



MICHAEL FERNANDES RODRIGUES

SISTEMA DE CAMISETAS PERSONALIZADAS

BRASÍLIA - DF

DEZEMBRO – 2011

MICHAEL FERNANDES RODRIGUES

SISTEMA DE CAMISETAS PERSONALIZADAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial ao Curso de Sistemas
de Informação da Faculdade Fortium, para
obtenção do título de Bacharel em Sistemas de
Informação.

Aprovado em ____/____/_____

Orientador:

Prof. Esp. Leonardo Felix

BANCA EXAMINADORA

Professor Orientador

Professor

Professor

BRASÍLIA-DF

2011

Michael Fernandes Rodrigues.

SISTEMA DE CAMISETAS PERSONALIZADAS / Michael Fernandes Rodrigues –
Brasília: 2011. 504 p.

Projeto Final de Graduação – Faculdade FORTIUM, Curso de Sistemas de
Informação.

Orientado por:

Prof. Esp. Leonardo Felix

1. Projeto de Graduação. I. SISTEMA DE CAMISETAS PERSONALIZADAS

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, aos professores com os quais tive a oportunidade de expandir meu aprendizado, por todo o apoio prestado e pela motivação que foi fundamental para a conclusão deste.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por possibilitar a realização desse sonho. Em segundo lugar agradecer a minha família, que esteve comigo nos momentos de dificuldade e aos professores e amigos, pelo apoio e compreensão dispensados.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso propõe a criação de um sistema de camisetas personalizadas. O sistema tem por objetivo fornecer parâmetros para o bom funcionamento e controle dos processos de fabricação e personalização de camisetas. A motivação para a realização deste trabalho é tornar o processo de aquisição e fabricação de camisetas personalizadas mais preciso e confiável de forma a garantir sua qualidade. A parte teórica do projeto foi estabelecida para garantir esta qualidade desde a elaboração até a implantação do produto de software. O sistema apresentado é implementado na linguagem PHP (versão 5.3.8). A escolha de alguns frameworks foram vitais para a evolução do projeto, são eles: ZendFramework (versão 1.11) responsável pela camada de controle e integração com as demais camadas, Extjs (versão 2.1) responsável pela camada de visão e o Doctrine (versão 1.2) responsável pela camada de modelo onde é sub-dividida em outras três camadas (Value Object, ORM e Persiste ou DAO).

Palavras-chave: metodologias, sistema, camisetas, personalizadas, fabricação, aquisição, processos, framework, extjs, doctrine, zendframework, value object, ORM, Persiste, DAO.

ABSTRACT

This conclusion of course work proposes the creation of a system of custom shirts. The system aims to provide parameters for the proper functioning and control of manufacturing processes and custom shirts. The motivation for this work is to make the procurement and manufacturing of custom t-shirts more accurate and reliable to ensure its quality. The theoretical part of the project was established to ensure this quality from development to deployment of the software product. This scheme is implemented in PHP (version 5.3.8). The choice of some frameworks are vital to the evolution of design, they are: ZendFramework (version 1.11) responsible for the control layer and integration with the other layers, ExtJs (version 2.1) responsible for the view layer and Doctrine (version 1.2) responsible model where the layer is further sub-divided into three layers (Value Object, DAO or ORM and persists).

Keywords: methodology, systems, t-shirts, custom manufacturing, purchasing, process, framework, extjs, doctrine, zendframework, value object, ORM, persists, DAO.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01: Ilustração do site Camisetas da Hora.

Figura 02: Ilustração do site Oficina do Boné.

Figura 03: Ilustração do site Camiseta Criativa.

Figura 04: Ilustração do site Transpaper.

Figura 05: Gráfico das baleias do IRUP.

Figura 06: Fluxograma com o funcionamento do padrão de projeto MVC.

Figura 07: Ilustração de um grid implementado com o ExtJs.

Figura 08: Ilustração do fluxo do Doctrine.

Figura 09: Fluxograma com o funcionamento do ZendFramework.

Figura 10: Diagrama de componentes do projeto.

Figura 11: Diagrama de rede do processo.

Figura 12: Diagrama de implantação do projeto.

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Lista de salários dos profissionais de TI.

LISTA DE ABREVIATURAS

API: Application Programming Interface

ASF: Apache Software Foundation.

CGI: Common Gateway Interface.

CSS: Cascading Style Sheets.

CTO: Chief Technology Officer

DQL: Doctrine Query Language.

HTTP: Hypertext Transfer Protocol.

IRUP: IBM Rational Unified Process.

MD5: Message-Digest Algorithm.

MER: Modelo de Entidade e Relacionamento.

MPL: Mozilla Public License.

MVC: Model View Controller.

MVCC: MultiVersion Concurrency Control.

NCSA : National Center for Supercomputing Applications.

OO: Orientação a objetos.

PERL: Practical Extraction and Report Language.

PHP: Hypertext Processor.

POO: Programação Orientada a Objetos.

RDBMS: Relational Data Base Management System.

SCP: Sistema de Camisetas Personalizadas.

SGBD: Sistema Gerenciador de Banco de Dados.

SPL: Sun Public License.

SQL: Structured Query Language.

SSH: Secure Shell.

SSL: Secure Sockets Layer.

TI: Tecnologia da informação.

TLS: Transport Layer Security.

TOAST: The Oversized-Attribute Storage Technique.

UCB: University of California at Berkeley

UML: Linguagem de Modelagem Unificada.

W3C: World Wide Web Consortium.

WAL: Write-Ahead Log.

WEB: World Wide Web.

XHTML: EXtensible HyperText Markup Language.

XML: EXtensible Markup Language.

YUI: Yahoo User Interface.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	18
1.1. MOTIVAÇÃO	18
1.2. OBJETIVOS DO SISTEMA	20
1.2.1. GERAL.....	20
1.2.2. ESPECÍFICOS	20
1.3. ESTRUTURA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO.....	21
2. PESQUISA E MÉTODOS.....	23
2.1. SISTEMA PROPOSTO E SISTEMAS SIMILARES	23
2.2. DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE ORIENTADO A OBJETOS.....	28
2.2.1. PRINCÍPIOS DA ORIENTAÇÃO A OBJETOS.....	28
2.2.2. ANÁLISE ORIENTADA A OBJETOS.....	29
2.2.3. PROJETO ORIENTADO A OBJETOS.....	30
2.2.4. PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS.....	32
2.3. METODOLOGIAS, TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS	33
2.3.1. LINGUAGEM PHP.....	33
2.3.2. BANCO DE DADOS POSTGRESQL.....	34
2.3.3. CSS	38
2.3.4. XHTML	40
2.3.5. IRUP	41
2.3.6. JAVASCRIPT	44
2.3.7. UML	45

2.3.8.	MVC	47
2.3.9.	W3C.....	48
2.3.10.	SERVIDOR WEB APACHE.....	50
2.3.11.	NETBEANS 7.0.1.....	52
2.3.12.	POWER DESIGNER 15.0.....	53
2.3.13.	APACHE JMETER 2.3	53
2.3.14.	ACUNETIX WEB SECURITY SCANNER 7	54
2.3.15.	TORTOISESVN 1.6	55
2.3.16.	JCROP 0.9	55
2.3.17.	ENTERPRISE ARCHITECT 7.5	56
2.3.18.	EXTJS 2.0.....	56
2.3.19.	DOCTRINE 1.2	58
2.3.20.	ZEND FRAMEWORK 1.11	60
3.	ANÁLISE FUNCIONAL.....	63
3.1.	REQUISITOS DO NEGÓCIO	63
3.1.1.	PAGAMENTO DOS PEDIDOS	63
3.1.2.	RELATÓRIOS	63
3.1.3.	CONTROLE DE ACESSO	64
3.1.4.	MANUTENÇÃO.....	64
3.1.5.	CLIENTES	64
3.1.6.	CONFECÇÃO	65
3.1.7.	POSTAGEM DE PEDIDO.....	65

3.2.	ANÁLISE DAS NECESSIDADES E PROBLEMAS DIAGNOSTICADOS	65
3.3.	BENEFÍCIOS ESPERADOS	65
3.4.	ANÁLISE DE RISCOS E PLANO DE CONTINGÊNCIA.....	67
3.5.	PLANO DE CRONOGRAMA DO PROJETO	67
4.	PROJETO LÓGICO E FÍSICO	68
4.1.	REQUISITOS DO USUÁRIO.....	68
4.1.1.	REQUISITOS FUNCIONAIS.....	68
4.1.2.	REQUISITOS DE INTERFACE EXTERNA.....	69
4.1.3.	REQUISITOS DE INTERFACE COM AMBIENTE DE HARDWARE	69
4.1.4.	REQUISITOS DE INTERFACE COM AMBIENTE DE SOFTWARE.....	69
4.1.5.	REQUISITOS DE EXECUÇÃO.....	69
4.1.6.	REQUISITOS GENÉRICOS	70
4.1.7.	REQUISITOS INVERSOS	70
4.1.8.	REQUISITOS DE INTERFACE.....	70
4.2.	MODELAGEM FUNCIONAL E DE DADOS	71
4.2.1.	MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO – MODELO CONCEITUAL	71
4.2.2.	MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO - MODELO FÍSICO	71
4.2.3.	DICIONÁRIO DE DADOS – MODELO FÍSICO.....	71
5.	MODELAGEM UML	72
5.1.	DIAGRAMA DE CASO DE USO	72
5.2.	DIAGRAMAS DE ATIVIDADES.....	72
5.3.	DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA	72

5.4.	DIAGRAMA DE IMPLANTAÇÃO	72
5.5.	DIAGRAMA DE CLASSES	73
6.	ARQUITETURA COMPUTACIONAL E CUSTO.....	74
6.1.	DIAGRAMA DE EXECUÇÃO E/OU COMPONENTES	74
6.2.	FORMAS DE ARMAZENAMENTO E DISPONIBILIZAÇÃO DOS DADOS	75
6.3.	DIAGRAMA DA REDE	76
6.4.	SOFTWARES BÁSICOS E DE APOIO UTILIZADOS	77
6.5.	DETALHAMENTO DOS HARDWARES NECESSÁRIOS	77
6.5.1.	HARDWARE DO CLIENTE.....	77
6.5.2.	HARDWARE DO SERVIDOR	78
6.6.	DETALHAMENTO DE CUSTO.....	78
7.	SEGURANÇA.....	82
7.1.	MECANISMOS DE SEGURANÇA DA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO E SGDB.....	82
7.2.	MECANISMOS DE SEGURANÇA E PRIVACIDADE DE DADOS.	84
7.3.	MECANISMO DE SEGURANÇA DE EQUIPAMENTOS E INSTALAÇÕES....	84
8.	TESTES E IMPLEMENTAÇÃO	86
8.1.	TESTES DE QUALIDADE	86
8.1.1.	REQUISITOS DE INTERFACE.....	86
8.1.2.	ROTEIROS DE TESTE	86
8.1.3.	EVIDÊNCIA DE TESTE	86
8.2.	TESTES DE STRESS.....	86

8.3.	TESTES DE SEGURANÇA	87
8.4.	IMPLEMENTAÇÃO	87
8.4.1.	PLANO DE IMPLEMENTAÇÃO	87
8.4.2.	MANUAL DE IMPLEMENTAÇÃO	89
9.	CONCLUSÃO	90
10.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
APÊNDICES		95
APÊNDICE A - DOCUMENTO DE VISÃO	96	
APÊNDICE B - DIAGRAMA DE CLASSES	110	
APÊNDICE C - CASOS DE USO	115	
APÊNDICE D - DIAGRAMAS DE ATIVIDADE	144	
APÊNDICE E - DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA	157	
APÊNDICE F - DIAGRAMA DE IMPLEMENTAÇÃO	170	
APÊNDICE G - MODELO RELACIONAL CONCEITUAL	172	
APÊNDICE H - MODELO RELACIONAL FÍSICO	174	
APÊNDICE I - DICIONÁRIO DE DADOS	176	
APÊNDICE J - PLANO DE CRONOGRAMA DO PROJETO	192	
APÊNDICE K - ANÁLISE DE RISCOS E PLANO DE CONTINGÊNCIA	194	
APÊNDICE L - TESTES DE SEGURANÇA	199	
APÊNDICE M - REQUISITOS DE INTERFACE	204	
APÊNDICE N - ROTEIROS DE TESTE	289	
APÊNDICE O - EVIDÊNCIAS DE TESTE	332	

APÊNDICE P - TESTES DE STRESS	441
APÊNDICE Q - MANUAL DE IMPLANTAÇÃO	462
ANEXOS	496
ANEXO A - TABELA DE SALÁRIO DOS PROFISSIONAIS DE TI	497

1. INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje a necessidade de automatizar tarefas do dia-a-dia é cada vez mais comum, desta forma nota-se a oportunidade de desenvolver uma solução tecnológica para as empresas de camisetas personalizadas.

Diante da crescente procura das pessoas por camisetas personalizadas, nota-se a necessidade de criação um meio de possibilite que estas pessoas expressem suas vontades e que personalizarem as suas próprias camisetas da forma que quiserem através de um web site elegante, funcional, confiável e de fácil navegação.

1.1. MOTIVAÇÃO

O software que será desenvolvido neste projeto visa promover o bom atendimento aos clientes que utilizaram os serviços oferecidos pelas empresas de estampas personalizáveis em camisetas.

Um dos fatos que trouxe a motivação para desenvolvimento deste projeto foi o fato de que, hoje no mercado de camisetas personalizadas não existe nenhum sistema que possa ser adquirido (comprado e baixado gratuitamente na internet). Um sistema que possibilite a integração de uma empresa de camisetas com os seus clientes, a ponto de permitir que os clientes personalizem suas camisetas e sejam notificados do processo de produção das mesmas.

Com a integração do fluxo de produção das camisetas ao sistema informatizado o tempo de resposta das solicitações dos clientes será mais rápido e o controle da produção unitária será possível assim como os relatórios gerenciais acerca da produção das camisetas.

A solução apresentada irá facilitar as atividades do setor financeiro das empresas de estampas personalizáveis em camisetas através dos relatórios de produção dos funcionários.

1.2. OBJETIVOS DO SISTEMA

1.2.1. GERAL

O Sistema de Camisetas Personalizadas visa automatizar grande parte do processo de fabricação de camisetas com estampas personalizadas.

1.2.2. ESPECÍFICOS

- Autenticação.
- Cadastro do cliente.
- Galeria de camisetas.
- Cadastro de profissionais.
- Consulta de produtos.
- Confecção de produtos.
- Pagamento de produtos.
- Despachar produtos
- Geração de relatórios

1.3. ESTRUTURA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO

No capítulo 2 (dois) serão abordados os embasamentos tecnológicos utilizados neste projeto.

No capítulo 3 (três) serão abordados os itens que compõem a análise funcional do sistema de Camisetas Personalizadas, assim como os requisitos específicos e os benefícios esperados com este sistema.

No capítulo 4 (quatro) serão apresentadas as descrições dos requisitos dos usuários do Sistema de Camisetas Personalizadas, assim como a abordagem dos requisitos de interface externa, requisitos de interface com ambiente de hardware, requisitos de interface com ambiente de software, requisitos de execução.

No capítulo 5 (cinco) será apresentada a modelagem UML do Sistema de Camisetas Personalizadas. Através dos Diagramas de Caso de Uso, Diagramas de Atividade, Diagramas de Seqüência, Diagrama de Implantação e Diagrama de Classes todos eles construídos a partir dos requisitos levantados.

No capítulo 6 (seis) serão abordados a arquitetura computacional e o custo do produto deste projeto.

No capítulo 7 (sete) serão apresentadas as sugestões de segurança lógica e física para Sistema de Camisetas Personalizadas.

No capítulo 8 (oito) será apresentada a implementação e os testes do Sistema de Camisetas Personalizadas.

No capítulo 9 (nove) será apresentada a conclusão do projeto.

No capítulo 10 (dez) serão apresentadas as referências bibliográficas que irão compor este projeto.

2. PESQUISA E MÉTODOS

Este capítulo descreve o conteúdo teórico sobre as ferramentas e tecnologias envolvidas no desenvolvimento deste projeto.

2.1. SISTEMA PROPOSTO E SISTEMAS SIMILARES

O Sistema de Camisetas Personalizadas surge a partir da oportunidade de gerenciar o processo de fabricação de camisetas personalizadas utilizando a plataforma web para a integração das atividades envolvidas neste processo.

Considerando que as empresas de estampas em camisetas na maioria das vezes não possuem um sistema informatizado para gerenciar suas atividades internas assim como a integração de um módulo (página web) para que os seus clientes possam expressar sua criatividade e solicitar a confecção de seus pedidos de forma fácil, rápida e segura; é proposto um sistema específico para esta área que irá proporcionar aos seus usuários uma sistematização semelhante à de suas rotinas e atividades diárias no processo de fabricação das camisetas personalizadas.

O Sistema de Camisetas Personalizadas inicialmente é dividido em dois módulos públicos e privado.

- **Módulo Público (Frontend):** É a interface com os clientes ou visitantes do portal. Os recursos deste módulo são a navegação pela galeria de camisetas personalizadas e o painel de controle do cliente que comporta todas as funcionalidades atribuídas aos clientes.

- **Módulo Privado (Backend):** É a interface com os funcionários da empresa, onde as funcionalidades serão apresentadas de acordo com o perfil do profissional autenticado. Os perfis autorizados para acessar estes módulos são: Administrador, Conferidor de Pagamentos, Confeccionador e Despachante.

Quanto aos Sistemas Similares não existe nenhuma solução deste tipo que possa ser adquirida, ou seja, na verdade o que existe no mercado são serviços que utilizam de sistemas semelhantes, mas que não são comercializados e nem distribuídos.

Segue abaixo alguns *printscreens* (telas) de serviços com o propósito similar ao do Sistema de Camisetas Personalizadas:

- Camisetas da Hora



Figura 01
Fonte: (<http://www.camisetasdahora.com>)

- Oficina do Boné

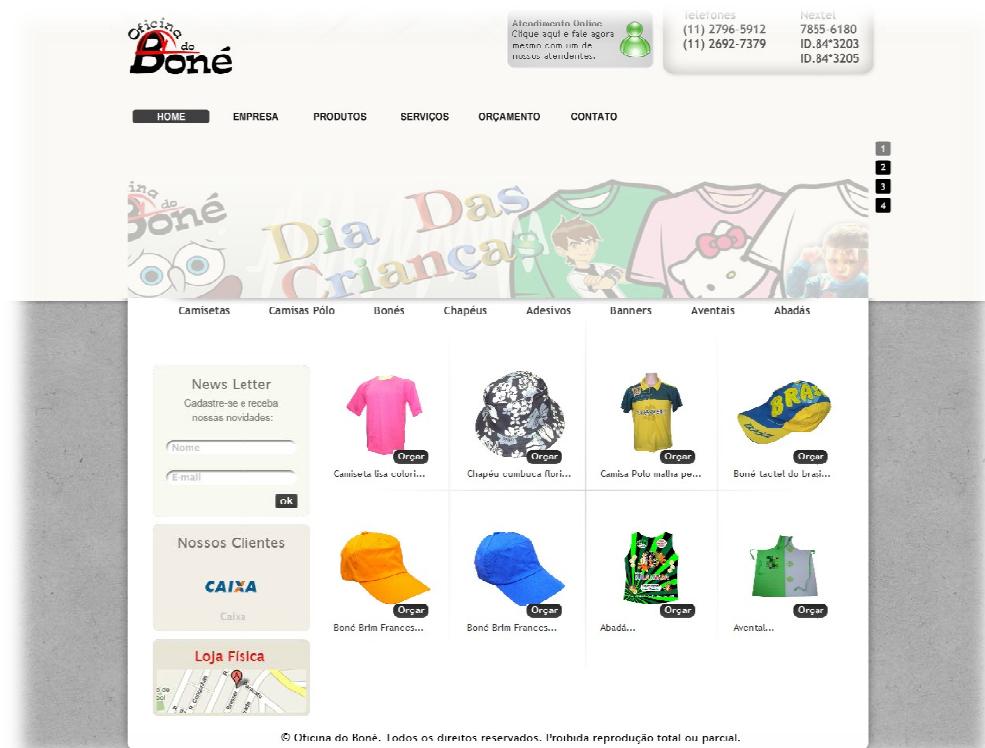


Figura 02
Fonte: (<http://www.oficinadobone.com.br>)

- Camiseta Criativa

The screenshot shows the homepage of the Camiseta Criativa website. At the top, there's a green banner with the company logo, contact information (phone: (11) 3413-3009 / 7251-5613, email: contato@camisetacriativa.com.br), and a promotional message about payment options and free shipping. Below the banner is a navigation bar with links: Home, Cadastro, Empresa, Como comprar, Como medir, Pagamento e envio, Segurança, Revenda, Fale conosco, Meu carrinho, and Meus pedidos. A search bar labeled 'Buscar' is also present.

Categorias:

- NOVIDADES
- CAMISETAS PERSONALIZADAS
- Camisetas Animais
- Camisetas Anos 70 R\$ 0,00
- Camisetas Bandas Rock
- Camisetas Bizarro
- Camisetas Brasileiro 2011
- Camisetas Corrida Moto
- Camisetas Celebridades
- Camisetas Cinematográficas
- Camisetas Conscienciadas
- Camisetas COPA 2014
- Camisetas Desenhos
- Camisetas Desenhos P&B
- Camisetas DJ I-Rawada
- Camisetas Engraçadas
- Camisetas Esportivas
- Camisetas Escocesas
- Camisetas Femininas
- Camisetas Filmes
- Camisetas Filmes Infantis
- Camisetas Futebol
- Camisetas G.U.S
- Camisetas Games
- Camisetas I Love...
- Camisetas Informática

Produtos em destaque:

- Camiseta Rock in Rio 2011 EU FUI!!! - De R\$ 41,90 por R\$ 36,90 (economia de R\$ 5,00)
- Camiseta Wyoming - De R\$ 41,90 por R\$ 36,90 (economia de R\$ 5,00)
- Camiseta Coldplay Viva la Vida Eu Fui!!! - De R\$ 41,90 por R\$ 39,90 (economia de R\$ 2,00)
- Camiseta THE BEATLES AR - De R\$ 35,00 por R\$ 31,80 (economia de R\$ 3,10)
- Camiseta Glee - De R\$ 41,90 por R\$ 36,90 (economia de R\$ 5,00)
- Camiseta Bebe Leite - De R\$ 35,00 por R\$ 31,90 (economia de R\$ 3,10)
- Camiseta METALLICA - De R\$ 41,90 por R\$ 36,90 (economia de R\$ 5,00)
- Camiseta ANTONIO BANDERAS - De R\$ 41,90 por R\$ 36,90 (economia de R\$ 5,00)
- Camiseta LED ZEPPELIN - De R\$ 41,90 por R\$ 36,90 (economia de R\$ 5,00)

Atendimento ao cliente:

- Segunda à Sexta Das 8:00 às 18:00 hs
- Consultoria/Chat ONLINE Clique para conversar
- Fale agora no skype camisetacriativa
- Fale agora no msn contato@camisetacriativa.com.br

Comentários dos clientes:

- Fernanda (Rio de Janeiro) Enviado em 07/03/2011 Muito bom atendimento adoro minha camiseta
- Iogêimo (Anápolis) Enviado em 10/02/2011 A camisa é linda chegou antes do esperado Gostei muito.
- Lívia (Foz do Iguaçu) Enviado em 11/01/2011 A camiseta superou meus expectativas! Lindo!
- Victor (Campinas) Enviado em 19/06/2009 Comprei 3 camisas e indico. Ótimas!

Figura 03
Fonte: (<http://www.camisetacriativa.com.br>)

- Portal Transpaper



Figura 04
Fonte: (<http://www.transpaper.com.br>)

2.2. DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE ORIENTADO A OBJETOS

2.2.1. PRINCÍPIOS DA ORIENTAÇÃO A OBJETOS

Alan Kay foi o criador do termo Programação orientada a Objetos e autor da linguagem programação Smalltalk. Algumas idéias da Programação Orientada a Objetos já eram utilizadas antes do Smalltalk. O Simula 67 foi criado por Ole Johan Dahl e Kristen Nygaard em 1967 e foi a primeira linguagem de programação a utilizar Programação Orientada a Objetos. Se observarmos bem os paradigmas da Programação Orientada a Objetos são bem antigos, mas só de uns anos pra cá vêm ganhando maior reconhecimento de grandes empresas do ramo de desenvolvimento de softwares. As linguagens que utilizam os artifícios da Programação Orientada a Objetos são diversas, as mais modernas são: C#, C++, Java, PHP, Python entre outras (DAVID, 2007).

Segundo Horstmann, o projetista de software deve organizar a programação em um conjunto de classes que se relacionam. Cada classe deve ser especificada com precisão, listando tanto suas responsabilidades como seus relacionamentos com outras classes do sistema (HORSTMANN, 2006).

Já outras linguagens são consideradas mais puras, ou seja, obrigam a utilização de programação orientada a objetos, sendo construídas do zero focando-se nos aspectos da programação orientada a objetos, um exemplo disso é a linguagem Smalltalk.

De acordo com Horstmann, um objeto ou instância de uma classe pode armazenar informações que é o resultado de operações previas. Essa informação pode determinar como o objetivo vai se comportar no futuro. O conjunto de toda a informação armazenada pelo objeto corresponde ao estado de objeto. O estado do objeto pode se alterar ao longo do tempo, mas

somente quando uma operação que implica mudança de estado é executada (HORSTMANN, 2006).

Grande parte das linguagens de programação adota a Programação Orientada a Objetos de forma parcial, ou seja, sedem espaço para antigos modelos procedurais (Estruturada) de programação. Como o PHP, por exemplo, que pode ser utilizado orientado a objetos ou na forma de programação estruturada já que o PHP não obriga o desenvolvedor a programar somente orientado a objetos (HORSTMANN, 2006).

2.2.2. ANÁLISE ORIENTADA A OBJETOS

Segundo Betencourt, a análise orientada a objetos consiste na criação de objetos que representam o problema a ser resolvido, desta forma as classes se relacionam e interagem umas com as outras utilizando os métodos, atributos e os mecanismos de comunicação destes objetos. Para se fazer a análise orientada a objetos é necessário fazer uma descrição das características dos objetos utilizados para descrever o problema (BETENCOURT, 2010).

“A análise enfatiza uma investigação do problema e dos requisitos, em vez de uma solução, por exemplo, se desejamos um novo sistema online de comercialização, como ele será usado? Quais são as suas funções?”. (LARMAN ,2007).

De acordo com Larman, a analise é um termo de significado amplo melhor qualificado como analise de requisitos (uma investigação dos requisitos) análise orientada a objetos (uma investigação dos objetos do domínio) (LARMAN, 2007).

Segundo Betencourt, os princípios básicos da analise orientada a objetos são: A função é descrita, o comportamento é representado, o domínio da informação é modelado, os

modelos de dados funcionais e comportamentais são separados a fim de expor maiores detalhes, os modelos iniciais representam a essência do problema, e os últimos modelos expõem detalhes da implementação (BETENCOURT, 2010).

Segundo Larman, O projeto enfatiza uma solução conceitual (em software ou hardware) que satisfaça os requisitos e não sua implementação. Uma descrição de um esquema de banco de dados e objetos de software é um bom exemplo. Idéias de projeto excluem freqüentemente detalhes de baixo nível ou “óbvios” – óbvios para os consumidores visados. Em ultima instancia, projetos podem ser implementados e a implementação (como por exemplo, o código) expressa o verdadeiro e completo projeto realizado (LARMAN, 2007).

2.2.3. PROJETO ORIENTADO A OBJETOS

Betencourt diz que, o projeto orientado a objetos transforma o modelo criado na analise orientada a objetos em um modelo que se apresenta como um documento para a construção do projeto de software. O projeto orientado a objetos necessita de uma arquitetura de software com multicamadas, da especificação de subsistemas que exerçam funções críticas e que forneçam uma infra-estrutura de apoio ao projeto. A descrição dos objetos que formam os blocos do sistema, assim como, a descrição dos mecanismos de comunicação dos objetos que possibilitam a transição das informações entre as camadas também são essenciais para um projeto orientado a objetos (BETENCOURT, 2010).

A arquitetura Orientada a Objetos visa maximizar o reuso dos objetos isso com objetivo de aumentar a qualidade e diminuir o tempo de desenvolvimento do produto. Para isso os arquitetos necessitam da documentação gerada pelo projeto orientado a objetos estes artefatos são essências para a continuação do projeto.

Segundo Larman, o projeto orientado a objetos se preocupa com a definição de objetos de software e suas responsabilidades e colaborações. Uma notação comum para ilustrar essas colaborações é o diagrama de sequência (uma espécie do diagrama de interação da UML). Ele mostra o fluxo de mensagens entre os objetos de software e, assim, a invocação de métodos (LARMAN, 2007).

Um projeto orientado a objetos é dividido em quatro partes, cada uma dessas camadas é responsável por áreas específicas do projeto (HORSTMANN, 2006).

A Camada de subsistemas é a camada responsável por conter a representação de cada um dos subsistemas, essa camada permite ao software responder aos requisitos definidos pelos clientes e implementar a infra-estrutura para o suporte técnico dos requisitos. (BETENCOURT, 2010)

A Camada de classes e objetos esta camada tem a função de conter a representação de cada um dos objetos desta forma as hierarquias das classes são definidas nesta camada, com isso é possível a construir o software utilizando generalizações e especializações cada vez mais precisas (BETENCOURT, 2010).

A Camada de mensagens contém os detalhes do projeto orientado a objetos, estes detalhes possibilitam que cada objeto se comunique entre seus colaboradores. Sendo assim a camada de mensagens estabeleça as interfaces internas e externas do software (BETENCOURT, 2010).

Camada de responsabilidades é responsável por manter as estruturas de dados e os algoritmos dos atributos e métodos e todos os objetos do projeto orientado a objetos (HORSTMANN, 2006).

2.2.4. PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

De acordo com Milane de padronização para expressar instruções para um computador. Conjunto de regras semânticas e sintáticas usadas para definir um programa de computador. Ela permite que permita que o programador sobre quais dados o computador via atuar (MILANE, 2010).

Segundo Linden, as linguagens orientadas a objetos (LOO) atingem estes objetivos principais, permitindo grande reusabilidade de software e facilitando o desenvolvimento de sistemas corretos que atinjam as especificações desejadas. (LINDEN, 2008).

Segundo Milane a orientação a objeto, também é conhecida como POO (Programação Orientada a Objeto) é um modelo de desenvolvimento de software, que organiza as informações utilizadas como parte de informações maiores conhecidas como objetos (MILANE, 2010).

Milane diz que, o objetivo da programação orientada a objetos é melhor identificar os conjuntos de objetos responsáveis por detalhar um produto de software. Este princípio de programação consiste em relacionamentos e trocas de mensagens entre os objetos. Na programação orientada a objetos um conjunto de classes é implementado. Essas classes são responsáveis por definir os comportamentos dos objetos isso através de métodos e atributos. (MILANE, 2010).

2.3. METODOLOGIAS, TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS

2.3.1. LINGUAGEM PHP

Segundo Dall`Oglio, o PHP é uma das linguagens mais utilizadas no mundo. Sua popularidade deve-se à facilidade em criar aplicações dinâmicas com suporte à maioria dos bancos de dados existentes e ao conjunto de funções que, por meio de uma estrutura flexível de programação, permitem desde a criação de simples portais até complexas aplicações de negócio. O uso da orientação a objetos juntamente com o emprego de boas práticas de programação nos possibilita manter um ritmo sustentável no desenvolvimento de aplicações (DALL`OGLIO, 2007).

Em 1995 Rasmus Lerdorf iniciou um projeto chamado de PHP/FI. O PHP/FI foi antecessor do tão conhecido PHP que hoje já pode ser encontrado na versão 5.3.8. Rasmus criou o PHP com o intuito de fazer scripts em Perl para obter estatísticas de acesso ao seu currículo online. Esta serie de scripts em Perl foi então batizada por Rasmus de Personal Home Page Tools (PHP.NET, 2011).

Na medida em que novas funcionalidades iriam aparecendo Rasmus resolveu escrever uma implementação muito maior em linguagem C. Assim já era possível se comunicar com bancos de dados e ainda possibilitava aos usuários desenvolverem simples aplicativos dinâmicos para a plataforma web (PHP.NET, 2011).

O PHP/FI que significa Personal Home Page / Forms Interpreter tinha algumas funcionalidades básicas que conhecemos hoje. As variáveis eram no estilo Perl, implementavam as variáveis vindas dos formulários de forma automática e com algumas sintaxe embutidas no HTML. A sintaxe do PHP/FI era similar a do Perl, porém com muitas limitações e inconsistências (PHP.NET, 2011).

Com o tempo Rasmus resolveu disponibilizar os códigos fontes do PHP/FI para toda a comunidade, dessa forma foi possível evoluir o PHP/FI para PHP (PHP.NET, 2011).

A linguagem programação PHP foi adotada neste projeto pelo fato de ser uma linguagem relativamente simples e com alta flexibilidade e possibilidade de reuso. Os códigos implementados com o PHP quando estruturados corretamente resultam em grandes benefícios (PHP.NET, 2011).

Desempenho, o PHP quando comparado a outras linguagens apresenta um grande índice de satisfação ao que se diz respeito a perfomance. Outro ponto interessante do PHP é que ele não necessita de compilação como por exemplo o Java e C (PHP.NET, 2011).

Os frameworks Doctrine e ZendFramework são exemplos de aplicações desenvolvidas com PHP que por sua vez são verdadeiros casos de sucesso.

Sendo assim o PHP mostra-se uma linguagem confiável, flexível e de alta performance para ser utilizada neste projeto.

2.3.2. BANCO DE DADOS POSTGRESQL

Dadas as suas características poderosas e avançadas, você pode se perguntar como uma peça valiosa de software passou a ser tanto livre e de código aberto. Como acontece com muitos outros importantes projetos de código aberto, a resposta começa na Universidade da Califórnia em Berkeley (POSTGRES, 2010).

De acordo com o site oficial, o SGBD PostgreSQL, originalmente chamado de Postgres, foi criado na UCB por um professor de ciência da computação chamado Michael Stonebraker, que passou a se tornar o CTO da *Informix Corporation*. *Stonebraker Postgres* começou em 1986 com um projeto de acompanhamento ao seu antecessor, Ingres, agora propriedade da Computer Associates (POSTGRES, 2010).

Segundo o site oficial do PostGreSql, o nome de Postgres, foi retirado do seu antecessor Ingres, desenvolvido a partir de 1977 a 1985, tinha sido um exercício de criação de um sistema de banco de dados de acordo com a teoria clássica RDBMS. Postgres, desenvolvido entre 1986-1994, foi um projeto destinado a abrir novos caminhos em conceitos de banco de dados, tais como a exploração de "objeto relacional" tecnologias. (POSTGRES, 2010).

Stonebraker e seus alunos de pós-graduação desenvolveram ativamente o Postgres por oito anos. Durante esse tempo, o Postgres introduziu regras, procedimentos, tempo de viagem, tipos extensíveis como índices, objetos relacionais e conceitos. O Postgres foi posteriormente comercializado para se tornar Illustra que mais tarde foi comprada pela Informix e integrada em seu Servidor Universal. Informix foi comprada pela IBM em 2001 para um bilhão de dólares (POSTGRES, 2010).

Em 1995, dois PHDs alunos do laboratório de Stonebraker, Yu e Jolly Chen Andrew, substituíram a linguagem de consulta PostQuel do Postgres por um subconjunto estendido do SQL. A partir dai mudaram o sistema para Postgres95 (POSTGRES, 2010).

Em 1996, o Postgres95 saiu da academia e começou uma nova vida no mundo open source, quando um grupo de desenvolvedores dedicados fora de Berkeley viu a promessa do sistema, e se dedicaram ao seu desenvolvimento continuado. Contribuindo enormes quantidades de tempo, habilidades, trabalho e conhecimento técnico, esse grupo global de desenvolvimento radicalmente transformado Postgres. Ao longo dos próximos oito anos, eles trouxeram consistência e uniformidade à base de código, testes de regressão detalhados foram

criados para a garantia de qualidade, criar listas de discussão para relatórios de bugs, erros corrigidos inúmeros, acrescentou novas funcionalidades incríveis, e arredondado para fora do sistema, preenchimento de lacunas vários como a documentação para desenvolvedores e usuários (POSTGRES, 2010).

Segundo o site postgres.org, o resultado de seu trabalho foi uma nova base de dados que *garnered* uma reputação de estabilidade rocha sólida. Com o início da sua nova vida no mundo do código aberto, com muitos novos recursos e aprimoramentos, o sistema de banco de dados teve seu nome atual: PostgreSQL (POSTGRES, 2010).

O SGBD PostgreSQL começou na versão 6.0, dando crédito a seus muitos anos de desenvolvimento anterior. Com a ajuda de centenas de desenvolvedores de todo o mundo, o sistema foi modificado e aprimorado em quase todas as áreas. Ao longo dos próximos quatro anos (versões 6.0-7.0) importantes melhorias e novas funcionalidades foram implementadas (POSTGRES, 2010).

O postgres.org diz que, o controle multi-versão concorrência (MVCC) foi umas das implementações que melhoraram muito o PostgreSQL. O nível de bloqueio de tabela foi substituído por um sofisticado sistema de controle de concorrência multi-versão, que permite aos leitores continuar a ler dados consistentes durante a atividade de escrita, possibilitando backups online (backups quentes) enquanto o banco está em execução (POSTGRES, 2010).

De acordo com o site oficial do SGBD PostgreSQL, importantes características SQL foram incluídas, muitas melhorias SQL foram feitas incluindo subconsultas, padrões, restrições, chaves primárias, chaves estrangeiras, identificadores entre aspas, a coerção de tipo literal string, fundição, tipo e binário e de entrada inteiro hexadecimal entre outros e novos tipos nativos foram adicionados, incluindo uma ampla gama de tipos de data / hora e adicionais tipos geométricos (POSTGRES, 2010).

Quanto ao desempenho, grandes aumentos de velocidade e desempenho na casa dos 20-40% foram feitas, e tempo de arranque do backend foi reduzida em 80%. Os quatro anos seguintes (versões 7,0-7,4) trouxeram o Write-Ahead Log (WAL), esquemas SQL, consultas preparadas, junções externas, consultas complexas, SQL92 juntar sintaxe, TOAST, suporte IPv6, o esquema do padrão SQL informações, de texto completo indexação, auto-vácuo, Perl / Python / TCL linguagens procedurais, suporte SSL melhorado, uma revisão otimizada, informações estatísticas do banco de dados, acrescentou tabela de segurança, funções e melhorias de registro e melhorias significativas de velocidade, entre outras coisas. Um pequeno grau de desenvolvimento intensivo do PostgreSQL se reflete em suas notas de lançamento (POSTGRES, 2010).

“O PostgreSQL é um poderoso sistema gerenciador de banco de dados objeto-relacional de código aberto. Tem mais de 15 anos de desenvolvimento ativo e uma arquitetura que comprovadamente ganhou forte reputação de confiabilidade, integridade de dados e conformidade a padrões. (POSTGRES, 2010) ”.

Hoje, a base de usuários do PostgreSQL é maior do que nunca e inclui um grupo considerável de grandes empresas que a utilizam em ambientes exigentes. Algumas destas empresas como a Fujitsu Afilias e fizeram contribuições significativas para o desenvolvimento do PostgreSQL. E, fiel às suas raízes, ela continua a melhorar em ambos os sofisticação e performance, agora mais do que nunca. Versão 8.0 é a estréia de longa PostgreSQL é aguardado no mercado de banco de dados da empresa, trazendo recursos como tablespaces, Java procedimentos armazenados, ponto no tempo de recuperação, e transações aninhadas (savepoints) (POSTGRES, 2010).

