

RELATÓRIO LAB-4

Visualização de interações com a UML

1 Introdução

Dando continuidade ao tema dos pedidos/encomendas de comida, vamos, neste relatório modelar alguns aspetos do comportamento do sistema.

2 Realização dos casos de utilização

2.1 Narrativa do caso de utilização

Caso de Utilização 1.1 : Criar uma conta.

1. Breve descrição

Este caso de utilização descreve o processo de criação de uma conta UberEats por parte do Consumidor.

2. Ator

Consumidor - um indivíduo que possui uma conta na app, que através dela pode fazer encomendas de comida online a Restaurantes parceiros da plataforma que se encontram perto da sua localização.

3. Pré-condições

O Consumidor deverá ter em sua posse:

- Telemóvel compatível com o software;
- A aplicação UberEats no seu telemóvel
- Ligação estável à internet;
- Dados pessoais prontos para o registo;

4. Sequência típica

1. Abrir a aplicação UberEats;
2. Clicar no botão “Continuar”;
3. Clicar no botão “Criar conta”;
4. Introduzir os dados necessários (número de telefone, e-mail, nome e palavra-passe);
5. Confirmar código enviado por mensagem para o número disponibilizado;
6. Clicar no link de confirmação enviado por e-mail para o e-mail disponibilizado;

7. Entrar na conta acabada de criar.

5. Sequência alternativa

5.1. O Consumidor introduz dados pessoais incorretos

O Consumidor no passo 4 da sequência típica poderá introduzir os seus dados incorretamente. Caso isto aconteça, a aplicação deverá:

1. Informar o Consumidor dos dados que estão incorretos (utilizando a interface e a cor vermelha para fazer sobressair os dados introduzidos inválidos);
2. Possibilitar de novo a introdução destes;

(Estes dois passos deverão ser repetidos se o Consumidor voltar a introduzir dados incorretamente.)

5.2. O Consumidor introduz dados pessoais que já se encontram registados

O Consumidor no passo 4 da sequência típica poderá introduzir dados válidos que já estão a ser utilizados por um outro Consumidor. Caso isto aconteça, a aplicação deverá:

1. Informar o Consumidor dos dados, que apesar de válidos, já estão associados a uma conta (utilizando a interface gráfica juntamente com a cor vermelha para fazer sobressair os dados introduzidos inválidos);
2. Possibilitar de novo a introdução destes;

(Estes dois passos deverão ser repetidos se o Consumidor voltar a introduzir dados que já se encontram associados a outra conta.)

5.3. O Consumidor não confirma o número de telemóvel disponibilizado

O Consumidor no passo 5 da sequência típica poderá não confirmar o código enviado por mensagem para o número disponibilizado e código fica inválido para confirmar. Nesta situação:

1. O caso de utilização acaba pelo facto de não ter sido efetuado com sucesso.

5.4. O Consumidor não confirma o endereço de e-mail disponibilizado

O Consumidor no passo 6 da sequência típica poderá não clicar no link enviado por e-mail para o endereço disponibilizado e o link fica inválido para confirmação. Nesta situação:

1. O caso de utilização acaba pelo facto de não ter sido efetuado com sucesso.

6. Pós-condições

O Consumidor deverá ter a sua conta disponível a utilizar;

A base de dados das contas dos Consumidores deverá ser atualizada;

