

Documento de Requisitos do Sistema ***ConnectEvent***

Versão 1.0

Histórico de Alterações

[illegible]

SUMÁRIO

1. Introdução	4
1.1 Visão geral do documento	4
1.2 Convenções, termos e abreviações	5
1.2.1 Identificação dos requisitos	5
1.2.2 Prioridades dos requisitos	5
2. Descrição geral do sistema	6
2.1 Abrangência e sistemas relacionados	6
3. Requisitos Funcionais (Casos de Uso)	7
3.1 Cadastro	7
3.2 Interface	9
3.3 Interações entre Usuários	10
4. Requisitos Não-Funcionais	12
5. Personas	14
5.1 Persona 1 - Sara, 15 anos, Estudante do Ensino Médio	14
5.2 Persona 2 - Anna, 21 anos, Estudante Universitário	14
5.3 Persona 3 - Débora, 37 anos, Gerente de uma empresa de venda de calçados	14
6. Referências	15
7. Anexos	17
7.1 Diagramas do projeto	17
7.1.1 Diagrama de Caso de Uso	17
7.1.2 Diagrama de Atividades	18
7.1.3 Diagrama de Classes	19
7.1.4 Diagrama de Sequência	20
7.2 Teste de software	22
7.2.1 Plano de teste	22
7.2.2 Plano de validação	22
7.2.3 Formulário de validação	22
7.3 Documentos extras	22
7.3.1 Repositório Remoto	22
7.3.2 Vídeos de apresentação	23

1. Introdução

Pequenos e médios empresários sempre buscam evoluir os seus negócios para prosperarem e melhorarem a qualidade de suas atividades, tendo como finalidade o crescimento e maior obtenção de lucros. Sendo assim, durante as suas jornadas, eles buscam realizar eventos para a captação de clientes.

Acrescentando, também existem diversas empresas em que a sua atividade principal é a realização de eventos. Dessa forma, elas sempre precisam, além de organizar e a realizar os eventos, buscar pessoas através de networking, conectividades e divulgações para que tenham sucesso no seu próprio âmbito empresarial.

Por outro lado, a faixa etária do público alvo dessas empresas podem ser bem abrangentes, podendo variar desde adolescentes do ensino médio, quanto universitários, pessoas desempregadas procurando oportunidades, pessoas trabalhadoras que buscam ascensão nas suas vidas, ou até mesmo uma família buscando por um momento de lazer.

Entretanto, mesmo mediante a diversos esforços de divulgação, muitas empresas não conseguem alcançar todas as pessoas que esperavam e enfrentam diversos problemas como a falta de informação dos clientes, a dificuldade de gerar interesse, efetivar vendas, dentre muitos outros. Bem como, muitas pessoas também não conseguem encontrar os melhores eventos que encaixem nas suas agendas semanais ou não conhecem uma boa variedade de novos lugares para irem.

Diante desse cenário, foi criada a ideia de desenvolver uma plataforma digital que centralizasse e conectasse todos esses eventos oferecidos por empresários e organizadores de festa aos seus clientes em um só lugar, com isso, para resolver este problema identificado, criou-se a ideia da plataforma digital **ConnectEvent**.

A ConnectEvent é um projeto que tem como objetivo criar uma plataforma digital que possui a finalidade de conectar as pessoas (consumidores) aos eventos de empresários e organizadores.

Mediante aos problemas supracitados, a plataforma propõe, como objetivo principal - centralizar a divulgação de eventos para facilitar o acesso em pró da diversidade cultural, do bem estar familiar e para promover novos conhecimentos e experiências ao público, visando solucionar um problema recorrente do mercado, melhorando a visibilidade dos eventos e a comunicação entre os organizadores e os participantes.

1.1 Visão geral do documento

Além desta seção introdutória, as seções seguintes estão organizadas como descrito abaixo.

1. **Seção 2 – Descrição geral do sistema:** apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
2. **Seção 3 – Requisitos funcionais (casos de uso):** especifica todos os casos de uso do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
3. **Seção 4 – Requisitos não-funcionais:** especifica todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.
4. **Seção 5 – Referências:** apresenta referências para outros documentos utilizados para a confecção deste documento.

1.2 Convenções, termos e abreviações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, que são descritos a seguir.

1.2.1 Identificação dos requisitos

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

[nome da subseção. identificador do requisito]

Por exemplo, o requisito funcional [Cadastrar. RF001] deve estar descrito em uma subseção chamada “Cadastro”, em um bloco identificado pelo número [RF001]. Já o requisito não-funcional [Segurança. NF003] deve estar descrito na seção de requisitos não-funcionais de Confiabilidade, em um bloco identificado por [NF003].

Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

1.2.2 Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, nas seções 4 e 5, foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

5. **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.

