

Documento de Visão de Sistema

1. OBJETIVO DESTE DOCUMENTO

O objetivo deste documento é apresentar uma visão geral da plataforma Happy Dream que será desenvolvida. Serão abordados tópicos como escopo do produto, não escopo do produto, descrição dos envolvidos, visão geral do produto e restrições.

2. HISTÓRICO DE REVISÃO

<i>Histórico de Revisão</i>			
Data	Autor	Descrição	Versão
20/02	Samara B. Lima	Criação do documento	1.0
24/02	Samara B. Lima	Criação do Escopo	1.0
24/02	Samara B. Lima	Visão Geral do Produto	1.0
26/02	Samara B. Lima	diagrama de caso de Uso	1.0
27/02	Samara B. Lima	Criação do DER	1.0

Obs.: O redimensionamento das colunas das tabelas poderá ser alterado caso haja necessidade.

3. ESCOPO DO PRODUTO

A sorveteria Happy Dream tem como principal objetivo oferecer um atendimento mais rápido e eficiente, tornando a experiência do cliente mais interativa e divertida. Inspirado nos clássicos jogos online dos anos 2010, nosso cardápio digital traz um toque de nostalgia e criatividade.

Os pedidos serão retirados na loja, mas com um sistema otimizado para reduzir filas e tornar o atendimento mais dinâmico e sociável.

Além disso, para deixar seu momento ainda mais especial, oferecemos uma playlist interativa, onde você pode escolher a música que tocará no ambiente da loja.

E para garantir ainda mais comodidade, nosso sistema notificará você sempre que a sorveteria estiver com um número de clientes adequado ao seu perfil, proporcionando um atendimento mais tranquilo e personalizado.

4. NÃO ESCOPO DO PRODUTO

O sistema da Happy Dream foi desenvolvido para oferecer uma experiência prática e eficiente, priorizando um atendimento ágil e interativo dentro da loja. Por isso, algumas funcionalidades não estarão disponíveis. A sorveteria não oferecerá a opção de entrega, sendo necessário que todos os pedidos sejam feitos e retirados no local. Também não haverá chat no aplicativo para suporte, pois qualquer dúvida ou atendimento será realizado exclusivamente de forma presencial. Além disso, não será possível reservar pedidos ou mesas, garantindo que todos os sorvetes sejam preparados na hora, sem agendamentos prévios.

Na montagem dos sorvetes, o cliente poderá personalizar seu pedido conforme suas preferências, porém, apenas a versão final será registrada. Caso saia do processo antes de concluir a escolha, as seleções feitas não serão salvas. O sistema também não será responsável pela atualização automática de preços e novos produtos, ficando essa tarefa sob gerenciamento da equipe da sorveteria. Para garantir uma navegação mais leve e rápida, o design não contará com gráficos ou animações pesadas. O cadastro será simples e exigirá apenas nome, telefone e possíveis restrições alimentares, evitando a necessidade de preencher informações desnecessárias.

O pagamento seguirá um formato limitado, sendo aceitos apenas os métodos definidos pela sorveteria. Essas diretrizes foram planejadas para manter a experiência do cliente fluida e sem complicações, garantindo que cada visita à Happy Dream seja divertida, interativa e sem filas demoradas.

5. DESCRIÇÃO DOS ENVOLVIDOS

Os principais envolvidos na plataforma serão **DESCREVER OS PRINCIPAIS USUÁRIOS**.

5.1 Resumo dos Usuários

Nome	Responsabilidades	Perfil
Cliente	São os usuários que vão: Acessar a plataforma Happy Dream; Visualizar e montar o sorvete; Definir suas restrições alimentares e gostos pessoais; Receber notificações sobre novos sabores e promoções; Visualizar a quantidade de pessoas na loja; Realizar o cadastro e efetuar pagamento.	Utilizador do Aplicativo Web como usuário logado
Funcionários	São os usuários que vão: Acessar a plataforma Happy Dream; Realizar atualização de quantidade de pessoas na loja dentro do aplicativo; Visualizar aplicativo para fazer os pedidos; Visualizar dados relacionados a gostos e restrições gerais;	Utilizador do Aplicativo Web como usuário logado

6. VISÃO GERAL DO PRODUTO

A plataforma "Happy Dream" é um aplicativo de pedidos de sorveteria. Os funcionários poderão acessar a plataforma para visualizar os pedidos e atualizar os sabores e complementos da sorveteria. Já os clientes poderão acessar a plataforma para montar seu pedido, escolher músicas a serem tocadas no ambiente e dar o feedback do produto, além de editar suas informações pessoais. Visando a eficiência e conforto para melhor atendimento.

