

Documentação de um Produto de Software

Armazém do Vinil

Victor Goulart de Souza – 821143498

ÍNDICE DETALHADO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 3 |
| 1.1. TEMA | 3 |
| 1.2. OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS | 3 |
| 1.3. ESCOPO PRINCIPAL | 3 |
| 2. METODOLOGIA ÁGIL | 4 |
| 3. REQUISITOS DO SISTEMA DE SOFTWARE | 5 |
| 3.1. REQUISITOS FUNCIONAIS | 5 |
| 3.2. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS | 6 |
| 3.3 CASOS DE USO | 7 |
| 4. PROJETO | 8 |
| 4.1. ARQUITETURA LÓGICA | 8 |
| 4.2. ARQUITETURA FÍSICA | 9 |
| 5. PROTÓTIPO DE INTERFACE | 10 |
| 6. CRITÉRIOS DE QUALIDADE DE SOFTWARE | 18 |
| 7. TESTES | 18 |
| 7.1. PLANO DE TESTES | 18 |
| 7.2. ROTEIRO DE TESTES | 19 |
| ANEXO I | 24 |

1. Introdução

1.1. Tema

Considerando a rápida modernização do mundo ao nosso redor, todos fomos forçados, por movimentos sociais, a adotar essas novas tecnologias tanto em nosso cotidiano quanto em nossas profissões e empresas. Porém, há pessoas que consomem exclusivamente os produtos esquecidos pelo tempo, mas que possuem, até hoje, grande valor cultural: os Discos de Vinil. Então, para não apagarmos de vez a experiência inigualável que esta tecnologia já nos trouxe, desenvolveremos um software que os cataloga para determinada loja e torna o acesso ao agregado cultural mais prático e acessível.

1.2. Objetivos a serem alcançados

Este documento tem como objetivo auxiliar os desenvolvedores no projeto a captar aspectos arquiteturais do sistema que são necessários para o desenvolvimento de uma solução que atenda às necessidades dos usuários finais. Além de auxiliar no entendimento do sistema por novos membros da equipe. Ele também tem uma visão arquitetural geral do sistema, usando diversas visões arquiteturais para representar diferentes aspectos do mesmo.

Em outras palavras, o documento visa deixar explícito seus principais pontos – requisitos, modelo de processo, arquitetura que será utilizada para o desenvolvimento do projeto, testes... – para que assim, os desenvolvedores possam se orientar sem grandes dificuldades enquanto colocam o projeto em desenvolvimento.

1.3. Escopo principal

O objetivo é o de desenvolver um sistema para uma loja de discos de vinil, que seja possível efetuar compras, administração comercial e de estoque. Os produtos serão voltados para colecionadores, entusiastas da música, artistas e outros potenciais clientes, sendo esses usuários, os que vão fazer a pesquisa dos discos e efetuar a compra, havendo também aqueles que vão gerenciar os usuários e os produtos, sendo eles, os funcionários e o dono do negócio, que o sistema permitirá cadastrar, alterar, pesquisar e excluir.

2. Metodologia Ágil

A metodologia ágil utilizada para a realização deste projeto é o Scrum, o Scrum é uma metodologia ágil que usa sequências de trabalho incrementais e interativas. Em outras palavras, o Scrum é um processo que ajuda as pessoas a solucionar problemas e concluir projetos com o máximo de produtividade possível e garantindo que os projetos em que trabalham tenham o maior valor possível.

No Scrum, os projetos são divididos em ciclos (tipicamente mensais) chamados de Sprints. O Sprint representa um Time Box dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado. Metodologias ágeis de desenvolvimento de software são iterativas, ou seja, o trabalho é dividido em iterações, que são chamadas de Sprints no caso do Scrum.

As funcionalidades a serem implementadas em um projeto são mantidas em uma lista que é conhecida como Product Backlog. No início de cada Sprint, faz-se um Sprint Planning Meeting, ou seja, uma reunião de planejamento na qual o Product Owner prioriza os itens do Product Backlog e a equipe seleciona as atividades que ela será capaz de implementar durante o Sprint que se inicia. As tarefas alocadas em um Sprint são transferidas do Product Backlog para o Sprint Backlog.

A cada dia de uma Sprint, a equipe faz uma breve reunião (normalmente de manhã), chamada Daily Scrum. O objetivo é disseminar conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior, identificar impedimentos e priorizar o trabalho do dia que se inicia.

Ao final de um Sprint, a equipe apresenta as funcionalidades implementadas em uma Sprint Review Meeting. Finalmente, faz-se uma Sprint Retrospective e a equipe parte para o planejamento do próximo Sprint. Assim reinicia-se o ciclo.

3. Requisitos do Sistema de Software

3.1. Requisitos Funcionais

RF01: Cadastro do dono de negócio

O sistema deve ter um perfil do dono do negócio previamente cadastrado.

RF02: Cadastrar funcionários

O sistema deve permitir ao dono do negócio a criação de um perfil de funcionário.

RF03: Alterar funcionários

O sistema deve permitir ao dono do negócio a alteração de informações referentes ao perfil de funcionário.

RF04: Remover funcionários

O sistema deve permitir ao dono do negócio a remoção de um perfil de funcionário.

RF05: Cadastrar clientes

O sistema deve permitir a criação de um perfil de cliente.

RF06: Alterar clientes

O sistema deve permitir ao dono do negócio, ou funcionário, ou cliente a alteração de informações referentes ao perfil de cliente.

RF07: Remover clientes

O sistema deve permitir ao dono do negócio, ou funcionário, ou cliente a remoção de um perfil de cliente.

RF08: Adicionar discos

O sistema permitirá o funcionário ou o dono do negócio adicionar novos discos.

RF09: Alterar discos

O sistema permitirá o funcionário ou o dono do negócio alterar discos.

RF10: Remover discos

O sistema permitirá o funcionário ou o dono do negócio remover discos.

RF11: Listar discos

O sistema deve permitir a listagem de todos os produtos presentes no estoque.

RF12: Realizar compra

O sistema deve possibilitar ao cliente a realização de comprar um produto.

RF13: Buscar produto

O sistema deve permitir a busca por produtos cadastrados no sistema.

RF14: Detalhes do produto

O sistema deve possibilitar a visualização dos detalhes de cada produto.

