



Universidade Federal da Paraíba
Centro de Informática
Disciplina de Especificação de Requisitos de Software



Documento de Requisitos **UFood**

João Pessoa, Abril de 2020

Informações sobre a Equipe do Projeto

EQUIPE:

João Victor Pedrosa - 20180001217 - Desenvolvedor

André Gomes Passos - 20190171426 - Desenvolvedor

Luiz Eduardo Dias - 20180171629 - Desenvolvedor

Tiago Silva - 20180157030 - Desenvolvedor

Filipe Paulo Coutinho - 20170001492 - Desenvolvedor

Sumário

1	Introdução	4
1.1	Objetivos	4
1.2	Público Alvo	5
1.3	Organização do documento	5
2	Descrição Geral	5
2.1	Identificação e missão do Sistema	5
2.2	Domínio do problema e contexto de sua aplicação	6
2.3	Descrição dos usuários do sistema	6
3	Requisitos e Restrições	7
3.1	Requisitos Funcionais	8
3.2	Requisitos Não Funcionais	10
3.3	Restrições Gerais	11
4	Diagrama de Contexto	12
5	Casos de Uso	13
5.1	Diagrama de Casos de Uso	13
5.2	Lista de Casos de Uso	13
5.3	Descrição de Casos de Uso	14
6	Modelo Navegacional.....	33
7	Descrição de Interface com Usuário (prototipação).....	34
7.1	Tela Login	34
7.2	Tela Cadastro	34
7.3	Tela Home	35
7.4	Tela Mapa	35
7.5	Tela Busca	36
7.6	Tela Lista de todos os Estabelecimentos.....	36

7.7 Tela Cardápio	37
7.8 Tela Detalhe Comida	37
7.9 Tela Finalizando o Pedido	38
7.10 Tela Acompanhar o Pedido	38
7.11 Tela Avaliação	39
7.12 Tela Conta	39
8 Rastreabilidade.....	40
8.1 Casos de uso vs Requisitos funcionais	40
8.2 Casos de uso vs Requisitos não funcionais	41
9 Bibliografia.....	42
10 Anexos (Plano de Elicitação, Processo de desenvolvimento).....	43

Introdução

1.1 Objetivos

O objetivo da equipe com o produto uFood é ser o mediador da relação entre alunos e lanchonetes/restaurantes da universidade. O uFood vem com os propósitos de ajudar, facilitar, organizar, agilizar e melhorar de uma maneira geral a forma com que as lanchonetes oferecem alimentação na Universidade.

Trabalhando como parceiro da lanchonete, o app tem 3 pontos claros: Ajudá-la a se organizar financeiramente, disponibilizando relatórios diários, semanais e mensais detalhados sobre as vendas de produtos; Eliminar as filas e a necessidade do deslocamento permanente de um dos funcionários para o recebimento de pedidos e pagamento; Aumento da divulgação, e expansão das vendas para todo o campus graças ao sistema de entregas.

Para o aluno, o uFood deve representar a tranquilidade de reservar seu almoço sem precisar passar por filas, deixando-o mais livre para descansar

durante o período de almoço. Também significa facilidade na hora do pagamento, variedade na hora de escolher seu almoço, e a opção da comodidade de receber a refeição onde estiver.

No caso do aluno entregador, representa o poder de transformar seu tempo livre em uma forma de complementar a renda do mês.

1.2 Público Alvo

O público alvo do produto é a universidade. Especificamente os alunos e os estabelecimentos da área de alimentação universidade.

1.3 Organização do Documento

1 Introdução.

A seção que abre o documento. Onde se encontram os objetivos do produto, e o público alvo.

2 Descrição Geral

A seção onde o sistema, o problema a ser resolvido e os tipos de usuários são explanados.

3 Requisitos e Restrições

A seção que dispõe das tabelas dos requisitos do sistema.

4 Diagrama de Contexto

O diagrama de contexto é uma forma de representar o objeto do estudo, o projeto, e sua relação ao ambiente.

5 Casos de Uso

Contém o diagrama e a listagem de todos os casos de uso do sistema.

6 Modelo Navegacional

7 Descrição de Interface com Usuário

Contém a prototipação de alta fidelidade.

8 Rastreabilidade

A seção contém as relações entre requisitos e casos de uso.

2. Descrição Geral

2.1 Identificação e Missão do Sistema

Seguindo o foco da empresa, o projeto **UFood** é um aplicativo que visa integrar as lanchonetes universitárias aos alunos, professores e funcionários de uma Universidade, otimizando o tempo dos usuários e oferecendo um trabalho simples e leve. Também oferece a opção de ser entregador aos usuários, podendo ajudar a complementar a renda de quem necessita, principalmente dos alunos que possuem aulas em horários que impossibilitam de ter algum emprego fixo, além de que, seria um trabalho perto dos estudos.

2.2 Domínio do problema e contexto de sua aplicação

O aplicativo será utilizado com fins de facilitar a refeição dos alunos, professores e funcionários que em seu dia-a-dia sofrem com a demora em filas ou pela espera para a comida ser feita ou até mesmo pela distância até os restaurantes mais próximos.

Será desenvolvido especificamente para plataformas mobile com o intuito de fazer uma intermediação entre restaurantes, clientes e entregadores, onde todos irão participar do aplicativo. Os clientes farão os pedidos, os restaurantes serão os fornecedores e os entregadores ficarão responsáveis pelo transporte da comida.

O objetivo principal do produto é conseguir receber, processar e finalizar pedidos feitos pelos clientes de modo correto e rápido.

