

Documento de Especificação de Requisitos



Alunos: Myllena Miranda, Thaiane Almeida, Artur Moraes, e Henrique Knaul



Versão	Data	Alterações	Fonte	Autoria
1.0	21/08/2023	Ideia inicial do projeto	Reunião com o cliente Ata:21-08	Software Express
1.0	21/08/2023	Levantamento dos requisitos iniciais	Reunião com o cliente Ata:21-08	Software Express
1.0	21/08/2023	Criação da identidade visual	Reunião com o cliente Ata:21-08	Software Express
1.0	21/08/2023	Definição dos atores	Reunião com o cliente Ata:21-08	Software Express
1.1	28/08/2023	Prototipação inicial de telas	Reunião interna Ata:28-08	Myllena Miranda
1.1	28/08/2023	Desenvolvimento de diagrama de processos de desenvolvimento de software	Reunião interna Ata:28-08	Artur Moraes
1.1	28/08/2023	Modelagem do processo de desenvolvimento de software	Reunião interna Ata:28-08	Thaiane Almeida
1.2	02/09/2023	Refinar processo de desenvolvimento de software	Reunião interna Ata:02-09	Henrique Knaul
1.3	03/09/2023	Ajustes no protótipo	Reunião interna Ata:03-09	Myllena Miranda
1.4	11/09/2023	Ajustes no Diagrama Casos de Uso	Reunião interna Ata:11-09	Artur Moraes



SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	4
	VISÃO GERAL DO SISTEMA	
	ATORES DO SISTEMA	
4.	DIAGRAMA DE CASOS DE USO	5
5.	PROCESSOS DE NEGÓCIO AUTOMATIZADOS PELO SOFTWARE	8
6.	REQUISITOS FUNCIONAIS – NÍVEL USUÁRIO	12
7.	PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	35
8.	CONCLUSÃO	36



1. INTRODUÇÃO

O projeto Ubet, surgiu como resposta à crescente demanda por uma plataforma que conecte indivíduos em busca de apostas. A Software Express, empresa criadora do projeto, foi idealizada pelos seus sócios Myllena Miranda, Artur Moraes, Henrique Knaul e Thaiane Almeida, que buscaram com ela criar projetos tecnológicos revolucionários no setor de entretenimento.

Este documento tem o propósito de apresentar as funcionalidades e o potencial do projeto Ubet. Nosso objetivo é oferecer através desse projeto, uma plataforma segura, confiável e socialmente conectada para aqueles que buscam a emoção das apostas. O projeto Ubet é mais do que uma simples aplicação, é uma experiência que traz o antigo costume de fazer acordos e apostas de maneira verbal para o ambiente digital, honrando essas tradições de forma inovadora.

2. VISÃO GERAL DO SISTEMA

O sistema foi criado para atender à crescente demanda por uma plataforma inovadora que aborde uma lacuna significativa: a ausência de meios apropriados para formalizar e gerenciar apostas. Esse sistema é direcionado principalmente a pessoas que utilizam apostas como forma de entretenimento, assim como àqueles que as veem como uma oportunidade de alcançar resultados financeiros.

Muitas vezes, as pessoas não têm acesso a uma plataforma segura e confiável para formalizar suas apostas, que frequentemente são feitas de forma informal e verbal, seja em contextos públicos, como eventos esportivos, ou em situações pessoais, como avaliações acadêmicas. Essa falta de um ambiente apropriado pode resultar em desconfiança, incerteza e falta de organização.

Nos moldes tradicionais quando duas partes acordam uma aposta, geralmente não se há garantia do cumprimento dela, visto que contratos verbais não possuem mecanismos que garantam cumprimento das obrigações estabelecidas. Aliado a isso, a falta de registro das informações torna difícil a conferência da veracidade dos resultados.

Nesse contexto o Ubet surge como uma plataforma que busca garantir a autenticidade, transparência e rastreabilidade de todos os processos envolvidos na manutenção de uma aposta, pois armazena os dados e provê mecanismos de auditoria sobre eles. O sistema adiciona uma camada de imparcialidade à aposta, conectando as partes e fornecendo validações automatizadas ou através de um juiz escolhido pelos envolvidos.

