

SISTEMA WEB - FATEC FOOD

Eletiva Linguagem de Programação IV
4ºTermo noturno

Anderson Marques da Silva – RA:1570482123039 – E-mail: anderson.silva355@fatec.sp.gov.br
Brendon Gustavo Feitosa – RA: 1570482123017 – E-mail: brendonfeitosa@hotmail.com
Evelin Mariana da Silva – RA: 1570482123012 – E-mail: evelinmariana1@hotmail.com
Suzana Conceição Sousa – RA: 1570482123018 – E-mail: suzana.sousa@fatec.sp.gov.br

AVALIAÇÃO INDIVIDUAL DO GRUPO

Anderson Marques da Silva – 100%
Brendon Gustavo Feitosa – 100%
Evelin Mariana da Silva – 100%
Suzana Conceição de Sousa – 100%

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
1.1 OBJETIVO	4
1.2 ESCOPO.....	4
1.3 VISÃO GERAL	4
2. DESCRIÇÃO GERAL DO PRODUTO.....	4
2.1 ESTUDO DE VIABILIDADE	4
2.2 ESTUDO DE VIABILIDADE	4
2.3 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS.....	5
2.3.1 Regras de Negócio	5
2.3.2 Requisitos	5
2.4 FUNÇÕES DO PRODUTO	6
2.4.1 Funções Fundamentais	6
2.4.2 Funções Básicas.....	6
2.4.3 Funções de Saída.....	7
2.5 CARACTERÍSTICAS DO USUÁRIO.....	7
2.6 LIMITES, DEPENDÊNCIAS E SUPOSIÇÕES.....	7
2.7 REQUISITOS ADIADOS	8
3. REQUISITOS ESPECÍFICOS	8
3.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO.....	8
3.2 CASOS DE USOS FUNDAMENTAIS	8
3.2 Efetuar Compra	8
3.2.2 Enviar mensagem.....	9
3.2.3 Efetuar cancelamento.....	9
4. ESTRUTURA BANCO DE DADOS	10
5. FLUXOGRAMA DE PROCESSOS	10
6. STAKEHOLDERS.....	10
7. TELA INICIAL	11

1. INTRODUÇÃO

1.1 OBJETIVO

Este manual tem como objetivo inteirar sobre o desenvolvimento do software, tendo como finalidade documentar os requisitos específicos e delimitar o contexto de um sistema.

1.2 ESCOPO

O principal objetivo é proporcionar uma experiência única ao visualizar nossa página, tanto para a empresa quanto para o cliente final, que terá acesso aos menus (cardápio), à história da empresa, informações como endereço, telefone, horário de atendimento, opções de compras e pagamentos.

O estabelecimento preencherá formulários para cadastrar suas histórias, menus, produtos, preços e informações básicas e comerciais importantes. Além disso, ao estar presente no ambiente web, o estabelecimento terá sua promoção facilitada e poderá ser facilmente encontrado. O cliente também se beneficia, já que terá total comodidade, agilidade e praticidade ao acessar o site. O site como um todo prioriza a usabilidade, funcionalidade, eficiência, confiabilidade, manutenibilidade, portabilidade, uniformidade, implementabilidade, manipulabilidade e diferenciação.

1.3 VISÃO GERAL

Este documento está dividido em 2 capítulos. O primeiro capítulo apresenta uma introdução. O segundo capítulo apresenta uma descrição geral do software. No terceiro capítulo são abordados os requisitos específicos do sistema.

2. DESCRIÇÃO GERAL DO PRODUTO

2.1 ESTUDO DE VIABILIDADE

Serão utilizadas várias tecnologias para desenvolver nosso produto, incluindo PHP, HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript e MySQL. Para a validação e processamento de formulários, usamos PHP. O frontend da nossa página é composto por HTML, CSS e Bootstrap, que são responsáveis por tornar as páginas visualmente atraentes e responsivas. Além disso, JavaScript é usado para fornecer interatividade para o usuário e para armazenar, gerenciar e acessar os dados da página, utilizamos o MySQL, um sistema de gerenciamento de banco de dados relacionais.

2.2 ESTUDO DE VIABILIDADE

Interfaces de Usuário: O sistema deve ter uma tela amigável e intuitiva. Haverá 2 tipos de usuários, o usuário final que é o consumidor e os administradores dos estabelecimentos.

