

DOCUMENTO DE DEFINIÇÃO DO ESCOPO (EAP)

1. CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, que são descritos a seguir.

IDENTIFICAÇÃO DOS REQUISITOS

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir: [nome da subseção, identificador do requisito]

Por exemplo, o requisito funcional [Incluir Usuário.RF016] deve estar descrito em uma subseção chamada “Incluir Usuário”, em um bloco identificado pelo número [RF016]. Já o requisito não-funcional [Confiabilidade.NF008] deve estar descrito na seção de requisitos não-funcionais de Confiabilidade, em um bloco identificado por [NF008]. Os requisitos devem ser identificados com um identificador único.

A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

Cada requisito deve fazer referência a uma regra de negócio [RN001].

PROPRIEDADES DOS REQUISITOS

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

Essencial é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.

Importante é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.

Desejável é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

2. DESCRIÇÃO GERAL DO PROJETO:

Descrição detalhada de todas as entregas do projeto, um breve texto que represente o projeto com um todo.

Bla, bla, bla ... O vídeo fornece uma maneira poderosa de ajudá-lo a provar seu argumento. Ao clicar em Vídeo Online, você pode colar o código de inserção do vídeo que deseja adicionar. Você também pode digitar uma palavra-chave para pesquisar online o vídeo mais adequado ao seu documento.

4. REGRAS DE NEGÓCIO

4.1. [RN01] Sacar dinheiro

Simular a operação de saque em um caixa eletrônico ou convencional.

4.2. [RN02] Depositar dinheiro

Simular a operação de depósito de dinheiro em um caixa eletrônico ou convencional.

4.3. [RN03] Linguagem de Programação

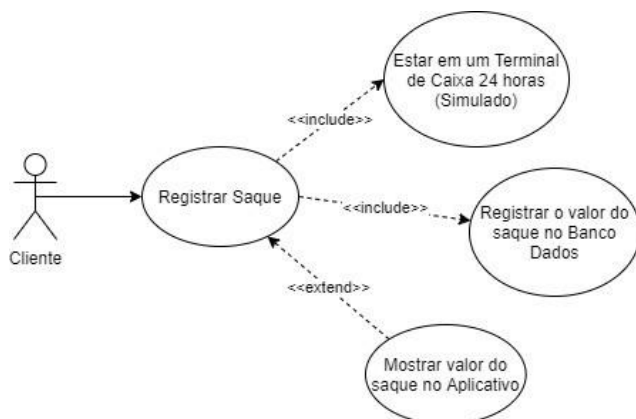
Como o sistema envolve dinheiro, a linguagem deve ser compatível com as APIs do Banco Central do Brasil, como o sistema de PIX.

3. REQUISITOS FUNCIONAIS (CASOS DE USO)

3.1. [RF001] REGISTRAR SAQUE.

Prioridade: (x) Essencial () Importante () Desejável

O sistema deve registrar no banco de dados as operações de saque realizadas em um dispositivo de banco 24 horas, por simulação.

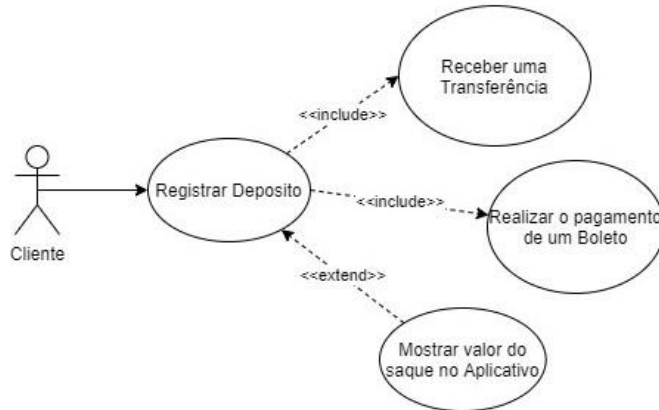


Atende as regras [RN01].

3.2. [RF002] REGISTRAR DEPÓSITO.

Prioridade: (x) Essencial () Importante () Desejável

O sistema deve registrar no banco de dados as operações de depósito realizadas através de uma eventual transferência ou pagamento de um boleto.



Atende as regras [RN02].

4. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

4.1. [NF001] LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

As linguagens de programação utilizadas no desenvolvimento deste projeto são: Back-End Java (Ecosystema Spring), Front-End HTML, CSS, JavaScript, Mobile: Java (Android Studio).

Atende as regras [RN03].

4.2. [NF002] SERVIDORES

Os servidores utilizados neste projeto são: Apache-tomcat-8.5.24.

Atende as regras [RN03].