

**DOCE ENCONTRO**

**Documento de Especificação de  
Requisitos**

# Índice

<b>1.</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
1.1.	PROPÓSITO DO DOCUMENTO DE REQUISITOS	4
1.2.	PÚBLICO ALVO	4
<b>2.</b>	<b>DESCRIÇÃO GERAL DO PRODUTO</b>	<b>5</b>
2.1.	SITUAÇÃO ATUAL	5
2.2.	OBJETIVOS DO PRODUTO	5
2.3.	BENEFÍCIOS DO PROJETO	5
2.4.	ESCOPO	6
2.5.	ATORES	7
<b>3.</b>	<b>REQUISITOS ESPECÍFICOS</b>	<b>8</b>
3.1.	REQUISITOS FUNCIONAIS	9
3.2.	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	9
3.3.	REGRAS DE NEGÓCIO	10
3.4.	RESTRIÇÕES DE HARDWARE	11
3.5.	RESTRIÇÕES DE SOFTWARE	11
3.6.	RESTRIÇÕES DE AMBIENTE	12
<b>4.</b>	<b>DIAGRAMAS UML</b>	<b>13</b>
4.1.	IDENTIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO	13
4.2.	DIAGRAMA DE CASOS DE USO	13
4.3.	DIAGRAMA DE ATIVIDADES	14
4.4.	DIAGRAMA DE CLASSES	14
4.5.	DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA	14
4.6.	OUTROS DIAGRAMAS	14
<b>5.</b>	<b>APROVAÇÃO</b>	<b>15</b>

## 1. **Introdução**

---

### **1.1. Propósito do Documento de Requisitos**

Nesse documento iremos tratar dos objetivos detalhadamente do projeto, abordando os requisitos funcionais e não funcionais que deverão ser adotados pelo sistema. Esse documento servirá como base para a montagem do nosso protótipo.

### **1.2. Público Alvo**

Este documento se destina aos arquitetos de software, engenheiros de software e testadores, desenvolvedores, etc.

## 2. Descrição Geral do Produto

---

O aplicativo tem como finalidade cativar novos clientes, através das promoções oferecidas por meio dele.

Nosso público alvo são adolescentes e jovens adultos, e pensando em alcançar esse público inovamos para um super app de cupons onde será oferecido várias promoções da loja. Com o sucesso dessa inovação iremos conseguir aumentar nosso lucros e expandir.

### 2.1. Situação Atual

A empresa Doce Encontro atualmente é uma loja física, que em busca de expandir sua clientela quis inovar, e optou por realizar um aplicativo de cupons onde serão disponibilizados promoções e descontos.

O atual modelo de loja física não tem chamado muita a atenção dos clientes que buscam praticidade e eficiência, pois por causa da pressa acabam não encontrando promoções e desistem de comprar ou simplesmente levam qualquer coisa.

Buscando praticidade a empresa teve a ideia de criar um app onde os cliente consigam ver promoções e descontos. Esse projeto visa especificamente facilitar a forma com que os clientes escolhem os produtos da loja.

### 2.2. Objetivos do Produto

A empresa Doce Encontro solicitou à Empresa Aluno Ltda o desenvolvimento do projeto do Sistema de Cupons. Tal sistema envolverá diversas áreas de negócio da empresa e envolve o tratamento de funcionalidades que vão desde o registro dos clientes até a validação do cupom.

- Melhorar a visualização dos produtos
- Cativar o cliente
- Ter uma interface simples e objetiva
- Alavancar as vendas da loja

### 2.3. Benefícios do Projeto

Como nosso objetivo é atrair novos clientes, e fidelizar os antigos, nosso app consta com as seguintes características:

- Inovação
- Facilidade
- Economia
- tecnologia atualizada

## 2.4. Escopo

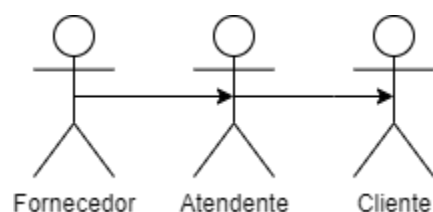
Este projeto trata-se da criação de um aplicativo, utilizando-se o ciclo completo de desenvolvimento de sistema

O escopo do futuro sistema envolve as seguintes macro-funcionalidades:

Nº	Módulo	Descrição
1	Cadastro e login	Cadastro e login dos usuários para acesso ao app.
2	Consulta aos cupons	O sistema permitirá o cliente navegar entre os cupons existentes.
3	Resgate de cupom	Efetua o resgate do cupom através do QR code
4	Adicionar o cupom	Os funcionários terão acesso para adicionar e retirar os cupom do app

## 2.5. Atores

Nº	Ator	Definição e Privilégio de Acesso e Segurança
1	Atendente	Funcionários da loja que irá validar o cupom
2	Fornecedor	Colocará os produtos/cupons no app
3	Cliente	Terá acesso ao cupons para escolher o que preferir



### 3. Requisitos Específicos

Nessa área informaremos os requisitos funcionais e não funcionais do nosso projeto. Através deste mostrar as funções que precisaram ser atingidas para que o nosso objetivo seja alcançado.

