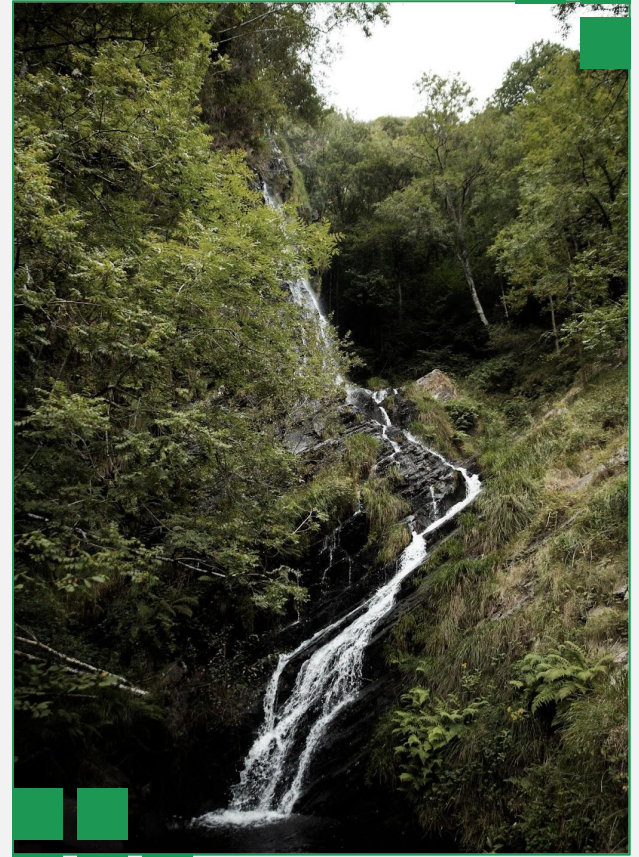


Murinho

Aplicação mobile com soluções de comércio artesanal alimentício voltado para membros da UNIRIO.

GRUPO 4 - Laura Rodrigues, Leonardo Lima,
Rafael Bastos, Maria Oliveira



Sumário



Minimundo	4
Regras de Negócio	7
Requisitos	11
Casos de Uso	18

Sumário



Diagrama de Casos de Uso	51
Diagrama de Classes	54
Integrações	57
Entregas	59
Protótipo	61



Minimundo

2



Minimundo

A Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) possui o denominado "Murinho", um local na própria universidade destinado à venda de alimentos que os alunos utilizam como forma alternativa de conseguir auxílio para arcar com os custos de passagem, alimentação, contas domiciliares, etc. Porém, o seu uso atual permite que seja facilmente suscetível a roubos, tanto dos próprios produtos quanto do dinheiro que fora arrecadado, já que são apenas deixadas caixas destinadas ao pagamento e outra contendo dos alimentos ao ar livre no jardim da universidade.

O sistema visa modernizar este processo, proporcionando um marketplace onde será possível vender e comprar produtos, tornando-o mais organizado e seguro para os membros da universidade. O app Murinho procura prevenir o roubo dos alimentos e da própria renda, pois seus recursos não precisarão ser deixados ao ar livre sem supervisão, uma vez que estariam disponíveis na aplicação para venda, além de monitorar a quantidade de produtos disponíveis e restringir o uso apenas aos membros da UNIRIO.



Minimundo

O sistema criará uma ponte entre possíveis compradores e vendedores membros da UNIRIO, ficando a cargo dos usuários lidarem com a transação monetária, tendo a restrição de sistema do comprador aceitar pagar somente em dinheiro ou PIX ao receber o produto. Dessa forma, ao se logar em nosso sistema, o usuário poderá tanto vender quanto comprar produtos. O processo de venda será a partir do cadastro de um produto, recebimento de pedido e confirmação de entrega. Essa confirmação deverá ser realizada através da inserção no sistema de um código gerado ao comprador, que deverá informar ao vendedor o mesmo para finalizar a compra. Após selecionar um produto de sua escolha e sua devida quantidade, o usuário terá o botão de adicionar no carrinho ou continuar comprando, porém sua compra deverá se limitar a produtos de somente um vendedor por pedido.

Após a solicitação de pedido no carrinho de compras, um link de Whatsapp será gerado para os envolvidos na compra realizarem seu contato, entrega e pagamento presencialmente. Uma vez o código inserido corretamente, o produto terá seu registro atualizado para concluído.



Regras de Negócio

3



ID	Descrição
RN1	O usuário não pode se cadastrar sem informar um CPF válido.
RN2	O usuário só pode iniciar uma sessão no sistema ao se autenticar com um email da UNIRIO de domínio "uniriotec" ou "edu.unirio" e senha .
RN3	O usuário só pode utilizar as funções do aplicativo após iniciar sessão no mesmo.
RN4	O comprador só pode efetuar um pedido se possuir pelo menos um item no carrinho de compras.