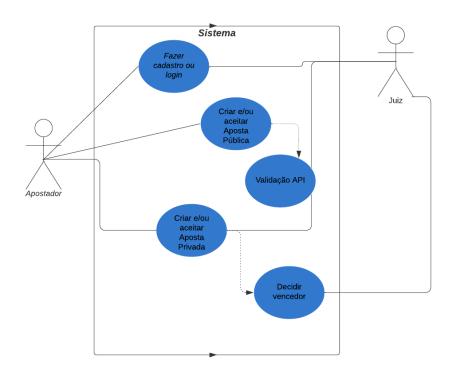


O usuário após estar cadastrado e logado na plataforma, poderá criar e participar de apostas quando convidado. Na criação de uma aposta o usuário será contemplado com duas opções, a de apostas privadas ou públicas. Quando o usuário selecionar uma aposta pública a validação do resultado será feita de forma automatizada. Caso tenha selecionado uma aposta privada, um usuário denominado "juiz" será selecionado e validado pelos dois participantes, quando o prazo da aposta expirar o juiz será acionado, determinando assim o vencedor.

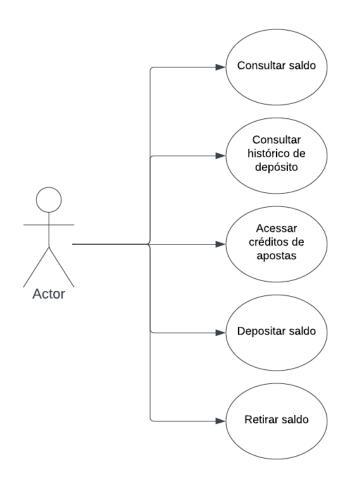
3. ATORES DO SISTEMA

Ator	Descrição	Funções		
Apostador	O usuário com interesse de	Criar ou\e aceitar participar		
	criar ou de participar de uma	de uma aposta		
	aposta			
Juiz	Usuário incumbido pelos dois	Tomar a decisão de qual		
	apostadores.	apostador ganhou a aposta		
	Este Ator existe, apenas, se a	quando ela atingir sua data		
	aposta for PRIVADA.	limite.		

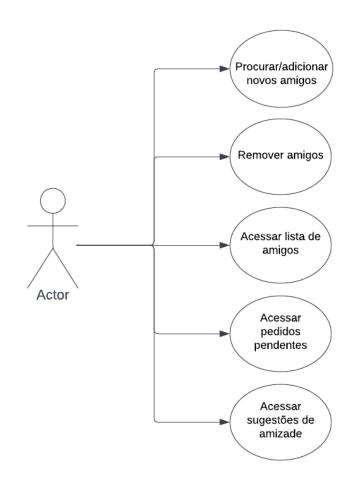
4. DIAGRAMA DE CASOS DE USO

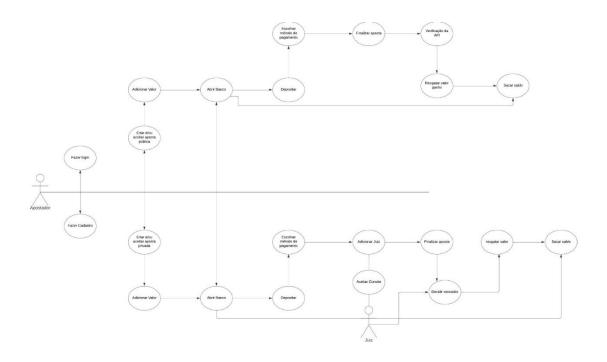














5. PROCESSOS DE NEGÓCIO AUTOMATIZADOS PELO SOFTWARE

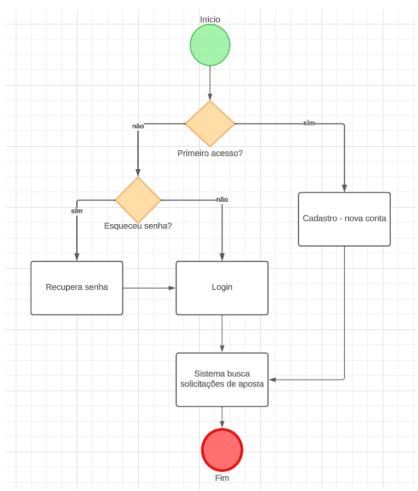
A princípio o App, após ser executado, abrirá a tela de login de usuário, caso seja o primeiro acesso é necessário o cadastramento, caso contrário só preencher os campos com seus dados. Em seguida, a aplicação irá abrir a página inicial que aparecerá suas apostas já feitas e o canto superior esquerdo apresenta a função menu.