RF15: Buscar por categoria
O sistema deve permitir busca por gênero musical.

RF16: Sacola de compras
O sistema deve prover o gerenciamento dos produtos presentes na sacola de compras.

RF17: Atualizar discos
O sistema deve atualizar a quantidade de discos no estoque automaticamente.

RF18: Emitir relatório de vendas
O sistema deve gerar relatórios sobre todas as vendas realizadas.

RF19: Emitir relatório dos discos mais vendidos
O sistema permitirá a visualização dos discos mais comprados pelos clientes.

RF20: Dados da loja
O sistema deve prover os dados da loja em todas as telas para cliente, sendo esses dados: telefone, endereço, email e redes sociais.

3.2. Requisitos Não-Funcionais

RNF01 – Usabilidade: Bom tempo de resposta
O sistema deve responder em até 30 segundos quando solicitado o relatório.

RNF02 – Usabilidade: Ter uma boa interface
O sistema deve possuir uma interface amigável.

RNF03 – Padrão: Programado em Java
O sistema deverá ser desenvolvido na linguagem de programação Java.

RNF04 – Interoperabilidade: Utilizar banco SQL
O banco de dados utilizado no sistema deverá ser o SQL.

RNF05 – Compatibilidade: Ser compatível com Windows e Linux
O sistema deverá ser compatível com o sistema operacional Windows e Linux.

RNF06 – Compatibilidade: Ser compatível com o Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox e Microsoft Edge.
O sistema deve ser acessível via Browser, como Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox e Microsoft Edge.

3.3. Casos de Uso

Os casos de uso do sistema Armazém do Vinil será listado abaixo:

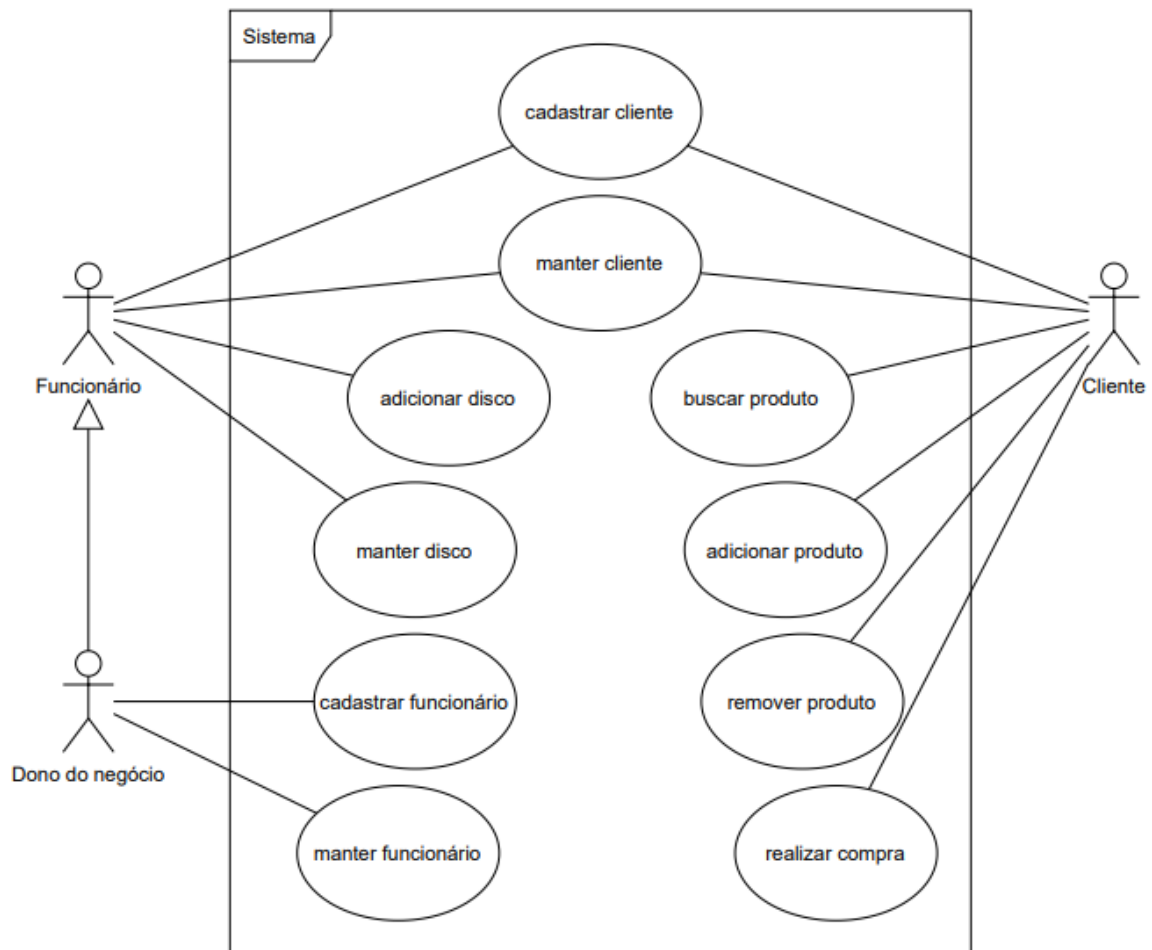


Figura 1: Diagrama de Casos de Uso

4. Projeto

4.1. Arquitetura Lógica

A arquitetura que será usada é a arquitetura cliente-servidor. Em uma arquitetura cliente-servidor, a funcionalidade do sistema está organizada em serviços – cada serviço é prestado por um servidor. Os clientes são os usuários desses serviços e acessam os servidores para fazer uso deles. Em outras palavras, o cliente solicita ao servidor um recurso, que fornece uma resposta. Algumas vantagens desse modelo são:

- Na maioria dos casos, a arquitetura cliente-servidor permite que os papéis e responsabilidades de um sistema de computação possam ser distribuídos entre vários computadores independentes que são conhecidos por si só através de uma rede. Isso cria uma vantagem adicional para essa arquitetura: maior facilidade de manutenção. Por exemplo, é possível substituir, reparar, atualizar ou mesmo realocar um servidor de seus clientes, enquanto continuam a ser a consciência e não afetado por essa mudança;
- É uma rede evolutiva, com esta arquitetura é possível suprimir ou acrescentar clientes sem perturbar o funcionamento da rede;
- Os periféricos da rede são controlados centralmente;
- Todos os dados são armazenados nos servidores, que geralmente possuem controles de segurança muito maiores do que a maioria dos clientes. Os servidores podem controlar melhor o acesso a recursos, para garantir que apenas os clientes com credenciais válidas possam aceder e alterar os dados;
- Funciona com vários clientes diferentes de capacidades diferentes.

