



Projeto Integrador Transdisciplinar em Engenharia de Software 2

Nome: Samir Marcondes Vasconcelos

RGM: 32290535

Objetivo do Projeto:

Implementar um novo sistema *mobile* para um cliente que já possui uma loja no formato *web* de cup cakes gourmet.

Site Referência de Modelo de Negócio:

<https://novonegocio.com.br/ideias-de-negocios/stands-ou-loja-de-cupcakes/>

Atividade completa:

Consiste em a partir do texto e vídeo com as ideias e os comentários sobre o negócio, criar os cartões de história do usuário para projetar um sistema para uma loja virtual de cupcakes com **foco na vitrine virtual, pedido eletrônico, pagamento e entrega**.

Esta atividade está dividida em 3 situações-problema apresentadas na sequência.

Situação-Problema 2

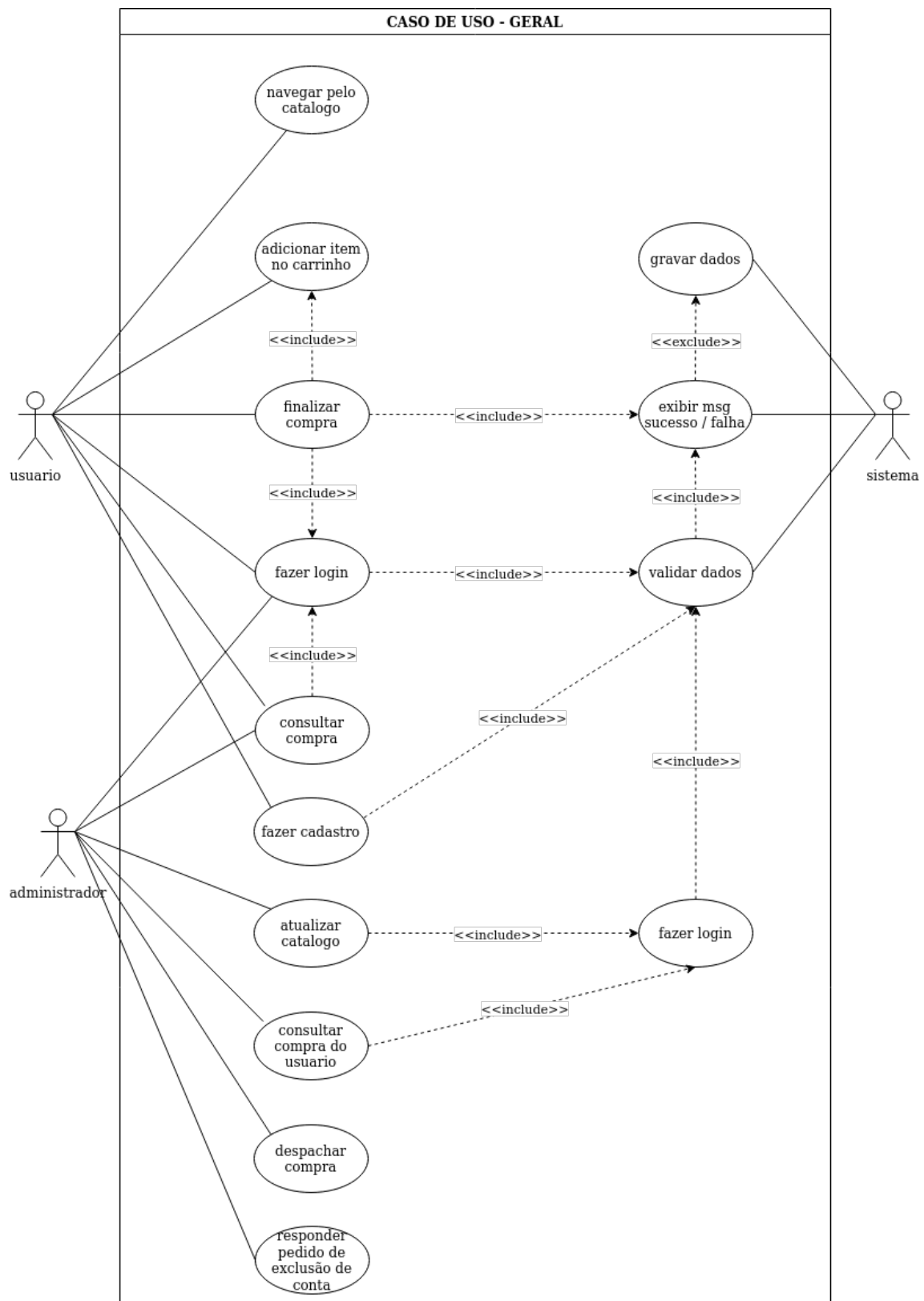
Diagrama de caso de uso geral;

