Logotipo, da fatec mogi  das cruzes

Descrição gerada automaticamente

Pet Shop Virtual

Especificação de Sistema

AMICÃO Pet Center

Versão <1.0>

Mateus dos Santos Barbosa

Pedro Henrique Fonseca Melo

Histórico da Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| <dd/mmm/aa> | <x.x> | <detalhes> | <nome> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Índice Analítico

1. Identificação 4

1.1.1 Nome: 4

1.1.2 RA: 4

1.1.3 Turma: 4

1.1.4 Professor: 4

2. Especificação Geral do Sistema. 4

2.1 Escopo 4

2.2 Descrição dos requisitos de usuário. 4

2.2.1 Breve Descrição 4

2.2.2 Requisitos do produto 4

2.3 Requisitos Especiais 4

2.3.1 <Nome do Requisito Especial 1> 4

2.3.2 <Nome do Requisito Especial 2> 4

3. Distribuição das Funcionalidades (Modelagem). 4

3.1 Funcionalidades do Sistema 5

3.1.1 Descrição da Funcionalidade-1 do Sistema 5

3.1.2 Descrição da Funcionalidade-2 do Sistema 5

4. Representação Gráfica do Software. 5

4.1 Diagrama de Casos de Uso 5

4.1.1 Especificação do Caso de Uso-1 5

4.1.2 Especificação do Caso de Uso-1 5

4.2 Diagrama de Classes. 5

4.3 Diagrama de Sequência. 5

4.3.1 Diagrama de Sequência-1. 5

4.3.2 Diagrama de Sequência-2. 5

4.4 Diagrama de Comunicação/Colaboração. 5

4.5 Diagrama de Atividades. 6

4.6 Diagrama de Estados. 6

4.6.1 Diagrama de Estados da classe-x atributo-x. 6

4.6.2 Diagrama de Estados da classe-y atributo-y. 6

4.7 Diagrama de Implementação. 6

4.7.1 Diagrama de Pacotes. 6

4.7.2 Diagrama de Componentes. 6

4.7.3 Diagrama de Implantação/Distribuição 6

4.8 Diagrama de Objetos. 6

4.9 Diagrama de Estrutura Composta. 6

4.10 Diagrama de Interação Geral. 6

4.11 Diagrama de Tempo ou Temporal. 6

5. Modelo de Dados 6

Amicão Pet Center

# Identificação

### Nome e RA de todos os integrantes:

Mateus dos Santos Barbosa RA: 1840482012020

Pedro Henrique Fonseca Melo RA:

### Turma:

### Análise e Desenvolvimento de Sistemas, 5º Semestre – Programação Web

### Professor(a):

### Carla Fabiane Calixto da Silva Soares

# Especificação Geral do Sistema.

## Escopo

**AMICÃO Pet Center – Loja Virtual**

Desenvolver a parte visual de um sistema de vendas “loja virtual”, onde o usuário possa interagir com a interface, realizar cadastro e login, navegar entre as telas, solicitar serviços e realizar operações matemáticas. O projeto, a princípio, não possui integração com banco de dados. Não está autorizado o uso de *Framework* e, portanto, deverá ser construído utilizando as tecnologias HTML, CSS, JAVASCRIPT e BOOTSTRAP.

## Descrição dos requisitos de usuário.

### Breve Descrição

Sistema eficaz e intuitivo com foco em atender o mercado de Pet Shop e Casas de Ração de médio à pequeno porte. Multiplataforma, o usuário proprietário consegue gerenciar estoque, controlar fluxo de caixa, gerenciar agendamento de serviços, gerenciar pedidos, emitir faturas e gerenciar carteira de clientes. O usuário cliente consegue realizar pedidos, agendar pacote de serviços, acompanhar seus pedidos.

### Requisitos do produto

#### Requisitos 1

**Requisitos Funcionais**

[RF000]: 05 páginas HTML distintas

(O software deve ter no mínimo 05 páginas HTML distintas e interativas e não informativas)

[RF001]: Interação usando Javascript

(O software deve utilizar Javascript para realizar mudanças dinâmicas na página HTML baseado na interação do usuário.)