A linguagem de programação que será usada para o desenvolvimento do sistema é o Java, a linguagem é orientada para objetos. Ou seja, todos os elementos inseridos nela são chamados de objetos que interagem entre si. Na linguagem Java os códigos são escritos dentro de uma determinada classe, sendo que todos os elementos são chamados de objetos. Daí o fato de a linguagem ser voltada para a orientação de objetos. Essa linguagem também possui ferramentas que possibilitam desenvolver várias aplicações, a tornando bastante versátil e intuitiva. O Java também apresenta capacidade para suportar processamentos múltiplos. Isso facilita bastante o trabalho de programação.

O banco de dados que será usado é o MySQL. O SQL é usado para fazer qualquer tipo de manipulação dos registros de um banco de dados. Ou seja, ele serve para criar, inserir, atualizar, excluir e consultar as informações armazenadas na base, além de outras diversas funções mais complexas. Utilizar a linguagem SQL pode trazer uma série de benefícios. Alguns deles são: mais agilidade para migrar aplicações e informações para novos bancos de dados, menos erros na manipulação de dados no dia a dia do negócio, maior padronização das operações que envolvem o uso de dados, com SQL é possível implementar arquitetura cliente-servido.

Padrões de Projeto

Um padrão de projeto que poderia ser utilizado neste produto de software é o MVC (Model-View-Controller). O MVC sugere uma maneira para você pensar na divisão de responsabilidades, principalmente dentro de um software web. O princípio básico do MVC é a divisão da aplicação em três camadas: a camada de interação do usuário (view), a camada de manipulação dos dados (model) e a camada de controle (controller).

Cada uma das camadas apresenta geralmente as seguintes responsabilidades: Model: a responsabilidade dos models é representar o negócio. Também é responsável pelo acesso e manipulação dos dados na sua aplicação. View: a view é responsável pela interface que será apresentada, mostrando as informações do model para o usuário. Controller: é a camada de controle, responsável por ligar o model e a view, fazendo com que os models possam ser repassados para as views e vice-versa.

Com o MVC, é possível separar o código relativo à interface do usuário das regras de negócio, o que sem dúvida traz muitas vantagens, algumas delas são: ajudar a deixar o código mais manutenível, ou seja, mais fácil de fazer manutenção, já que temos as responsabilidades devidamente separadas. Isso também traz uma facilidade na compreensão do código, além da sua reutilização. Além disso, você tem um código mais testável, pois ele é mais granular: se você tem uma aplicação onde, por exemplo, na página de listagem de usuários, o nome do usuário está sendo cortado ou não está sendo exibido da maneira correta, é muito mais fácil você fazer um teste que atinja somente as estruturas de views.

4.2. Arquitetura Física

Para a utilização do software, será utilizado o hardware do cliente, com um sistema operacional compatível, sendo eles: Windows ou Linux, e em um navegador compatível, sendo eles: Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox e Microsoft Edge, inclui-se também um servidor com um processador Core 2 Duo, 2 GB RAM e um HD 160GB 7200 rpm SATA 2 e um servidor de banco de dados com um processador Core 2 Duo, 2 GB RAM e dois HD's 500GB 7200 rpm SATA 2.

Abaixo o diagrama de implantação do sistema:

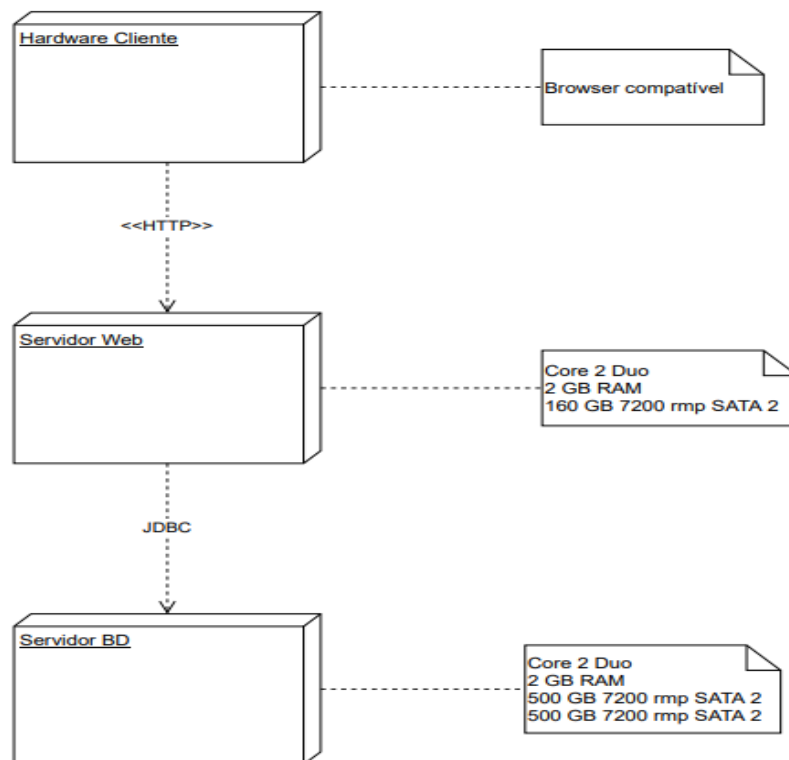


Figura 2 – Diagrama de Implantação

5. Protótipo de Interface

A utilização de protótipos é algo comum no ambiente de design e construção de software. Um protótipo é uma representação ou implementação concreta, porém parcial, do design de um sistema. É considerado a primeira e mais importante forma para envolver pessoas e clientes durante o processo de avaliação das ideias de design.

A construção de protótipos permite pensar em ideias para o projeto antes de gastar tempo e recursos no desenvolvimento de sistemas, possibilitando criar soluções para os problemas encontrados. Se a equipe de projeto (que pode/deve incluir o usuário) utiliza uma representação do futuro sistema, mesmo que seja de forma simples para discutir e chegar a respostas, certamente esta experiência resultará em um melhor entendimento do produto final.