Regras de Negócio





ID	Descrição
RN5	O comprador não pode inserir um item no carrinho de compras sem selecionar uma quantidade para o mesmo.
RN6	O comprador só pode confirmar a entrega do pedido informando o código do pedido gerado pela aplicação ao vendedor .
RN7	O comprador poderá escolher entre PIX e dinheiro como formas de pagamento.
RN8	O comprador só poderá efetuar um pedido caso todos os produtos no carrinho de compras sejam fornecidos por um único vendedor.

Regras de Negócio





Excluído:

ID	Descrição
RN5	O usuário vendedor não pode vender um produto sem antes cadastrá-lo.

Regras de Negócio





Requisitos

4



ID	Descrição
RF1	O sistema deve permitir autenticação de usuário mediante fornecimento de e-mail e senha registrados no sistema.
RF2	O sistema deve permitir ao usuário Manter Produto (Cadastrar Produto, Excluir Produto, Visualizar Produto e Editar Produto). Para cadastrar um produto é necessário anexar uma foto e o preenchimento dos campos: nome, descrição, tipo de alimento, quantidade e valor.
RF3	O sistema deve permitir ao usuário Manter Usuário (Criar Cadastro, Excluir Cadastro, Visualizar Cadastro e Editar Cadastro). Para cadastrar um usuário é necessário o preenchimento dos campos: nome, sobrenome, CPF, campus e telefone.
RF4	O sistema deve permitir ao usuário Manter carrinho de compras (Criar item, Excluir item, Visualizar carrinho de compras, Editar carrinho de compras).

Requisitos Funcionais





ID	Descrição
RF5	O sistema deve permitir que itens do carrinho de compras, produtos, pedidos recebidos e pedidos efetuados sejam listados.
RF6	O sistema deve permitir ao comprador efetuar um pedido.
RF7	O sistema deve permitir ao comprador confirmar um pedido.
RF8	O sistema deve permitir ao usuário cancelar a entrega.
RF9	O sistema deve exigir que o usuário escolha a forma de pagamento.

Requisitos Funcionais





ID	Descrição
RF10	O sistema deve permitir ao usuário favoritar um produto.
RF11	O sistema deve permitir ao usuário confirmar uma entrega.
RF12	O sistema deve permitir ao usuário redefinir sua senha.
RF13	O sistema deve permitir ao usuário iniciar uma conversa pelo whatsapp.
RF14	O sistema deve permitir ao usuário selecionar um tema.

Requisitos Funcionais





Excluídos:

ID	Descrição
RF7	O sistema deve permitir ao usuário remover itens do carrinho de compras.
RF10	O sistema deve permitir ao usuário listar os pedidos realizados e os pedidos recebidos.

Requisitos Funcionais





ID	Descrição
RNF1	O sistema deve ser compatível com o sistema operacional Android 11.0 .
RNF2	O sistema só deve permitir a autenticação de usuário por meio da integração com o firebase.
RNF3	O sistema deve cumprir com os requisitos referentes à política de privacidade da Play Store.

Requisitos Não Funcionais





Excluído:

ID	Descrição
RNF3	O sistema deve exibir as fotos dos produtos em qualidade HD

Requisitos Não Funcionais





Casos de Uso

5



Azul	CDU atualizado
vermelho	Versão anterior do CDU atualizado
roxo	CDU implementado no sistema
bege	CDU em desenvolvimento/sendo apresentado

Casos de Uso
legenda
das alterações

ID	Nome
CDU01	Iniciar sessão - DONE
CDU02	Encerrar a sessão - DONE
CDU03	Navegar por produtos - DEV
CDU04	Confirmar entrega
CDU05	Manter usuário - DONE
CDU06	Manter produto - DEV
CDU07	Visualizar pedidos [antes "Manter pedidos recebidos"]
CDU08	Manter carrinho de compras - DEV
CDU09	Iniciar conversa no Whatsapp
CDU10	Favoritar produto
CDU11	Efetuar Pedido - DEV
CDU12	Selecionar tema
CDU13	Redefinir senha - DONE

Casos de Uso

CDU01	
Nome	Iniciar sessão
Objetivo	Iniciar sessão
Ator	Usuário
Pré-condições	Ator na tela inicial do sistema
Trigger	Ator seleciona o botão "Fazer login". Ator na tela de login
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema direciona o ator para a tela de login do google 2. Ator entra com o seu login Google válido 3. Ator é direcionado para tela definir CPF. 4. O ator é redirecionado para atualizar cadastro. 5. O ator é direcionado para a tela principal.
Fluxo Alternativo	<p>Fluxo alternativo caso ator já possua cadastro e deseje efetuar o login</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Ator entra com o login Google já cadastrado 1.2 Ator é direcionado para a tela principal 2.1 ator entra com login google invalido 2.2 ator volta para a tela de login
Extensões	N/A
Pós-condições	Ator na tela principal
Regras de negócio	RN1,RN2,RN3



