**8.DETALHES DE INTERFACE DO SISTEMA**

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.1.1 – Página Inicial |

* 1. Para entrar no sistema mania de jogos, o ator deve informar seu usuário e senha.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.1.2 – Recuperação de senha |

**1.2)** Ao clicar no link “Esqueceu senha?” na figura 8.1.1, o usuário irá para a página da figura 8.1.2.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.1 - Home |

**2.1)** Se o usuário for um gerente, então ele, ao clicar em entrar na página da figura 8.1.1, será direcionado para a página da figura 8.2.1. O que estiver escrito em azul e sublinhado são links. As fotos que não possuem um link a sua direita são links. Na parte superior do site, existe um menu. Ao passar o mouse nas opções jogos, funcionários e clientes desse menu, irá aparecer mais opções mais específicas para ele realizar, que são as que estão do lado direito da imagem de cada um deles. Por exemplo, ao passar o mouse em jogos no menu, irá aparecer a opção consultar e adicionar logo embaixo.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.2 - Perfil |

**2.2)** Ao selecionar perfil na página da figura 8.2.1, o gerente irá ser direcionado para essa página na qual ele pode alterar as suas informações.

|  |
| --- |
| C:\Users\Guilherme\Dropbox\APS\paginas\Consultar Jogos.png |
| Figura 8.2.3 – Consulta de Jogos |

**2.3)** Ao clicar em consultar na parte de jogos na página da figura 8.2.1, o gerente irá ser direcionado para essa página. O gerente pode procurar os jogos por nome, por tipo. Ele também poderá escolher qual console ele irá procurar. Ao clicar na lixeira, o gerente irá deletar o jogo do sistema.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.4 – Alteração de Jogos |

**2.4)** Ao clicar no nome do jogo na página da figura 8.2.3, o gerente irá para essa página. Nessa página, ele poderá alterar as informações do jogo, deletar o jogo, adicionar exemplares do jogo, consultar exemplares do jogo para verificar sua disponibilidade e também poderá deletar exemplares do jogo.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.5 – Adição de jogos |

**2.5)** Ao clicar em Adicionar Jogo na página da figura 8.2.1, o gerente irá ser direcionado para essa página. Nela ele terá que colocar as informações do jogo. O gerente também tem a opção de adicionar vários exemplares do jogo.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.6 – Edição de Consoles |

**2.6)** Ao clicar na figura do console na página da figura 8.2.1, o gerente irá para essa página. Nela, ele poderá adicionar o console e também poderá deletar o console clicando na lixeira.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.7 – Busca de Cliente |

**2.7)** Ao clicar em Consultar Cliente na página da figura 8.2.1, o gerente irá ser direcionado para essa página. O gerente poderá procurar o cliente por nome ou por CPF. Ao clicar na lixeira, o gerente poderá excluir o cliente.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.8 – Alteração de Cliente |

**2.8)** Ao clicar no nome do cliente na página da figura 8.2.7, o gerente será direcionado para essa página. O gerente poderá modificar as informações do cliente e só consiguirá deletá-lo se o mesmo não estiver em dívida. O botão deletar fica invisível quando o cliente está em dívida.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.9 – Criação de Cliente |

**2.9)** Ao clicar em Adicionar Cliente na página da figura 8.2.1, o gerente irá ser direcionado para essa página. Nela, o gerente irá colocar as informações do cliente para depois adicioná-lo ao sistema.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.10 – Busca do Funcionário |

**2.10)** Ao clicar em Consultar Funcionário na página da figura 8.2.1, o gerente irá ser direcionado para essa página. O gerente poderá procurar o funcionário por nome ou por CPF. Ao clicar na lixeira, o gerente poderá excluir o funcionário.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.11 – Criação de Funcionário |

**2.11)** Ao clicar em Adicionar Funcionário na página da figura 8.2.1, o gerente irá ser direcionado para essa página. Nela, o gerente irá colocar as informações do funcionário para depois adicioná-lo ao sistema.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.12 – Alteração de Vendedor |

**2.12)** Ao clicar no nome do funcionário na página da figura 8.2.10, o gerente será direcionado para essa página. O gerente poderá modificar e deletar as informações do funcionário.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.2.13 – Geração de Relatório |