Interfaces de Hardware: O sistema deve utilizar smartphones, tablets e computadores.

Interfaces de Sistema: O sistema deve se comunicar com sistemas de pagamento online (TEF), e ter acesso ao banco de dados em tempo real,

também deve se comunicar com sistemas governamentais para validar se o número de CPF/CNPJ cadastrado é válido e conseguir evitar fraudes.

Interfaces de Comunicação: O sistema deve enviar ao cliente SMS, e-mail e mensagens através do próprio aplicativo, o conteúdo destas mensagens podem ser promoções, confirmações das compras e resposta a respeito de algum chamado aberto pelo usuário.

2.3 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

2.3.1 Regras de Negócio

Cód.	Título	Descrição
RN01	Cadastro produtos	Os produtos são cadastrados para controle de vendas
RN02	Cadastro cliente	Clientes são cadastrados para ter acesso para navegar livremente.
RN04	Pagamentos	A empresa aceita pagamentos em espécie, cartão de débito, crédito e PIX, não são aceitos pagamentos por meio de cheques e parcelamentos de qualquer forma.
RN05	Gestão de vendas	A empresa deve ter controle e acesso aos meios de pagamentos para validação do fechamento diário e mensal.
RN06	Cupom	A empresa deve fornecer cupom da compra e comprovante de pagamento

2.3.2 Requisitos

2.3.2.1 Requisitos Funcionais

Cód.	Descrição	Ordem	Prioridade	Referências
RF01	O sistema deve cadastrar os produtos da empresa, inserindo descrição do produto e preço.	Entrada	Essencial	RN01
RF02	O sistema deve cadastrar os clientes, informações como: nome, documentos pessoais, telefone, endereço e e-mail.	Entrada	Essencial	RN03
RF03	O sistema deve cadastrar os dados da empresa informações da última vendas.	Entrada	Desejável	RN02
RF04e	O sistema deve realizar a venda do produto, ser capaz de inserir pedidos, quantidades, calcular valores e realizar descontos ou acréscimo do frente valor único.	Processamento	Essencial	RN01
RF05e	O sistema deve realizar a atualização de cardápios, notificar sobre novos itens adicionados no cardápio.	Processamento	Essencial	RN01
RF08e	O sistema deve emitir cupom e comprovante de pagamento	Saída	Essencial	RN06

2.3.2.2 Requisitos Inversos

Cód.	Descrição	Referências
RI01	O sistema não deve aceitar pagamentos por meio de cheques	RN04
RI02	O sistema não deve parcelar compras	RN04

2.3.2.3 Requisitos Não Funcionais

Cód.	Descrição	Prioridade	Referências
RNF01	O sistema deve ser de fácil manuseio	Essencial	
RNF02	O sistema deve ter um tempo de reposta rápido	Desejável	
RNF03	O sistema deve ter um 'front-end' agradável e intuitiva	Desejável	
RNF04	O sistema deve ser seguro	Importante	

2.3.2.4 Requisitos de Interface Externa

Cód.	Descrição	Prioridade	Referências
RIE01(u)	O sistema deve ter uma interface agradável	Desejável	
RIE02(h)	O sistema deve conter uma home com total navegabilidade.	Importante	RF08
RIE03(s)	O sistema deve se comunicar com sistemas de pagamentos online	Essencial	RF08
RIE04(c)	O sistema deve se comunicar com clientes por meio de e-mails e mensagens de texto (WhatsApp). Exemplo: novidades	Desejável	RF02

2.4 FUNÇÕES DO PRODUTO

2.4.1 Funções Fundamentais

F_F01: Efetuar compras: Esta função deve permitir ao usuário final escolher os produtos desejados no site, adicioná-los ao seu carrinho de compras e finalizar a compra, escolhendo um modo de pagamento e realizá-lo. **Dados de entrada:** produtos adicionados ao carrinho e dados de pagamento.

F_F02: Enviar mensagem: Esta função deve permitir que o comprador entre em contato com o estabelecimento e tire dúvidas relativas à sua compra ou produtos em geral. **Dados de entrada:** motivo do contato.

F_F03: Efetuar cancelamento: Esta função permite cancelar uma compra. **Dados de entrada:** nota fiscal, motivo do cancelamento. **Dados de saída:** venda cancelada, pagamento estornado.