Requisito são as funções, recursos e restrições que precisam ser atendidos pelo produto final de um projeto.

#### 3.1. Requisitos Funcionais

ID	Descrição
RF 01	Cadastro do usuário: O aplicativo deve permitir que os usuários se cadastrem, criando perfis com informações pessoais.
RF 02	Visualização do cupom: O usuário pode ver os cupons disponíveis, incluindo detalhes como descontos, produtos elegíveis e validade.
RF 03	Resgate de cupom: O cliente deve ser capaz de resgatar o cupom no balcão da lanchonete, apresentando o código ou QR code.
RF 04	Notificação: O aplicativo deve enviar notificações para o usuário sobre novos cupons e atualizações.

#### 3.2. Requisitos Não Funcionais

ID	Descrição	Categoria
RNF 1	O aplicativo deve garantir a segurança dos dados dos usuários e das transações de cupons.	Segurança
RNF 2	O tempo de carregamento do aplicativo e a velocidade de resgate de cupons devem ser rápidos.	Desempenho
RNF 3	O aplicativo deve funcionar em diferentes dispositivos (IOS, ANDROID) e tamanhos de tela.	Compatibilidade
RNF 4	A interface deve ser intuitiva e fácil de usar, mesmo para usuários não familiarizados com a tecnologia	Usabilidade
RNF 5	O aplicativo deve estar disponível 24 horas por dia para que possa ser resgatado a qualquer momento.	Disponibilidade

### 3.3. Regras de Negócio

ID	Nome	Descrição
RN 1	Validade do cupom	Utilização do cupom apenas no prazo descrito na descrição do mesmo.
RN 2	Cadastro	Para utilização dos cupons o cliente deve realizar o cadastro.
RN 3	Senhas	Para realização da senha do app, por motivos de segurança devem ter um caractere, letra maiúscula e minúscula.
RN 4	Código e QR code	Para a validação do cupom o cliente deverá apresentar o código ou o QR code que estará localizado juntamente com o cupom selecionado.
RN 5	Exibição de cupom	Para a exibição do cupom no app é obrigatório que haja um responsável pelas promoções e descontos.

### 3.4. Restrições de Hardware

<Comentários: descreva nas próximas seções alguma restrição quanto ao uso de um determinado software, alguma exigência específica quanto ao Hardware ou ao ambiente tecnológico ou físico (se aplicável)>

Nº	Descrição
1	

### 3.5. Restrições de Software

*Exemplo:*

Nº	Descrição
1	<i>Será permitida a utilização somente de ferramentas Microsoft</i>
2	...

### 3.6. Restrições de Ambiente

*Exemplo:*

Nº	Descrição
1	<i>Exemplo: o acesso à sala onde se encontrará o servidor deste sistema terá acesso controlado por leitor de digitais</i>
2	...

### 3.7. Lista de Riscos

*Exemplo:*

Nº	Descrição	Mitigação
1	<i>Falta de conhecimento na tecnologia XXX pode comprometer a implementação da função ABC do sistema</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Solicitar material de apoio ao professor da disciplina ddddd</i></li><li>• <i>.....</i></li></ul>



## 4. Diagramas UML

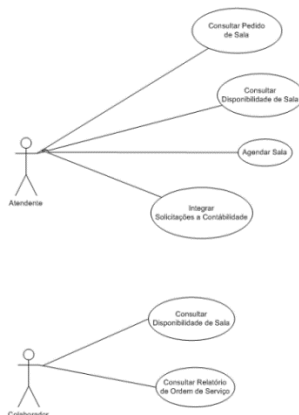
### 4.1. Identificação dos Casos de Uso

Exemplo:

ID	Caso de Uso	Descrição do Objetivo do Caso de Uso
UC1	Consultar Pedido de Sala	Permite consultar os pedidos de sala solicitados.
UC2	Consultar Disponibilidade da Sala	Permite consultar a disponibilidade da sala conforme pedido solicitado.
UC3	Agendar de Sala	Permite confirmar a reserva da sala
UC4	Integração contábil	Permite integrar os custos das solicitações à contabilidade, repassando-os os respectivos projetos.
...	...	...

### 4.2. Diagrama de Casos de Uso

Exemplo:



**4.3. Diagrama de Atividades**

**4.4. Diagrama de Classes**

**4.5. Diagrama de Objetos**

**4.6. Diagrama de Sequência**

**4.7. Diagrama de Estados**

## 5. **Aprovação**

### **Aprovadores**

Emilly	Gerente de Projeto
Arthur	Engenheira de Qualidade e Processo
Eduardo	Analista de Sistemas
Matheus	Arquiteto de Software
Otávio	CEO– Empresa Doce Encontro