2.2 Diagramas de sequência de sistema

sd CaU_CriarConta

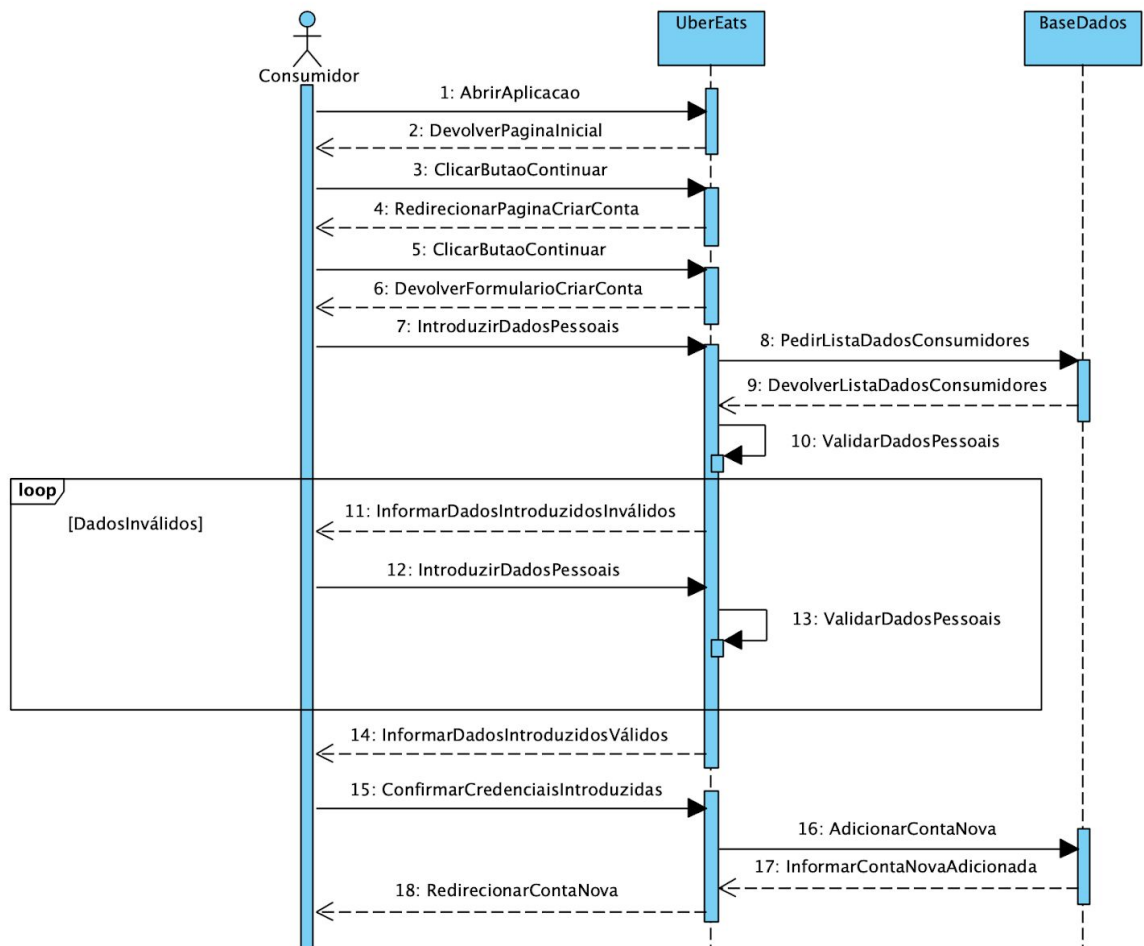


Diagrama de Sequência do Caso de Utilização Criar Conta

2.3 Interação entre objetos (em código)

