

DOCUMENTO DE REQUISITOS

SISTEMA DE MOBILIDADE URBANA
VERSÃO 0.6

Sumário

1	MODELAGEM DO DOMÍNIO DO PROBLEMA.....	3
1.1	REFERÊNCIAS	3
2	REQUISITOS	4
2.1	REQUISITOS FUNCIONAIS	4
2.2	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	5
2.3	REGRAS DE NEGÓCIOS.....	6
3	DIAGRAMAS DE ATIVIDADE UML.....	7
4	DIAGRAMAS DE CASO DE USO	15
4.1	Diagrama de caso de uso - Cadastro e Login	15
4.2	Diagrama de Caso de Uso – Funcionalidades Gerais	16
5	DIAGRAMA DE CLASSES DE DOMÍNIO	17
6	DIAGRAMA DE CLASSES DE PROJETO	18
6.1	DESCRIÇÃO DE MÉTODOS.....	18
6.2	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA.....	19

1 MODELAGEM DO DOMÍNIO DO PROBLEMA

1.1 REFERÊNCIAS

Waze, Google maps e 99.

1.2 LINGUAGEM

Esse documento será apresentado em linguagem coloquial sem gírias, dado que motoristas e usuários são stakeholders essenciais, e por questão de idade podem não ter o mesmo tipo de gírias.

1.3 DESCRIÇÃO DO SISTEMA

Esse sistema é um serviço que conecta passageiros que precisam fazer viagens de forma rápida, a motoristas cadastrados disponíveis nas proximidades. Por apresentar uma função semelhante à dos táxis.

Para utilizar esse sistema, pela primeira vez, é necessário fazer o download do aplicativo, disponível para Android e iOS, e fazer um cadastro, informando endereço de e-mail e número de telefone válidos. O novo usuário também terá que criar uma senha de acesso e aceitar os Termos e Condições e a Declaração de Privacidade. Após inserir o código de validação enviado via SMS, o passageiro precisa selecionar uma forma de pagamento (cartão de crédito ou débito, PIX ou dinheiro). Em seguida, a pessoa receberá um e-mail para confirmar o registro. Concluído o cadastro, já é possível solicitar um carro, informando o local onde gostaria de ser encontrado.

Motoristas próximos são informados e podem aceitar a solicitação. Quando a corrida é aceita, o app informa quanto tempo o veículo irá demorar para chegar. O serviço também indica nome do motorista, marca, modelo e placa do carro, como uma forma de tornar a operação mais segura. A tarifa é calculada automaticamente e cobrada ao final da corrida através do método de pagamento escolhido (além das preferências cadastradas, também é possível escolher a opção de pagamento por dinheiro). Concluída a corrida, o passageiro poderá avaliar o motorista e vice-versa, como uma forma de tornar a rede cada vez mais confiável para ambos.

2 REQUISITOS

2.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

[RF1] O sistema deve iniciar com uma tela de cadastro/login para que o usuário crie ou entre em sua conta. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN1.

[RF2] O sistema permitirá o usuário Incluir/alterar/excluir informações pessoais. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN2.

[RF3] O sistema deve conter um mapa para que o usuário possa mandar sua localização para o motorista, para que ele possa chegar ao local. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN3.

[RF4] O sistema permitirá que o usuário poderá escolher o motorista, na qual lhe informará marca, modelo e placa do carro, que o mesmo poderá analisar o perfil do motorista.

[RF5] O sistema irá permitir ao motorista que ele possa fazer relatórios sobre algo da corrida, relatando se teve problemas ou não.

[RF6] O sistema irá automaticamente perguntar ao usuário logo depois que ele solicitar a corrida qual será a forma de pagamento, sendo elas PIX/crédito/débito/dinheiro. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN4.

[RF7] O sistema permitirá ao usuário que ele possa avaliar em estrelas de 1 a 5 o motorista logo depois da corrida. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN5.

[RF8] O sistema permitirá ao motorista que ele possa avaliar o usuário de estrelas de 1 a 5 logo depois da corrida. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN5.