2.3 Descrição dos Usuários do Sistema

Seguindo o planejamento, o aplicativo terá três tipos de usuários:

2.3.1 lanchonete: É o usuário que representa os restaurantes universitários. As interações com o aplicativo previstas são: O cadastro de cardápio, nome, preços, promoções, localização e foto do estabelecimento; O recebimento e confirmação de pedidos; O contato via chat com os alunos-clientes.

2.3.2 aluno-cliente: É o usuário que realiza os pedidos de refeição. O aluno cliente pode realizar a solicitação de uma refeição, solicitar ou não a entrega de uma refeição e entrar em contato via chat com lanchonetes e entregadores responsáveis por um pedido seu.

2.3.3 aluno-entregador: O usuário que realiza as entregas de refeições. Ele confirma a entrega de um pedido ou grupo de pedidos, podendo ser baseado em proximidade geográfica. Recebe pagamento via **UFood**. E pode se comunicar por chat.

3. Requisitos e Restrições

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

Essencial: é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.

Importante: é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.

Desejável: é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

3.1 Requisitos funcionais (RF)

Quadro 1. Lista de requisitos funcionais do sistema

ID	Nome	Descrição	Prioridade
RF001	Cadastro	Os três tipos de usuários (clientes, estabelecimentos e entregadores) devem possuir um cadastro na plataforma	Essencial
RF002	Intermediação	O sistema deve ser capaz de intermediar compras entre os usuários e os restaurantes	Essencial
RF003	Restaurante por proximidade	O sistema deve listar os restaurantes de acordo com a sua localização inserida	Desejável
RF004	Exibição do Cardápio	O sistema deve listar o cardápio do restaurante	Essencial
RF005	Atualização do Cardápio	O sistema deve permitir que os restaurantes modifiquem seus cardápios	Importante
RF006	Sistema de busca	O sistema deve permitir a busca por restaurantes e pratos	Importante

RF007	Chat	O sistema deve disponibilizar um meio de comunicação entre clientes, estabelecimentos e entregadores.	Desejável
RF008	Avaliações	O usuário deve ser capaz de avaliar os restaurantes.	Desejável
RF009	Status do Pedido	O usuário deve ser capaz de ver o status do seu pedido (Pronto, Em Preparação, Aceito).	Importante
RF010	Pedido	O cliente deve ser capaz de adicionar itens em um “carrinho” e realizar o pedido.	Essencial
RF011	Forma de Pagamento	O cliente deve ser capaz de selecionar a forma de pagamento ao realizar o pedido.	Essencial
RF012	Agendar Pedido	O cliente deve ser capaz de selecionar a hora em que deseja que seu pedido esteja pronto.	Desejável
RF013	Escolher Entregador	O cliente deve ser capaz de selecionar se deseja buscar o pedido ou que ele seja entregue.	Importante
RF014	Customização	O usuário deve ser capaz de editar seus dados, foto e suas avaliações	Importante
RF015	Favoritos	O usuário deve ser capaz de favoritar um estabelecimento.	Desejável
RF016	Cancelamento	O usuário deve ser capaz de pedir o cancelamento de um pedido.	Essencial

3.2 Requisitos não funcionais (RNF)

Quadro 2. Lista de requisitos não funcionais do sistema

ID	Nome	Descrição	Prioridade
RNF001	Disponibilidade e nas plataformas	O sistema deve estar disponível para as plataformas: Android e iOS	Essencial
RNF002	Acesso à localização	O sistema deve se conectar com o sistema de localização do aparelho de usuário	Desejável
RNF003	Economia dos dados móveis	O sistema deve otimizar a utilização dos dados móveis	Desejável
RNF004	Segurança e Privacidade	O sistema deve ser responsável pela segurança e privacidade dos dados bancários dos usuários	Essencial
RNF005	Pagamento correto	O sistema deve efetuar a transação corretamente no caso do pagamento pelo aplicativo	Essencial
RNF006	Falhas e bugs	O sistema deve informar o usuário sobre eventuais falhas de conexão	Desejável
RNF007	Configurações	O sistema deve disponibilizar para usuário a possibilidade de editar seus dados pessoais e/ou sair da conta.	Importante
RNF008	Tela inicial	O sistema mostra ao cliente as promoções atuais e seus restaurantes favoritos.	Desejável

RNF009	Facilidade de uso	sistema simples de uso fácil para o usuário.	Desejável
RNF010	Histórico	O sistema deve disponibilizar o histórico completo dos pedidos e avaliações do usuário.	Desejável
RNF011	Cancelamento	Ao receber solicitação de cancelamento, o sistema deve comunicar ao restaurante, e, se o pedido não estiver pronto, cancelá-lo e realizar estorno (se o pagamento for no cartão).	Essencial