2.4.2 Funções Básicas

F_B01: Criar conta: Esta funcionalidade deve permitir com que o usuário final crie seu próprio cadastro, inserindo os dados que lhe forem solicitados. **Dados de entrada:** número do CPF (permitir apenas uma conta por CPF), RG, data de

nascimento, nome completo, endereço, telefone, e-mail, estado civil. **Dados de saída:** Cadastro realizado com sucesso, Cadastro não realizado, verifique os dados e tente novamente, Cadastro não realizado, CPF encontrasse no banco de dados do sistema.

F_B02: Gerenciamento de produtos: Esta funcionalidade permite que o funcionário do estabelecimento com o perfil administrador possa cadastrar, alterar, excluir, consultar e informar a quantidade em estoque. **Dados de entrada:** nome do produto, descrição, código, preço de venda, categoria, quantidade em estoque, foto do produto, e a marca do produto.

F_B03: Gerenciamento de pagamento: Está função define os meios de pagamentos aceitos pela confeitaria, como: dinheiro, PIX e cartão (débito e crédito), pagamentos feitos por cartão podem incluir, consultar, alterar e excluir tarifas e bandeiras aceitas. **Regra de Negócio:** Pagamentos por meio de cheques não são aceitos. **Dados de entrada:** meio de pagamento.

F_B04: Gerenciamento de estorno: Está função permite o estorno de compras canceladas. **Dados de entrada:** Nota fiscal. **Dados de saída:** Pagamento estornado, estoque atualizado.

2.4.3 Funções de Saída

F_S01: Visualização de recebíveis: Esta funcionalidade deve permitir com que os funcionários do estabelecimento com perfil de acesso administrador possam gerar relatórios referentes a quantidade de vendas. **Dados de saída:** Relatórios em PDF, Excel e para serem visualizados na tela.

F_S02: Visualização de compras: Esta funcionalidade deve permitir com que o cliente possa conferir todas as suas compras em um determinado período de tempo. **Dados de entrada:** data inicial para o período pesquisado, data final para o período pesquisado. **Dados de saída:** Informações do período pesquisado para visualização na tela do dispositivo.

F_S03: Emissão de nota fiscal - Descrição dos produtos comprados. **Dados de entrada:** Data e hora, meio de pagamento, produtos, quantidades e dados do comércio parceiro.

2.5 CARACTERÍSTICAS DO USUÁRIO

O sistema conta com dois tipos de usuários:

- 1- Usuário ADM deverá ter um conhecimento técnico médio-avançado para realizar a manutenção dos produtos, preços e promoções do site.
- 2- O usuário final necessita de conhecimento básico de web para navegar pelo sistema.

2.6 LIMITES, DEPENDÊNCIAS E SUPOSIÇÕES

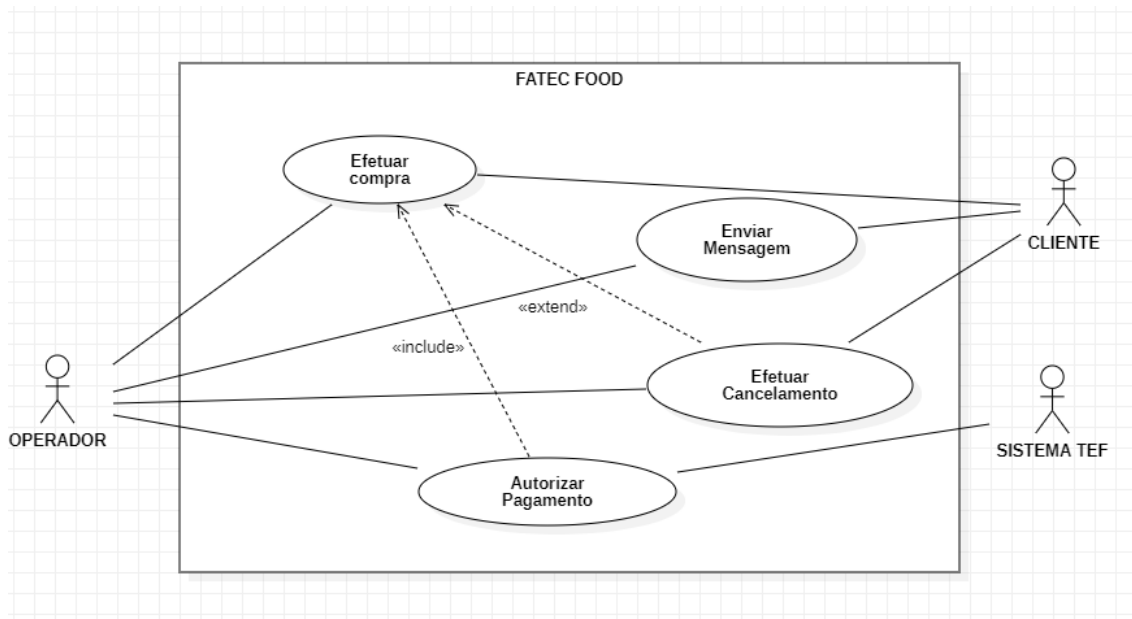
O sistema web será dependente de dados móveis ou Wi-Fi, ou seja, precisa de acesso à internet. Segurança o produto deverá restringir o acesso através de senhas individuais para cada usuário. Expansibilidade o produto deve ser desenvolvido levando-se em consideração que poderá ser expandido