2.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

[RNF1] O sistema deve ser responsivo. (Requisito de facilidade de uso)

[RNF2] O sistema deve rodar nos sistema operacionais android e ios. (Requisito de portabilidade)

[RNF3] O sistema deve se manter online 24/7. (Requisito de confiabilidade)

[RNF4] O sistema deve assegurar o controle de acesso adequado para prevenir acessos não autorizados. (Requisito de segurança)

[RNF5] O sistema não utilizará informações privadas sem o consentimento do usuário.(Requisito de privacidade)

[RNF6] Quando instalado, o sistema não deve ocupar mais do que 500MB de armazenamento interno. (Requisito de espaço)

[RNF7] O sistema não apresentará aos usuários quaisquer dados de cunho privativo. (Requisito ético)

[RNF8] O sistema deverá ser desenvolvido na linguagem Java. (Requisito de implementação)

[RNF9] O documento de requisitos deve seguir as normas do padrão ABNT. (Requisitos de padrões)

[RNF10] O sistema deverá se comunicar com o SQL Server. (Requisito de interoperabilidade)

[RNF11] O sistema deve garantir um tempo de resposta médio inferior a 5 segundos para todas as transações e interações. (Requisito de eficiência)

[RNF12] Um relatório de acompanhamento do desenvolvimento do projeto deverá ser fornecido toda segunda-feira. (Requisito de entrega)

[RNF13] O sistema deve manter registros precisos e completos de todas as transações e interações realizadas na plataforma. (Requisito legal)

2.3 REGRAS DE NEGÓCIOS

[RN1] Para o cadastro, é necessário nome completo, cpf, senha e e-mail usuário.

[RN2] Para Incluir/alterar/excluir, o usuário poderá fazer isso com sua senha e seu e-mail.

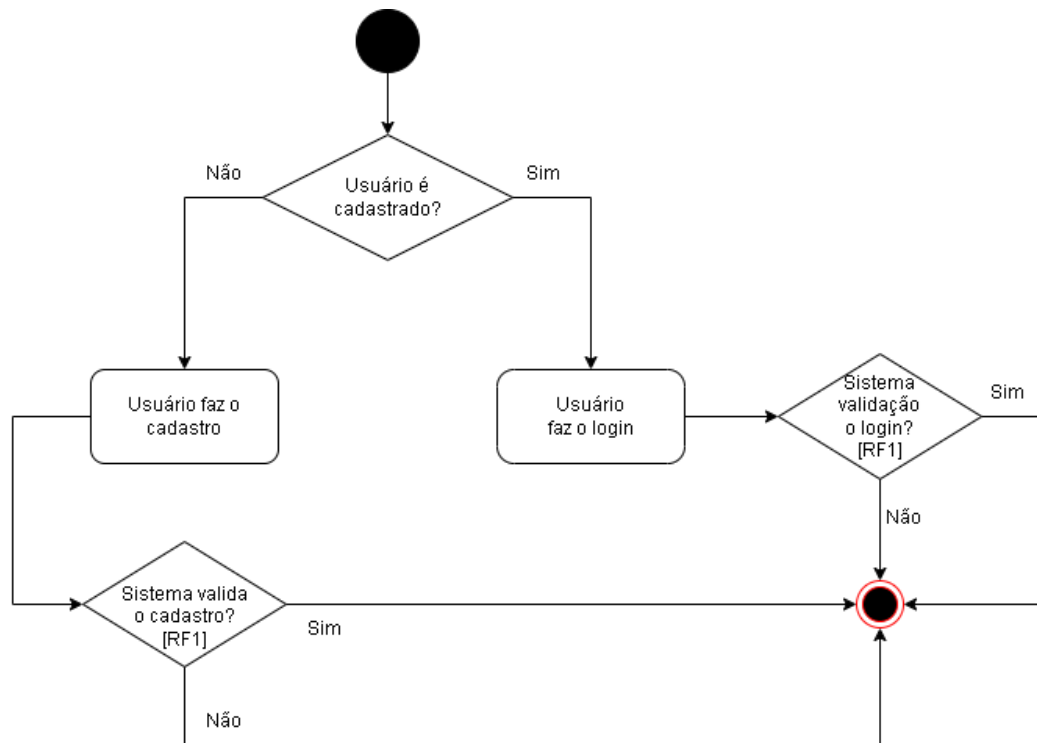
[RN3] O mapa do sistema mostra certas regiões da cidade nas cores amarelo, laranja e vermelho. Essas cores indicam regiões com procura mais alta por viagens no momento.