Muitas organizações, agências governamentais e empresas utilizam o PostgreSQL que pode ser encontrados em organizações e empresas internacionais como: ADP, CISCO, NTT Data, NOAA, Research In Motion, O Serviço Florestal dos Estados Unidos e a Sociedade Americana de Química. Atualmente, é difícil encontrar uma grande empresa ou agência do

governo que não está usando PostgreSQL em pelo menos um departamento (POSTGRES, 2010).

Segundo o site do PostgreSQL, as principais características do PostgreSQL 8.2 são: suporte a Stored Procedures, Triggers, possibilidade de configuração de cursores, possui tipo de dados para moeda (“money”), uso de domains, possui recuperação no tempo (point-in-time), views atualizáveis, transações incluindo *savepoints*, portável (roda em *Linux*, *Unix* (*AIX*, *BSD*, *HP-UX*, *SGI*, *IRIX*, *Mac OS X*, *Solaris*, *Tru64*) e *Windows*), possui plataforma de administração e desenvolvimento (*pgAdmin*). Além disso, um recurso importante e de extrema necessidade é o tipo de bloqueio adotado. O bloqueio serve para impedir que duas transações simultâneas acessem o mesmo recurso ou dado ao mesmo tempo. O *PostgreSQL* utiliza o “*optimistic locking*”. Resumidamente, permite que dados possam ler do banco e escrever sem utilizar explicitamente um bloqueio. Isto permite isolar a leitura da escrita. Caso o “*optimistic locking*” não funcione adequadamente, pode-se utilizar explicitamente o bloqueio de tabela ou linha (POSTGRES, 2010).

Vários fatores levaram a escolha do SGBD Postgresql para armazenar os dados deste projeto. Este SGBD é uma boa opção assim com outros bancos de dados como por exemplo o Oracle e Mysql Enterprise que se comparados ao Postgres também são robustos, seguros e relativamente rápidos e suportam um quantidade grande de dados. O que acontece na verdade é que o Postgres é gratuito, sendo assim torna-se mais viável se comparado os outros bancos de dados (Oracle e Mysql Enterprise) que possuem um custo elevado na licença para o uso comercial.

2.3.3. CSS

O CSS Cascading Style Sheets ou folhas de estilo é uma linguagem para formatação de documentos web. O CSS pode combinar descrições de estilo e técnicas diferentes, ao qual é dado nome de cascata, já que muitas folhas de estilo se juntam a uma única folha para resultarem no resultado final (SILVA, 2007).

Segundo o Site Maujor.com, CSS é a sigla de *Cascading Style Sheet*. CSS é definido com folha de estilo em cascata, é um mecanismo simples para adicionar fontes, espaçamentos, formatações de tabela, cores em outros em documentos web (SILVA, 2007).

De acordo com o site Maujor.com, a vantagem do CSS é a possibilidade de separar o HTML que é uma linguagem de marcação da apresentação visual do site. Ou seja, a função do HTML é de apenas estruturar e marcar o conteúdo, ficando por conta do CSS todas as outras responsabilidades de apresentação visual do documento web (SILVA, 2007).

O CSS é utilizado em sistemas web para facilitar o desenvolvimento e a manutenção da parte visual do mesmo, por exemplo, a alteração de um template (tema) de um sistema para promover a acessibilidade ou até mesmo a reestruturação das páginas do sistema (SILVA, 2007).

O Maujor.com diz também que o HTML é responsável por marca e estrutura textos, imagens, parágrafos, formulários, botões, links, cabeçalhos e demais elementos do documento web enquanto o CSS define as cores, posicionamento dos componentes na tela, estilos de linhas, estilos de bordas e os demais componentes visuais que possam existir (SILVA, 2007).

Segundo o site Marjor.com, ao utilizar as técnicas do CSS corretamente ao invés de utilizar atributos dentro de *tags* HTML a manutenção deste documento web se torna mais fácil (SILVA, 2007).

Os recursos disponíveis do CSS serão utilizados pela biblioteca javascript ExtJs. Os padrões de fontes, cores e outros aspectos de naveabilidade serão encapsulados e manipulados pelo ExtJs desta forma o CSS mostra-se de suma importância para este projeto.

2.3.4. XHTML

De acordo com Silva, o XHTML é uma recomendação do W3C. O XHTML igual ao XML não permite erros de sintaxe no corpo do código diferente do HTML que por sua vez a ter seus erros ignorados pelos browsers (SILVA, 2007).

“XHTML é a abreviação para eXtensible Hyper Markup Language, grafia em inglês que, no jargão da internet, foi traduzido para Linguagem Extensível de Marcação para Hipertexto e que se destina a escrever documentos web com a funcionalidade adicional de ser compatível com as aplicações XML.” (SILVA, 2007).

Exemplo de Codificação XHTML:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; />
<title>Titulo da Pagina</title>

