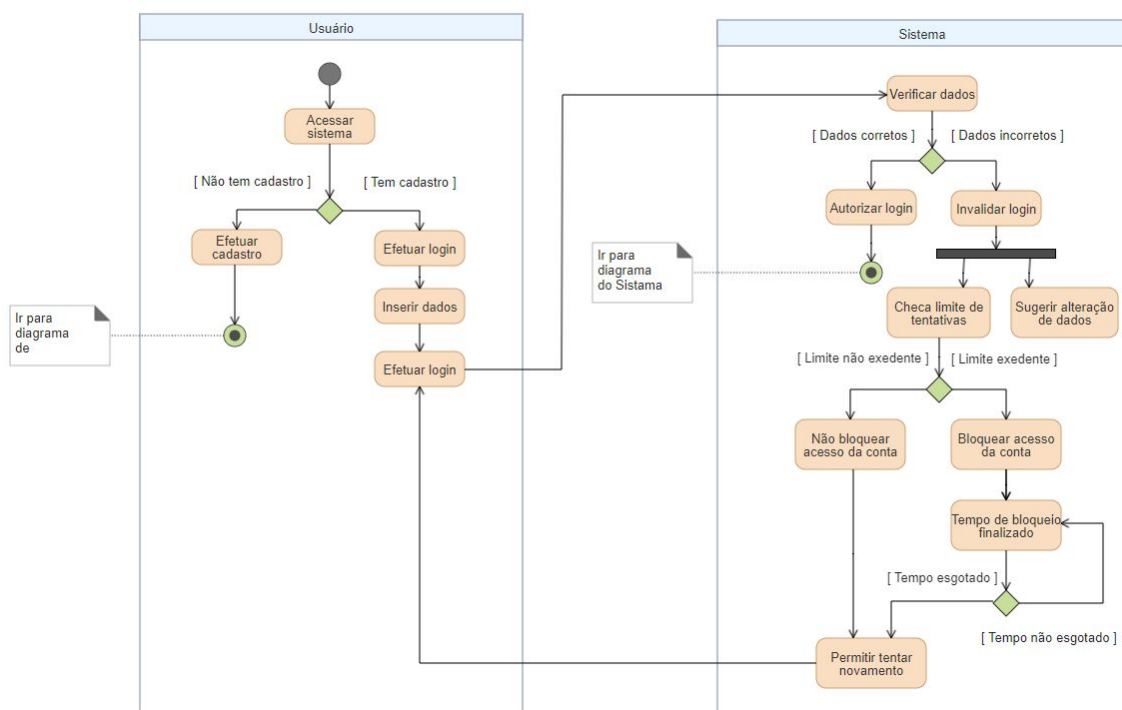
4.4 Post



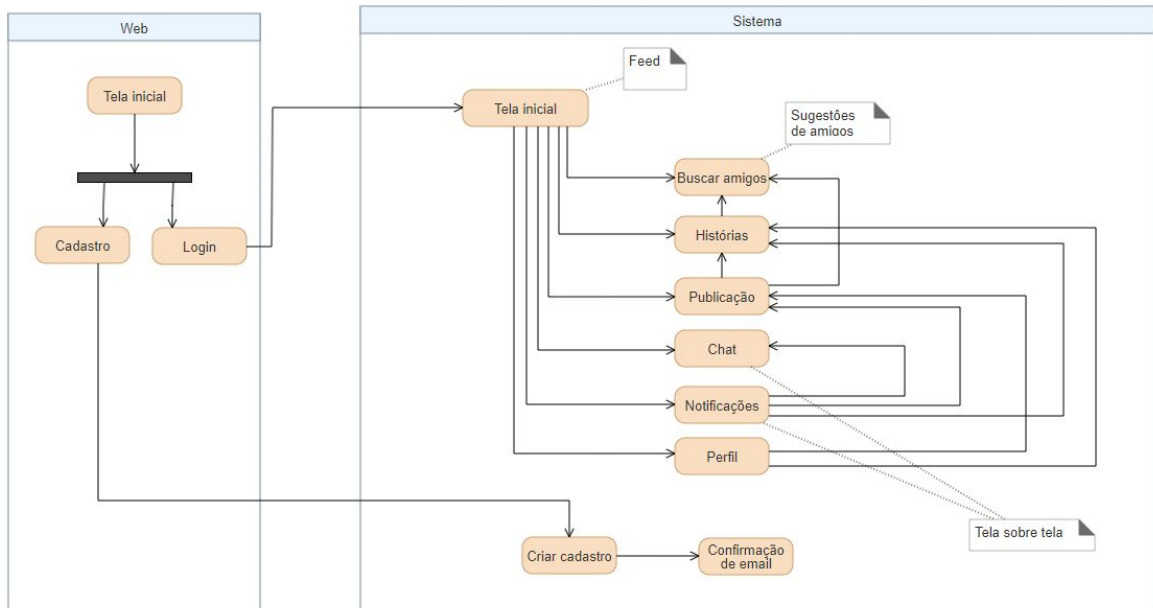
## 5.1 Cadastro



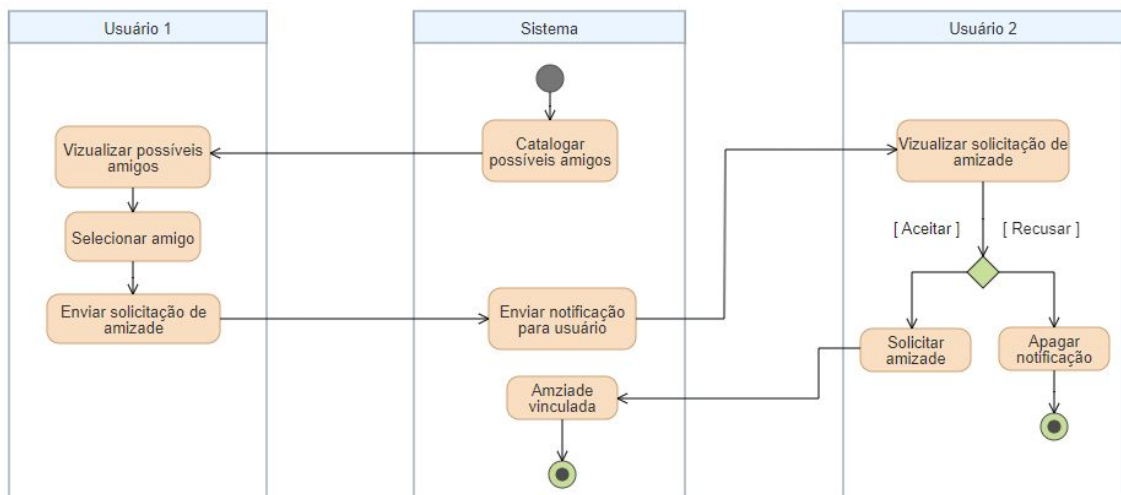
## 5.2 Login



### 5.3 Mapa de Navegação

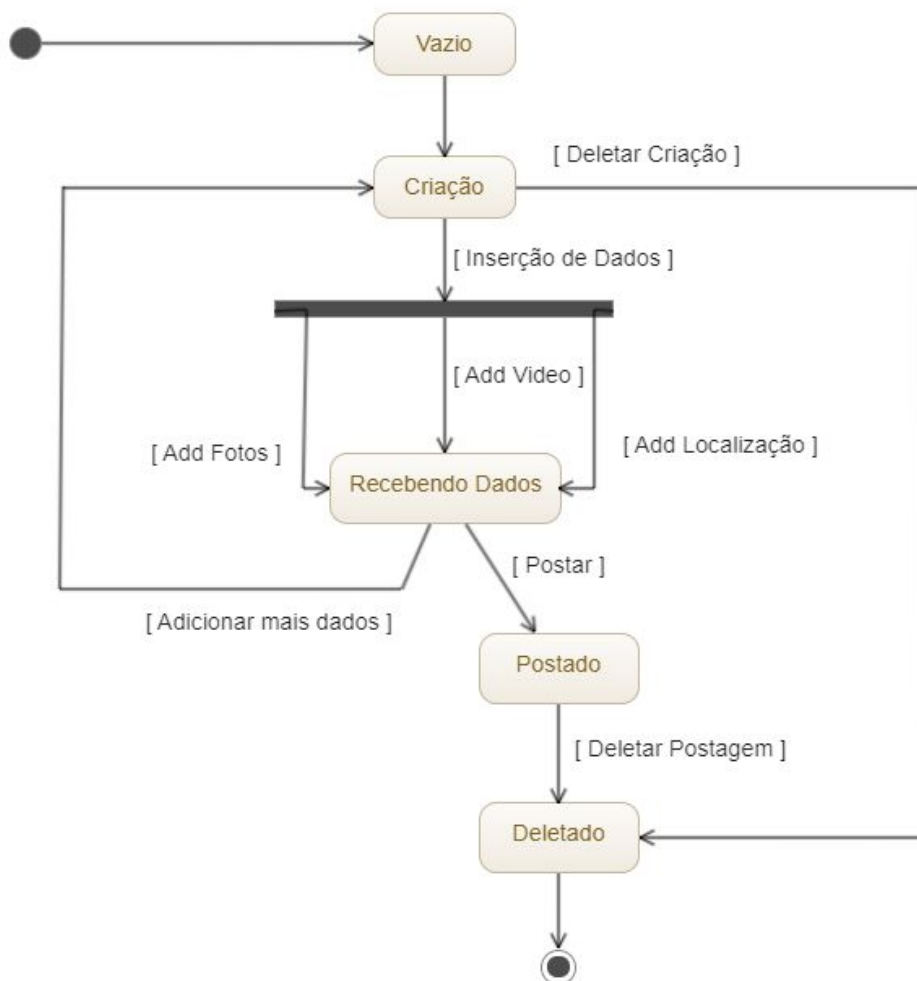


## 5.4 Pedido de Amizade

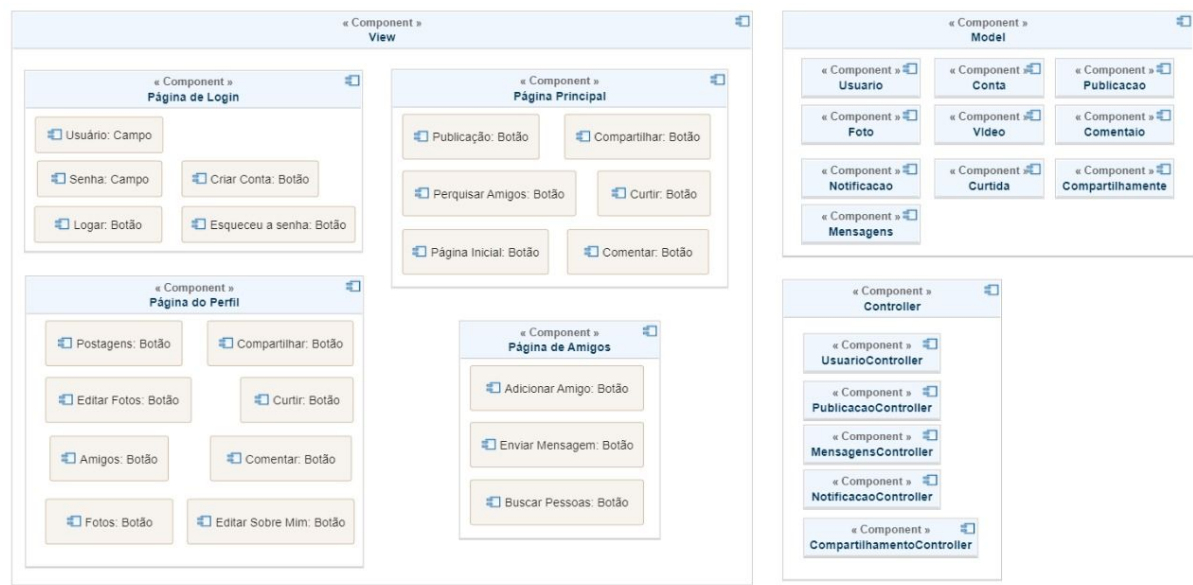




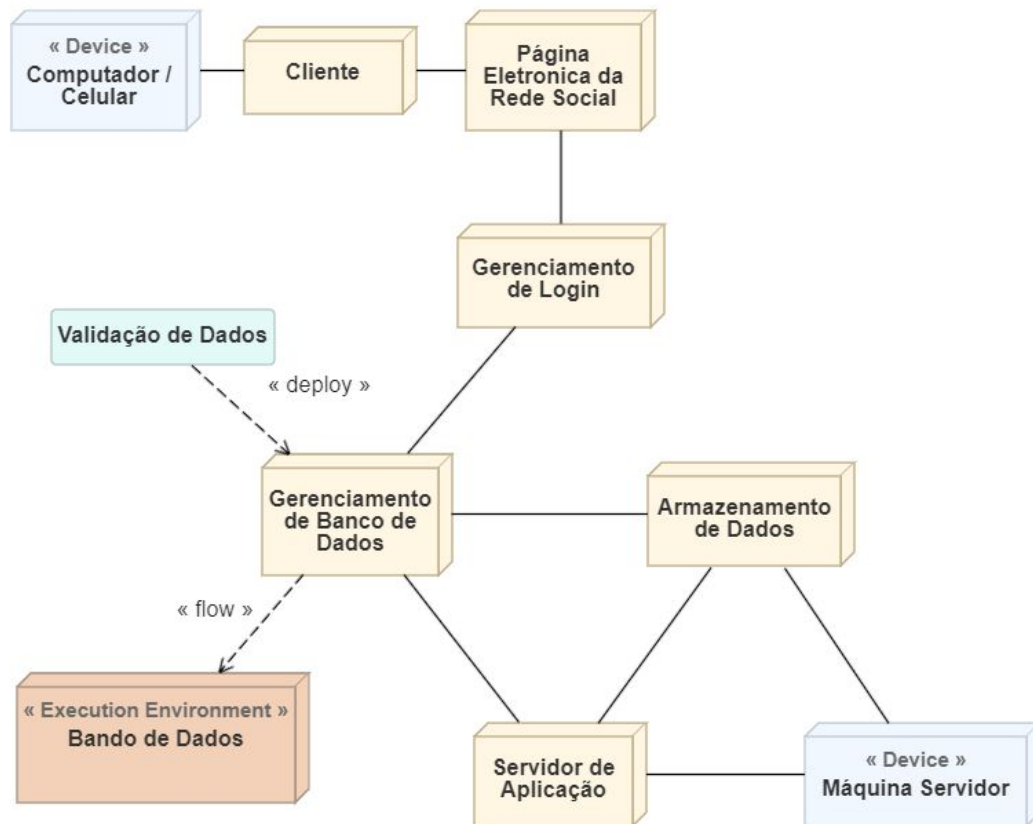
## 6 DIAGRAMA DE ESTADO DA PUBLICAÇÃO



7 ARQUITETURA ESCOLHIDA



## 8 DIAGRAMAS DE IMPLANTAÇÃO



## **FERRAMENTAS UTILIZADAS**

Foi utilizado o software GenMyModel desenvolvido pela empresa Axellience, para a confecção de todos os diagramas. Já para a confecção das imagens foi utilizado o software Figma desenvolvido pela empresa Figma Organization.

## REFERÊNCIAS

FIGMA. **Figma**. Disponível em: <https://www.figma.com/>. Acesso em: 16 dez. 2020.

