

1. Introdução

1.1. Propósito Do Documento De Requisitos

Este documento tem como objetivo apresentar as características e funcionalidades específicas do programa de gerenciamento de empréstimo de bens patrimoniais “Emprestaki”. O público alvo deste documento abrange a equipe de desenvolvimento e clientes do projeto.

1.2. Escopo Do Produto

O programa “Emprestaki” é responsável pela gerência dos bens patrimoniais de uma empresa, providenciando uma visão completa do sistema para administradores, e simples acesso aos membros realizando empréstimos e devoluções.

1.3. Definições, Acrônimos E Abreviações

Estão descritas nesta subseção as definições de termos e abreviações utilizados no texto.

Termo Ou Abreviação	Descrição
---------------------	-----------

1.4. Visão Geral Do Restante Do Documento

A Seção 2 deste documento contém uma abordagem genérica do projeto, descrevendo funcionalidades, dependências, restrições e suposições sobre o programa.

A Seção 3 deste documento descreve os requisitos funcionais e não funcionais do sistema.

2. Descrição Geral

2.1. Perspectiva Do Produto

Com o propósito de atender todos os membros elegíveis de qualquer empresa, o projeto “Emprestaki” deve minimizar o esforço relacionado a empréstimo de bens patrimoniais, facilitando a colaboração e monitoramento do processo pelos membros responsáveis.

2.2. Funções Do Produto

O programa "Emprestaki" será responsável por registrar usuários e administradores, bens patrimoniais e suas propriedades, empréstimos realizados, devoluções, e possível aplicação de multas. Para o controle pela empresa, o programa será capaz de gerar diversos relatórios, como o de bens com devolução atrasada.

2.3. Características Do Usuário

Os usuários do programa "Emprestaki" são membros autorizados pela empresa cliente, de qualquer departamento ou setor elegíveis para empréstimos dos bens patrimoniais.

2.4. Restrições Gerais

O programa será utilizado internamente pelos membros da empresa cliente, uma vez que os empréstimos jamais devem ocorrer entre pessoas de empresas alheias.

2.5. Suposições E Dependências

Há uma restrição quanto aos requisitos mínimos para a execução do programa.

A máquina deve suportar a tecnologia Java 8.

2.6. Requisitos Adiados

Não há previsão de adiamento de requisitos para o projeto.

3. Requisitos Específicos

3.1. Requisitos Funcionais

3.1.1. Funções Básicas

3.1.1.1. Usuários

- 3.1.1.1.1. Os administradores poderão acrescentar um novo usuário do sistema, provendo um nome, descrição breve do cadastrado para o programa. Um usuário cadastrado é inicialmente desprovido da condição de administrador. (E)
- 3.1.1.1.2. Os administradores poderão alterar o nome, descrição e poderes administrativos de um usuário do sistema já existente. (E)
- 3.1.1.1.3. Os administradores poderão remover um usuário existente do sistema. (E)

3.1.1.2. Bens Patrimoniais

- 3.1.1.2.1. Os administradores poderão acrescentar um novo bem patrimonial ao sistema, provendo um nome, descrição do estado atual do bem, condição de fungibilidade, tangibilidade, mobilidade, bem permanente, de uso ou consumo, e o seguro associado ao bem. (E)
- 3.1.1.2.2. Os administradores poderão alterar os campos pertinentes de um bem patrimonial já existente. (E)
- 3.1.1.2.3. Os administradores poderão remover um bem patrimonial existente do sistema. (E)

3.1.1.3. Empréstimos

- 3.1.1.3.1. Os usuários poderão solicitar o empréstimo de um bem patrimonial disponível. Para tanto, deverá ser preenchida uma solicitação, que incluirá o prazo desejado e uma descrição do motivo ou contexto do empréstimo. (E)
- 3.1.1.3.2. O sistema deverá registrar a data de início do empréstimo, o prazo acordado e a identidade do usuário que realizou a solicitação. (E)
- 3.1.1.3.3. Administradores poderão aprovar ou recusar solicitações de empréstimo, sendo o bem vinculado ao usuário solicitante em caso de aprovação. (E)
- 3.1.1.3.4. Os usuários poderão ver todos os bens disponíveis para empréstimo. (E)

3.1.1.4. Devoluções

- 3.1.1.4.1. Os administradores deverão registrar a devolução de um bem patrimonial ao fim do prazo de empréstimo, a qualquer momento anterior e em casos de atraso. (E)
- 3.1.1.4.2. O administrador deverá registrar uma descrição após o empréstimo do estado atual do bem devolvido. (E)

3.1.1.5. Multas

- 3.1.1.5.1. O sistema deverá permitir que administradores registrem multas manuais em caso de dano ao bem durante o empréstimo. (E)
- 3.1.1.5.2. Multas por perda de um bem também poderão ser registradas pelos administradores. (E)
- 3.1.1.5.3. O valor da multa deverá ser configurável e dependerá da política da empresa para cada tipo de infração, como atraso, dano, perda. (E)

3.1.2. Funções Fundamentais

3.1.2.1. Multas

- 3.1.2.1.1. O sistema deverá aplicar uma multa automaticamente em caso de atraso na devolução de um bem. (O)

3.1.3. Funções De Saída

- 3.1.3.1. O sistema deverá gerar um relatório dos itens atualmente emprestados, detalhando os usuários que realizaram os empréstimos e as datas de devolução previstas. (E)
- 3.1.3.2. Um relatório dos itens disponíveis para empréstimo deverá estar acessível aos administradores. (E)
- 3.1.3.3. O sistema deverá gerar um relatório de usuários com empréstimos ativos e respectivos prazos de devolução. (E)
- 3.1.3.4. O sistema deverá fornecer um relatório de usuários com empréstimos atrasados, destacando os itens em atraso e o número de dias. (E)
- 3.1.3.5. O sistema deverá gerar um relatório de multas ativas, incluindo os motivos, como atraso, dano, ou perda e o valor devido por cada usuário. (E)

3.2. Requisitos De Qualidade

3.2.1. Funcionalidade

- 3.2.1.1. O programa “Emprestaki” deverá apresentar informações de relatório em formato de texto simples, com maior retrocompatibilidade possível.

3.2.2. Usabilidade

- 3.2.2.1. O programa deve ser operado em um computador *desktop* por comandos de teclado e cursor.

3.2.3. Eficiência

- 3.2.3.1. Toda e qualquer operação deve abortar caso não seja realizada em menos de 30 segundos, a fim de não congelar o computador.

3.3. Requisitos de Interface Externa

3.3.1. Interfaces Com O Usuário

- 3.3.1.1. A navegação do usuário deve ser semelhante a experiência do sistema operacional Windows, com elementos tradicionais de aplicações *desktop* como abas e janelas.

3.3.2. Interfaces Com A Rede

- 3.3.2.1. Todas as instâncias do programa devem ser capazes de se comunicar com o banco de dados, garantindo a permissão de leitura e escrita aos administradores.