

Trabalho: Cenário, Diagrama de Casos de Uso e Diagrama de Classes





Acesse todo nosso trabalho no GitHub com os arquivos disponíveis para download, inclusive o código em Java, por este link:

github.com/Takeshi-mi/AppDeMobilidadeUrbana

1. Cenário

Um cenário é uma descrição simples e clara de como os atores (usuários, sistemas externos, etc.) interagem com o sistema em questão. Ele mostra a sequência de ações e eventos que ocorrem, ajudando a entender o comportamento do sistema em diferentes situações.

LEGENDA:

	Possíveis atores
	Possíveis casos de uso (verbos)

Obs.: Nem todos os elementos destacados serão usados na construção, esta é só uma análise inicial.

Takeshi está no IFG e precisa chegar até sua casa. Para isso, ele **abre o aplicativo** do Uber e **informa o endereço de origem e destino**. Em seguida, **escolhe o tipo de carro desejado**, a **forma de pagamento** e **confirma a solicitação de viagem**. O sistema procura um motorista disponível para a corrida solicitada. Quando um **motorista** **aceita a solicitação**, o usuário é notificado com as informações do motorista, modelo do carro e placa.

O **motorista** se **dirige ao endereço de origem do usuário**. O **passageiro** pode **acompanhar pelo mapa o trajeto do motorista** e é informado quando o **motorista chega**. Há a opção de **conversar via chat também**. O **passageiro** pode cancelar a viagem enquanto o motorista não tiver chegado.

O **passageiro** entra no carro. O **motorista** **realiza a viagem** até o destino informado no aplicativo. Quando a viagem termina, o pagamento é processado automaticamente pela Uber se a opção de pagamento for o saldo do aplicativo ou cartão de crédito/débito cadastrado no aplicativo. Caso contrário, o usuário **paga** o valor ao motorista se a opção escolhida foi dinheiro.

No final, o **passageiro** pode **avaliar a qualidade da corrida e do motorista** numa escala de 1 a 5 estrelas. O **motorista** também **avalia** o **passageiro**.

2. Diagrama de Casos de Uso

O Diagrama de Casos de Uso é uma representação visual das interações entre os atores (usuários externos) e o sistema. Ele descreve as funcionalidades que o sistema oferece e como os usuários interagem com ele. É uma forma amigável de mostrar o projeto para o cliente.



3. Diagrama de Classes

O Diagrama de Classes é uma representação visual da estrutura de um sistema orientado a objetos. Ele mostra as classes, seus atributos e métodos, e os relacionamentos entre elas.

O diagrama de classes abaixo apresenta as principais entidades do aplicativo e suas relações:

