

**SENAI – CENTRO DE TREINAMENTO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**RAFAEL OLIVEIRA MOREIRA
LUCAS MARINHO DA SILVA
PEDRO HENRIQUE FERNANDES**

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM

**BELO HORIZONTE
2023**

**RAFAEL OLIVEIRA MOREIRA
LUCAS MARINHO DA SILVA
PEDRO HENRIQUE FERNANDES**

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM

Situação de aprendizagem apresentado ao curso
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas
Orientador: Wellington Pereira

**BELO HORIZONTE
2023**

RESUMO

O objetivo do trabalho é desenvolver um site sobre a venda e aluguel de carro e que tenha uma interface básica e ágil para que todos possam utilizá-la.

Um sistema de aluguel e compra de carros é uma plataforma que oferece uma solução abrangente para atender às necessidades dos consumidores em relação à mobilidade. Com uma interface básica e recursos para facilitar tanto a compra quanto o aluguel de veículos, proporcionando uma experiência conveniente e eficiente.

Sumário

RESUMO	2
INTRODUÇÃO	5
REGRA DE NEGÓCIOS	6
RGN001 – Segurança de Dados	7
RGN002 – Melhorias e inovações:	7
RGN003 – Intuitividade para o Cliente Final:	7
RGN004 - Cadastro de Clientes:	7
RGN005 - Reservas de Aluguel:	7
RGN006 - Compras de Veículos:	7
RGN007 - Verificação de Disponibilidade:	7
ANÁLISE DE REQUISITOS	8
DESCRIÇÃO DA SITUAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA PARA O ALUGUEL DE VEÍCULOS	9
RFS (REQUISITOS FUNCIONAIS)	10
RNFS (REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS)	11
REFERÊNCIAS	17

Sumário

DIAGRAMA CASO DE USO	12
DESCRIÇÃO DO CASO DE USO	13
CASOS DE USO	14
Formato Tabular.....	14
DIAGRAMA DE CLASSES	15
DIAGRAMA DE OBJETO.....	16

INTRODUÇÃO

Nossa demanda seria desenvolver um sistema fácil e eficaz sobre o aluguel e a compra de veículos.

Os consumidores buscam comodidade, eficiência e uma experiência mais integrada ao adquirir ou alugar veículos.

REGRA DE NEGÓCIOS

IBL – ILHABELA

Gestor do Projeto

Lucas Marinho

Rafael Oliveira

Pedro Henrique

0000927386@senaimgaluno.com.br

0000929871@senaimgaluno.com.br

0000930377@senaimgaluno.com.br

Histórico de Revisão

Data	Versão	Nº Ordem de Serviço	Descrição	Autor
<i>17/10/2023</i>	<i>1.0</i>	<i>#001</i>	<i>Entender os Problemas.</i>	<i>Lucas Marinho Rafael Oliveira Pedro H. Felix</i>

REGRAS DE NEGÓCIOS

RGN001 – Segurança de Dados

A segurança dos dados dos clientes e informações sensíveis deve ser uma prioridade. Medidas de segurança robusta devem ser implementadas para proteger o sistema contra ameaças.

RGN002 – Melhorias e inovações:

A equipe de desenvolvimento é encorajada a propor melhorias e inovações que possam aprimorar o uso do sistema. Essas ideias devem ser analisadas e implementadas se agregarem valor ao projeto.

RGN003 – Intuitividade para o Cliente Final:

O sistema deve ser projetado de forma intuitiva, considerando a experiência do cliente final. A usabilidade e a interface do usuário devem ser priorizadas, garantindo que os clientes possam navegar e usar o sistema de forma simples e eficaz.

RGN004 - Cadastro de Clientes:

Os clientes devem ser registrados com informações pessoais, como nome, endereço, número de telefone, e-mail, número de documento, etc.

RGN005 - Reservas de Aluguel:

Os clientes devem poder fazer reservas para alugar um veículo em datas específicas, com informações sobre datas de retirada e devolução.