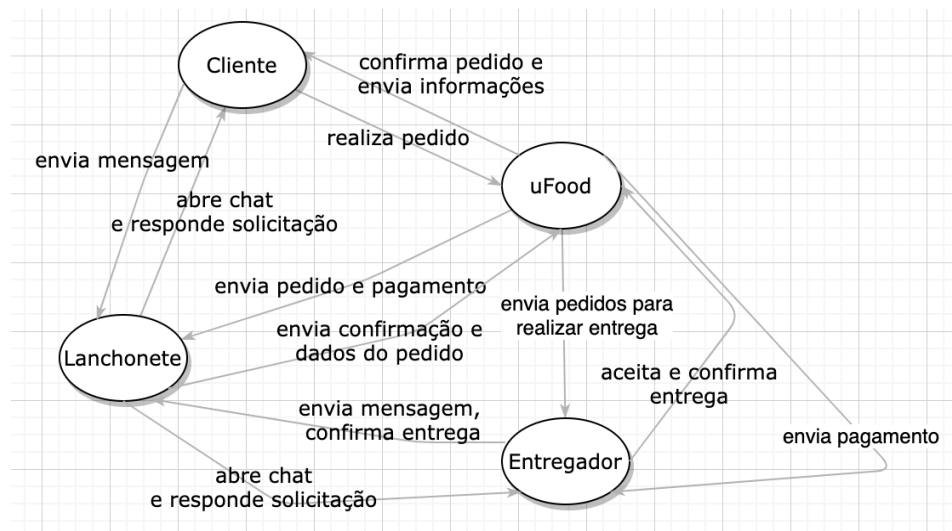
3.3 Restrições Gerais do Sistema

Quadro 3. Lista de restrições do sistema

ID	Nome	Descrição	Prioridade
R001	Disponibilidade nas plataformas	O smartphone utilizado deve ser android ou iOS.	Essencial
R002	Internet	O app não funcionará caso o usuário não tenha acesso a internet.	Essencial
R003	Requisitos Mínimos	O hardware do aparelho deve atender aos requisitos mínimos desejados.	Essencial
R004	Acessos	O sistema funcionará apenas se o usuário garantir todos os acessos requeridos.	Essencial

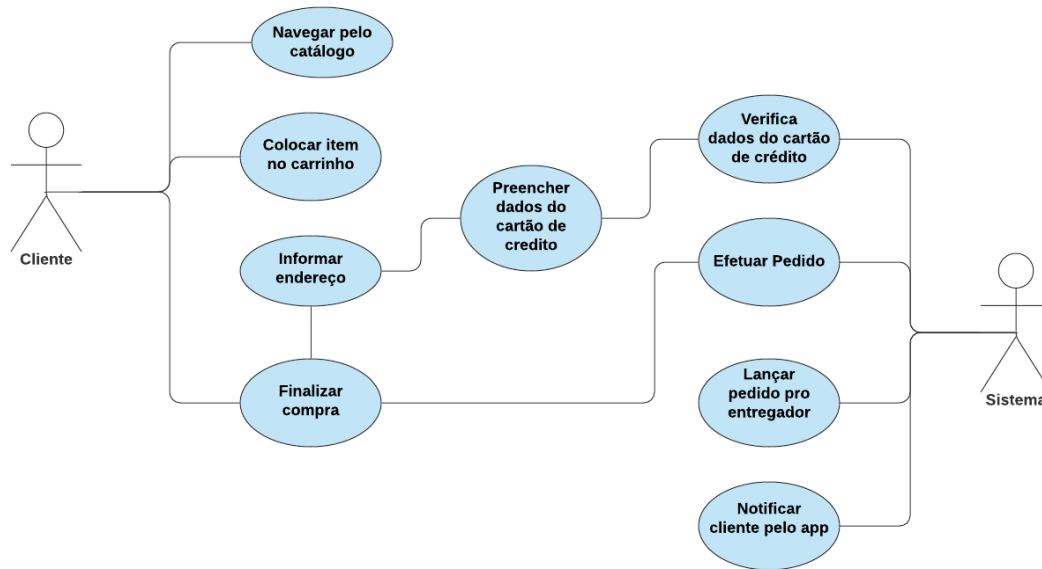
R005	Pagamento	O aplicativo utilizará os sistemas de bancos para realizar os pagamentos.	Essencial
R006	Dados	O app funcionará apenas se o cadastro com os campos de informação obrigatórias esteja completo.	Essencial
R007	Cadastro de Lanchonetes	Somente poderão se cadastrar as lanchonetes presentes na universidade. O sistema terá um pré-cadastro com cnpj e dados de todas as lanchonetes do campus.	Essencial
R008	Entregador	O aluno entregador deverá possuir uma conta corrente para receber os pagamentos pelas entregas.	Essencial

4. Diagrama de Contexto



5. Casos de Uso

5.1 Diagrama de Casos de Uso



5.2 Lista de Casos de Uso

- UC01 - Cadastrar-se no UFood
- UC02 - Visualizar a lista de restaurantes
- UC03 - Visualizar o menu de configurações
- UC04 - Buscar restaurante ou prato
- UC05 - Configurar notificações
- UC06 - Visualizar avaliações de restaurantes
- UC07 - Adicionar restaurante aos favoritos
- UC08 - Trocar endereço
- UC09 - Adicionar um prato ao carrinho
- UC10 - Realizar um pedido
- UC11 - Realizar o pagamento
- UC12 - Deslogar do app
- UC13 - Visualizar histórico de pedidos

UC14 - Cadastrar restaurante no app

UC15 - Definir cardápio do restaurante cadastrado (adicionar os pratos)

5.3 Descrição de Casos de Uso

UC01 - Cadastrar-se no UFood

Prioridade:

Essencial.

Descrição:

Este caso de uso refere-se à criação de uma conta pessoal por cada visitante, para se tornar cliente (alguns casos de uso só podem ser realizados por clientes).

Atores:

Visitante/Cliente.

Pré-condições:

- Possuir app do UFood instalado
- Conexão estável com a internet

Pós-condições:

- Criação de conta pessoal para o visitante (visitante se torna usuário)

Fluxo de Eventos:

Fluxo Principal:

1. Visitante acessa o aplicativo do UFood.
2. Visitante clica no menu ícone "Eu".
3. Visitante clica em "Entrar ou Cadastrar".
4. Visitante clica em "Quero me cadastrar"
5. Visitante clica em "Entre com o Facebook" [FE01].
6. Visitante é redirecionado para o Facebook caso esteja logado em sua conta do Facebook o visitante já é cadastrado no UFood.
7. Visitante realiza login no Facebook.
8. Visitante permite o UFood utilizar suas informações do Facebook.
9. Visitante é redirecionado para seu perfil.
10. Visitante clica em "Entre com o Google" [FE01].
11. Visitante é redirecionado para a página da conta do Google.