Caso de uso 01 antigo

CDU01 Iniciar Sessão





Caso de uso 01 implementado

CDU01 Iniciar Sessão



CDU01	
Nome	Iniciar sessão
Objetivo	Iniciar uma sessão
Ator	Usuário
Pré-condições	Ator não autenticado;
Trigger	Ator inicia o sistema
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe tela de acesso com os campos “Email” e “Senha” para serem preenchidos2. Ator digita seu email e senha e seleciona o botão “Entrar”3. Sistema valida e-mail e senha, autentica ator e permite o início de uma sessão [A1] [A2]



Fluxos Alternativos	A1 – Sistema não consegue validar email <ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe mensagem alertando que o e-mail informada não está registrado no sistema A2 – Sistema não consegue validar senha <ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe mensagem alertando que a senha informada é inválida
Extensões	N/A
Pós-condições	Ator autenticado
Regras de negócio	RN2 – O usuário só pode acessar o sistema com um email da UNIRIO de domínio “uniriotec” ou “edu.unirio”

Caso de uso 01
implementado

CDU01
Iniciar Sessão





CDU02

Nome	Encerrar sessão
Objetivo	Encerrar sessão
Ator	Usuário
Pré-condições	Ator iniciou sessão
Trigger	Ator seleciona o botão “Sair”; Ator na aba de perfil do usuário
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema encerra sessão2. Ator é redirecionado à tela de login
Fluxo Alternativo	N/A
Extensões	N/A
Pós-condições	Ator na tela da tela login; Sessão do ator encerrada
Regras de negócio	RN3

Caso de uso 02 antigo

CDU02
Encerrar Sessão



CDU02	
Nome	Encerrar sessão
Objetivo	Encerrar uma sessão
Ator	Usuário
Pré-condições	Ator autenticado
Trigger	Ator seleciona o botão "encerrar sessão" na tela principal
Fluxo Principal	Sistema desautentica o usuário
Fluxo Alternativo	N/A
Extensões	N/A
Pós-condições	Ator na tela de acesso
Regras de negócio	RN3 – O usuário só pode utilizar as funções do aplicativo após iniciar sessão no mesmo

caso de uso 02 já
apresentado

CDU02

Encerrar Sessão



CDU03	
Nome	Navegar por produtos
Objetivo	Permitir que o comprador navegue pelos produtos registrados no sistema para compra
Ator	Comprador
Pré-condições	Ator autenticado
Trigger	Ator inicia o sistema
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe a tela principal com os produtos a venda do tipo doce registrados [A1] [A3] [A4]2. Ator seleciona um dos produtos3. Sistema exibe tela de detalhes de produto a venda

Caso de uso 3 apresentação

CDU03 Navegar por produtos



Caso de uso 3 apresentação

CDU03 Navegar por produtos

Fluxos Alternativos	<p>A1 – Ator seleciona o filtro de produtos do tipo salgado</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe produtos registrados do tipo salgado [A2] [A3]2. Segue-se para o passo 2 <p>A2 – Ator seleciona o filtro de produtos do tipo doce</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe produtos registrados do tipo doce [A1] [A3]2. Segue-se para o passo 2 <p>A3 – Ator seleciona o filtro de produtos favoritos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe apenas os produtos favoritos do usuário [A1] [A2]2. Segue-se para o passo 2 <p>A4 – Ator em outra tela do sistema</p> <ol style="list-style-type: none">1. Comprador seleciona o ícone “home”2. Volta para o passo 1
Extensões	<ol style="list-style-type: none">1. Manter carrinho de compras2. Favoritar produto
Pós-condições	N/A
Regras de negócio	RN3 – O usuário só pode utilizar as funções do aplicativo após iniciar sessão no mesmo



Caso de uso 04 antigo

CDU04	
Nome	Confirmar entrega
Objetivo	Registrar no sistema quando um pedido for entregue
Ator	Usuário que recebeu pedido
Pré-condições	Ator iniciou sessão; Ator ter iniciado manter pedido recebido; ator ter finalizado sessão carrinho de compras; ter iniciado conversa no whatsapp
Trigger	Ator insere código de confirmação no input referente; Ator na tela confirmação de entrega

CDU04
Confirmar entrega



Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Ator insere código recebido pelo usuário que recebe a entrega2. Ator que entregou o pedido abre a tela do pedido e digita o código no campo especificado.3. Sistema confirma que o pedido foi entregue
Fluxo Alternativo	<p>fluxo alternativo caso a inserção do código esteja errada</p> <p>1 retorna ao passo 1 do fluxo principal</p>
Extensões	N/A
Pós-condições	Sistema confirma entrega; Ator na tela principal
Regras de negócio	N/A