RGN006 - Compras de Veículos:

Os clientes devem poder comprar veículos disponíveis, com opções de pagamento e financiamento, se aplicável

RGN007 - Verificação de Disponibilidade:

O sistema deve verificar a disponibilidade dos veículos para aluguel em tempo real e impedir que dois clientes reservem o mesmo veículo nas mesmas datas.

ANÁLISE DE REQUISITOS

Responsável	Rafael Moreira	Nº	1
Entrevistado	Lucas Marinho	Data	10/10/2023
Cargo	Developer	Validado	Não
RNº			TIPO
1	O Sistema possuirá um cadastro dos clientes.		F
2	O Cliente poderá alugar carros.		F
3	O Cliente poderá comprar carros.		F
4	O cliente poderá realizar simulações de compra/aluguel pelo site		F
5	Catálogo de Veículos.		F
6	O Sistema terá um suporte aos clientes.		F
7	O sistema terá um Agendamento para os clientes		F
8	Sistema de avaliação dos clientes.		F
9	Sistema responsivo.		NF
10	Manutenção e Atualizações.		NF
11	Segurança de dados		NF
12	A interface do usuario deve ser intuitiva e de fácil acesso.		NF
Responsável Empresa			Responsável Modelagem
Documentos dos Requisitos do Sistema			
Empresa	Mão Na Roda	Responsável	Pedro Henrique
Data de Início	18/out	Data Final	23/10/2023
Quantidade de usuários entrevistado			2
Quantidade de entrevistas			1
Quantidade de requisitos levantados			12
Quantidade de requisitos funcionais			8
Quantidade de requisitos não funcionais			4
Responsável Empresa		Responsável Modelagem	
Entrevista	RNº	Requisito	Entrevista
19/10/2023	Oferecemos um site para o aluguel e a compra de veículos que tem como funcionalidade ser o mais prático e rápido possível. Além disso os clientes poderão fazer simulações sobre o valor do aluguel ou a compra do carro tendo acessibilidade para que possa atender a todos		20/10/2023
Observações			
Responsável	Pedro Henrique		

DESCRIÇÃO DA SITUAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA PARA O ALUGUEL DE VEÍCULOS

Em um cenário de constante evolução tecnológica e necessidades financeiras em constante mudança, a empresa Mão na Roda nos contratou para desenvolver um sistema para o aluguel de veículos. O objetivo é criar uma plataforma que permita aos clientes pesquisar, reservar e gerenciar o aluguel de veículos de forma eficiente e intuitiva e oferecer aos clientes uma experiência transparente e informativa.