</head>

<body>
</body>

</html>
```

Os recursos disponíveis do XHTML serão utilizados pela biblioteca javascript ExtJs. A estruturação de caixas de dialogo, campos de texto, listas de registro entre outros é possível devido ao alto nível de manipulação dos elementos DOM do XHTML feito pelo ExtJS. Sendo assim, a linguagem de marcação XHTML mostra-se fundamental para o desenvolvimento deste projeto.

2.3.5. IRUP

Segundo Fowler, IRUP é uma estrutura de processos fornecidos pela (*Rational Unified Process*) fornece um vocabulário e uma vaga estrutura sobre processos define o que e como fazer ele e basicamente uns processos interativos (FOWLER, 2005).

Assim com mencionado no site www.wthree.com, O Rational Unified Process® (também chamado de processo RUP®) é um processo de engenharia de software. Ele oferece uma abordagem baseada em disciplinas para atribuir tarefas e responsabilidades dentro de uma organização de desenvolvimento. Sua meta é garantir a produção de software de alta qualidade que atenda às necessidades dos usuários dentro de um cronograma e de um orçamento previsíveis (FOWLER, 2005).

O IRUP é uma estrutura de processos iterativos para permitir a produção de software adequando à UML para suprir a necessidade do cliente/usuário, onde serão definidas as tarefas com eficiência de cada iteração. (BOOCH, 2005; MARTIM, 2005).

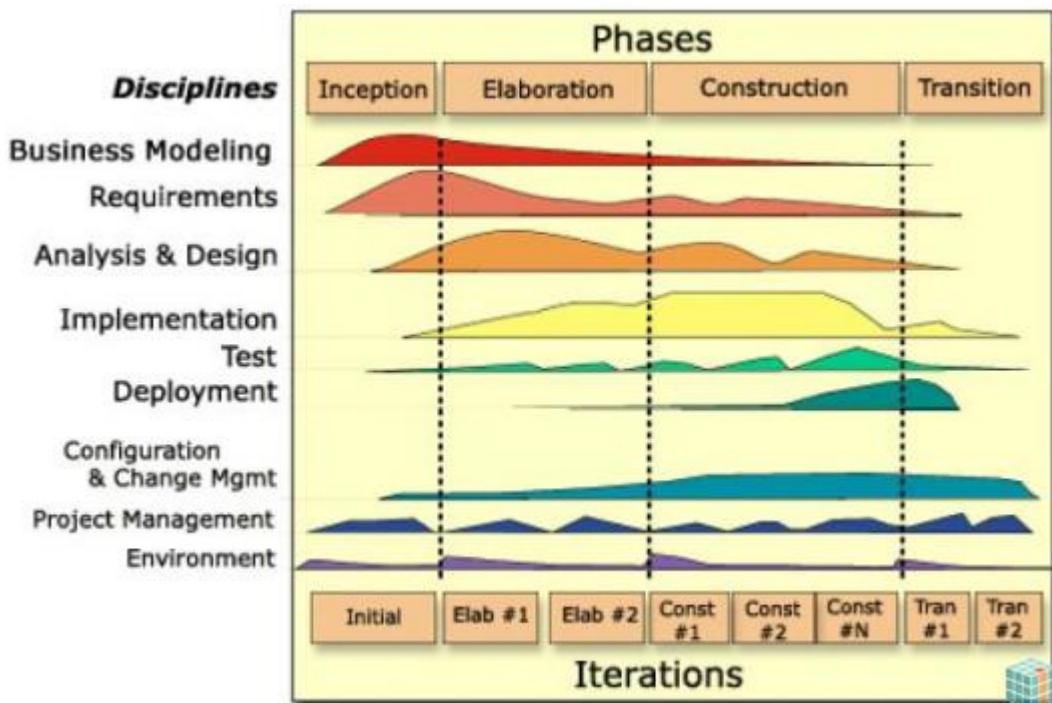


Figura 05

Fonte: (<http://www.linhadecodigo.com.br>)

O RUP é inicialmente dividido em quatro fases: iniciação, elaboração, construção e transição. E também é composto de nove disciplinas presentes em quase todas as fases citadas essas disciplinas são: modelagem de negócios, requisitos, análise e designer, implementação, teste, implantação, gerencia de configuração e mudança gerenciamento de projeto e por fim Ambiente (FOWLER, 2005).

Concepção: É nesta fase do projeto que se estabelece a visão, escopo e o plano inicial para o projeto, ou seja, nesse momento ocorrem as reuniões para o levantamento dos requisitos do sistema assim como a troca de informações que estarão presentes em todo o ciclo do projeto (FOWLER, 2005).

Elaboração: Esta fase preverá uma maior envolvimento de toda equipe para se discutir a análise do domínio do problema, da arquitetura, do desenvolvimento do plano do projeto assim como a elaboração dos artefatos do projeto que irão auxiliar em sua construção.

Nesta fase também se tem a necessidade de avaliar, eliminar ou amenizar alguns os riscos do projeto (FOWLER, 2005).

Construção: Nesta fase se constrói um produto completo, para que essa fase ocorra sem grandes imprevistos é necessário que as duas fases anteriores interajam corretamente. E assim em seguida se conclua a implementação e os testes do software (FOWLER, 2005).

Transição: E por fim a fase da transição que é o momento em que o sistema será disponibilizado aos clientes para demonstração, correção e ajustes para a finalização do sistema que, será substituído pelo sistema de produção (FOWLER, 2005).

No Desenvolvimento deste projeto foram utilizados alguns artefatos do IRUP como: plano de risco, documento de visão do projeto e cronograma de desenvolvimento do projeto. Quanto às faces do processo IRUP foram utilizadas na medida do possível já que o projeto é relativamente pequeno.

O IRUP foi escolhido para compor este projeto por se tratar de ser uma metodologia de desenvolvimento de software confiável e reconhecida. Um dos fatores de determinou a escolha do IRUP foi o fato de que ele visa diminuir os riscos do desenvolvimento, através dos ciclos de desenvolvimento onde cada ciclo contém um objetivo a se alcançado. Sem dúvidas o IRUP torna o processo de desenvolvimento de software mais eficiente. Outro aspecto positivo do IRUP é a utilização dos artefatos de modelagem de processos da UML.

2.3.6. JAVASCRIPT

De acordo com o que consta no site htmlstaff.org, a aliança fez com que Javascript se desenhara como um irmão pequeno de Java, somente útil dentro das páginas web e muito mais fácil de utilizar, de modo que qualquer pessoa, sem conhecimentos de programação pudesse aprofundar-se na linguagem e utilizá-la. Ademais, para programar Javascript não é necessário um kit de desenvolvimento, nem compilar os scripts, nem realizá-los em ficheiros externos ao código HTML, como ocorreria com os applets (HTMLSTAFF, 2006).

Brendan Eich foi o criador do Javascript, naquela época o Javascript era chamado de mocha, mas um tempo depois passou a ser conhecido como Livescript por alguns anos. Com a evolução passou se chamar definitivamente de Javascript como é reconhecido hoje.

Em setembro de 1995 o então conhecido na época como Livescript teve o a sua versão beta lançada oficialmente para o navegadores Netscape 2.0 em seguida por volta de dezembro do mesmo ano teve o seu nome alterado em um anuncio conjunto com a então reconhecida Sun Microsystems.

“Netscape, depois de fazer seus navegadores compatíveis com os applets, começou a desenvolver uma linguagem de programação ao que chamou LiveScript que permitisse criar pequenos programas nas páginas e que fosse muito mais simples de utilizar que Java. De modo que o primeiro Javascript se chamou LiveScript, mas não durou muito esse nome, pois antes de lançar a primeira versão do produto se forjou uma aliança com Sun Microsystems, criador de Java, para desenvolver em conjunto essa nova linguagem.”(HTMLSTAFF,2006).

A linguagem de programação Javascript foi escolhida devido ao fato de possibilitar eventos dinâmicos no browser dos usuários. O Javascript permite aos usuários efetuarem requisições sem que a página web seja recarregada isso através de métodos ajax. Esta

linguagem é a base da biblioteca ExtJs que por sua vez é responsável pela camada de visão do Sistema de Camisetas Personalizadas.

2.3.7. UML

O UML é uma linguagem de modelagem unificada, ou seja, é uma linguagem visual para especificar, construir e documentar os artefatos de um sistema.

“O padrão UML indica que certos elementos normalmente são desenhados em determinados tipos de diagramas, mas isso não é uma regra.” (FOWLER, 2005).

De acordo com Larman, a palavra visual na definição é um ponto chave – UML é a notação diagramática padrão, de fato, para desenhar ou apresentar figuras (com algum texto) relacionadas a software – principalmente software OO (LARMAN, 2007).

Segundo Larmam a UML define vários perfis UML que especificam subconjuntos da notação para áreas de assunto comum, tais como diagramação de Enterprise JavaBeans (com o perfil UML EJB) (LARMAN, 2007).

“A UML nasceu da unificação de muitas linguagens gráficas de modelagem orientadas ao objeto que floresceram ao final dos anos oitenta, início dos noventa. Desde sua aparição em 1997, ela fez com que essa torre de Babel fosse resolvida...” (FOWLER, 2005).

O diagrama de classe é responsável por descrever os tipos de objetos utilizados no sistema e os possíveis relacionamentos entre eles. O digrama de classe também tem a função

de mostrar as propriedades e as operações de uma classe assim as suas restrições na maneira em que os objeto se comunicam (FOWLER, 2005).

Diagramas de seqüência são os diagramas responsáveis por informar o comportamento de um determinado cenário. Nesses diagramas também é mostrado diversos exemplos de mensagens que trafegam as informações entre os objetos de um caso de uso específico (LARMAN, 2007).

A divisão de componentes reutilizáveis e suas dependências internas de um sistema são de responsabilidade dos diagramas de componentes (LARMAN, 2007).

Outro diagrama muito utilizado no processo de modelagem dos sistemas é o diagrama de atividades. Os diagramas de atividades são utilizados para esclarecer os fluxos de controle ou de atividades em operações complexas em um caso de uso. Geralmente os diagramas de Atividades são confundidos com fluxogramas, apesar de serem semelhantes à diferença principal é a possibilidade que os diagramas de atividades têm de suportar fluxos paralelos (LARMAN, 2007).

Os diagramas de casos de uso são técnicas de auxilio na captura de requisitos funcionais de um sistema. Sua função é descrever as interações entre os usuários e o sistema.

A UML possui varias ferramenta que auxiliam a modelagem do projeto, neste projeto foram aplicadas algumas destas ferramentas conhecidas como diagramas. Os diagramas utilizados foram: diagrama de caso de uso, diagrama de seqüência, diagrama de atividades, diagrama de redes e diagrama de implantação (FOWLER, 2005).

A UML foi contemplada neste projeto por ser um requisito do IRUP. A UML fornece ao IRUP os artefatos necessários para a modelagem dos processos de desenvolvimento do software.

2.3.8. MVC

O MVC é um padrão de arquitetura de software que promove a separação em camadas as aplicações. Esta separação funciona separando a parte de lógica de negocíos da parte de visão ou apresentação da aplicação assim como a parte de persistência com o banco de dados (OFICINANET, 2010).

O MVC se baseia no desenvolvimento de aplicações separadas por camadas, onde o mesmo defende que o modelo é um objeto que representa algumas informações sobre um domínio que na maioria das vezes representa uma entidade (tabela). Na orientação a objetos, o modelo é um objeto que representa um modelo de dados de qualquer natureza (OFICINANET, 2010).

O MVC permite que os desenvolvedores possam testar, desenvolver e efetuarem manutenções isolando ambos isso melhora e muita a evolução do projeto.

O padrão MVC é constituído de três partes que são: modelos (*model*), controladores (*controllers*) e visões (*views*).

A um dos benefícios da separação da aplicação em três camadas é torná-las independentes e desacopláveis, além de possibilitar a reutilização do mesmo *model* em várias *views*. A Figura abaixo ilustra como é funcional a comunicação entre as três camadas do MVC.

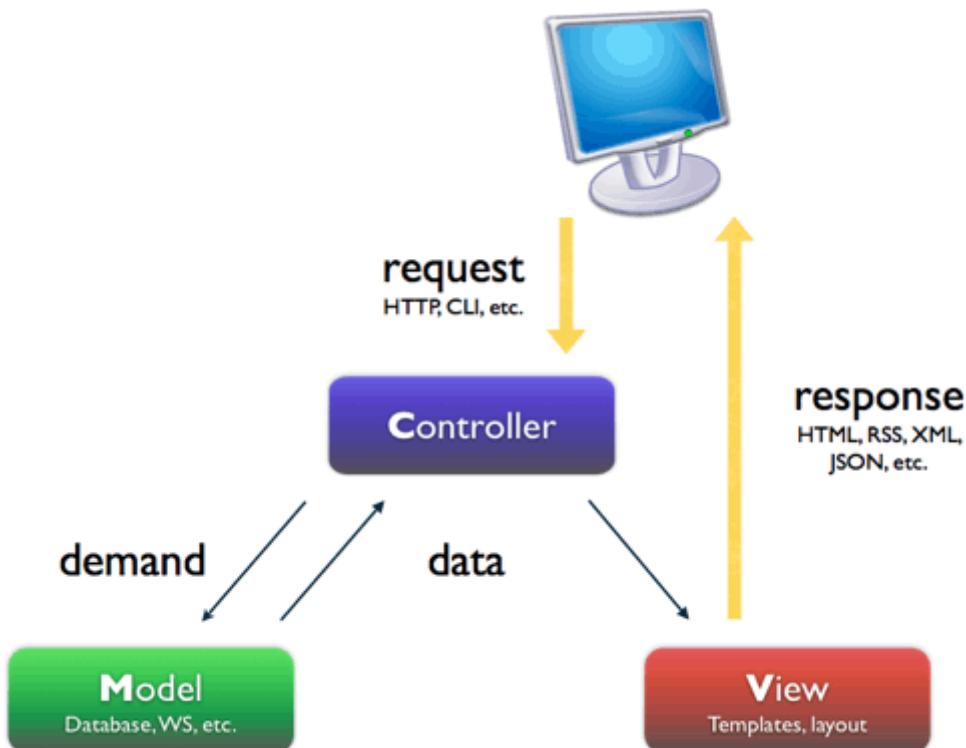


Figura 06

Fonte: (<http://www.fernandovalente.com.br>)

O padrão de projeto MVC foi escolhido pelo fato de possibilitar a implementação de aplicações orientadas a objetos e ainda facilitar os processos de construção e testes do sistema apresentado neste projeto.

2.3.9. W3C

De acordo com o site do W3C, o W3C cumpre sua missão com a criação de padrões e diretrizes para a Web. Desde 1994, o W3C publicou mais de 110 desses padrões, denominado recomendações do W3C. O W3C também se envolve em educação e divulgação, desenvolve softwares e atua como fórum aberto para discussões sobre a Web. Para que a Web atinja todo o seu potencial, as tecnologias mais fundamentais da Web precisam ser compatíveis entre si e

permitir que todos os equipamentos e softwares usados para acessar a Web funcionem juntos. O W3C chama essa meta de “Interoperabilidade da Web”. Ao publicar padrões abertos (não-exclusivos) para línguas e protocolos da Web, o W3C procura evitar a fragmentação do mercado e, conseqüentemente, a fragmentação da Web (JACOBS, 2010).

“O Consórcio World Wide Web (W3C) é um consórcio internacional no qual organizações filiadas, uma equipe em tempo integral e o público trabalham juntos para desenvolver padrões para a Web. (“w3c.com, 2010).

Segundo o site do W3C, Organizações do mundo todo e envolvidas em muitos campos diferentes se reúnem no W3C para participar de um fórum *vendor-neutral* (ou seja, que não é vinculado a nenhum fabricante) para criar padrões para a Web. Os Filiados do W3C e uma equipe de especialistas técnicos que trabalham em tempo integral levaram o W3C a ser reconhecido em nível internacional por suas contribuições para a Internet. Os Filiados do W3C (amostra de depoimentos), a equipe e os especialistas convidados trabalham juntos para desenvolver tecnologias que garantam que a Web continuará crescendo no futuro, acomodando a diversidade cada vez maior de pessoas, equipamentos e softwares (JACOBS, 2010).

Neste projeto foram aplicados os padrões de cores, fontes e disposição das informações para a plataforma web. O W3C diz que a padronização de cores e fontes visa facilitar a visibilidade e navegabilidade das aplicações web. Quanto a disponibilização de conteúdo deve ser feita de forma ordenada seguindo uma linha de pensamento, por exemplo: A disposição dos menus deve ser feita na vertical ou horizontal de forma fixa.

As tonalidades das cores do sistema estão de comum acordo com as normas no W3C que orienta que cores fortes e fluorescentes não sejam utilizadas já que as mesmas causam cansaço visual e podendo causar ataques de epilepsia em pessoas com predisposição (JACOBS, 2010).

O site do W3C diz que as iniciativas globais do W3C também incluem a formação de laços com organizações nacionais, regionais e internacionais do mundo todo. Esses contatos ajudam o W3C a manter uma cultura de participação global no desenvolvimento da *World Wide Web*. O W3C trabalha em estreito contato principalmente com outras organizações que desenvolvem padrões para a Internet, a fim de possibilitar um progresso claro. O documento Worldwide Participation in the World Wide Web Consortium (Participação mundial no Consórcio World Wide Web) resume as iniciativas do W3C para ampliar seu impacto. Veja nossa página sobre relações internacionais para mais informações (JACOBS, 2010).

2.3.10. SERVIDOR WEB APACHE

Segundo o site Apache.org, o Servidor Apache é um software voltado ao processamento de script php, o Apache é o servidor web livre mais aceito e reconhecido no mundo nos dias de hoje (APACHE, 2011).

De acordo com o site oficial do Apache, o Apache foi criado em 1995 por Rob McCool funcionário da tão conhecida *National Center for Supercomputing Applications* (NCSA). Foi constatado em um pesquisas realizada em meados de 2007 que os servidores Apache representam aproximadamente 48% dos servidores web do mundo. Já em 2010 a utilização do Apache para servir aplicações web chegou a aproximadamente 55% de todos os sites disponíveis no mundo inteiro (APACHE, 2011).

Segundo o (Apache.org), Apache é considerado a principal tecnologia da ASF (Apache Software Foundation). O Apache Software Foundation é responsável por mais de 12 projetos que envolvem tecnologias de transmissão de dados via web, execução de aplicativos distribuídos e processamento de dados (APACHE, 2011).

Segundo o site (Apache.org), o servidor Apache é inteiramente compatível com protocolos HTTP. As funcionalidades do Apache são mantidas por meio de uma estrutura que utiliza módulos para separar e melhor gerenciar as funcionalidades. O Apache com a sua estrutura em módulos também possibilitam aos usuários que eles criem seus próprios módulos e os integrem ao Apache isso só é possível graça a API de desenvolvimento do Apache (APACHE, 2011).

Os servidores Apaches que existem hoje no mundo são executados em vários tipos de plataformas como, por exemplo: Windows, Novell Netware, Linux, Unix, Posix entre outras plataformas mais comuns (APACHE, 2011).

O servidor Apache possui um arquivo de configuração único que facilita e muito a vida dos desenvolvedores e arquitetos. O Apache utiliza o arquivo *httpd.conf* para armazenar parâmetros de configuração de seu ambiente (APACHE, 2011).

O Apache possui um modulo específico para tratar as solicitações HTTPS este modulo chama-se *mod_ssl*. Este módulo garante a segurança nas transações utilizando o protocolo HTTPS (APACHE, 2011).

O protocolo HTTPS utiliza uma camada de criptografia de dados que é transferido entre cliente e servidor, isso visa garantir mais segurança aos dados que trafegam pelas requisições. O SSL é certificado pela X509. X509 é uma das maiores certificadoras digitais do mundo (APACHE, 2011).

O servidor web Apache é um requisito para o funcionamento das aplicações desenvolvidas sobre a linguagem PHP. Este servidor também é o responsável por estabelecer a conexão do módulo PHP com banco de dados.

2.3.11. NETBEANS 7.0.1

Segundo o site oficial do NetBeans, o NetBeans é um ambiente de desenvolvimento desenvolvido em Java e que suporta a varias linguagem de programas como: C#, C++, PHP, JAVA em outras. O NetBeans é uma ferramentas que auxilia os desenvolvedores a escrever, compilar, depurar e instalar aplicações. O NetBeans foi arquitetado em forma de estrutura reutilizável que tem como objetivo facilitar o desenvolvimento e aumentar a produtividade pois junta em uma única aplicação todas as funcionalidades necessárias (NETBEANS, 2010).

“O NetBeans fornece uma base sólida para a criação de projetos e módulos, possui um grande conjunto de bibliotecas, módulos e API’s (Application Program Interface, um conjunto de rotinas, protocolos e ferramentas para a construção de aplicativos de software) além de uma documentação vasta inclusive em português bem organizada, tais ferramentas auxiliam o desenvolvedor de forma a escrever seu software de maneira mais rápida. A distribuição da ferramenta é realizada sob as condições da SPL (Sun Public License), uma variação da MPL (Mozilla Public License), esta licença tem como objetivo garantir a redistribuição de conhecimento à comunidade de desenvolvedores quando novas funcionalidades forem incorporadas à ferramenta.” (NETBEANS, 2010).

O Netbeans foi escolhido devido a alta estabilidade, flexibilidade e suporte a diversas linguagens. Além disso o Netbeans possui um gama de integrações que facilitam a vida dos desenvolvedores e testadores de software. Entre essa integrações as mais relevantes são: integração com banco de dados, integração com controlador de versão e integração com testes unitários.

2.3.12. POWER DESIGNER 15.0

De acordo com o site Sybase.com.br, o PowerDesigner é uma ferramenta de modelagem de dados, permite que as empresas visualizem, analisem e manipulem mais facilmente metadados para uma arquitetura eficiente de informações corporativas (SYBASE, 2011).

O Sybase.com.br diz também que, o PowerDesigner para arquitetura corporativa também fornece uma abordagem controlada por modelo para o alinhamento de negócios e TI, o que facilita a implementação de informações eficientes e arquiteturas corporativas. Ele oferece técnicas poderosas de gerenciamento de análises, design e metadados para a empresa (SYBASE, 2011).

Segundo Sybase.com.br, o PowerDesigner combina várias técnicas de modelagem padrão (UML, Business Process Modeling e Data Modeling, líder do mercado) em conjunto com plataformas de desenvolvimento líderes como, por exemplo, .NET, WorkSpace, PowerBuilder, Java e Eclipse, para oferecer soluções de design de bancos de dados formais e análise de negócios. E funciona com mais de 60 sistemas de gerenciamento de bancos de dados relacionais (SYBASE, 2011).

O PowerDesigner foi utilizado neste projeto para estabelecer a modelagem de dados conceitual e física do Sistema de Camisetas Personalizadas. O PowerDesigner é uma ferramenta simples e rápida e atendeu plenamente as necessidades deste projeto.

2.3.13. APACHE JMETER 2.3

Apache JMeter pode ser usado para testar o desempenho tanto em recursos estáticos e dinâmicos (arquivos, Servlets, scripts Perl, Java Objects, Bases de Dados e Consultas,

servidores FTP e muito mais). Ele pode ser usado para simular uma carga pesada em um servidor de rede, ou objeto para testar a sua força ou para analisar o desempenho global no âmbito de diferentes tipos de carga. Você pode usá-lo para fazer uma análise gráfica de desempenho ou para testar o seu servidor / script / comportamento do objeto sob carga pesada simultâneos. (Traduzido por Google Tradutor) (JMETER, 2011).

O JMeter foi escolhido para efetuar os testes de performance (stress) deste sistema por se tratar de se uma ferramenta voltada para esta finalidade. O JMeter facilita a execução dos testes de stress do sistema, pois, possui recursos que mapeiam as requisições do cliente (usuário do sistema) e as transformam em um pacote para testes. Sendo assim o JMeter reduz o tempo perdido na realização deste tipo de tarefa.

2.3.14. ACUNETIX WEB SECURITY SCANNER 7

Segundo o site oficial do Acunetix Web Security Scanner 7, o Acunetix é uma ferramenta focada nos testes de segurança de web sites e sistemas web. O Acunetix Web Security Scanner 7 é composto de inúmeros módulos e procedimentos que são responsáveis por efetuar os testes de vulnerabilidade individualmente (ACUNETIX, 2011).

O Acunetix Web Security Scanner 7 procura vários tipos de falhas entre leves e críticas, entre os ataques que ele verifica estão: Cross Scripting, Ddos, sql injection e php injection. Esta ferramenta auxilia os desenvolvedores de sistema web na proteção contra ataques de hackers informando eventuais falhas de segurança (ACUNETIX, 2011).

O Acunetix Web Secutiry Scanner 7 foi escolhido para efetuar os teste de segurança deste sistema. O motivo que levou o Acunetix a ser escolhido e que ele é uma ferramenta simples mas que oferece um relatório completo acerca de vários tipos de vulnerabilidade que um sistema web possa possuir.

2.3.15. TORTOISESVN 1.6

Segundo Alencar, o subversion é um sistema de controle de revisões geralmente usado para manter versionado códigos fontes (ALENCAR, 2011).

De acordo com Alencar, o TortoiseSVN é uma implementação gráfica do subversion. O uso do TortoiseSVN provê: O versionamento de diretórios, histórico de versão, efetivações atômicas conhecidas com commits, versionamento de metadados, escolha de camadas de rede, manejo de dados consistente entre outros benefícios (ALENCAR, 2011).

O TortoiseSVN foi escolhido por ser a ferramenta de versionamento de códigos mais utilizada pela comunidade opensource. Outro ponto que levou a esta escolha é que esta ferramenta possui interface gráfica tornando as operações do subversion mais intuitivas.

2.3.16. JCROP 0.9

Segundo Yogodoshi, o Jcrop é um plugin para jQuery que possibilita efetuar cortes em imagens de maneira simplificada (YOGODOSHI, 2008).

Jcrop é a maneira rápida e fácil de adicionar a funcionalidade de imagem de corte para sua aplicação web. Ele combina a facilidade de uso de um plugin jQuery típico com um poderoso motor de DHTML multi-plataforma de corte, que é fiel aos gráficos aplicativos de desktop conhecidos. (*Traduzido por Google Tradutor*) (DEEP LIQUID GROUP, 2011).

O Jcrop é um plugin JQuery utilizado no Sistema de Camisetas Personalizadas para a personalização de estampas. Este plugin foi escolhido devido a fácil implementação e alta flexibilidade na integração com a biblioteca ExtJS.

2.3.17. ENTERPRISE ARCHITECT 7.5

O Enterprise Architect, é um ambiente de modelagem UML. Baseasse no ciclo de desenvolvimento completo de produtos, com alto desempenho, ferramentas visuais para modelagem de negócios, engenharia de sistemas, arquitetura corporativa, gerenciamento de requisitos, projeto de software, geração de código, testes e muito mais. Uma ferramenta de ciclo de vida completo para integrar sua equipe e trazer a sua visão compartilhada para a vida. (*Traduzido por Google Tradutor*) (EA, 2011).

O Enterprise Architect ou EA como é mais conhecido foi escolhido por se tratar de ser uma ferramenta de modelagem UML completa. O EA foi utilizado para elaboração os artefatos UML requeridos pelo IRUP com exceção dos modelos de entidade relacional conceitual e físico que foram elaborados no PowerDesigner.

2.3.18. EXTJS 2.0

O EXTjs é uma framework desenvolvida na linguagem *javascript* de código livre, disponibilizado sob a licença LGPL (EXTJS, 2010).

O Extjs surgiu a partir da criação de uma extensão da tão conhecida framework YUI (Yahoo User Interface) e até então era conhecida como YUI-EXT e que logo dependia diretamente da Framework YUI. O reconhecimento da YUI-EXT foi muito grande entre os desenvolvedores já que esta extensão possuía inúmeras funcionalidades e componentes de

interface super elegantes e funcionais. Devido o grande sucesso o YUI-EXT passou a ser independente do YUI e se transformou no ExtJs (EXTJS, 2010).

GeoNames

Name	Geoname ID	Modification Date	Latitude	Longitude
Dalton in Westmorland	6288100	21-SEP-2006	54.17142	-2.70767
Llanmorlais	2643976	22-SEP-2004	51.6302778	-4.1258333
Loch Morlich	2642187	08-OCT-2004	57.1666667	-3.7
Morlais Castle	6286663	21-SEP-2006	51.7767	-3.3794
Morland	2642190	15-JUN-2007	54.5833333	-2.6166667

GeoNames 2nd

Country Code	Name	Modification Date	Latitude	Longitude
GB	Morris Castle	21-09-2006	54.17142	-2.70767
GB		22-09-2004	51.6302778	-4.1258333
GB		08-10-2004	57.1666667	-3.7
GB	Morlais Castle	21-09-2006	51.7767	-3.3794
GB	Morland	15-06-2007	54.5833333	-2.6166667

Figura 07

Fonte: (<http://application-express-blog.e-dba.com>)

O ExtJs desde que foi oficialmente lançado não teve muitas atualizações, agora o ExtJs possui um ext-base e que se tornou a base do framework e possui inúmeras funcionalidades que pode se esperar de um framework em javascript (EXTJS, 2010).

A biblioteca ExtJs foi escolhida devido a facilidade na implementação das interfaces deste projeto. Esta biblioteca ainda dispensa a preocupação com a manipulação dos elementos

XHTML, CSS e Javascript puro, já que o ExtJs encapsula estas três tecnologias e as aplica de forma amigável.

2.3.19. DOCTRINE 1.2