2.7 REQUISITOS ADIADOS

Não temos requisitos adiados.

3. REQUISITOS ESPECÍFICOS

3.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO



3.2 CASOS DE USOS FUNDAMENTAIS

3.2 Efetuar Compra

3.2.1 Especificação do Caso de Uso

Atores: Cliente, operador (estabelecimento).

Finalidade: Realizar compra de um produto.

Visão geral: Um cliente abre o site com intenção de adquirir algum produto. O cliente terá acesso a uma lista com todos os produtos comercializados por aquele estabelecimento, ao selecionar os produtos desejados o cliente poderá finalizar a compra inserindo os dados de pagamento e confirmá-los.

Referências cruzadas: F_F01

Sequência típica dos eventos

1. O cliente abre o site
2. O cliente faz login
3. O site exibe ao usuário a lista de produtos que o estabelecimento tem disponível
4. O cliente seleciona os itens desejados
5. O cliente finaliza a inclusão de itens no carrinho
6. O sistema oferece uma lista de formas de pagamento
7. O cliente seleciona o método desejado, preencher todos os dados e seleciona a opção de confirmar pagamento
8. O sistema notifica ao cliente que o pagamento foi executado com sucesso

Sequência alternativa dos eventos

2.a O cliente não está cadastrado e necessita se cadastrar

7.a: O cliente insere dados de pagamento incorretos. O sistema notificará o cliente e exibirá a opção de selecionar outra forma de pagamento

3.2.2 Enviar mensagem.

3.2.2.1 Especificação do Caso de Uso

Atores: Cliente e operador.

Finalidade: O cliente consumidor entrar em contato com o estabelecimento para tirar dúvidas a respeito de produtos e/ou de sua compra.

Visão geral: O cliente consumidor poderá solicitar um contato com o vendedor, um chat de conversa será aberto entre eles e o cliente poderá tirar dúvidas a respeito de produtos e ou de sua compra.

Referência cruzada: F_F02.

Sequência típica dos eventos

1. O cliente solicita ao sistema a abertura de um chat com o mercado parceiro.
2. O sistema irá criar uma “sala” de chat entre os outros dois atores possibilitando a troca de mensagens;
3. O sistema notifica o usuário responsável do estabelecimento;
4. O usuário responsável do estabelecimento terá acesso ao chat para realizar a troca de mensagens.
5. Cliente finaliza o chamado. Encerrar caso de uso.

3.2.3 Efetuar cancelamento.

3.2.3.1 Especificação do Caso de Uso

Atores: cliente e operador.

Finalidade: Possibilitar ao cliente o cancelamento de sua compra.

Visão geral: O cliente abre um chamado para o cancelamento do pedido, o operador então dá início ao processo de cancelamento, posteriormente a compra é cancelado, o pagamento é estornado e o estoque é atualizado.

Referência cruzada: F_F03.