6.1 Requisitos Funcionais

Nº	Nome	Descrição
RF001	Acesso ao aplicativo	Os usuários devem ser capazes de acessar a plataforma no aplicativo, através de playstore ou qrcode
RF002	Cadastro	os usuários devem conseguir se cadastrar e ter as informações salvas, tendo possibilidade de edição no futuro
RF003	Montagem do pedido	O usuário deve poder, como em um jogo, escolher os sabores, complementos e restrições no pedido.
RF004	Notificações	Devem haver notificações que sigam o perfil do usuário e promoções relacionadas a mudança de preço.
RF005	Quantidade de pessoas	Deve ser possível, atualização da quantidade de pessoas na loja, seguindo os pedidos fechados e em aberto dentro do sistema.

6.2 Requisitos Não Funcionais

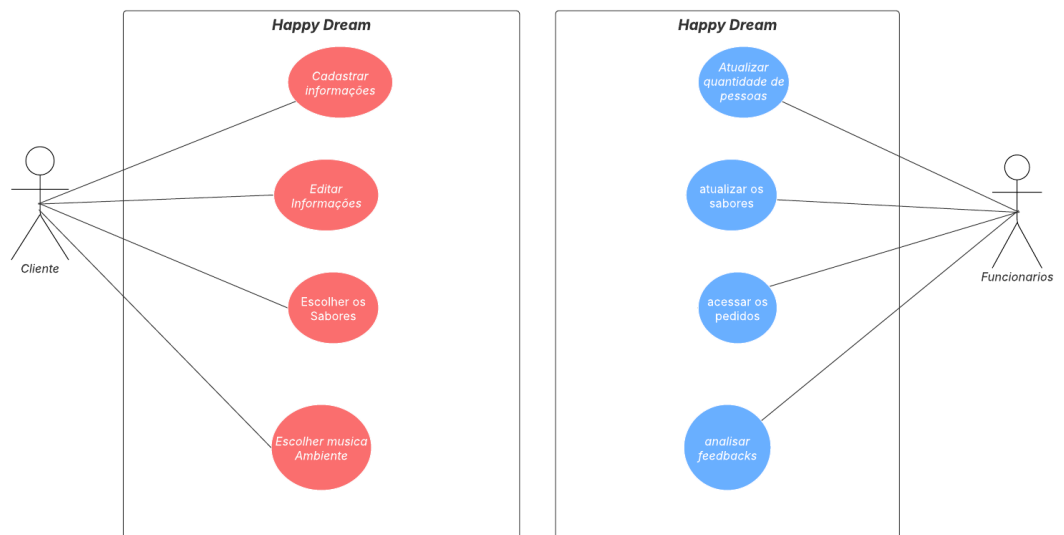
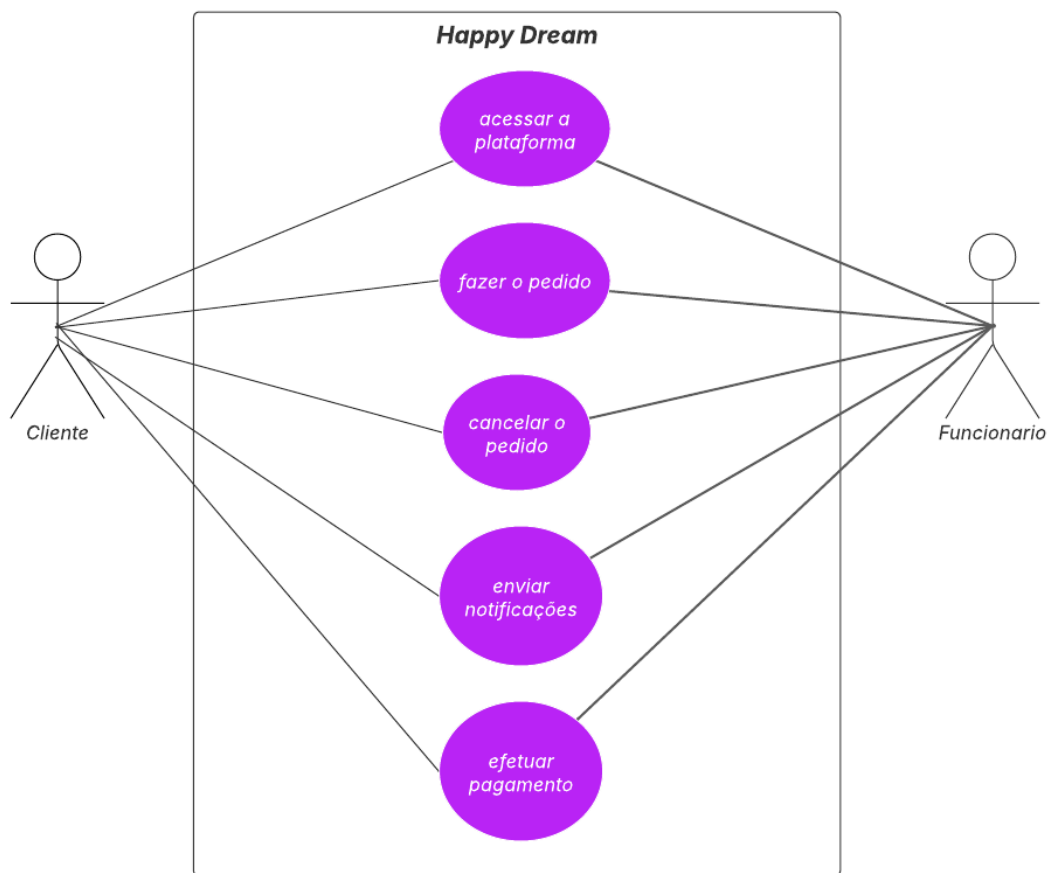
Nº	Nome	Descrição
RNF001	Segurança da Informação	O sistema deve garantir a segurança e confidencialidade dos dados do usuário seguindo a LGPD, e evitando a superlotação de dados desnecessários.
RNF002	Acessibilidade	A interface do usuário deve ser amigável e interativa, com possibilidade de tradução para outras línguas, aumento de letras e modo de ajuda para o usuário;
RNF003	Banco de Dados	O sistema deverá ser conectado com o sistema do caixa, possibilitando