A ferramenta de prototipação utilizada é a Justinmind Prototyper, que é uma ferramenta de prototipagem e wireframing para a criação de protótipos de alta fidelidade de aplicativos da web e móveis. É conhecido por sua capacidade de renderizar versões realistas de um produto acabado, além de oferecer recursos de colaboração, interação e design.

O primeiro protótipo de interface é a home page do site, que pode ser acessada por qualquer usuário. Essa interface pode ser observada na Figura 3.

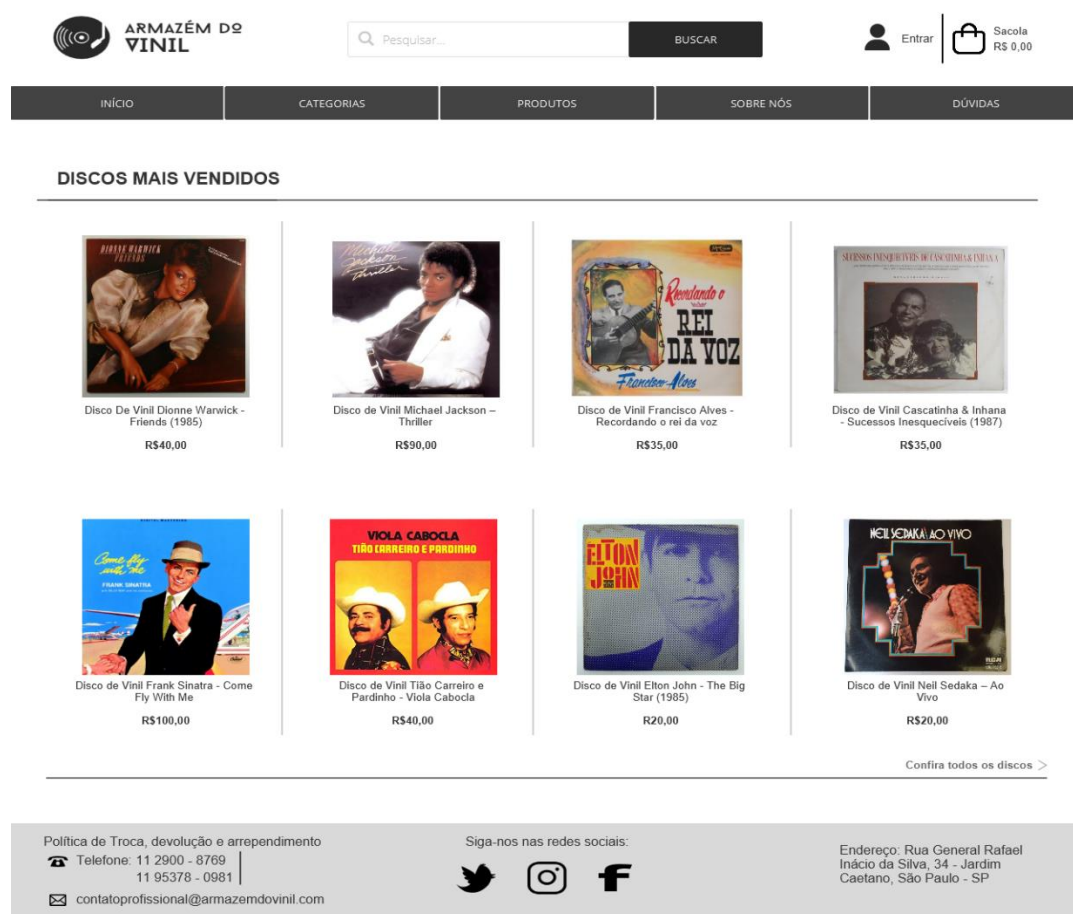


Figura 3 – Interface tela inicial

Outro protótipo de interface é a interface de resultado de busca, onde o usuário efetua a busca por um produto na tela inicial e é direcionado para a tela onde mostra o resultado. Essa interface é chamada após o usuário clicar no botão “BUSCAR”. Essa interface pode ser observada na Figura 4.

