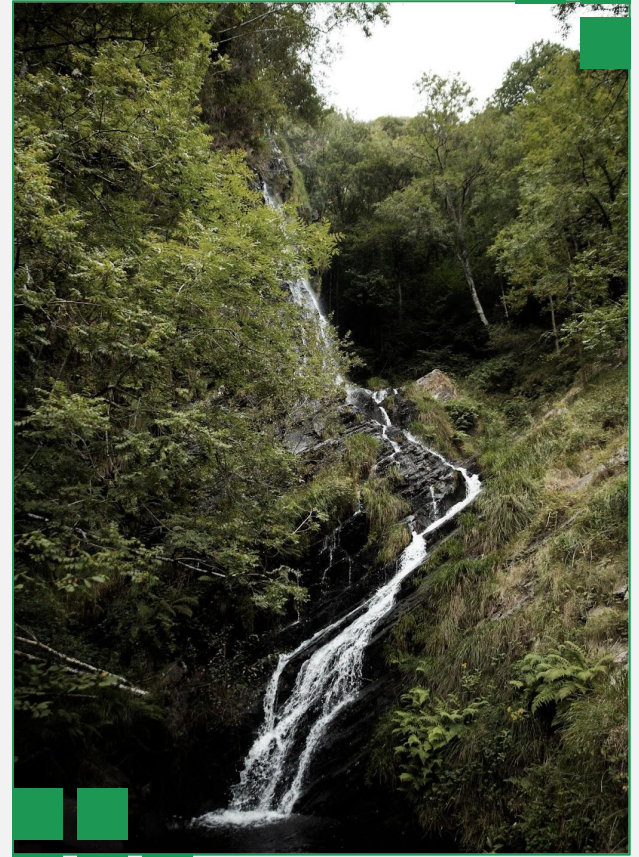


Murinho

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	3
Regras de Negócio	5
Requisitos	7
Casos de Uso	10
Diagrama de Casos de Uso	16
Diagrama de Classes	18
Integrações	20
Entregas	22
Protótipo	24





Minimundo

1



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.

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 a opção 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, a compra será finalizada e adicionada nos pedidos realizados da conta do comprador e nos pedidos recebidos do vendedor.



Regras de Negócio

2



ID	Descrição
RN1	O usuário não pode se cadastrar sem informar CPF válido.
RN2	O usuário só pode acessar o sistema com um email da UNIRIO de domínio "uniriotec" ou "edu.unirio".
RN3	O usuário só pode utilizar as funções do aplicativo após iniciar sessão no mesmo.
RN4	O usuário vendedor não pode vender um produto sem antes cadastrá-lo.
RN5	O usuário comprador só pode solicitar um pedido se possuir pelo menos um item no carrinho de compras.
RN6	O usuário comprador não pode inserir um item no carrinho de compras sem selecionar uma quantidade para o mesmo.
RN7	O usuário comprador só pode confirmar a entrega do pedido informando o código do pedido gerado pela aplicação ao usuário vendedor.
RN8	O usuário comprador só pode escolher a forma de pagamento desejada entre PIX ou dinheiro.
RN9	O usuário comprador só pode adicionar produtos de um usuário vendedor por vez no carrinho de compras.

Regras de Negócio



Requisitos

3



ID	Descrição
RF1	O sistema deve permitir autenticação de usuário.
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 Cadastro (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 inserir itens no carrinho de compras.
RF5	O sistema deve permitir ao usuário remover itens do carrinho de compras.
RF6	O sistema deve permitir que os itens no carrinho de compras sejam listados.
RF7	O sistema deve gerar a confirmação de um pedido após a finalização da sua solicitação no carrinho de compras

Requisitos Funcionais



RF8	O sistema deve permitir ao usuário listar os pedidos realizados e os pedidos recebidos.
RF9	O sistema deve permitir ao usuário cancelar um pedido.
RF10	O sistema deve permitir ao usuário escolher a forma de pagamento.
RF11	O sistema deve permitir ao usuário favoritar um produto.
RF12	O sistema deve permitir ao usuário confirmar uma entrega.
RF13	O sistema deve permitir ao usuário recuperar senha.
RF14	O sistema deve permitir ao usuário iniciar uma conversa pelo whatsapp
RF15	O sistema deve permitir ao usuário selecionar um tema.