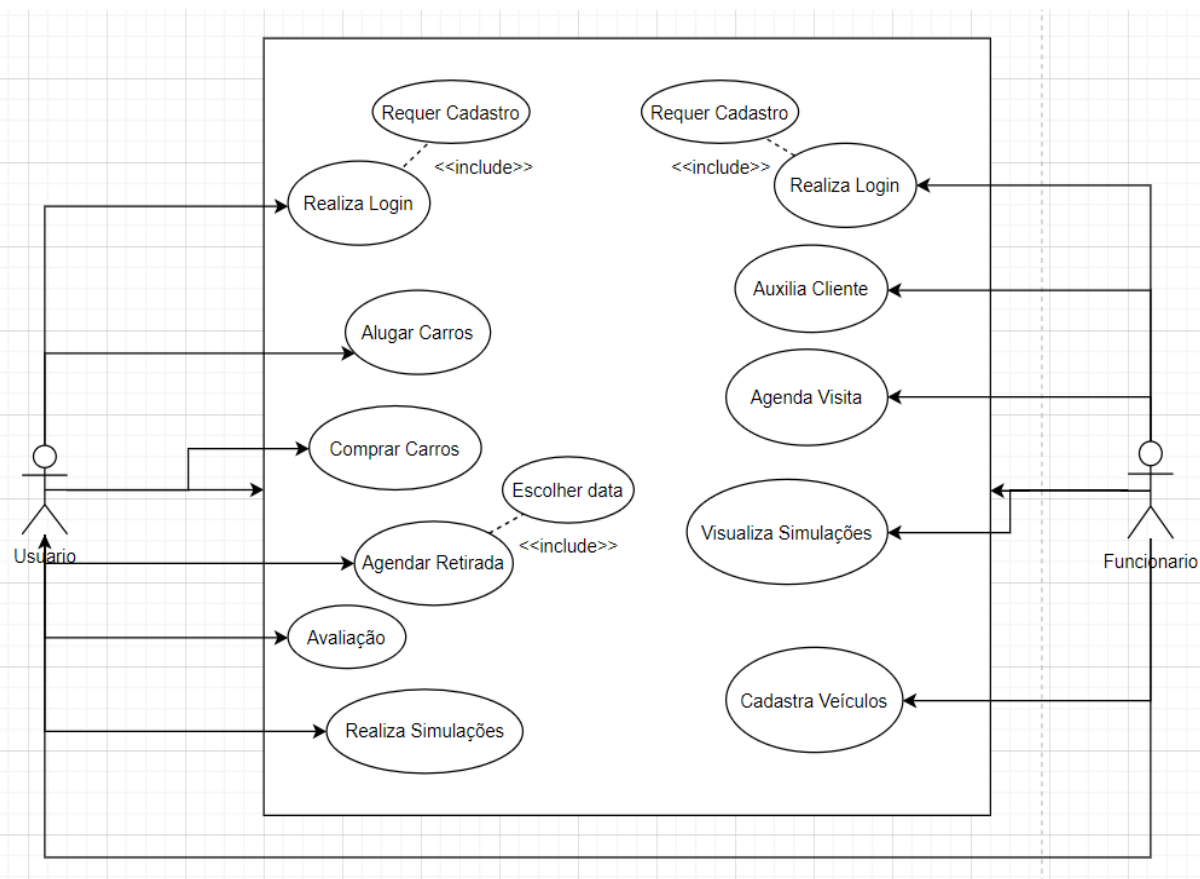
RFS (REQUISITOS FUNCIONAIS)

- RF1.O sistema possuirá um cadastro dos clientes.
- RF2. O Cliente poderá alugar carros.
- RF3. O Cliente poderá comprar carros.
- RF4. O Cliente poderá realizar simulações de compra/aluguel de veículos pelo site.
- RF5.Catálogo de veículos.
- RF6. O sistema terá suporte ao Cliente.
- RF7. O sistema terá um Agendamento para os clientes.
- RF8. Sistema de avaliações dos Clientes.

RNFS (REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS)

- RNF1. Sistema responsivo.
- RNF2. Manutenção e Atualizações.
- RNF3. Segurança de Dados.
- RNF4. A interface do usuário deve ser intuitiva e fácil de usar.

DIAGRAMA CASO DE USO



DESCRIÇÃO DO CASO DE USO

Caso de uso	MCU
Descrição	Site para compra e aluguel de veículo
Ator	Cliente e Funcionário
Pré-Condição	Comprar, alugar e fazer simulações
Fluxo de Caso de Uso	
Ator	Sistema
Realiza Login	Valida os dados
Escolhe opções entre alugar ou comprar carro	Direciona cliente a página desejada
Cliente realiza simulação	Informa o que o cliente precisa saber da simulação
Cliente escolhe se deseja prosseguir com a simulação	O cliente é direcionado para escolher a data para ir a locadora
Cliente escolhe não prosseguir com a simulação	É direcionado a tela inicial
Escolhe a data para ir a locadora	Verifica se está disponível
Escolhe o atendente q irá atendê-lo	Sistema finaliza a ação
Fluxo Alternativo do Caso de Uso	
Ator	Sistema
Campo em branco	Sistema alerta a pessoa que existe campos brancos
Campo com caracteres inválidos	Sistema alerta a pessoa que os campos estão preenchidos incorretamente
Pós-condição	Sistema realiza todas as operações

