

**Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de
Uso>**

Kandyness

Bell Jamyle Duwe Klemann

Gustavo Vinícius Aymoto

Henrycke Bozza Schenberk

João Vítor Siqueira

Thiago Aoyama

Victor Silveira Portelinha

Versão 1.0

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
<dd/mmm/aa>	<x.x>	<detalhes>	<nome>

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

Índice Analítico

1. INTRODUÇÃO	6
1.1. Contexto de negócio	6
1.2. Justificativa do projeto	6
1.3. Benefícios	6
2. REQUISITOS	6
2.1. Requisitos funcionais	6
2.2. Requisitos não-funcionais	11
3. MODELAGEM DO SISTEMA	13
3.1. Diagrama de Caso de uso	13
3.2. Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	13
Finalizar pedido	13
Breve Descrição	13
Precondições	13
Pós-condições	13
Fluxo de Eventos	13
Fluxo Básico	13
Fluxos Alternativos	14
< Primeiro Fluxo Alternativo >	14
Realizar cadastro	14
Breve Descrição	14
Precondições	14
Pós-condições	14
Fluxo de Eventos	14
Fluxo Básico	14
Fluxos Alternativos	14
< Primeiro Fluxo Alternativo >	14
3.3. Modelo de Domínio	15
3.4. Diagrama de Classe	15
3.5. Diagrama de Objetos	16
3.6. Diagrama de Sequência	16
3.7. Diagrama de Atividade	16
3.8. Diagrama de Estados	16

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

Voltar

Foto do produto

Unidades

Preço

Quantidade

Pedir

Descrição

Denunciar

Selecione método de pagamento:

Número:

Senha:

Confirmar

Voltar

17

5. DIFERENCIAL

18

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

1. INTRODUÇÃO

1.1. Contexto de negócio

O produto de software é uma plataforma voltada para a comunidade universitária da PUC-PR que deseja comprar ou vender produtos alimentícios artesanais, ajudando os vendedores a divulgar seu trabalho de forma prática e eficaz

1.2. Justificativa do projeto

O projeto foi pensado com o objetivo de facilitar a compra e venda de produtos artesanais dentro da comunidade universitária. Há uma grande dificuldade em divulgar os produtos disponíveis, assim como a comunicação entre o vendedor e o comprador. Além disso, não há muitas informações sobre os produtos ofertados, o que gera uma maior dificuldade em achar o produto desejado.

1.3. Benefícios

Com o produto desenvolvido, buscamos disponibilizar um meio eficiente de comunicação entre o vendedor e o comprador. Além disso, procuramos aumentar a visibilidade dos negócios e centralizar as opções que os compradores têm, facilitando a busca pelos produtos desejados.

2. REQUISITOS

2.1. Requisitos funcionais

ID	Descrição	Requisitante	Observação
RQF01	O sistema deve permitir cadastro de usuário	Gerente de Projeto	
RQF02	O sistema deve permitir cadastro de usuário como vendedor	Gerente de Projeto	
RQF03	O sistema deve permitir cadastro de usuário como moderador	Gerente de Projeto	

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

RQF04	O sistema deve permitir o login de usuário	Gerente de Projeto	
RQF05	O sistema deve permitir ao vendedor cadastrar produto	Gerente de Projeto	
RQF06	O sistema deve permitir ao vendedor visualizar pedido	Gerente de Projeto	
RQF07	O sistema deve permitir ao usuário acessar a área de produtos	Gerente de Projeto	
RQF08	O sistema deve permitir ao usuário fazer pedido de produto	Gerente de Projeto	

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

RQF09	O sistema deve permitir o usuário a fazer comentário de avaliação	Gerente de Projeto	
RQF10	O sistema deve permitir o usuário a pagar pelo pedido	Gerente Financeiro	
RQF11	O sistema deve permitir o recebimento de pagamento	Gerente Financeiro	
RQF12	O sistema deve permitir denúncias de anúncios	Gerente de Segurança	
RQF13	O sistema deve permitir o moderador a receber denúncias	Gerente de Segurança	
RQF14	O sistema deve permitir o moderador a excluir anúncios	Gerente de Segurança	

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

RQF15	O sistema deve permitir o moderador a ignorar denúncias	Gerente de Segurança	
RQF16	O sistema deve permitir o moderador a remoção de funcionalidade de usuários	Gerente de Segurança	
RQF17	O sistema deve permitir o vendedor a avaliar feedback do produto	Gerente de Projeto	
RQF18	O sistema deve permitir cadastro de usuário	Gerente de Projeto	
RQF19	O sistema deve possuir sistema de saldo	Gerente Financeiro	
RQF20	O sistema deve permitir acesso a página de produto	Gerente de Projeto	