Segundo o site oficial Doctrime.com, O Doctrine é um conjunto de bibliotecas baseadas no mapeamento objeto-relacional de entidades de bancos de dados e desenvolvidas em linguagem PHP. Esse conjunto de bibliotecas que são focadas principalmente na prestação de serviços de persistência e funcionalidades relacionadas em banco de dados, ou seja, O Doctrine é uma Framework desenvolvida na linguagem PHP afim de auxiliar os desenvolvedores em operações com bancos de dados (Doctrine, 2011).

O Framework Doctrine oferece uma grande facilidade no desenvolvimento de aplicação na linguagem PHP utilizando bancos de dados. O Doctrime visa promover a transparência nas operações com bancos de dados já que o mesmo abstrair os recursos necessários para a manipulação das informações dos bancos de dados mais comuns (Doctrine, 2011).

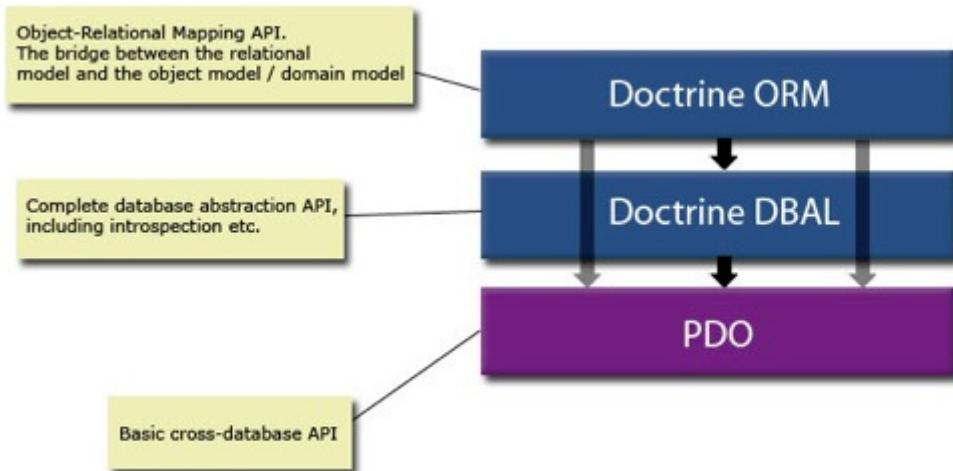


Figura 08

Fonte: (<http://www.doctrine-project.org>)

O Framework Doctrine possui vários recursos interessantes um deles tende a facilitar mais ainda a vida dos desenvolvedores PHP. O DQL (*Doctrine Query Language*) é um recurso que permite escrever consultas de bancos de dados em uma linguagem orientada a objetos própria do Doctrine. Essa linguagem inspira-se no Hibernate Query Language do Framework Hibernate que é voltado para a linguagem Java. Com este tipo de recurso é possível desenvolver aplicações poderosas e ao mesmo tempo manter a flexibilidade sem duplicações de códigos (Doctrine, 2011).

O Framework Doctrine foi utilizado neste projeto por ser uma aplicação robusta desenvolvida na linguagem PHP e possuir um vasta documentação. O Doctrine possui inúmeras vantagens para o desenvolvimento de aplicação PHP. Por ser uma solução para a manipulação de entidades relacionais o Doctrine possibilita a manipulação destas entidades através de classes PHP. O Doctrine ainda previne os temidos de ataques de Sql Injection.

2.3.20. ZEND FRAMEWORK 1.11

De acordo com Lisboa, o maior esforço do desenvolvimento de sistemas não está na criação, mas na manutenção. As aplicações tornam-se cada vez mais complexas, e os requisitos dos clientes alteram-se várias vezes, antes de o projeto estar concluído. É preciso uma estrutura que permita a reutilização de código-fonte e o desenvolvimento simultâneo de partes do sistema, além de desvincular a aplicação do banco de dados, de forma que este possa ser trocado com o menor impacto possível. Zend Framework vem ao encontro desses problemas com a proposta de criar uma arquitetura flexível que permite o desenvolvimento de aplicações web MVC em PHP 5 com código reutilizável e mais fácil de manter, permitindo que os desenvolvedores concentrem-se nas regras de negócio do cliente. Este livro descreve passo a passo os fundamentos do framework por meio da criação de uma aplicação web completa (Lisboa, 2009).

O diagrama a seguir mostra o fluxo de trabalho, e as seguintes narrativas que descreve em detalhes as interações:

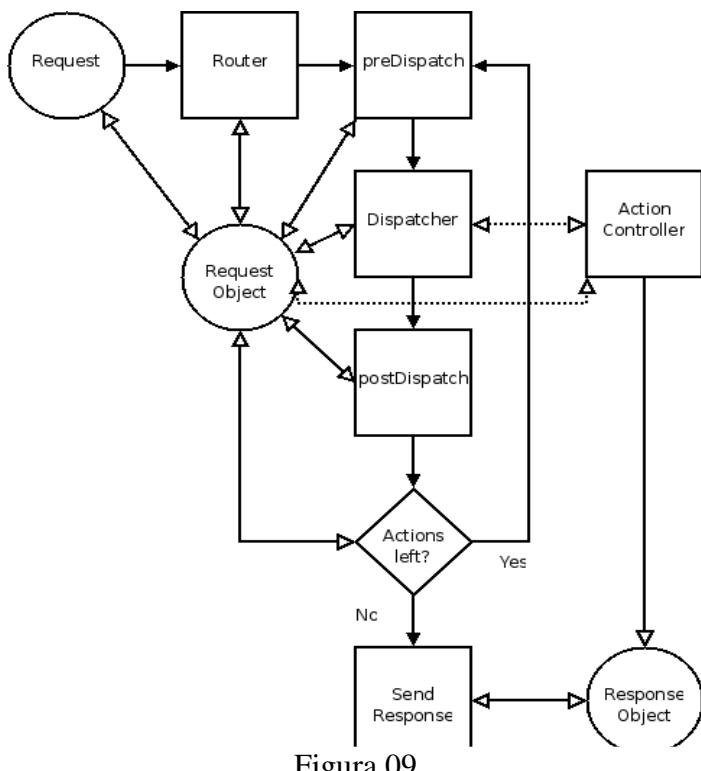


Figura 09

Fonte: (<http://diariodecodigos.info>)

ZendFramework é um conjunto de bibliotecas para o desenvolvimento de aplicações web com código fonte *OpenSource*.

O ZendFramework é baseado na implementação de aplicações web na linguagem PHP Orientado a Objetos. O principal objetivo do ZendFramework é facilitar e padronizar o desenvolvimento de aplicações web enquanto promove as boas práticas de programação já adotadas no universo de desenvolvimento da linguagem PHP (Lisboa, 2009).

O ZendFramework possui uma arquitetura padrão, mas também possibilita aos desenvolvedores ou arquitetos modificarem a mesma. A arquitetura do ZendFramework visa promover a reutilização de componentes sempre que possível. Outra vantagem do Zendframework é a possibilidade de utilizar outros framework embutidas no seus escopo,

como por exemplo: o ExtJs (Camadas de Visão) e o Doctrine (Camadas de Persistência) (Lisboa, 2009).

O ZendFramework é framework adotado neste projeto para assegura a aplicação das premissas da programação orientada a objetos. O ZendFramework possui um forte integração com o framework Doctrine. Sendo assim o ZendFramework mostra-se uma grande ferramenta que possibilita alcançar grandes resultados e facilitar a manutenção do sistema.

3. ANÁLISE FUNCIONAL

Este capítulo aborda os itens que compõem a análise funcional do Sistema de Camisetas Personalizadas, assim como os requisitos específicos e os benefícios esperados com este sistema.

3.1. REQUISITOS DO NEGÓCIO

Os requisitos deste projeto são baseados nas necessidades em um sistema que consiste em controlar o fluxo de produção de camisetas personalizadas de uma empresa de confecção.

3.1.1. PAGAMENTO DOS PEDIDOS

- Promover o controle do pagamento dos pedidos das camisetas personalizadas.
- Permitir que os clientes efetuem o pagamento de seus pedidos através de boleto bancário.

3.1.2. RELATÓRIOS

- Possibilitar que os Administradores do sistema extraiam relatórios gerenciais do sistema.
- Relatório de Produção Individual.
- Relatório de Produção Mensal.

3.1.3. CONTROLE DE ACESSO

- Permitir que os administradores do sistema alterem os dados dos clientes se necessário, incluído a desabilitarão do perfil em caso de abuso ou inadimplência do cliente.
- Disponibilizar aos administradores do sistema um módulo para se manter os perfis dos demais profissionais da empresa.
-

3.1.4. MANUTENÇÃO

- Possibilitar aos administradores do sistema a manutenção da galeria de produtos que serão ilustrados no site da empresa.

3.1.5. CLIENTES

- Informar o cliente através de email às tramitações de seus pedidos dentro da empresa de confecção.
- Facilitar a forma de aquisição das camisetas pelos clientes através de um site.
- Possibilitar que os clientes montem as estampas de suas camisetas de acordo com sua vontade.

3.1.6. CONFECÇÃO

- Construir uma sistemática que controle a atividade de confecção das camisetas personalizadas.

3.1.7. POSTAGEM DE PEDIDO

- Controlar o procedimento de envio dos pedidos aos clientes.

3.2. ANÁLISE DAS NECESSIDADES E PROBLEMAS DIAGNOSTICADOS

Foi diagnosticado que geralmente a necessidade de automatizar solicitações de confecção de camisetas personalizadas é grande. Com isso a tendência é desenvolver um sistema que atenda parcialmente este cenário. Um sistema informatizado facilita as solicitações e também a metodologia de fabricação das referidas camisetas. Sendo assim este sistema torna-se a solução parcial ideal para este problema e que será facilmente ampliado para atender necessidades que possam vir a existir.

3.3. BENEFÍCIOS ESPERADOS

Uma solução tecnologia para controlar as atividades em uma empresa de confecção de camisetas personalizadas traz grandes benefícios aos clientes, profissionais e donos da mesma. Espera-se que este projeto alcance um nível elevado de satisfação e benefícios aos seus utilizadores como:

- Uma diminuição significativa no tempo de atendimento dos pedidos dos clientes da empresa de confecção de camisetas.
- Aumentar a satisfação dos clientes possibilitando que os mesmos montem o layout de suas camisetas de acordo com suas necessidades.
- Centralizar as informações de clientes em um único banco de informações, para que quando necessário possam ser utilizadas e promovida a divulgação de novos serviços e afins.
- Designar profissionais específicos para áreas específica do processo de confecção dos pedidos dos clientes.
- Gerar relatórios gerenciais com informações úteis como, por exemplo: Nível de produção individual, Pedido Atendidos, Pedidos não Atendidos, Produtos mais vendidos entre outros.
- Possibilitar que o Administrador do sistema mantenha o site da empresa sempre atualizado, isso através da manutenção da galeria de produtos da empresa.
- Prestar satisfação ao cliente em tempo real à medida que o processo de confecção evolui.
- Aumentar a segurança da empresa tornando possível e obrigatório o pagamento dos pedidos via boleto bancário.

- Possibilitar que a confecção do pedido somente inicie quando o pagamento do mesmo for confirmado pelo profissional de conferencia de pagamento.
- Possibilitar o acesso aos administradores do sistema às informações dos profissionais da empresa.

3.4. ANÁLISE DE RISCOS E PLANO DE CONTINGÊNCIA

- Vide Apêndice K.

3.5. PLANO DE CRONOGRAMA DO PROJETO

- Vide Apêndice J.

4. PROJETO LÓGICO E FÍSICO

Este capítulo apresenta as descrições dos requisitos dos usuários do Sistema de Camisetas Personalizadas, assim como a abordagem dos requisitos de interface externa, requisitos de interface com ambiente de hardware, requisitos de interface com ambiente de software, requisitos de execução.

4.1. REQUISITOS DO USUÁRIO

4.1.1. REQUISITOS FUNCIONAIS

- Manter Autenticação.
- Manter Perfil do Cliente.
- Manter Galeria de Produtos da Empresa.
- Manter Galeria de Produtos do Cliente.
- Manter Produtos do Cliente.
- Consultar Galeria de Produtos.
- Solicitar Confecção.
- Gerar Boleto Bancário para Pagamento.
- Conferir Pagamento
- Confeccionar Produtos
- Despachar Produtos
- Manter Clientes

- Gerar Relatórios
- Manter Profissionais

4.1.2. REQUISITOS DE INTERFACE EXTERNA

- Email para informar o status dos pedidos aos clientes.

4.1.3. REQUISITOS DE INTERFACE COM AMBIENTE DE HARDWARE

- Impressora laser ou jato de tinta para impressão de relatórios e boletos.
- Impressora de estampagem em tecidos.

4.1.4. REQUISITOS DE INTERFACE COM AMBIENTE DE SOFTWARE

- Software da impressora instalado e devidamente configurada nos computadores dos profissionais.
- Navegador Web compatível com Javascript 1.5 o maior.
- Leitor de arquivos PDF para a geração de relatórios.

4.1.5. REQUISITOS DE EXECUÇÃO

- Número de transações simultâneas: *Aproximadamente 10.*

- Quantidade de estações de trabalho: *Mínimo 5 (Modulo Privado)*.
- Quantidade de usuários simultâneos: *Aproximadamente 10*.

4.1.6. REQUISITOS GENÉRICOS

- Nenhum requisito genérico, este tipo de requisito não se aplica à este projeto.

4.1.7. REQUISITOS INVERSOS

- Não possibilita o cálculo dinâmico do valor do frete dos pedidos.
- Não contempla controle financeiro avançado (apenas alguns relatórios).
- Não contempla estorno de valores pagos pelos clientes.
- Não possibilita o pagamento de pedidos via cartão de crédito.
- Não possibilita a operação por deficientes visuais.

4.1.8. REQUISITOS DE INTERFACE

- Vide Apêndice M.

4.2. MODELAGEM FUNCIONAL E DE DADOS

Modelagem de dados é uma forma de especificar a estrutura de dados e de regras de negócio necessárias para dar suporte a um domínio de negócio de um sistema de informação. A modelagem de dados representa um conjunto de informações baseadas nas informações de negócio.

4.2.1. MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO – MODELO CONCEITUAL

- Vide Apêndice G.

4.2.2. MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO - MODELO FÍSICO

- Vide Apêndice H.

4.2.3. DICIONÁRIO DE DADOS – MODELO FÍSICO

- Vide Apêndice I.

5. MODELAGEM UML

Este capítulo apresenta os diagramas específicos da modelagem lógica do sistema de camisetas personalizadas. De acordo com os requisitos levantados os seguintes diagramas foram elaborados: diagrama de caso de uso, diagramas de atividade, diagramas de seqüência, diagrama de implantação e diagrama de classes.

5.1. DIAGRAMA DE CASO DE USO

- Vide Apêndice C.

5.2. DIAGRAMAS DE ATIVIDADES

- Vide Apêndice D.

5.3. DIAGRAMAS DE SEQÜÊNCIA

- Vide Apêndice E.

5.4. DIAGRAMA DE IMPLANTAÇÃO

- Vide Apêndice F.

5.5. DIAGRAMA DE CLASSES

- Vide Apêndice B.

6. ARQUITETURA COMPUTACIONAL E CUSTO

Neste capítulo é apresentado a arquitetura computacional do Sistema de Camisetas Personalizadas e o custo envolvido para a construção deste projeto.

6.1. DIAGRAMA DE EXECUÇÃO E/OU COMPONENTES

O diagrama de componentes mostra a relação de interdependência e de comunicação entre seus relacionamentos por intermédio de interfaces. O diagrama abaixo mostrar essa dependências entre os componentes e suas interfaces de comunicação.

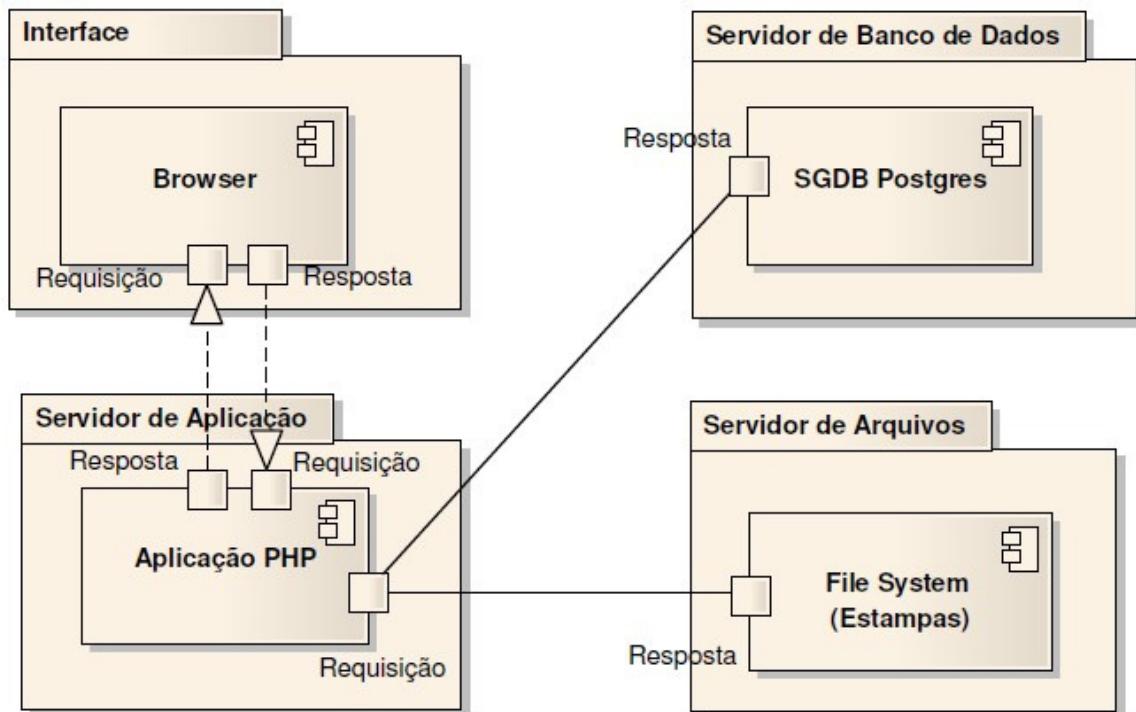


Figura 10

Fonte: Autor

6.2. FORMAS DE ARMAZENAMENTO E DISPONIBILIZAÇÃO DOS DADOS

Recomenda-se que as imagens referentes às estampas do Sistema de Camisetas Personalizadas sejam armazenadas em um servidor de arquivos que não seja o servidor web e nem do servidor de banco de dados. O servidor web deve possuir um links simbólico ou pastas compartilhadas apontando para um servidor de arquivos.

Recomenda-se que o servidor de arquivos possua uma rotina de backups sendo ela uma rotina baseada em um *script shell* de cópia integral ou uma estrutura de redundância de dados com o padrão RAID.

É bastante recomendado que o banco de dados seja instalado em disponibilizado em um servidor dedicado. Este servidor também deve possuir um sistema de backups automático e que de preferência seja baseado em LOGS do SGBD para que se necessário seja feita as restaurações do banco de dados.

O servidor de arquivos não necessita necessariamente de uma rotina de backups automáticos, o que é altamente recomendado é a utilização de uma solução para disponibilização interrupta do sistema e um balanceador de carga se necessário. O servidor web também deve possuir interfaces de rede de alta velocidade.

6.3. DIAGRAMA DA REDE

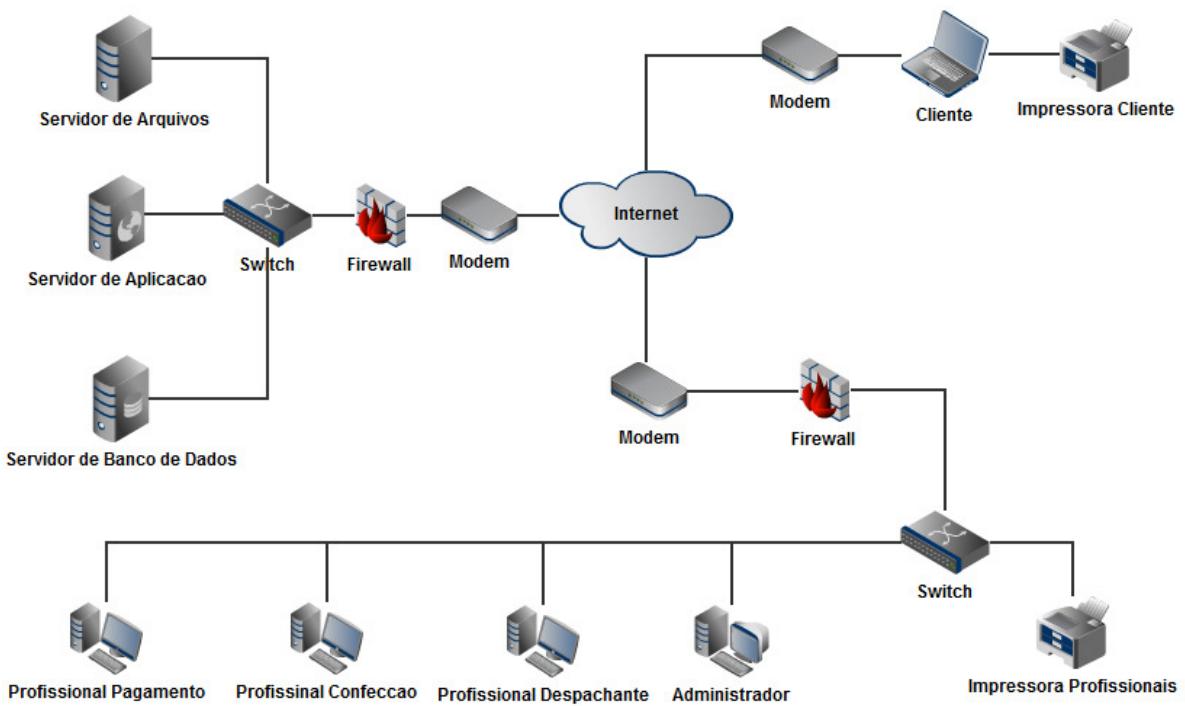


Figura 11

Fonte: Autor

6.4. SOFTWARES BÁSICOS E DE APOIO UTILIZADOS

- Firefox 6.0
- Chrome 11
- Opera 12
- Safari 5
- Internet Explorer 9.0
- PostGreSql 9.0
- Servidor de Web Apache 2.2
- Power Designer 15
- NetBeans 7.0
- Enterprise Architect 7.5

6.5. DETALHAMENTO DOS HARDWARES NECESSÁRIOS

6.5.1. HARDWARE DO CLIENTE

- Requisitos Mínimos Recomendados:
- Processador Pentium III ou equivalente.
- Memória de 512 MB.
- Placa de rede de 10/100 MBPS.
- Monitor, mouse, teclado e impressora.

6.5.2. HARDWARE DO SERVIDOR

- Processador Intel Core 2 Duo 2.5 GHZ ou equivalente.
- Memória de 8 GB DDR3.
- Placa de rede 10/100/1000 MBPS
- Mouse e teclado.

6.6. DETALHAMENTO DE CUSTO

O detalhamento do custo deste projeto tem como base os seguintes aspectos:

- Tabela de base salários de profissionais de TI (tecnologia da informação) foi retirada da página <http://info.abril.com.br/professional/salarios/> do site da revista info, vide anexo A.
- A média dos salários levando em consideração o valor pago por hora trabalhada varia de acordo com as atividades.
- O total de horas gastas na execução das atividades deste projeto baseasse na projeção e complexidade de cada atividade.
- O valor da hora trabalhada de cada profissional é obtida através da divisão do salário estabelecido na tabela (anexo A) por 30 e em seguida pela divisão por 8

(8hs = 1d) resultando então no valor da hora. Por exemplo. (Analista de sistemas Jr. => 4.761,33 => 4.761,33/30/8 => 19,83 => ~20 reais).

- O total do custo para cada atividade é o resultado da multiplicação das horas trabalhadas com o valor da hora de acordo com a atividade executada.
- A base salarial aplicada no detalhamento de custo do projeto é feita sobre os salários dos profissionais nos níveis Junior.
- Por fim se tem o total do custo do Sistema de Camisetas Personalizadas que é de 8713,5 (Oito mil setecentos e treze e cinqüenta centavos) reais assim como a tabela com os detalhes de cada atividade.

Atividade	Custo Hora	Horas Gastas	Total Custo da Atividade
Conferir Pagamento	11 reais	18 horas	198 reais
Confeccionar Pedido	11 reais	29 horas	319 reais
Despachar Pedido	11 reais	32 horas	352 reais
Manter Galeria Camisetas	11 reais	25 horas	275 reais
Manter Cliente	11 reais	17 horas	187 reais
Gerar Relatórios	11 reais	10 horas	110 reais
Manter Profissional	11 reais	25 horas	275 reais
Manter Autenticação	11 reais	15 horas	165 reais
Consultar Galeria	11 reais	22 horas	242 reais
Manter Perfil do Cliente	11 reais	19,5 horas	214,5 reais
Manter Favoritos	11 reais	13 horas	143 reais
Manter Carrinho	11 reais	15 horas	165 reais
Definição da Estrutura	16 reais	40 horas	640 reais
Definição do Modelo de Dados	17 reais	34 horas	578 reais
Definição de Interfaces	29 reais	50 horas	1450 reais

Documentação	20 reais	170 horas	3400 reais
Total			8713,5 reais

Tabela 01

Fonte: (<http://info.abril.com.br>)

7. SEGURANÇA

O presente capítulo apresentará sugestões de segurança lógica e física para o Sistema de Camisetas Personalizadas.

7.1. MECANISMOS DE SEGURANÇA DA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO E SGDB.

O termo captcha vêm do inglês “Completely Automated Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart” e pode ser traduzido como “público completamente automatizado para diferenciação entre computadores e humanos”. O captcha tem a função de impedir que pessoas utilizem ferramentas para acessar de forma abusiva páginas web ou interfaces de sistemas. Os captchas também são conhecidos com anti-robôs já que dependendo do nível de complexidade do captcha torna-se impossível ser interpretado automaticamente por um computador. O captcha é usado na maioria das vezes em telas de autenticação de sistemas corporativos, blogs, site de download entre outros. Tudo isso no intuito de restringir o acesso das informações somente a humanos.

A linguagem de programação PHP possui alguns métodos de criptografia entre eles os que mais se destacam são: o MD5, o SHA1 e o Base64.

MD5 é a sigla de Message-Digest Algorithm 5 foi desenvolvido em 1991 por Ronald Rivest, o MD5 é um algoritmo de hash de 128 bits. O MD5 é utilizado por software para proteger senhas, verificar a integridade de arquivos entre milhares de aplicações. Uma aplicação bem conhecida é o md5sum que consiste em criar uma string *hash* de um arquivo.

O SHA ou Algoritmo de Hash Seguro é uma família de algoritmos, o algoritmo mais usado desta família é o SHA1. O SHA1 é utilizado em uma gama de aplicações e protocolos de segurança. Os protocolos TLS, SSL e SSH são exemplos de protocolos que utilizam a criptografia do SHA1, mas mesmo sendo tão reconhecido o SHA1 possui algumas vulnerabilidades comprovadas da mesma forma que o MD5.

O base64 se comparado ao MD5 e ao SHA1 é o mais simples, este método de codificação de dados é voltado para a transferência de informações pela internet, o seu funcionamento é constituído de 64 caracteres que são “de A até Z”, “de a até z” e “de 0 a 9” e o mesmo pode ser facilmente descriptografado.

O recurso register_globals do PHP oferece grande risco a integridade do sistema. O register_globals possibilita a criação de variáveis do PHP a partir do envio da requisição ao servidor que hospeda a aplicação, por exemplo:

Acessando a <http://dominio.com.br/index.php?function=kill> com o register_globals habilitado, automaticamente o PHP irá instanciar uma nova variável com o nome de “function” contendo o valor “kill”.

Este recurso do PHP já é considerado obsoleto já que não através benefício algum pelo contrário representa um grande risco de segurança e integridade do ambiente.

O SQL Injection é uma técnica de invasão de sistemas geralmente aplicada contra sistemas web, mas pode ser utilizada em qualquer linguagem de programação. O SQL Injection ocorre quando o atacante malicioso consegue inserir um fragmento de SQL ou até mesmo uma instrução inteira dentro de uma consulta isso através das entradas de dados vulneráveis no sistema.

7.2. MECANISMOS DE SEGURANÇA E PRIVACIDADE DE DADOS.

- Recomenda-se a utilização de um firewall para restringir os acessos ao servidor que o sistema estará instalado.
- Recomenda-se a utilização de um sistema operacional mais seguro. Como por exemplo: Linux.
- Recomenda-se que o servidor onde o sistema será instalado utilize um antivírus confiável e com rotina de atualização automática.
- Recomenda-se que as pessoas que irão manipular o servidor estejam devidamente credenciadas e autorizadas.

7.3. MECANISMO DE SEGURANÇA DE EQUIPAMENTOS E INSTALAÇÕES.

- Recomenda-se para assegurar à integridade física do ambiente onde será hospedado o Sistema de Camisetas Personalizadas a utilização de um controle de acesso à sala onde fica o servidor.
- Recomenda-se a utilização de no-breaks para impedir a interrupção do sistema.
- Recomenda-se a utilização de um sistema de prevenção e combate a incêndios.

- Recomenda-se a utilização de controle de temperatura na sala onde fica o servidor, assim como a utilização de climatizadores para evitar o superaquecimento do servidor.
- Recomenda-se a utilização de uma solução de backups passiva ou ativa para assegurar a recuperação de dados que eventualmente posam ser perdidos ou corrompidos.
- Recomenda-se atualização de links redundantes de conexão com a internet e com operadoras diferenciadas para garantir a disponibilização do sistema 24 horas por dia (24x7).

8. TESTES E IMPLEMENTAÇÃO

Este capítulo aborda os itens que compõem a análise funcional do Sistema de Camisetas Personalizadas, assim como os requisitos específicos e os benefícios esperados com este sistema.

8.1. TESTES DE QUALIDADE

8.1.1. REQUISITOS DE INTERFACE

- Vide apêndice M.

8.1.2. ROTEIROS DE TESTE

- Vide apêndice N.

8.1.3. EVIDÊNCIA DE TESTE

- Vide apêndice O.

8.2. TESTES DE STRESS

- Vide apêndice P.

8.3. TESTES DE SEGURANÇA

- Vide apêndice L.

8.4. IMPLANTAÇÃO

8.4.1. PLANO DE IMPLANTAÇÃO

De acordo com o diagrama a abaixo o plano de implantação será dividido em 5 (cinco) partes. A implantação do Sistema de Camisetas Personalizadas é separada em 3 (três) cenários diferenciados que são eles: clientes, profissionais e aplicação.

Os clientes devem contar com dois componentes básicos que são um navegador web com conectividade com a internet e uma impressora, a impressora pode ser descartada caso o cliente opte por efetuar o pagamento do boleto pelo internet.

O browser (navegador web) será a interface do usuário com a aplicação, onde o mesmo terá acesso a todas as funcionalidades associadas ao seu perfil de ator (Cliente).

Os profissionais da empresa que irão usufruir do Sistema de Camisetas Personalizadas para a execução das tarefas relacionadas ao processo de fabricação de camisetas personalizadas mapeadas no workflow do sistema, deve possuir no mínimo 5 (cinco) computadores desktop , 1 (uma) impressora jato de tinta ou laser para a impressão de relatórios e uma impressora de estamparia para a impressão das estampas das camisetas.

Quanto aos ambientes relacionados ao sistema a implantação deve seguir da seguinte forma:

- Um servidor deve comportar os arquivos básicos para o funcionamento da aplicação.
- Outro servidor deve ser o responsável por manter os arquivos de imagem das camisetas (estampas), a comunicação entre este servidor e o servidor de aplicação (servidor web) deve ser feita de maneira simbólica e transparente.
- Já o servidor de banco de dados recomenda-se que também seja disponibilizado em um maquina diferenciada.

Cumprindo com o proposto o esquema de implantação deve ser semelhante ao diagrama abaixo:

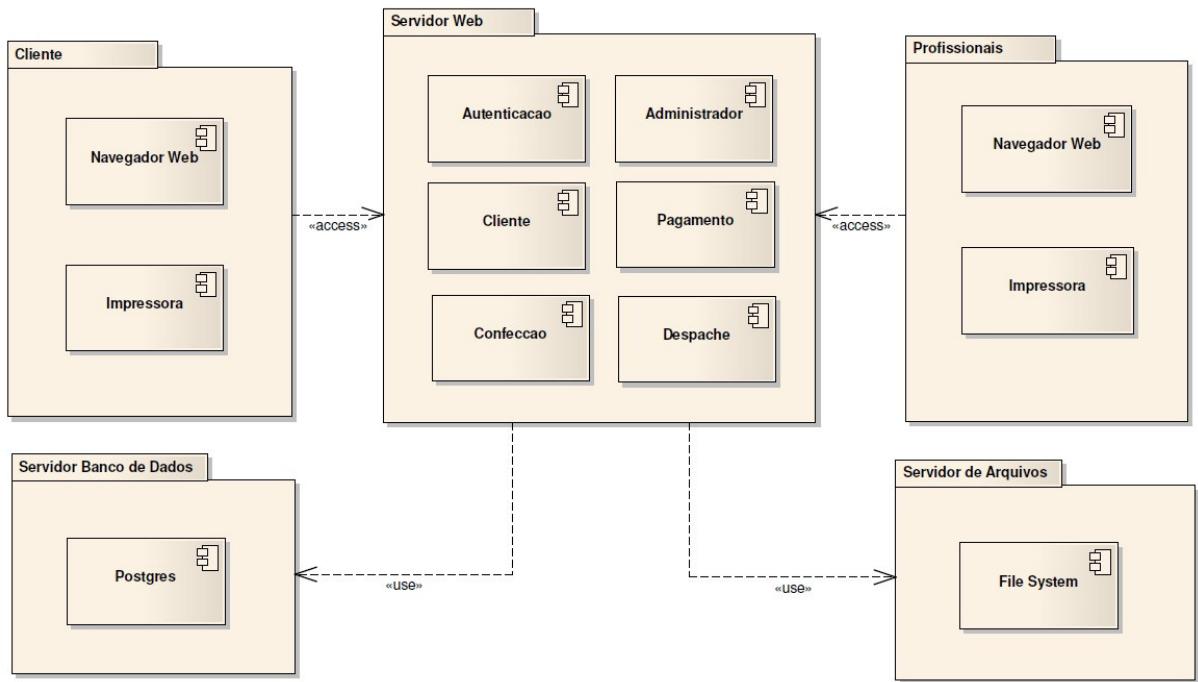


Figura 12

Fonte: Autor

8.4.2. MANUAL DE IMPLANTAÇÃO

- Vide apêndice Q.

9. CONCLUSÃO

O Sistema de Camisetas Personalizadas é um sistema desenvolvimento na linguagem PHP, banco de dados Postgres e voltado para a plataforma web. Este sistema visa manter o controle do processo de fabricação de camisetas personalizadas desde a solicitação de confecção por parte dos clientes até a finalização e postagem dos pedidos.

As metodologias e ferramentas empregadas neste projeto foram de suma importância para alcançar os resultados esperados. Algumas ferramentas foram utilizadas com mais intensidade na evolução do sistema como por exemplo a IDE Netbeans e o Enterprise Architect. Já ferramentas como o Acunetix e o JMeter foram utilizadas ao fim deste processo e pouparam uma grande quantidade de tempo dispenso na execução de algumas tarefas. As metodologias IRUP e UML também tiveram grande participação nesta evolução. As especificações do IRUP forneceram os caminhos e conhecimentos necessários para ser manter os ciclos e interações do projeto. Assim como os artefatos de modelagem de processos do UML.

O sistema proposto foi implementado baseado nos requisitos levantados nas faces iniciais deste projeto. O Sistema de Camisetas Personalizadas tem implementados com sucesso e devidamente testados 12 (doze) casos de uso.

Este trabalho de conclusão de curso apresentado ao departamento de sistemas da informação da Faculdade Fortium possibilitar concluir que: além de apresentar o embasamento teórico adotado neste projeto e o produto de software final, vale à pena ressaltar que foi gratificante a experiência de se seguir uma renomada metodologia de desenvolvimento como IRUP, seguindo o cronograma do projeto e sendo respaldado pelos artefatos UML devidamente validados.

10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACUNETIX. **Site Oficial do Acunetix Web Security Scanner.** Disponível em: <<http://www.acunetix.com/>> acessado em: 23 Out. 2011.

ALENCAR, Walker. **Subversion & TortoiseSVN.** Disponível em: <<http://blog.walkerlencar.com/archives/16>> acessado em: 05 Nov. 2011.

APACHE. **Site Oficial do Apache.** Disponível em: <<http://www.apache.org/>> acessado em: 03 Fev. 2011.

JMETER. **Site Oficial do Apache JMeter.** Disponível em: <<http://jmeter.apache.org/>> acessado em: 21 Out. 2011.

BARNES, David. KOLLING, Michael. **Programação Orientada a Objetos com Java:** Introdução Prática usando o BLUEJ. São Paulo: Prentice Hall Brasil, 2007.

BETENCOURT, Paulo Ricardo B. **Análise Orientada a Objetos I.** Disponível em: <<http://www.urisan.tche.br/~pbetencourt/engsoftII/analiseOO.pdf>> acessado em: 19 Nov. 2010.