Caso de uso 04 antigo

CDU04
Confirmar entrega



CDU04	
Nome	Confirmar entrega
Objetivo	Registrar no sistema quando um pedido for entregue e concluí-lo
Ator	Comprador; Vendedor;
Pré-condições	Ator autenticado; pedido efetuado; pedido recebido confirmado pelo vendedor
Trigger	Comprador seleciona um pedido realizado na tela de “Minhas Compras”

Caso de uso 04 atual

CDU04
Confirmar entrega



Fluxo Principal

1. Sistema exibe a tela de detalhes de pedido efetuado, com o código de confirmação da entrega do pedido
2. Comprador informa o código do pedido para o vendedor [A1]
3. Vendedor seleciona o pedido recebido que fora efetuado pelo comprador na tela de "Minhas vendas"
4. Sistema exibe a tela de detalhes de pedido recebido e o campo para preenchimento do código de confirmação da entrega
5. Vendedor digita o código do pedido no campo e seleciona o botão "confirmar entrega" [A2] [A3]
6. Sistema valida o código, confirma a entrega e registra o pedido como concluído

Caso de uso 04 atual

CDU04
Confirmar entrega

Fluxos Alternativos	<p>A1 - Comprador seleciona o botão “cancelar” na tela de detalhes do pedido efetuado</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema envia SMS ao vendedor informando que o comprador cancelou o pedido e altera o status do pedido para “Cancelado” <p>A2 - Vendedor seleciona o botão “cancelar” na tela de detalhes do pedido efetuado</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema envia SMS ao comprador informando que o vendedor cancelou o pedido e altera o status do pedido para “Cancelado” <p>A3 – Sistema não consegue validar o código informado pelo vendedor</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema exibe mensagem alertando que o código digitado está incorreto 2. Volta para o passo 5
Extensões	N/A
Pós-condições	Sistema altera o registro do pedido
Regras de negócio	<p>RN3 – O usuário só pode utilizar as funções do aplicativo após iniciar sessão no mesmo</p> <p>RN6 – O comprador só pode confirmar a entrega do pedido informando o código do pedido gerado pela aplicação ao vendedor</p>



Caso de uso 04 atual

CDU04
Confirmar entrega



CDU05	
Nome	Manter usuário
Objetivo	Manter o cadastro de usuário
Ator	Usuário
Pré-condições	N/A
Trigger	Ator seleciona o botão "Criar conta" na tela de acesso
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe tela com os campos "email", "senha", "nome", "sobrenome", "telefone", "CPF" e "campus" para serem preenchidos2. Ator preenche os campos [A4]3. Sistema valida os dados passados e cria um novo cadastro de usuário [A5] [A6]

Caso de uso 05 já
apresentado

CDU05 Manter Usuário

Fluxo Alternativo

A1 – Ator seleciona o botão “perfil” na tela de usuário

1. Sistema exibe as informações de cadastro do usuário na tela de perfil

A2 – Ator seleciona o botão “Editar perfil” na tela de perfil

1. Sistema exibe a tela de edição de perfil com os campos “nome”, “sobrenome”, “telefone” e “campus” para serem alterados
2. Ator digita seus novos dados de cadastro nos campos e seleciona o botão “Salvar Edições” [A6]
3. Sistema altera os dados pelos novos informados pelo ator

A3 – Ator seleciona o botão “Deletar conta” na tela de edição de perfil

1. Sistema desautentica usuário, encerra sua sessão e exclui seu cadastro

A4 – Ator não preenche todos os campos solicitados

1. Sistema exibe mensagem alertando que é necessário preencher todos os campos
2. Volta para o passo 2



Caso de uso 05 já
apresentado

CDU05
Manter Usuário



Caso de uso 05 já
apresentado

Fluxo Alternativo	A5 – Sistema não consegue validar algum dado fornecido pelo usuário <ol style="list-style-type: none">1. Sistema alerta que algum dado fornecido não é válido2. Volta para o passo 2
	A6 – Sistema não reconhece o CPF fornecido pelo usuário como um CPF existente <ol style="list-style-type: none">1. Sistema alerta que o CPF informado não existe e exibe a tela de acesso
	A7 – Sistema não consegue validar algum dado fornecido pelo usuário <ol style="list-style-type: none">1. Sistema alerta que algum dado fornecido não é válido2. Volta para o passo A2.1

CDU05
Manter Usuário



Caso de uso 05 já
apresentado

Extensões	N/A
Pós-condições	N/A
Regras de negócio	<p>RN1 – O usuário não pode se cadastrar sem informar um CPF válido.</p> <p>RN2 – O usuário só pode iniciar uma sessão no sistema com um email da UNIRIO de domínio “uniriotec” ou “edu.unirio”.</p> <p>RN3 – O usuário só pode utilizar as funções do aplicativo após iniciar sessão no mesmo</p>