12. Visitante realiza login no Google.
13. Visitante permite o UFood utilizar suas informações do Google.
14. Visitante é redirecionado para seu perfil.

Fluxo de Exceção [FE01] - Campos preenchidos incorretamente

1. Visitante preenche os campos de forma incorreta.
2. O campo é limpo.
3. Volta para o passo 5 ou 10 do Fluxo Principal.

UC02 - Visualizar a lista de restaurantes

Prioridade:

Essencial.

Descrição:

Refere-se à busca manual de um restaurante pelo usuário ou visitante, a partir da lista de restaurante disponíveis.

Atores:

Cliente.

Pré-condições:

- Possuir app do UFood instalado
- Conexão estável com a internet

Pós-condições:

- Visualização da lista de restaurantes

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

1. Cliente acessa o aplicativo do UFood.
2. Cliente clica no menu ícone "Descobrir".
3. Cliente é redirecionado para lista UFood [FE01].

Fluxo de Exceção [FE01] - Lista sugerida pelo UFood não é mostrada corretamente

1. Cliente recarrega aplicativo.
2. Volta para o passo 2 do fluxo principal.

UC03 - Visualizar o menu de configurações

Prioridade:

Importante.

Descrição:

Acesso ao menu de configurações pelo cliente.

Pré-condições:

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet

Pós-condições:

- Visualização do menu de configurações pessoais

Fluxo de eventos:

Fluxo principal:

1. Cliente acessa o aplicativo do UFood.
2. Cliente clica no ícone "Eu".
3. Cliente. [FE01]
4. Cliente clica no botão "configurações", que possui a forma de uma engrenagem.
5. Menu de configurações é acessado com sucesso.

Fluxo de Exceção [FE01] - Menu de configurações não é carregado:

1. Cliente recarrega aplicativo.
2. Volta para o passo 2 do fluxo principal.

UC04 - Buscar restaurante ou prato

Prioridade:

Importante.

Descrição:

Busca de restaurante ou prato pelo visitante ou usuário.

Pré-condições:

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet

Pós-condições:

- Visualização dos restaurantes ou pratos pesquisados

Fluxo de eventos:

Fluxo principal:

1. Cliente acessa o aplicativo do UFood.
2. Cliente acessa o campo de pesquisa.
3. Cliente insere palavras-chave de sua pesquisa. [FA01]
4. Cliente visualiza o restaurante ou prato resultante ou da pesquisa. [FE01]

Fluxo de Exceção [FE01] - Menu de configurações não é carregado:

1. Visitante recarrega aplicativo.
2. Volta para o passo 2 do fluxo principal.

UC05 - Configurar notificações

Prioridade:

Desejável.

Descrição:

Este caso de uso refere-se a configuração de outra notificação pelo usuário.

Atores:

Cliente.

Pré-condições:

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet
- Possuir conta no UFood

Pós-condições:

- Configurações de outras notificações por parte do cliente.

Fluxo de Eventos:

Fluxo Principal:

1. Cliente acessa o aplicativo do UFood.
2. Cliente clica no ícone "Eu"
3. Cliente. [FE01]
4. Cliente clica no botão "configurações", que possui a forma de uma engrenagem.
5. Cliente clica em "notificações".
6. Cliente ativa ou desativa as "notificações".

Este caso de uso refere-se à configuração das notificações do app pelo usuário ou visitante.

UC06 - Visualizar avaliações de restaurantes

Prioridade:

Desejável.

Descrição:

Permite que o cliente possa visualizar todas as avaliações de restaurantes que já foram feitas.

Atores:

Cliente

Pré-condições:

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet
- Perfil do restaurante existir no aplicativo
- Cliente ter visualizado perfil do restaurante

Pós-condições

- Avaliações do restaurante são mostradas na tela

Fluxo de Eventos:

Fluxo Principal:

1. Visitante ou usuário acessa o aplicativo do UFood.
2. Cliente seleciona o restaurante.
3. Cliente acessa a aba de avaliações do restaurante.
4. As avaliações feitas são mostradas para o cliente.

Fluxo Alternativo [FA01] - Acessar Carrinho

1. Cliente acessa o aplicativo do UFood.
2. Cliente seleciona o restaurante.
3. Cliente acessa a aba de avaliações do restaurante.
4. As avaliações feitas são mostradas para o cliente.

Fluxo Alternativo [FA02] - Voltar para a página anterior

1. Cliente clica no ícone para voltar à página anterior.
2. Cliente retorna à página com a lista de restaurantes.

UC07 - Adicionar restaurante aos favoritos

Prioridade

Desejável.

Descrição:

Permite que o cliente adicione um restaurante à sua lista de favoritos.

Atores

Cliente.

Pré-condições

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet
- Cliente deve estar logado
- Cliente deve estar na página do restaurante que deseja favoritar

Pós-condições

- Restaurante adicionado à lista de favoritos

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

1. Cliente acessa o aplicativo do UFood.
2. Cliente busca o restaurante desejado.
3. Cliente acessa a página do restaurante que deseja favoritar.
4. Cliente clica no botão "Favoritar restaurante", que possui a forma de uma estrela.
5. Restaurante é adicionado à lista de favoritos do cliente.