Outrossim, o menu apresenta sete caminhos dentro da aplicação. O primeiro (CONTA) leva ao perfil e suas configurações. O segundo (BANCO) leva ao banco do App, responsável pela automatização da garantia de saldo das apostas, área essa também que possibilita depósito a fim de manter saldo. O terceiro (APOSTAS) indica todas as apostas já realizadas. O quarto (AMIGOS) leva a área de pedidos e solicitações que por sua vez leva a área de amigos. O quinto (CRIAR APOSTA) direciona para a área de criação de apostas que possui as opções de aposta pública - automatizada para validar a vitória por meio de site de terceiros — e aposta privada necessita de juiz, esse sendo um outro usuário da plataforma. O sexto (CONFIGURAÇÕES) remete às características do App. O sétimo (SAIR) retorna à página de login/cadastro inicial.

Por fim, outras usabilidades importantes são as áreas de aceitar e recusar apostas, validar apostas privadas. Infere-se, portanto, que a aplicação proporciona credibilidade e facilita a criação de apostas entre amigos.

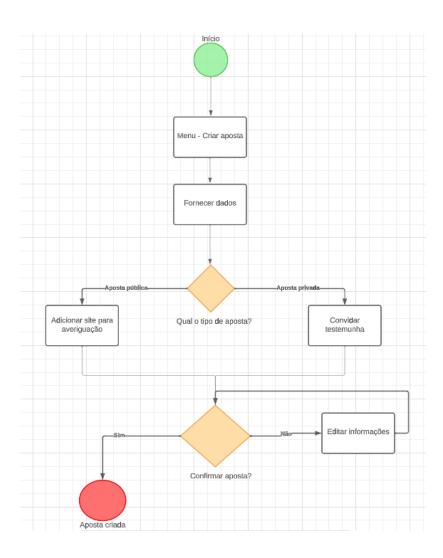


i. INTERAÇÃO LOGIN/CADASTRO



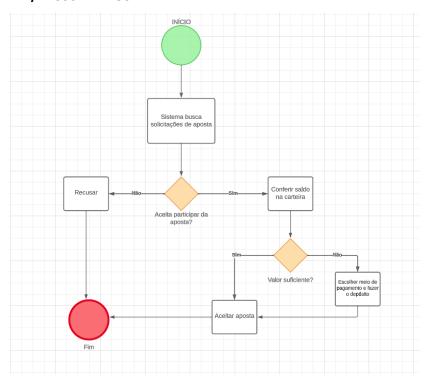


ii. CRIAÇÃO DE APOSTA

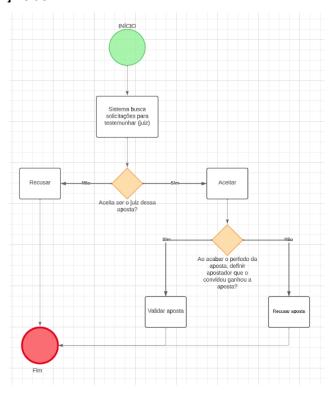




iii. ACEITAR/RECUSAR APOSTA

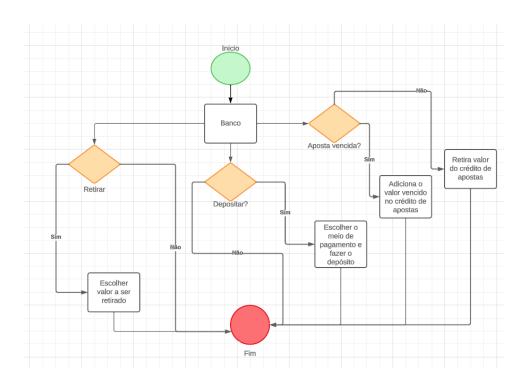


iv. FUNÇÃO JUIZ





v. Função Banco



6. REQUISITOS FUNCIONAIS – NÍVEL USUÁRIO

Essa seção lista os requisitos do sistema em nível de usuário.