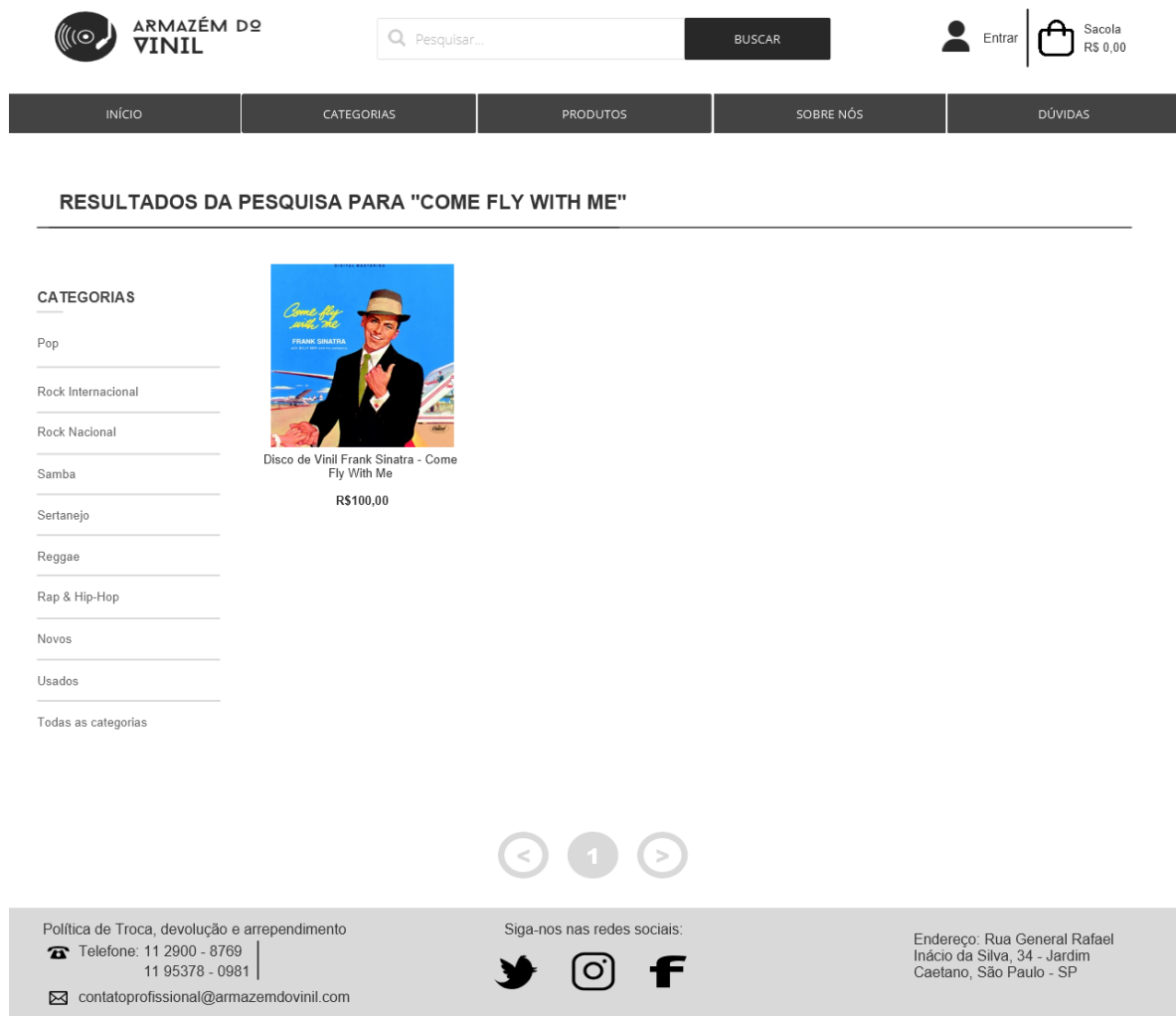


Figura 4 – Interface de resultado de busca

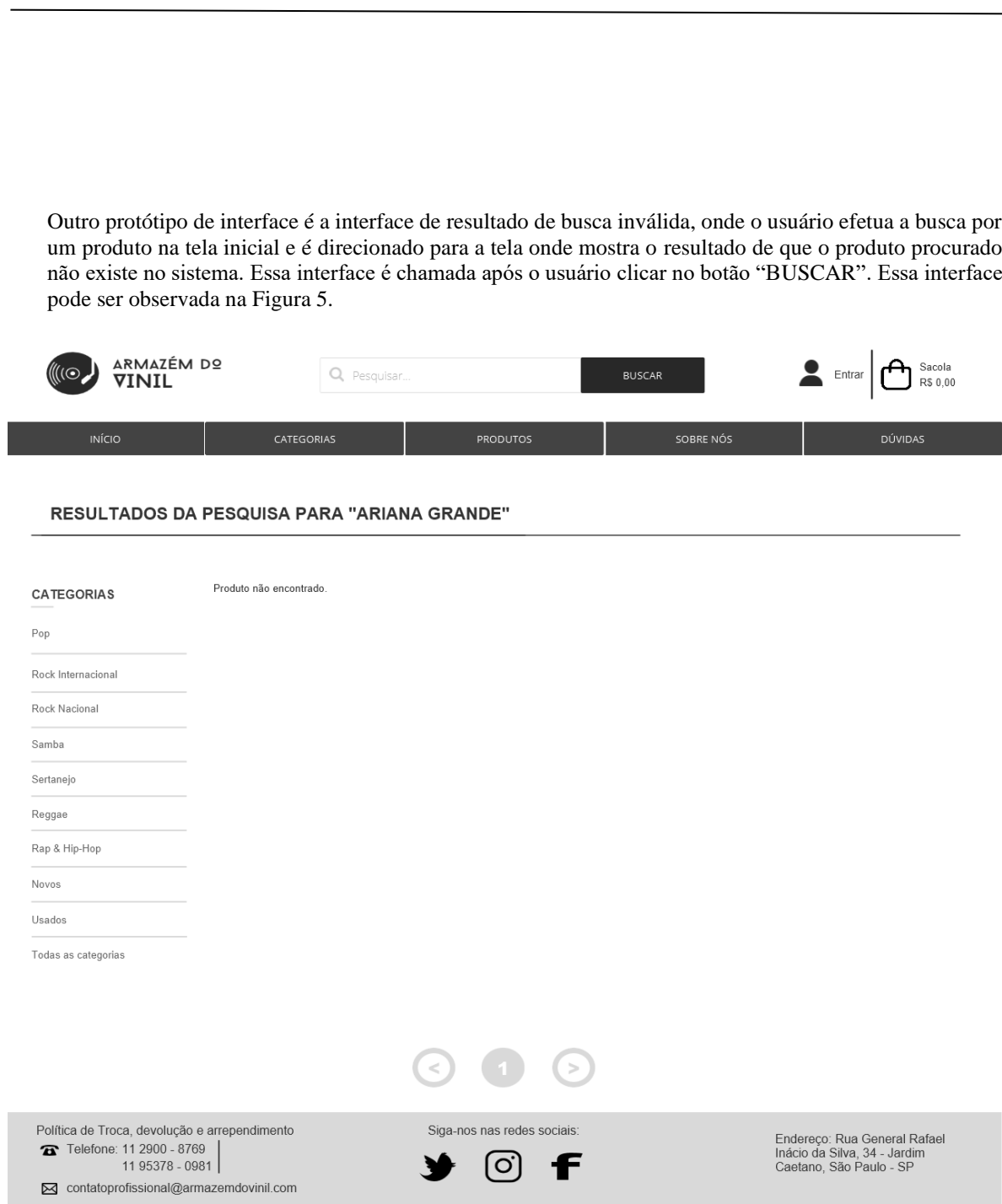


Figura 5 – Interface de resultado de busca inválida

Outro protótipo de interface é a interface de login, onde o usuário faz o login, mas caso ainda não tenha uma conta, pode fazer o cadastro na mesma interface. Essa interface é chamada após o usuário clicar no botão “Entrar”, no canto superior direito da tela. Essa interface pode ser observada na Figura 6.