Requisitos Funcionais





ID	Descrição
RNF1	O sistema deve ser compatível com o sistema operacional Android.
RNF2	O sistema deve permitir a autenticação de usuário por meio da integração com o firebase
RNF3	O sistema deve exibir as fotos dos produtos em qualidade HD
RNF4	O sistema deve permitir que o carregamento não ultrapasse de 5 segundos

Requisitos Não Funcionais



Casos de Uso

4



ID	Nome
CDU01	Iniciar sessão.
CDU02	Encerrar a sessão.
CDU03	Confirmar entrega.
CDU04	Manter cadastro.
CDU05	Manter produto.
CDU06	Manter pedidos recebidos.

Casos de Uso



CDU07	Manter carrinho de compras.
CDU08	Iniciar conversa no Whatsapp.
CDU09	Favoritar produto.
CDU10	Efetuar pedido.
CDU11	Selecionar tema.
CDU12	Recuperar senha.

Casos de Uso



CDU01	
Nome	Iniciar sessão
Objetivo	Ator acessar a Pagina principal do sistema
Ator	Usuário
Pré-condições	Ator querer logar no sistema
Trigger	Ator seleciona o botão "Fazer login"; Ator estar na tela de login
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Sistema direciona o ator para a tela de login do google2. Ator entra com o seu login Google válido3. 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 cadastrado1.2 Ator é direcionado para a tela principal2.1 ator entra com login google invalido2.2 ator volta para a tela de login
Extensões	N/A
Pós-condições	Ator na tela principal
Regras de negócio	RN1,RN2,RN3

CD01

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

CD02

Encerrar Sessão



CDU12

Nome	selecionar tema
Objetivo	escolher o tema padrao 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. 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 

CD12 selecionar tema



CDU04	
Nome	Confirmar entrega
Objetivo	Registrar no sistema quando um pedido for concluído
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
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	fluxo alternativo caso a inserção do código esteja errada 1 retorna ao passo 1 do fluxo principal
Extensões	N/A
Pós-condições	Sistema confirma entrega; Ator na tela principal
Regras de negócio	N/A

CD04

Confirmar entrega

A lush green forest with a multi-tiered waterfall cascading over rocks. The scene is dense with foliage, and the water is white and frothy as it falls. A green rectangular box is centered over the image, containing the title and page number.

Diagrama de Casos de Uso

5

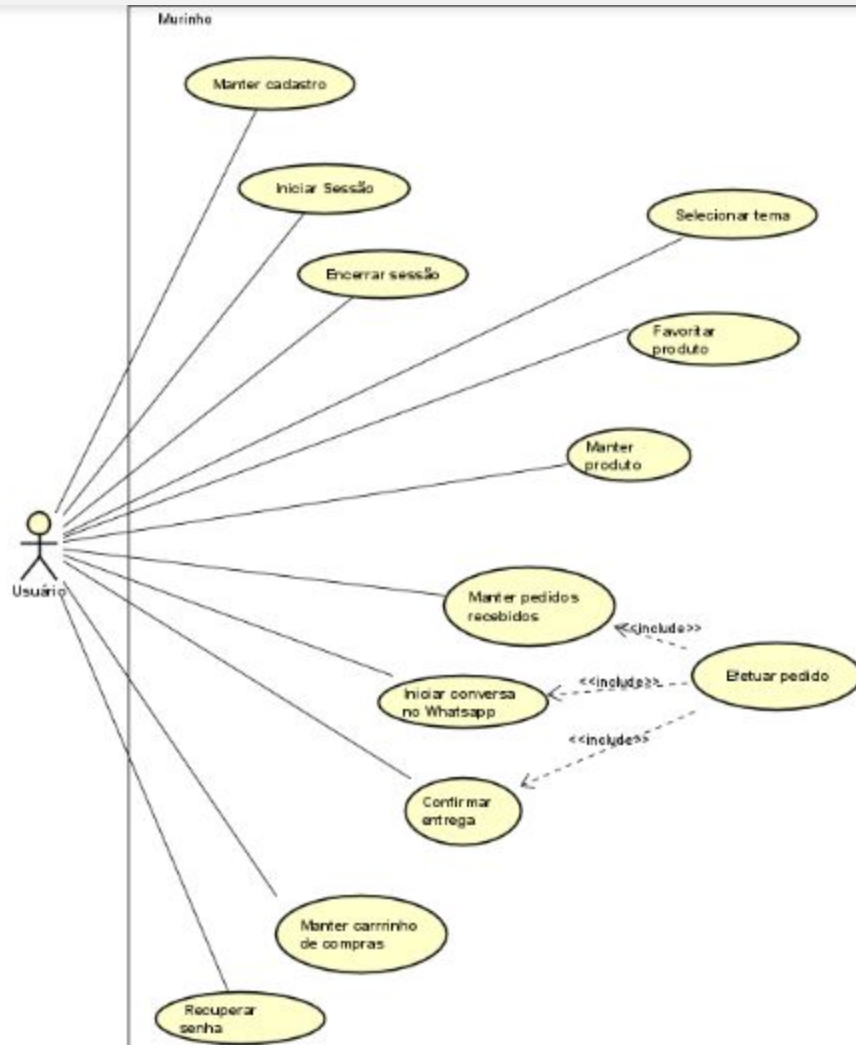


Diagrama de Casos de Uso

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.