Fluxo Alternativo [FA01] - Selecionar restaurante na lista

1. Cliente visualiza a lista de restaurantes próximos.
2. Cliente acessa a página do restaurante que deseja favoritar.

3. Cliente clica no botão "Favoritar restaurante", que possui a forma de uma estrela.
4. Restaurante é adicionado à lista de favoritos do usuário.

UC08 - Trocar endereço

Prioridade

Essencial.

Descrição

Este caso de uso refere-se à trocar a localização atual do cliente.

Atores

Cliente.

Pré-condições

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet

Pós-condições

- Sistema respondendo coerentemente com a localização inserida.

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

1. Cliente acessa o aplicativo do UFood.
2. Cliente clica no ícone "TROCAR".
3. Cliente seleciona a opção "Usar minha localização".
4. Localização é trocada usando GPS do aparelho.

Fluxo Alternativo [FA01] - Inserir endereço manualmente

1. Cliente seleciona a opção "Inserir endereço".
2. Cliente coloca seu CEP para ajudar, ou vai diretamente preencher os campos: estado, cidade, endereço, número.

3. Cliente seleciona o endereço sugerido pelo aplicativo.
4. Localização é trocada.

Fluxo Alternativo [FA02] - Utilizar últimos endereços utilizados

1. Cliente seleciona dentre os endereços listados na tabela “Últimos endereços usados”.
2. Localização é trocada.

UC09 - Adicionar um prato ao carrinho

Prioridade

Essencial.

Descrição

Após a escolha do prato desejado o cliente envia-o para o carrinho.

Atores

Cliente.

Pré-condições

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet

Pós-condições

- Adição dos pratos ao carrinho.

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

1. Cliente acessa o aplicativo do UFood.
2. Cliente visualiza a lista de restaurantes.
3. Cliente seleciona um restaurante desejado.
4. Cliente visualiza o cardápio do restaurante.
5. Cliente seleciona prato desejado.
6. Cliente adiciona os adicionais.

7. Cliente visualiza o prato e o valor total.
8. Cliente seleciona o botão “adicionar ao carrinho”.
9. Cliente é encaminhado para a página do carrinho.
10. Cliente visualiza todos os pratos escolhidos.
11. Cliente visualiza o valor total com a taxa de entrega.

Fluxo Alternativo [FA01] - Adicionar mais itens ao carrinho

1. Cliente após já terem escolhido o primeiro prato, clica no botão “Adicionar mais itens”.
2. Cliente seleciona outro restaurante ou prato.
3. Cliente adiciona os adicionais.
4. Cliente visualiza o prato e o valor total.
5. Cliente seleciona o botão “adicionar ao carrinho”.
6. Cliente visualiza todos os pratos escolhidos.
7. Cliente visualiza o valor total com a taxa de entrega.

Fluxo Alternativo [FA02] - Altera quantidade dos pratos

1. Cliente enviar o prato desejado ao carrinho.
2. Cliente seleciona o botão de “+”, para adicionar mais um prato do mesmo, ou clica no botão de “-”, para retirar o prato.
3. O valor total dos pratos é alterado automaticamente.

UC10 - Realizar um pedido

Prioridade

Essencial

Descrição

Concluir as etapas de escolha de restaurante e de pratos com seus adicionais, assim como o realizar pagamento.

Atores

Cliente.

Pré-condições

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet
- Cliente estar logado no sistema.
- Adicionar prato ao carrinho
- Cliente deve entrar na aba de configurações.

Pós-condições

- Entrega do prato pedido realizada pelo entregador.

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

1. Cliente seleciona o prato.
2. Cliente adiciona o prato ao carrinho.
3. Cliente escolhe a forma de pagamento.
4. Cliente finaliza o pagamento.

Fluxo de Exceção [FE01] - Restaurante fechado

1. Usuário escolhe o restaurante fora do horário de funcionamento.
2. O aplicativo avisa ao usuário que o restaurante está fora do horário de funcionamento.

UC11 - Realizar o pagamento

Prioridade

Essencial.

Descrição

O cliente realiza o pagamento dos pratos que estão no carrinho.

Atores

Cliente.

Pré-condições

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet
- Cliente estar logado no sistema.
- Possuir pratos no carrinho.

Pós-condições

- Pagamento ter sido realizado com sucesso.

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

1. Cliente escolhe a forma de pagamento.
2. Cliente insere os dados necessários da forma escolhida para o pagamento.
3. O pagamento é processado.
4. O aplicativo informa a aceitação da forma de pagamento.

Fluxo Alternativo [FA01] - Cancelar o pedido

1. Cliente desiste do pagamento do pedido.
2. Cliente remove os pedidos do carrinho.

Fluxo de Exceção [FE01] - Pagamento não autorizado

1. O aplicativo retorna uma mensagem para escolha de outra forma de pagamento.
2. Cliente retorna à página anterior para escolha de outra forma de pagamento.

UC12 - Deslogar do app

Prioridade

Essencial.

Descrição

Esse caso de uso se refere ao encerramento da sessão do cliente no aplicativo do UFood.

Atores

Cliente.

Pré-condições

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet
- Cliente estar logado no sistema.

Pós-condições

- Cliente possui sua sessão encerrada no aplicativo.

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

1. Cliente acessa o menu de configurações, clicando em sua foto ou avatar.
2. Cliente seleciona a aba "configurações".
3. Clienteclica em "sair".
4. O aplicativo redireciona o usuário para o menu de configurações com a sessão encerrada.