[RN4] O usuário define o pagamento antes de pedir o carro. Só é permitido usar dinheiro, cartão de crédito ou débito ou PIX. De acordo com o sistema, antes de o motorista aceitar a corrida de um usuário, não há indicação de que o valor da viagem será pago em dinheiro de papel.

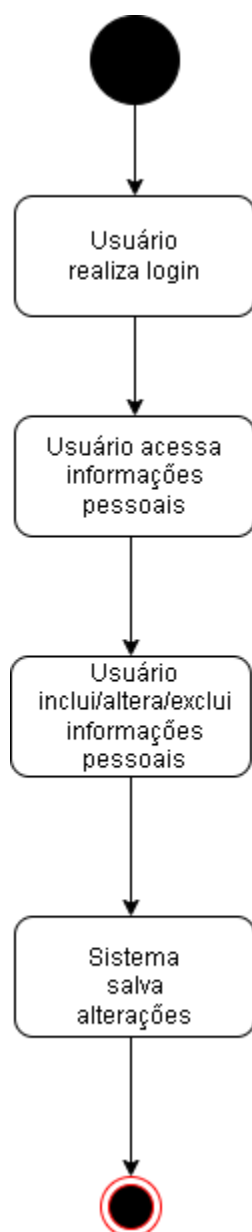
[RN5] Após cada viagem, os usuários e motoristas parceiros têm a oportunidade de avaliar um ao outro, com 1 a 5 estrelas, com base na experiência da viagem. As avaliações são anônimas. Você não verá as avaliações individuais vinculadas a uma viagem ou pessoa específica.

3 DIAGRAMAS DE ATIVIDADE UML

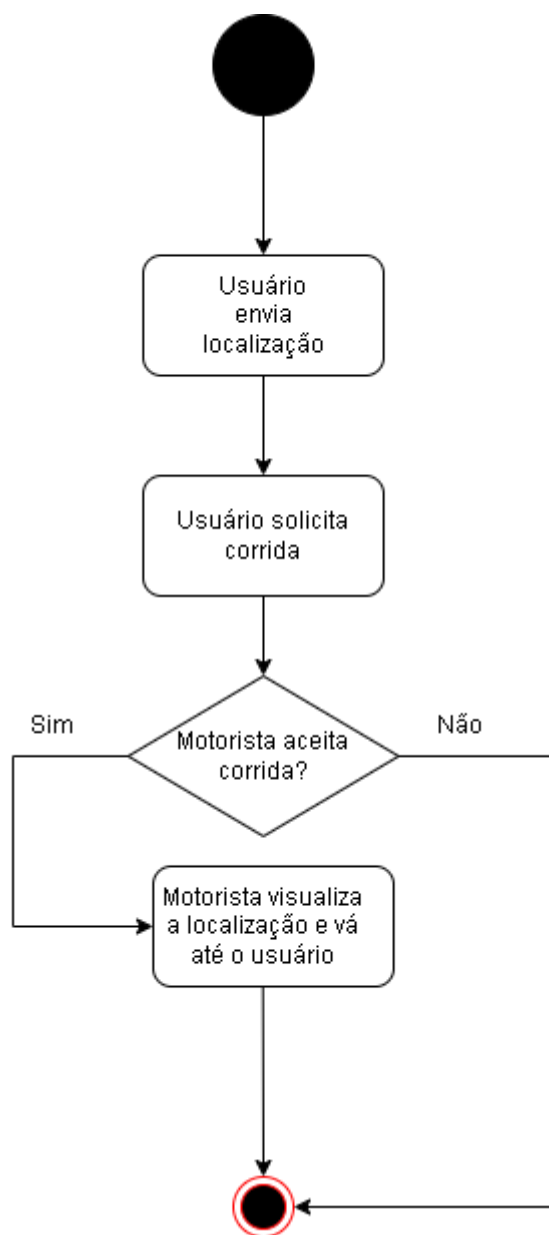
[RF1] O sistema deve iniciar com uma tela de cadastro/login para que o usuário crie ou entre em sua conta. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN1.