6. **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.

7. **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

2. Descrição geral do sistema

2.1 Abrangência e sistemas relacionados

Para a construção do **Sistema de Gerenciamento de Tarefas**, serão utilizadas diversas tecnologias que garantirão a eficiência e a robustez do sistema. Para fundamentar a escolha das tecnologias utilizadas no **Sistema de Gerenciamento de Tarefas**, diversas referências acadêmicas podem ser citadas, destacando as vantagens e a adequação de cada ferramenta ao projeto. O uso de **Node.js** como ambiente de execução para JavaScript no back-end é respaldado por estudos que demonstram sua eficiência em aplicações de alta concorrência devido ao seu modelo assíncrono e orientado a eventos, permitindo um desempenho superior em comparação a outras linguagens de back-end tradicionais [17]. Além disso, o **Bootstrap** é amplamente reconhecido por sua capacidade de criar interfaces de usuário dinâmicas e responsivas, o que é essencial para melhorar a experiência do usuário em aplicações web [18]. A escolha do **MySQL** como sistema de gerenciamento de banco de dados é justificada pela sua popularidade e robustez, sendo uma solução confiável para o armazenamento e recuperação de dados em aplicações web [19]. Por fim, a utilização da **Fetch API** para realizar requisições HTTP é apoiada por sua simplicidade e integração nativa com o JavaScript moderno, eliminando a necessidade de bibliotecas externas e melhorando a performance da aplicação [20]. Essas referências acadêmicas sustentam as decisões tecnológicas tomadas para o desenvolvimento do sistema, assegurando que as ferramentas escolhidas não apenas atendem às necessidades funcionais do projeto, mas também são reconhecidas por suas qualidades técnicas e eficiência.

3. Requisitos Funcionais (Casos de Uso)

3.1 Cadastro

[RF001] Cadastrar

Descrição do caso de uso: Permite o cadastro, tanto de usuários comuns quanto de empresários dentro do sistema.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições:

- **Usuário:** nome, email, senha, idade, gênero e cidade.
- **Empresário:** nome, email e senha.

Saídas e pós-condições: Usuário ou empresário cadastrado no sistema.

[RF002] Login

Descrição do caso de uso: Permite que os indivíduos (usuários comuns e empresários) acessem o sistema com as suas credenciais (e-mail e senha).

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições:

- **Usuário comum:** e-mail, senha.
- **Empresário:** e-mail, senha.

Saídas e pós-condição:

- **Login de Usuário:** redirecionar para a página de interface de usuário.
- **Login de Empresário:** redirecionar para a página de interface de empresário.

[RF003] Criar Evento

Descrição do caso de uso: Permite que o empresário crie um evento dentro do seu ambiente após realizar o Login.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: título, data, hora, tipo, fotos, telefone, local, país, estado, cidade, número e link para a compra de ingresso.

Saídas e pós-condição: Evento criado no sistema.

[RF004] Editar Evento

Descrição do caso de uso: Permite que o empresário edite um evento dentro do seu ambiente.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: título, data, hora, tipo, fotos, telefone, local, país, estado, cidade, número e link para a compra de ingresso.

Saídas e pós-condição: Informações atualizadas sobre o evento.

[RF005] Deletar Evento

Descrição do caso de uso: Permite que o empresário dele um evento dentro do seu ambiente.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: Dentro da listagem, selecionar o evento a ser removido do seu ambiente do sistema.

Saídas e pós-condição: Evento selecionado excluído.

3.2 Interface

[RF006] Listagem de Eventos Criados

Descrição do caso de uso: Permite que o empresário visualize os eventos criados dentro do seu ambiente.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O empresário deve selecionar a opção de “Listagem” dentro do seu ambiente para que seja realizada a ação.

Saídas e pós-condição: Lista de eventos exibida ao empresário.

[RF007] Visualizar Eventos

Descrição do caso de uso: Ambos os indivíduos (usuário comum e empresário) conseguirão ver todo o catálogo de evento anunciado dentro do sistema.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O indivíduo deve acessar o site ConnectEvent.

Saídas e pós-condição: Todos os eventos serão exibidos ao usuário.

[RF008] Acessar Detalhes do Evento

Descrição do caso de uso: Permite que, tanto o usuário quanto o empresário consigam visualizar os detalhes referente ao evento selecionado dentro do sistema.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O indivíduo deve selecionar algum evento dentro do sistema.

Saídas e pós-condição: Os detalhes do evento selecionado serão exibidos ao indivíduo.

[RF009] Listagem de Estatísticas por Evento

Descrição do caso de uso: Permite que o empresário visualize os dados estatísticos de cada um dos seus eventos criados com a finalidade de adquirir feedbacks.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O empresário deve selecionar a opção de “Estatísticas” dentro do seu ambiente para que seja realizada a ação.