Fluxo Alternativo [FA01] - Cancelar o encerramento de sessão

1. Cliente desiste de encerrar a sessão.
2. Cliente continua logado no aplicativo.

Fluxo de Exceção [FE01] - Falta de conexão com internet

1. O aplicativo retorna uma mensagem de erro.
2. Cliente tem sua sessão encerrada pelo aplicativo.

UC13 - Visualizar histórico de pedidos

Prioridade

Importante

Descrição

Esse caso de uso se refere a visualização do histórico de pedidos do cliente.

Atores

Cliente.

Pré-condições

- Possuir o aplicativo do UFood instalado
- Conexão estável com a internet
- Cliente estar logado no sistema.
- Cliente deve ter feito ao menos um pedido anteriormente.

Pós-condições

- Usuário visualiza a lista de pedidos feitos anteriormente.

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

1. Cliente acessa o menu de configurações, clicando em sua foto ou avatar.
2. Cliente seleciona a aba "pedidos".
3. O aplicativo redireciona o usuário para uma página com todos os seus pedidos.

Fluxo Alternativo [FA01] - Usuário não possui nenhum pedido realizado

1. Cliente acessa o histórico de pedidos.
2. Aplicativo envia mensagem informando que o cliente não possui pedidos.

UC14 - Cadastrar restaurante no app

Prioridade:

Essencial.

Descrição:

Este caso de uso refere-se à criação de uma conta comercial para o restaurante (alguns casos de uso só podem ser realizados por restaurantes).

Atores:

Cliente.

Pré-condições:

- Possuir app do UFood instalado
- Conexão estável com a internet
- Cliente estar logado no sistema

Pós-condições:

- Criação de conta comercial para o restaurante (usuário se torna restaurante)

Fluxo de Eventos:

Fluxo Principal:

1. Cliente acessa o menu de configurações
2. Cliente acessa a aba “Alterar para conta comercial”
3. Cliente preenche os dados restantes e cria a conta comercial [FE01].
4. Usuário do tipo cliente passa a ser usuário do tipo restaurante.

Fluxo de Exceção [FE01] - Campos preenchidos incorretamente

1. Visitante preenche os campos de forma incorreta.
2. O campo é limpo.
3. Volta para o passo 3 do Fluxo Principal.

UC15 - Definir cardápio do restaurante cadastrado (adicionar os pratos)

Prioridade:

Essencial.

Descrição:

Este caso de uso refere-se à criação do cardápio pelo restaurante.

Atores:

Restaurante.

Pré-condições:

- Possuir app do UFood instalado
- Conexão estável com a internet
- Restaurante estar logado no sistema

Pós-condições:

- Prato (ou pratos) é (ou são) adicionados ao cardápio do restaurante.

Fluxo de Eventos:

Fluxo Principal:

1. Restaurante acessa o menu de cardápio
2. Restaurante adiciona um prato, preenchendo os devidos campos (preço e nome do prato são campos obrigatórios) [FE01].
3. O prato é adicionado ao cardápio do restaurante.

Fluxo de Exceção [FE01] - Campos preenchidos incorretamente

1. Visitante preenche os campos de forma incorreta.
2. O campo é limpo.
3. Volta para o passo 3 do Fluxo Principal.

UC16 - Receber um pedido (aluno- entregador)

Prioridade:

Essencial.

Descrição:

Este caso de uso refere-se à entrega de um pedido pelo aluno-entregador (também é um usuário do tipo cliente).

Atores:

Cliente.

Pré-condições:

- Possuir app do UFood instalado
- Conexão estável com a internet
- Cliente estar logado no sistema

Pós-condições:

- Pedido é concluído por meio do aluno-entregador.
- Notificação do pedido finalizado é enviada ao restaurante.

Fluxo de Eventos:

Fluxo Principal:

1. Cliente que optou por ser aluno-entregador no cadastro recebe uma notificação que existe um restaurante necessitando de entrega naquele momento.
2. Aluno-entregador aceita o pedido, por meio da notificação [FE01].
3. Uma tela com o mapa e endereço de entrega é mostrado.
4. Aluno-entregador realiza a entrega [FE02].
5. Uma notificação de pedido concluído é enviada ao restaurante.