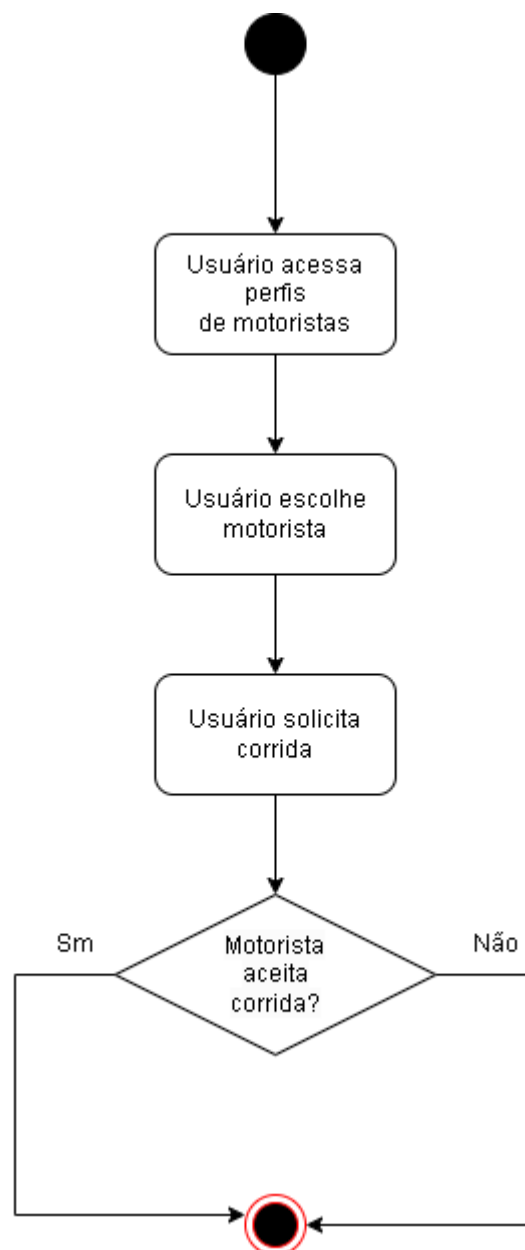
[RF2] O sistema permitirá o usuário Incluir/alterar/excluir informações pessoais. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN2.



[RF3] O sistema deve conter um mapa para que o usuário possa mandar sua localização para o motorista, para que ele possa chegar ao local. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN3.



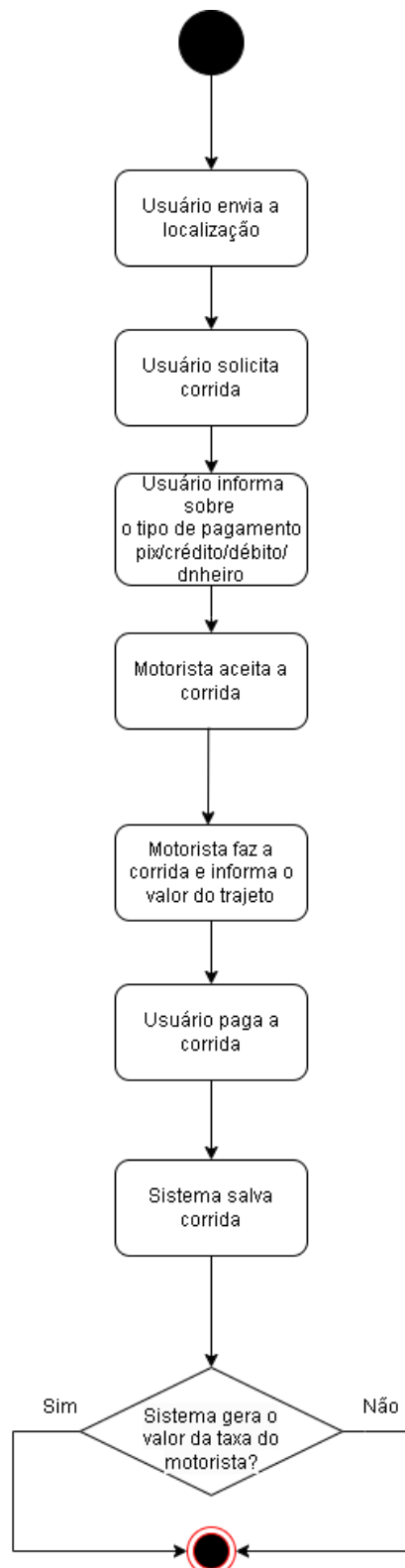
[RF4] O sistema permitirá que o usuário poderá escolher o motorista, na qual lhe informará marca, modelo e placa do carro, que o mesmo poderá analisar o perfil do motorista.



