

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO

Departamento de Ciência da computação - Decom

Disciplina: Engenharia de Software 2

Professor: Johnatan Alves De Oliveira

Alunos: Bernardo Alexandre Santos Emery, Danielle Emely de Souza Almeida, Eduardo Lopes Amaro, João Pedro Siqueira Mendes, Lamarck Ferreira da Silva, Nicolas Vasca Galindo, Wesley Claudio Dias

2020/1

Histórico de revisão do arquivo:

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO DA ALTERAÇÃO	AUTOR
10/03/2021	1	CRIAÇÃO DESTE DOCUMENTO	Lamarck Ferreira da Silva
		INCLUSÃO DE REQUISITOS	João Pedro Siqueira Mendes
		INCLUSÃO DE ENTIDADES	
10/03/2021	2	PLANNING DE VALIDAÇÃO	Lamarck Ferreira da Silva
			João Pedro Siqueira Mendes
			Bernardo Alexandre Santos Emery
			Danielle Emely de Souza Almeida

Identificação dos envolvidos:

PAPEL	NOME	EMAIL
PRODUCT OWNER	Lamarck Ferreira da silva	lamarck.silva@aluno.ufop.edu.br
PRODUCT OWNER	João Pedro Siqueira Mendes	joao.siqueira@aluno.ufop.edu.br
BACK-END	Nicolas Vasca Galindo	nicolas.galindo@aluno.ufop.edu.br
BACK-END	Wesley Dias	wesley.dias@aluno.ufop.edu.br
TESTER	Eduardo Lopes	eduardo.amaro@aluno.ufop.edu.br
FRONT-END	Bernardo Alexandre Santos Emery	bernardo.emery@aluno.ufop.edu.br
FRONT-END	Danielle Almeida	danielle.almeida@aluno.ufop.edu.br

Problema do negócio:

Na democracia representativa, a eleição é o processo que consiste na escolha de determinados indivíduos para exercerem o poder soberano, concedido pelo povo através do voto. Com isso se dá a necessidade de um mecanismo para computar os votos. A urna eletrônica vem como solução para a necessidade de computar esses votos.

Requisitos do Sistema:

Requisitos Funcionais:

R1 Cadastros:

O mesário deve conseguir cadastrar os candidatos e os eleitores daquela eleição.

R2 Votar:

O eleitor deve conseguir entrar com os seus dados, listar os candidatos disponíveis para aquela votação e votar em um candidato.

R3 Computar votos:

Ao final da eleição o mesário deverá conseguir listar os candidatos e quantos votos cada um recebeu, a listagem deverá ser por ordem de votos.

R4 Tela de votação :

A votação será realizada via interface gráfica que simula os elementos de uma urna.

Requisitos Não Funcionais:

R1 Linguagem de desenvolvimento do Front-End:

TypeScript

R2 Linguagem de desenvolvimento do Back-End:

JavaScript

R3 Framework:

REACT + EXPRESS

R4 Banco de Dados:

MongoDB

Entidades do Sistema:

Candidato: string nome int codigo int n_Votos

Mesário: String nome; String senha;

Eleitor: string nome int data_Nascimento int n_Inscricao int zona int secao

Voto: int n_Inscricao int codigo

Personas / Casos de Uso:

Julio deseja votar no candidato "João", porém Júlio não sabe o código de João. Ao chegar para votar, Júlio informou os seus dados ao mesário e seguiu para a urna. Ao informar seus dados, Julio, selecionou listar todos os candidatos, com isso obteve o código de João. Julio selecionou votar, digitou o código de João e confirmou.

Bernardo é um cidadão que se voluntariou como mesário para as próximas eleições. Ao receber suas funções uma delas era popular a urna com os candidatos daquela eleição e os eleitores, da sua respectiva zona eleitoral.

José se candidatou para a próxima eleição, ao se candidatar, José informou seu nome completo, e recebeu um código, para fazer sua campanha eleitoral. Agora José aguarda o resultado da eleição.

Danielle, deseja votar em José, e obteve o seu número durante a campanha eleitoral. Ao chegar para votar, Danielle informou os seus dados ao mesário e seguiu para a urna. Ao informar seus dados, Danielle, selecionou votar agora. Digitou o número de José e confirmou.

Metodologia:

Para o levantamento de requisitos foram analisadas as eleições municipais, estaduais e presidenciais. Além disso, foram analisadas as eleições de reitores, representantes de colegiados e representantes de turma. Após consolidar os dados obtidos foram definidas as entidades do sistema.

Ao consolidar os mecanismos utilizados para computar os votos, pudemos definir os requisitos funcionais do sistema. Após reunir com o grupo envolvido foram definidos os requisitos não funcionais.