[RF002]: Realizar cadastro de novo usuário

[RF003]: Realizar login de usuário

[RF004]: Calcular valor da compra

[RF005]: Identificar qual filial é mais próxima do usuário

[RF006]: Listar produtos

[RF007]: Realizar agendamento de serviços

#### Requisitos 2

**Requisitos Não Funcionais**

[RNF000]: Usabilidade

(O software deve ser fácil de usar e intuitivo, com uma interface clara e organizada)

[RNF001]: Desempenho

(O software deve ser rápido e responsivo, utilizando interações com o usuário)

## Requisitos Especiais

* + 1. **Regras de Negócio**

[RN000]: Preço de venda

(O preço de venda de um produto deve ser, no mínimo, o dobro do seu preço de custo)

[RN001]: Desconto em produtos

(O software deve permitir a aplicação de descontos em produtos, desde que esteja de acordo com as políticas de desconto da loja)

[RN002]: Acesso restrito

(O acesso ao software deve ser restrito a usuários autorizados, com diferentes níveis de permissão de acordo com a função do usuário na empresa)

### <Nome do Requisito Especial 2>

[Uma breve descrição do requisito especial]

# Distribuição das Funcionalidades (Modelagem).

[E a atividade de construção de modelos que explique as características e o comportamento da parte software e da parte hardware do Sistema a ser desenvolvido. Em sua construção os modelos devem ser usados na elaboração e representação da arquitetura das características e funcionalidades que o Sistema deve prover e contribui para o seu planejamento e na sua construção. Em geral implica na construção de modelos gráficos que simbolizam os artefatos dos Sistemas de software e hardware utilizados e os seus inter-relacionamentos. A escolha da técnica e da ferramenta a ser utilizada, deve ser escolhida de acordo com as características do Sistema a ser desenvolvido com as características do ambiente de desenvolvimento e dos envolvidos. Pode-se utilizar representação através de fluxogramas, linguagens gráficas, ferramentas e técnicas direcionadas para o Sistema a ser produzido. ]

## Funcionalidades do Sistema

[Listar as funcionalidades do sistema identificadas no enunciado]

### Descrição da Funcionalidade-1 do Sistema

[Descrever cada funcionalidade do sistema pela visão do software]

### Descrição da Funcionalidade-2 do Sistema

[Descrever cada funcionalidade do sistema pela visão do software]

# Representação Gráfica do Software.

## Diagrama de Casos de Uso

[Representar o conjunto de comportamentos de alto nível do sistema - A Representação gráfica das funcionalidades do sistema]

### Especificação do Caso de Uso-1

[Especificação/detalhamento de cada caso de uso do sistema, o detalhamento deve ser feito de forma textual e pode ser demonstrado através de outros diagramas]

### Especificação do Caso de Uso-2

[Especificação/detalhamento de cada caso de uso do sistema, o detalhamento deve ser feito de forma textual e pode ser demonstrado através de outros diagramas]

## Diagrama de Classes.

[Representar a coleção de classes do sistema e seus inter-relacionamentos]

## Diagrama de Sequência.

[Representar uma perspectiva, orientada por tempo, da colaboração/troca de mensagens entre os objetos do sistema, para cada instancia/cenário diferentes do sistema]

### Diagrama de Sequência-1.

[Representação do cenário-1]

### Diagrama de Sequência-2.

[Representação do cenário-2]

## Diagrama de Comunicação/Colaboração.

[Representar o envio ou o recebimento de dados entre um ator e um caso de uso]

## Diagrama de Atividades.

[Representar o fluxo de tarefas que podem ser executadas pelo sistema ou por um ator]

## Diagrama de Estados.

[Representar um conjunto de estados dos objetos das classes]

### Diagrama de Estados da classe-x atributo-x.

[Representar um conjunto de estados que um objeto pode estar e os “gatilhos” que estimulam a transição

### Diagrama de Estados da classe-y atributo-y.

[Representar um conjunto de estados que um objeto pode estar e os “gatilhos” que estimulam a transição do objeto de um estado para outro]

## Diagrama de Implementação.

[Representar a Arquitetura Física do sistema]

### Diagrama de Pacotes.

[Representar os pacotes ou pedaços do sistema divididos em agrupamentos lógicos mostrando as dependências entre eles, representaros módulos físicos que o desenvolvedor deve utilizar]

### Diagrama de Componentes.

[Representar a coleção de componentes de software e seus inter-relacionamentos]

### Diagrama de Implantação/Distribuição

[Representar a arquitetura dos processadores, dispositivos e os componentes de software que rodam na arquitetura utilizada no sistema, a modelagem das plataformas físicas e conexões de rede que do sistema]

## Diagrama de Objetos.

[Representar os objetos que foram instanciados das classes]

## Diagrama de Estrutura Composta.

[Representar os relacionamentos entre os elementos/colaboração interna de classes, interfaces ou componentes para especificar uma funcionalidade do sistema]

## Diagrama de Interação Geral.

[Representar o envio ou o recebimento de dados entre um ator e um caso de uso]

## Diagrama de Tempo ou Temporal.

[Representar o comportamento dos objetos e sua interação em uma escala de tempo, focalizando as condições que mudam no decorrer desse período]

# Modelo de Dados

[Representar o modelo abstrato de descrição dos dados do sistema e especificar a sua lógica geral do banco de dados(MER).]