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

RQF21	O sistema deve permitir a escola de método de pagamento	Gerente Financeiro	
RQF22	O sistema deve permitir vizualizar carrinho	Gerente de Projeto	
RQF23	O sistema deve permitir filtros de busca	Gerente de Projeto	
RQF24	O sistema deve permitir o vendedor definir a categoria de produto	Gerente de Projeto	
RQF25	O sistema deve permitir o moderador a notificar usuários	Gerente de Projeto	

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

2.2. Requisitos não-funcionais

ID	Descrição	Requisitante	Observação
RQNF01	O sistema deve ser um e-commerce	Gerente de Projeto	
RQNF02	O sistema deve ser exclusivo para o ambiente universitário	Gerente de Projeto	
RQNF03	O sistema deve suportar usuários de toda a universidade	Gerente de Software	
RQNF04	O sistema deve ser compátivel para web	Gerente de Projeto	
RQNF05	O sistema deve ser compátivel para mobile	Gerente de Projeto	

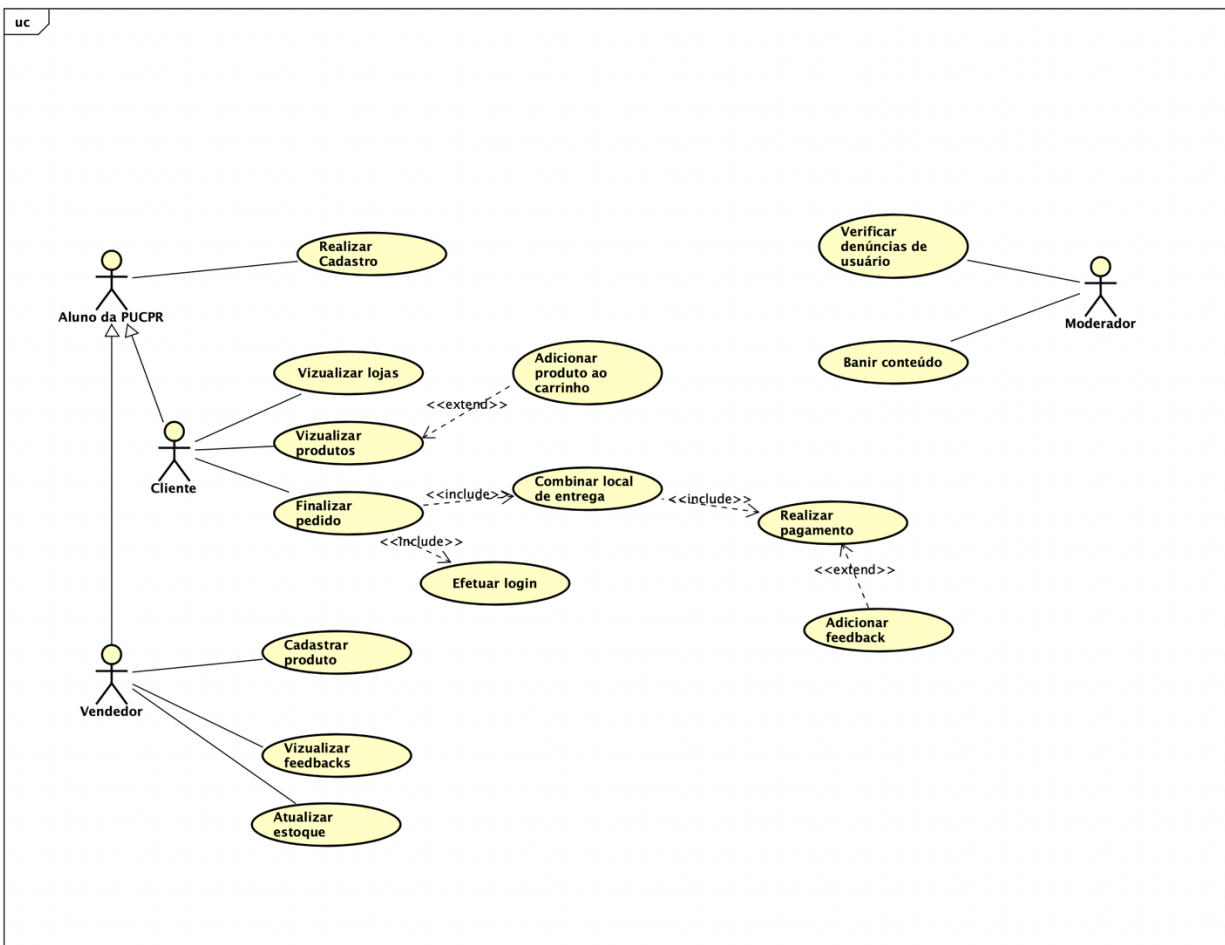
Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