CDU05
Manter Usuário

CDU06	
Nome	Manter produto
Objetivo	Manter o cadastro de um produto
Ator	Vendedor
Pré-condições	Ator autenticado
Trigger	Ator seleciona o ícone “produto” no menu de navegação
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema exibe janela com os campos “nome”, “descrição” “quantidade”, “valor”, e “tipo” para serem preenchidos e o botão de “adicionar foto” 2. Ator preenche todos os campos e seleciona o botão “adicionar foto” [A4] 3. Sistema exibe janela com campo para visualização de imagem e o botão “enviar foto” 4. Ator seleciona o botão “Enviar foto” e envia uma foto 5. Sistema registra foto enviada pelo vendedor e fecha janela de envio de foto 6. Ator seleciona o botão “Enviar produto” 7. Sistema valida os dados passados e cria um novo cadastro de produto [A5]



Caso de uso 06 apresentação

CDU06 Manter Produto



Fluxos Alternativos

A1 – Ator seleciona o botão “Meus Produtos” na tela de usuário

1. Sistema exibe o nome e o preço do produto na tela de “Meus Produtos”

A2 – Ator seleciona o ícone de edição em um produto na tela de “Meus Produtos”

1. Sistema exibe a tela de edição de produto com os campos “nome”, “valor”, e “descrição” para serem alterados
2. Ator digita os novos dados de cadastro do produto nos campos e seleciona o ícone de salvar [A6]
3. Sistema altera os dados pelos novos informados pelo vendedor

A3 – Ator seleciona o ícone de exclusão na tela de edição de produto

1. Sistema exclui cadastro do produto

A4 – Ator não preenche todos os campos solicitados e/ou não envia uma foto do produto

1. Sistema exibe mensagem alertando que é necessário preencher todos os campos e enviar uma foto

Caso de uso 06 apresentação

CDU06 Manter Produto



Fluxo Alternativo	<p>A5 – Sistema não consegue validar algum dado fornecido pelo vendedor</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe mensagem alertando que algum dado fornecido não é válido2. Volta para o passo 2 <p>A6 – Sistema não consegue validar algum dado fornecido pelo vendedor</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe mensagem alertando que algum dado fornecido não é válido2. Volta para o passo A2.1
Extensões	N/A
Pós-condições	Ator mantém o cadastro de seu produto
Regras de negócio	RN3 – O usuário só pode utilizar as funções do aplicativo após iniciar sessão no mesmo

Caso de uso 06 apresentação





CDU08	
Nome	Manter carrinho de compras
Objetivo	Manter itens no carrinho de compras
Ator	Comprador
Pré-condições	Ator autenticado
Trigger	Ator seleciona o botão “adicionar ao carrinho”
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe janela com o campo “quantidade” para ser preenchido2. Ator digita a quantidade do produto3. Sistema cria item no carrinho de compras

Caso de uso 08 apresentação

CDU08
Manter carrinho
de compras



Fluxos Alternativos

A1 – Ator seleciona o botão “Comprar”

1. Sistema exibe janela com o campo “quantidade” para ser preenchido
2. Ator digita a quantidade do produto
3. Sistema cria item no carrinho de compras e exibe a tela do carrinho de compras

A2 – Ator seleciona o botão “Carrinho de compras” na tela de usuário

1. Sistema exibe a tela do carrinho de compras

A3 – Ator seleciona o botão “quantidade” de um item na tela do carrinho de compras

1. Sistema exibe janela com o campo “quantidade” a ser alterado
2. Ator digita a nova quantidade [A5]
3. Sistema registra mudança na quantidade do produto no item

Caso de uso 08 apresentação

CDU08
Manter carrinho
de compras



Caso de uso 08 apresentação



Fluxos Alternativos	<p>A4 – Ator seleciona o botão “Excluir” de um item na tela do carrinho de compras</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sistema exclui o item do carrinho de compras <p>A5 – Ator digita valor igual ou menor que zero</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe mensagem alertando que não é permitido itens no carrinho de compras com produtos de quantidade zero ou inferior2. Volta para o passo A3.2
Extensões	Efetuar pedido
Pós-condições	N/A
Regras de negócio	<p>RN3 – O usuário só pode utilizar as funções do aplicativo após iniciar sessão no mesmo</p> <p>RN5 – O comprador não pode inserir um item no carrinho de compras sem selecionar uma quantidade para o mesmo</p>



Caso de uso 11 apresentação

CDU11	
Nome	Efetuar pedido
Objetivo	Efetuar um pedido
Ator	Comprador
Pré-condições	Ator autenticado; existir itens no carrinho de compras
Trigger	Ator seleciona o botão de forma de pagamento “PIX” ou “dinheiro” e seleciona o botão “Pedir” na tela do carrinho de compras
Fluxo Principal	1. Sistema efetua pedido e envia um SMS de confirmação para o comprador [A1]