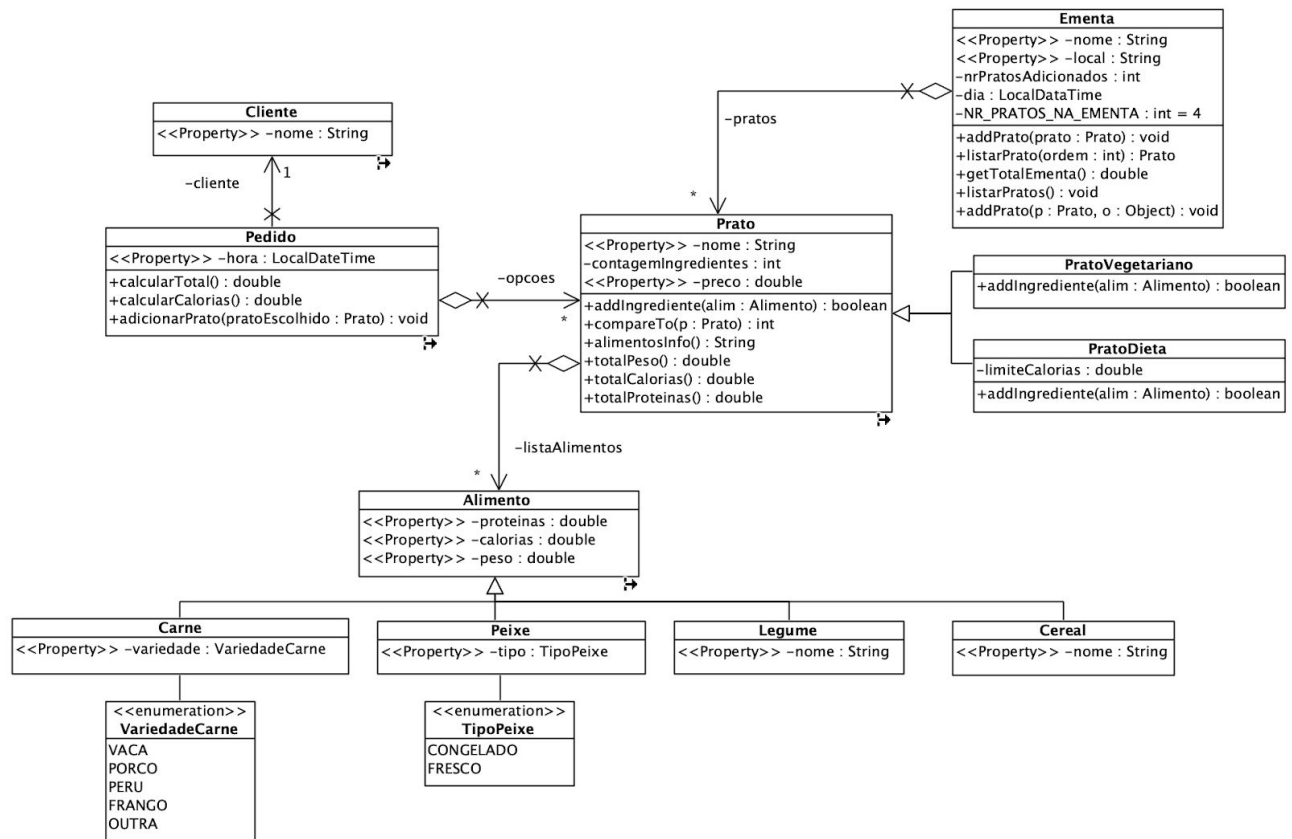


Diagrama de Classes do Código Solução

sd 4.3.3B)

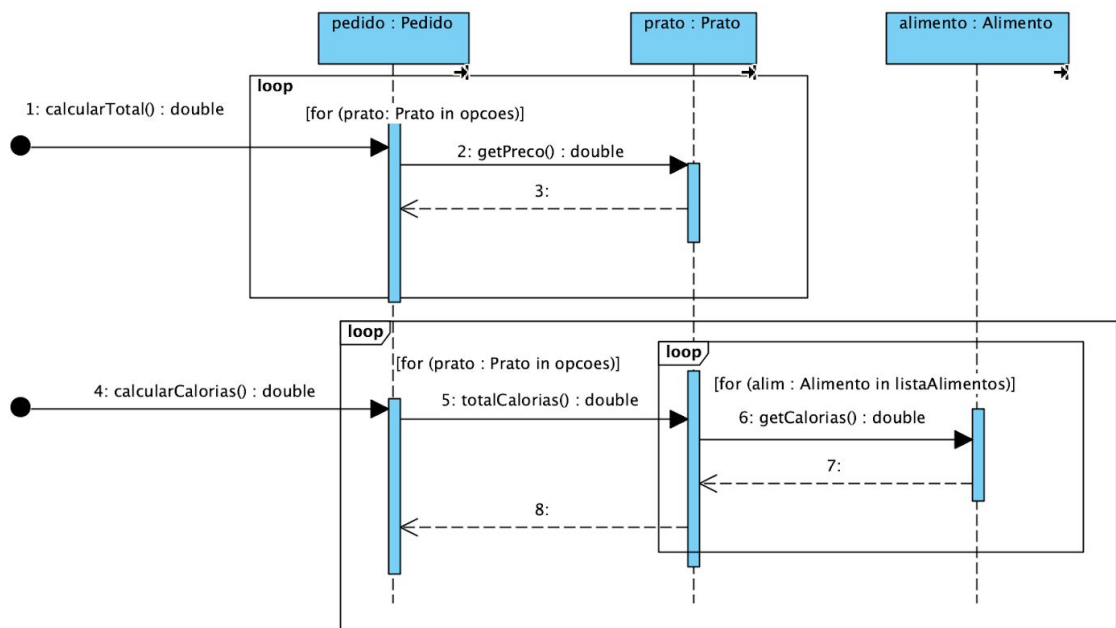
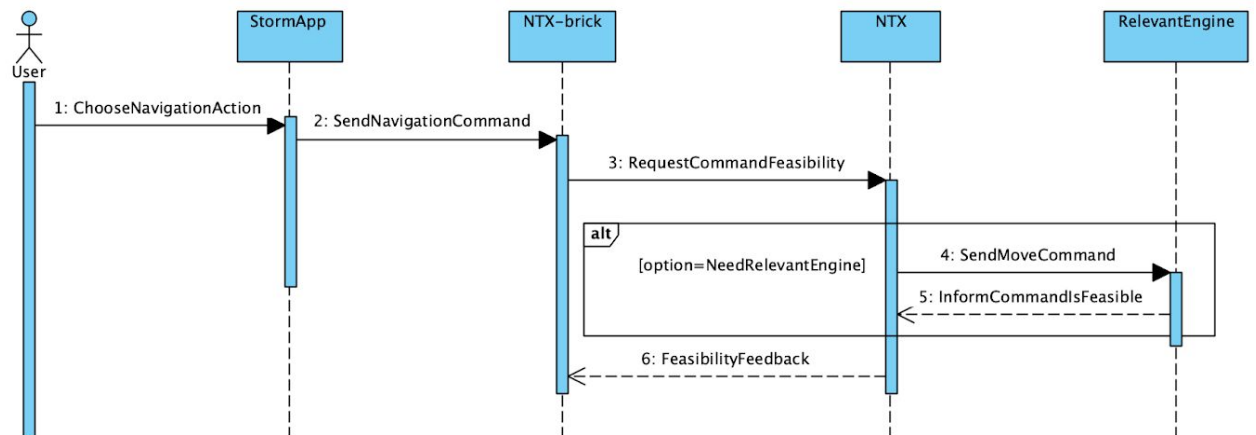