		melhor agilidade na atualização de produtos e análise, assim como finalização do pagamento.
RNF004	Desempenho	O sistema deve ser responsivo e acompanhar a sazonalidade e avaliações dos clientes
RNF005	Confiabilidade	O sistema deve ser capaz de manter o controle de qualidade e tempo de resposta ao usuário, no máximo 5 segundos.

Exemplo: Desempenho, Confiabilidade, Segurança, Portabilidade, Escalabilidade, Manutenção, Interoperabilidade, Adaptabilidade, Acessibilidade

6.1 Diagrama de Casos de Uso

Nesta seção, apresentaremos o diagrama de casos de uso do sistema, que visa representar visualmente as interações entre os atores e o sistema. O diagrama de casos de uso representa as principais interações entre os atores (clientes e funcionários) e o sistema, destacando funcionalidades como realizar pedidos, escolher músicas e enviar e receber notificações personalizadas.

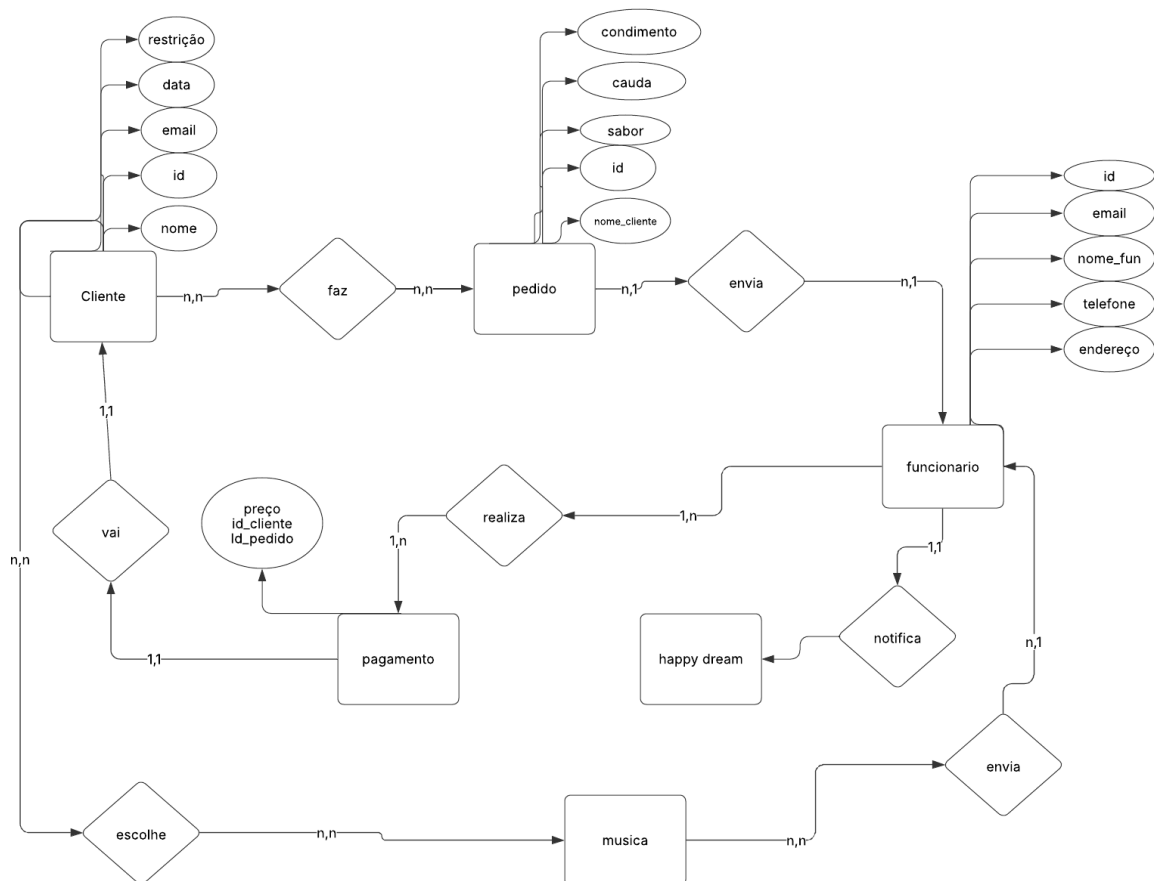


6.1.1 Diagrama Entidade-Relacionamento

O Diagrama de Entidade e Relacionamento (DER) representa a estrutura do banco de dados, destacando as principais entidades do sistema, como Cliente, Pedido, Pagamento, Funcionário e Música.

- Cliente faz Pedido (n,n) → Um cliente pode fazer vários pedidos, e cada pedido pode pertencer a vários clientes, permitindo pedidos compartilhados.
- Pedido é enviado por Funcionário (n,1) → Um pedido pode ser enviado por um único funcionário, mas um funcionário pode enviar múltiplos pedidos.
- Cliente escolhe Música (n,n) → Um cliente pode escolher várias músicas, e cada música pode ser escolhida por vários clientes.
- Funcionário notifica Happy Dream (1,1) → Um funcionário é responsável por notificar o sistema Happy Dream sobre o andamento do atendimento.
- Cliente vai ao Pagamento (1,1) → Cada cliente pode realizar um único pagamento por vez, mas um pagamento pode pertencer a múltiplos clientes.
- Pagamento é realizado por Funcionário (1,n) → Um funcionário pode realizar vários pagamentos, mas cada pagamento é processado por um único funcionário.
- Pedido contém Condimentos → Cada pedido pode conter um ou mais condimentos, caldas e sabores, garantindo personalização na escolha do sorvete.