O protótipo da interface de login e cadastro para o site ARMAZÉM DO VINIL apresenta o seguinte layout:

- Header:** No canto superior esquerdo, há o logo "ARMAZÉM DO VINIL" e uma barra de busca com o texto "Pesquisar..." e um botão "BUSCAR". No canto superior direito, há um ícone de usuário com o texto "Entrar" e um ícone de carrinho com o texto "Sacola R\$ 0,00".
- Menu de Navegação:** Uma barra horizontal com os links: INÍCIO, CATEGORIAS, PRODUTOS, SOBRE NÓS e DÚVIDAS.
- Formulário de Login (ENTRAR):** Localizado à esquerda, contém campos para "Nome de usuário ou e-mail" e "Senha", um link "Funcionário Armazém? Faça Login Administrativo" e um botão "Acessar".
- Formulário de Cadastro (CADASTRE-SE):** Localizado à direita, contém campos para "Endereço de e-mail" e "Senha", e um botão "Cadastre-se".
- Footer:** Uma barra cinza na base com informações de contato, redes sociais e endereço.
 - Política de Troca, devolução e arrependimento:** Telefone: 11 2900 - 8769 | 11 95378 - 0981 | contato@armazemdovinil.com
 - Siga-nos nas redes sociais:** Ícones para Twitter, Instagram e Facebook.
 - Endereço:** Rua General Rafael Inácio da Silva, 34 - Jardim Caetano, São Paulo - SP

Figura 6 – Interface de login

Outro protótipo de interface é a interface de login de administrador, dado quando o usuário é um funcionário ou o próprio dono da loja, com o objetivo de acessarem suas contas eles clicam no botão “Login Administrativo”, na interface de login, visto na Figura 6, e são direcionados para a interface de login administrativo. Essa interface pode ser observada na Figura 7.

ARMAZÉM DO VINIL

Q Pesquisar... BUSCAR

Entrar Sacola R\$ 0,00

INÍCIO CATEGORIAS PRODUTOS SOBRE NÓS DÚVIDAS

ACESSO ADMINISTRATIVO

Nome de usuário ou e-mail

Senha

Acessar

Política de Troca, devolução e arrependimento
Telefone: 11 2900 - 8769 | 11 95378 - 0981
contatoprofissional@armazemdovinil.com

Siga-nos nas redes sociais:

Endereço: Rua General Rafael Inácio da Silva, 34 - Jardim Caetano, São Paulo - SP

Figura 7 – Interface de login administrativo

Outro protótipo de interface é a interface dos administradores, dado quando o funcionário ou o próprio dono da loja efetuam o login e acessam a sua conta de administrador, são direcionados para a tela com a lista dos discos no estoque, onde eles podem adicionar, atualizar ou remover um disco, tendo também o botão “CLIENTES” que os leva para outra tela onde podem fazer a manutenção de seus clientes. Já os clientes, quando efetuam o login, são redirecionados para a tela inicial do sistema, vista na Figura 3. A interface de administrador pode ser observada na Figura 8.



Figura 8 – Interface de administrador

Outro protótipo de interface é a interface da lista dos clientes, dado quando o funcionário ou o próprio dono da loja clicam no botão “CLIENTES” presente na Figura 8, ao clicar neste botão eles são direcionados para a tela com a lista dos clientes, onde eles podem remover um cliente. A interface da lista dos clientes pode ser observada na Figura 9.



Figura 9 – Interface da lista dos clientes

Outro protótipo de interface é a interface do dono da loja, dado quando o dono da loja efetua o login e acessa a sua conta de Owner, é direcionado para a tela com a lista dos funcionários, onde ele pode remover um disco, ou ele poderia clicar no botão “DISCOS” e ser direcionado para a lista de discos, tendo também o botão “CLIENTES” que os leva para outra tela onde mostra a lista de cliente e pode fazer a manutenção desses clientes. A interface do dono da loja pode ser observada na Figura 10.



Figura 10 – Interface do dono da loja

6. Critérios de Qualidade de Software

Garantia da qualidade é uma forma de prevenir erros ou falhas nos produtos manufaturados e evitar problemas ao entregar soluções ou serviços aos clientes. Alguns critérios de garantia da qualidade do processo de software que serão considerados neste projeto sendo eles: o controle da qualidade, a realização de revisões para revelar erros, a realização de testes para encontrar erros e após de encontrado os erros é feita uma coleta e análise para uma melhor compreensão desses erros e também, as mudanças no projeto são tratadas com cuidado, tendo que ser administrada e documentada sempre que possível.

7. Testes

7.1. Plano de Testes

A estratégia que será usada para os testes do software será o BDD (Behaviour Driven Development), que é uma técnica de desenvolvimento ágil que incentiva a colaboração entre os membros da equipe e incentiva também a descrição do comportamento do programa que será construído. O BDD serve para aperfeiçoar o desenvolvimento e aproximar todas as partes envolvidas no processo de criação. Isso ocorre pela estrutura do BDD ser baseada em uma linguagem comum entre todos os integrantes do time.

Os testes também sofrem um reflexo desse processo, não sendo escritos diretamente utilizando uma linguagem técnica. Agora eles passam a descrever o comportamento da sua aplicação, onde primeiramente os cenários de teste são descritos para então escrevermos nossos testes em si. Agora, o foco deles irá nos dizer em como o sistema deve se comportar e em por que escrevemos aquela funcionalidade.

O processo de desenvolvimento do BDD se baseia na escrita de cenários de testes chamados de features. Feature é uma narrativa que descreve o valor do negócio e não é executável. Cada Feature consiste em uma funcionalidade única. A descrição da Feature segue o padrão: As a/an (Como um), I want to (Eu quero), In order to (Para que). Uma Feature (funcionalidade) contém uma lista de Scenários (cenários) e cada um destes é um exemplo concreto que ilustra uma regra de negócios. Um Scenario deve descrever um comportamento único e para isso utilizamos as palavras chave Given (Dado que), When (Quando), Then (Então), And (e) e But (Mas) para detalhar os passos.

Cada feature é traduzida para uma classe de teste especificada pela sua linguagem de programação, que neste caso a linguagem usada será o Java. Cada passo descrito na feature pode ser traduzido como uma ação recorrente no seu teste e programado em seguida. O framework do Cucumber será o responsável por realizar essa tradução.