Diagrama de Sequência das funções calcularTotal() e calcularCalorias()

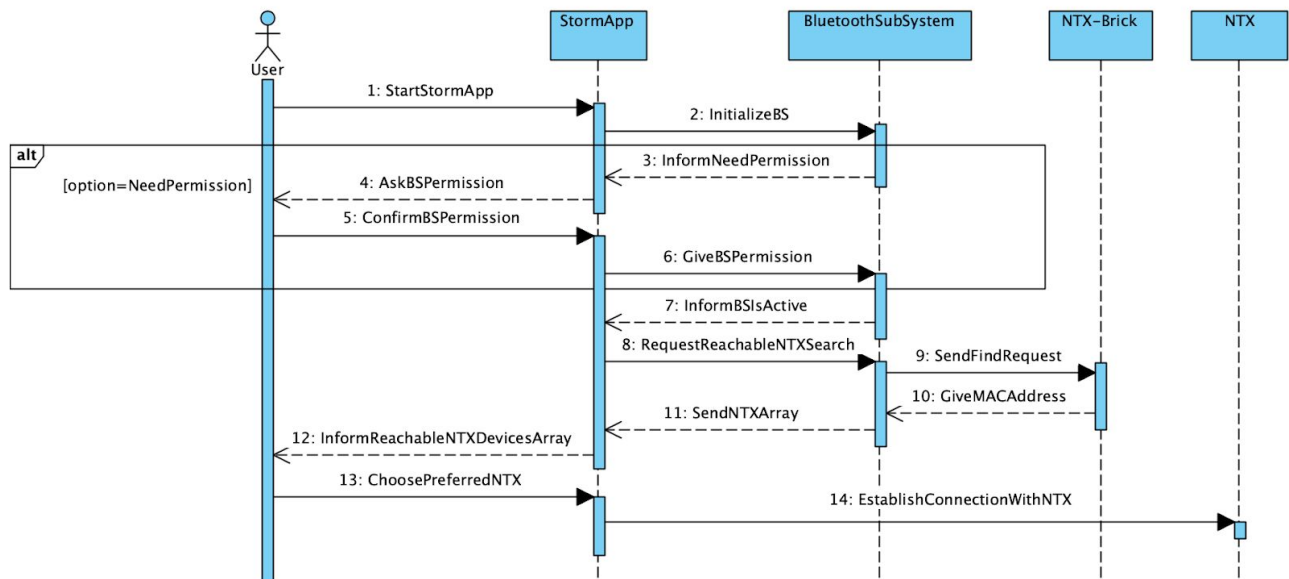
3 Materiais suplementares

sd LegoRobot02



Sequence Diagram Lego Robot Establish Connection with NTX

sd LegoRobot



Sequence Diagram Lego Robot NTX Turn Right Command