ID	Descrição	Versão	Data	Fonte	Desenvolvedor	Status
RF001	O sistema deve permitir a criação de novas contas	1.0	29/08	Myllena	Thaiane	Ativo
RF002	O sistema deve permitir o login de usuário	1.0	28/08	Myllena	Myllena	Ativo
RF003	Deve haver seção para recuperação de senha	1.0	28/08	Myllena	Myllena	Ativo
RF004	O sistema deve apresentar apostas já prontas para averiguação	1.0	30/08	Myllena	Myllena	Ativo
RF005	Deve haver um menu com as principais funções da aplicação	1.0	31/08	Myllena	Myllena	Ativo



RF006	O sistema disponibilizar diversas opções de depósito de dinheiro	1.0	29/08	Myllena	Artur	Ativo
RF007	O usuário deve conseguir alterar seus dados na área de perfil	1.0	29/08	Myllena	Henrique	Ativo
RF008	O sistema deve possuir área de relacionamento	1.0	30/08	Myllena	Artur	Ativo
RF009	O usuário deve ser capaz de aceitar ou recusar uma solicitação	1.0	30/08	Myllena	Henrique	Ativo
RF010	O usuário deve ser capaz de criar novas apostas	1.0	30/08	Myllena	Thaiane	Ativo
RF011	O usuário deve ser capaz de escolher criar aposta pública	1.0	31/08	Myllena	Thaiane	Ativo
RF012	O usuário deve ser capaz de escolher criar aposta privada	1.0	31/08	Myllena	Thaiane	Ativo
RF013	O usuário quando convidado, pode aceitar ou recusar a função de se tornar juiz	1.0	31/08	Myllena	Thaiane	Ativo
RF014	O usuário com função de juiz deve conseguir validar a aposta vencida	1.0	31/08	Myllena	Thaiane	Ativo
RF015	O sistema deve notificar o resultado das apostas para os participantes	1.0	31/08	Myllena	Henrique	Ativo
RF016	O sistema deve exibir pedidos de apostas	1.0	31/08	Myllena	Artur	Ativo
RF017	O sistema deve exibir solicitações de apostas	1.0	31/08	Myllena	Artur	Ativo
RF018	O sistema deve disponibilizar opções de saque	1.0	31/08	Myllena	Henrique	Ativo
RF019	O sistema deve verificar por meio de API o resultado da aposta pública	2.0	04/09	Myllena	Myllena	Ativo
RF020	O usuário deve ser capaz de solicitar convite de amizade	2.0	04/09	Myllena	Henrique	Ativo
RF021	O usuário deve ser capaz de aceitar e recusar solicitações de amizade	2.0	04/09	Myllena	Artur	Ativo
RF022	O usuário deve ser capaz de excluir amigos	2.0	05/09	Myllena	Henrique	Ativo



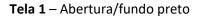
RF02		2.0	05/09	Myllena	Myllena	Ativo
	transações no banco					

PROTÓTIPOS DE TELA

Neste tópico será explanado os protótipos de tela feitos durante o desenvolvimento do software para o aplicativo "UBet". A plataforma utilizada para o desenvolvimento foi o Figma.

Caso queira visualizar diretamente no figma:

https://www.figma.com/file/RyDDFOXvN4zt9uC17LqUzG/uBetFlow?type=design&nod e-id=0%3A1&mode=design&t=tOeUWATYiYl1JdM5-1







Tela 2 - Login



Bem-vindo(a)



Não tem cadastro? Faça sua conta agora!