O Cucumber é uma ferramenta usada para executar testes de aceitação automatizados que foram criados em um formato BDD. Um de seus recursos mais destacados é a capacidade de realizar descrições funcionais de texto simples (escritas numa linguagem chamada Gherkin) como testes automatizados.

Logo após evidenciar todas as Features, iremos copiá-las no Cucumber, para que ele possa traduzi-las em testes automatizados.

7.2. Roteiro de Testes

Os testes a serem realizados serão representados por Features. Abaixo identifica-se as features:

Funcionalidade: Efetuar login cliente

Como um cliente

Eu quero realizar login

Para que eu tenha acesso ao sistema Armazém do Vinil

Contexto:

Dado que 'miguel.silva' possui conta no sistema

Cenário: Efetuar login válido

Dado que informo o usuário 'miguel.silva'

E informo a senha '432'

Quando acessar o sistema Armazém do Vinil

Então o cliente deve ser autenticado com sucesso no sistema Armazém do Vinil

Cenário: Efetuar login inválido

Dado que informo o usuário 'miguel.silva'

E informo a senha '555'

Quando acessar o sistema Armazém do Vinil

Então o cliente não será autenticado no sistema Armazém do Vinil e uma mensagem que não foi possível a autenticação por erro no login/senha será exibida.

Funcionalidade: Buscar produto

Como um cliente

Eu quero achar um determinado produto

Para que eu possa saber se o sistema contém aquele produto que desejo

Cenário: Produto disponível

Dado que estou na loja virtual

Quando eu busco por "Come Fly With Me"

Então devo ver o produto no catálogo

Cenário: Produto indisponível

Dado que estou na loja virtual

Quando eu faço uma busca por "Ariana Grande"

Então vejo a mensagem "Produto não encontrado"

Funcionalidade: Conduzir sacola de compras

Como um cliente

Eu quero adicionar os produtos que eu desejo comprar na minha sacola e remover aqueles que não desejo mais

Para que eu possa realizar a compra daquele produto que eu almejo comprar

Cenário: Adicionar produto na sacola

Dado que encontrei “Come Fly With Me” no catálogo

Quando eu adiciono esse produto na sacola

Então devo ver este item na minha sacola

Cenário: Remover produto da sacola

Dado que adicionei “Come Fly With Me” na sacola

Mas eu não desejo mais comprar este produto

Quando eu removo esse produto da sacola

Então não devo ver este item na minha sacola

Funcionalidade: Efetuar login admin

Como um funcionário

Eu quero realizar login

Para que eu tenha acesso ao sistema Armazém do Vinil

Cenário: Efetuar login inválido

Dado que informo <Usuario>

E informo <Senha>

Quando acessar o sistema Armazém do Vinil

Então o funcionário não será autenticado no sistema Armazém do Vinil e uma mensagem que não foi possível a autenticação por erro no login/senha será exibida.

Examples: senhas inválidas

| | |
|----------------|--------|
| Usuario | Senha |
| miguel.souza | admin2 |
| otavio.andrade | 12343 |

Examples: usuários inválidos

| | |
|---------|-------|
| Usuario | Senha |
| miguel | admin |
| otavio | admin |

Cenário: Efetuar login válido

Dado que informo <Usuario>

E informo <Senha>

Quando acessar o sistema Armazém do Vinil

Então o funcionário será autenticado com sucesso no sistema Armazém do Vinil

Examples: senhas válidas

| | |
|----------|-------|
| Usuario | Senha |
| miguel4 | admin |
| otavio12 | admin |

Examples: usuários válidos

| | |
|----------------|--------|
| Usuario | Senha |
| miguel.souza | 41434 |
| otavio.andrade | admin4 |

Funcionalidade: Adicionar discos

Como funcionário

Eu quero adicionar novos discos de vinil no sistema

Para que eles sejam catalogados no sistema, para ficarem disponíveis para compra

Cenário: Adição válida

Dado que estou na tela de administração do sistema

Quando eu adiciono um novo disco de vinil

Então devo ver o produto na lista de discos

Funcionalidade: Pesquisar discos

Como um funcionário do site

Eu quero consultar um disco cadastrado

Para que eu possa visualizar os dados desse disco

Cenário: Pesquisar disco existente

Dado que possuo os seguintes discos no sistema

| ID | Nome do Disco | Cantor | Gênero | Preço R\$ | Quantidade no Estoque |
|----|-------------------------|--------------------------|-----------|-----------|-----------------------|
| 1 | Friends | Dionne Warwick | Sertanejo | 40 | 15 |
| 2 | Thriller | Michael Jackson | Pop | 90 | 30 |
| 3 | Recordando o rei da voz | Francisco Alves | Sertanejo | 35 | 25 |
| 4 | Sucessos Inesquecíveis | Cascatinha & Inhana | Sertanejo | 35 | 20 |
| 5 | Come Fly With Me | Frank Sinatra | Pop | 100 | 15 |
| 6 | Viola Cabocla | Tião Carreiro e Pardinho | Sertanejo | 40 | 10 |
| 7 | The Big Star | Elton John | Rock | 20 | 40 |
| 8 | Ao vivo | Neil Sedaka | Pop | 20 | 35 |

Quando realizo a pesquisa por “Thriller”

Então visualizo os seguintes dados

| ID | Nome do Disco | Cantor | Gênero | Preço R\$ | Quantidade no Estoque |
|----|---------------|-----------------|--------|-----------|-----------------------|
| 2 | Thriller | Michael Jackson | Pop | 90 | 30 |

Funcionalidade: Remover discos

Como funcionário

Eu quero remover discos de vinil no sistema

Para que eles não sejam catalogados no sistema

Cenário: Remoção válida

Dado que estou na tela de administração do sistema

Quando eu removo o disco “Thriller” encontrado

Então não devo ver o produto na lista de discos

Funcionalidade: Cadastrar conta cliente

Como cliente

Eu quero cadastrar minha conta

Para que eu possa efetuar a compra do meu produto

Cenário: Cadastro válido

Dado que informo 'email'

E informo 'senha'

Quando acessar o sistema Armazém do Vinil

Então o cliente será cadastrado no sistema Armazém do Vinil

Cenário: Cadastro inválido

Dado que informo 'email'

E informo 'senha'

Quando acessar o sistema Armazém do Vinil

Então o cliente não será cadastrado no sistema Armazém do Vinil e uma mensagem que não foi possível a autenticação por conta de já ter uma conta com este email existente será exibida.