GENMYMODEL. **GenMyModel**. Disponível em: <https://www.genmymodel.com/>. Acesso em: 17 dez. 2020.

ATÉ O MOMENTO. **Entendendo o Diagrama de Classes da UML**. Disponível em: <https://www.ateomomento.com.br/uml-diagrama-de-classes/>. Acesso em: 11 jan. 2021.

CORAIS. **Fluxograma de Interação/Navegação**. Disponível em: <https://www.corais.org/node/177> . Acesso em: 16 jan. 2021.

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO. **UML Diagrama de atividades**. Disponível em: [https://homepages.dcc.ufmg.br/~figueiredo/disciplinas/aulas/uml-diagrama-atividades\\_v01.pdf](https://homepages.dcc.ufmg.br/~figueiredo/disciplinas/aulas/uml-diagrama-atividades_v01.pdf). Acesso em: 5 jan. 2021.

DEVMEDIA. **Orientações básicas na elaboração de um diagrama de classes**. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/orientacoes-basicas-na-elaboracao-de-um-diagrama-de-classes/37224>. Acesso em: 11 jan. 2021.

DEVMEDIA. **Utilizando UML: Diagramas de Implantação, Comunicação e Tempo**. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/artigo-sql-magazine-68-utilizando-uml-diagramas-de-implantacao-comunicacao-e-tempoartigo-sql-magazine-68-utilizando-uml-diagramas-de-implantacao-comunicacao-e-tempo/16353>. Acesso em: 19 jan. 2021.

FACULDADE DE COMPUTAÇÃO. **Diagrama de Estados**. Disponível em: <http://www.facom.ufu.br/~abdala/DAS5312/Diagrama%20de%20Estados.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2021.

FIGMA. **Material Design Icons (Community)**. Disponível em: [https://www.figma.com/file/xUq6dBqRrfTTZdjTi7vAUG/Material-Design-Icons-\(Community\)?node-id=6%3A16286](https://www.figma.com/file/xUq6dBqRrfTTZdjTi7vAUG/Material-Design-Icons-(Community)?node-id=6%3A16286). Acesso em: 18 dez. 2020.

LUCIDCHART. **O que é um diagrama de classe UML?**. Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-de-classe-uml>. Acesso em: 11 jan. 2021.

MEDIUM. **UML — Diagrama de Casos de Uso**. Disponível em: <https://medium.com/operacionalti/uml-diagrama-de-casos-de-uso-29f4358ce4d5>. Acesso em: 17 dez. 2020.

WIKIPEDIA. **Diagrama de Atividade**. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Diagrama\\_de\\_atividade](https://pt.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_atividade). Acesso em: 5 jan. 2021.

GITHUB.IO. **Diagrama de Componentes e Implantação**. Disponível em: [https://eduardocunha11.github.io/firstblog/aulas/gsi522/Aula10%20-%20Componentes\\_Implantacao.pdf](https://eduardocunha11.github.io/firstblog/aulas/gsi522/Aula10%20-%20Componentes_Implantacao.pdf). Acesso em: 22 jan. 2021.