BETENCOURT, Paulo Ricardo B. **Análise Orientada a Objetos II.** Disponível em:<www.urisan.tche.br/~pbetencourt/engsoftII/orientacaoobjeto.doc> acessado em: 19 Nov. 2010.

BOOCH, Grady. RUMBAUGH, James. JACOBSON, Ivar. **UML: Guia do usuário.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

DALL'OGLIO, Pablo. **PHP: Programando com Orientação a Objetos.** São Paulo: Novatec, 2007.

DAVID, Marcio Frayne. **Programação Orientada a Objetos: uma introdução.** Disponível em: <<http://www.hardware.com.br/artigos/programacao-orientada-objetos>> acessado em: 15 Nov. 2010.

DEEP LIQUID GROUP, deepliquid.com, **Site Oficial do Jcrop**. Disponível em: <<http://deepliquid.com/content/Jcrop.html>> acessado em: 19 Nov. 2010.

DOCTRINE. **Site Oficial do Framework Doctrine**: What's new in Doctrine 1.2. Disponível em: <<http://wwwdoctrine-project.org/blog/what-s-new-in-doctrine-1-2>> /> acessado em: 25 Abr. 2011.

EA, Enterprise Architect. **Site Oficial do Enterprise Architect**. Disponível em: <<http://www.sparxsystems.com.au/products/ea/index.html>> /> acessado em: 25 Abr. 2011.

EXTJS, Sencha. **Site Oficial do ExtJs**. Disponível em: <<http://www.sencha.com/products/extjs/>> /> acessado em: 20 Jun. 2010.

EMILIANO, Pedro Henrique Mota. **Princípios da programação orientada a objetos**. Disponível em: <<http://www.ph.eng.br/Programacao/principios-da-programacao-orientada-a-objetos.html>> /> acessado em: 18 Nov. 2010.

FOWLER, Martin. **UML Essencial: Um breve guia para a linguagem padrão de modelagem de projetos**. 3. edição. Porto Alegre: Bookman, 2005.

HORSTMANN, CAY. **Padrões e Projetos Orientados a Objetos**. 2. edição. São Paulo: Bookman, 2006.

HTMLSTAFF, htmlstaff.org. **Javascript**. Disponível em: <<http://www.htmlstaff.org>> /> acessado em: 07 Mar. 2010.

INFO, Revista Exame. **Tabela de Salário dos profissionais de TI**. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/professional/salarios/>> /> acessado em: 20 Out. 2011.

JACOBS, Ian. **O W3C desenvolve padrões e diretrizes para a Web**. Disponível em: <<http://www.w3c.br/sobre>> /> acessado em: 04 Set. 2010.

JHOHNYLAB. **Breve história do Javascript**. Disponível em: <<http://johnylab.net/?id=75>> /> acessado em: 01 Jun. 2010.

LARMAN, Craig. **Utilizando UML e padrões: Uma introdução à análise e aos projetos orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo.** 3. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

LINDEN, Ricardo. KOLLING, Michael. **ALGORITMOS GENETICOS: Uma importante ferramenta da inteligência computacional.** Rio de Janeiro: Brasport, 2005.

LISBOA, Flávio Gomes da Silva. **ZEND FRAMEWORK: Componentes poderosos para PHP.** São Paulo: Novatec, 2009.

MILANI, André. **Construindo Aplicações Web Com PHP e MYSQL.** São Paulo: NovaTec, 2010.

NETBEANS. **Site Oficial do Netbeans.** Disponível em: <<http://www.netbeans.org/>> acessado em: 23 Abr. 2010.

NETO, A. Pereira. **Postgresql: Técnicas avançadas: versões open source 7.x e 8.x: soluções para desenvolvedores e administradores de bancos de dados.** São Paulo: Érica, 2005.

OFICINADANET. **MVC: O padrão de arquitetura de software.** Disponível em: <http://www.oficinadanet.com.br/artigo/1687/mvc_-_o_padrao_de_arquitetura_de_software> acessado em: 15 Fev. 2011.

YOGODOSHI, Cayo Medeiros Aka. **Jcrop: Recorte pedaços de imagens com ajuda do jQuery.** Disponível em: <<http://www.yogodoshi.com/blog/utilitarios/jcrop-recorte-pedacos-de-imagens-com-ajuda-do-jquery>> acessado em: 19 Nov. 2010.

PHP.NET. **Site Oficial do PHP.** Disponível em: <http://www.php.net/manual/pt_BR/history.php> acessado em: 12 Mar. 2011.

POSTGRESQL, **Site Oficial do Postgresql. History.** Disponível em: <<http://www.postgresql.org/about/history/>> acessado em: 30 Mai. 2010.

SYBASE. **Site Oficial do PowerDesigner.** Disponível em: <<http://www.sybase.com.br/products/modelingdevelopment/powerdesigner/>> acessado em: 23 Abr. 2011.

SILVA, Mauricio Samy. **Construindo sites com CSS e (X) HTML: Sites controlados por folhas de estilo em cascata.** São Paulo: Novatec, 2007.

SILVA, Mauricio Samy. **Tutorial: CSS desde o inicio | Introdução.** Disponível em: <<http://www.maujor.com/tutorial/joe/cssjoe1.php>> acessado em: 13 Mar. 2010.

Zandstra, Matt. **Objetos PHP, Padrões e Prática:** 2 edição. Rio de Janeiro. Alta Books, 2009.

APÊNDICES

APÊNDICE A - DOCUMENTO DE VISÃO

HISTÓRICO DE REVISÃO

Data	Versão	Descrição	Autor
08/08/2010	1.0	Coletar, analisar e definir necessidades deste projeto	Michael F. Rodrigues
15/12/2010	1.1	Correções	Michael F. Rodrigues
02/03/2011	1.2	Correções	Michael F. Rodrigues
05/07/2011	1.3	Correções	Michael F. Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

A finalidade deste documento é coletar, analisar e definir necessidades e recursos de nível superior do Sistema de Camisetas Personalizadas, ele se concentra nos recursos necessários aos envolvidos e aos usuários-alvo e nas razões que levam a essas necessidades. Os detalhes de como o Sistema de Camisetas Personalizadas satisfaz essas necessidades estão descritos nos casos de uso e nas especificações suplementares.

2. POSICIONAMENTO

3. DESCRIÇÃO DO PROBLEMA

O problema de	O processo de confecção de produtos personalizáveis da empresas de confecção funciona de forma precária e desordenada. Por não possuir um sistema informatizado o dono da empresa enfrenta muitas dificuldades pra manter o seu negocio funcionando
Afeta	Os funcionários e os clientes da empresa
cujo impacto é	A dificuldade de atender as necessidades dos clientes e controlar a produção individual dos funcionários da empresa
uma boa solução seria	Desenvolver um sistema informatizado onde seria possível efetuar todos os controles necessários referente aos produtos, funcionários da linha de produção e satisfação dos clientes

4. SENTENÇA DE POSIÇÃO DO PRODUTO

Para	Empresa de Produtos Personalizáveis
Que	Necessita aperfeiçoar sua forma de trabalho fazendo com que seus empregados tenham suas rotinas melhor definidas e que seus clientes tenham uma resposta rápida e produtos com maior qualidade.
O Site de Produtos Personalizados	É um sistema na plataforma web e de fácil interação com seus usuários.
Que	Ira aperfeiçoar a forma com que os profissionais da empresa executam o processo de confecção dos produtos personalizados, tornando o mesmo mais organizado, rápido e seguro e totalmente gerenciável. E com o Interface do Cliente será grande o aumento da venda de produtos da referida empresa.
Nosso produto	Oferece mais segurança e satisfação na aquisição e produção dos produtos personalizáveis combinada com a automatização dos processos.

5. DESCRIÇÕES DOS ENVOLVIDOS E DOS USUÁRIOS

6. RESUMO DOS ENVOLVIDOS

Nome	Descrição	Responsabilidades
Gerente de Projetos	Gerente de Projetos	Desenvolver, analisar, ajustar e definir todas as especificações do projeto.

7. RESUMO DOS USUÁRIOS

Nome	Descrição	Responsabilidades	Envolvido
Administrador do Sistema	Este usuário é um profissional da empresa.	É responsável por gerar relatórios, manter Profissionais, manter clientes, manter galeria de produtos.	
Profissional de Confecção	Este usuário é um profissional da empresa.	É responsável pelo processo de confecção dos Produtos, Este Profissional deverá informar ao sistema o momento em que se inicia o processo de confecção do produto e o momento que se encerra o processo de confecção do produto.	
Profissional Despachante	Este usuário é um profissional da empresa.	É responsável pelo Empacotamento, Postagem e Cadastramento do Código de Rastreamento dos produtos no sistema.	
Cliente	Este usuário é um cliente da empresa.	É responsável por cadastrar-se, manter o seu perfil atualizado no site da empresa, manter a sua galeria de produtos, imprimir Boletos, efetuar o pagamento dos boletos, solicitar os produtos a	

		serem produzidos, qualificar e promover o seu produto para a galeria de produtos da empresa.	
Profissional de Conferencia de Pagamentos	Este usuário é um profissional da empresa.	É responsável por Confirmar os Pagamentos efetuados pelos clientes.	

8. AMBIENTE DO USUÁRIO

Não existe o ambiente do usuário, pois esta solução não está sendo desenvolvida para uma empresa específica.

9. PRINCIPAIS NECESSIDADES DOS USUÁRIOS OU DOS ENVOLVIDOS

Necessidade	Prioridade	Preocupações	Solução Atual	Soluções Propostas
Controlar o fluxo de fabricação dos produtos personalizáveis.	1	Mapear todo o processo de produção dos produtos.	Não possui	Automatizar o procedimento de solicitação de confecção dos produtos.
Manter o cadastro de Profissionais	2	Manter apenas os profissionais que estão ativos na empresa	Não possui	Implementar um módulo que possibilite o controle dos perfis de profissionais
Manter o cadastro de Clientes	3	Possibilitar a exclusão ou alteração dos perfis dos clientes da empresa	Não possui	Implementar um módulo que possibilite o controle dos perfis de clientes

Manter os produtos favoritos dos clientes	4	Manter os produtos favoritos dos clientes.	Não possui	Criar módulo que possibilite manter os produtos favoritos dos clientes
Manter Galeria de produtos da Empresa	5	Manter a galeria de produtos.	Não possui	Construir um módulo que possibilite o controle dos produtos que poderão ser mostrados na galeria ou não.
Manter o cliente informado acerca de seu pedido.	6	Fazer com que os clientes estejam informado das tramitações de seus pedidos dentro da empresa de confecção.	Não possui	Notificar o cliente sempre que houver uma mudança de atividade no processo de fabricação de seus pedidos.
Gerenciar as informações de produção individual dos profissionais.	7	Profissionais que não cumprem com suas obrigações corretamente devem punidos.	Não possui	Construir um módulo que possibilite que o administrador do sistema saiba quais profissionais colecionadores estão cometendo erros.

10. ALTERNATIVAS E CONCORRÊNCIA

Para este fim não existem produtos de software que atendam as necessidades destas empresas. Não havendo concorrência a este software no mercado de solução informatizadas, também não existe alternativas que satisfação as necessidades deste projeto, sendo assim torna-se inviável alternativa que não seja a sugerida neste documento visão.

11. VISÃO GERAL DO PRODUTO

12. PERSPECTIVA DO PRODUTO

Este sistema tende alcançar um nível elevado de satisfação dos usuários que irão utilizá-lo. Com uma interface simples sem poluição visual e com fácil naveabilidade, os clientes, administradores e profissionais da empresa de produtos personalizáveis terão uma experiência inovadora no que se diz respeito ao processo de produção dos produtos personalizados. Os clientes ficarão muito mais satisfeitos em vista do tratamento personalizado e da prestação de informações do processo de fabricação de seus produtos em tempo real, através de notificações via e-mail. Quanto aos usuários responsáveis pelo ciclo de confecção dos produtos, será altamente notável o aumento da quantidade e qualidade dos produtos fabricados por estes profissionais. Para cada etapa do processo de fabricação do produto personalizado do cliente, o evento será registrado no sistema e informado ao cliente o status do produto. Sendo assim as atividades gerenciais da empresa assim como o controle de produção individual dos profissionais funcionarão de forma automática já que o sistema será informado de todos os eventos que ocorrem no ciclo de confecção dos produtos. Todos os relatórios referentes aos processos: de criação de um produto personalizado, solicitação de confecção do produto, conferencia de pagamento, confecção do produto, controle de qualidade, e de empacotamento e postagem estarão disponíveis. Ao receber o seu produto o cliente poderá efetuar a sua avaliação a respeito da qualidade do produto e do atendimento, e ainda, promover o seu produto personalizado para galeria de produtos da empresa. Os

produtos adicionados na galeria poderão ser removidos pelo próprio cliente ou pelo administrador do sistema sem aviso prévio.

13. SUPOSIÇÕES E DEPENDÊNCIAS

É considerada uma suposição a implementação de um módulo para controle financeiro.

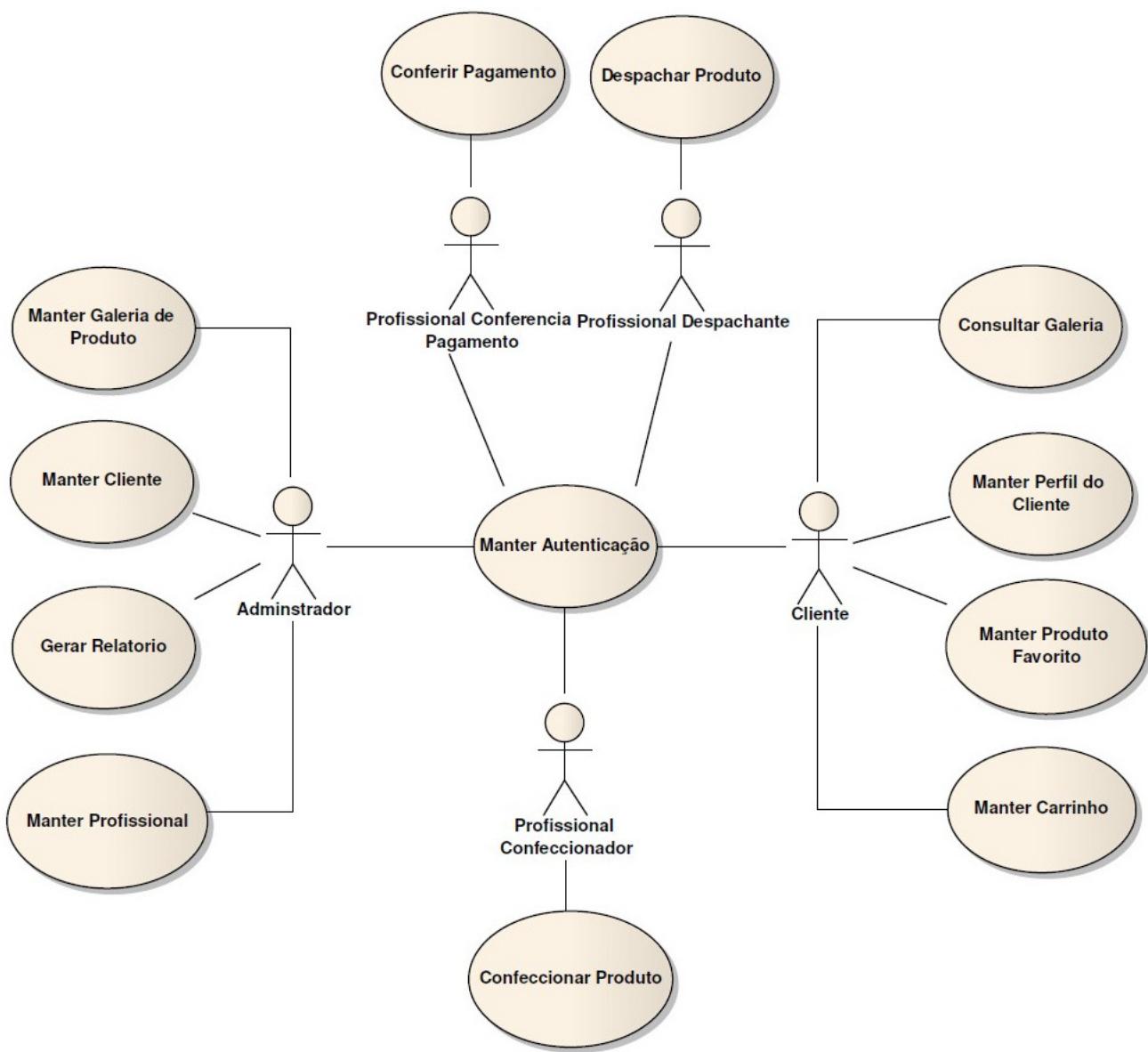
14. RECURSOS DO PRODUTO

- Manter Autenticação.
- Manter Perfil do Cliente.
- Manter Galeria de Produtos da Empresa.
- Manter Galeria de Produtos do Cliente.
- Manter Produtos do Cliente.
- Consultar Galeria de Produtos.
- Solicitar Confecção.
- Gerar Boleto Bancário para Pagamento.
- Conferir Pagamento.
- Confeccionar Produtos.
- Despachar Produtos.
- Manter Clientes.
- Gerar Relatórios.
- Manter Profissionais.

15. OUTROS REQUISITOS DO PRODUTO

- W3C: Norma internacional que define os padrões a serem seguidos em páginas da web.
- PORTABILIDADE: Ser executado na plataforma web.
- LAYOUT: Padrão de cores.
- CSS: Folha de Estilos.

16. DIAGRAMA DE CASO DE USO

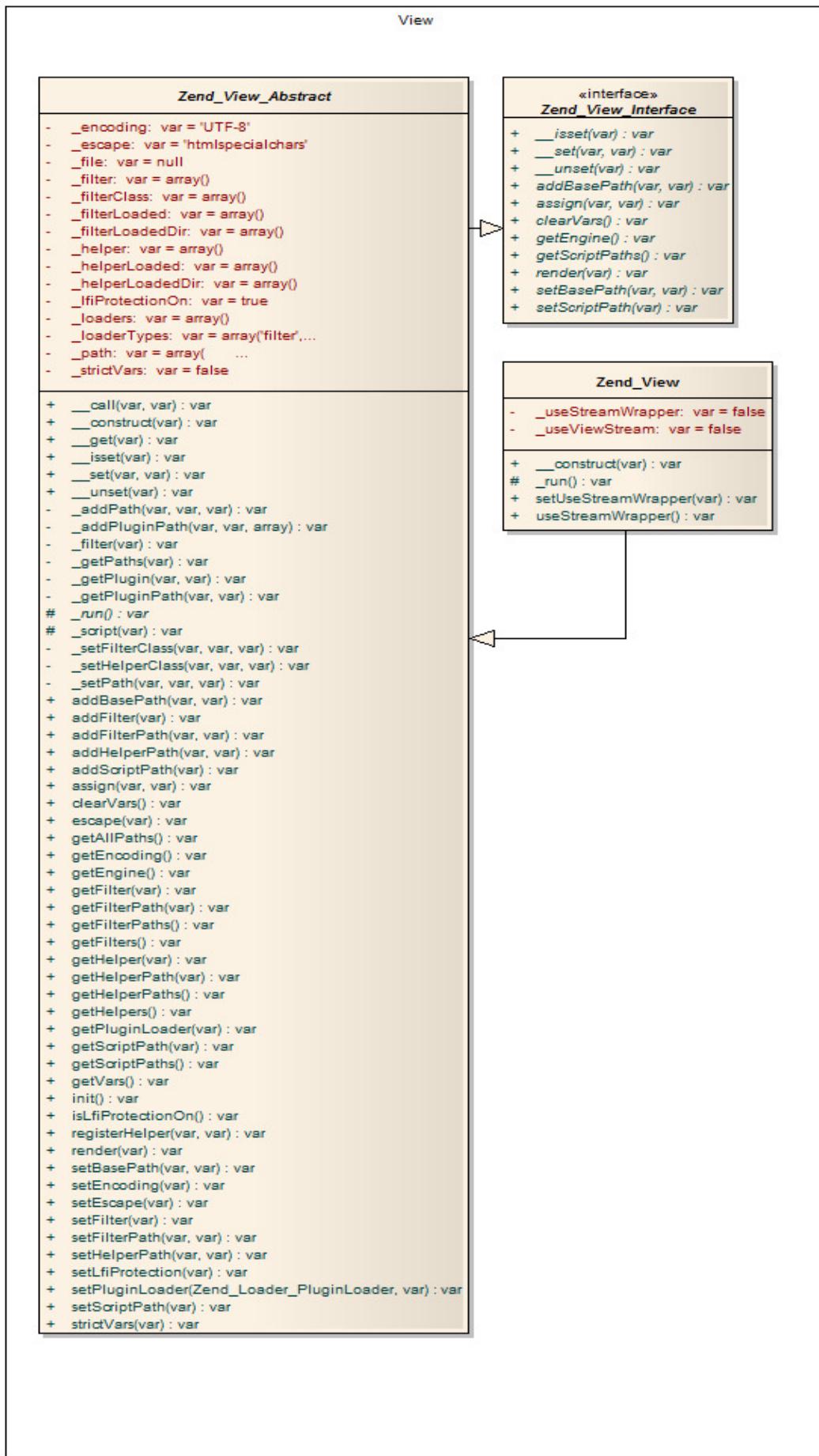


Autor	Responsabilidade
Cliente	Autenticar-se, Cadastrar-se, Alterar seu perfil, Consultar galeria, Manter produtos favoritos, Gerar Boleto, Solicitar Confecção.
Administrador	Autenticar-se, Manter Galeria de Produtos, Manter Perfil de Cliente, Manter Perfil de Profissional, Gerar Relatórios
Profissional Conferidor de Pagamento	Autenticar-se, Conferir Pagamento e Cancelar Pedidos não pagos
Profissional de Confecção	Autenticar-se, Informar o status dos pedidos
Profissional Despachante	Autenticar-se, Informar o Código de Rastreamento do Produto e quando o produto for empacotado

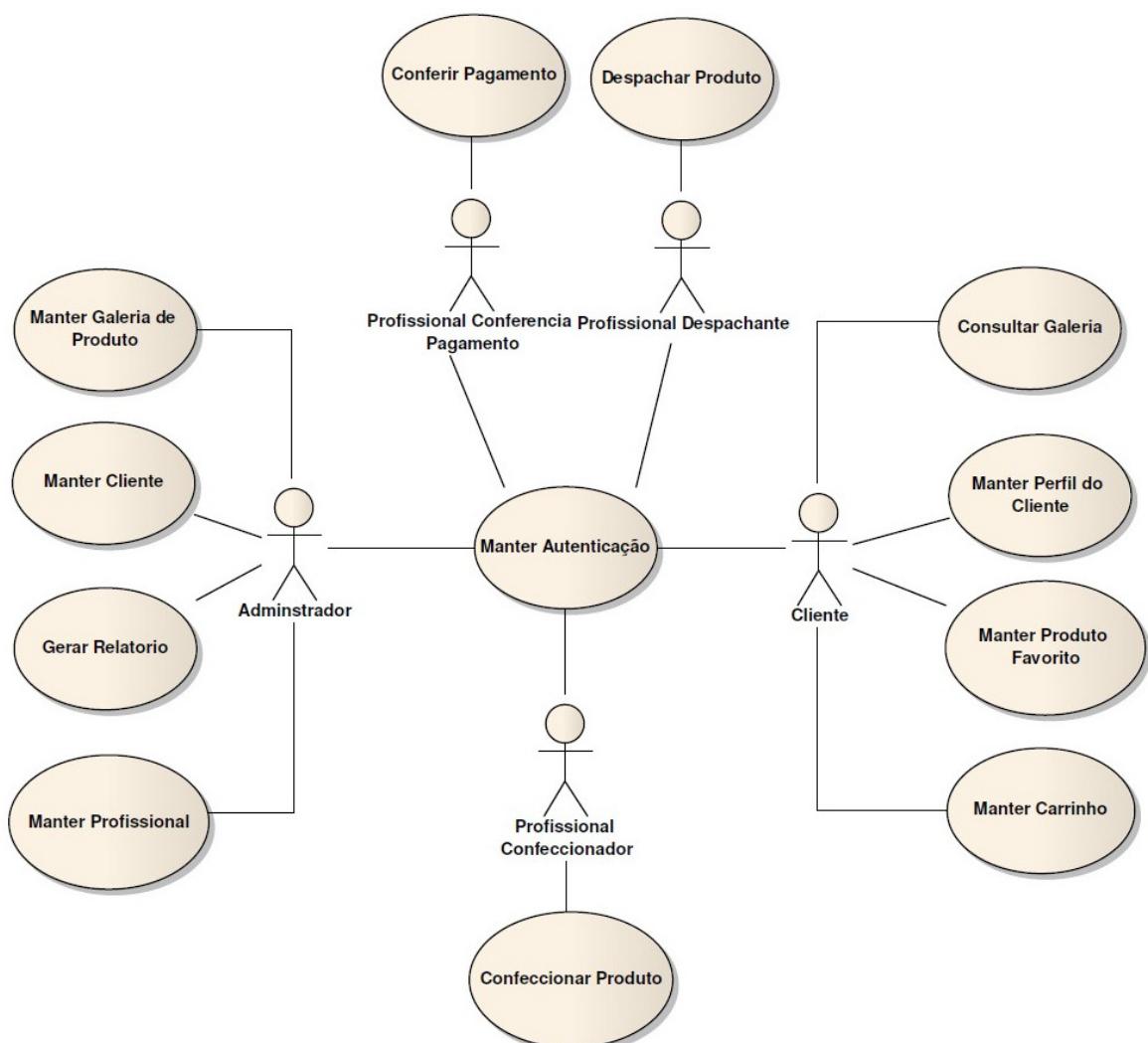
Casos de Uso	Descrição
Gerar Boleto	O cliente deverá gerar o boleto de pagamento para que o processo de confecção possa acontecer
Solicitar Confecção	O cliente irá selecionar os produtos que deverão se confeccionados, diretamente da galeria de produtos ou dos favoritos.
Consultar Galeria	O cliente poderá acessar a galeria de produtos da empresa a qualquer momento.
Manter Perfil do Cliente	O cliente poderá cadastrar-se ou alterar seu próprio perfil.
Manter Produto Favorito	O cliente através da interface de criação de produtos ou através da galeria de produtos poderá adicionar novos produtos na sua lista de favoritos
Manter Autenticação	Os profissionais e os Clientes utilizaram este módulo para se autenticar e recuperar seus perfis
Manter Galeria de Produtos	O administrador será responsável por adicionar e excluir produtos da galeria de produtos

Manter Cliente	O administrador será responsável por Excluir e Alterar perfis de clientes
Gerar Relatório	O administrador será o responsável por gerar os relatórios do sistema
Manter Profissional	O administrador será o responsável por Cadastrar, Alterar, Excluir perfis dos profissionais
Conferir Pagamento	O Profissional Conferidor de Pagamento será o responsável por conferir o pagamento.
Confeccionar Produto	O Profissional Confeccionador será responsável por Confeccionar os produtos e informar no sistema o status dos mesmos
Despachar Produto	O Profissional Despachante será o responsável por Empacotar, Postar os pedidos e informar no sistema o código de rastreamento do produto.

APÊNDICE B - DIAGRAMA DE CLASSES



APÊNDICE C - CASOS DE USO



Caso de Uso: Conferir Pagamento

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que o ator controle o pagamento dos pedidos efetuados pelos clientes.

Ator:

Profissional Pagamento

Pré-condição:

Existir pedidos passíveis de conferencia de pagamento.

Pós-condição:

Permitir que o ator liste pagamentos pendentes, remova pagamentos não efetuados e confirmar pagamentos efetuados.

Requisitos Associados:

Não se aplica

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

P1. O caso de uso inicia-se quando o ator acessa a funcionalidade logando no sistema e a partir dai o ator terá o acesso à funcionalidade, onde será apresentada a listagem dos pedidos pendentes de pagamento.

Fluxo Alternativo

A.1. Confirmar Pagamento.

A.1.1. O ator seleciona o pedido.

A.1.2. O ator clica no botão “Confirmar Pagamento”.

A.1.2. O sistema apresentará a mensagem de confirmação “Você tem certeza que deseja confirma o pagamento deste pedido?”.

A.1.3. O ator confirma o pagamento do pedido clicando no botão “Sim”.

A.2. Cancelar Pagamento.

A.2.1. O ator seleciona o pedido.

A.2.2. O ator clica no botão “Cancelar Pagamento”.

A.2.2. O sistema apresentará a mensagem de confirmação “Você tem certeza que deseja cancelar este pedido?”.

A.2.3. O ator cancela o pagamento do pedido clicando no botão “Sim”.

Regra de Aplicação

Não se aplica

Regra de Negócio

Não se aplica

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Manter Autenticação

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que os usuários do sistema possam autenticar e recuperar seus perfis.

Ator:

Todos atores

Pré-condição:

Os usuários deverão estar devidamente cadastrados.

Pós-Condição:

Autenticar o perfil e recuperar a senha dos usuários.

Requisitos Associados:

Não se aplica

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

- P1. O caso de uso inicia-se quando o ator acessa a página de autenticação do sistema.
- P2. O ator informa o seu e-mail, senha e o código de verificação.
- P3. O Ator aciona o botão “Entrar”

Fluxo Alternativo

A.1. Recuperar Senha.

A.1.1. O ator informa o seu e-mail.

A.1.2. O sistema envia a senha para o e-mail informado.

A.2. Sair (Finalizar Sessão)

A.2.1. Para finalizar a sessão o ator deverá clicar na opção “Sair” localizada no menu principal do sistema.

A.2.2. O sistema apresentará a seguinte mensagem “Você tem certeza que deseja fechar o sistema?”.

A.2.3. Para confirmar o ator deverá clicar no botão “Sim”.

Regra de Aplicação

RA1. O campo “E-mail” deverá ser composto de 50 dígitos.

RA2. O campo “Senha” deverá ser do tipo “password” e composto de 20 dígitos.

Regra de Negócio

RN1. O ator somente terá sua senha recuperada caso o e-mail informado esteja devidamente cadastrado no sistema.

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Despachar Produtos

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que o ator profissional despachante informe ao sistema o número do código de rastreamento dos pedidos.

Ator:

Profissional Despachante

Pré-condição:

Existir produtos passíveis de postagem.

Pós-condição:

Permitir que o cliente seja informado do código de rastreamento de seu pedido.

Requisitos Associados:

Não se aplica.

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

- P1. O caso de uso inicia-se quando o ator acessa o sistema.
- P2. O sistema apresentará um “combobox” como os pedido passíveis de postagem.
- P3. O ator deverá selecionar o pedido desejado.
- P4. O sistema irá preencher as informações do cliente nos campos para a conferência.
- P5. O sistema irá gerar o guia de postagem.
- P6. O ator deverá informar o código de rastreamento do pedido.
- P7. Após a conclusão da postagem o ator deverá clicar no botão “Finalizar postagem”

Fluxo Alternativo

Não se aplica.

Regra de Aplicação

RA1. O campo código deverá ser composto de 13 (treze) dígitos alfanuméricos e formatado com a seguinte máscara (SS999999999BR).

Regra de Negócio

RN1. Ao salvar o código de rastreamento o cliente do pedido será notificado via e-mail.

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Confeccionar Pedidos

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que o profissional confeccionador confeccione as camisetas do pedido.

Ator:

Profissional Confeccionador.

Pré-condição:

Existir Pedidos passíveis de Confecção.

Pós-condição:

Permitir que o cliente seja informado quando seu pedido for confeccionado.

Requisitos Associados:

Não se aplica

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

P1. O caso de uso inicia-se quando o ator (Confeccionador) acessa e se autentica no sistema, com isso o será apresentada a listagem de pedidos a serem confeccionados.

P2. O ator deverá clica no botão 'Alocar pedido para confecção' para alocar um pedido em ordem ascendente.

P3. O sistema apresentará a seguinte mensagem “Você tem certeza que deseja alocar um pedido para ser confeccionado? Atenção: Somente você poderá confeccionar o pedido alocado!”

P4. Para alocar o pedido para confecção o ator deverá clicar no botão “Sim”.

P5. Após a alocação do pedido, o sistema apresentará a listagem de camisetas do pedido.

P6. Para visualizar a estampa da camiseta o ator deverá selecionar o item da lista.

P7. Após a confecção de todas as camisetas, o ator deverá clicar no botão “Finalizar confecção”.

P8. O sistema apresentará a seguinte mensagem “Você tem certeza que deseja finalizar este pedido?”.

P9. Para confirmar a finalização do pedido o ator deverá clicar no botão “Sim”.

Fluxo Alternativo

Não se aplica

Regra de Aplicação

Não se aplica

Regra de Negócio

Não se aplica

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Manter Perfil do Cliente

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que o cliente cadastre-se e altere os dados do seu perfil.

Ator:

Cliente

Pré-condição:

O ator não poderá ter mais de um perfil cadastrado.

O ator deverá estar cadastrado e devidamente autenticado no sistema para efetuar alterações em seu perfil.

Pós-Condição:

Cadastro do cliente mantido no sistema.

Requisitos Associados:

Não se aplica

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

- P1. O caso de uso inicia-se quando o ator (cliente) acessa o sistema e seleciona a opção “Cadastrar-se” no Menu Principal.
- P2. O Cliente informa o seu nome completo. (E1)
- P3. O Cliente informa a sua data de nascimento. (E2)
- P4. O Cliente informa o endereço de sua residência, não sendo necessário informar o município e nem o CEP neste campo.
- P5. O Cliente informa o Município de sua Residência. (E3)
- P6. O Cliente informa o CEP de sua Residência. (E4)
- P7. O Cliente informa o Numero do seu telefone Celular. (E5)
- P8. O Cliente informa o Numero do seu telefone Residencial. (E5)
- P9. O Cliente informa o seu E-mail. (E6)

P10. O Cliente define a sua Senha. (E7)

P11. Ao clicar no botão “Finalizar o Cadastro” o sistema irá persistir os dados do usuário e concluir o cadastro.

Fluxo Alternativo

A.1. Alterar Perfil do Cliente.

A.1.1. O ator acessa esta funcionalidade através do menu principal na opção “Perfil”.

A.1.1. O ator altera os dados cadastrais desejados e seleciona a opção “Salvar Alterações”.

A.1.2. O sistema apresenta a seguinte mensagem: “Alterações salvas com sucesso! Obs: As alterações entraram em vigor após o Logoff!” e efetua o logoff do usuário. (E2)

Regras de Negócio

Não se aplica

Regra de Aplicação

RA1. O campo CPF deverá ser composto de 11(onze) dígitos numéricos e a seguinte mascara (999.999.999-99).

RA2. O campo DDD que compõe o contexto do numero do telefone e composto de 3(Três) dígitos para a representação do código de área do telefone.

RA3. O campo telefone é composto de 8(Oito) dígitos numéricos e a seguinte mascara (9999-9999)

RA4. O campo CEP é composto de 08(oito) dígitos numéricos e a seguinte mascara (99999-999).

Regra de Negócio

RN1. A exclusão do registro do cliente deverá ocorrer apenas de forma lógica e deverá ser feito apenas pelo administrador do sistema.

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Consultar Galeria

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que o cliente consulte a galeria de camisetas.

Ator:

Cliente

Pré-condição:

O Cliente deverá estar devidamente autenticado para efetuar operações na galeria de produtos.

Pós-Condição:

Permitir que o cliente liste as camisetas da galeria e adicione camisetas em sua lista de favoritos ou no carrinho.

Requisitos Associados:

Não se aplica

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

P1. O caso de uso inicia-se quando o ator (cliente) acessa o site, na pagina inicial o ator terá acesso a galeria de camisetas.

Fluxo Alternativo

A.1. Adicionar camisetas na lista de favoritos.

A.1.1. O ator deverá clicar na opção “Adicionar aos Favoritos” que estará disponível em cada um dos modelos da galeria.

A.2. Adicionar a Carrinho.

A.2.1. O ator deverá clicar na opção “Adicionar ao Carrinho” que estará disponível em cada um dos modelos da galeria.

Regra de Aplicação

Não se aplica

Regra de Negócio

RN1. O Cliente deverá estar devidamente autenticado para possuir acesso as funcionalidades: “Adicionar nos Favoritos” e “Adicionar no Carrinho”.

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Manter Favoritos

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que o cliente adicione camisetas favoritas no carrinho, liste e remova camisetas da lista de favoritos.

Ator:

Cliente

Pré-condição:

O Cliente deverá está devidamente autenticado.

Pós-Condição:

Permitir que o ator liste, adicione camisetas no carrinho e remova camisetas da lista de favoritos.

Requisitos Associados:

Consultar galeria de camisetas

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

P1. O caso de uso inicia-se quando o ator (cliente) acessa o sistema, na pagina inicial clica na opção do Menu Principal “Favoritos”, após isso será apresentada a listagem de favoritos.

Fluxo Alternativo

A.1. Adicionar camiseta no carrinho.

A.1.1. Na lista de favoritos selecione uma camiseta e clique no botão “Adicionar no carrinho”.

A.2. Remover favoritos

A.2.1. Na lista de favoritos selecione uma camiseta e clique no botão “Remover dos favoritos”

Regra de Aplicação

Não se aplica

Regra de Negócio

RN1. A cor da camiseta será processada somente após o corte da estampa.

RN2. Todos os campos devem ser preenchidos antes de salvar a camiseta.

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Criar Camisetas

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que os clientes e administradores criem uma camiseta.

Ator:

Cliente e Administrador

Pré-condição:

O Cliente e o Administrador deverão estar devidamente autenticado.

Pós-Condição:

Permitir que os atores criem novas camisetas.

Requisitos Associados:

O Cliente e o Administrador deverão estar devidamente autenticado.

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

P1. O caso de uso inicia-se quando os atores (cliente e administrador) acessam o sistema, na página inicial clica na opção do Menu Principal “Criar Camiseta”, após isso será apresentada a funcionalidade.

P2. Os atores deverão preencher todos os campos.

P3. Indicar o caminho da imagem clicando no botão na frente do campo “Imagen”.

P4. Usar o mouse para indicar a área de corte da imagem selecionada.

P4. Clicar em “Recortar” para o processamento da imagem.

P5. Para salvar a camiseta os atores deverão clicar no botão “Salvar”.

Fluxo Alternativo

Não se aplica

Regra de Aplicação

- RA1. O campo “Tamanho” deverá ser do tipo “Combobox” e composto de 3 (três) opções (“Pequeno”, “Médio”, “Grande”).
- RA2. O campo “Cor” deverá ser do tipo “Combobox”.
- RA3. O campo “Imagen” deverá ser do tipo “FileField”.
- RA4. O campo “Posição” deverá ser do tipo “Combobox”.
- RA5. O campo “Nome” deverá ser do tipo “Text”.
- RA6. O campo “Descrição” deverá ser do tipo “Text”.

Regra de Negócio

- RN1. A cor da camiseta será processada somente após o corte da estampa.
- RN2. Todos os campos devem ser preenchidos antes de salvar a camiseta.

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Manter Carrinho

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que o cliente visualize, adicione, altere a quantidade e remova camisetas do carrinho.

Ator:

Cliente

Pré-condição:

O ator deverá estar devidamente autenticado no sistema.

Pós-condição:

Permitir que o ator visualize, altere a quantidade, adicione e remova camisetas do carrinho.

Requisitos Associados:

Não se aplica

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

- P1. O caso de uso inicia-se quando o ator (cliente) acessa a funcionalidade “Carrinho”.
- P2. O cliente seleciona uma camiseta da lista de camisetas.
- P3. O cliente remove ou altera a quantidade de camisetas se necessário.
- P4. Para finalizar o carrinho o cliente deverá clicar no botão “Finalizar”.

Fluxo Alternativo

- A.1. Adicionar produto através da galeria de camisetas ou da lista de favoritos.
 - A.1.1. Acessar a galeria de camisetas ou a lista de favoritos e selecionar a camiseta.
 - A.1.2. Clicar em “Adicionar no carrinho”.
- A.2. Remover Produto do Carrinho
 - A.2.1. O ator deverá selecionar o produto.
 - A.2.1. E acessar a opção “Remover”.

Regra de Aplicação

Não se aplica

Regra de Negócio

Não se aplica

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Imprimir Boleto

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que o cliente imprima os boletos referentes aos carrinhos finalizados.

Ator:

Cliente

Pré-condição:

O ator deverá estar devidamente autenticado para efetuar esta operação.

Pós-condição:

Não se aplica

Requisitos Associados:

Não se aplica

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

- P1. O caso de uso inicia-se quando o ator (cliente) acessa o sistema e seleciona a opção “Boletos” no Menu Principal.
- P2. O Cliente informa o banco disponível. (RA1)
- P3. O Cliente informa o numero do pedido disponível. (RA2)
- P4. Para imprimir o boleto o ator deverá clicar no botão “Imprimir”.

Fluxo Alternativo

Não se aplica

Regras de Negócio

Não se aplica

Regra de Aplicação

Antes de Imprimir o ator deverá preencher todos os campos.

Regra de Negócio

RA1. O campo “Banco” deverá ser do tipo “Combobox”.

RA2. O campo “Código do pedido” deverá ser do tipo “Combobox”.

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Manter Usuários

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que o administrador altere, liste e desative profissionais e clientes. Somente profissionais poderão ser incluídos pelo administrador, cada cliente será responsável por manter o seu perfil.

Ator:

Administrador

Pré-condição:

O ator deverá estar devidamente autenticado.

Pós-Condição:

Cadastro dos usuários mantido no sistema.

Requisitos Associados:

Não se aplica.

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

P1 – O caso de uso inicia-se quando o ator acessa o sistema e seleciona a opção “Manter Usuários” no menu principal.

Fluxo Alternativo

A.1. Adicionar Profissional.

A.1.1. O ator acessa a funcionalidade clicando no botão “Adicionar Novo Profissional”.

A.1.2. O ator informa o nome completo do Profissional. (E1)

A.1.3. O ator informa CPF do Profissional. (E2)

A.1.7. O ator informa o número do telefone Celular do Profissional. (E5)

A.1.8. O ator informa o número do seu telefone Residencial do Profissional. (E5)

A.1.4. O ator informa o endereço da residência do Profissional, não sendo necessário informar o município e nem o CEP neste campo.

- A.1.5. O ator informa o Município da Residência do Profissional. (E3)
- A.1.6. O ator informa o CEP da Residência do Profissional. (E4)
- A.1.9. O ator informa o E-mail do Profissional. (E6)
- A.1.10. O ator informa a função do Profissional. (RA1)
- A.1.10. O ator define a Senha para o Profissional acessar o sistema. (E7)
- A.1.12. O ator deverá clicar no botão “Finalizar Cadastro” para consolidar a inclusão do novo profissional.
- A.1.13. O sistema apresentará a seguinte mensagem “Novo profissional cadastro com sucesso!”.

A.2. Alterar perfil usuários.

- A.2.1. O ator deverá identificar o usuário que deseja, clicando duas vezes sobre o registro da listagem.
- A.2.2. O ator efetuará as alterações necessárias.
- A.2.3. Para salvar as alterações do perfil do usuário, o ator deverá clica no botão “Salvar”.
- A.2.2. O sistema apresentará a seguinte mensagem “As informações do usuário foram alteradas com sucesso!”.

Regras de Negócio

Para desativar um usuário o ator deverá executar o fluxo alternativo numero 2 deste caso de uso desmarcando o campo “Ativo”.

Regra de Aplicação

- RA1. Campo do “tipo de perfil” é do tipo “combobox”.
- RA2. O campo CPF deverá ser composto de 11(onze) dígitos numéricos e a seguinte mascara (999.999.999-99).
- RA3. O campo DDD que compõe o contexto do numero do telefone e composto de 3(Três) dígitos para a representação do código de área do telefone.
- RA4. O campo telefone é composto de 8 (Oito) dígitos numéricos e a seguinte mascara (9999-9999).
- RA5. O campo CEP é composto de 08(oito) dígitos numéricos e a seguinte mascara (99999-999).

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Manter Galeria

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que o ator administrador adicione, liste e remova camisetas da galeria.

Ator:

Administrador

Pré-condição:

Os Administradores deverão estar devidamente autenticados.

Pós-condição:

Cadastro da galeria de camisetas mantido.

Requisitos Associados:

Não se aplica

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

- P1. O caso de uso inicia-se quando o ator (administrador) acessa o sistema, o sistema apresentará a listagem de camisetas da galeria.
- P2. O ator deverá preencher todos os campos.
- P3. Indicar o caminho da imagem clicando no botão na frente do campo “Imagen”.
- P4. Usar o mouse para indicar a área de corte da imagem selecionada.
- P4. Clicar em “Recortar” para o processamento da imagem.
- P5. Para salvar a camiseta os atores deverão clicar no botão “Salvar”.

Fluxo Alternativo

A.1. Remover Camisetas

- A.1.1. O sistema apresentará a listagem de camisetas da galeria do sistema.
- A.1.2. O ator deverá selecionar uma camiseta por vez.

A.1.3. Como a camiseta selecionada o ator deverá clicar no botão “Remover camiseta da galeria”

A.2. Adicionar Camisetas

A.2.1. O caso de uso inicia-se quando o ator (administrador) acessa o sistema e na página inicial clica na opção “Nova camiseta” localizada no menu principal , após isso será apresentada a funcionalidade.

Regra de Aplicação

RA1. O campo “Tamanho” deverá ser do tipo “Combobox” e composto de 3 (três) opções (“Pequeno”, “Médio”, “Grande”).

RA2. O campo “Cor” deverá ser do tipo “Combobox”.

RA3. O campo “Imagen” deverá ser do tipo “FileField”.

RA4. O campo “Posição” deverá ser do tipo “Combobox”.

RA5. O campo “Nome” deverá ser do tipo “Text”.

RA6. O campo “Descrição” deverá ser do tipo “Text”.

Regra de Negócio

RN1. A cor da camiseta será processada somente após o corte da estampa.

RN2. Todos os campos devem ser preenchidos antes de salvar a camiseta.

Informações Suplementares

Não se aplica

Caso de Uso: Gerar Relatórios

Descrição:

Este caso uso tem por objetivo permitir que ator administrador gere relatórios gerenciais.

Autor:

Administrador

Pré-condição:

O administrador deverá estar devidamente autenticado.

Pós-condição:

Permitir que o ator gere relatórios gerenciais.

Requisitos Associados:

Não se aplica

Fluxo de Eventos

Fluxo Principal

- P1. O caso de uso inicia-se quando o ator acessa a funcionalidade “Gerar Relatórios” clicando no botão “Relatórios” localizado no menu principal.
- P2. O Ator deverá escolher o tipo de relatório desejado.
- P3. O Ator deverá informar os períodos para a extração do relatório escolhido.
- P4. O Ator então clica em “Imprimir Relatório” para gerar o relatório.

Fluxo Alternativo

Não se aplica

Regra de Aplicação

- RA1. O campo “Tipo de Relatório” deverá ser do tipo “ComboBox”.
- RA2. Os campos que compõem o período dos relatórios devem ser do tipo ‘Text’ vinculado a um calendário para o correto preenchimento.

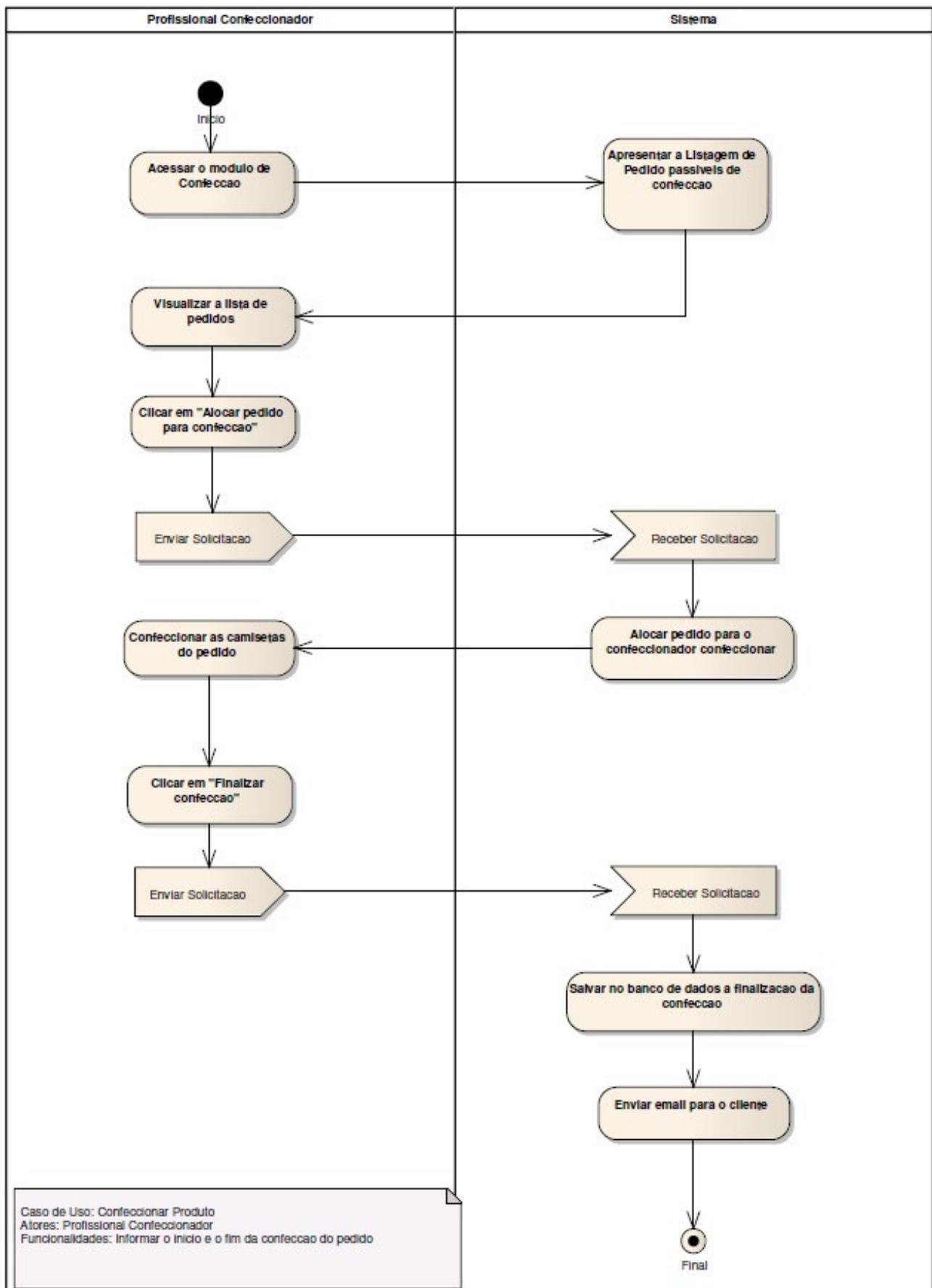
Regra de Negócio

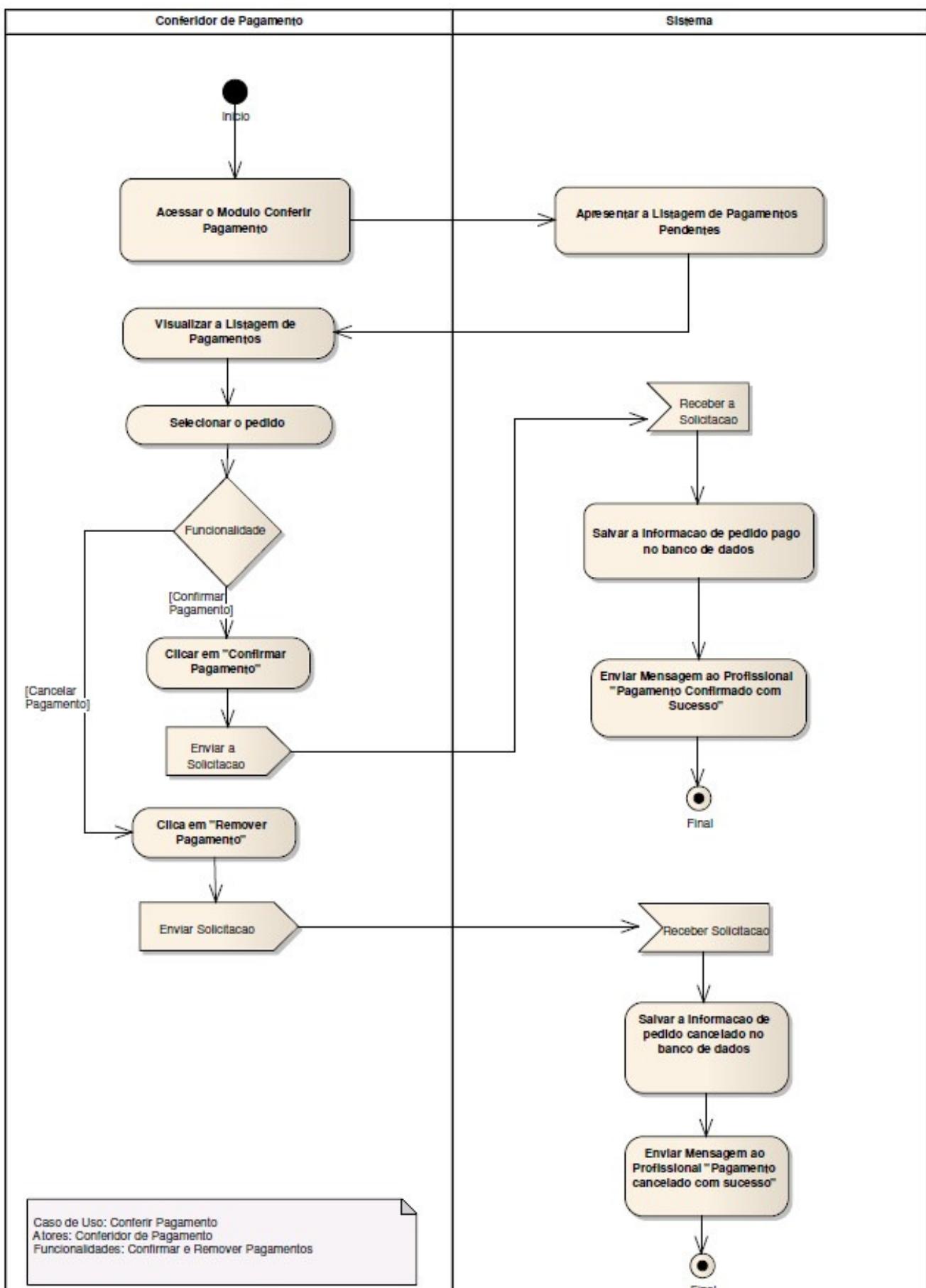
Não se aplica

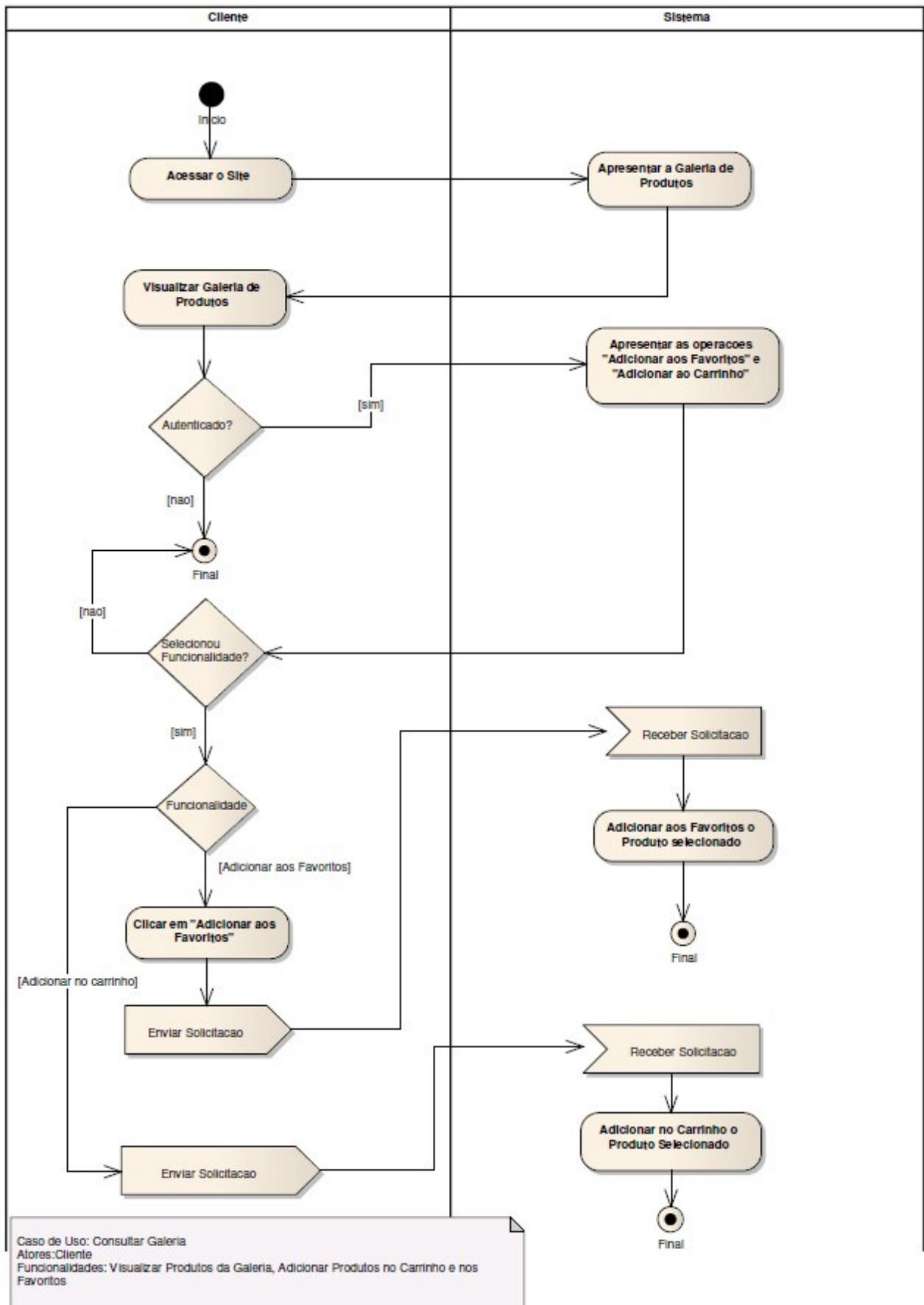
Informações Suplementares

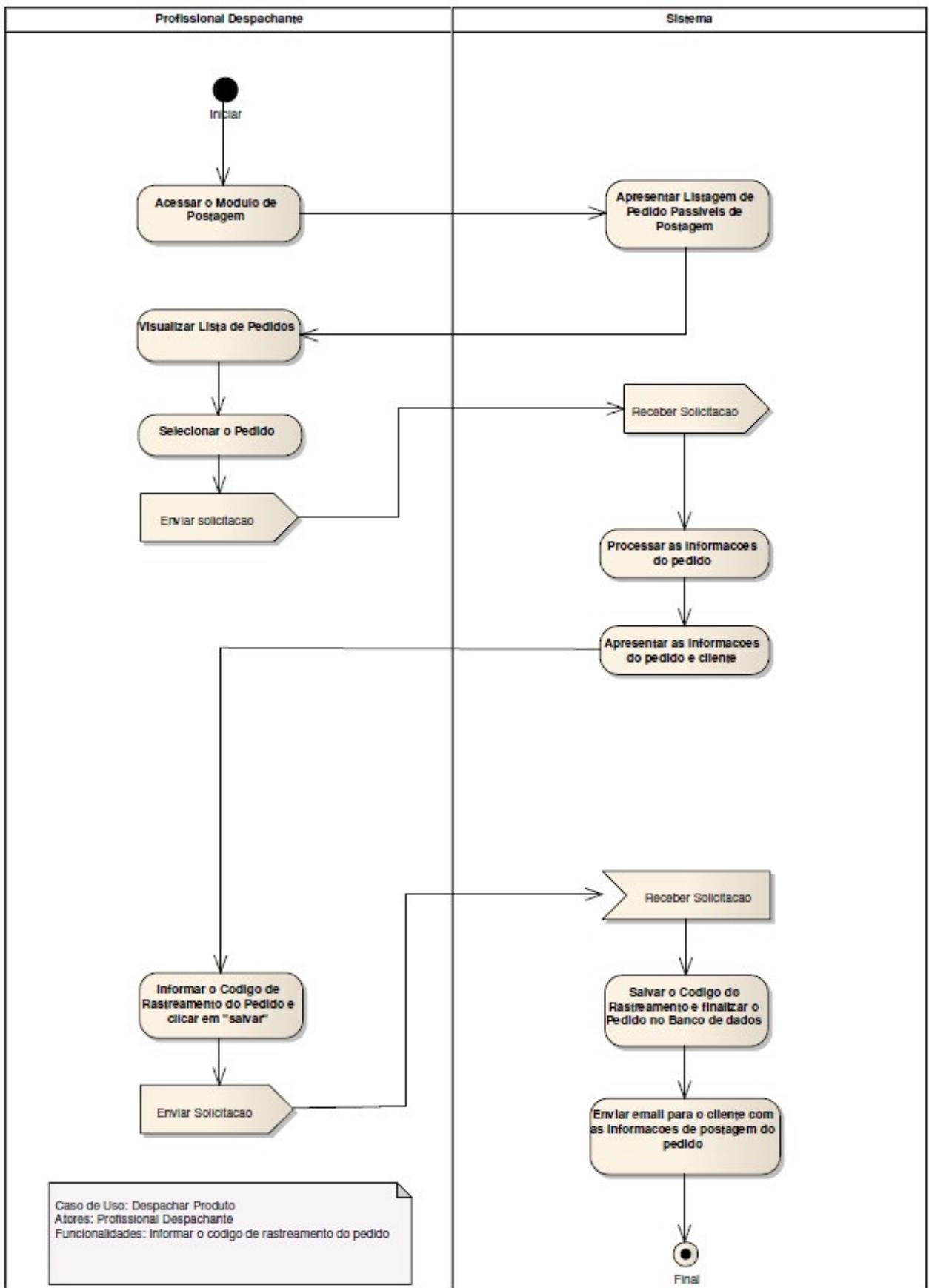
Não se aplica

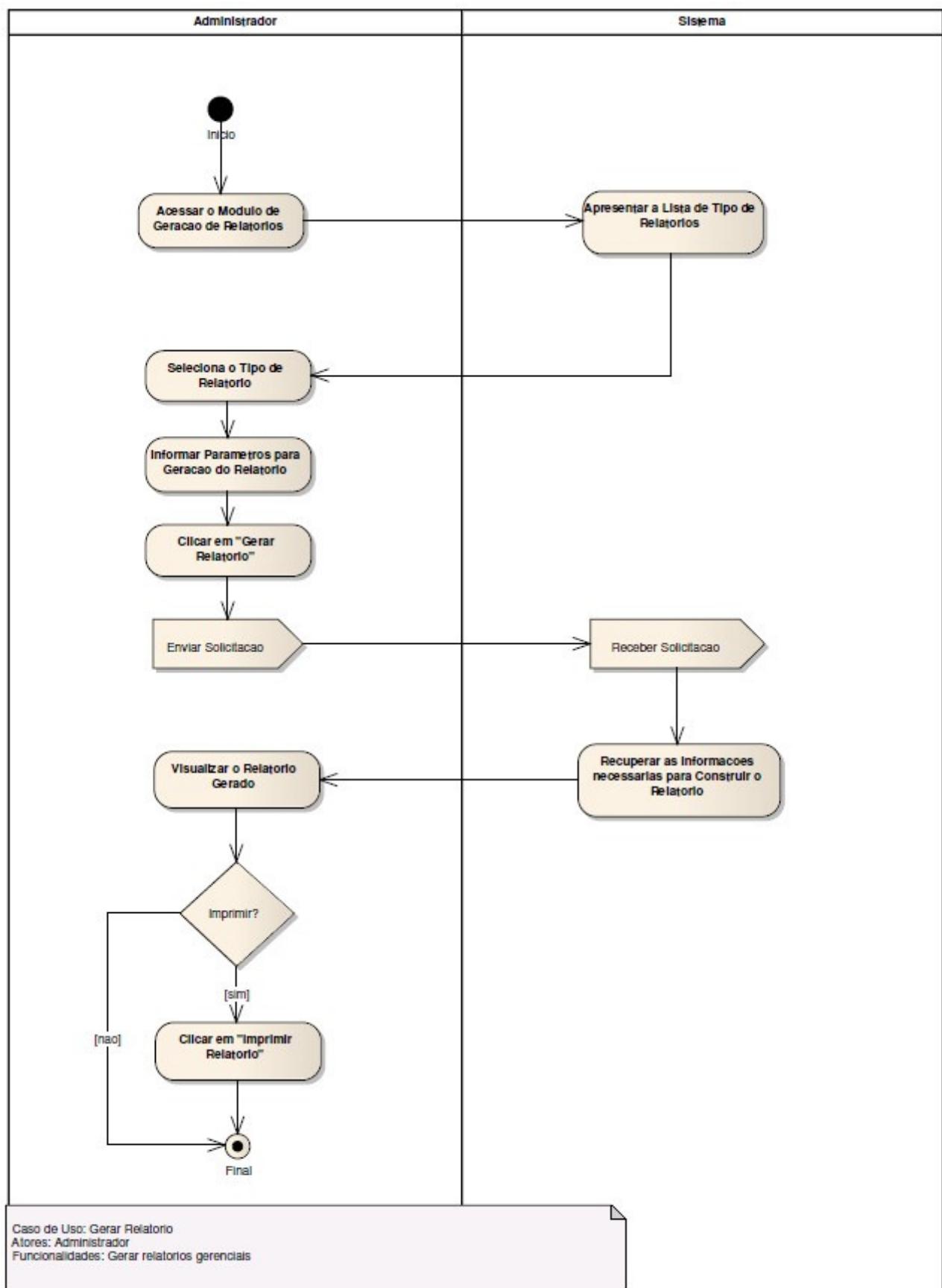
APÊNDICE D - DIAGRAMAS DE ATIVIDADE

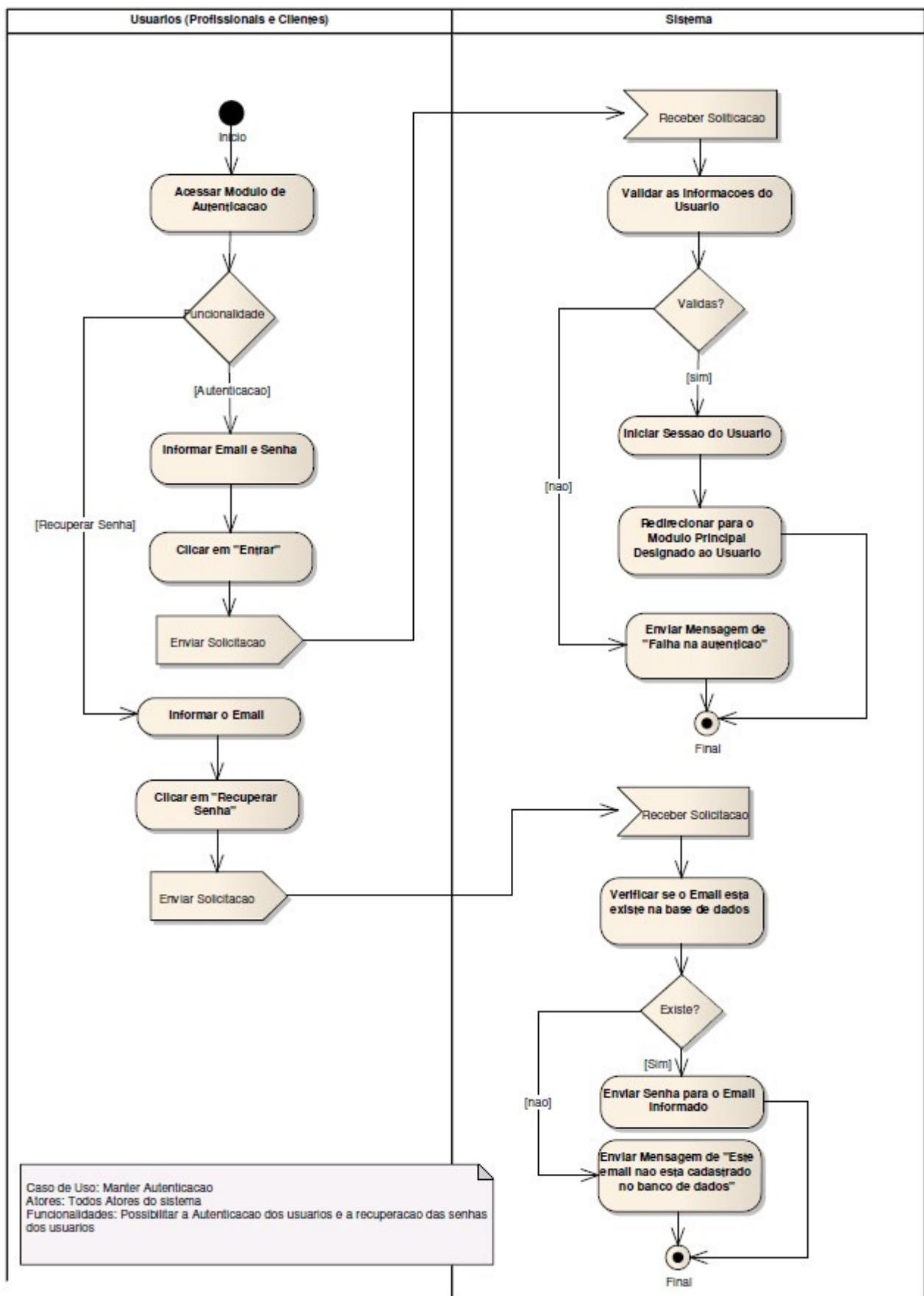


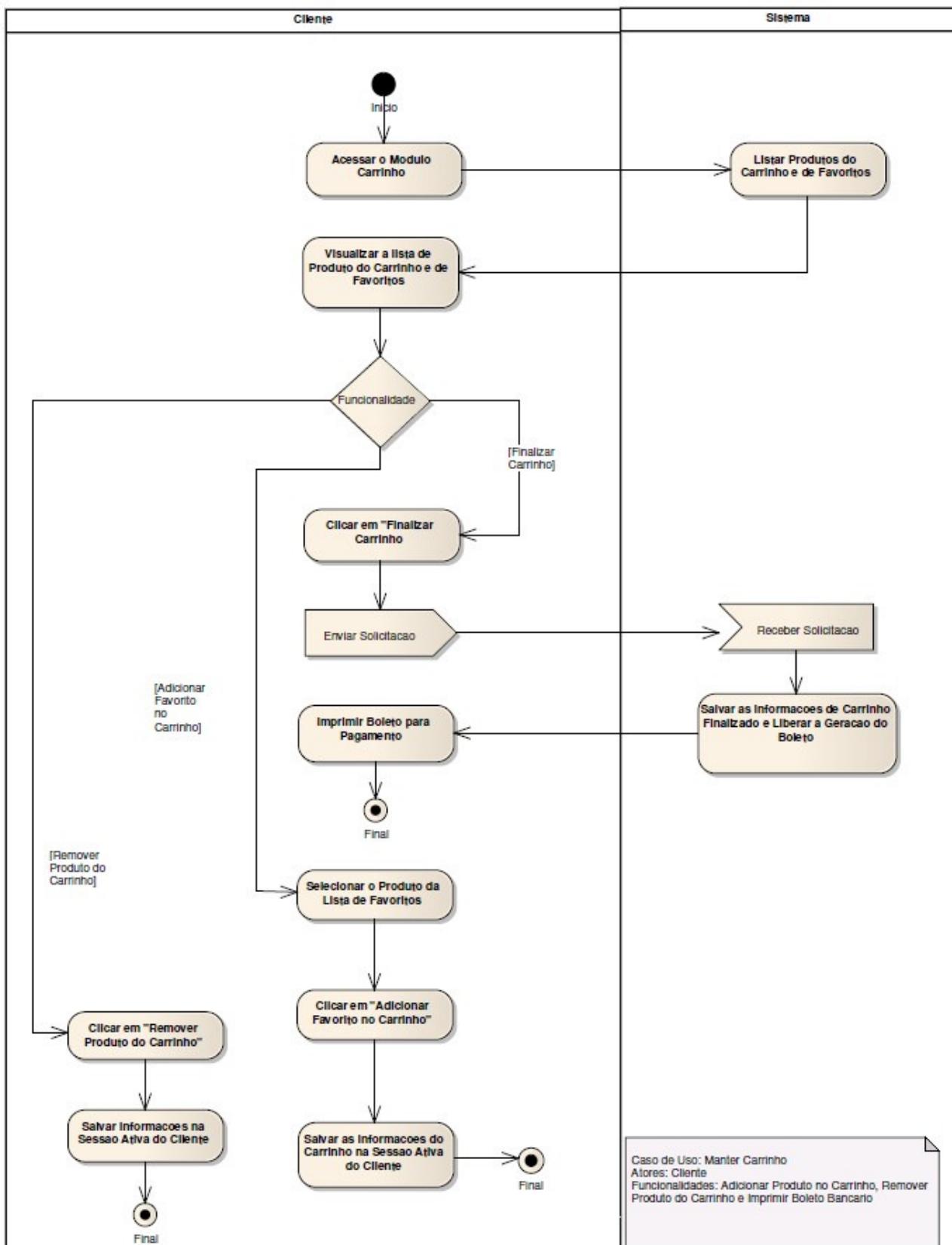


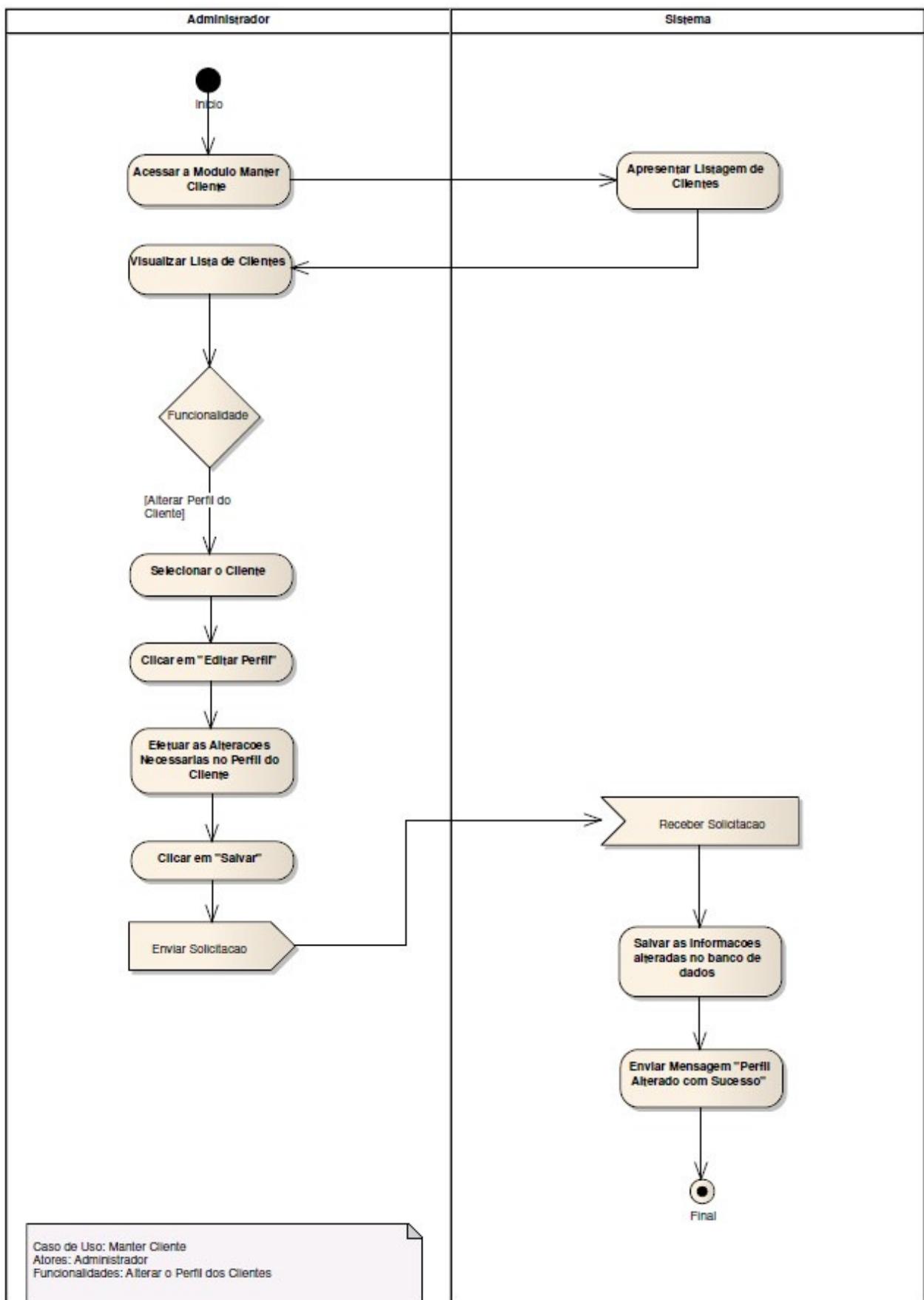


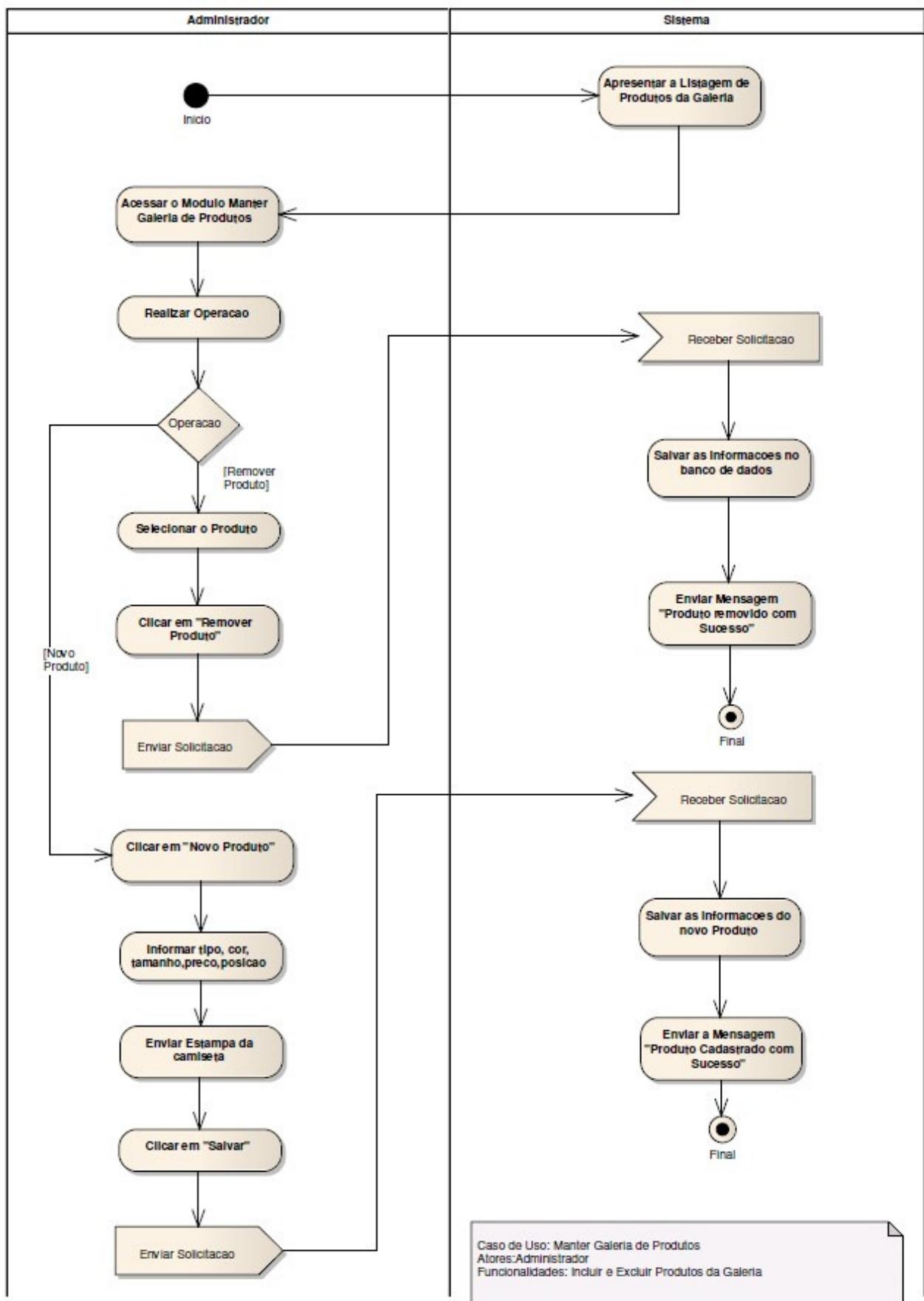


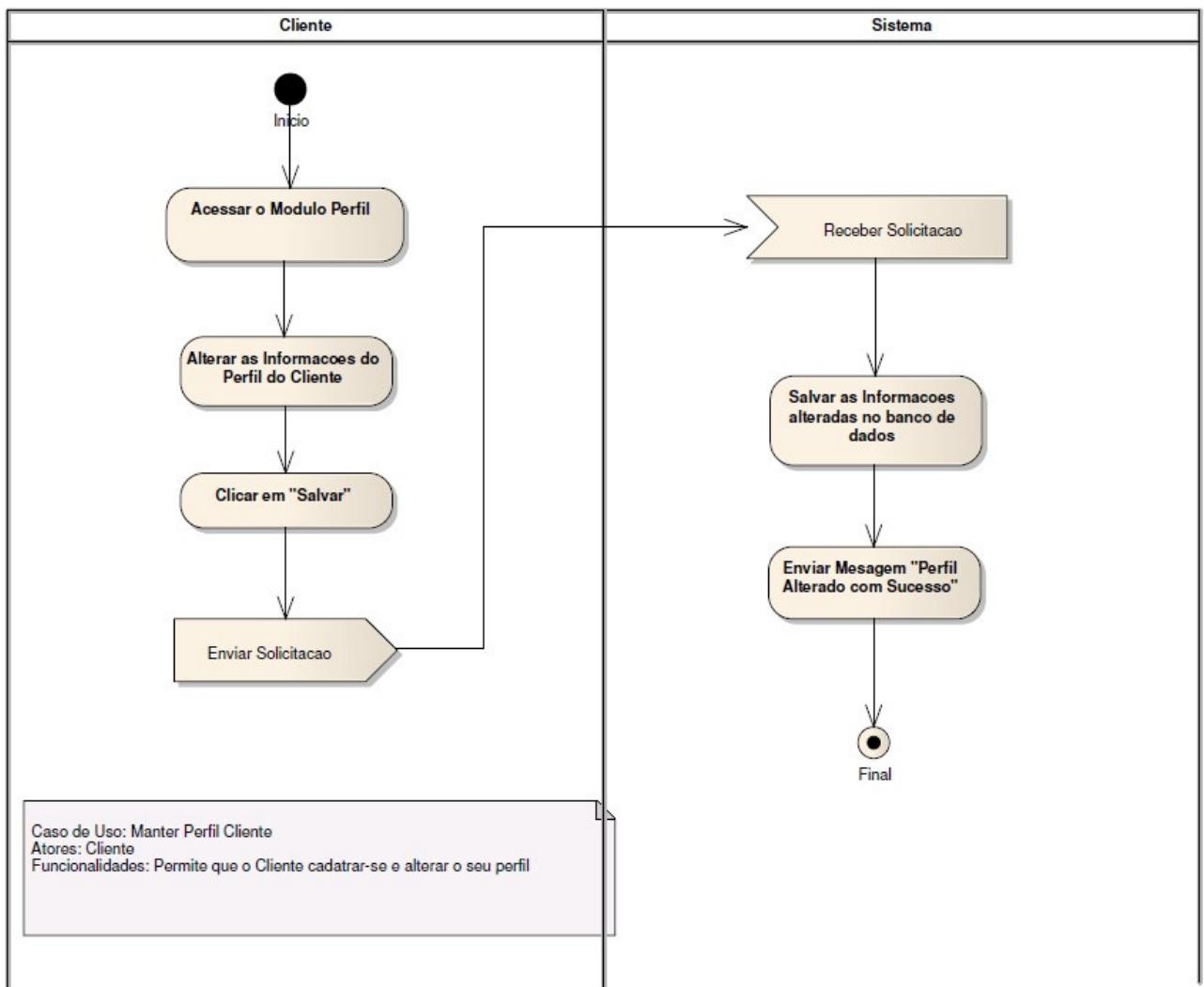


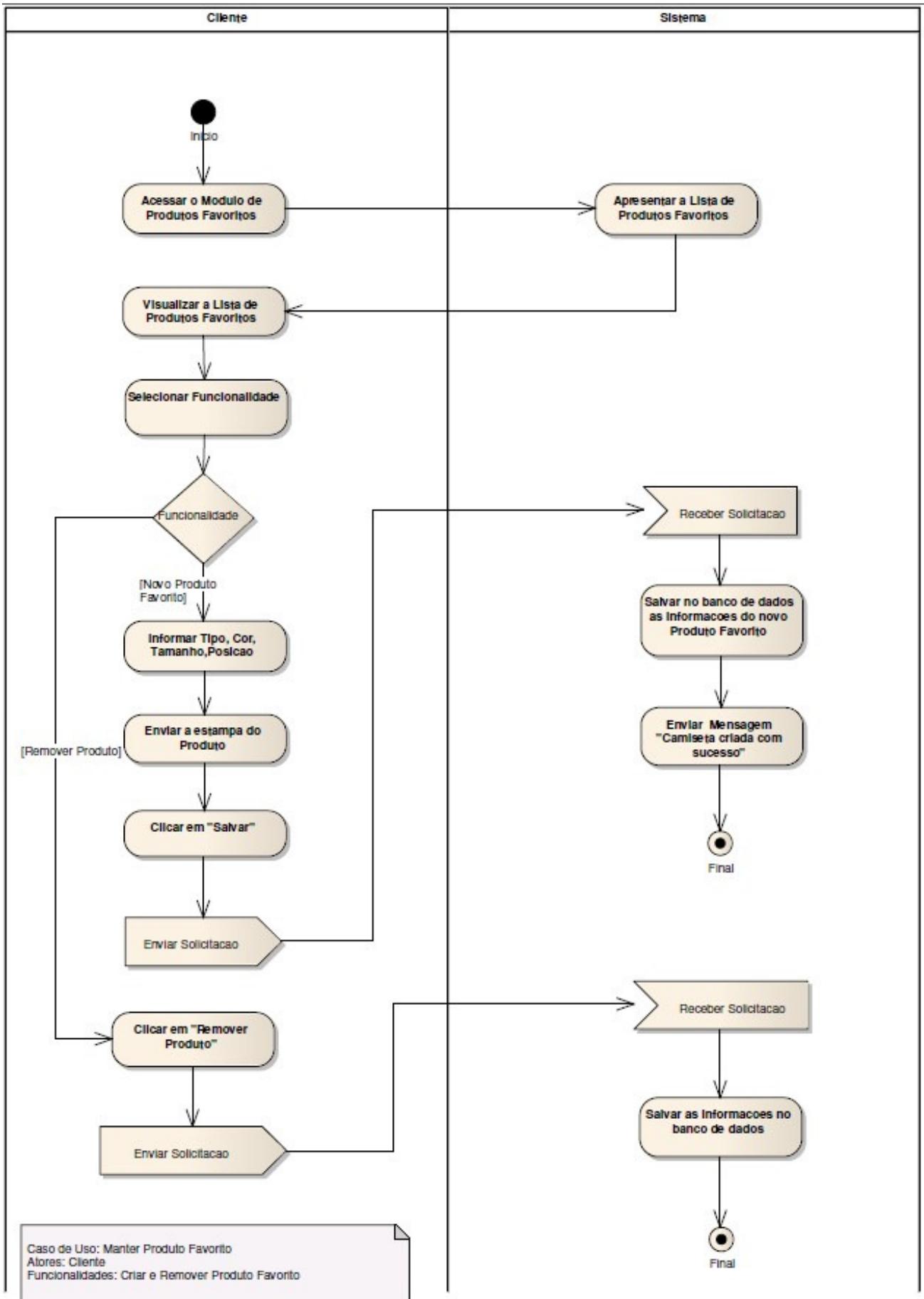


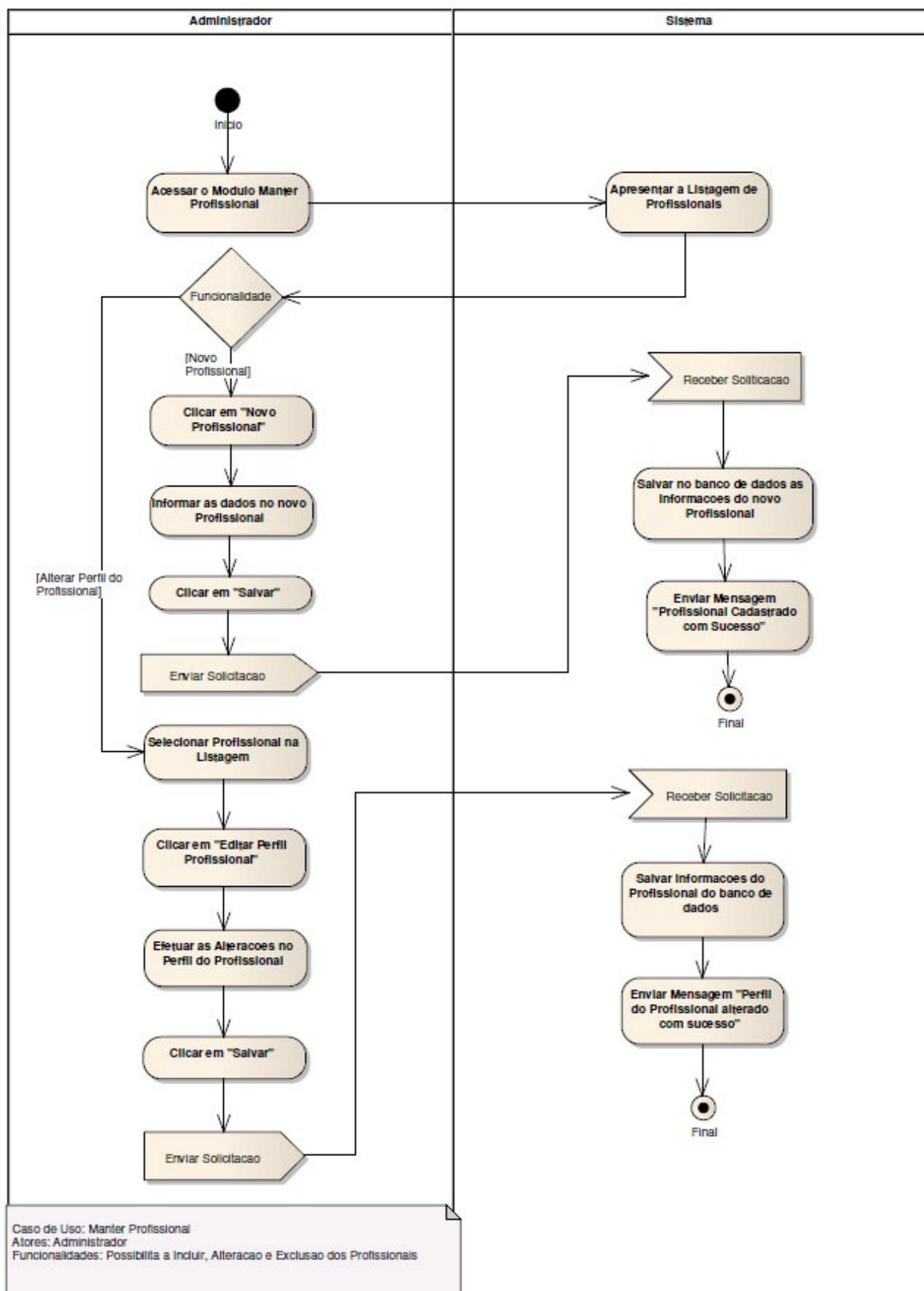




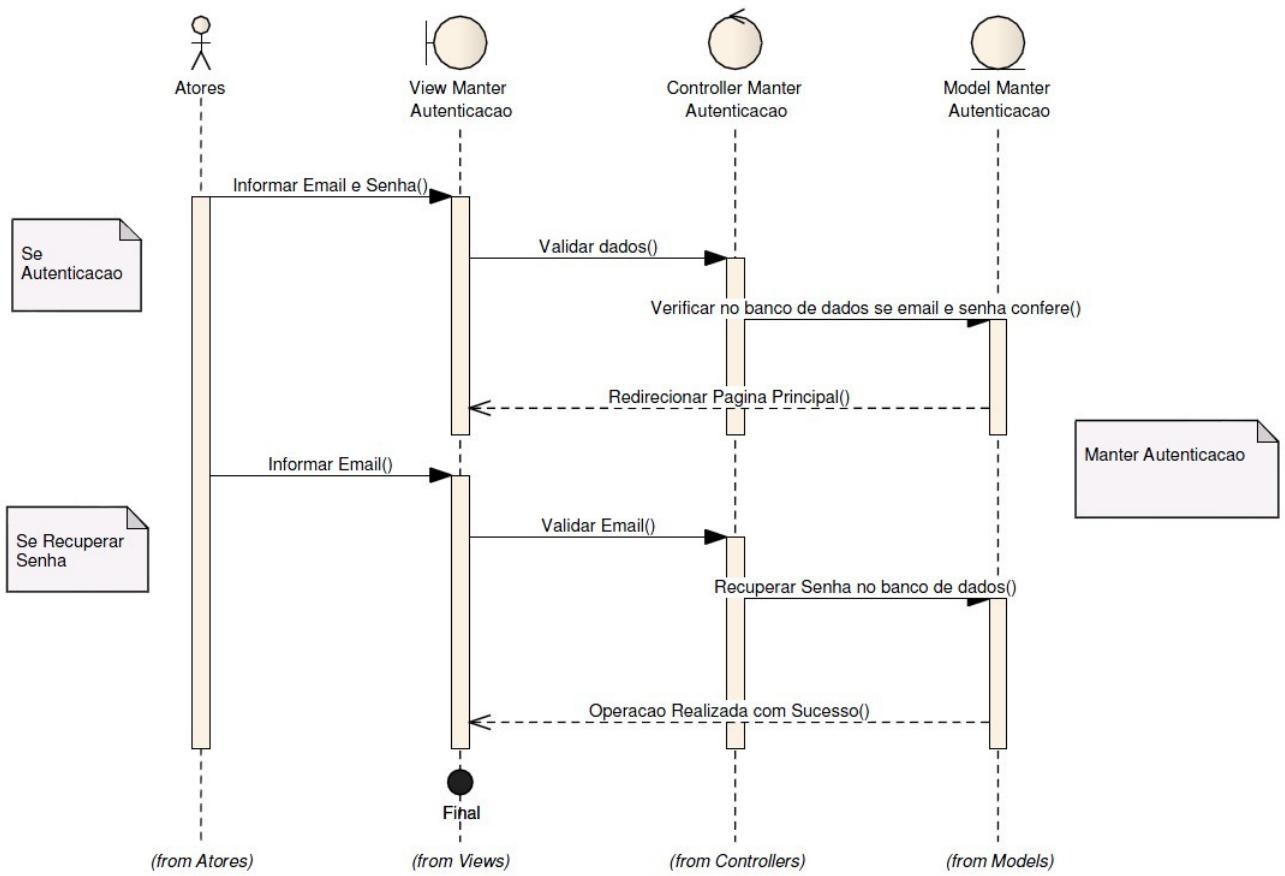


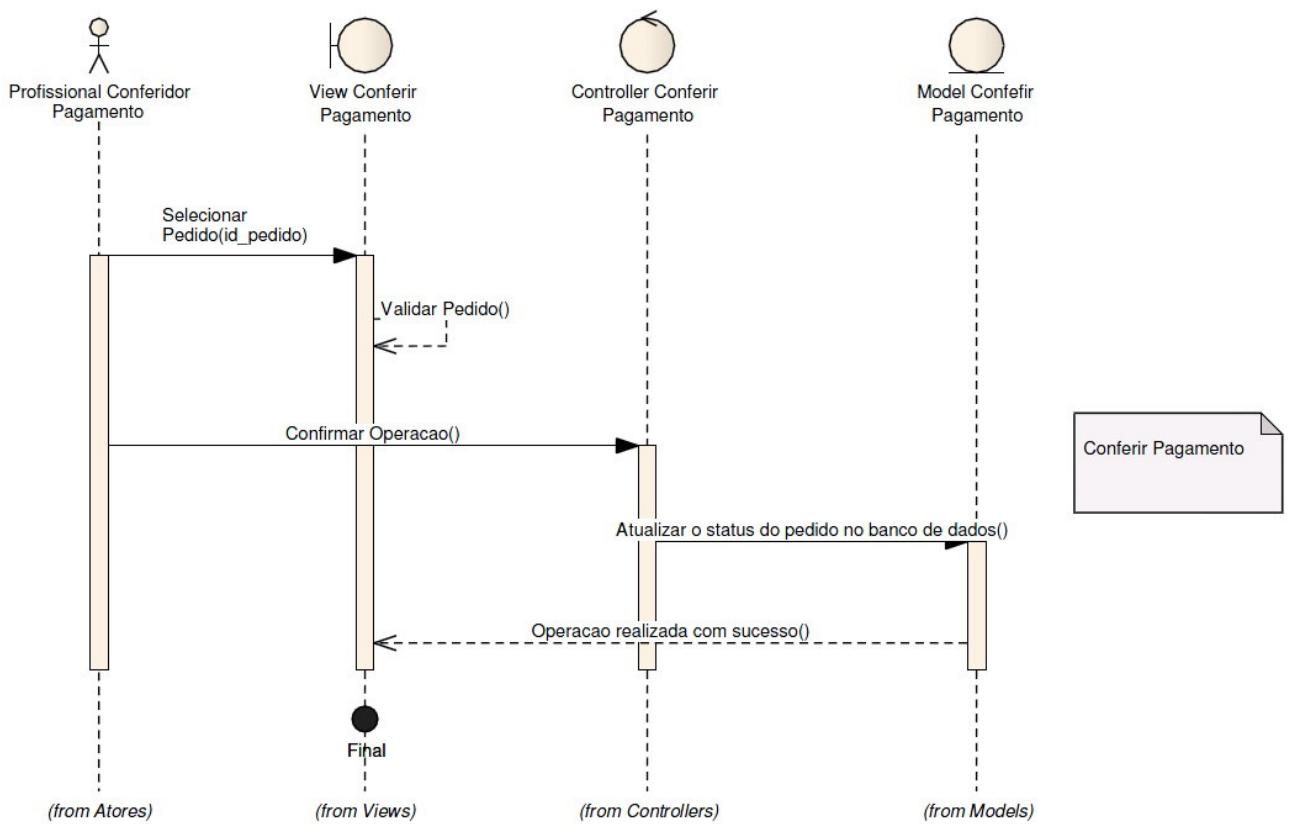


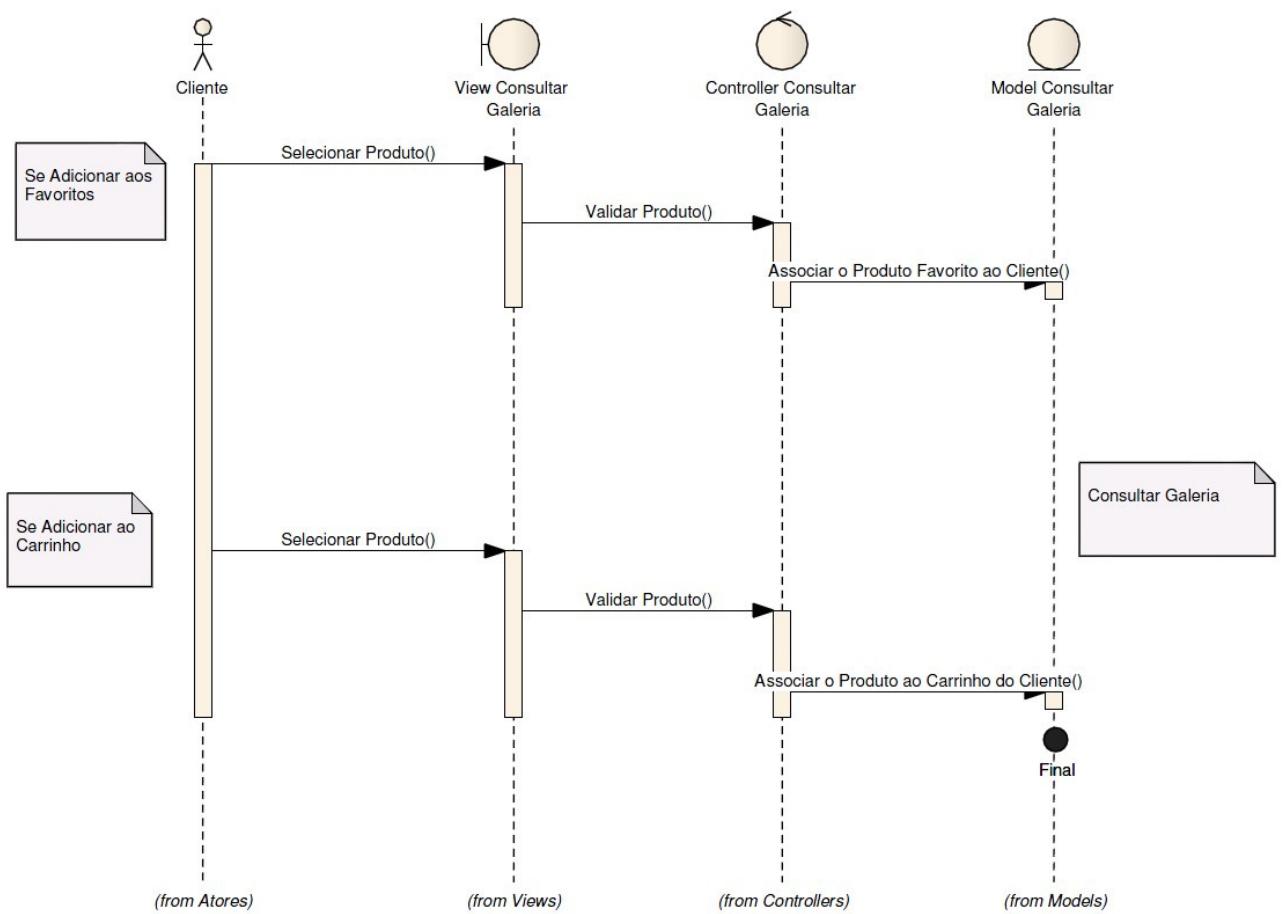


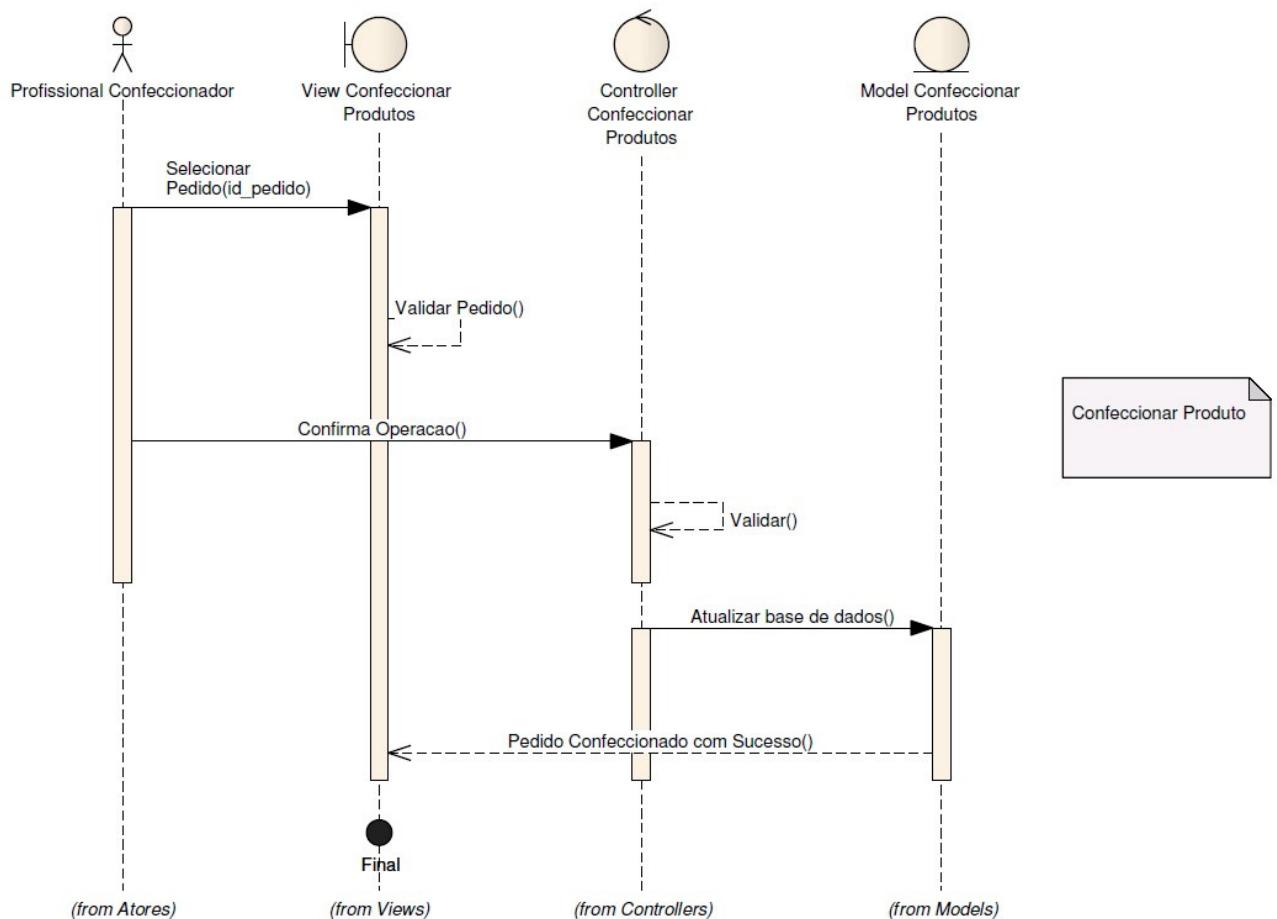


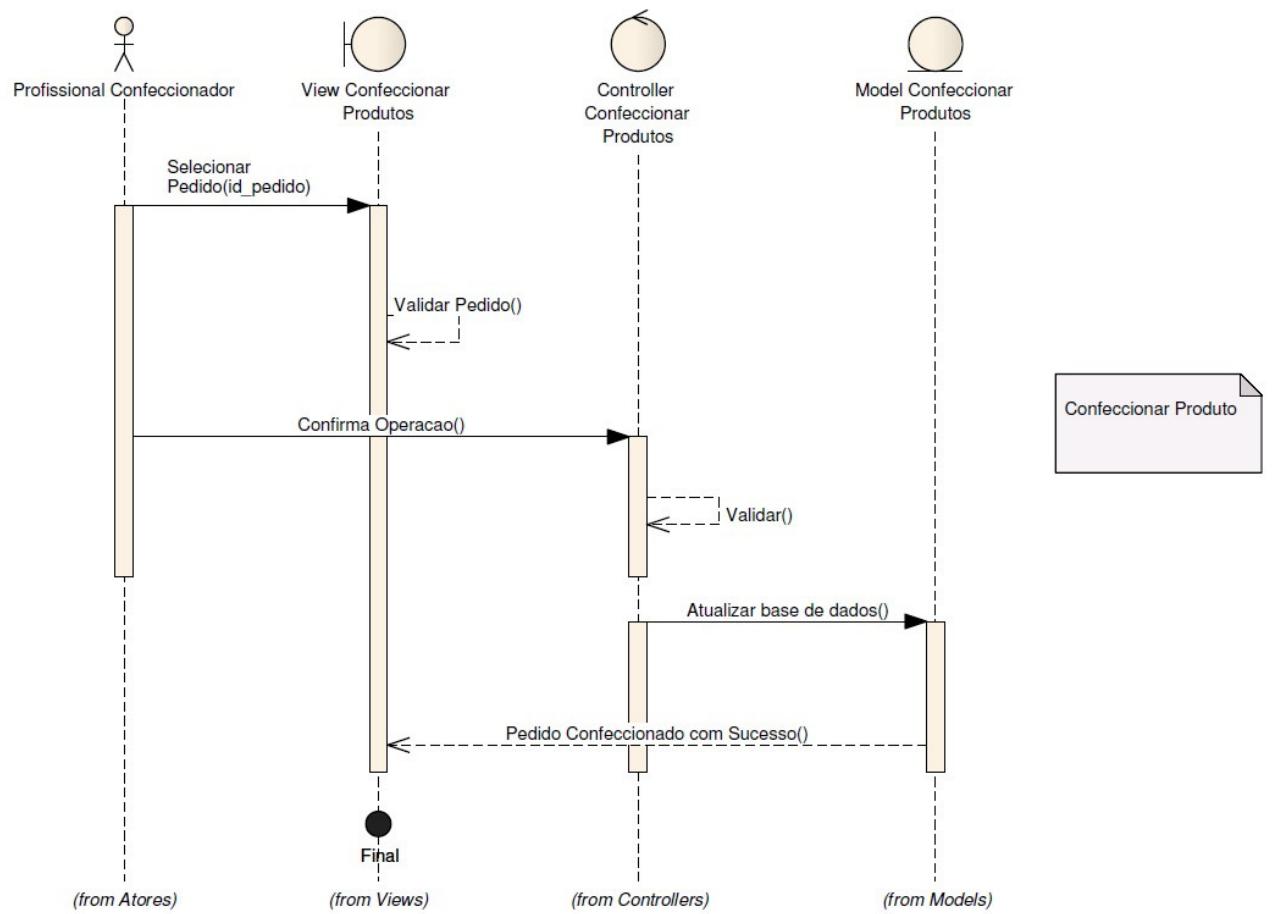
APÊNDICE E - DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA

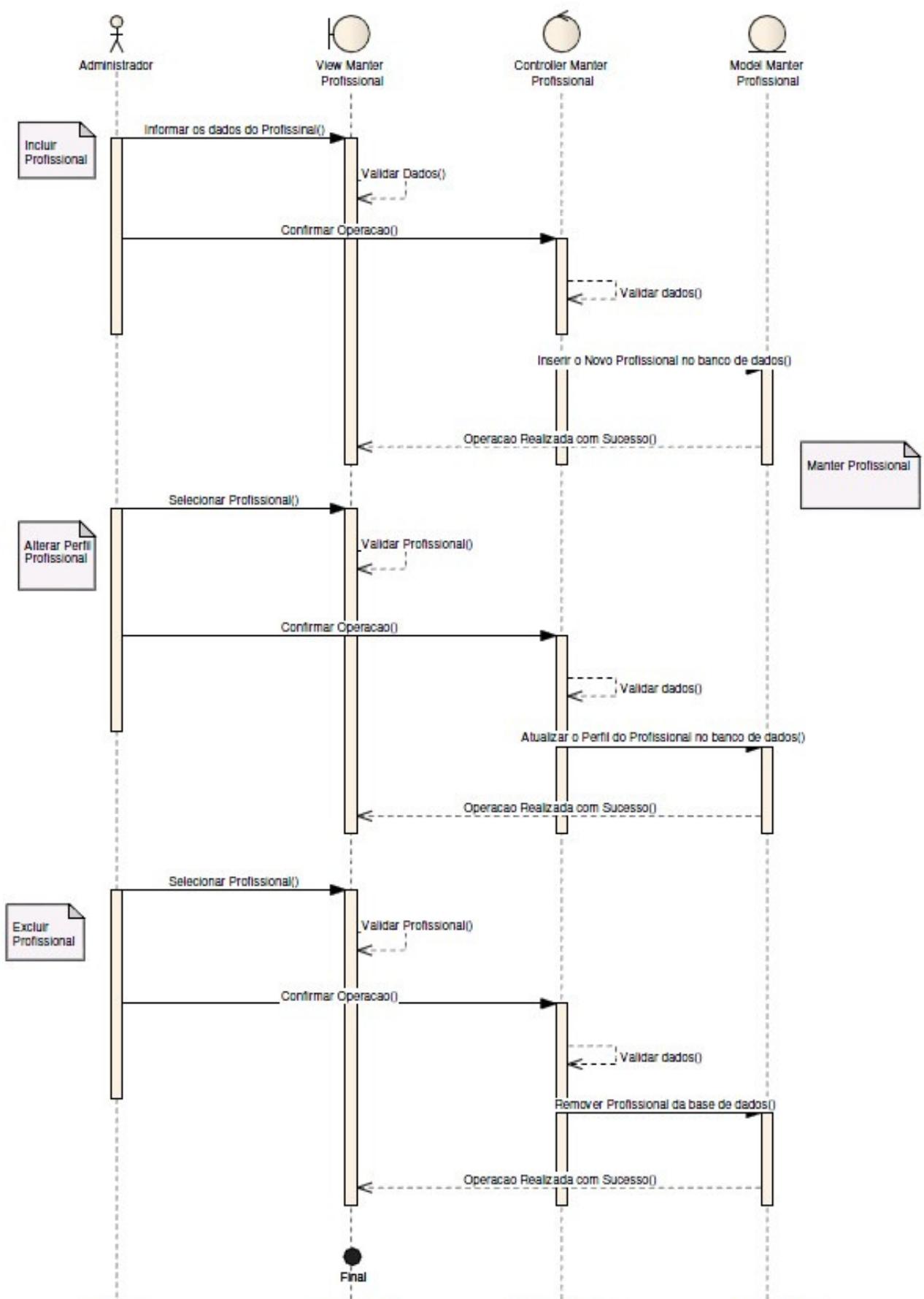


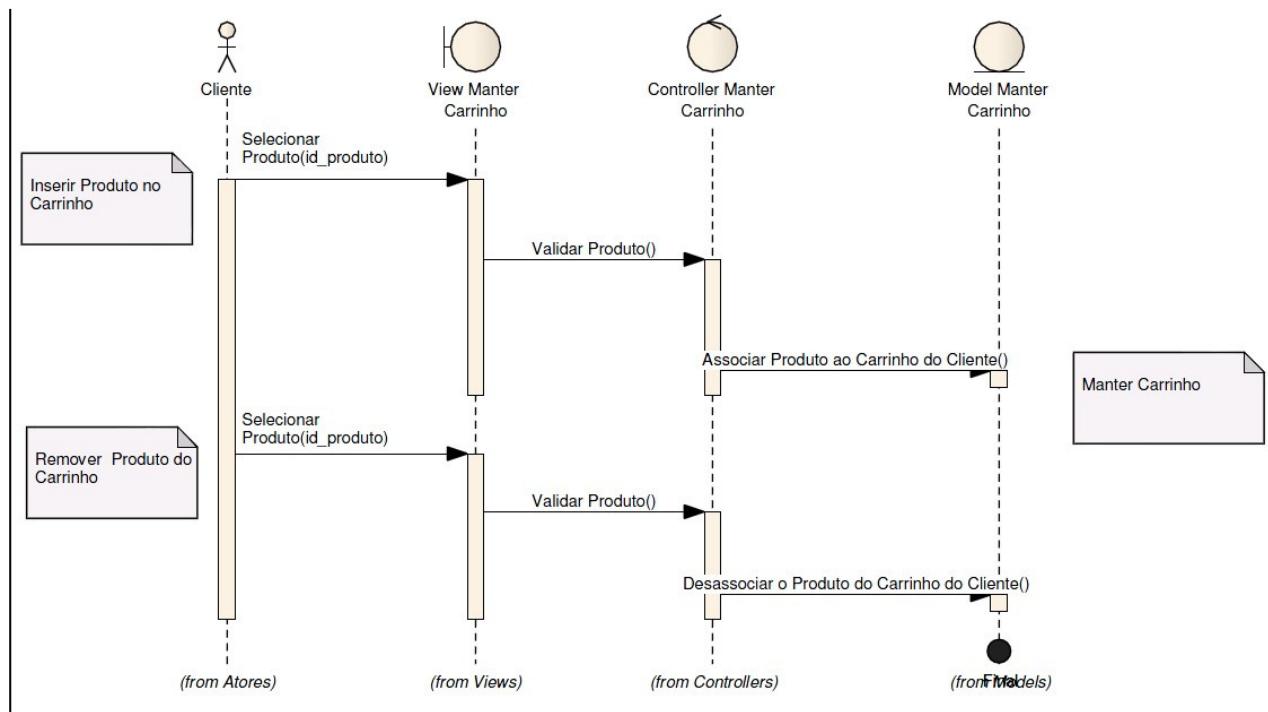


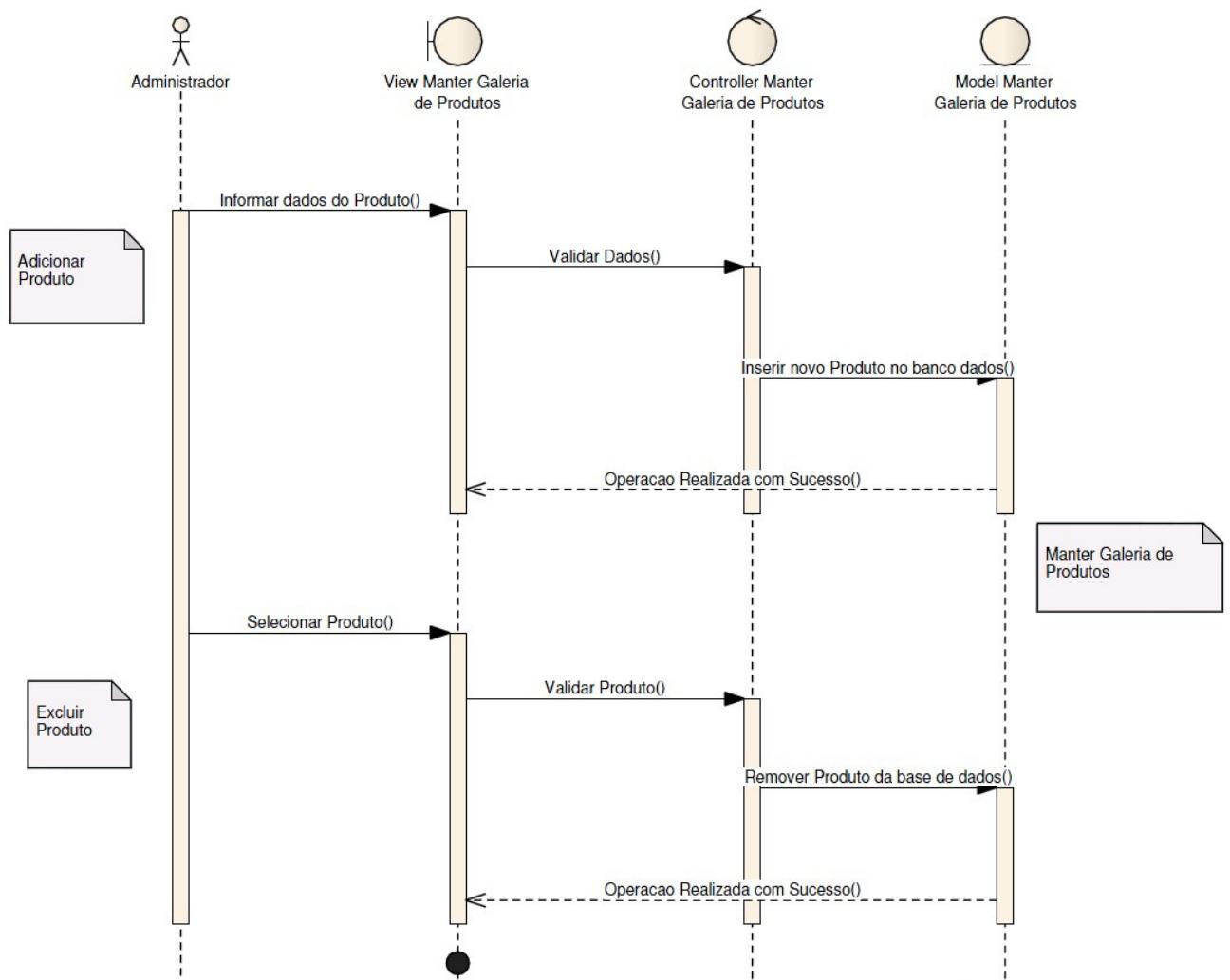


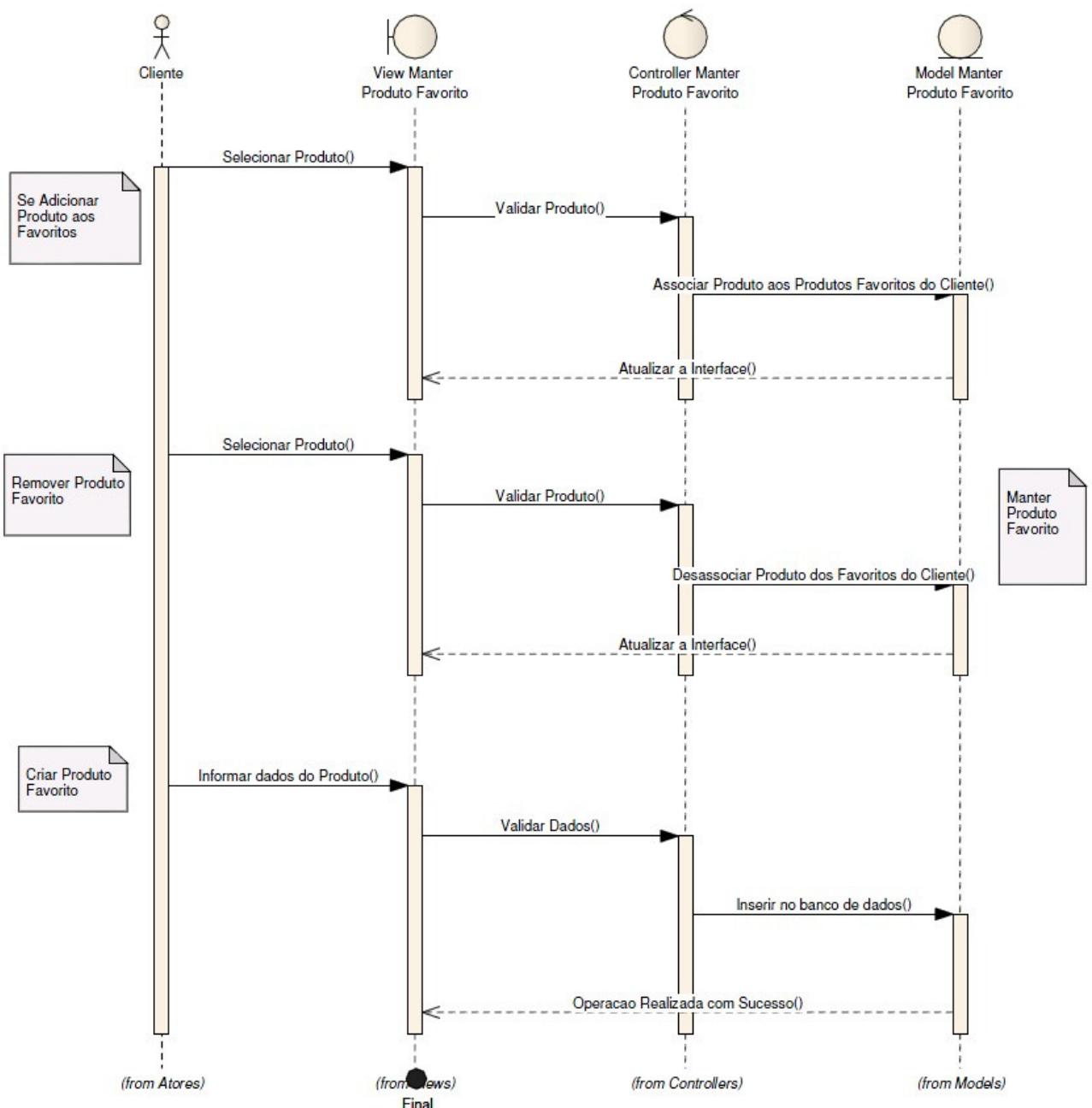


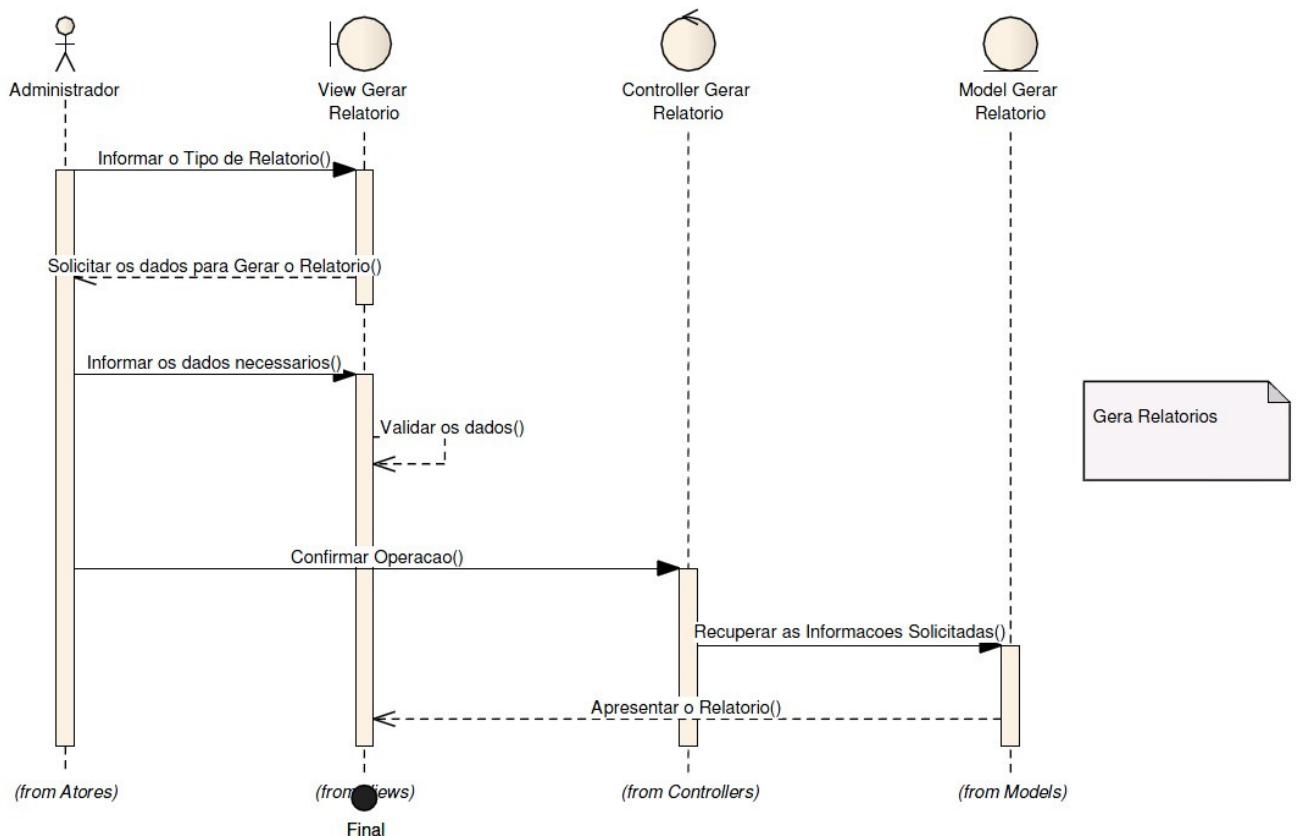


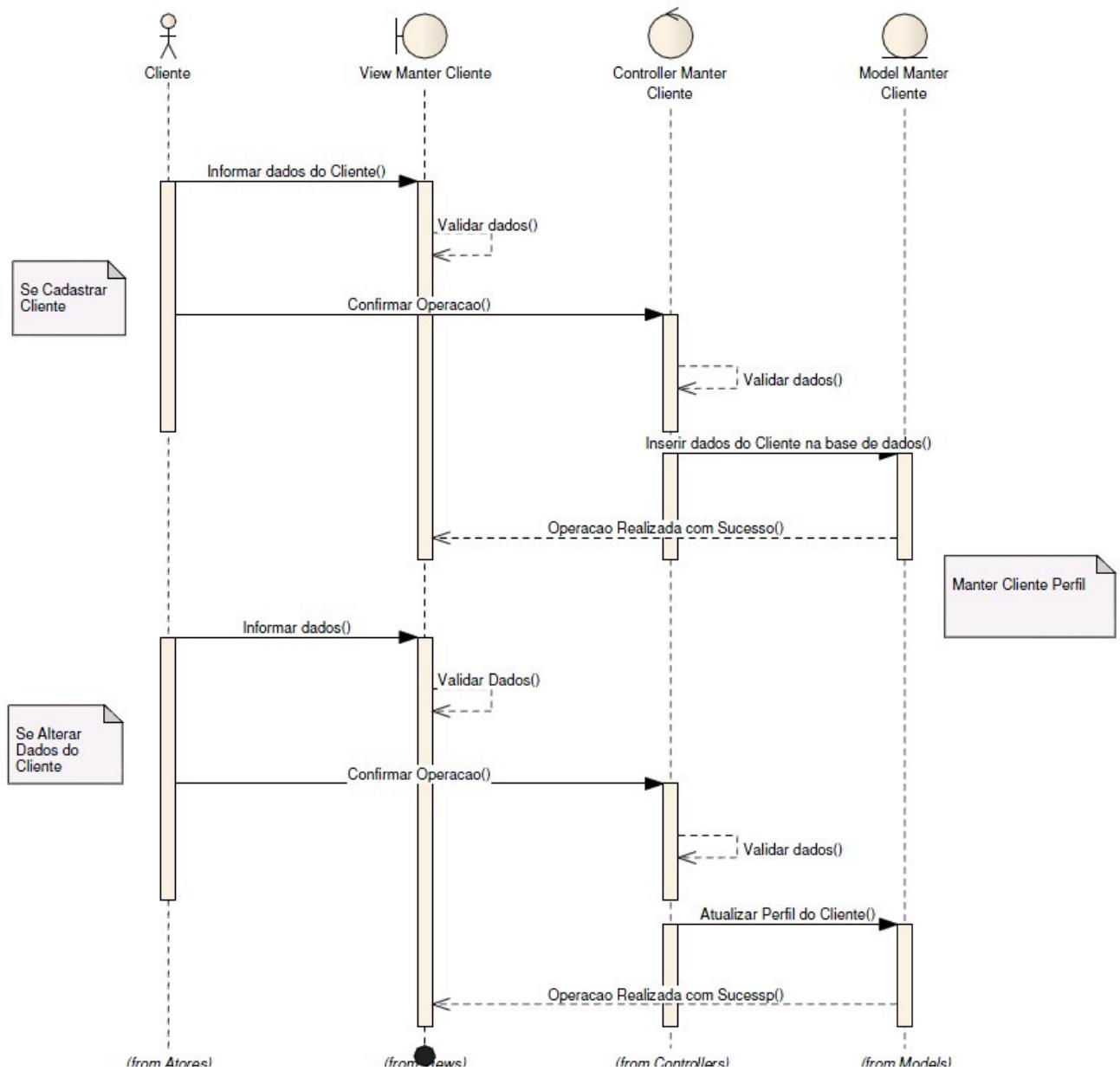


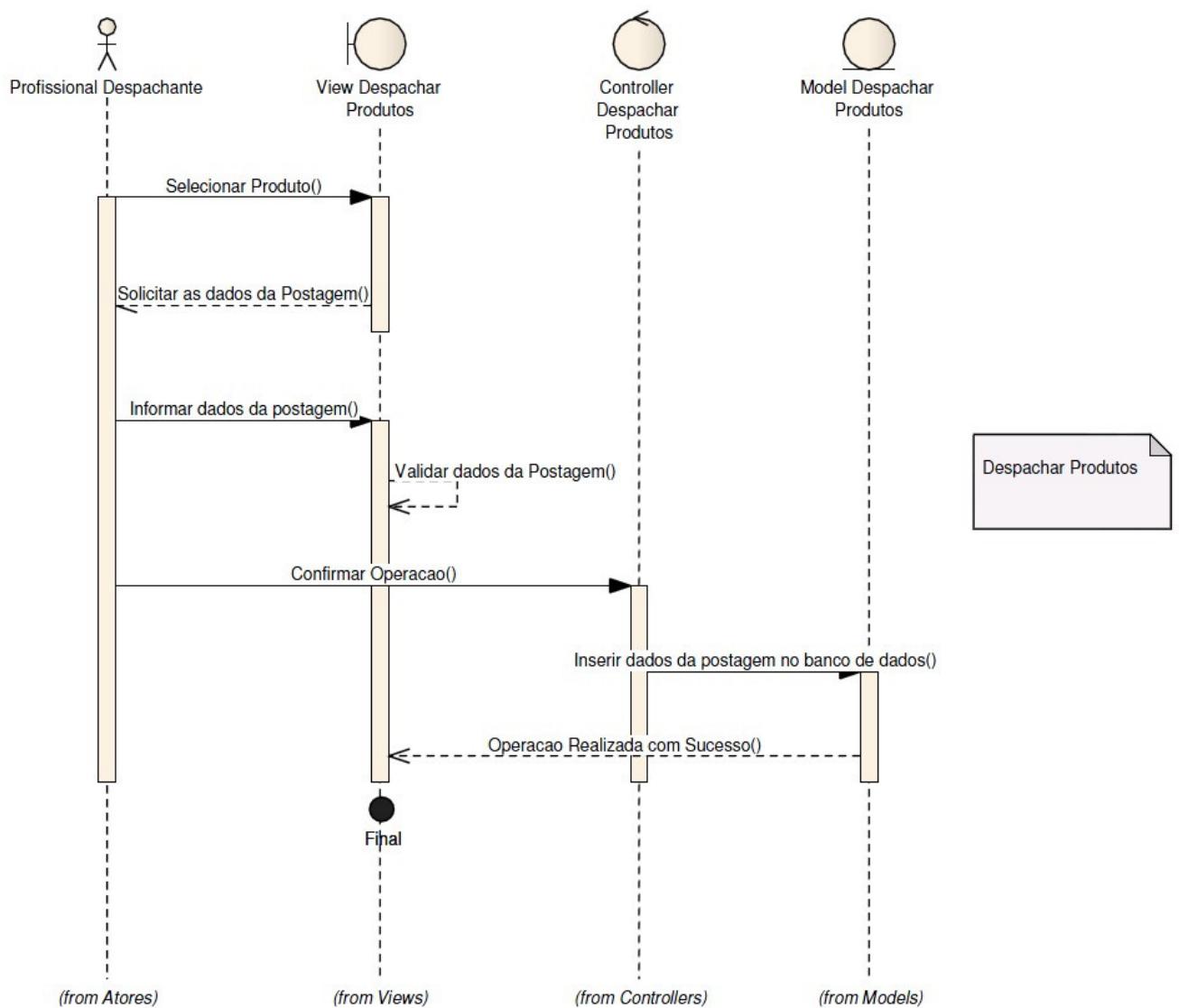




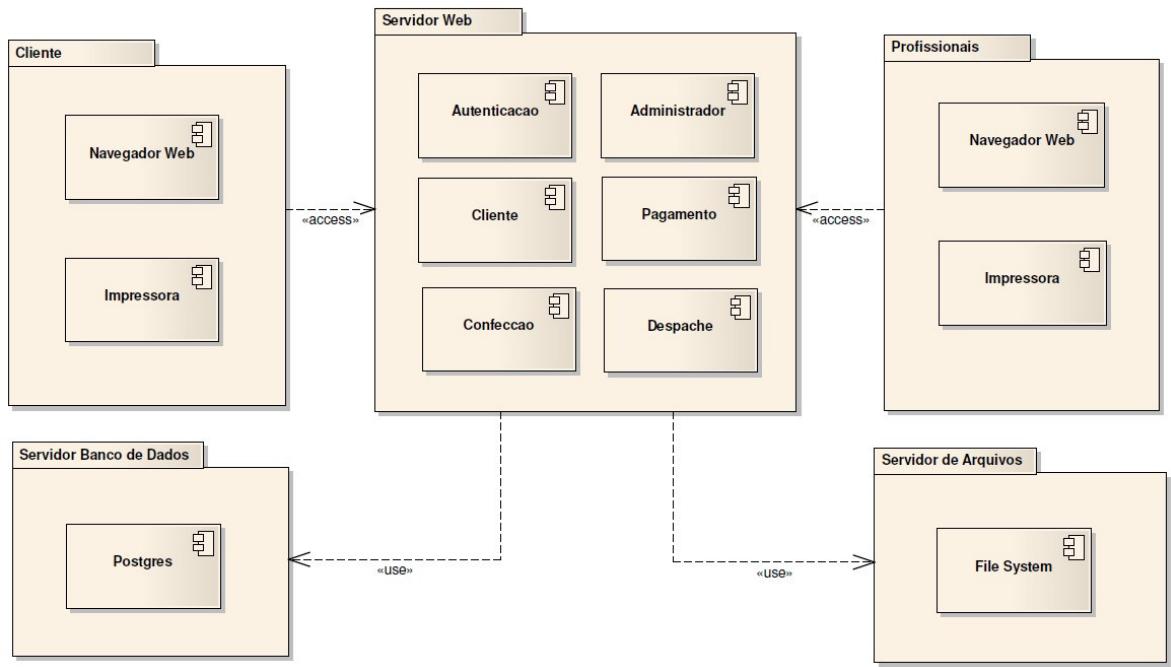




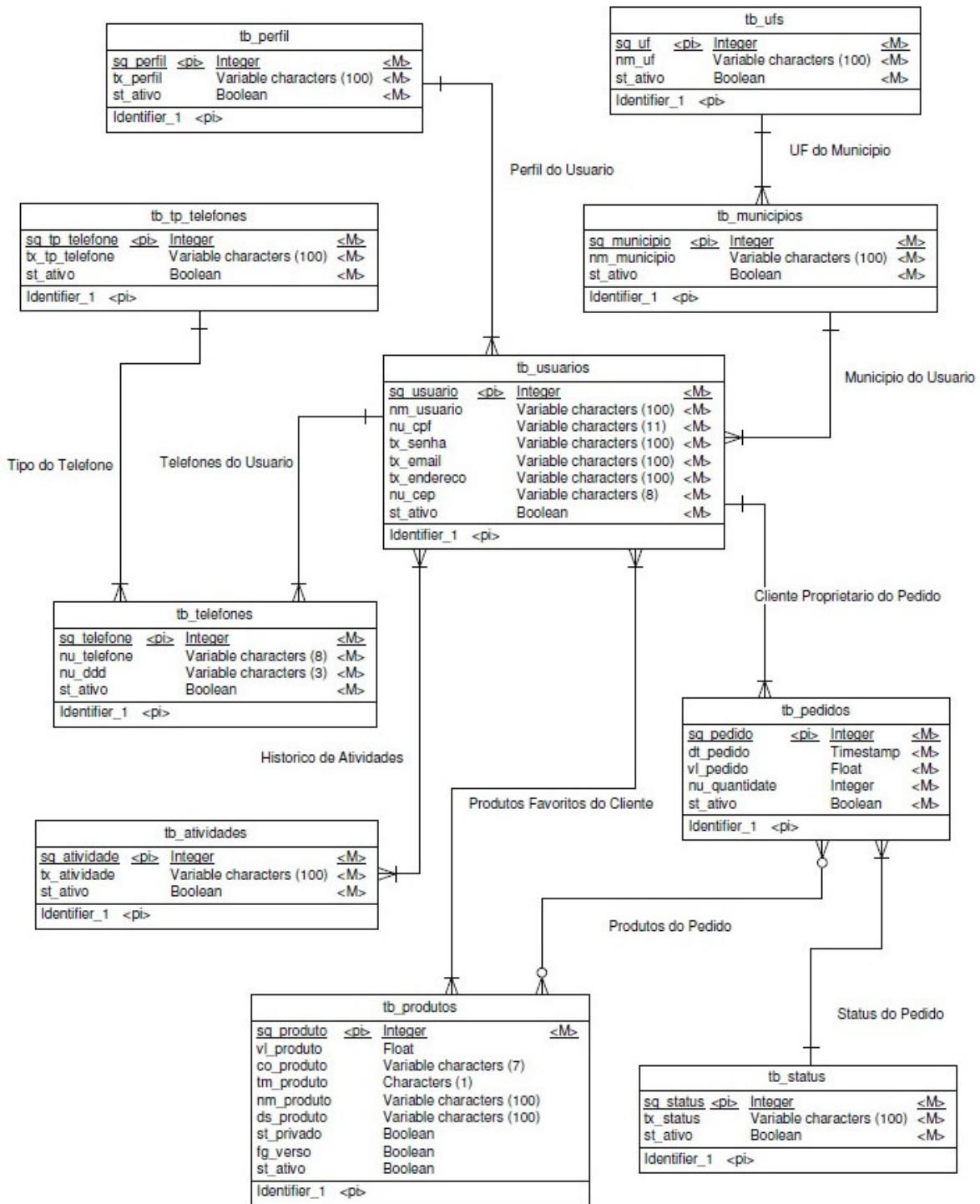




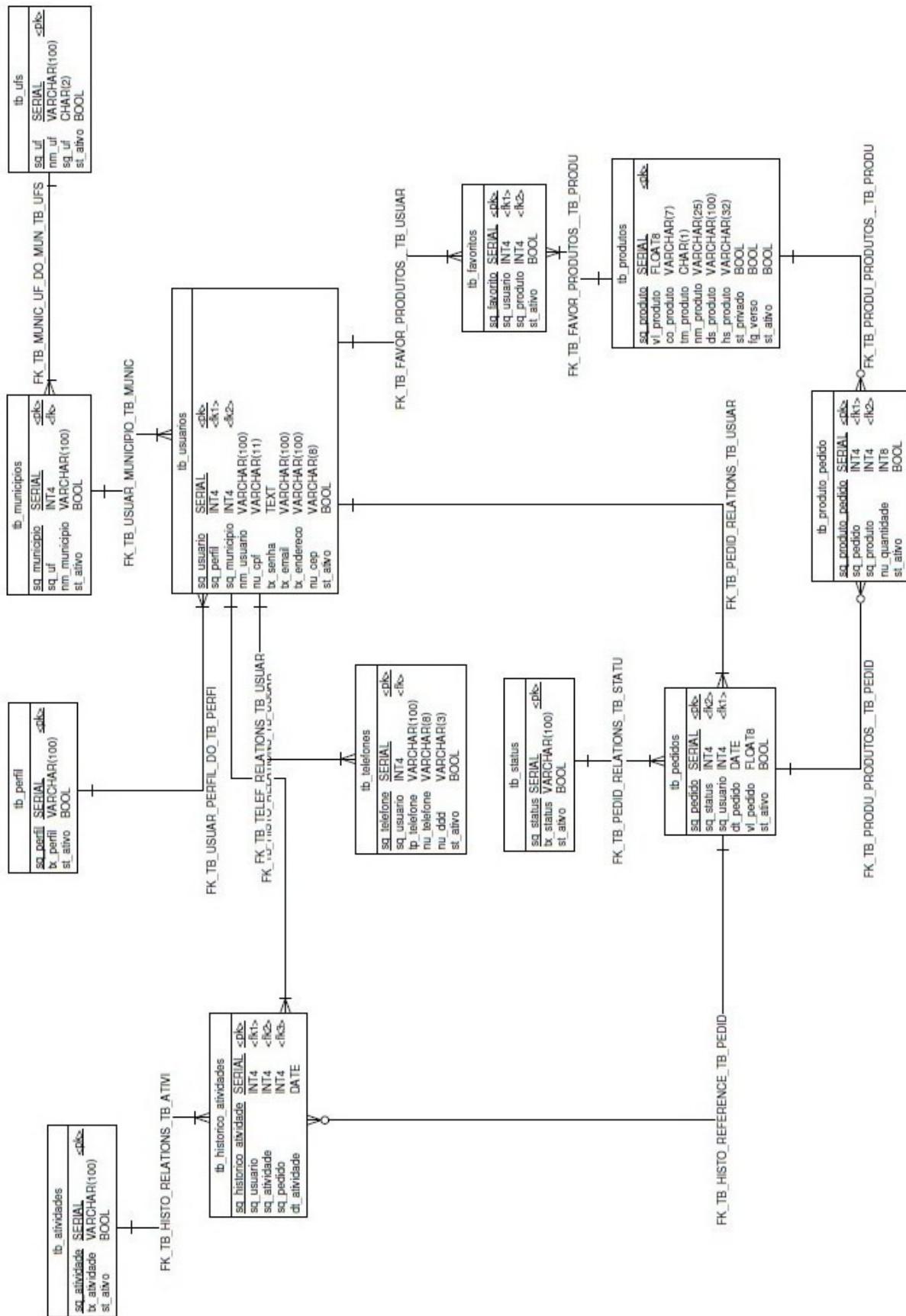
APÊNDICE F - DIAGRAMA DE IMPLANTAÇÃO



APÊNDICE G - MODELO RELACIONAL CONCEITUAL



APÊNDICE H - MODELO RELACIONAL FÍSICO



APÊNDICE I - DICIONÁRIO DE DADOS

1 - TB_PERFIL									
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
sq_perfil	Int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial do perfil
tx_perfil	Varchar	100		X		X	X		Campo que descreve o perfil
st_ativo	Boolean			X		X	X		Campo responsável por manter a validade lógica do registro

2 - TB_MUNICIPIOS									
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
sq_municipio	int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial do município
sq_uf	Int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial da uf
nm_municipio	Varchar	100		X		X	X		Campo responsável por identificar o nome do município
st_ativo	Boolean			X		X	X		Campo responsável por manter a validade lógica do registro

3 - TB_UFS									
Tabela que armazena as ufs									
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
sq_uf	int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial da uf
nm_uf	Varchar	100		X		X	X		Campo responsável por identificar o nome da uf
st_ativo	Boolean			X		X	X		Campo responsável por manter a validade lógica do registro

4 - TB_USUARIOS									
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
sq_usuario	Int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial do usuário
sq_perfil	Int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial do perfil
sq_municipio	Int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial do município
nm_usuario	Varchar	100		X		X	X		Campo responsável por identificar o nome do usuário
nu_cpf	Varchar	11		X		X	X		Campo responsável por identificar o cpf do usuário
tx_senha	Varchar	100		X		X	X		Campo responsável por identificar a senha do usuário

tx_email	Varchar	100	X		X	X		Campo responsável por identificar o email do usuário
tx_endereco	Varchar	100	X		X	X		Campo responsável por identificar o endereço do usuário
nu_cep	Varchar	8	X		X	X		Campo responsável por identificar o cep do usuário
st_ativo	Boolean		X		X	X		Campo responsável por manter a validade lógica do registro

5 - TB_HISTORICO_ATIVIDADES									
Coluna	Tipo	Tamanh o	PK		FK		Obrigatóri o		Descrição
			Si m	Nã o	Si m	Nã o	Sim	Não	
sq_historico_ativid ade	int	11	X			X	X		Campo responsáv el por identificar o seqüencial do histórico de atividades
sq_usuario	Int	11		X	X		X		Campo responsáv el por identificar o seqüencial do usuário
sq_atividade	Int	11		X	X		X		Campo responsáv el por identificar o seqüencial da atividade
sq_pedido	Int	11		X	X		X		Campo responsáv el por identificar o seqüencial

									do pedido referido
dt_atividade	Timestamp			X		X	X		Campo responsável por manter a data e hora no formato timestamp da ocorrência da atividade

6 - TB_ATIVIDADES									
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
sq_atividade	int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial da atividade
tx_atividade	Varchar	100		X		X	X		Campo responsável por descrever a atividade
st_ativo	Boolean			X		X	X		Campo responsável por manter a validade lógica do registro

7 - TB_TELEFONES									
Tabela responsável por armazenar os telefones dos usuários									
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
sq_telefone	Int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial do telefone do usuário
tp_telefone	Int	11		X		X	X		Campo responsável por identificar o tipo de telefone do usuário
sq_usuario	Int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial do usuário
nu_telefone	Varchar	8		X		X	X		Campo responsável por identificar o numero do telefone do usuário
nu_ddd	Varchar	3		X		X	X		Campo responsável por identificar o código do ddd do telefone do usuário
st_ativo	Boolean			X		X	X		Campo responsável por

Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
sq_telefone	Int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial do telefone do usuário
tp_telefone	Int	11		X		X	X		Campo responsável por identificar o tipo de telefone do usuário
sq_usuario	Int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial do usuário
nu_telefone	Varchar	8		X		X	X		Campo responsável por identificar o numero do telefone do usuário
nu_ddd	Varchar	3		X		X	X		Campo responsável por identificar o código do ddd do telefone do usuário
st_ativo	Boolean			X		X	X		Campo responsável por

											manter a validade lógica do registro
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--------------------------------------

8 - TB_FAVORITOS											
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição		
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não			
sq_favorito	Int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial do favorito		
sq_usuario	Int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial do cliente		
sq_produto	int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial do produto		
st_ativo	Boolean			X		X	X		Campo responsável por manter a validade lógica do registro		

9 - TB_PEDIDOS									
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
sq_pedido	Int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial do pedido
sq_status	Int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial do status
sq_usuario	Int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial do usuário
dt_pedido	Date			X		X	X		Campo responsável por identificar a data do pedido
vl_pedido	Float	8		X		X	X		Campo responsável por identificar o valor do pedido

nu_quantidade	int	11		X		X	X		Campo responsável por identificar a quantidade do produto no pedido
st_ativo	Boolean			X		X	X		Campo responsável por manter a validade lógica do registro

10 -TB_PEDIDO_PRODUTO									
Coluna	Tipo	Tamanh o	PK		FK		Obrigatóri o	Descrição	
			Si m	Nã o	Si m	Nã o	Sim	Não	
sq_produto_pedid o	Int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial da relação entre produto e pedido
sq_pedido	Int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial do pedido
sq_produto	int	11		X	X		X		Campo responsável por identificar o seqüencial do produto
st_ativo	Boolea n			X		X	X		Campo responsável por manter a validade lógica do registro

11 - TB_STATUS									
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
sq_status	Int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial do status
tx_status	Varchar	100		X		X	X		Campo responsável por descrever o status
st_ativo	Boolean			X		X	X		Campo responsável por manter a validade lógica do registro

12 - TB_PRODUTOS									
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
sq_produto	Int	11	X			X	X		Campo responsável por identificar o seqüencial do produto
vl_produto	Float	8		X		X	X		Campo responsável por identificar o valor do produto
co_produto	Varchar	7		X		X	X		Campo responsável por identificar a cor do produto
tm_produto	Char	1		X		X	X		Campo responsável por identificar o tamanho do produto
nm_produto	Varchar	100		X		X	X		Campo responsável por identificar o nome do produto
ds_produto	Varchar	100		X		X	X		Campo responsável por descrever o produto

hs_produto	Varchar	32		X		X	X		Campo responsável por armazenar md5 referente ao produto
st_privado	Boolean			X		X	X		Campo responsável por determinar se o produto pode ou não ser exposto na galeria de produto
fg_verso	Boolean			X		X	X		Campo responsável por determinar em qual face sera disposto a estampa do produto
st_ativo	Boolean			X		X	X		Campo responsável por manter a validade lógica do registro

APÊNDICE J - PLANO DE CRONOGRAMA DO PROJETO

Id	Nome da Tarefa	Término	Predecessoras	Nomes dos recursos
1	Sistema			
2	Fase I			
3	Desenvolvimento das funcionalidades	30/11/2010		
4	Teste unitário	1/7/2010	3	
5	Teste integrado	15/8/2011	3	
6	Requisito de interface	20/9/2011	3	
7	Roteiro de teste	30/9/2011	3	
8	Evidência de teste	1/10/2011	3	
11	Fase II			
12	Correção das funcionalidades	20/10/2011	4	
13	Atualização dos artefatos			
14	Artefatos da UML	16/10/2011	2	
15	Artefatos de qualidade	17/10/2011	2	
16	Pré-Banca	8/11/2011		
17	Entrega do trabalho escrito em 3 vias encadernadas	16/11/2011	16	
18	Correções	23/11/2011	17	
19	Defesa do TCC em banca	05/12/2011	18	

**APÊNDICE K - ANÁLISE DE RISCOS E PLANO DE
CONTINGÊNCIA**

A Matriz de probabilidade e impacto nos ajuda a determinar o nível de criticidade de cada risco identificado, priorizando os riscos e suas devidas tratativas.

Prioridade		Probabilidade					
		Ameaças			Oportunidades		
Impacto	Baixa	Média	Alta	Alta	Média	Baixa	
	Alto	Média	Alta	Alta	Alta	Alta	Média
	Médio	Baixa	Média	Alta	Alta	Média	Baixa
Baixo	Baixa	Baixa	Média	Média	Baixa	Baixa	

A seguir um exemplo de lista de riscos, que deverá servir de auxilio para que você elabore o levantamento de riscos do seu projeto.

Nº	Risco	Categoria	Probabilidade X	Impacto	Mitigação	Contingência	Responsável
1	A falta de tempo e as muitas atribuições diárias podem acarretar no atraso e na perda de qualidade do projeto.	Escopo	Alta	Gerenciar melhor o tempo afim que aproveitar os intervalos de tempo livre para continuar a desenvolver o projeto	Elevar ao Maximo a prioridade do projeto e negociar com os orientadores uma solução para contornar o atraso e/ou a baixa qualidade	Michael F. Rodrigues	
2	A atualização drástica dos navegadores web pode ocasionar	Manutenção	Baixo	Utilizar boas pratica de programação e seguir os modelos de	Desenvolver e distribuir um pacote de atualização para corrigir	Michael F. Rodrigues	

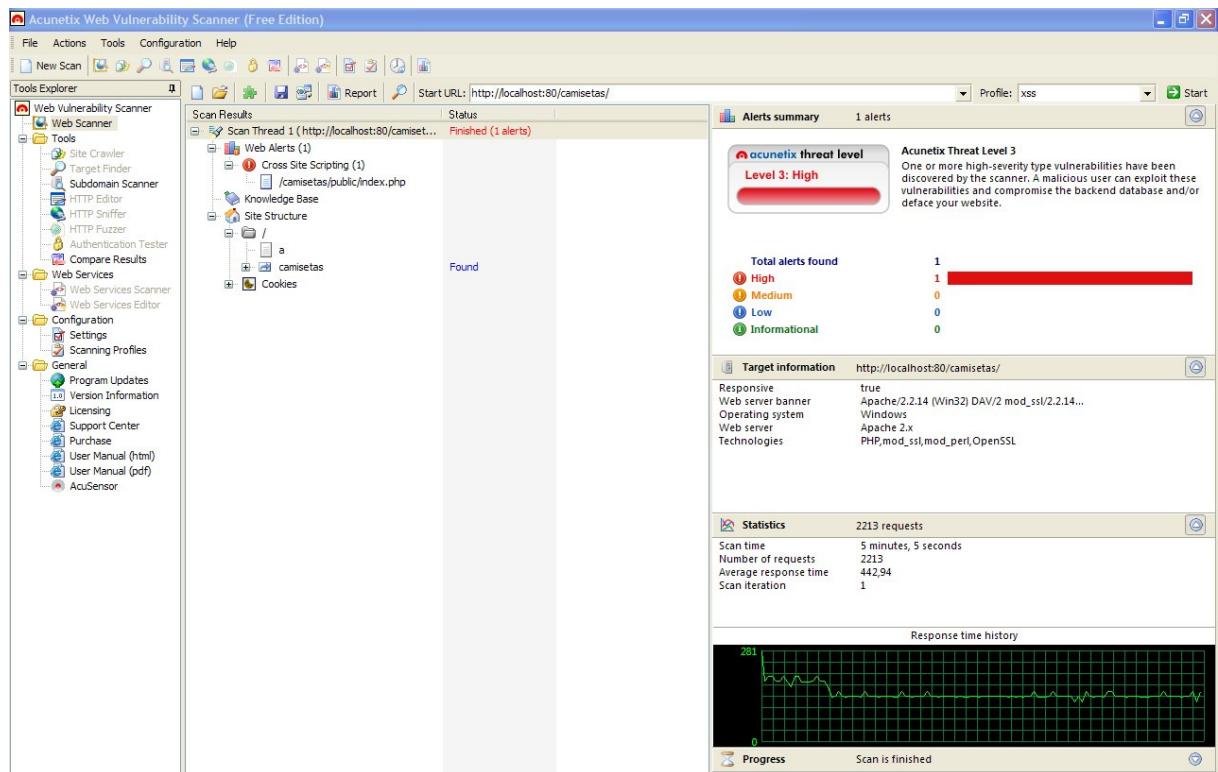
	incompatibilidade com a interface do sistema devido ao interpretador de javascripts.			compatibilidad e existentes atualmente para o desenvolvimento de interfaces web	o problema	
3	A atualização da linguagem PHP pode ocasionar a reapreciação de funções utilizadas no Sistema.	Manutenção	Baixo	Evitar a utilização de funções da Linguagem PHP que já estejam na lista de funções a serem removidas em versões futuras.	Desenvolver e distribuir um pacote de atualização para trocar as funções depreciadas por funções similares homologadas	Michael F. Rodrigues
4	A falta de livros da biblioteca geralmente atrasa o trabalho de pesquisa do projeto.	Escopo	Alto	Procurar soluções alternativas como, por exemplo, internet, bibliotecas públicas, bibliotecas particulares.	Solicitar aos orientadores do projeto um período específico para a conclusão do trabalho de pesquisa	Michael F. Rodrigues
5	Perda de informações como, por exemplo, código fonte do sistema atrasa e muito o cronograma de desenvolvimento.	Desenvolvimento	Alto	Procurar utilizar de forma consciente e, em servidores externos as ferramentas de versionamento (SVN ou CVS) de códigos fonte e/ou arquivos para assegurar a disponibilidade controlada e interrupta dos mesmos.	Acionar imediatamente a ferramenta de controle de versão e recuperar a versão mais nova do arquivo	Michael F. Rodrigues
6	Problemas no ambiente de desenvolvimento geralmente afetam no cronograma de	Desenvolvimento	Médio	Utilizar ambiente de desenvolvimento pré-configurados como, por	Acionar a maquina virtual pré-configurada	Michael F. Rodrigues

	desenvolvimento do projeto.			exemplo, as MVs (Máquinas Virtuais).		
7	A interrupção do serviço de postagem dos correios por motivo de greve ou por falta de pagamento do contrato não possibilitará que o pedido do cliente seja postado.	Negócio	Médio	Pagar o contrato de postagem com correios sempre em dia para evitar a suspensão do serviço por falta de pagamento.	Utilizar outras formas para entregar os pedidos mesmo que somente uma parcela. Como por exemplo, utilizar o serviço de moto-boy para entregar os pedidos mais próximos da fabrica de camisetas	Responsável pelo contrato com os correios
8	A falta de conexão com a internet por qualquer que seja o motivo compromete o negocio fabrica de camisetas que utilizará este sistema	Negocio	Alto	Pagar à fatura de internet e/ou à fatura do hospedador do sistema sempre em dia para evitar a suspensão do serviço por falta de pagamento. Manter links redundantes de internet e de diferentes operadores de telefonia ou banda larga	Acessar os links redundantes. Acionar o suporte do hospedador web e ou da operadora telefônica	Responsável manutenção dos links de internet e /ou hospedagem web
9	Se a quantidade de pedidos for excedido a capacidade dos funcionários a fábrica de camisetas não atenderá em tempo abio os	Negocio	Alto	Manter pelo menos dois profissionais em cada posto de trabalho da fabrica. Manter um	Convocar os profissionais contingentes previamente cadastrados	Responsável pela fabrica ou profissional delegado.

	referidos pedidos			<p>simples cadastro de profissionais contingentes.</p> <p>Manter um supervisor para supervisionar os demais profissionais.</p>		
--	----------------------	--	--	--	--	--

APÊNDICE L - TESTES DE SEGURANÇA

ACUNETIX WEB VULNERABILITY SCANNER



RELATÓRIO DE TESTE DE VULNERABILIDADE

Generated with Acunetix WVS Free edition

Alert details

⚠ Cross Site Scripting

Severity	High
Type	Validation
Reported by module	Scripting (XSS_in_URI.script)

Description

This script is possibly vulnerable to Cross Site Scripting (XSS) attacks.

Cross site scripting (also referred to as XSS) is a vulnerability that allows an attacker to send malicious code (usually in the form of Javascript) to another user. Because a browser cannot know if the script should be trusted or not, it will execute the script in the user context allowing the attacker to access any cookies or session tokens retained by the browser.

Impact

Malicious users may inject JavaScript, VBScript, ActiveX, HTML or Flash into a vulnerable application to fool a user in order to gather data from them. An attacker can steal the session cookie and take over the account, impersonating the user. It is also possible to modify the content of the page presented to the user.

Recommendation

Your script should filter metacharacters from user input.

Affected items

/camisetas/public/index.php

Details

URI was set to **1<ScRiPt>prompt(932690)</ScRiPt>**
The input is reflected inside a text element.

Request