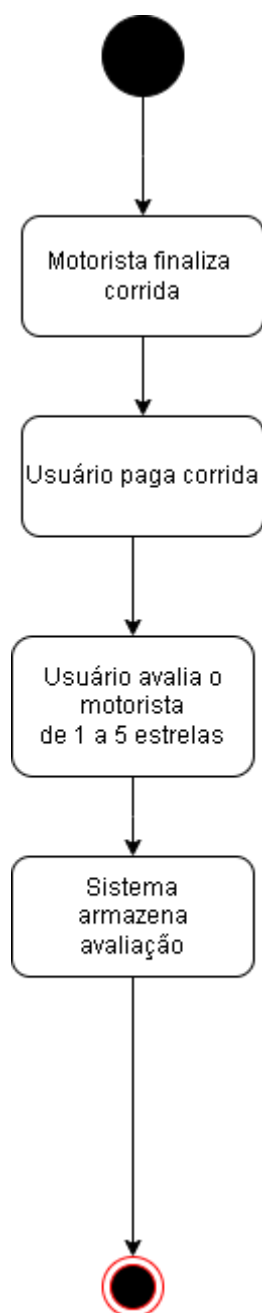
[RF5] O sistema irá permitir ao motorista que ele possa fazer relatórios sobre algo da corrida, relatando se teve problemas ou não.



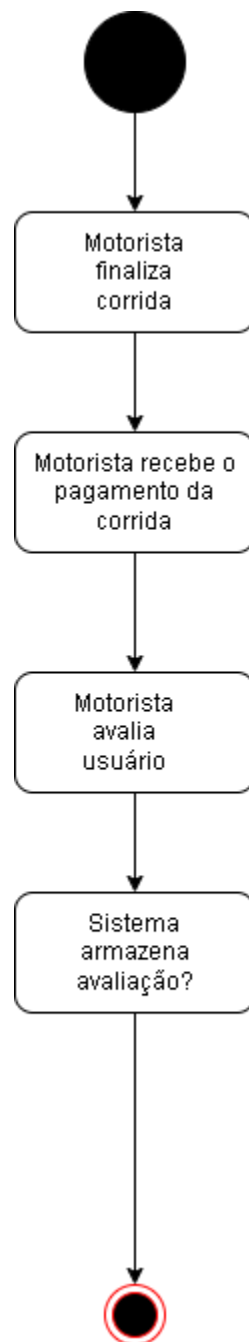
[RF6] O sistema irá automaticamente perguntar ao usuário logo depois que ele solicitar a corrida qual será a forma de pagamento, sendo elas PIX/crédito/débito/dinheiro. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN4.



[RF7] O sistema permitirá ao usuário que ele possa avaliar em estrelas de 1 a 5 o motorista logo depois da corrida. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN5.