Saídas e pós-condição: Exibe todos os dados estatísticos sobre os eventos ao empresário.

[RF010] Lista de Amigos

Descrição do caso de uso: Quando dentro do seu ambiente, permite que o usuário visualize seus amigos adicionados.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O usuário comum deve selecionar a opção de “Lista de Amigos” dentro do seu ambiente para que seja realizada a ação.

Saídas e pós-condição: Exibir a lista de amigos desse usuário comum.

3.3 Interações entre Usuários

[RF011] Adicionar Amigos

Descrição do caso de uso: Permite que o usuário envie uma solicitação de amizade a outro com a intenção de adicioná-lo. Caso o pedido seja aceito, os usuários se adicionam entre si.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: E-mail.

Saídas e pós-condição: Os usuários se adicionam entre si.

[RF012] Ver Amigos que irão aos Eventos

Descrição do caso de uso: Indicar ao usuário, tanto na tela de eventos, quanto na tela do evento, os amigos que estarão presentes.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O usuário deve estar autenticado no sistema, ter algum amigo adicionado e estar na tela de todos os eventos ou de algum evento específico.

Saídas e pós-condição: Mostrar ao usuário os amigos que estão presentes naquele evento específico.

[RF013] Comprar Ingressos

Descrição do caso de uso: Redireciona o usuário ao site de compra do ingresso fornecido pelo empresário.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e pré-condições: O usuário deve estar autenticado no sistema e clicar no botão “Comprar ingresso”.

Saídas e pós-condição: Redireciona o usuário ao site da compra do ingresso.

4. Requisitos Não-Funcionais

[NF001] Usabilidade

A interface com o usuário deve ser intuitiva e amigável, permitindo que os usuários, independentemente de sua experiência prévia, consigam navegar e utilizar o sistema com facilidade. É essencial que o sistema minimize a curva de aprendizado, especialmente considerando que não será utilizado diariamente.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF002] Desempenho

O sistema deve ser capaz de lidar com múltiplas requisições simultâneas sem degradação significativa na performance. Embora não seja um requisito essencial, é importante que as operações de criação, edição e exclusão de tarefas sejam realizadas de forma rápida e eficiente.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF003] Segurança

O sistema deve garantir a proteção dos dados dos usuários, implementando medidas como autenticação e tokenização.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF004] Escalabilidade

O sistema deve ser projetado para suportar um aumento no número de usuários e empresários sem comprometer a performance. Isso implica em uma arquitetura que permita a adição de novos recursos e funcionalidades no futuro.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF005] Compatibilidade

O sistema deve ser compatível com diferentes navegadores e dispositivos com um design responsivo com diferentes tamanhos de telas.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF006] Manutenibilidade

O código deve ser escrito de forma clara e modular, facilitando futuras manutenções e atualizações do sistema. Isso inclui a documentação adequada das funcionalidades e da arquitetura do software.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

5. Personas

Dentro de um projeto, a persona é a responsável por testar e ajudar através de feedbacks todas as vertentes das equipes, sejam elas de desenvolvimento, design ou marketing, auxiliando na compreensão sobre o comportamento do usuário dentro da utilização do projeto que está sendo desenvolvido. Ela é criada ou solicitada para entender as dores do cliente com a finalidade de promover soluções para empecilhos que não foram pensados ao longo do desenvolvimento.

Diante disso, segue abaixo a apresentação das três Personas reais que foram selecionadas para testar o software com base nas necessidades de proposta desse trabalho.

5.1 Persona 1 - Sara, 15 anos, Estudante do Ensino Médio

Sara é uma adolescente que gosta de aproveitar seu tempo livre com os amigos, frequentando cinemas, parques, shoppings, festas e passeios culturais em família. Ela busca constantemente por novos eventos, especialmente aqueles que envolvem esportes, música ao vivo e cultura pop, sempre focada em opções acessíveis e casuais para sua faixa etária. Seu principal objetivo ao usar o ConnectEvent é descobrir eventos em sua região que estejam alinhados com seus interesses. No ambiente digital, Sara está sempre online, utilizando principalmente as redes sociais e aplicativos de mensagens. Ela valoriza experiências digitais rápidas e simples, preferindo as plataformas que oferecem fácil acesso e interações diretas.

5.2 Persona 2 - Anna, 21 anos, Estudante Universitário

Anna é uma jovem universitária que gosta de um mix entre entretenimento e cultura. Ela participa de baladas e festas universitárias, mas também aprecia eventos culturais como peças de teatro, exposições e shows de stand-up comedy. Seu objetivo ao utilizar o ConnectEvent é encontrar uma diversidade maior de eventos, que incluam tanto festas noturnas quanto opções culturais, como feiras e exposições. Anna prefere plataformas que ofereçam interfaces visuais atraentes e interativas, e utiliza aplicativos de eventos e redes sociais para se organizar, demonstrando preferências por sistemas que combinam praticidade e estética no planejamento de sua agenda.