**2.13)** Ao clicar na figura do relatório na página da figura 8.2.1, o gerente irá para essa página. Nela, ele poderá gerar relatório de lucros entre as datas marcadas e gerar relatórios de todos os devedores.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.1 - Home |

**3.1)** Se o usuário for um atendente, então ele, ao clicar em entrar na página da figura 8.1.1, será direcionado para a página da figura 8.3.1. O que estiver escrito em azul e sublinhado são links. As fotos que não possuem um link a sua direita são links. Na parte superior do site, existe um menu. Ao passar o mouse nas opções reserva, jogos e clientes desse menu, irá aparecer mais opções mais específicas para ele realizar, que são as que estão do lado direito da imagem de cada um deles. Por exemplo, ao passar o mouse em jogos no menu, irá aparecer a opção consultar, alugar e devolver logo embaixo.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.2 - Perfil |

**3.2)** Ao selecionar perfil na página da figura 8.3.1, o funcionário irá ser direcionado para essa página na qual ele pode alterar as suas informações.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.3 - Consulta de Jogos |

**3.3)** Ao clicar em consultar na parte de jogos na página da figura 8.3.1, o funcionário irá ser direcionado para essa página. O funcionário pode procurar os jogos por nome, por tipo. Ele também poderá escolher qual console ele irá procurar.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.4 – Reserva de Jogos |

**3.4)** Ao clicar em reservar na página da figura 8.3.1, o funcionário irá ser direcionado para essa página. O funcionário pode procurar o cliente por nome ou por CPF, além de poder adicionar vários jogos para a reserva. O cliente terá a opção de ser notificado via email quando o exemplar estiver disponível.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.5 – Cancelação de Reserva |

**3.5)** Ao clicar em cancelar reserva na página da figura 8.3.1, o funcionário irá ser direcionado para essa página. O funcionário pode procurar o cliente por nome ou por CPF, além de poder remover vários jogos da reserva. O funcionário pode também remover todos os jogos da reserva.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.6 – Devolução de Jogos |

**3.6)** Ao clicar em devolver na página da figura 8.3.1, o funcionário irá ser direcionado para essa página. O funcionário pode procurar o cliente por nome ou por CPF. O sistema irá informar o valor do aluguel, o valor da multa e o valor total cobrado (valor da multa + valor do aluguel). O funcionário deverá escrever o valor pago pelo cliente. Ao clicar devolver, o sistema efetua a devolução e a página é direcionada para o home.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.7 – Consulta de Cliente |

**3.7)** Ao clicar em Consultar Cliente na página da figura 8.3.1, o funcionário irá ser direcionado para essa página. O funcionário poderá procurar o cliente por nome ou por CPF. Ao clicar na lixeira, o funcionário poderá excluir o cliente.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.8 – Informação do Cliente |

**3.8)** Ao clicar na lupa do lado direito do nome na página da figura 8.3.7. O funcionário poderá acessar o valor da dívida do cliente, os jogos já alugados pelo mesmo. Se o cliente estiver endividado, o mesmo terá a opção de pagar toda sua dívida.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.9 – Criação de Cliente |

**3.9)** Ao clicar em Adicionar Cliente na página da figura 8.3.1, o funcionário irá ser direcionado para essa página. Nela, o atendente irá colocar as informações do cliente para depois adicioná-lo ao sistema.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.10 – Alteração de Cliente |

**3.10)** Ao clicar no ícone de alterar cliente na página da figura 8.3.7, o funcionário será direcionado para essa página. O atendente poderá modificar as informações do cliente e só consiguirá deletá-lo se o mesmo não estiver em dívida. O botão deletar fica invisível quando o cliente está em dívida.

|  |
| --- |
|  |
| Figura 8.3.11 – Alugar jogo |

**3.11)** Ao clicar em Alugar Jogo na página da figura 8.3.1, o atendente irá ser direcionado para essa página. O atendente irá procurar o cliente por nome ou por CPF, irá escolher a data para devolução do jogo e o sistema informará o valor cobrado caso o cliente não entregue o produto com multa. Caso não exista nenhum exemplar do jogo, o jogo não será exibido nas opções de locação. O cliente pode escolher o jogo entre os exemplares disponíveis. Se o cliente não estiver endividado, o botão quitar dívida ficará invisível; caso contrário, o botão pagar antes e pagar depois ficam invisíveis e o botão quitar dívida fica visível. O atendente tem a opção que o sistema gere a nota fiscal.