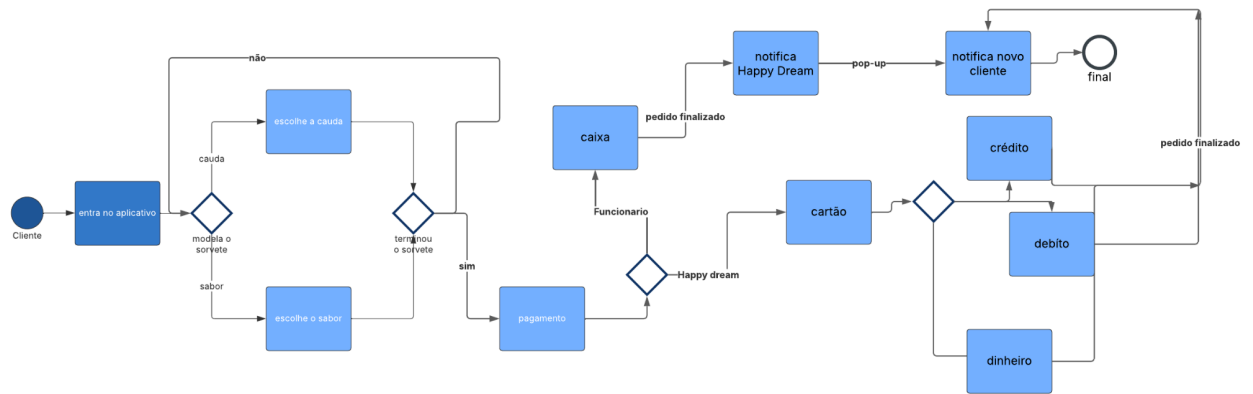
Essa modelagem garante que o sistema funcione de maneira organizada e eficiente, proporcionando uma experiência inovadora para os clientes da Happy Dream.



6.1.2 Diagrama de Atividades ou de Sequência

Este diagrama de atividades detalha o fluxo de um pedido na sorveteria Happy Dream, desde o momento em que o cliente entra no aplicativo até a finalização do pagamento e a notificação do pedido finalizado. Ele ilustra as diversas etapas do processo, incluindo a escolha do sorvete, as opções de pagamento e as interações entre o cliente, o funcionário e o sistema.

Através dele, podemos visualizar como o pedido é processado, desde a seleção dos sabores até a confirmação do pagamento, seja por cartão (crédito ou débito) ou dinheiro. Além disso, o diagrama destaca a notificação do pedido finalizado e a possibilidade de cadastro de novos clientes com a notificação destes pelo aplicativo.



7. RESTRIÇÕES

Descreve as restrições que são impostas ao sistema ou ao processo de desenvolvimento. Para a plataforma Happy Dream, listo as restrições abaixo:

- Conexão com sistemas já existentes;
- Funcional no ambiente mobile;
- Necessidade de atualizações contínuas;
- utilização para sistema android e IOS;

8. POLÍTICA DE VERSIONAMENTO

Descreve como será realizada a política de versionamento do projeto.

- *Gitlab*;
- *Branch Master*;
- *Cada alteração é acompanhada pela equipe antes de cada commit*;
- É mantido um histórico de versão por meio do gitlab e a cada *commit* são

executados testes automatizados, por meio do componente de integração contínua do gitlab.

9. REFERÊNCIAS

São referências para este documento de visão:

- <https://www.ibm.com/docs/pt-br/rsm/7.5.0?topic=diagrams-use-case>
- <https://www.educamaisbrasil.com.br/cursos-e-faculdades/administracao/noticias/administracao-publica-e-administracao-privada-o-que-voce-precisa-saber>
- <https://iabbrasil.com.br/artigo-e-commerce-inclusivo-como-auxiliar-o-seu-cliente/>
- <https://www.rdstation.com/blog/marketing/pop-ups/>
- <https://capricho.abril.com.br/comportamento/jogos-online-antigos-que-vao-mexer-com-a-sua-memoria-afetiva>
-