Fluxo de Exceção [FE01] - Cliente não aceita o pedido

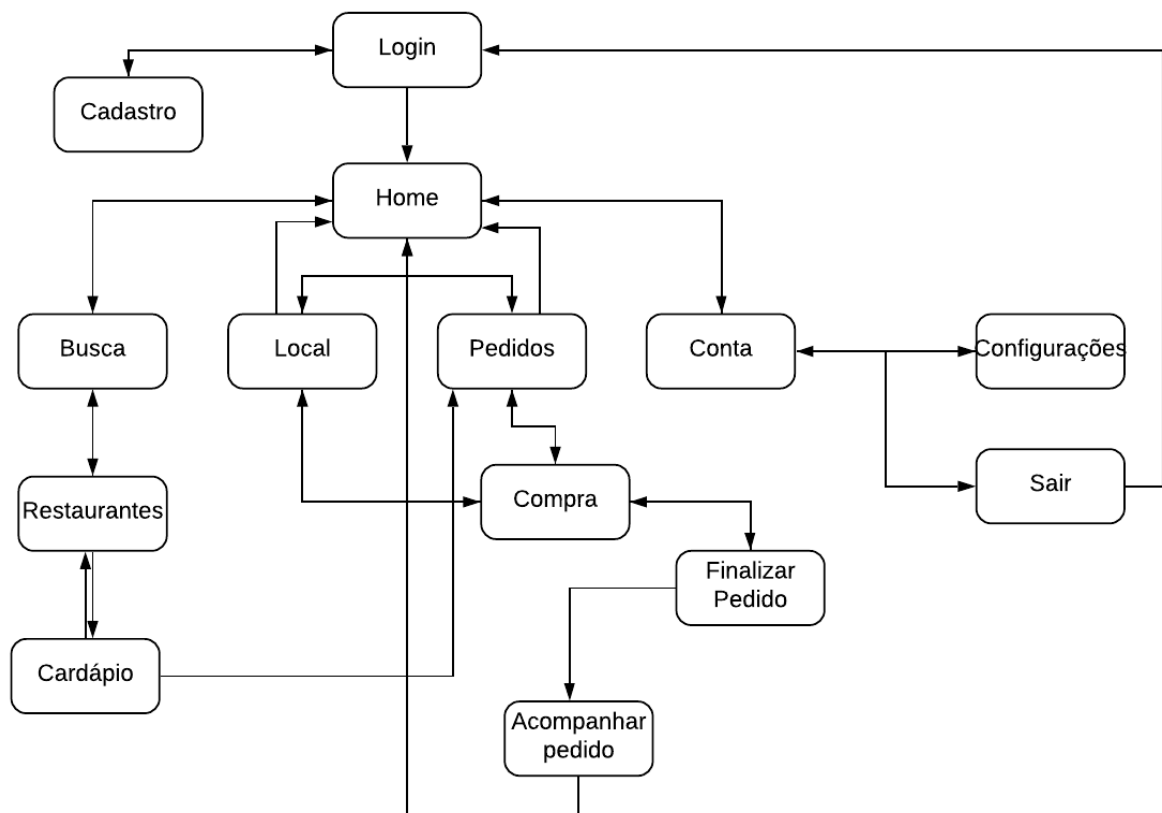
1. Aluno-entregador rejeita o pedido ou não aceita a tempo
2. A notificação desaparece
3. O sistema envia a notificação do pedido a outro entregador

4. App volta para a tela inicial

Fluxo de Exceção [FE02] - Problema na entrega

1. Ocorreu algum problema com o pagamento ou com o pedido (cliente desistiu, não foi possível entregar, entre outros).
2. Aluno-entregador é informado para entrar em contato com o restaurante
3. Notificação de problema na entrega é enviada ao restaurante
4. App volta para a tela inicial

6. Modelo Navegacional



7. Descrição de Interface com Usuário

7.1 Tela Login - Tela que é mostrada ao usuário, assim que o aplicativo é baixado, ou quando opta por sair da sua conta atual. Ela dá opção ao usuário em entrar com email e senha, com o Google ou com o Facebook e ainda em criar uma nova conta.



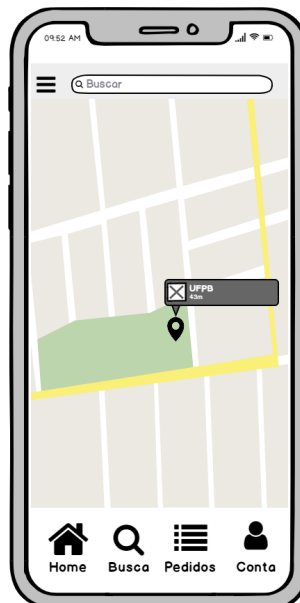
7.2 Tela Cadastro - Tela que o usuário poderá cadastrar sua conta por seu email e senha ou cadastrar com o Google ou Facebook, além de voltar à opção de entrar com uma conta já existente.



7.3 Tela Home - Essa tela é a que aparecerá ao usuário, quando o mesmo realizar o login do aplicativo, dando opção de mudar sua localização além de ir para as seções de Busca, dos pedidos em andamento e da conta; estes vão poder ser acessados no rodapé ao qualquer instante dentro do aplicativo.



7.4 Tela Mapa - Ao escolher mudar a sua faculdade, o usuário terá uma sugestão em que faculdade o usuário estará pela sua atual localização, porém, o usuário terá o poder de selecionar qualquer endereço, de qualquer universidade.



7.5 Tela Busca - Ao acessar a seção Busca, o usuário poderá filtrar as opções de comidas que o app fornece, pesquisar o nome do estabelecimento que procura, ou olhar todos os estabelecimentos que entregam na sua localização fornecida.



7.6 Tela Lista de Todos os Estabelecimentos - Se o usuário selecionar para ver todos os estabelecimentos que entregam na sua localização fornecida, encontrará esta página, a qual ainda mostra a média das avaliações dos restaurantes.



7.7 Tela Cardápio - Ao selecionar o estabelecimento desejado, o usuário encontrará o cardápio deles, contendo todos os preços.



7.8 Tela Detalhe Comida - Aqui o cliente terá uma breve descrição do prato e poderá decidir se deseja comprar ou voltar ao cardápio.



7.9 Tela Finalizando Pedido - Finalizando o pedido, o usuário terá a opção de mudar o local de entrega, verá o preço total, incluindo a taxa de entrega e poderá escolher a opção de pagamento desejada.



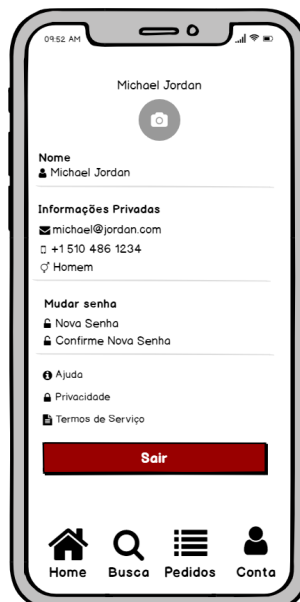
7.10 Tela Acompanhar Pedido - Enquanto o pedido não chega ao destino, o usuário poderá acompanhar por onde anda o seu pedido.