RQNF06	O sistema deve ter um sistema de denúncias	Gerente de Segurança	
RQNF07	O sistema deve permitir somente produtos dentro dos padrões dados	Gerente de Segurança	
RQNF08	O sistema deve permitir transações somente após verificação da conta	Gerente de Segurança	

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

3. MODELAGEM DO SISTEMA

3.1. Diagrama de Caso de uso



3.2. Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>

Finalizar pedido

Breve Descrição

Permite que o cliente realize um pedido

Precondições

Cliente cadastrado e logado.

Pós-condições

Pedido cadastrado

Fluxo de Eventos

Fluxo Básico

- 1 – Cliente seleciona loja
- 2 – Sistema exibe lista de produtos disponíveis da loja desejada
- 3 – Cliente seleciona produto

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

- 4 – Sistema solicita quantidade
- 5 – Cliente informa a quantidade
- 6 – Sistema abre o chat com o vendedor
- 7 – Cliente inicia chat

Fluxos Alternativos

< Primeiro Fluxo Alternativo >

- 1 – Sistema exibe mensagem “Quantidade indisponível. Deseja reduzir quantidade?”
- 2 – Cliente confirma que quer reduzir quantidade
- 3 – Sistema retorna para seleção da quantidade

Realizar cadastro

Breve Descrição

Permite que o usuário realize cadastro

Precondições

Cliente ser aluno da PUC-PR

Pós-condições

Cadastro realizado.

Fluxo de Eventos

Fluxo Básico

- 1 – Sistema solicita nome do cliente
- 2 – Cliente informa o nome
- 3 – Sistema solicita e-mail do cliente
- 4 – Cliente informa o e-mail
- 5 – Sistema solicita CPF do cliente
- 6 – Cliente informa CPF
- 7 – Sistema solicita número de celular do cliente
- 8 – Cliente informa número de celular

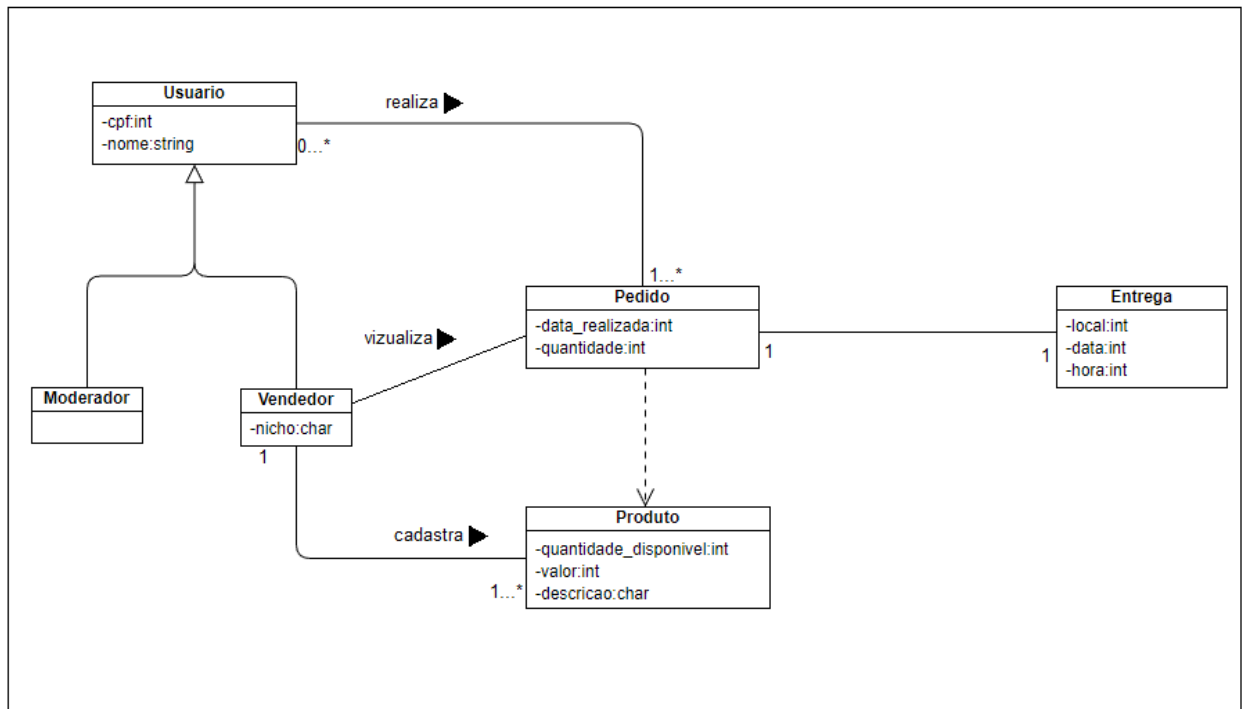
Fluxos Alternativos

< Primeiro Fluxo Alternativo >

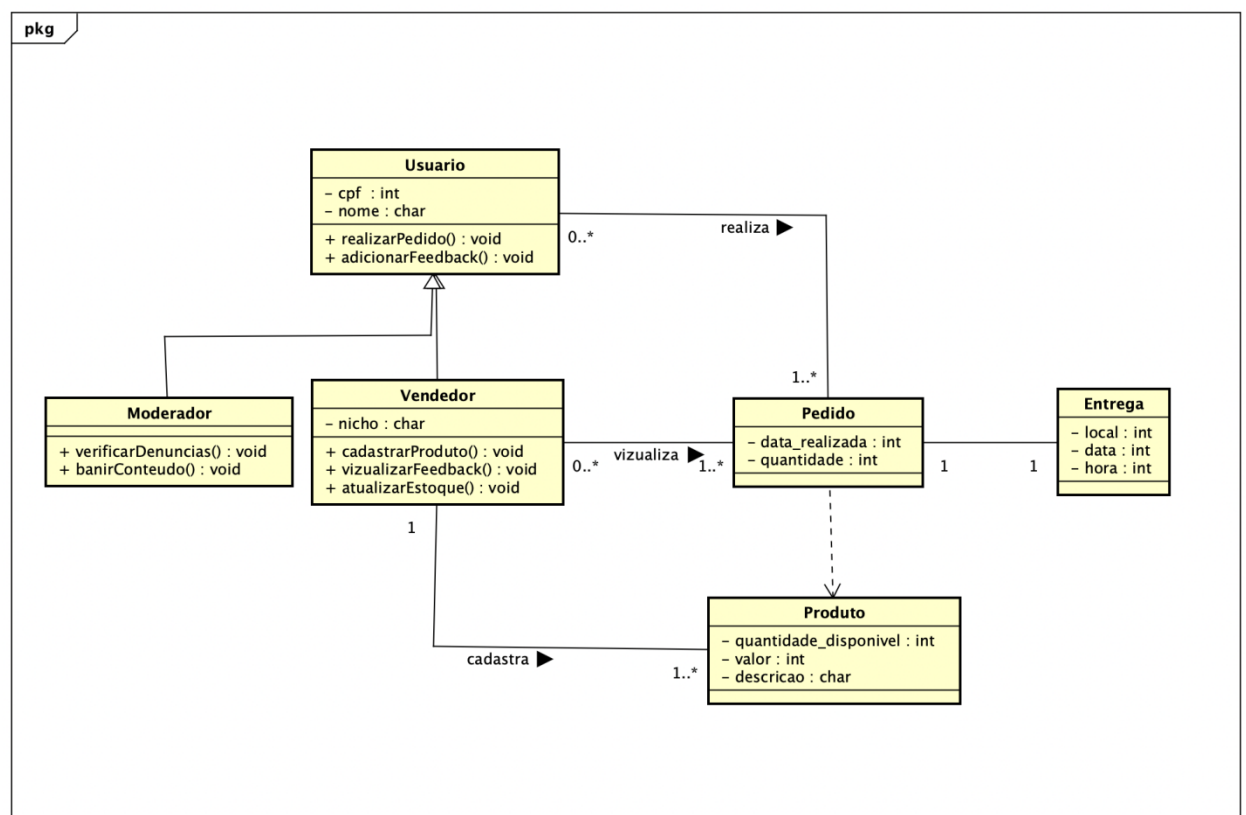
- 1 – Sistema exibe mensagem “E-mail inválido!”
- 2 – Sistema retorna para alteração de e-mail

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

3.3. Modelo de Domínio

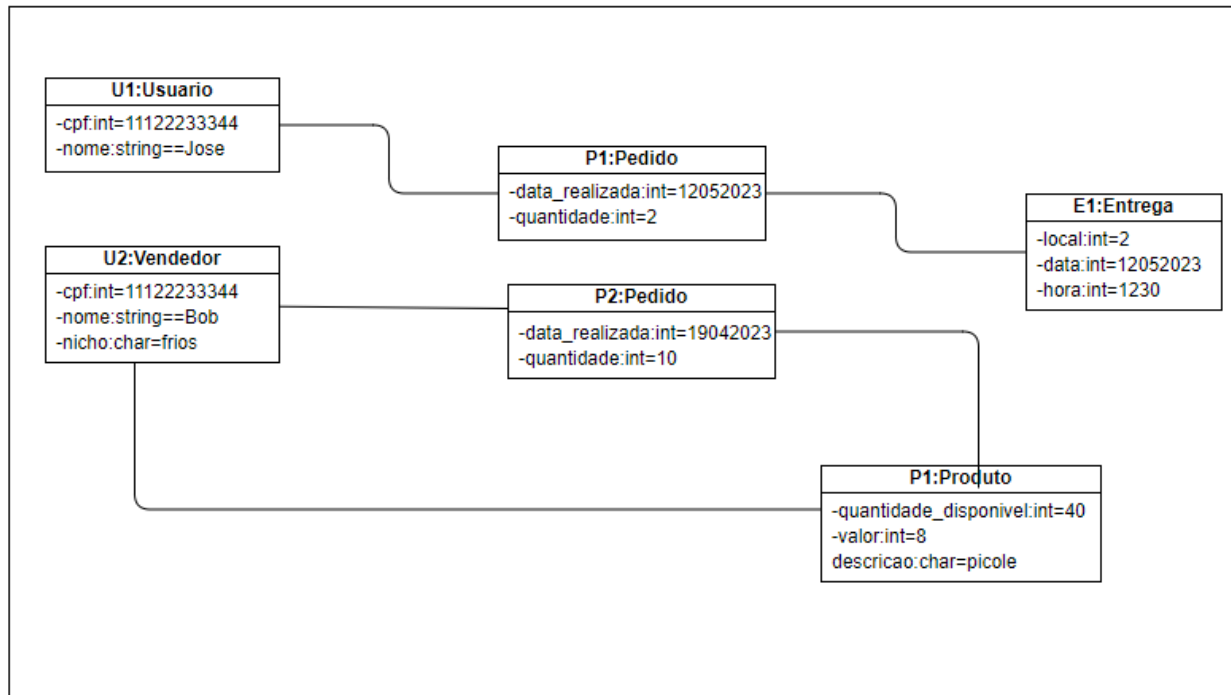


3.4. Diagrama de Classe



Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

3.5. Diagrama de Objetos



O diagrama de objetos é necessário para o Diagrama de Classe para demonstrar e verificar o perfil do diagrama de classe em uma situação de execução.

3.6. Diagrama de Sequência

[Desenvolver cinco diagramas de sequência representando as principais interações do sistema, preferencialmente envolvendo um ou mais atores ou usuários, e contemplando todas as trocas de mensagens que ocorrem entre os atores e objetos. Deverá ser utilizado a notação UML para a elaboração dos diagramas e os reflexos das invocações de métodos deverão ser validados nos demais diagramas relacionados. Construções como fragmentos (operadores de interação) deverão ser utilizadas para aprimorar a visibilidade e riqueza semântica dos diagramas.]

3.7. Diagrama de Atividade

[Selecionar três a cinco atividades para serem especificadas, sejam elas com granularidade maior a ponto de representar uma especificação de processo em nível de método, por exemplo, seja para representar uma regra de negócio ou uma sequência de atividades desenvolvidas no contexto do negócio do sistema (caso de uso). A UML também deverá nortear a elaboração destes diagramas e construções de paralelismo e condições devem ser implementadas.]

3.8. Diagrama de Estados

[Identificar um ou dois elementos do sistema que possuam estados e mapeá-los utilizando o diagrama de máquina de estados, ou diagrama de estados. Necessariamente deverá contemplar construções como ações de entrada, ações de saída, condições de guarda e eventos. Subestados são opcionais.]

Kandyness<Nome do Projeto>	Versão: 1.0
Especificação de Caso de Uso: <Nome do Caso de Uso>	Data: 26/04/2023

5. DIFERENCIAL

[Identificar quais foram os itens inseridos no trabalho e que a equipe considerou como sendo itens diferenciais (criatividade, inovação, entre outros). Esse é um item não solicitado e que torna o trabalho da equipe diferenciado dos demais trabalhos, podendo estar **relacionado ao projeto (documento)** e **ao produto** que está sendo gerado pelo projeto.]