Diagrama de Classes

6

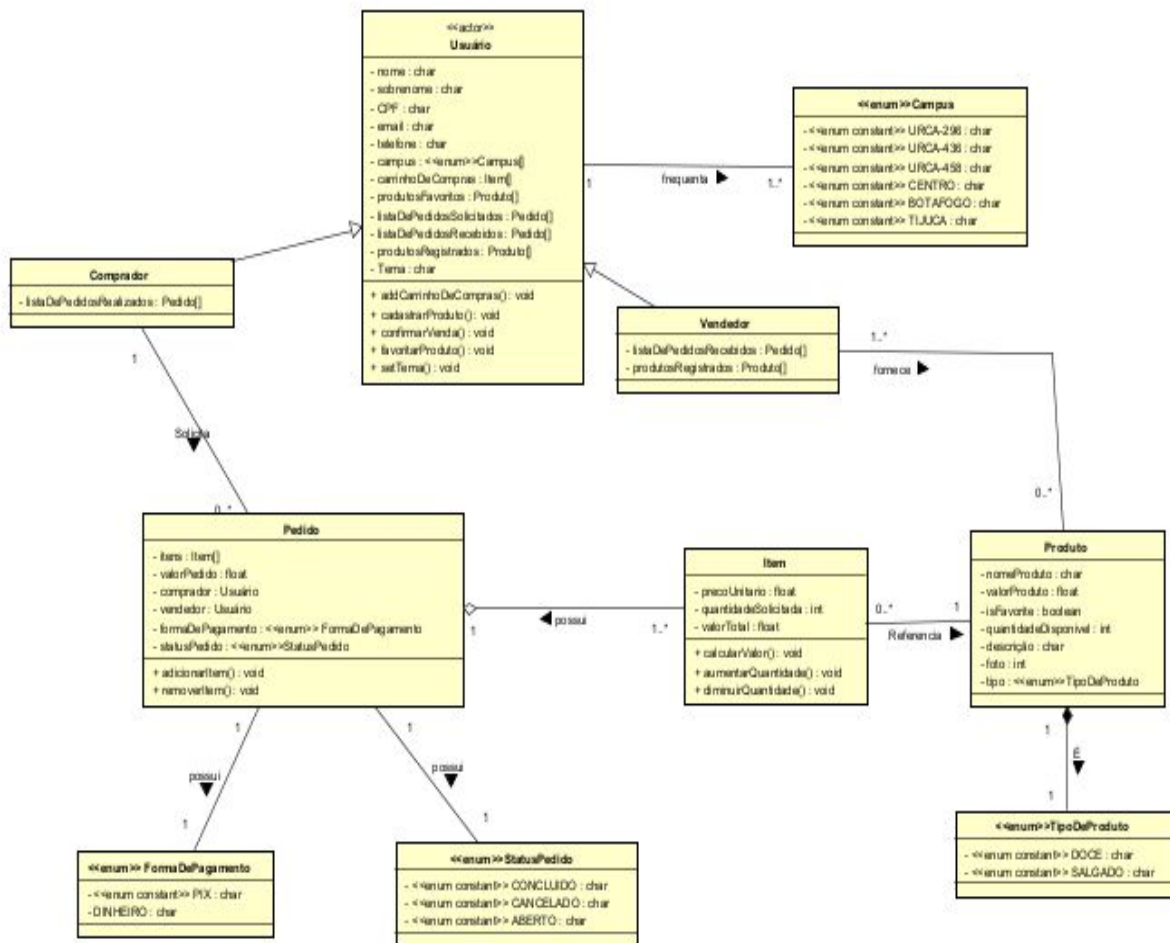


Diagrama de Classes



Integrações

7



Proposta Integrações

Nome	Descrição
Twilio	Plataforma de envio de SMS, utilizamos para disparar SMS de pedido realizado.
Receita Federal	API para validar CPF consultando dados cadastrais de uma Pessoa Física.
Firebase	API para autenticação, login do usuário



Entregas

8



Links dos vídeos

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

[balsamiq projeto](#)

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





Protótipo

9