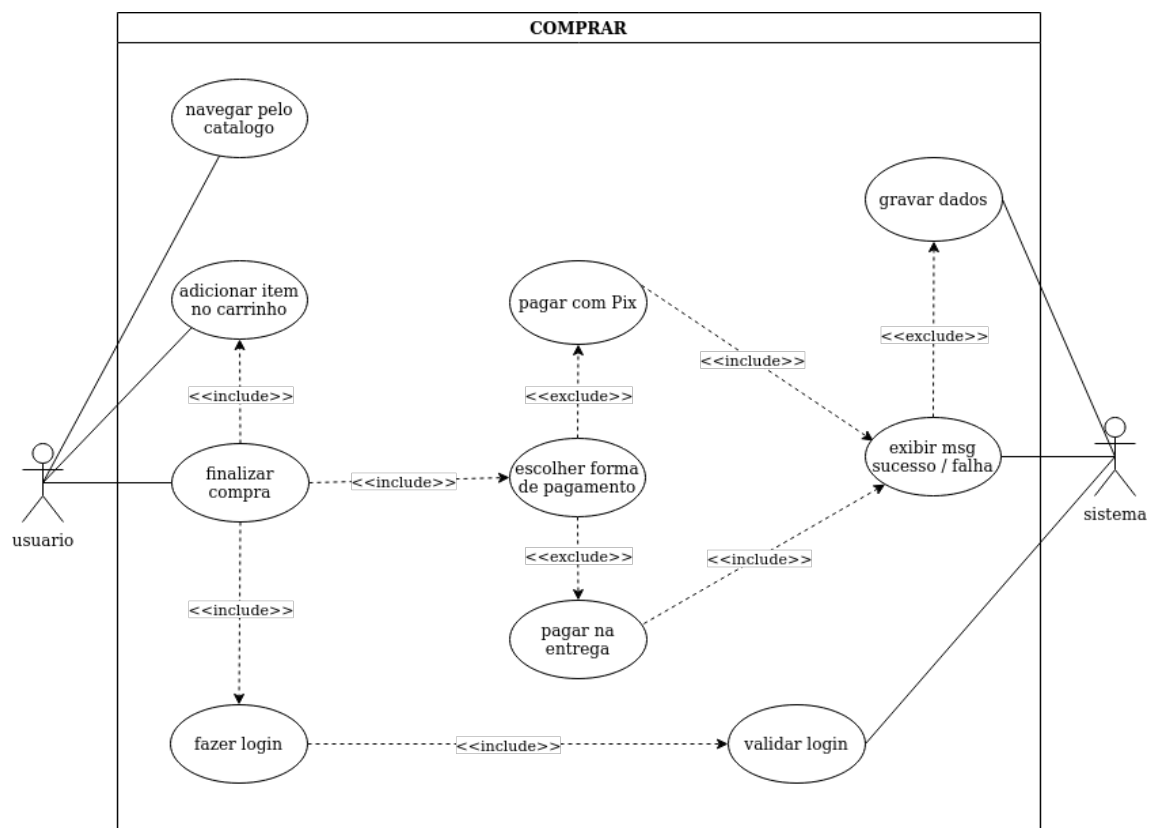
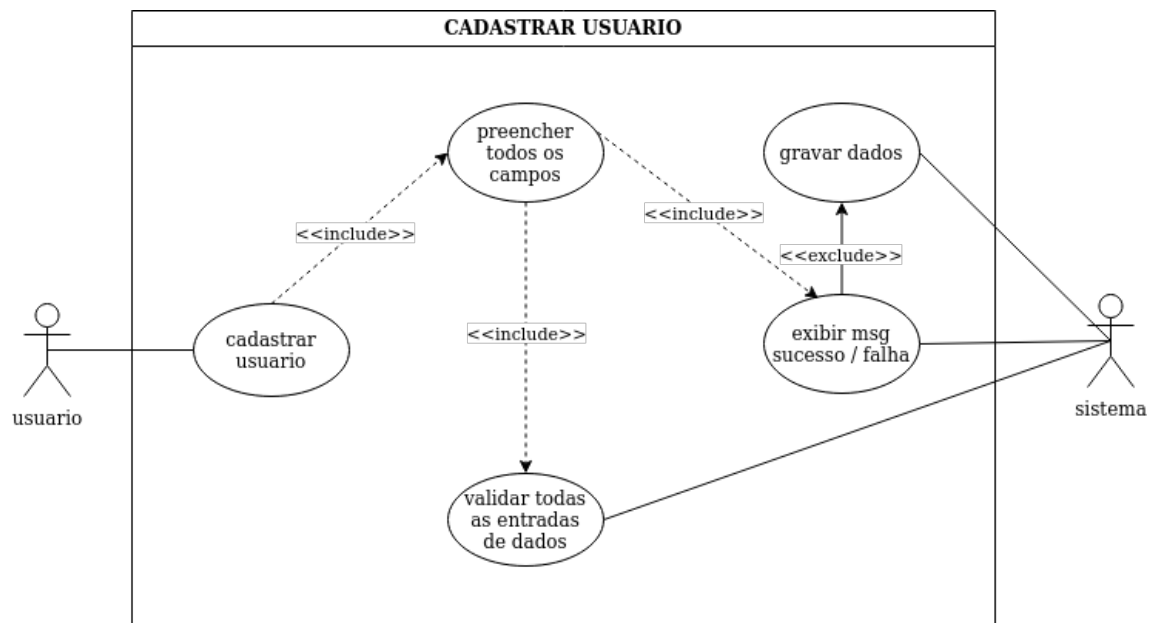
Casos de uso expandidos - Narrativa;