5.3 Persona 3 - Débora, 37 anos, Gerente de uma empresa de venda de calçados

Débora é uma profissional experiente que, além de buscar crescimento na área empresarial, valoriza momentos de lazer. Ela está sempre em busca de conferências, workshops e eventos de networking que a ajudem a expandir sua rede de contatos, mas também gosta de frequentar bares, shows de música rock e stand-up comedy nos finais de semana. Seu objetivo com o ConnectEvent é encontrar eventos empresariais durante a semana e opções de entretenimento nos momentos de lazer. Débora prefere plataformas organizadas com acessibilidade e facilidade de compreensão, combinando informações profissionais e opções de lazer, permitindo uma navegação fluida entre eventos de diferentes tipos.

6. Referências

1. AMAZON ADVERTISING. TAM, SAM e SOM: o que são e por que são importantes para a sua marca. 2023. Disponível em: <https://advertising.amazon.com/pt-br/library/guides/tam-sam-som>. Acesso em: 22 set. 2024.
2. ROCK CONTENT. TAM, SAM e SOM: o que são, qual a importância e como calcular?. 2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/tam-sam-som/>. Acesso em: 22 set. 2024.
3. SEBRAE. Qual a importância da proposta de valor?. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/qual-a-importancia-da-proposta-de-valor,417313e4de9a4810VgnVCM100000d701210aRCRD>. Acesso em: 22 set. 2024.
4. ROCK CONTENT. Proposta de valor: o que é, importância e como criar a sua. 2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/proposta-de-valor/>. Acesso em: 22 set. 2024.
5. SEBRAE. Como construir um modelo de negócio para sua empresa. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/como-construir-um-modelo-de-negocio-para-sua-empresa,6054fd560530d410VgnVCM1000003b74010aRCRD>. Acesso em: 22 set. 2024.
6. ROCK CONTENT. Modelo de negócio: o que é, qual a importância e como criar um para sua empresa. 2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/modelo-de-negocio/>. Acesso em: 22 set. 2024.
7. SERASA EXPERIAN. Persona: o que é, como criar e qual a importância para sua estratégia de marketing?. 2023. Disponível em: <https://www.serasaexperian.com.br/conteudos/marketing/persona/>. Acesso em: 22 set. 2024.
8. SEBRAE PLAY. O que é uma persona e qual a sua importância para o negócio?. Disponível em: <https://sebraeplay.com.br/content/o-que-e-uma-persona-e-qual-a-sua-importancia-para-o-negocio>. Acesso em: 22 set. 2024.
9. ROCK CONTENT. Personas: o que são, importância e como criar para sua empresa. 2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/personas/>. Acesso em: 22 set. 2024.

10. SERASA EXPERIAN. Público-alvo: o que é, importância e como definir o seu para vender mais. 2023. Disponível em: <https://www.serasaexperian.com.br/conteudos/marketing/publico-alvo/>. Acesso em: 22 set. 2024.
11. SEBRAE. Como definir o público-alvo da sua empresa. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/pr/artigos/como-definir-o-publico-alvo-da-sua-empresa,399f288acc58d510VgnVCM1000004c00210aRCRD>. Acesso em: 22 set. 2024.
12. ROCK CONTENT. Público-alvo: o que é, como definir o da sua empresa e exemplos. 2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/publico-alvo/>. Acesso em: 22 set. 2024.
13. POUBEL, Victor Marques. A IMPORTÂNCIA DO SETOR DE EVENTOS PARA ECONOMIA DO MUNICÍPIO DE BARRA DE SÃO FRANCISCO. 2024. Tcc (Bacharel) - Superior, [S. l.], 2023
14. GARCIA, Gabriella e ZANGELMI, Pedro. A importância do marketing para eventos no mercado imobiliário: Imob 360°. 2023. (Curso Superior de Tecnologia em Eventos) - Faculdade de Tecnologia Deputado Ary Fossen, Jundiaí, 2023
15. Furlan, J. D. **Modelagem de Objetos através da UML**. São Paulo, Makron Books, 1998.
16. Kruchten, P. **The Rational Unified Process – An introduction**. Addison-Wesley, 1998.
17. Tilkov, S., & Vinoski, S.. Node.js: Using JavaScript to Build High-Performance Network Applications. IEEE Internet Computing, 14(6), 80-83. 2010.
18. TWITTER, Inc. Bootstrap Documentation. Disponível em: <https://getbootstrap.com/docs>. Acesso em: 28 set. 2024.
19. Kumar, A., & Singh, R. (2015). A Review on MySQL Database Management System. International Journal of Computer Applications, 113(1), 1-4. 2015.
20. Hickson, I.. Fetch Standard. W3C. 2014.