Tela 3 - Cadastro



< Cadastre-se

País de residência
Brasil V
Nome
Insira seu nome
Sobrenome
Insira seu sobrenome
CPF
Data de nascimento
E-mail
Adicione seu e-mail
Celular
(00) 00000-0000
Login
Insira seu nome de usuário
Senha

Confirmação de senha Confirme sua senha
CONFIRMAR



Tela 4 – Tela inicial



Suas apostas

Apostas ativas



Apostas vencidas



Apostas perdidas





Tela 5 - Inicial Menu





Tela 6 - Checkout de pagamento



Selecione uma forma de pagamento







Tela 7 - Checkout pix



Escaneie o QR Code ou copie o código Pix





Tela 8 - Checkout cartão







Tela 9 - Checkout transferência bancária







Tela 10 - Extrato







Tela 11 - Perfil





Nome do Usuário



Modificar foto de perfil Modificar email Modificar dados pessoais

Email: usuario@gmail.com

CPF: 123.321.123-01

Data de nascimento: 01/01/2001

Celular: (47) 3357-8484



Tela 12 – Amizade





Tela 13 - Pedidos Pendentes







Tela 14 - Solicitação de aposta



< Convite de Usuário1 (2)





Tela 15 - Vencedor





Tela 16 - Perdedor

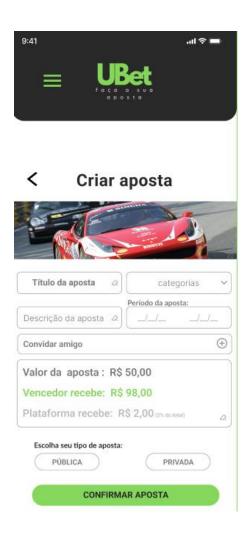


< Convite de Usuário1 (2)





Tela 17 - Criar aposta





Tela 18 - Decisão aposta privada







Tela 19 - Aposta de informação privada



< Aposta privada





Tela 20 - Aposta de informação pública



< Aposta pública





Tela 21 - Carregamento

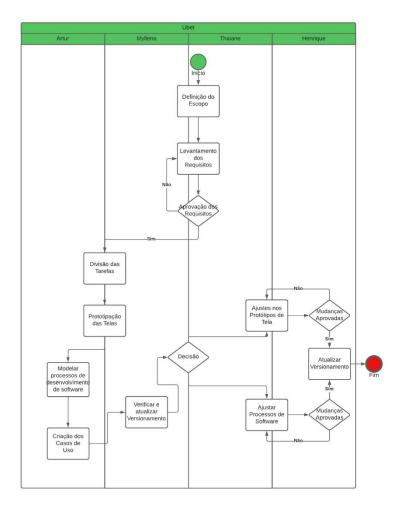


7. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Utilizamos como meio de comunicação oficial com os integrantes a plataforma Discord e WhatsApp, foi discutido as possíveis ideias para o sistema e chegamos a um consenso. Dando



início ao processo de levantamento de Escopo e Requisitos necessários para o Sistema. Utilizamos a plataforma Trello para divisão de atividades e monitoramento do andamento das mesmas, para desenvolvimento de diagramas, a plataforma LucidChart foi utilizada, por motivos de maior afinidade dos integrantes. O mesmo ocorre na utilização do Figma para prototipação de tela. O sistema foi construído baseado no processo interativo incremental.



8. CONCLUSÃO

O projeto do "UBet" representou uma jornada de muito aprendizado para nossa equipe. Durante o desenvolvimento deste software, fomos capazes de aplicar e expandir nossos conhecimentos em diversas áreas, desde design de interface do usuário até gerenciamento do projeto.

Ao longo desse processo, cada membro da equipe teve a oportunidade de contribuir de maneira significativa para o sucesso do projeto. O desenvolvimento do aplicativo de apostas internas não apenas resultou em um software apresentável para o mercado, mas também



enriqueceu nossos conhecimentos e habilidades individuais. Não se foi aprendido apenas sobre desenvolvimento de software, mas também sobre trabalho em equipe e o gerenciamento de projetos. Este trabalho foi uma experiência valiosa que nos preparou para futuros desafios no mundo da tecnologia. Estamos ansiosos para aplicar essas lições em projetos futuros e continuar a crescer como profissionais.