CDU11
Efetuar pedido



Fluxos Alternativos	A1 – Ator possui itens no carrinho de compras de mais de um vendedor <ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe mensagem alertando que só é possível efetuar pedidos caso todos os itens no carrinho de compras sejam fornecidos pelo mesmo vendedor
Extensões	N/A
Pós-condições	Um pedido é criado no sistema;
Regras de negócio	RN3 – O usuário só pode utilizar as funções do aplicativo após iniciar sessão no mesmo RN4 – O comprador só pode efetuar um pedido se possuir pelo menos um item no carrinho de compras RN7 – O comprador deverá se comprometer com o vendedor a pagar um produto por PIX ou dinheiro, assinalando a forma de pagamento no sistema ao efetuar um pedido RN8 – O comprador só poderá efetuar um pedido caso todos os produtos no carrinho de compras sejam fornecidos por um único vendedor

Caso de uso 11 apresentação

CDU11 Efetuar pedido



CDU12	
Nome	Selecionar tema
Objetivo	Selecionar o tema de exibição do sistema.
Ator	Usuário
Pré-condições	Ator iniciou sessão; Ator seleciona configurações
Trigger	Ator seleciona selecionar tema
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. O Sistema exibe duas opções de cores.2. Ator escolhe o tema3. Sistema salva o tema escolhido4. Ator redirecionado para a tela de configurações
Fluxo Alternativo	N/A
Extensões	N/A
Pós-condições	Sistema exibe a nova cor do app
Regras de negócio	RN3

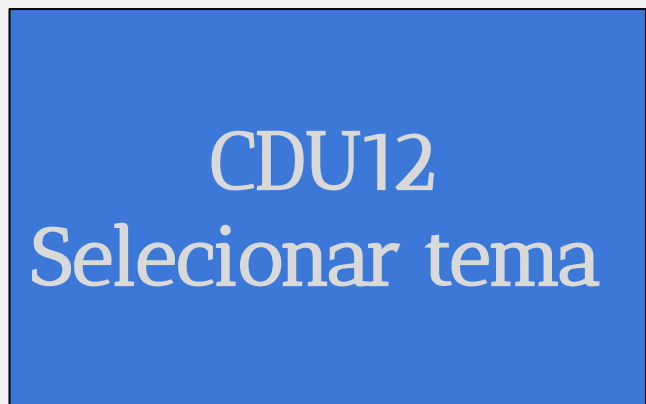
Caso de uso 12 antigo

CDU12
Selecionar tema



CDU12	
Nome	Selecionar tema
Objetivo	Selecionar o tema de exibição do sistema.
Ator	Usuário
Pré-condições	Ator autenticado; ator na tela de usuário
Trigger	Ator seleciona o botão “Temas”
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema exibe as opções de tema2. Ator seleciona uma das opções de tema3. Sistema muda sua exibição para o tema selecionado
Fluxos Alternativos	N/A
Extensões	N/A
Pós-condições	Sistema passa a exibir as telas com o tema selecionado
Regras de negócio	RN3 – O usuário só pode utilizar as funções do aplicativo após iniciar sessão no mesmo

Caso de uso 12 atual



CDU13

Nome	Redefinir senha
Objetivo	Redefinir a senha de um usuário já cadastrado
Ator	Usuário
Pré-condições	Ator não autenticado
Trigger	Ator seleciona o botão “esqueci senha”
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema envia um email com link para redefinição de senha para o usuário2. Ator entra no domínio de redefinição de senha3. Sistema solicita a nova senha4. Ator informa a nova senha5. Sistema registra a nova senha
Fluxos Alternativos	N/A
Extensões	N/A
Pós-condições	Senha de usuário é redefinida
Regras de negócio	N/A



