

Disciplina: Engenharia de Software II

Prof. Dr. Ricardo Argenton Ramos

RU Help

Grupo:

Alan Victor de Souza Pinho

Bruno Matheus Pereira Silva

Gabriel de Oliveira Silva

Thiago Jose de Souza Neto

Vithor Freitas Rodrigues

Controle de Versões

Responsável	O que foi alterado	Data /versão

Resumo da funcionalidade do Aplicativo

O aplicativo RU Help tem como objetivo auxiliar estudantes que esqueceram ou que não tem um cartão do Restaurante Universitário da UNIVASF a conseguirem almoçar com um valor independente do estabelecido pela empresa para pessoas que não têm o cartão.



Figura 1 - Página de login

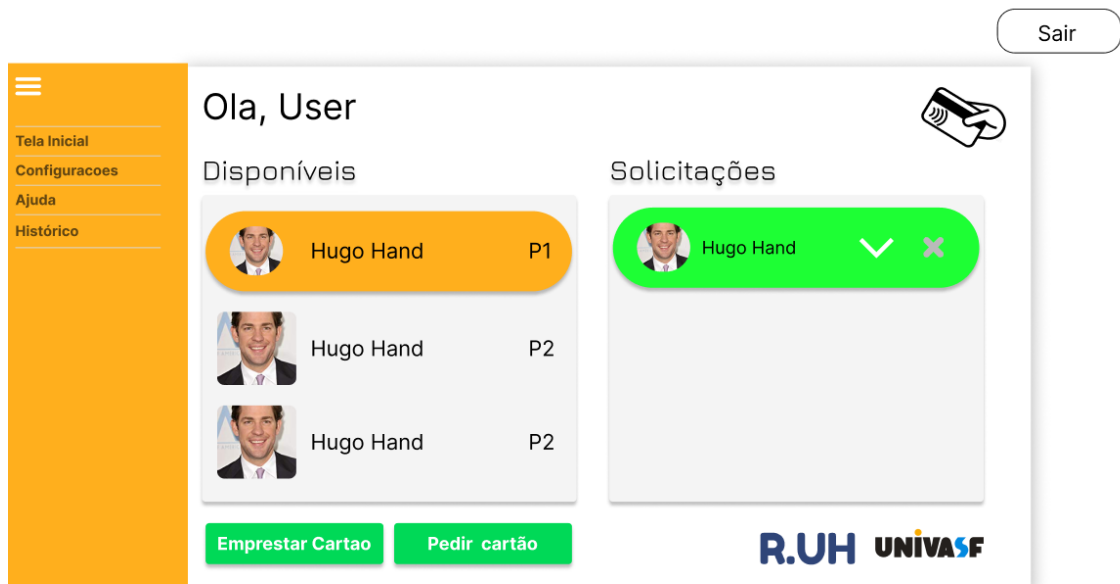


Figura 2 – Tela de Solicitação e Disponibilização de Cartões
Mostra ao usuário quem está disponível para emprestar o seu próprio cartão e quem está interessado em pegar emprestado o cartão do usuário.

Diagrama de Casos de Uso



Nome do Caso de Uso: Cadastrar

Pré-requisito: Não há.

Atores: Estudante, Sistema de Empréstimo de Cartão

- 01 – O estudante seleciona a opção botão "Cadastrar" na tela inicial;
- 02 – O aplicativo abre outra tela onde o usuário insere as informações de identificação e detalhes do cartão, incluindo os dias e horários disponíveis;
- 03 – O estudante confirma apertando o botão "Finalizar Cadastro";
- 04 – O aplicativo retorna a janela inicial.

Nome do Caso de Uso: Entrar

Pré-requisito: Ter uma conta;

Atores: Estudante, Sistema de Empréstimo de Cartão

- 01 – O estudante insere o CPF e senha;
- 02 – O estudante confirma apertando o botão “Entrar”;
- 03 – O aplicativo redireciona o usuário para a janela inicial.

Fluxo Alternativo:

- 2.1 Apresenta a mensagem “Credenciais Inválidas”;

Nome do Caso de Uso: Empréstimo de Cartão

Pré-requisito: Estar logado na plataforma (Janela Inicial);

Atores: Estudante, Sistema de Empréstimo de Cartão

- 01 – O estudante seleciona o botão "Empréstimo de Cartão";
- 02 – O aplicativo abre outra tela onde o usuário insere as informações do cartão, incluindo os dias e horários disponíveis;
- 03 – O estudante confirma apertando o botão “Disponibilizar cartão”
- 04 – O aplicativo retorna a janela inicial confirmando que o cartão está disponível e abrindo uma nova janela de solicitações para aquele cartão;

Nome do Caso de uso: Alugar Cartão

Pré-requisito: Estar logado na plataforma (Janela Inicial); Ter cartões disponíveis;

Atores: Estudante, Sistema de Empréstimo de Cartão

Fluxo Principal:

- 01 – O estudante seleciona na lista, um cartão disponível;
- 02 – Irá expandir e mostrar detalhes daquele cartão, caso deseje, podendo seguir com a solicitação;
- 03 – O estudante aperta o botão “Enviar Solicitação”.
- 04 – O estudante aguarda confirmação da solicitação e aceitação do locador para buscar o cartão.
- 05 – Após utilizar o cartão, o estudante devolve-o ao sistema de empréstimo(devolver ao dono).

Nome do Caso de Uso: Responder Solicitação

Pré-requisito: Estar logado na plataforma (Janela Inicial); Ter um cartão pessoal disponibilizado; Ter um pedido de empréstimo;

Atores: Estudante, Sistema de Empréstimo de Cartão

- 01 – A tela inicial disponibiliza uma nova lista com solicitações;
- 02 – O estudante seleciona uma solicitação e vê detalhes da solicitação;
- 03 – O estudante aceita ou nega a solicitação e coloca o cartão a disposição para entrega física ao locatário;

Nome do Caso de Uso: Acessar Histórico

Pré-requisito: Estar Logado Na plataforma (Janela Inicial);

Atores: Estudante, Sistema de Empréstimo de Cartão

- 01 – O estudante navega até o menu lateral onde ele seleciona a opção “Histórico”;
- 02 – O aplicativo abre a tela de histórico;
- 03 – A tela dispõe de uma lista, um histórico de empréstimos, onde o usuário pode selecionar e expandir para ver detalhes da ação.

Nome do Caso de Uso: Acessar Conta

Pré-requisito: Estar logado na plataforma (Janela Inicial);

Atores: Estudante, Sistema de Empréstimo de Cartão

- 01 – O estudante navega até o menu lateral onde ele seleciona a opção “Conta”;
- 02 – O aplicativo abre a tela de conta;
- 03 – O usuário insere os dados que deseja atualizar ou mudar;
- 04 – O usuário seleciona o botão “Solicitar alteração”