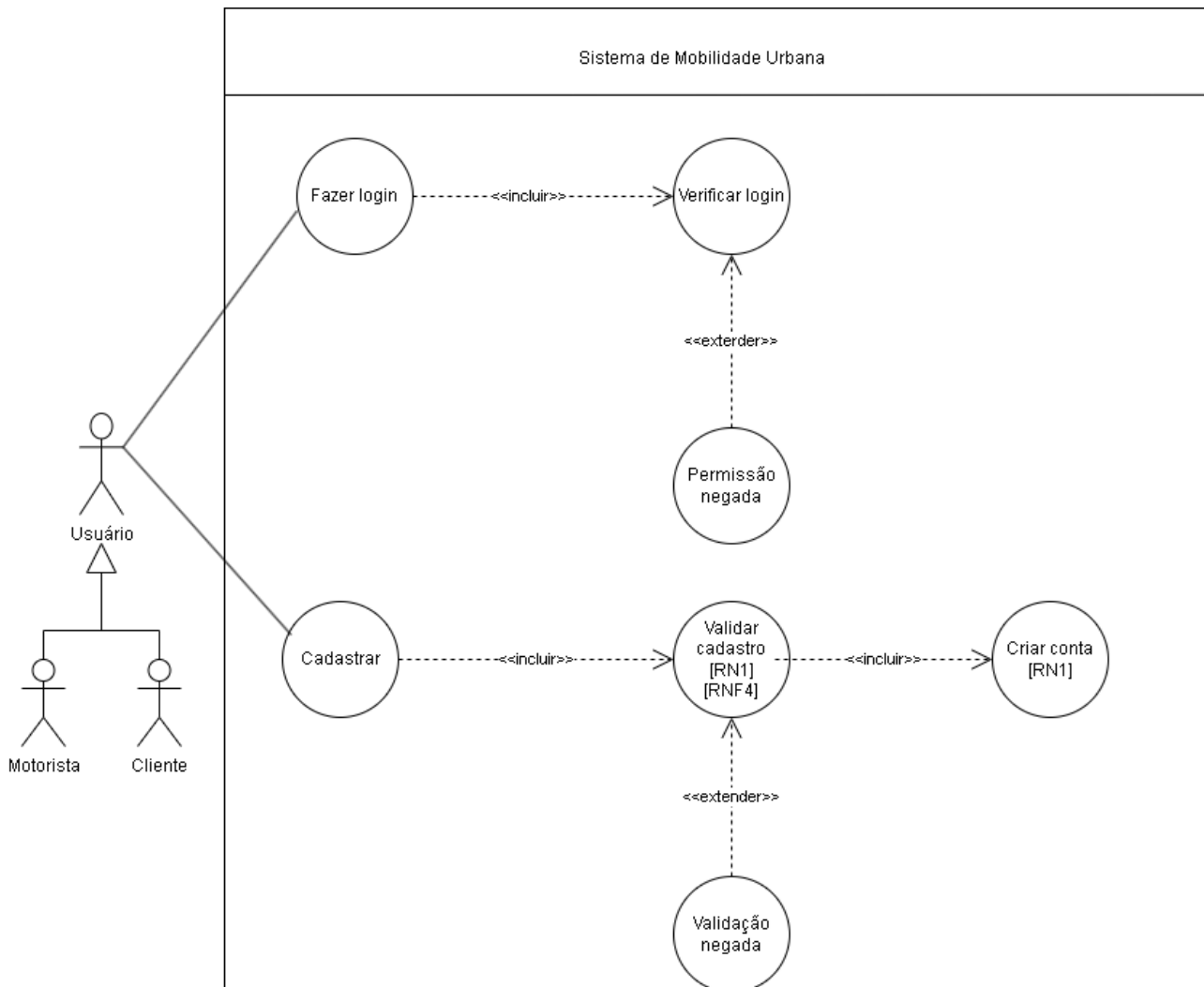
[RF8] O sistema permitirá ao motorista que ele possa avaliar o usuário de estrelas de 1 a 5 logo depois da corrida. Esse requisito funcional deve estar de acordo com a RN5.