7. Anexos

Nesta sessão estão presentes os documentos que fazem parte da construção do projeto, cada item tem sua função e importância dentro da produção do projeto.

7.1 Diagramas do projeto

Os diagramas de UML (Unified Modeling Language) são ferramentas visuais que auxiliam na modelagem e compreensão de sistemas complexos, especialmente na área de desenvolvimento de software. Eles servem para representar, de forma estruturada, diferentes aspectos de um sistema, como suas funcionalidades, comportamentos, estruturas, interações e fluxos de trabalho. Para este trabalho, foram utilizados os softwares Astah UML e LucidChart para a confecção dos diagramas apresentados posteriormente.

7.1.1 Diagrama de Caso de Uso

Este diagrama é responsável por representar as interações entre os atores (usuários e empresários) e o sistema, descrevendo as funcionalidades que o sistema oferece. Ele é útil para capturar os requisitos funcionais de um sistema e mostrar o que cada ator pode realizar, ajudando a definir o escopo do projeto. Segue abaixo o diagrama a seguir:

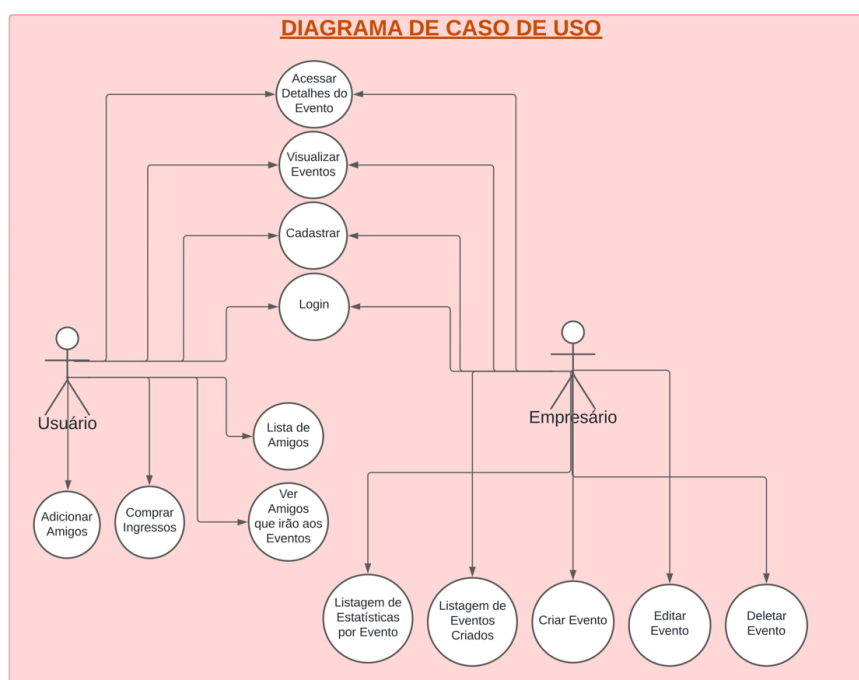


Figura 1: Diagrama UML de Caso de Uso.

Link de acesso para o Diagrama de Caso de Uso:

- <https://imgur.com/hAmQKqu>

7.1.2 Diagrama de Atividades

Este diagrama é responsável por ilustrar o fluxo de atividades dentro de um processo ou sistema. Ele é útil para modelar fluxos de trabalho e processos lógicos, demonstrando ações e transições entre estados. Segue abaixo o diagrama a seguir:

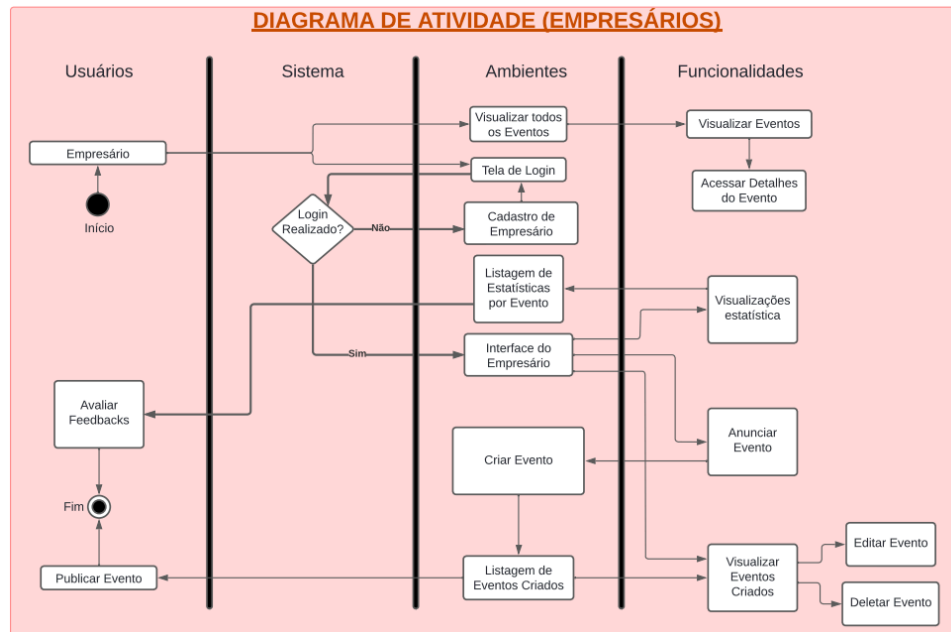


Figura 2: Diagrama UML de Atividade referente ao empresário.

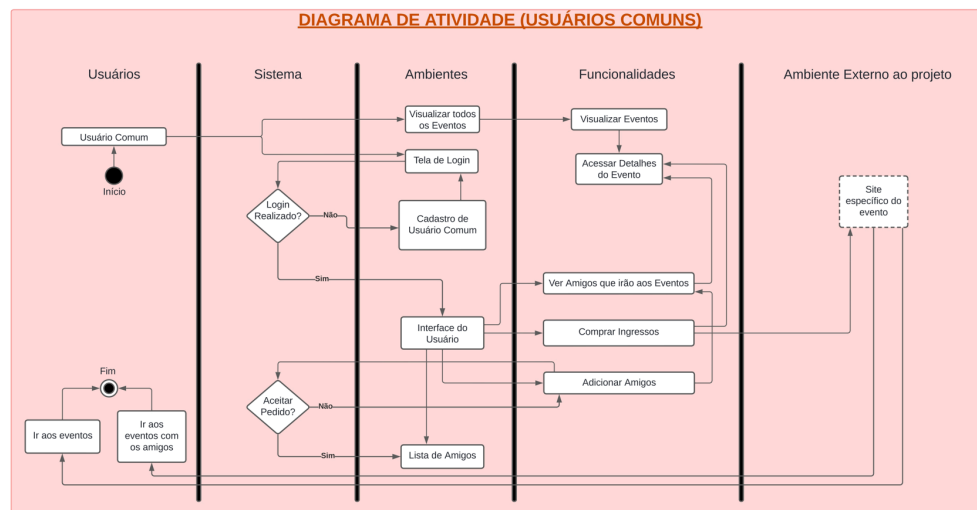


Figura 3: Diagrama UML de Atividade referente ao usuário.

Link de acesso para os Diagramas de Atividade:

- Empresário: <https://imgur.com/PX0EfOT>
- Usuários Comuns: <https://imgur.com/rWDBKvH>

7.1.3 Diagrama de Classes

Este diagrama é responsável por estruturar um sistema, mostrando suas classes, atributos, métodos e relacionamentos. É essencial para modelar a arquitetura estática e a organização dos dados, além de representar a lógica de objetos no sistema. Segue abaixo o diagrama a seguir:

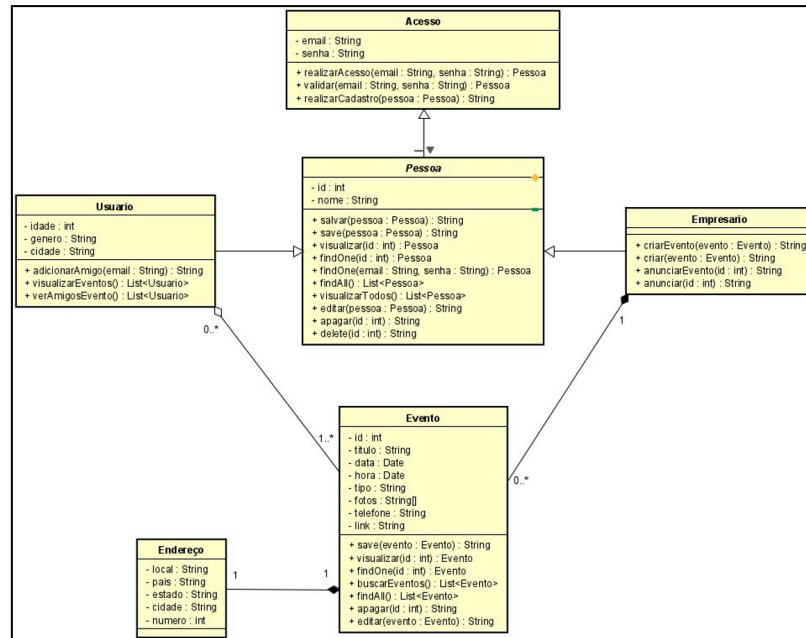


Figura 3: Diagrama UML de Classe.