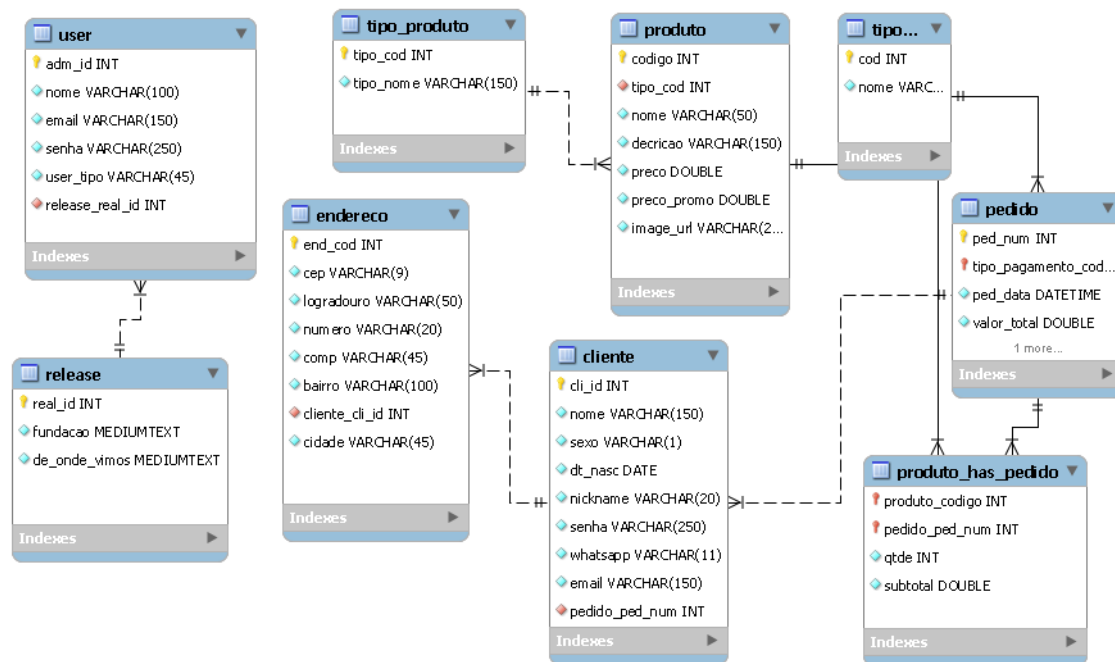
Sequência típica dos eventos

1. O cliente solicita o cancelamento da compra.
2. O sistema solicita que o cliente informe qual dos pedidos que ainda não foram concluídos que ele deseja cancelar.
3. O cliente seleciona o pedido.
4. O sistema faz o cancelamento da compra e o estorno do pagamento.

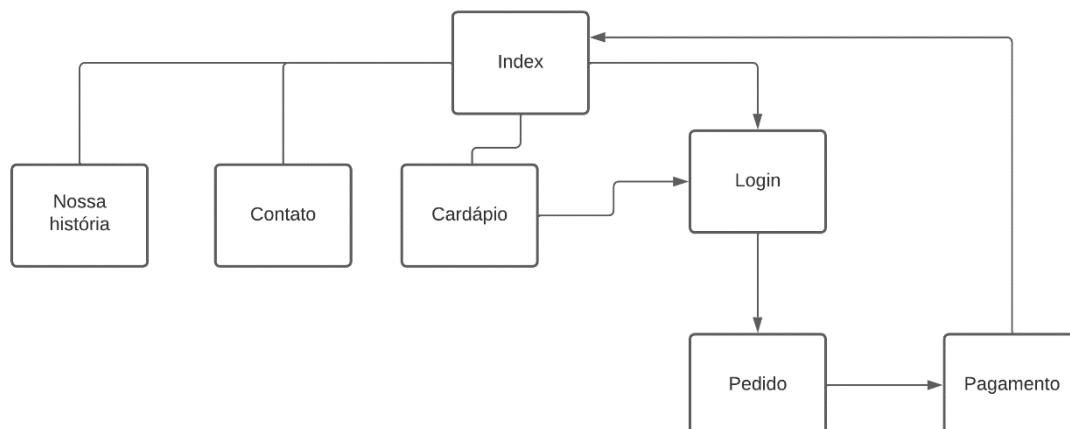
Sequência alternativa dos eventos

3.a: Cliente seleciona um pedido concluído: Cancelar caso de uso.

4. ESTRUTURA BANCO DE DADOS



5. FLUXOGRAMA DE PROCESSOS



6. STAKEHOLDERS

Os interessados serão: donos de restaurantes, padarias, confeitarias e entre outros como também a população em geral.

7. TELA INICIAL