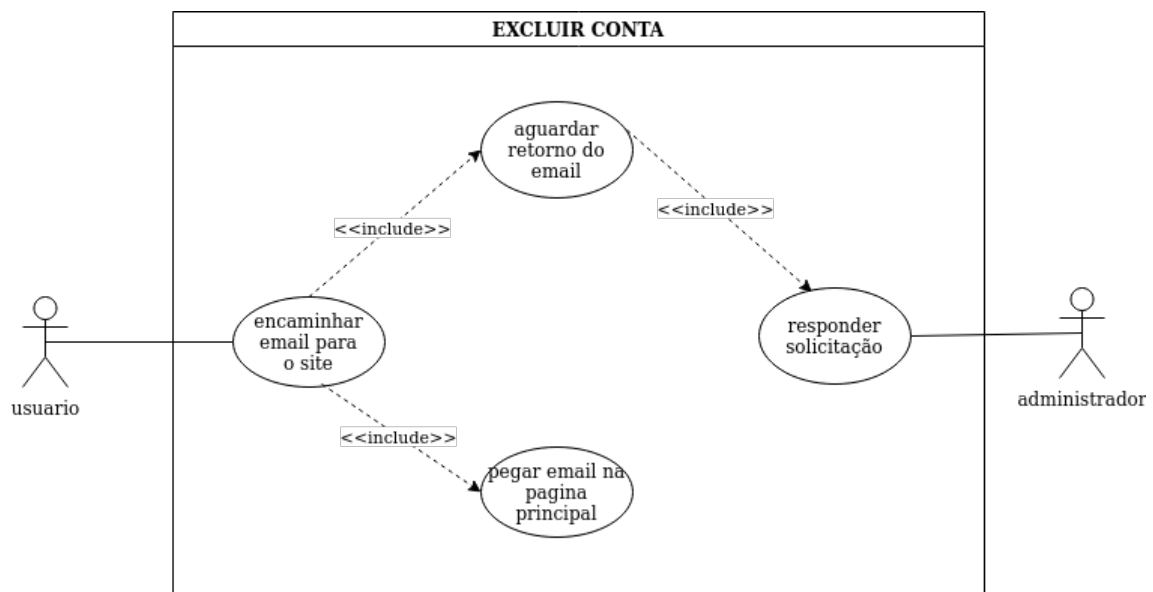
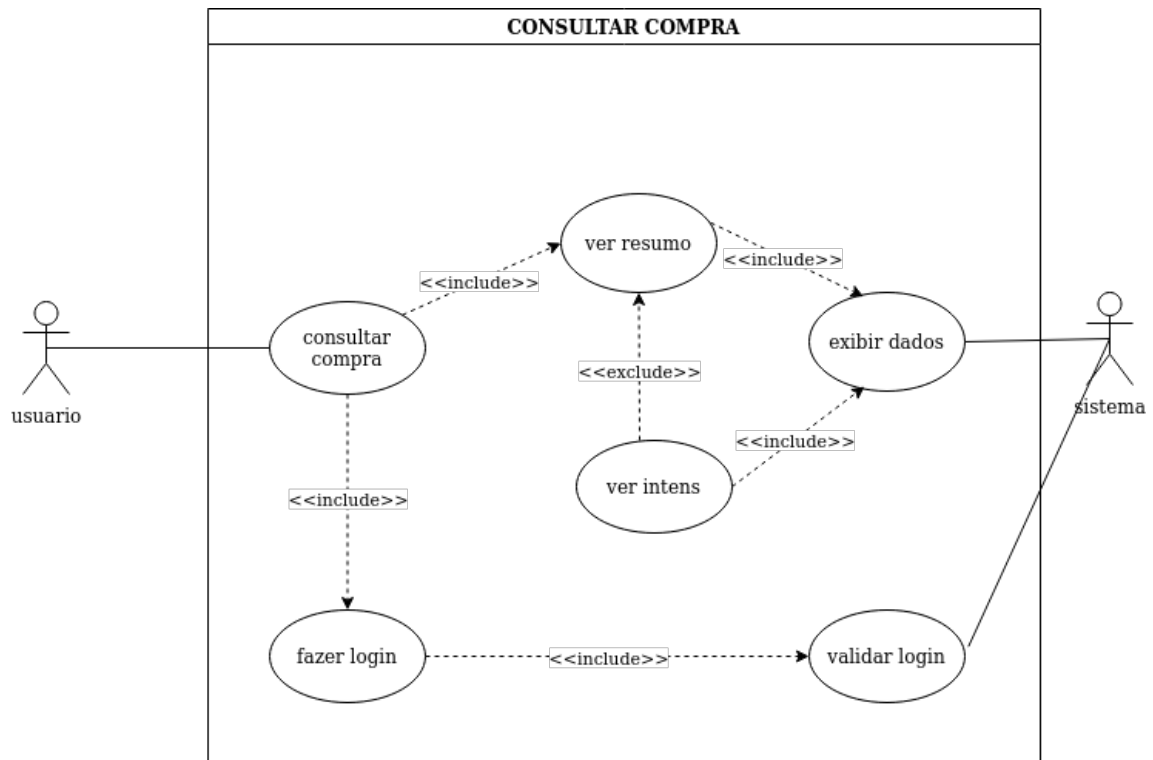
Diagrama de classes;

Diagrama de sequência;

Apresente o documento contendo todos esses documentos conforme a ordem.







Caso de uso expandido			
<p>Caso de uso: Comprar.</p> <p>Objetivo: Comprar produtos na loja virtual de Cup cake.</p> <p>Atores principais: usuario / sistema / administrador.</p> <p>Precondições: Carregar a pagina da loja virtual.</p>			
Cenário Principal			
passo	administrador	usuario	sistema
1		Seleciona os itens que deseja comprar e adicionar ao carrinho	Informa ao comprador o valor total dos itens no carrinho de compras
2		Finalizar pedido	Solicitar que o usuario faça login
3		Fazer login e finalizar	Solicitar que o usuario escolha uma forma de pagamento, por "Pix" ou "pagar na entrega"
4		Escolher pagamento e Finalizar novamente	Cadastrar o pedido no banco de dados e apresentar mensagem de sucesso na compra
5	Verificar o pagamento e encaminhar o pedido		
Cenários Alternativos			
4.1		Escolher pagamento por "Pix"	Cadastrar o pedido no banco de dados e apresentar mensagem de sucesso na compra
4.2		Escolher "pagar na entrega"	Cadastrar o pedido no banco de dados e apresentar mensagem de sucesso na compra
5.1	Se a forma de pagamento for por "Pix", olhar na conta da empresa e despachar a compra		