Link de acesso para o Diagrama de Classe:

- <https://imgur.com/yWTYYGn>

7.1.4 Diagrama de Sequência

Este diagrama é responsável por modelar a interação entre objetos no tempo, destacando a ordem em que as mensagens são trocadas. Ele é útil para detalhar a lógica de execução de operações e verificar a ordem de chamadas entre os componentes do sistema. Segue abaixo o diagrama a seguir:

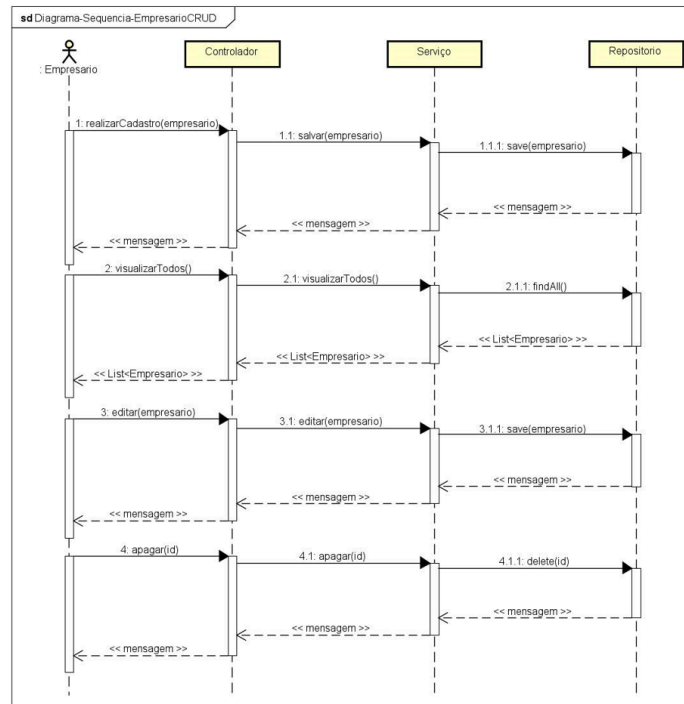


Figura 4: Diagrama UML de Sequência - Métodos CRUD do Empresário.

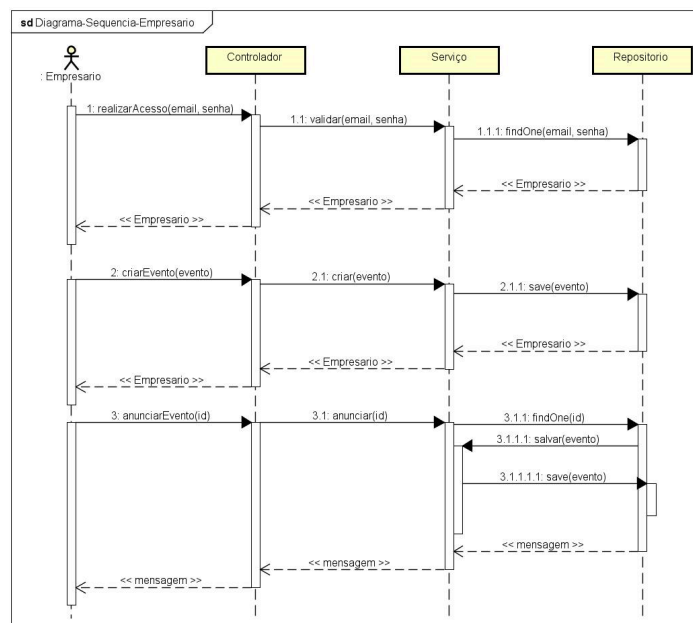


Figura 5: Diagrama UML de Sequência - Outros Métodos do Empresário.

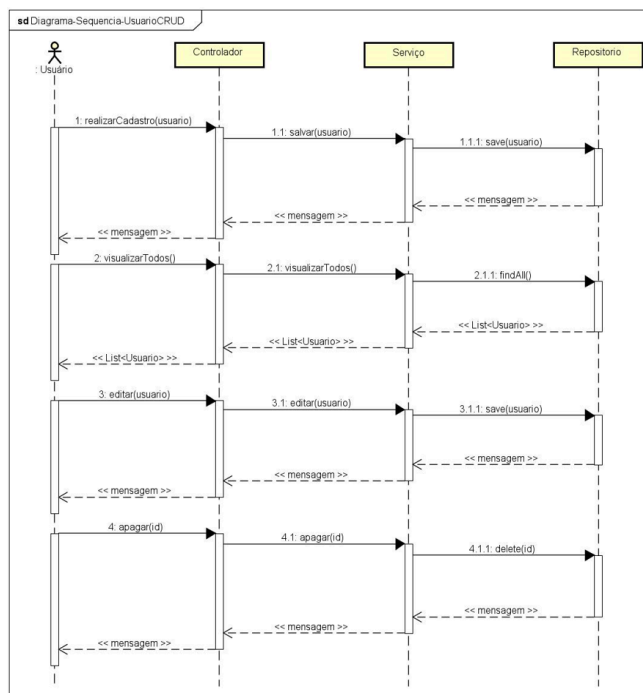


Figura 6: Diagrama UML de Sequência - Métodos CRUD do Usuário.