Funcionalidade: Cadastrar conta funcionário

Como dono do negócio

Eu quero cadastrar uma conta para funcionário

Para que ele possa fazer administração do sistema

Cenário: Cadastro válido

Dado que informo nome de usuário

E informo senha 'admin'

Quando acessar o sistema Armazém do Vinil

Então a conta do funcionário será cadastrado no sistema Armazém do Vinil

Funcionalidade: Pesquisar cliente

Como um funcionário

Eu quero consultar um cliente cadastrado

Para que eu possa visualizar os dados desse cliente

Cenário: Pesquisar cliente existente

Dado que possuo os seguintes clientes no sistema

| ID | Usuario | Email |
|----|-------------------|---------------------------|
| 1 | miguel.silva | miguel@email.com |
| 2 | arthur.santos | arthur@email.com |
| 3 | heitor.oliveira | heitor@email.com |
| 4 | helenarodrigues | helenarodrigues@email.com |
| 5 | alice.lima | alice@email.com |
| 6 | theo.nascimento | theo@email.com |
| 7 | laura.peireira | laura@email.com |
| 8 | bernardo.ferreira | bernardo@email.com |

Quando realizo a pesquisa por "laura@email.com"

Então visualizo os seguintes dados

| ID | Usuario | Email |
|----|----------------|-----------------|
| 7 | laura.peireira | laura@email.com |

Funcionalidade: Remover clientes

Como funcionário

Eu quero remover um cliente do sistema

Para que seu email e conta sejam apagados do sistema

Cenário: Remoção válida

Dado que estou na tela de administração do sistema

Quando eu removo o cliente “laura.pereira@email.com” encontrado

Então não devo ver o cliente na lista de clientes

Funcionalidade: Pesquisar funcionário

Como o dono do negócio

Eu quero consultar um funcionário cadastrado

Para que eu possa visualizar os dados desse funcionário

Cenário: Pesquisar funcionário existente

Dado que possuo os seguintes funcionários no sistema

| ID | Nome do Funcionario | Senha |
|----|---------------------|-------|
| 1 | manuela.souza | admin |
| 2 | otavio.andrade | admin |
| 3 | sophia.alves | admin |
| 4 | felipe.barbosa | admin |

Quando realizo a pesquisa por “felipe.barbosa”

Então visualizo os seguintes dados

| ID | Nome do Funcionario | Senha |
|----|---------------------|-------|
| 4 | felipe.barbosa | admin |

Funcionalidade: Remover funcionários

Como dono do negócio

Eu quero remover um funcionário do sistema

Para que sua conta seja apagada do sistema

Cenário: Remoção válida

Dado que estou na tela de administração do sistema

Quando eu removo o funcionário “felipe.barbosa” encontrado

Então não devo ver o funcionário na lista de funcionários

Anexo I

Roteiro de Entrevista

1. Fale sobre quais são as suas principais atividades na organização (o entrevistado falará sobre suas tarefas e responsabilidades) e/ou explique como é atualmente o processo do escopo principal.

Eu tenho uma loja de discos de vinil, hoje vendo os discos apenas fisicamente, faço a venda pessoalmente com o consumidor. Tenho uma boa variedade de discos e uma ótima capacidade de estoque.

2. Quais são as vantagens e desvantagens do processo atual na organização?

Vendendo discos apenas fisicamente, limita o alcance dos meus produtos até a clientela, com uma loja virtual eu expandiria consideravelmente esse alcance e tenho a expectativa de que esse fator aumente minhas vendas. Já foi criado um perfil da loja nas principais redes sociais e o interesse de uma loja virtual agregam tanto por minha parte quanto pelos clientes.

3. Quem poderia usar este produto na organização? Justifique.

Eu, meus funcionários e, obviamente, os clientes.

4. Quais necessidades este produto atenderá? Justifique.

Os clientes terão a opção de não ter a necessidade de ir até a loja fisicamente para comprar os discos, poderá fazer isso de onde preferir.

5. Quais os objetivos deste produto? Justifique.

O objetivo é o de poder vender meus discos online, aumentando o alcance até a clientela e, tendo assim, um aumento nas vendas de discos

6. Como este produto adicionará valor para a empresa? Justifique.

Considerando os prévios pedidos pelas redes sociais da loja, acredito que esse crescimento para a venda online só tenha a favorecer minha empresa.

7. Quais atributos deste produto são críticos para atender às necessidades da empresa e, portanto, para o sucesso do projeto? Justifique.

Deve ser capaz de catalogar os discos da melhor maneira possível para que os clientes interessados não tenham dificuldade para efetuar uma compra, deve também atualizar o estoque automaticamente, e que eu e meus funcionários tenhamos controle aos clientes e os discos catalogados. Gostaria também de ter controle ao cadastro e contas dos meus funcionários. É de suma importância que o sistema contenha dados da minha loja, localização, telefone, email e as nossas redes sociais.

8. Como o produto proposto se compara aos produtos existentes dos concorrentes ou da mesma empresa? O que você sabe sobre produtos similares? Justifique.

O produto proposto parece promissor, acredito que tem uma qualidade igual ou maior se comparado aos concorrentes, eu tenho uma boa variedade de discos, também conto com discos raros e aclamados, o que acredito que possa ser um diferencial.

9. Quais os critérios de qualidade para o produto (software) proposto? Justifique.

O site deve ter a opção de o cliente procurar os discos pelo gênero musical, facilitando ao cliente encontrar o que ele procura, deve conter uma caixa para busca, podendo ser artistas, gênero musical ou o nome do disco, é de meu interesse também que o sistema contenha um carrinho ou sacola onde o cliente possa adicionar seus discos e ele possa administrá-los por lá. Gostaria também de que o sistema fosse capaz de identificar os discos mais vendidos e que mostrasse os discos mais vendidos assim que o cliente entra na nossa página. E para podermos administrar a nossa loja, deve ser um sistema de fácil manuseio para que eu e meus funcionários possamos conduzir da melhor maneira possível.

10. Você teria algo a acrescentar algo sobre o que conversamos?

Acredito que todos eu levantei todos pontos que eu queria pontar, obrigado pela atenção.