4 DIAGRAMAS DE CASO DE USO

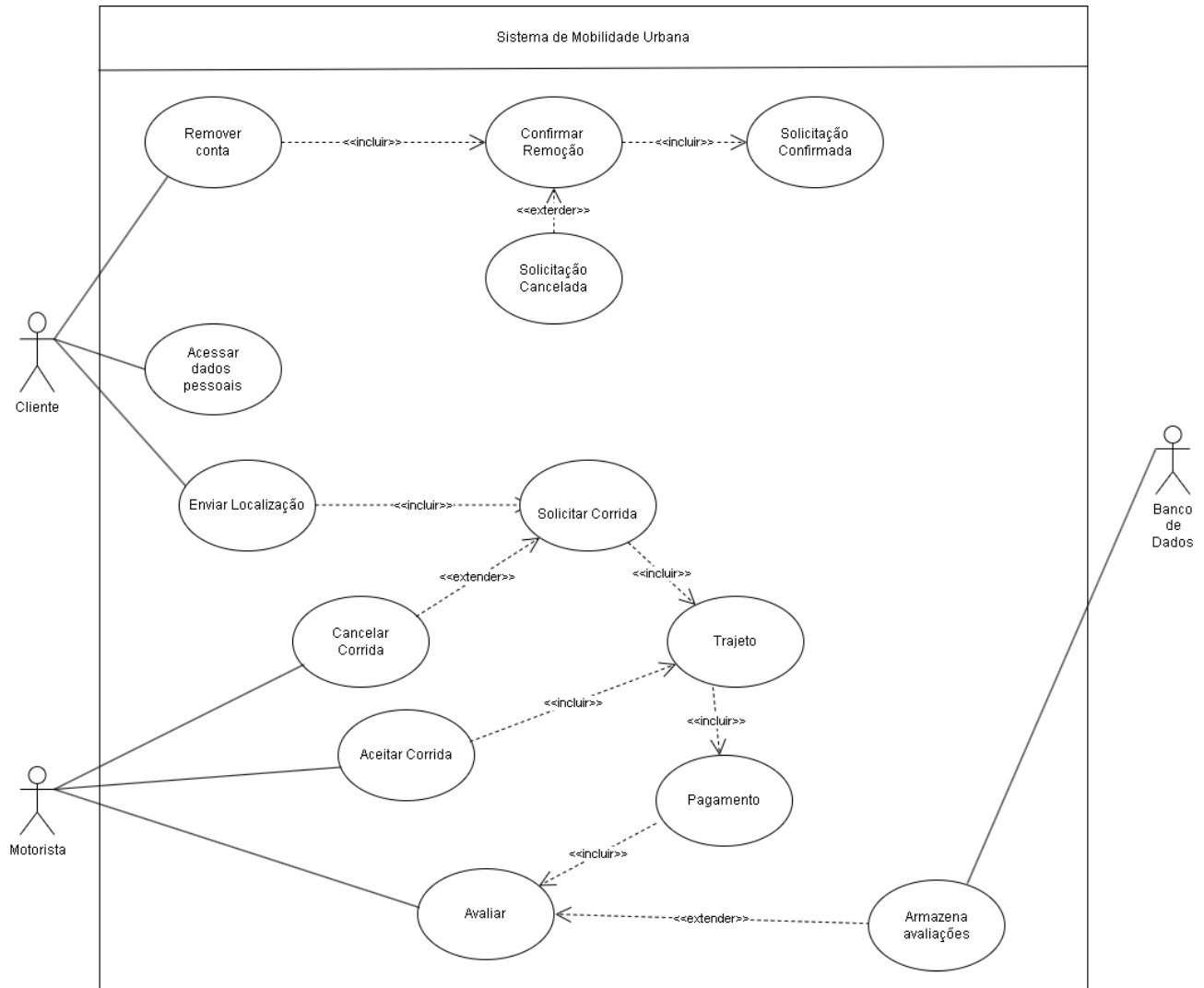
4.1 Diagrama de caso de uso - Cadastro e Login

O seguinte diagrama contempla os casos de uso relacionados a cadastro e login.