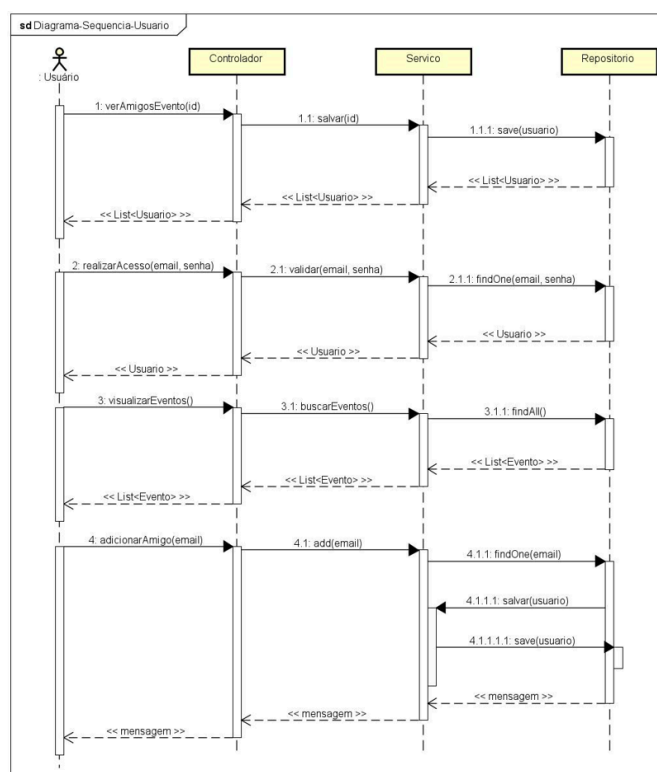


Figura 7: Diagrama UML de Sequência - Outros Métodos do Usuário.

Link de acesso para os Diagramas de Sequência:

- Métodos CRUD do Empresário: <https://imgur.com/90yMofH>
- Outros Métodos do Empresário: <https://imgur.com/QyK9SzQ>
- Métodos CRUD do Usuário: <https://imgur.com/CAx9Yxs>
- Outros Métodos do Usuário: <https://imgur.com/618Vfjo>

7.2 Teste de software

Os testes de software desempenham um papel crucial no desenvolvimento do **Sistema de Gerenciamento de Tarefas**, pois garantem a qualidade, a confiabilidade e a funcionalidade do sistema antes de sua implementação final.

7.2.1 Plano de teste

Os testes de sistema e aceitação são etapas fundamentais no processo de validação do software. O **teste de sistema** refere-se à avaliação do sistema completo para garantir que todos os componentes funcionem corretamente em conjunto e que todas as funcionalidades estejam operacionais. No link a seguir temos o acesso a planilha de plano de testes de sistema e aceitação do projeto. <INSERIR LINK PARA ACESSO A PLANILHA DE PLANO DE TESTE>

7.2.2 Plano de validação

Um plano de validação de projeto é um documento estratégico que descreve como um projeto será avaliado para garantir que atenda aos requisitos e expectativas dos stakeholders. No link a seguir temos o acesso a planilha de plano de validação do sistema conforme a iteração do usuário. <INSERIR LINK PARA ACESSO A PLANILHA DE PLANO DE VALIDAÇÃO>

7.2.3 Formulário de validação

O formulário de validação serve como uma ferramenta que documenta e formaliza os critérios de aceitação do projeto, permitindo que os stakeholders revisem e aprovem as funcionalidades implementadas. <INSERIR LINK PARA ACESSO A REPOSITÓRIO DE FORMULÁRIOS UTILIZADOS E DADOS ARRECADADOS>

7.3 Documentos extras

A seguir estão os documentos e apresentações utilizados para desenvolvimento do projeto.

7.3.1 Repositório Remoto

Este são os repositórios remotos onde é mantido o código fonte do projeto:

- https://github.com/VictorAlexandreMuller/Projeto_STARTUP-I-ConnectEvent

7.3.2 Vídeos de apresentação

Acesso aos vídeos desenvolvidos para apresentação do projeto: