



INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO - IC

Doar-te

MACEIÓ - AL, 2019



INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO - IC

Aristoteles Peixoto Barros

Mateus Monteiro Santos

Doar-te

Trabalho feito para a composição de nota
referente ao segundo bimestre (AB2) da disciplina
Projeto de Software, ministrada pelo professor
Arturo Hernández Domínguez

MACEIÓ - AL, 2019

Sumário

| | |
|--------------------------------------|----|
| ENUNCIADO | 4 |
| OBJETIVOS | 4 |
| TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS UTILIZADAS | 5 |
| ESPECIFICAÇÃO DE CASOS DE USO | 5 |
| DIAGRAMA DE CASOS DE USO | 9 |
| DIAGRAMA DE CLASSES | 10 |
| DIAGRAMA DE ARQUITETURA | 11 |
| DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA | 12 |
| TELAS DO SISTEMA | 15 |

Enunciado

A necessidade de doações dos mais variados modos se tornou imprescindível nos tempos atuais. Sendo assim, instituições vêm fazendo um trabalho constante em relação ao acolhimento desses materiais e doações dos mesmos para usuários que necessitam desses bens. Com isso, um sistema que possa agilizar, facilitar e ser prático ao mesmo tempo que realiza essas funções, torna-se uma aplicação que poderá favorecer toda sociedade.

O sistema desenvolvido foi idealizado e estudado para ser uma aplicação voltada à sociedade. O Doar-te surgiu da necessidade de enaltecer a ação de doar, sendo sua abordagem ramificada nos diferentes tipos de doação, desde a doação de sangue, até objetos. Com esse intuito, o sistema fornecerá uma introdução ao sistema, seções para usuário como recebimento de materiais e doação dos mesmos, diversas informações sobre instituições participantes do projeto e tipos de material disponíveis para doação e recebimento.

Objetivos

- Tornar a ação de doação e recebimento de doações mais fácil, prática e segura;
- Cadastrar materiais, especificando características predefinidas pelo sistema;
- Exibir as instituições que possuem o material para doar para usuários;
- Exibir as instituições que podem receber o material de doação;
- Exibir tutoriais sobre o funcionamento do sistema na tela inicial.

Tecnologias Utilizadas

O sistema foi projetado e desenvolvido na linguagem de programação JavaScript. O uso de frameworks como Node.JS e React.JS também estão presentes no projeto. Os dados são armazenados no banco de dados do Firebase, através de Cloud Storage (armazenamento na nuvem). O desenvolvimento do sistema foi feito através da IDE Visual Studio e para a criação dos diagramas UML foi utilizado o Astah UML.

Casos de uso e sequência típica de eventos

| | |
|----------------------|--|
| Caso de uso | Cadastrar |
| Ator | Usuário |
| Propósito | Cadastrar um usuário no sistema |
| Pré-requisito | Estar na tela de cadastro |
| Visão geral | O usuário irá se cadastrar ao preencher os dados necessários |

Ação - Ator

1. Escolher a opção de cadastro.

Resposta - Sistema

2. Exibir a opção de cadastro.

3. Preencher os dados.

4. Verifica se o e-mail já está em uso.

5. Insere um novo usuário no banco de dados do Firebase.

6. Caso os dados não estejam dando conflito, uma nova tela é exibida.

| | |
|----------------------|---|
| Caso de Uso | Login |
| Ator | Pessoa ou Instituição |
| Propósito | Permitir o acesso ao sistema |
| Pré-requisito | Estar cadastrado no sistema |
| Visão geral | O usuário irá clicar na seção de login e após inserir seus dados, o acesso ao sistema é permitido |

Ação - Ator

1. Escolher a opção de login.

3. Preencher os dados.

Resposta - Sistema

2. Exibir a opção de login.

4. Verifica se o e-mail já está cadastrado.

5. Caso os dados não estejam dando conflito, o sistema procede.

6. Direciona o ator ao seu Dashboard.

| | |
|----------------------|---|
| Caso de Uso | Sair (Logout) |
| Ator | Pessoa ou Instituição |
| Propósito | Sair do sistema |
| Pré-requisito | Usuário estar logado no sistema |
| Visão geral | O usuário clicará no ícone sair/logout e sairá do sistema |

Ação - Ator

1. Escolher a opção de logout.

Resposta - Sistema

2. Deslogar um usuário e exibir a página de login.

| | |
|----------------------|---|
| Caso de Uso | Receber |
| Ator | Pessoa ou Instituição |
| Propósito | Receber uma doação |
| Pré-requisito | Usuário estar logado no sistema e Instituição possuir o material |
| Visão geral | O usuário poderá receber uma doação através da Instituição que possua o material disponível |

Ação - Ator

Resposta - Sistema

1. Escolher a opção Receber no Dashboard do usuário.

2. Exibir a página com itens predefinidos para doação.

3. Escolher qual item o usuário deseja receber como doação.

4. Exibir ao usuário quais instituições cadastradas (nome e e-mail) doam o item selecionado pelo ator.

5. Adquirir os e-mails necessários.

| | |
|----------------------|--|
| Caso de Uso | Doar |
| Ator | Pessoa ou Instituição |
| Propósito | Fazer uma doação |
| Pré-requisito | Usuário estar logado no sistema |
| Visão geral | O usuário do sistema poderá escolher entre as opções de doação predefinidas e efetuar a ação de doar |

Ação - Ator

Resposta - Sistema

1. Escolher a opção Doar no Dashboard do usuário.

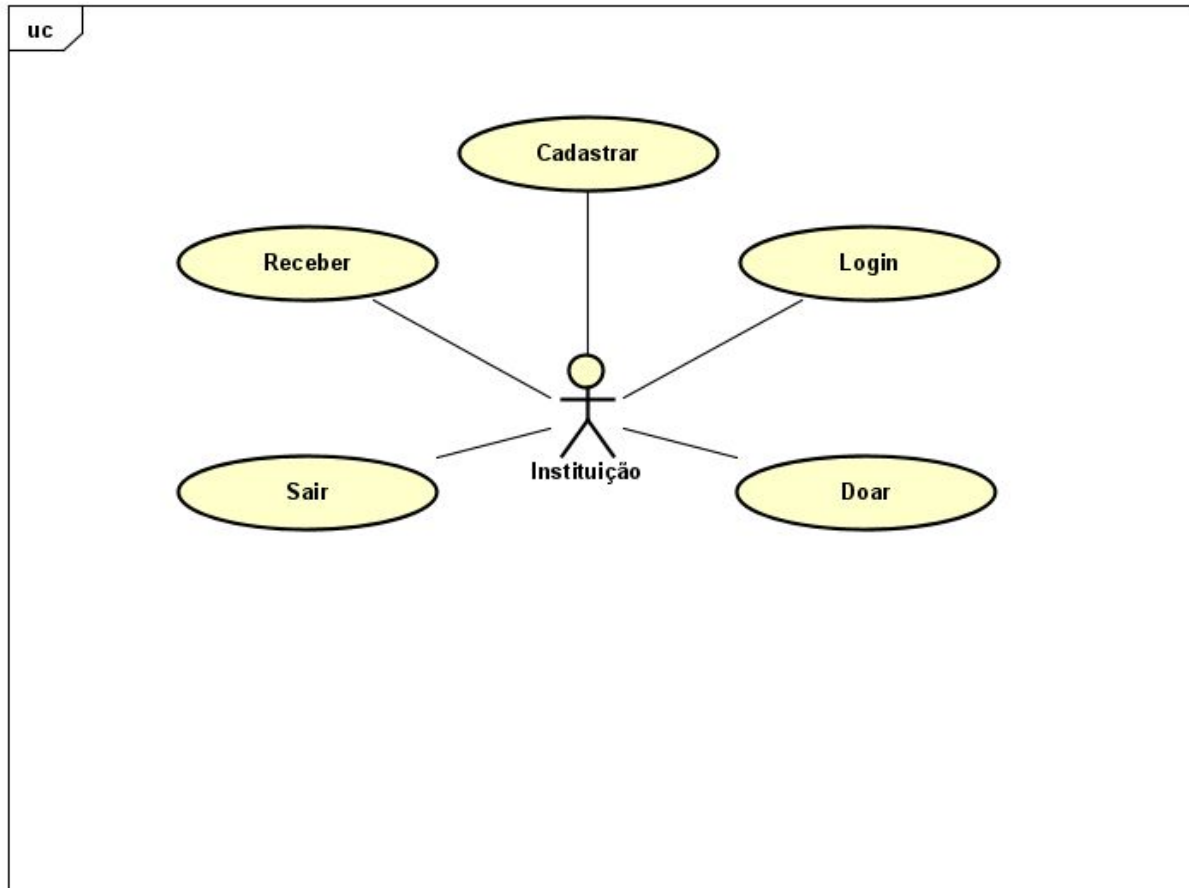
2. Exibir a página com itens predefinidos para doações.

3. Escolher qual item o usuário deseja doar.

4.Exibir ao usuário quais instituições cadastradas (nome e e-mail) recebem o item selecionado pelo ator.

5.Adquire os e-mails necessários.

Diagrama de casos de uso



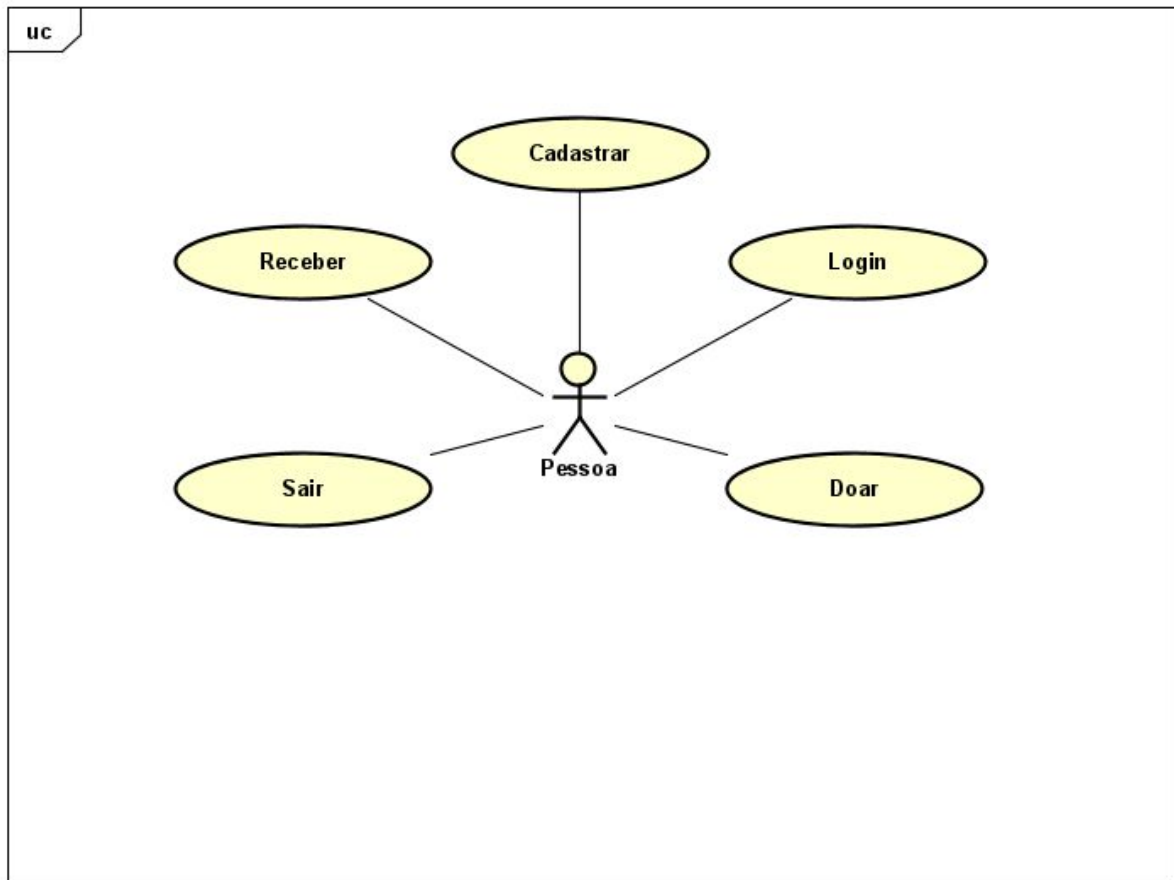


Diagrama de Classes

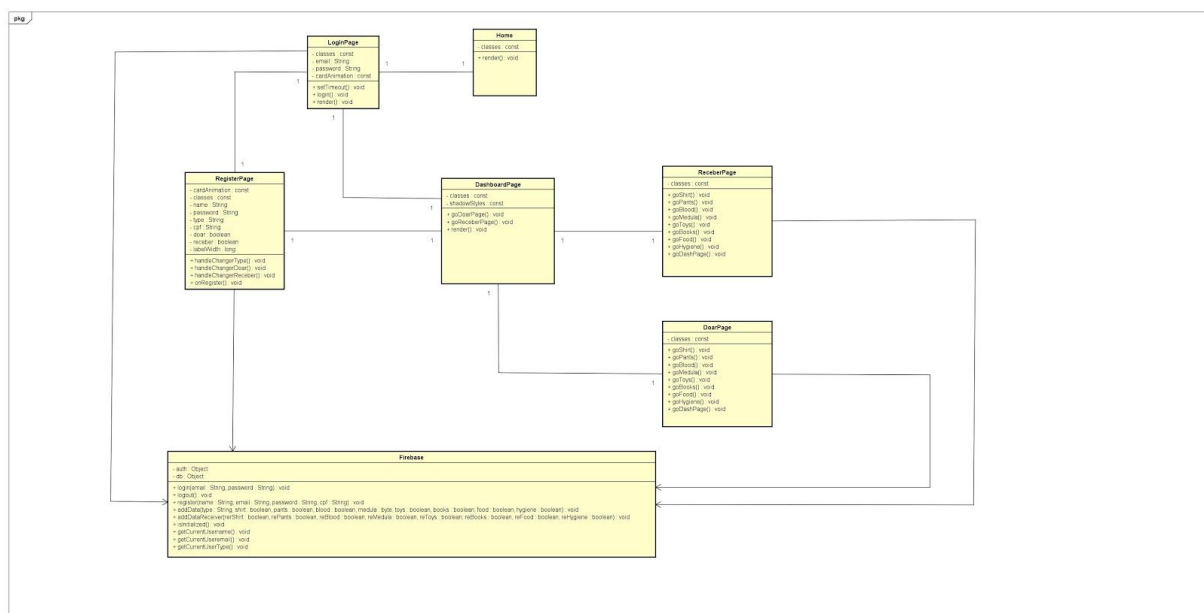


Diagrama de Arquitetura

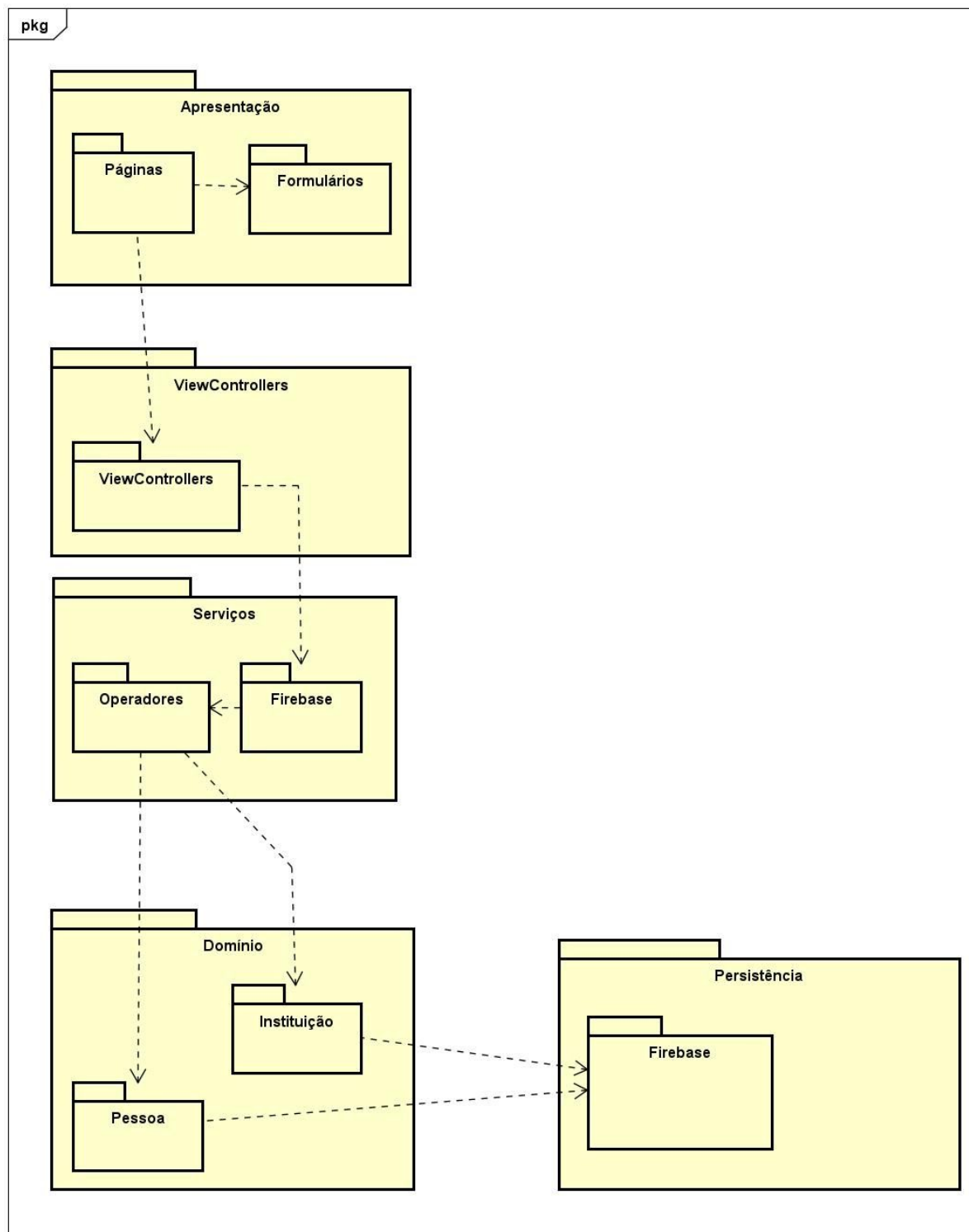
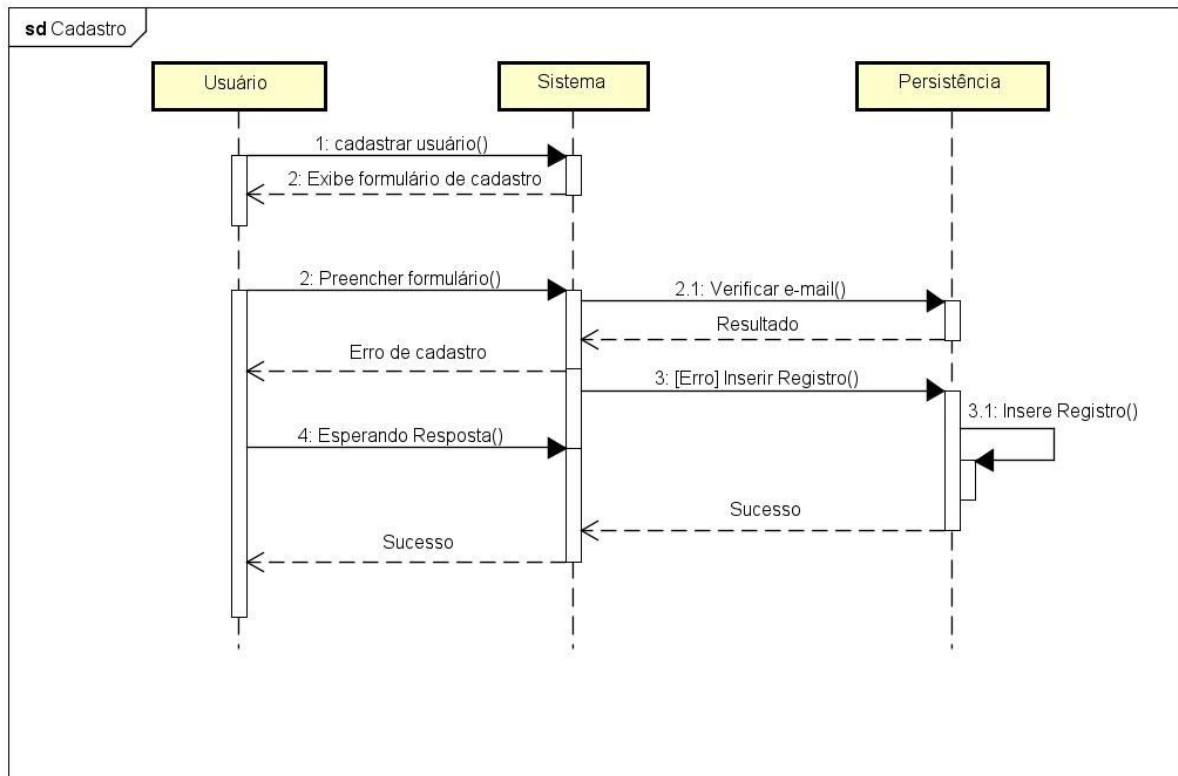
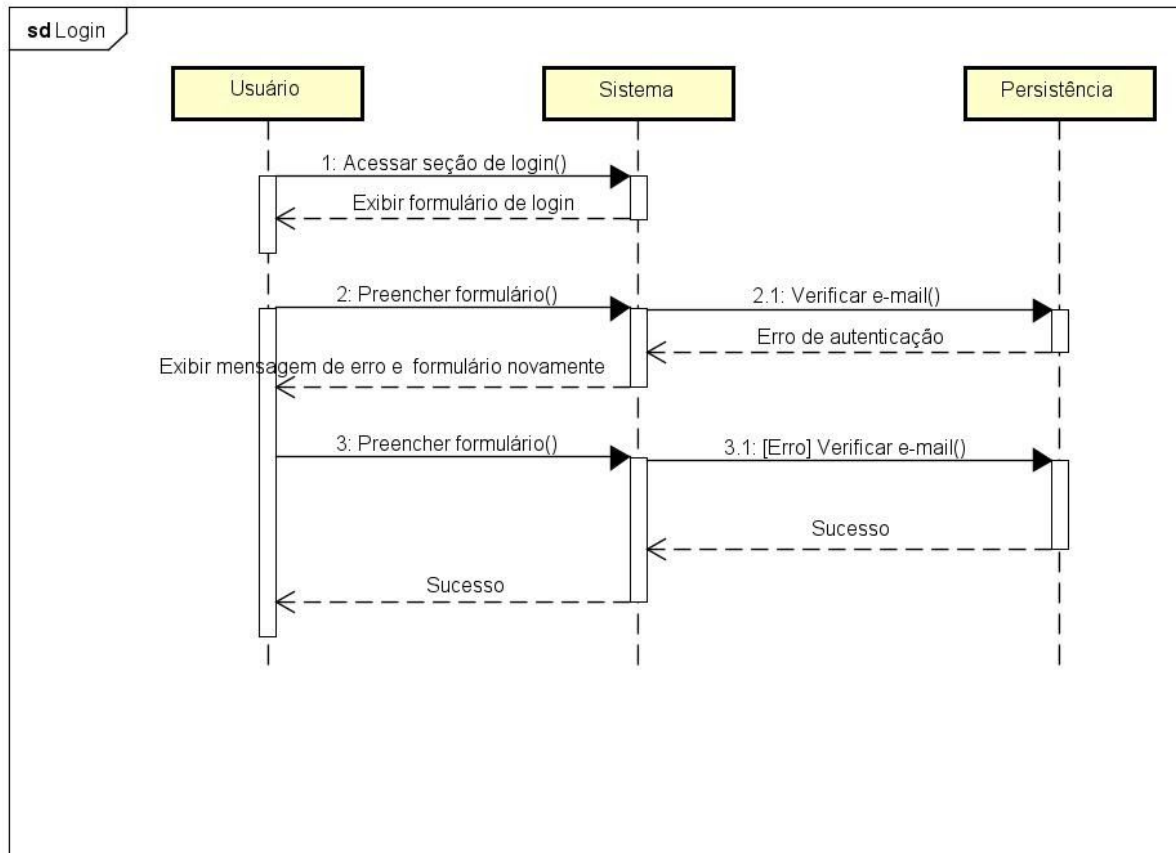


Diagrama de Sequência

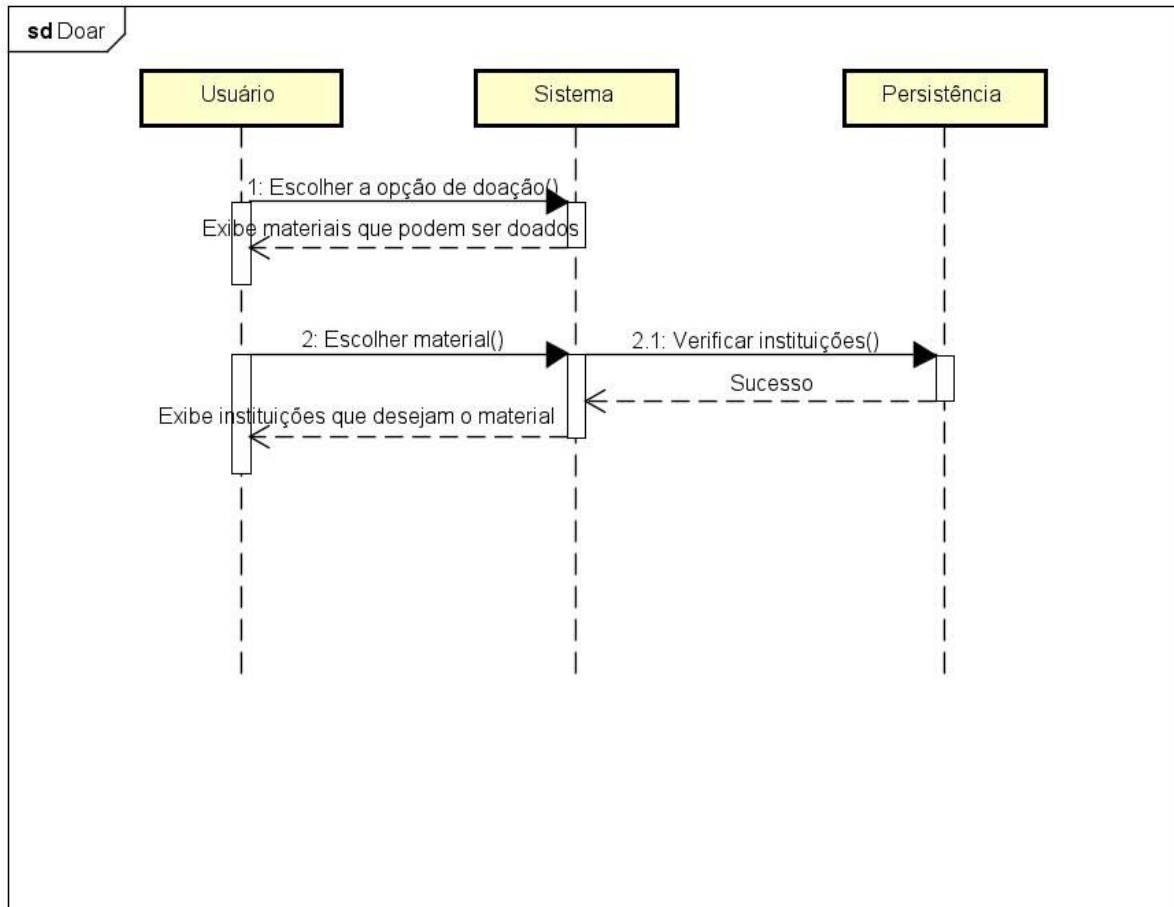
Cadastro de usuário



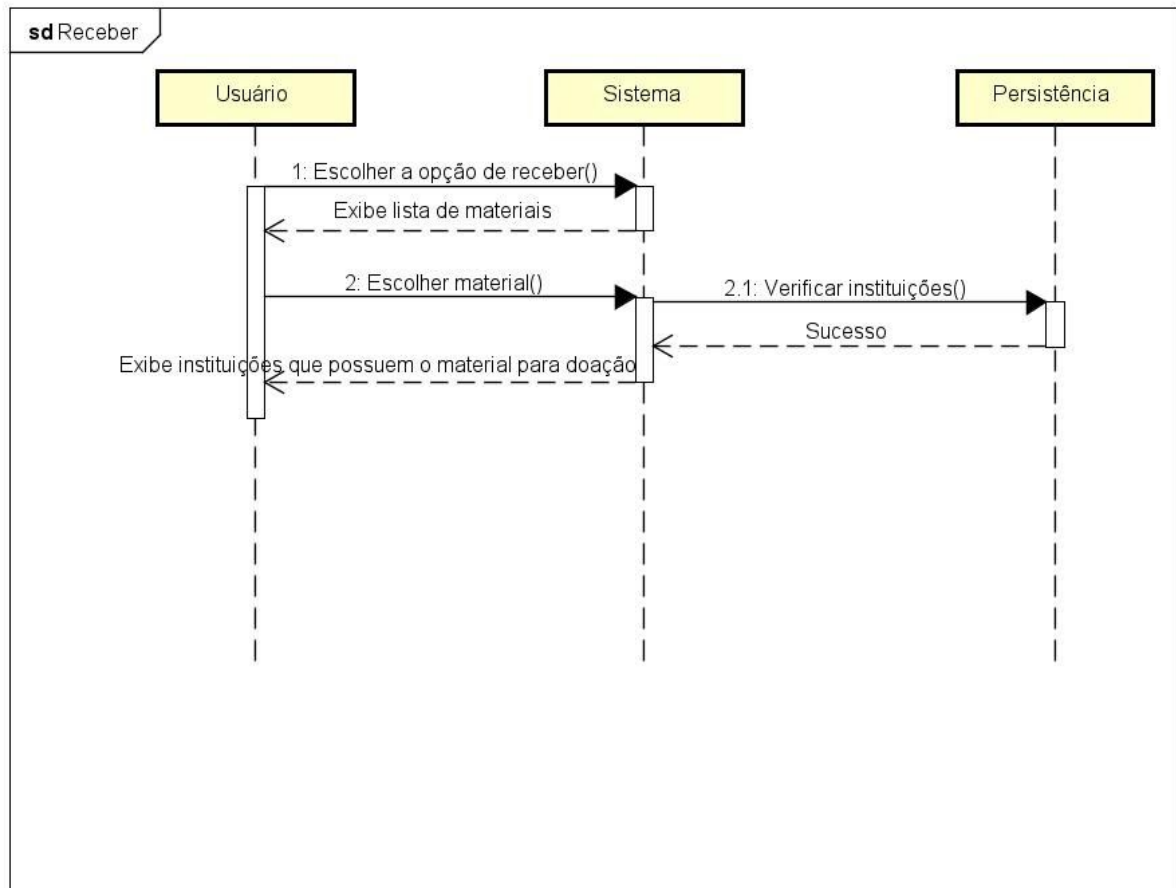
Login de usuário



Doação de materiais



Recebimento de materiais



Telas do sistema



Figura 1: Tela inicial do sistema.

A screenshot of the system's registration page. The background is a dark, starry night sky with silhouettes of mountains and water. In the top left corner, there is a link 'Doar te'. In the top right corner, there are links for 'LOGIN' and a user profile icon. The main heading is 'Registrar' in white text on a purple rectangular button. Below this, there is a prompt 'Preencha as informações abaixo'. The form contains five input fields: 'Nome *', 'E-mail *', 'Senha *', 'CPF/CNPJ *', and 'Tipo *' (which is a dropdown menu). Below the input fields, there is a purple button labeled 'REGISTRAR' and a gray button labeled 'VOLTAR PARA LOGIN'.

Figura 2: Tela de cadastro do sistema.

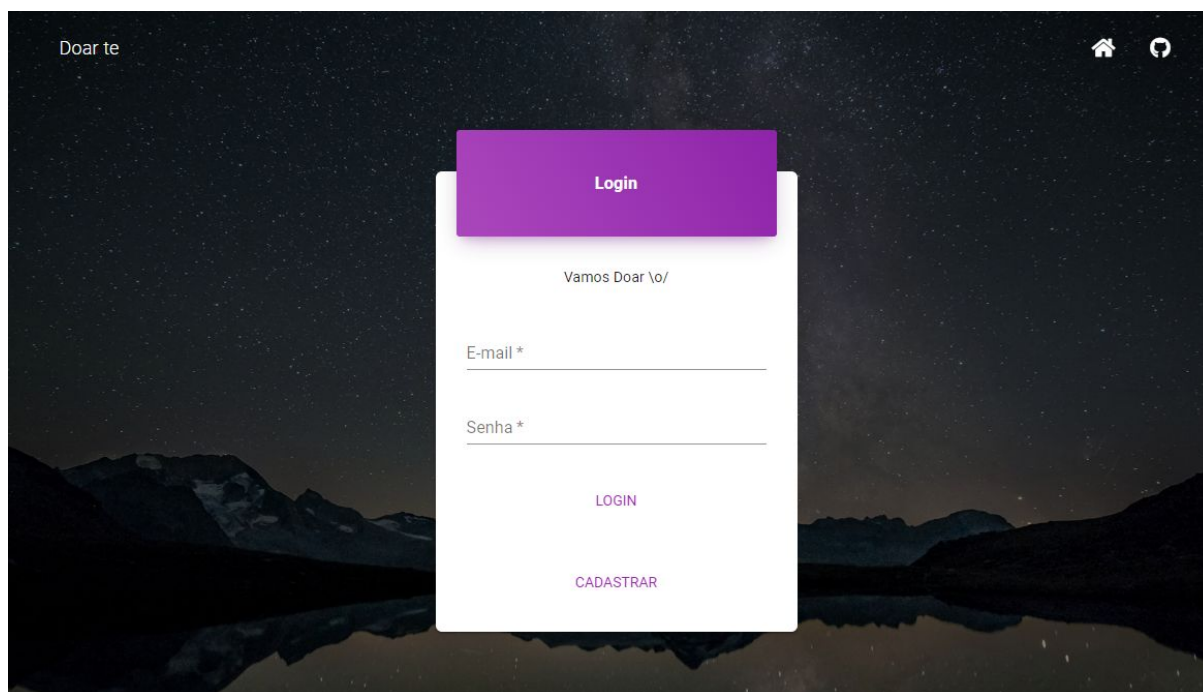


Figura 3: Tela de login do sistema.

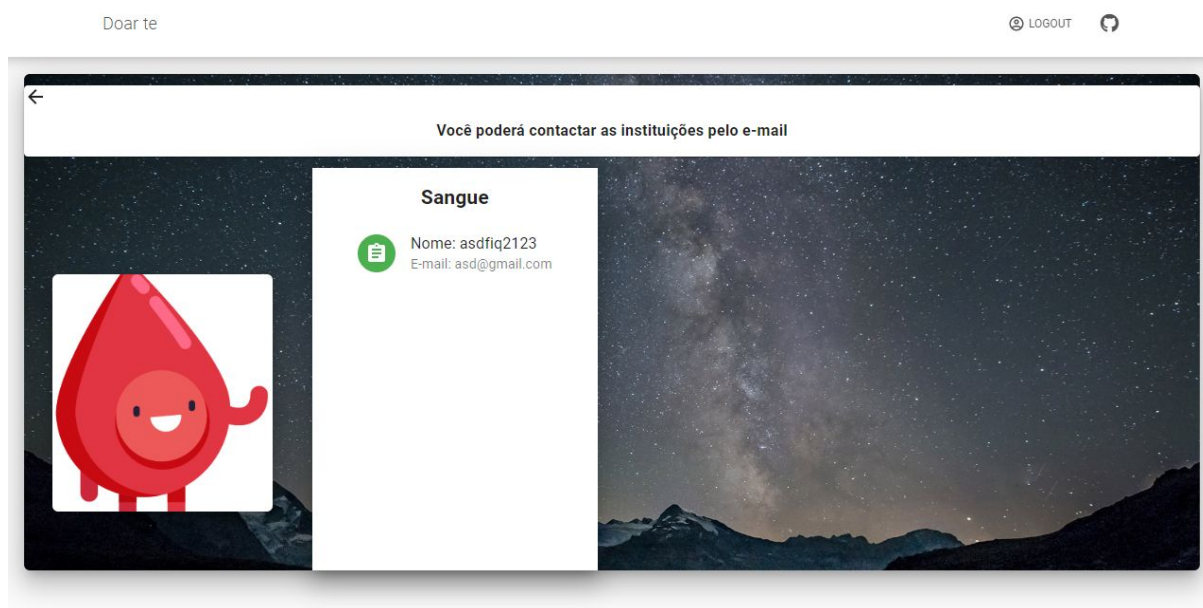


Figura 4: Lista de instituições que possuem o material exibidas no sistema.

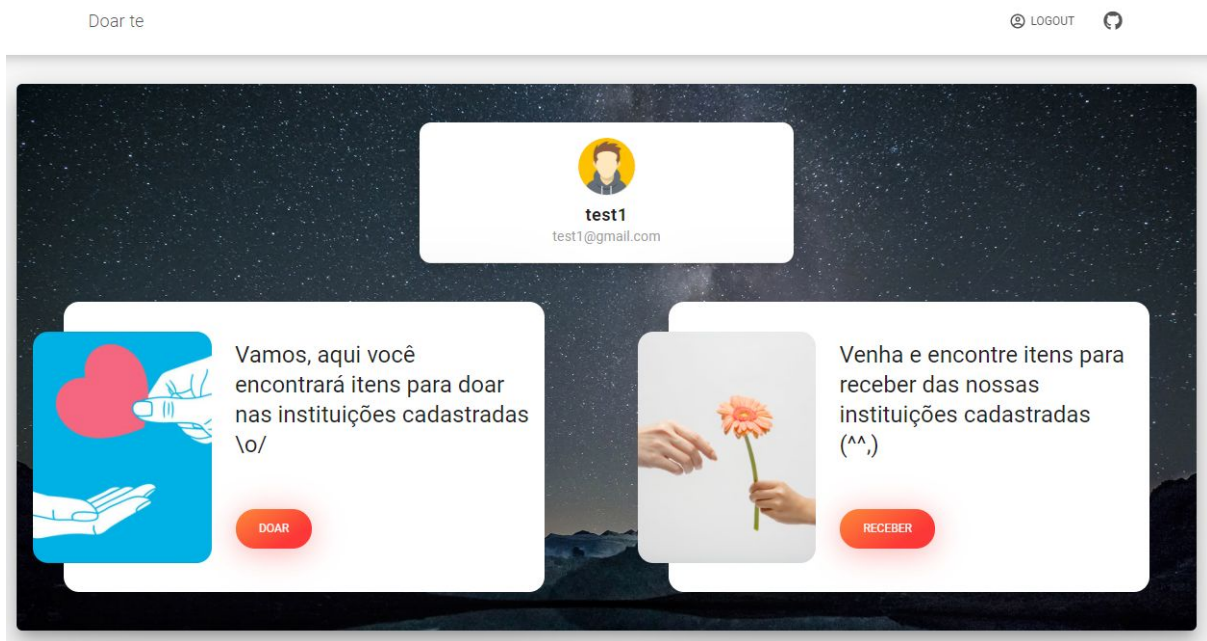


Figura 5: Tela de início após o login no sistema.

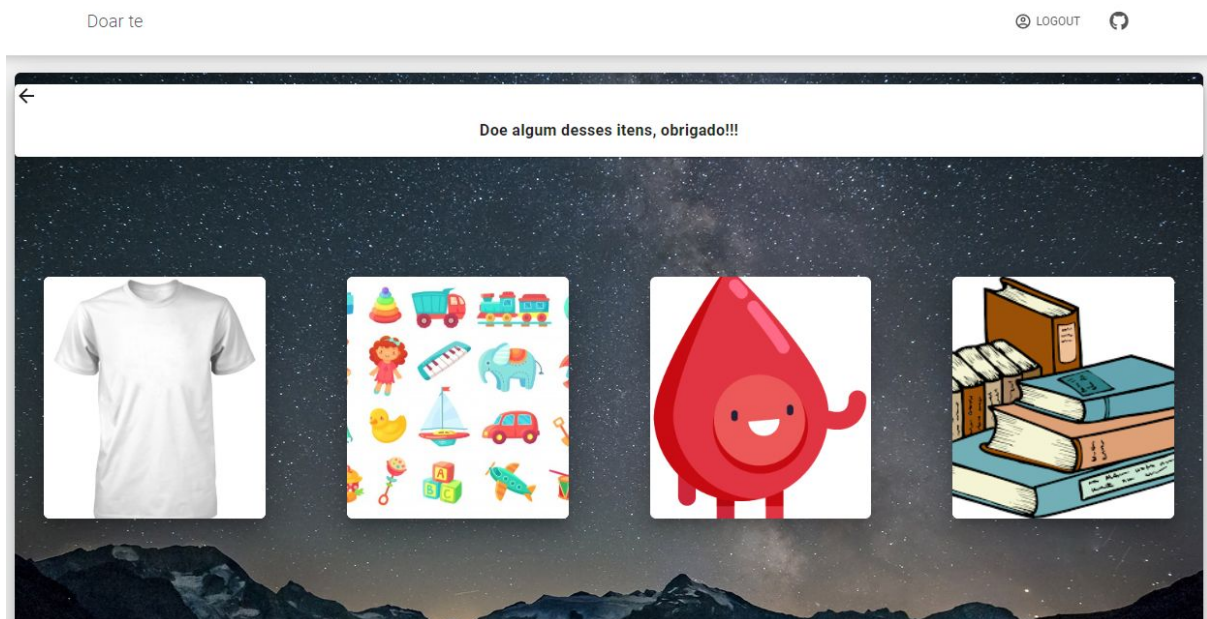


Figura 6: Tela de material de doações do sistema.

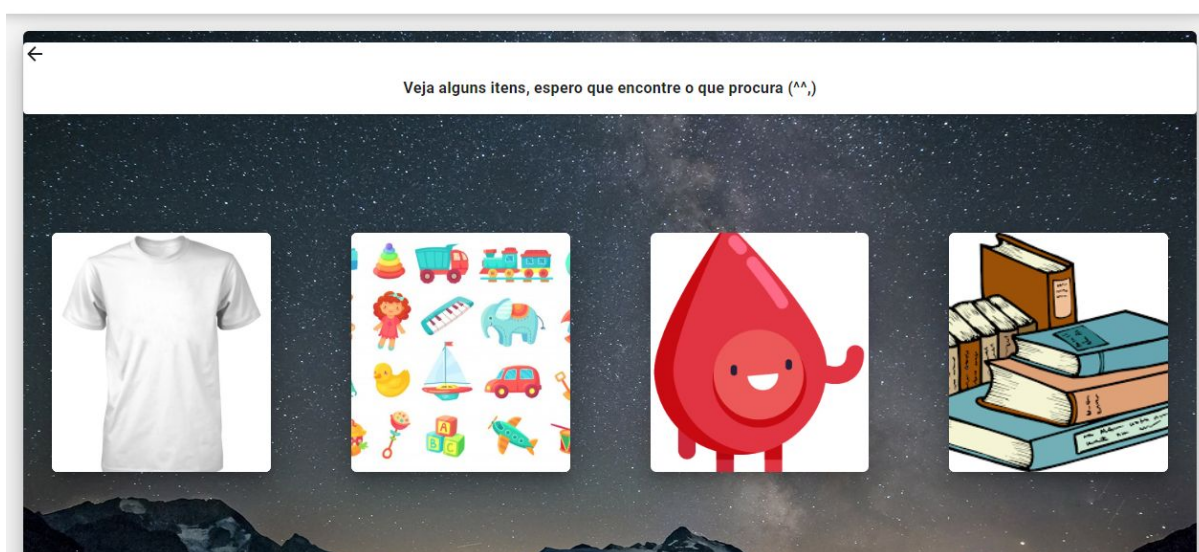


Figura 7: Tela de materiais para recebimento do sistema.