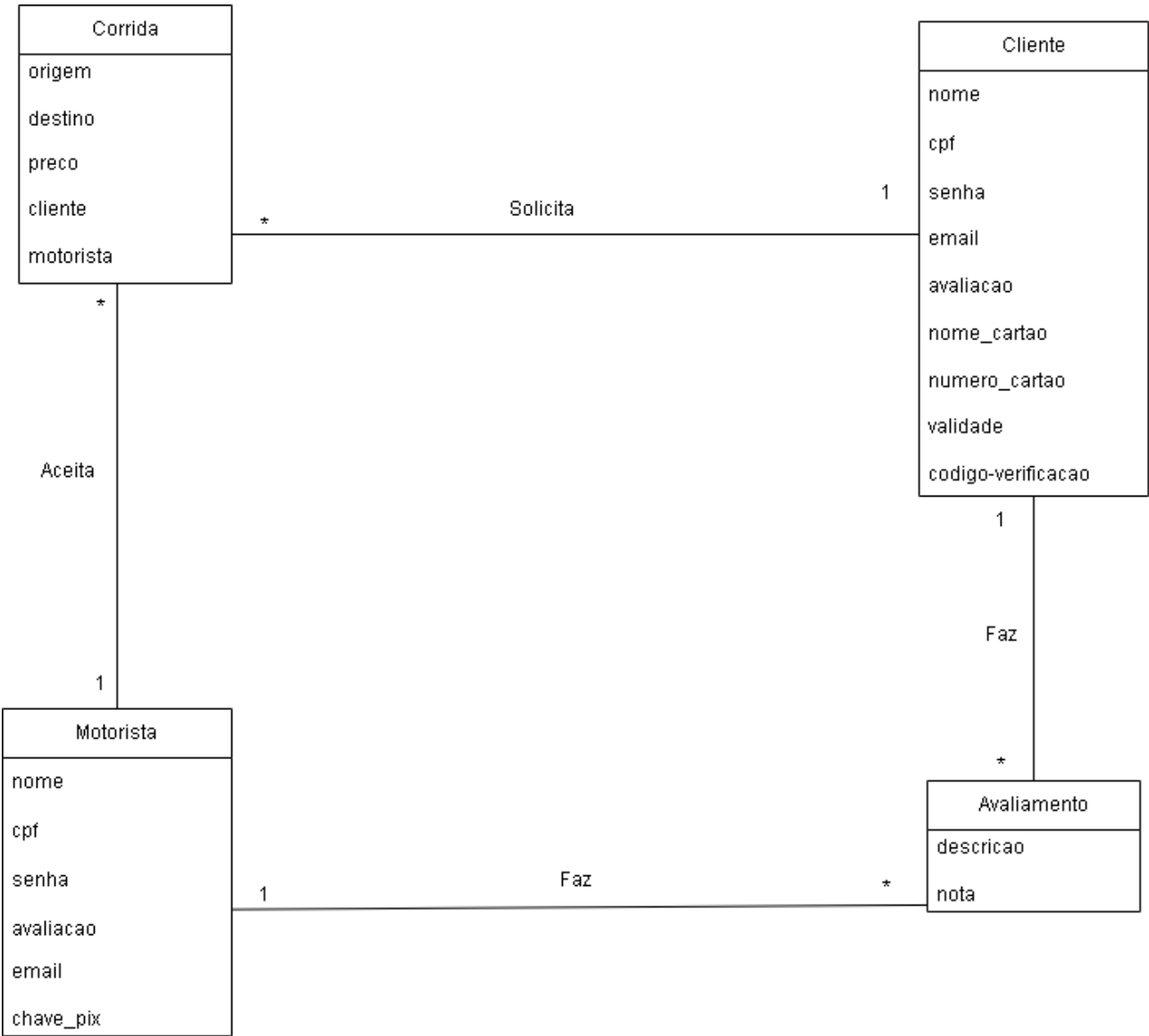


4.2 Diagrama de Caso de Uso – Funcionalidades Gerais

Já considerado que os usuários, tanto passageiros como motoristas, já tenham se autenticado corretamente no sistema, esse diagrama de caso de uso demonstra a funcionalidade geral do sistema de mobilidade urbana.



5 DIAGRAMA DE CLASSES DE DOMÍNIO



6 DIAGRAMA DE CLASSES DE PROJETO

6.1 DESCRIÇÃO DE MÉTODOS

Métodos da classe corrida

solicitarCorrida() : Solicita uma corrida para determinado local.

emitirPreco() : Permite emitir o preço do trajeto da corrida.

Métodos da classe Usuário

gerarSenha() : Gera uma senha para o usuário.

alterarSenha() : Alterar a senha de acesso para o usuário.

avaliar() : Permite ao usuário poder avaliar.

Métodos da classe Motorista

acessarLocalização() : Permite ao motorista acessar a atual localização do cliente.

aceitarCorrida() : Permite ao motorista aceitar a corrida que foi solicitada.

cancelarCorrida() : Permite ao motorista cancelar a corrida solicitada.

Métodos da classe Cliente

solicitarCorrida() : Permite ao cliente solicitar uma corrida.

pagarTrajeto() : Permite ao cliente pagar o valor da corrida.

pedidosCorrida(origem Destino) : Processa os pedidos de corridas a partir de uma origem e destino específicos.

Métodos da classe Avaliação

descreverAvaliação() : Permite ao cliente fazer uma descrição de sua avaliação sobre o motorista e vice e versa.

6.2 REPRESENTAÇÃO GRÁFICA