7.11 Tela Avaliação - Após o entregador finalizar sua tarefa de levar o pedido ao usuário, o usuário poderá avaliar os serviços prestados nessa tela.



7.12 Tela Conta - O usuário pode ver e alterar os dados da sua conta aqui nessa tela, bem como sair da sua conta atual, o que levaria ele a Tela de Login Inicial.



8. Rastreabilidade

8.1 Casos de uso vs Requisitos funcionais

Casos De Uso X Requisitos funcionais	C01 - Cadastrar-se no UFood	C02 - Visualizar a lista de restaurantes	C03 - Visualizar o menu de configurações	C04 - Buscar restaurante ou prato	C05 - Configurar notificações	C06 - Visualizar avaliações de restaurantes	C07 - Adicionar restaurante aos favoritos	C08 - Trocar endereço	C09 - Adicionar um prato ao carrinho	C10 - Realizar um pedido	C11 - Realizar o pagamento	C12 - Deslogar do app	C13 - Visualizar histórico de pedidos	C14 - Cadastrar restaurante no app	C15 - Definir cardápio do restaurante cadastrado
RF001 cadastro	X				X									X	
RF002 Intermediação									X	X	X			X	
RF003 Restaurante por proximidade		X					X								
RF004 Exibição do Cardápio		X		X		X				X					
RF005 Atualização do Cardápio					X					X				X	X
RF006 Sistema de busca		X		X		X	X			X					
RF007 Chat															
RF008 Avaliações						X									
RF009 Status do Pedido										X			X		
RF010 Pedido		X							X	X	X				
RF011 Forma de Pagamento									X	X	X				
RF012 Agendar Pedido									X	X					
RF013 Escolher Entregador										X					
RF014 Customização			X		X			X				X		X	X
RF015 Favoritos						X	X			X			X		
RF016 Cancelamento			X						X	X	X				

8.2 Casos de uso vs Requisitos não funcionais

Casos De Uso X Requisitos não funcionais	C01 - Cadastrar-se no UFood	C02 - Visualizar a lista de restaurantes	C03 - Visualizar o menu de configurações	C04 - Buscar restaurante ou prato	C05 - Configurar notificações	C06 - Visualizar avaliações de restaurantes	C07 - Adicionar restaurante aos favoritos	C08 - Trocar endereço	C09 - Adicionar um prato ao carrinho	C10 - Realizar um pedido	C11 - Realizar o pagamento	C12 - Deslogar do app	C13 - Visualizar histórico de pedidos	C14 - Cadastrar restaurante no app	C15 - Definir cardápio do restaurante cadastrado
RNF001 Disponibilidade nas plataformas															
RNF002 Acesso à localização								X							
RNF003 Economia dos dados móveis			X												
RNF004 Segurança e Privacidade			X								X				
RNF005 Pagamento correto											X				
RNF006 Falhas e bugs					X			X				X			
RNF007 Configurações			X		X	X	X	X				X			
RNF008 Tela inicial	X			X					X	X		X	X	X	
RNF009 Facilidade de uso	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
RNF010 Histórico										X			X		
RNF011 Cancelamento															

9. Bibliografia

1. **“Gerenciamento de Requisitos”**. Disponível em:
http://www.okconcursos.com.br/apostilas/apostila-gratis/133-metodologia-de-desenvolvimento-de-sistemas/451-gerenciamento-de-requisitos#.XI-R_iFKiUk
Acesso: 22/02/2020.
2. **“Especificação de Casos de Uso na Prática”** Disponível em:
<https://www.devmedia.com.br/especificacao-de-casos-de-uso-na-pratica/18427>
3. BROCKMAN, Jay B; BIASI, Ronaldo Sérgio de. Introdução à Engenharia: Modelagem e Solução de Problemas. Rio de Janeiro: LTC, 2013. 294p. ISBN: 9788521617266.
4. PRESSMAN, Roger S; TRAVIESO, Mônica Maria G. Engenharia de software. 5.ed. Rio de Janeiro: McGraw-Hill, 2002. 843p : il. ISBN: 8586804258.
5. Pleegeer, ShariLawrence. Engenharia de Software: Teoria e Prática. 2a.. Prentice Hall. 2004

10. Anexos

Anexo 1: Processo e Plano de Elicitação de Requisitos

UFPB – CI – Ciências da Computação – Especificação de Requisitos de Software

PLANO DE ELICITAÇÃO DE RESQUISITOS – Ufood

Grupo: Filipe Coutinho

André Passos

Tiago Silva

João Victor

Luiz Eduardo

A elicitação de requisitos é a etapa de desenvolvimento do produto onde é definido como será feita a parte de levantamento e coleta de requisitos. No nosso trabalho, dividimos esse processo nas seguintes etapas:

- Analisar as necessidades do cliente em potencial, para que sejam definidos os requisitos básicos.
- Utilizar técnicas de IHC para definir os requisitos de um sistema que tenha uma boa interação com o usuário.
- Debater entre os membros da empresa para saber quais requisitos a mais devem ser levantados inicialmente.
- Por último, fazer uma definição de prioridades (quais requisitos devem ter maior prioridade) e revisar se os requisitos que foram coletados (ou definidos) até agora atingem as necessidades do cliente.

Por meio de uma metodologia ágil, essas etapas podem ser realizadas novamente, a cada novo ciclo de desenvolvimento, de modo a sempre buscar os melhores requisitos e os que possuem maior prioridade no momento atual da produção.