5.2	Se a forma de pagamento for para “Pagar na entrega”, despachar a compra junto com dinheiro trocado e maquina de cartão para o entregador		
Cenário de Excessão			
2.1		Não adiciona itens no carrinho de compras e tenta finalizar	Apresenta mensagem de erro “carrinho vazio”
3.1		Digita o login incorreto	Apresenta mensagem de erro “login não encontrado ou incorreto”



Diagrama de Classe

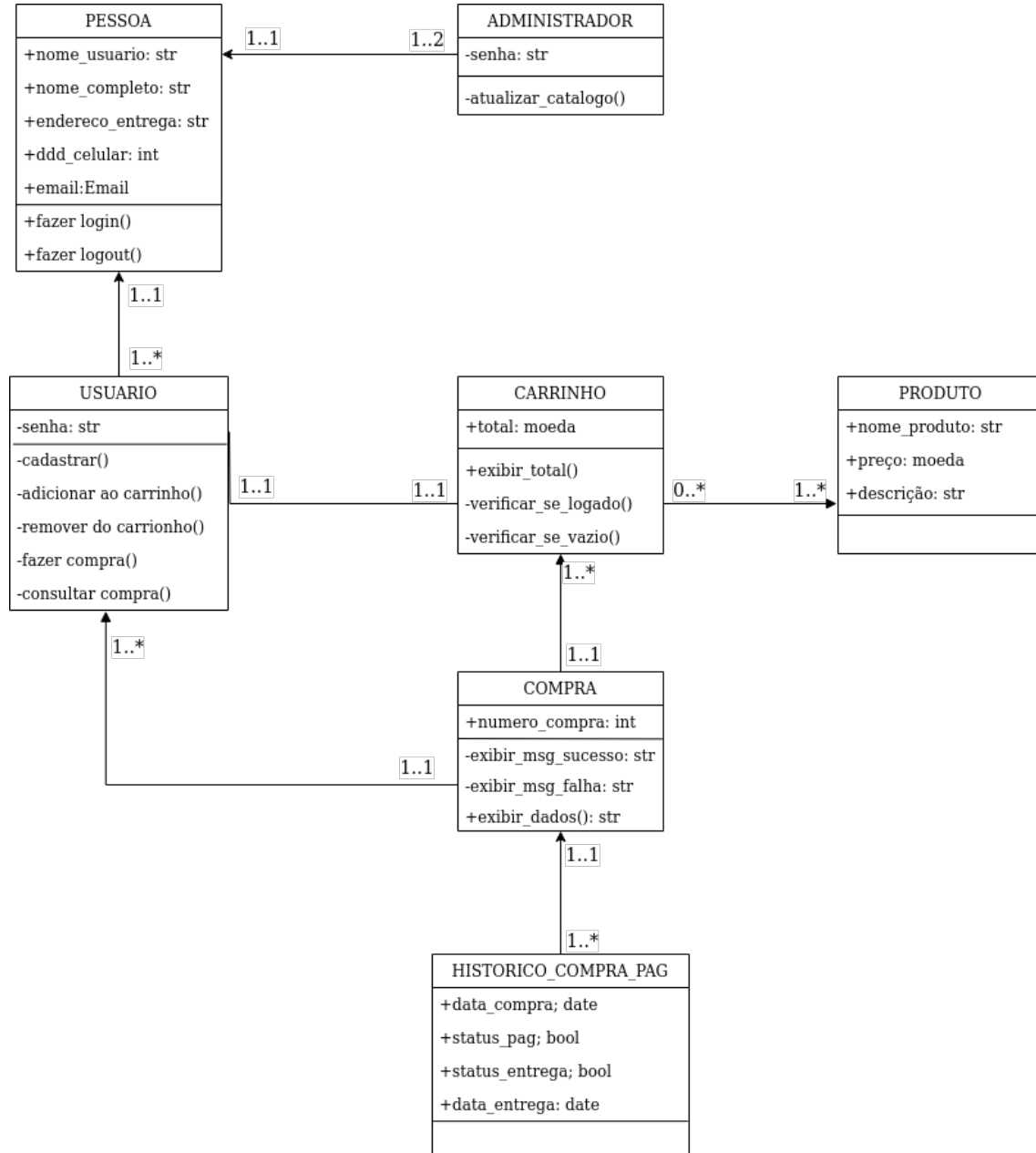


Diagrama de Sequência - Comprar