CASOS DE USO

Formato Tabular

Modelo Tabular	
Cliente	Sistema
Realiza Login	Valida os dados
Escolhe opções entre alugar em comprar carro	Direciona cliente a página desejada
Cliente realiza simulação	Informa o que o cliente precisa saber da simulação
Cliente escolhe se deseja prosseguir com a simulação	O cliente é direcionado para escolher a data para ir a locadora
Cliente escolhe não prosseguir com a simulação	É direcionado a tela inicial
Escolhe a data para ir a locadora	Verifica se está disponível
Escolhe o atendente q irá atendê-lo	Sistema finaliza a ação
Modelo Tabular	
Funcionario	Sistema
Realiza Login	Valida os dados
Irà verificar a agenda do dia/semana	Mostrar os registros feitos
Verificar se há clientes com atendimento em aberto	Mostra clientes que estão em aberto
Responde os clientes	Envia as mensagens
Cadastrar novos carros	Solicita informações do carro
Preenche todos os campos	Valida os campos

DIAGRAMA DE CLASSES

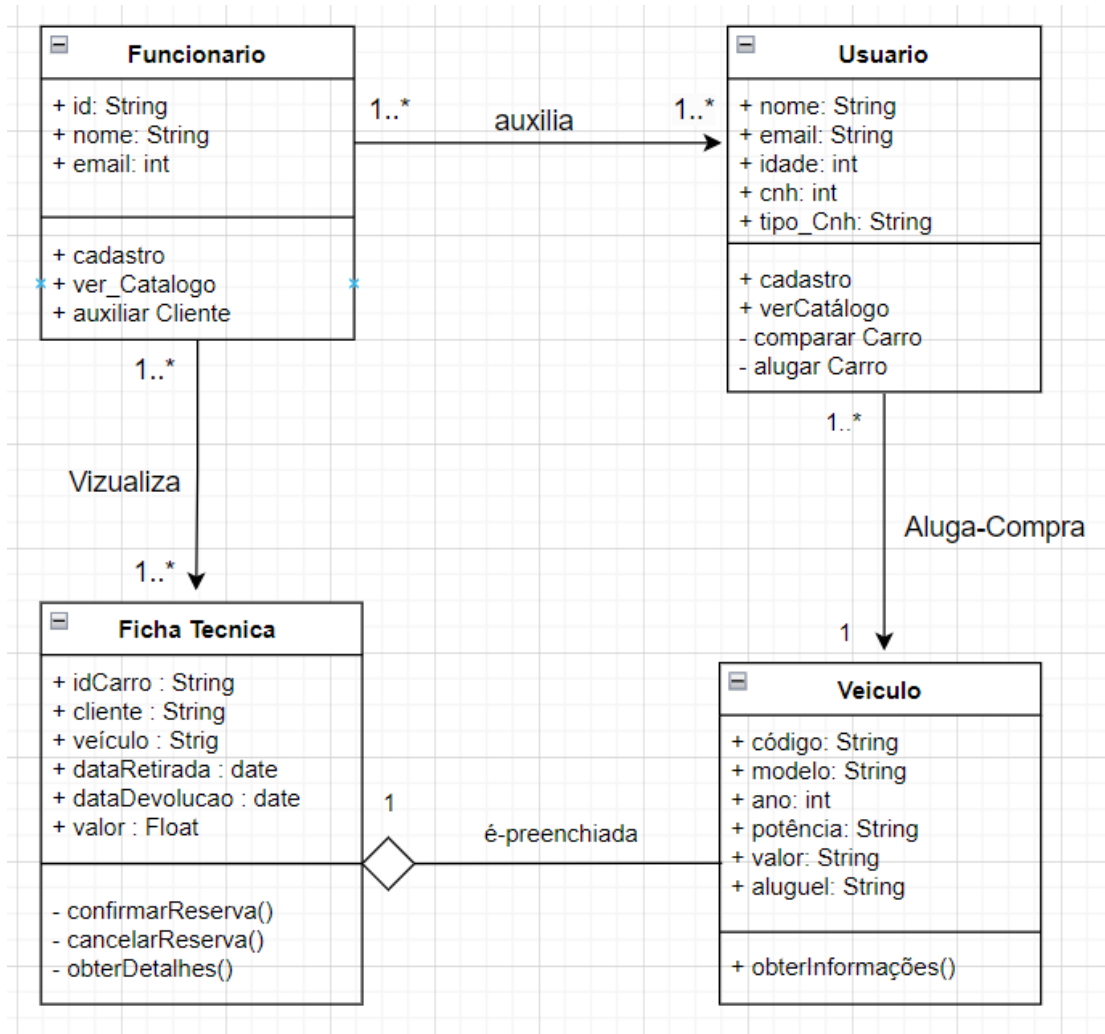
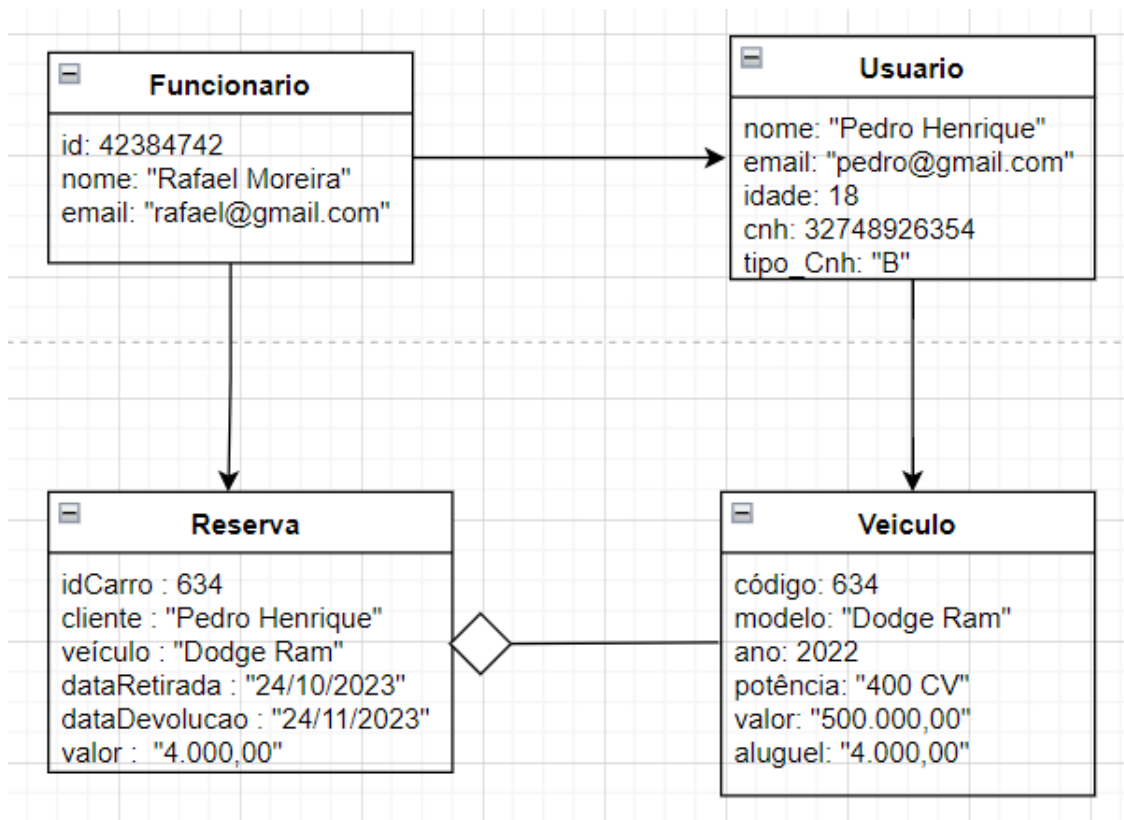


DIAGRAMA DE OBJETO



REFERÊNCIAS

1. Do autor: diagrama UML
2. Do autor: Trello
3. Do autor: Visual Paradigm
4. Apache NetBeans
5. Canva.
6. Material de Apoio.