Caso de uso 13
implementado

CDU13
Redefinir Senha



Diagrama de Casos de Uso

6



Diagrama de Casos de Uso

Entrega 2

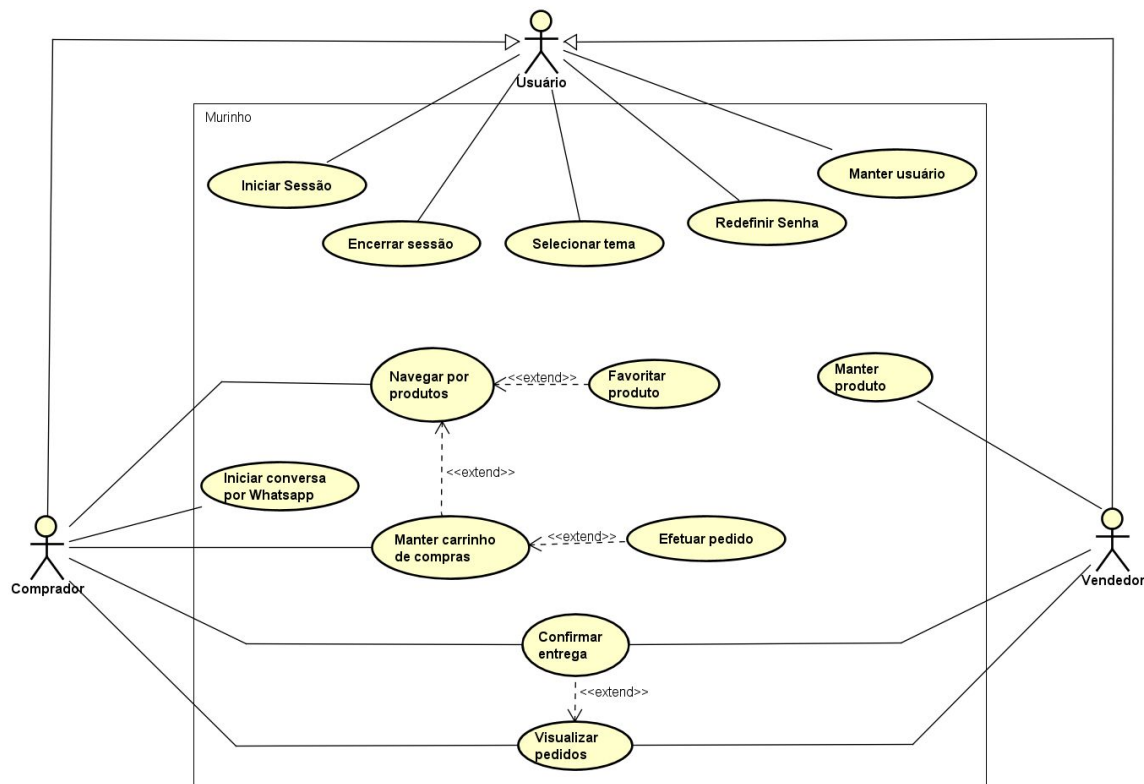


Diagrama de Casos de Uso Atual



Diagrama de Classes

7

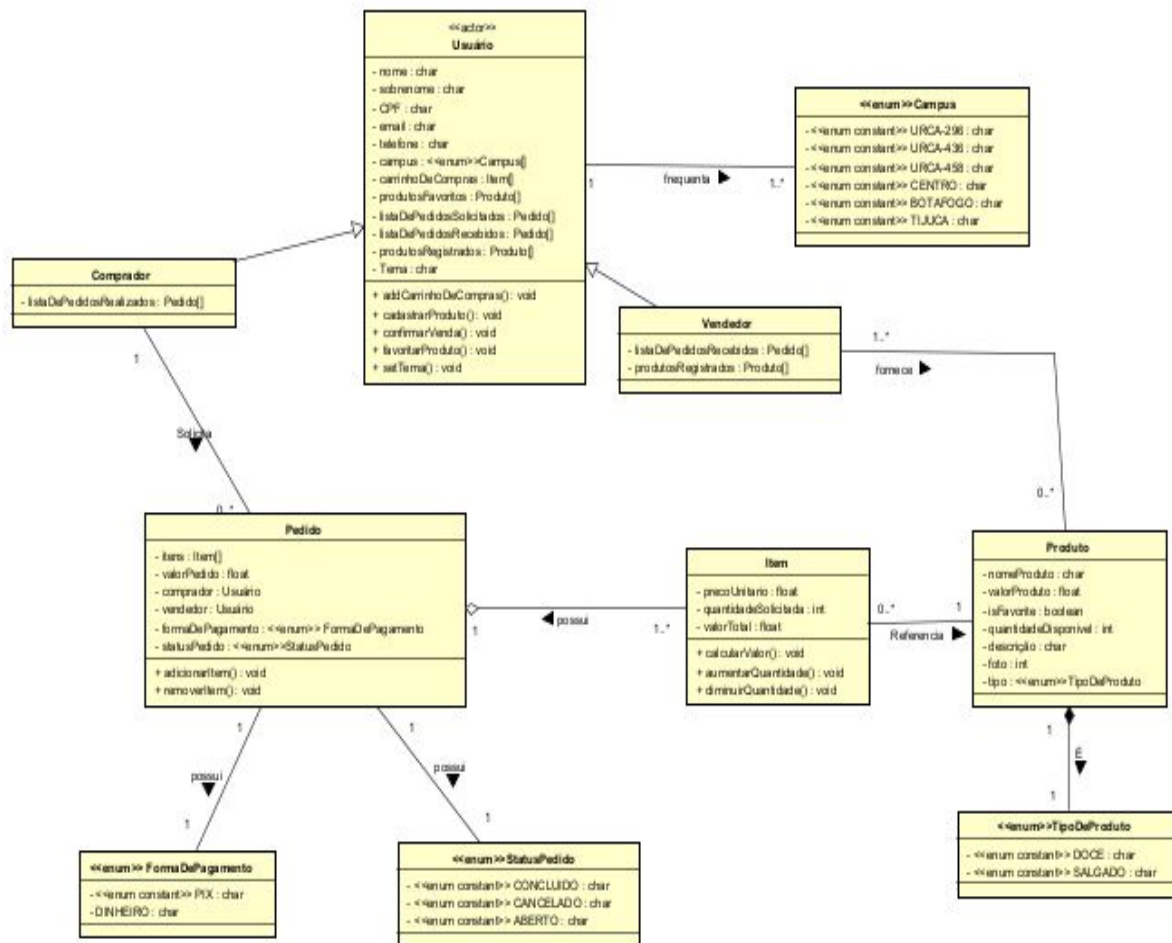


Diagrama de Classes

Entrega 2

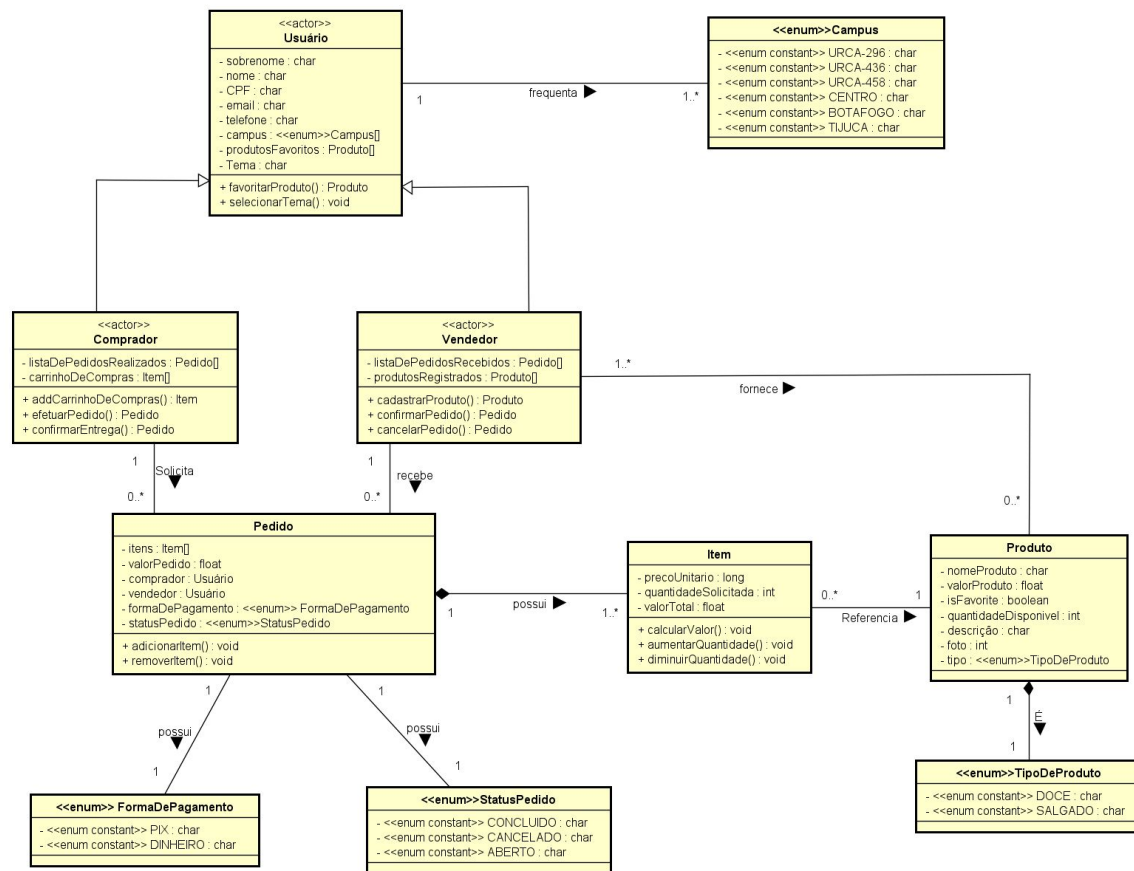


Diagrama de Classes Atual



Integrações

8



Proposta Integrações

Nome	Descrição
Twilio	Plataforma de envio de SMS, utilizado para disparar SMS de pedidos efetivados
Receita Federal	API para validar CPF consultando dados cadastrais de uma Pessoa Física
Firebase	API para autenticação do usuário e banco de dados





Entregas

9



Links dos vídeos

Entrega 01: <https://youtu.be/WsyD1gRBIV8>

[balsamiq projeto](#)

Entrega 02: https://youtu.be/CFz_frhNn50

Entrega 03: https://youtu.be/RtOrg6pO_jk



A lush green forest scene featuring a multi-tiered waterfall cascading over dark, wet rocks. The water is white and frothy as it falls. The surrounding trees are dense with vibrant green leaves, and some moss is visible on the rocks. The overall atmosphere is serene and natural.

Protótipo

10