```
GET /camisetas/public/index.php/1%3CScRiPt%3Eprompt(932690)%3C/ScRiPt%3E HTTP/1.1
Cookie: PHPSESSID=ebna5m0ou9mhjli5gp74almnt6
Host: localhost
Connection: Keep-alive
Accept-Encoding: gzip, deflate
User-Agent: Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 8.0; Windows NT 6.0)
Accept: */*
```

Response

```
HTTP/1.1 200 OK
Date: Thu, 27 Oct 2011 19:12:55 GMT
Server: Apache/2.2.14 (Win32) DAV/2 mod_ssl/2.2.14 OpenSSL/0.9.81 mod_autoindex_color
PHP/5.3.1 mod_apreq2-20090110/2.7.1 mod_perl/2.0.4 Perl/v5.10.1
X-Powered-By: PHP/5.3.1
Expires: Thu, 19 Nov 1981 08:52:00 GMT
Cache-Control: no-store, no-cache, must-revalidate, post-check=0, pre-check=0
Pragma: no-cache
Content-Length: 1822
Keep-Alive: timeout=5, max=94
Connection: Keep-Alive
Content-Type: text/html; charset=UTF-8
```

Generated with Acunetix WVS Free edition

Scan of http://localhost:80/camisetas/

Scan details

Scan information	
Startime	27/10/2011 17:11:25
Finish time	27/10/2011 17:16:30
Scan time	5 minutes, 5 seconds
Profile	xss

Server information	
Responsive	True
Server banner	Apache/2.2.14 (Win32) DAV/2 mod_ssl/2.2.14 OpenSSL/0.9.8l mod_autoindex_color PHP/5.3.1 mod_apreq2-20090110/2.7.1 mod_perl/2.0.4 Perl/v5.10.1
Server OS	Windows
Server technologies	PHP,mod_ssl,mod_perl,OpenSSL

Threat level

acunetix threat level	
Level 3: High	

Acunetix Threat Level 3
One or more high-severity type vulnerabilities have been discovered by the scanner. A malicious user can exploit these vulnerabilities and compromise the backend database and/or deface your website.

Alerts distribution

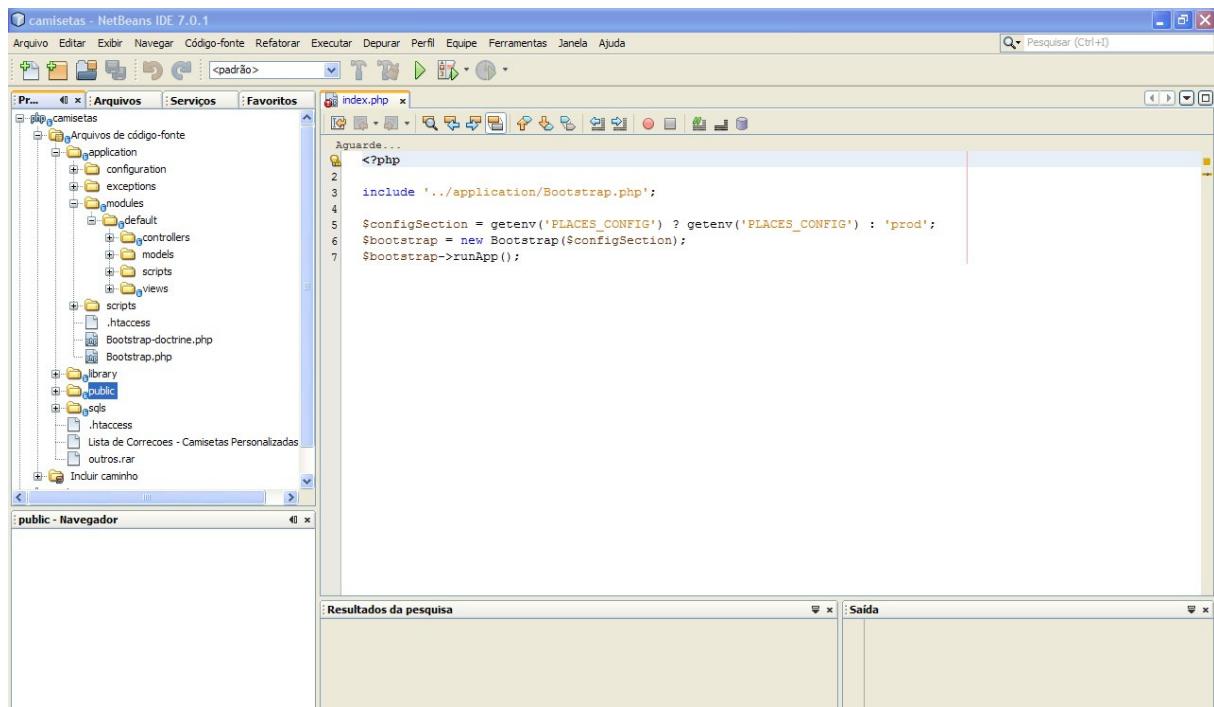
Total alerts found	1
High	1
Medium	0
Low	0
Informational	0

Alerts summary

① Cross Site Scripting	Affects	Variations
	/camisetas/public/index.php	1

CONCLUSÃO DOS TESTES DE SEGURANÇA

Conforme os relatórios do Acunetix acima apresentados, o arquivo */camisetas/public/index.php* possui uma falha do tipo *Cross Site Scripting*. Isso ocorre quando na execução dos testes de vulnerabilidade da ferramenta indica falhas que não existem isso é conhecido como falso positivo. Na figura abaixo é apresentado o código fonte do arquivo */camisetas/public/index.php* que não possui entradas para dados externos.



The screenshot shows the NetBeans IDE 7.0.1 interface. The title bar reads "camisetas - NetBeans IDE 7.0.1". The menu bar includes Arquivo, Editar, Exibir, Navegar, Código-fonte, Refatorar, Executar, Depurar, Perfil, Equipe, Ferramentas, Janela, Ajuda. The toolbar has icons for file operations like New, Open, Save, Cut, Copy, Paste, Find, and Run. The left sidebar shows the project structure under "Arquivos": "camisetas" folder containing "Arquivos de código-fonte" (application, configuration, exceptions, modules), "scripts" (Bootstrap.php, Bootstrap-doctrine.php, .htaccess), "library", "public" (index.php), and "sqls" (.htaccess, Lista de Correcoes - Camisetas Personalizadas, outros.rar). The right pane displays the code editor for "index.php" with the following content:

```
Aguarde...
1 <?php
2
3 include '../application/Bootstrap.php';
4
5 $configSection = getenv('PLACES_CONFIG') ? getenv('PLACES_CONFIG') : 'prod';
6 $bootstrap = new Bootstrap($configSection);
7 $bootstrap->runApp();
```

Below the code editor are two tabs: "Resultados da pesquisa" and "Saída".

APÊNDICE M - REQUISITOS DE INTERFACE

Requisitos de Interface:

Confeccionar Pedido

Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso confeccionar pedido com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Confeccionador

3. DETALHAMENTO DA APRESENTACAO – CONFECCIONAR PEDIDO

3.1. CONFECCIONAR PEDIDO

Olá, Confeccao. (Confeccionador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Cerberousnash@gmail.com

Confeccao

Alocar pedido para confeccao

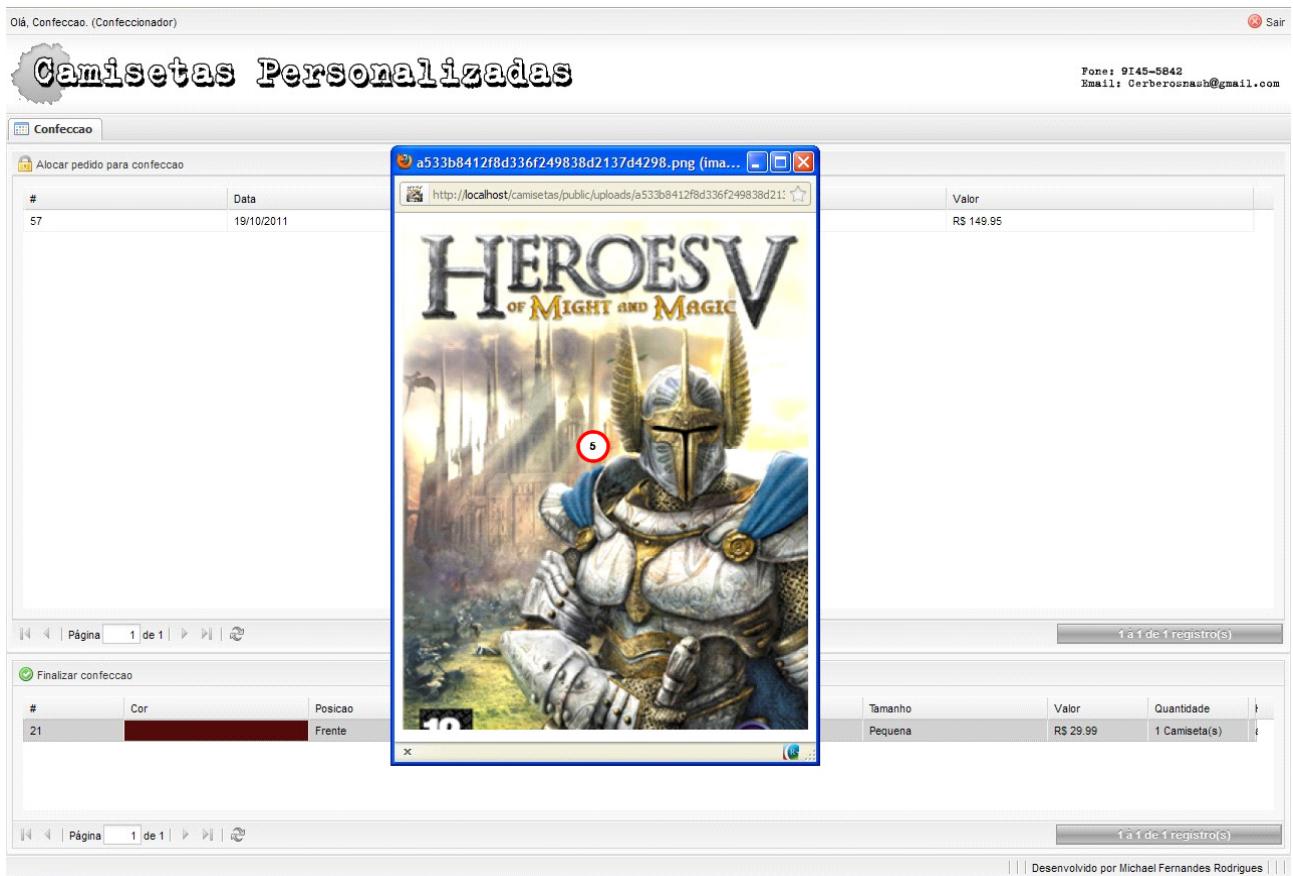
#	Data	Cliente	Valor
57	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 149.95

Página 1 de 1 | 1 à 1 de 1 registro(s)

Finalizar confeccao

#	Cor	Posicao	Nome	Descricao	Tamanho	Valor	Quantidade	Han
21	[REDACTED]	Frente	Heroes MM	Moth	Pequena	R\$ 29.99	1 Camiseta(s)	a53

Página 1 de 1 | 1 à 1 de 1 registro(s)



3.1.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.1.1.1. É obrigatório alocar um pedido antes da confecção.
- 3.1.1.2. O sistema irá alocar o pedido para o ator.
- 3.1.1.3. Isso ocorre quando o ator clica no botão (1) Alocar pedido para confecção.
- 3.1.1.4. Após o pedido (2) será a alocado para o ator seguinte a ordem ascendente.
- 3.1.1.5. Após a alocação do pedido o sistema irá apresentar a lista de camisetas do pedido.
- 3.1.1.6. Para efetuar a confecção da camiseta o ator deve clicar sobre o registro (4) que representa a camiseta.
- 3.1.1.7. O sistema irá apresenta a tela (5) "popup" com a imagem para impressão.
- 3.1.1.8. O ator deve efetuar a impressão de todas camisetas do pedido alocado.
- 3.1.1.9. Para finalizar o pedido o ator deve clicar no botão (3) Finalizar confecção.
- 3.1.1.10. O sistema apresentará a mensagem de confirmação.

3.1.2. EXCEÇÕES

3.1.2.1. Caso a operação não ocorra o sistema apresentará uma mensagem de erro.

3.1.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Botão "Alocar pedido para confecção"	Botão	N/A	N/A	S	Confirmar pagamento	N	Alocar pedido para confecção
2	Registro "Pedido"	Registro	N/A	N/A	S	N/A	N	N/A
3	Botão "Finalizar confecção"	Botão	N/A	N/A	S	N/A	N	Finalizar confecção
4	Registro "Pedido"	Registro	N/A	N/A	S	N/A	N	N/A
5	Tela "Popup"	Popup	N/A	N/A	S	N/A	N	N/A

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data

Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT– Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

Requisitos de Interface:
Manter Profissional
Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso manter profissional com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Administrador

3. DETALHAMENTO DA APRESENTACAO – MANTER PROFISSIONAL

3.2. ADICIONAR PROFISSIONAL

The screenshot shows a user interface for managing personalized t-shirts. At the top, there's a header with the application name 'Camisetas Personalizadas' and some navigation links. Below the header is a table listing users with columns for ID, Name, and other details. The main focus is a modal dialog titled 'Cadastro' (Registration) which contains several input fields. Fields 1 through 10 are circled in red: Nome, CPF, Tel. Residencial, Tel. Celular, Estado, Municipio, CEP, and Endereço. The 'Autenticação' (Authentication) section has fields for Email and Senha (password) also circled in red. The 'Perfil' (Profile) section has a dropdown for Função do Profissional (Professional Function) circled in red. At the bottom of the dialog is a 'Finalizar Cadastro' (Finish Registration) button, which is also circled in red. To the right of the dialog, there's a sidebar showing a list of users with their status (Ativo/Sim/Não) and a footer with some developer information.

3.2.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.2.1.1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos da interface.
- 3.2.1.2. O campo (1) nome é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.3. O campo (2) CPF é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.4. O campo (3) DDD do telefone residencial é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.5. O campo (4) número do telefone residencial é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.6. O campo (5) DDD do telefone celular é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.7. O campo (6) número do telefone celular é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.8. O campo (7) Estado é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.9. O campo (8) Município é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.10. O campo (9) CEP é preenchido pelo ator
- 3.2.1.11. O campo (10) Endereço é preenchido pelo ator.

- 3.2.1.12. O campo (11) Email da composição autenticação é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.13. O campo (12) Senha da composição autenticação é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.14. O campo (13) Função do profissional é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.15. Ao clicar no botão (14) Finalizar cadastro o sistema efetua o cadastramento do novo profissional.

3.2.2. EXCEÇÕES

- 3.2.2.1. Caso algum campo da interface esteja preenchido de forma inválida o sistema irá destacá-los e apresentar uma mensagem de erro.

3.2.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Nome"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
2	Campo "CPF"	CPF	14	CPF	S	N/A	S	N/A
3	Campo "DDD do telefone residencial"	N	3	N/A	S	N/A	S	N/A
4	Campo "Número do telefone residencial"	N	7	N/A	S	N/A	S	N/A
5	Campo "DDD do telefone celular"	N	3	N/A	S	N/A	S	N/A
6	Campo "Número telefone celular"	N	7	N/A	S	N/A	S	N/A

7	Campo "Estado"	Combobox	N/A	N/A	S	N/A	S	Alimentar o campo (8) com os municípios do estado selecionado
8	Campo "Município"	Combobox	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
9	Campo "CEP"	N	9	N/A	S	N/A	S	N/A
10	Campo "Endereço"	A	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
11	Campo "Email da composição autenticação"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
12	Campo "Senha da composição autenticação"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
13	Campo "Função do profissional"	A	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
14	Botão "Finalizar Cadastro"	Botão	Botão	N/A	S	N/A	S	Efetua o cadastro do novo profissional

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data

Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano

(9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora

(99.99). CF – CF/DF (99.999.999/999-99). Link – Link para outra Página. URL – Endereços Internet. Não

se Aplica:N/A.

3.3. ALTERAR DADOS DO PROFISSIONAL

The screenshot shows the 'Camisetas Personalizadas' application's user management interface. The main window is titled 'Informações do Usuário' (User Information) and contains several sections:

- Dados Pessoais (Personal Data):**
 - ID: 27
 - Nome: 1 Confeccionador Concorrente
 - CPF: 2 037.623.584-11
 - Tel. Residencial: 3 061 1212-5555
 - Tel. Celular: 4 5 062 3232-6562
 - Estado: 6 7 Amazonas
 - Município: 8 SANTO ANTONIO DO ICA
 - CEP: 9 72610222
 - Endereço: 10 Brasília
- Autenticação (Authentication):**
 - Email: 11 concorrente@camisetas.com.br
 - Senha: 12 *****
- Perfil (Profile):**
 - Tipo: 13 Confecção
 - Ativo: 14 checked

At the bottom right is a 'Salvar' (Save) button. The entire form has red circles with numbers 1 through 15 highlighting specific fields. The background shows a list of users and a sidebar with navigation links.

3.3.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.3.1.1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos da interface.
- 3.3.1.2. O campo (1) nome é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.3. O campo (2) CPF é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.4. O campo (3) DDD do telefone residencial é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.5. O campo (4) número do telefone residencial é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.6. O campo (5) DDD do telefone celular é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.7. O campo (6) número do telefone celular é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.8. O campo (7) Estado é preenchido pelo ator.

- 3.3.1.9. O campo (8) Município é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.10. O campo (9) CEP é preenchido pelo ator
- 3.3.1.11. O campo (10) Endereço é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.12. O campo (11) Email da composição autenticação é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.13. O campo (12) Senha da composição autenticação é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.14. O campo (13) Tipo é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.15. O campo (14) Ativo é informado pelo ator.
- 3.3.1.16. Ao clicar no botão (15) Salvar o sistema efetua o salvamento das informações alteradas do profissional.

3.3.2. EXCEÇÕES

- 3.3.2.1. Caso algum campo da interface esteja preenchido de forma inválida o sistema irá destacá-los e apresentar uma mensagem de erro.

3.3.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Nome"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
2	Campo "CPF"	CPF	14	CPF	S	N/A	S	N/A
3	Campo "DDD do telefone residencial"	N	3	N/A	S	N/A	S	N/A
4	Campo "Número do telefone residencial"	N	7	N/A	S	N/A	S	N/A
5	Campo "DDD do telefone celular"	N	3	N/A	S	N/A	S	N/A
6	Campo "Número telefone celular"	N	7	N/A	S	N/A	S	N/A
7	Campo "Estado"	Combobox	N/A	N/A	S	N/A	S	Alimentar o campo

								(8) com os municípios do estado selecionado
8	Campo "Município"	Combobox	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
9	Campo "CEP"	N	9	N/A	S	N/A	S	N/A
10	Campo "Endereço"	A	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
11	Campo "Email da composição autenticação"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
12	Campo "Senha da composição autenticação"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
13	Campo "Função do profissional"	A	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
14	Campo "Ativo"	Checkbox	N/A	N/A	N	N/A	S	N/A
15	Botão "Salvar"	Botão	Botão	N/A	S	N/A	S	Efetua o cadastro do novo profissional

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data

Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano

(9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora

(99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não

se Aplica:N/A.

3.4. DESATIVAR PROFISSIONAL

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Cerberousash@gmail.com

Galeria | Manter Usuarios | Adicionar Novo Profissional

#	Nome
1	Michael Fernandes Rodrigues
8	Administrador
9	Pagamento
10	Confeccao
26	Despache
27	Confeccionador Concorrente
29	Mateus Roberto
30	Junior
31	Novato d'kat
32	asdfsadf

Informações do Usuário

Dados Pessoais

ID:	27
Nome:	1 Confeccionador Concorrente
CPF:	2 037.623.584-11
Tel. Residencial:	3 061 1212-5555
Tel. Celular:	4 062 3232-6562
Estado:	5 Amazonas
Município:	6 SANTO ANTONIO DO ICA
CEP:	7 72610222
Endereço:	8 Brasília

Autenticação

Email:	9 concorrente@camisetas.com.br
Senha:	10 *****

Perfil

Tipo:	11 Confeccao
Ativo:	12 <input checked="" type="checkbox"/>

Salvar 13 14 15

Página 1 de 1 | 1 a 10 de 10 registro(s)

<http://localhost/camisetas/administrador#> Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

The screenshot shows a Windows application window titled "Camisetas Personalizadas". At the top right, there are links for "Relatórios", "Nova Camiseta", "Manter Usuarios", and "Sair". Below the title, it says "Olá, Administrador. (Administrador)" and provides contact information: "Phone: 9145-5842" and "Email: Cerberousnash@gmail.com".

The main area displays a list of users with the following columns: #, Nome, and Tipo. One user, "Confeccao" (ID 27), is selected and shown in a detailed dialog box.

Informações do Usuário

Dados Pessoais

- ID: 27 (1)
- Nome: Confeccao (2)
- CPF: 037.623.584-11 (2)
- Tel. Residencial: 061 1212-5555 (3)
- Tel. Celular: 062 3232-6562 (4)
- Estado: Amazonas (7)
- Município: SANTO ANTONIO DO ICA (8)
- CEP: 72610222 (9)
- Endereço: Brasília (10)

Autenticação

- Email: concorrente@camisetas.com.br (11)
- Senha: (12)

Perfil

- Tipo: Confeccao (13)
- Ativo: checked (14)

Buttons:

- Salvar (15)

At the bottom of the main window, there is a footer with navigation icons and the text "Faz 10 de 10 registro(s)".

3.4.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.4.1.1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos da interface.
- 3.4.1.2. O campo (1) nome é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.3. O campo (2) CPF é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.4. O campo (3) DDD do telefone residencial é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.5. O campo (4) número do telefone residencial é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.6. O campo (5) DDD do telefone celular é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.7. O campo (6) número do telefone celular é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.8. O campo (7) Estado é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.9. O campo (8) Município é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.10. O campo (9) CEP é preenchido pelo ator
- 3.4.1.11. O campo (10) Endereço é preenchido pelo ator.

- 3.4.1.12. O campo (11) Email da composição autenticação é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.13. O campo (12) Senha da composição autenticação é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.14. O campo (13) Tipo é preenchido pelo ator.
- 3.4.1.15. O campo (14) Ativo é informado pelo ator.
- 3.4.1.16. Ao clicar no botão (15) Salvar o sistema efetua o salvamento das informações alteradas do profissional.

3.4.2. EXCEÇÕES

- 3.4.2.1. Caso algum campo da interface esteja preenchido de forma inválida o sistema irá destacá-los e apresentar uma mensagem de erro.

3.4.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Nome"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
2	Campo "CPF"	CPF	14	CPF	S	N/A	S	N/A
3	Campo "DDD do telefone residencial"	N	3	N/A	S	N/A	S	N/A
4	Campo "Número do telefone residencial"	N	7	N/A	S	N/A	S	N/A
5	Campo "DDD do telefone celular"	N	3	N/A	S	N/A	S	N/A
6	Campo "Número telefone celular"	N	7	N/A	S	N/A	S	N/A
7	Campo "Estado"	Combobox	N/A	N/A	S	N/A	S	Alimentar o campo (8) com os municípios do estado

								selecionado
8	Campo "Município"	Combobox	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
9	Campo "CEP"	N	9	N/A	S	N/A	S	N/A
10	Campo "Endereço"	A	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
11	Campo "Email da composição autenticação"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
12	Campo "Senha da composição autenticação"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
13	Campo "Função do profissional"	A	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
14	Campo "Ativo"	Checkbox	N/A	N/A	N	N/A	S	N/A
15	Botão "Salvar"	Botão	Botão	N/A	S	N/A	S	Efetua o cadastro do novo profissional

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data

Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT– Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

Requisitos de Interface:

Manter Perfil Cliente

Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

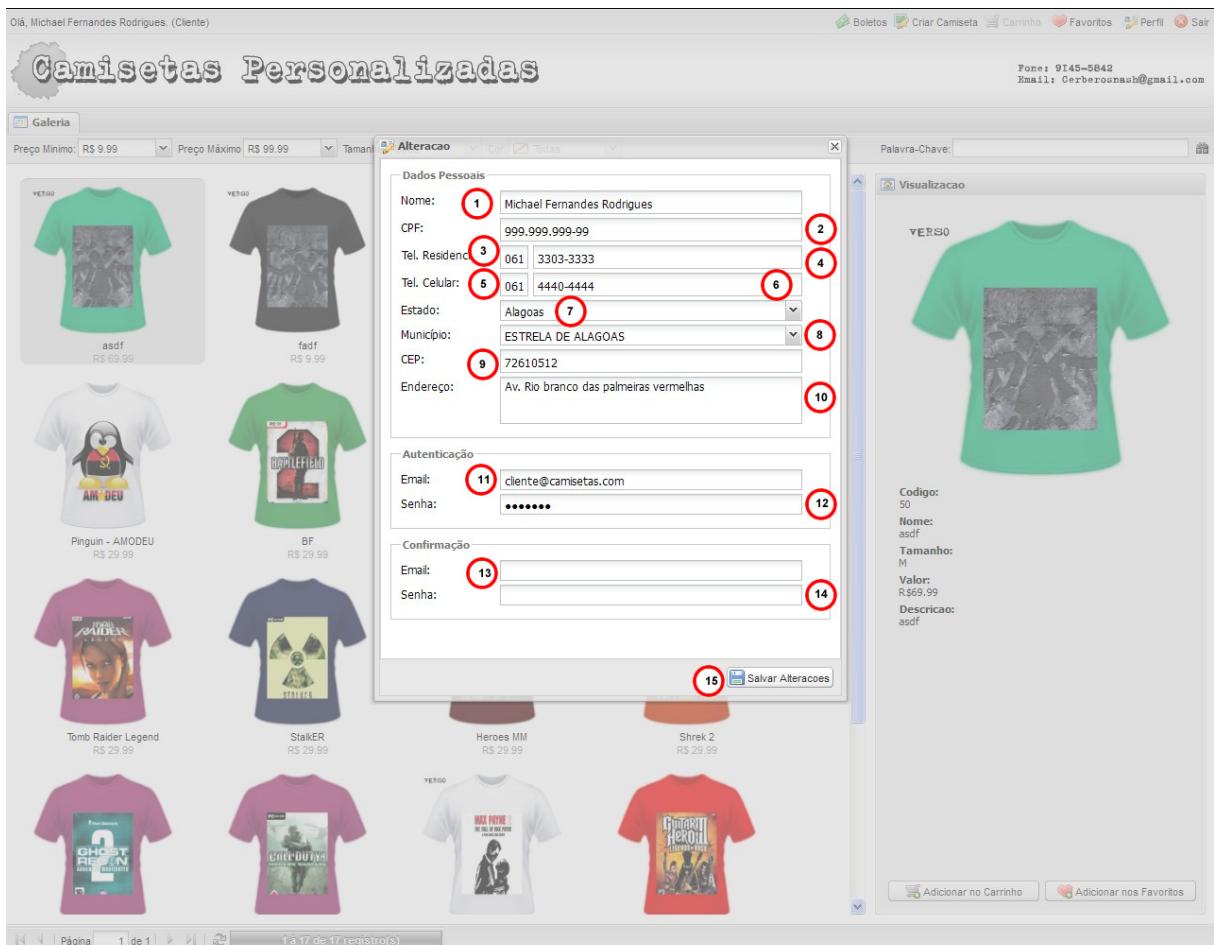
Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso manter perfil cliente com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Cliente

3. DETALHAMENTO DA APRESENTACAO – MANTER PERFIL CLIENTE

3.1. ALTERAR DADOS DO CLIENTE



3.1.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.1.1.1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos da interface.
- 3.1.1.2. O campo (1) nome é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.3. O campo (2) CPF é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.4. O campo (3) DDD do telefone residencial é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.5. O campo (4) número do telefone residencial é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.6. O campo (5) DDD do telefone celular é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.7. O campo (6) número do telefone celular é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.8. O campo (7) Estado é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.9. O campo (8) Município é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.10. O campo (9) CEP é preenchido pelo ator
- 3.1.1.11. O campo (10) Endereço é preenchido pelo ator.

- 3.1.1.12. O campo (11) Email da composição autenticação é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.13. O campo (12) Senha da composição autenticação é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.14. O campo (13) Email da composição confirmação é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.15. O campo (14) Senha da composição confirmação é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.16. Ao clicar no botão (15) Salvar alterações o sistema efetua o salvamento as alterações efetuadas pelo ator.

3.1.2. EXCEÇÕES

- 3.1.2.1. Caso algum campo da interface esteja preenchido de forma inválida o sistema irá destacá-los e apresentar uma mensagem de erro.

3.1.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Nome"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
2	Campo "CPF"	CPF	14	CPF	S	N/A	S	N/A
3	Campo "DDD do telefone residencial"	N	3	N/A	S	N/A	S	N/A
4	Campo "Número do telefone residencial"	N	7	N/A	S	N/A	S	N/A
5	Campo "DDD do telefone celular"	N	3	N/A	S	N/A	S	N/A
6	Campo "Número telefone celular"	N	7	N/A	S	N/A	S	N/A
7	Campo "Estado"	Combobox	N/A	N/A	S	N/A	S	Alimentar o campo (8) com os municípios do estado selecionado
8	Campo "Município"	Combobox	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
9	Campo "CEP"	N	9	N/A	S	N/A	S	N/A

10	Campo "Endereço"	A	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
11	Campo "Email da composição autenticação"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
12	Campo "Senha da composição autenticação"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
13	Campo "Email da composição confirmação"	A	100	100	S	N	S	N/A
14	Campo "Senha da composição confirmação"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
15	Botão "Salvar Alterações"	Botão	Botão	N/A	S	N/A	S	Efetua as alterações no perfil do cliente

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data

Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

Requisitos de Interface:

Manter Galeria

Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

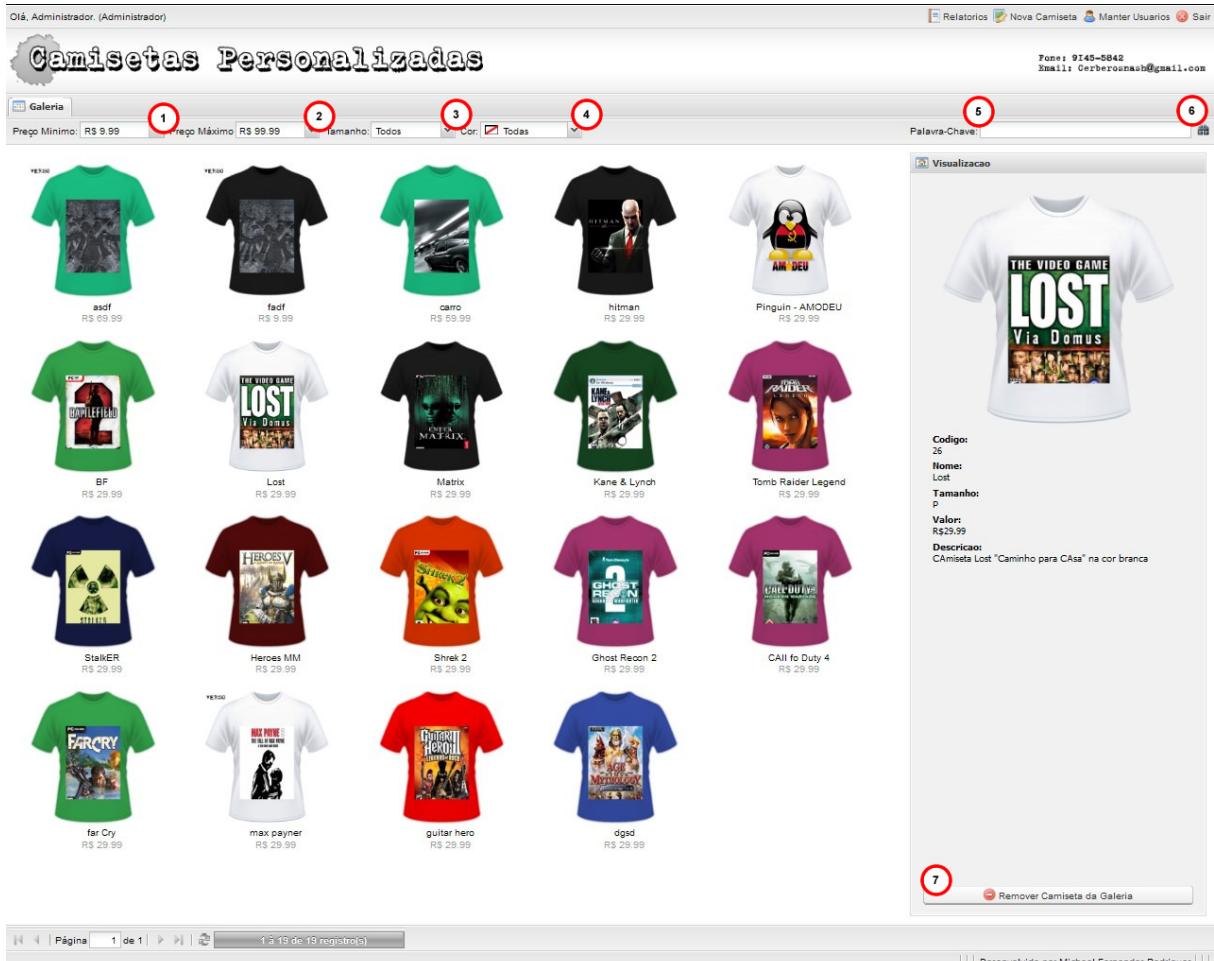
Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso manter galeria com breve descrição de sua naveabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Adminstrador

3. DETALHAMENTO DA APRESENTACAO – MANTER GALERIA

3.1. LISTAR CAMISETAS



3.1.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.1.1.1. É opcional o preenchimento de todos os campos da interface.
- 3.1.1.2. O campo (1) preço mínimo é informado pelo ator.
- 3.1.1.3. O campo (2) preço máximo é informado pelo ator.
- 3.1.1.4. O campo (3) tamanho é informado pelo ator.
- 3.1.1.5. O campo (4) cor é informado pelo ator.
- 3.1.1.6. O campo (5) Palavra-chave é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.7. Ao clicar no botão (6) Pesquisar o sistema efetua a busca baseada no texto preenchido no campo (5).

3.1.2. EXCEÇÕES

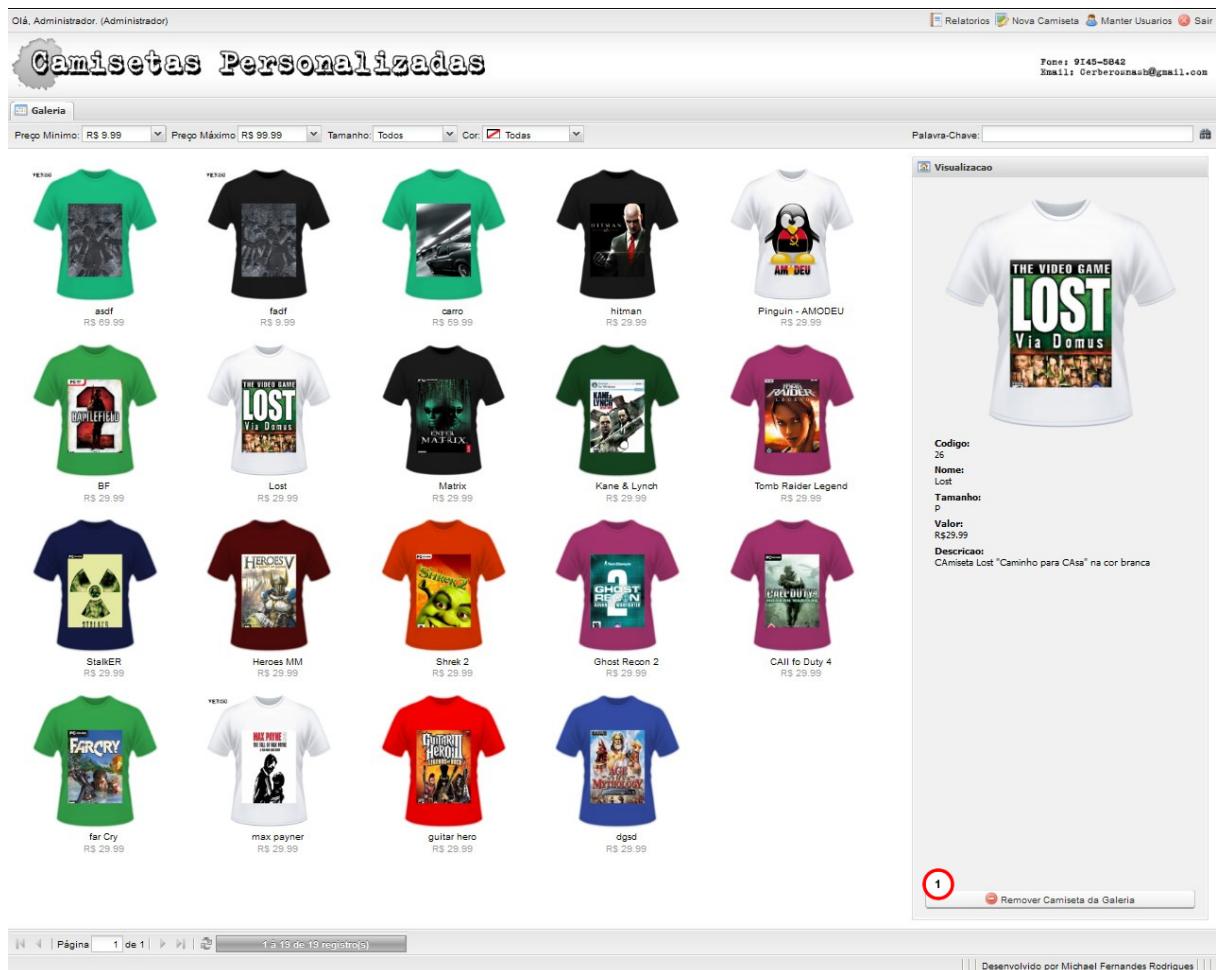
3.1.2.1. Não se aplica.

3.1.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Preço minino"	Email	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A
2	Campo "Preço Maximo"	Combobox	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A
3	Campo "Tamanho"	Combobox	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A
4	Campo "Cor"	Combobox	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A
5	Campo "Pavavra-chave"	A	100	N/A	N	N/A	S	N/A
6	Botão "Pesquisar"	Botão	N/A	N/A	N/A	N/A	N	Efetua a busca

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

3.2. REMOVER CAMISETAS DA GALERIA



3.2.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.2.1.1. É obrigatório que o ator selecione uma camiseta da galeria de camisetas.
- 3.2.1.2. O ator deve selecionar uma camiseta da galeria de camisetas.
- 3.2.1.3. Ao clicar no botão (1) Remover camisa da galeria o sistema irá remover a camiseta escolhida.
- 3.2.1.4. Após o sistema apresentará uma mensagem de êxito na operação.

3.2.2. EXCEÇÕES

3.2.2.1. Não se aplica.

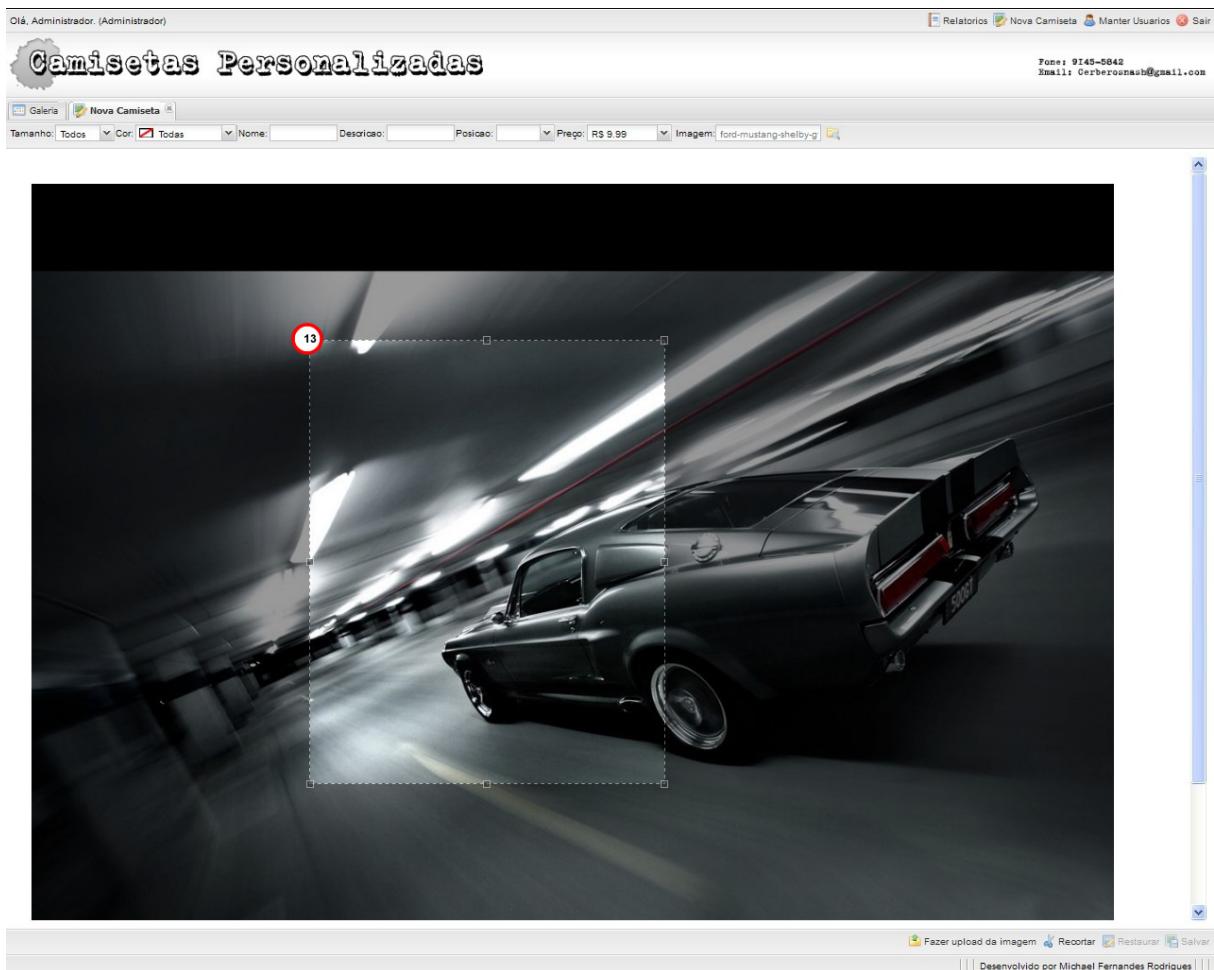
3.2.3. ITENS DE CONTROLE

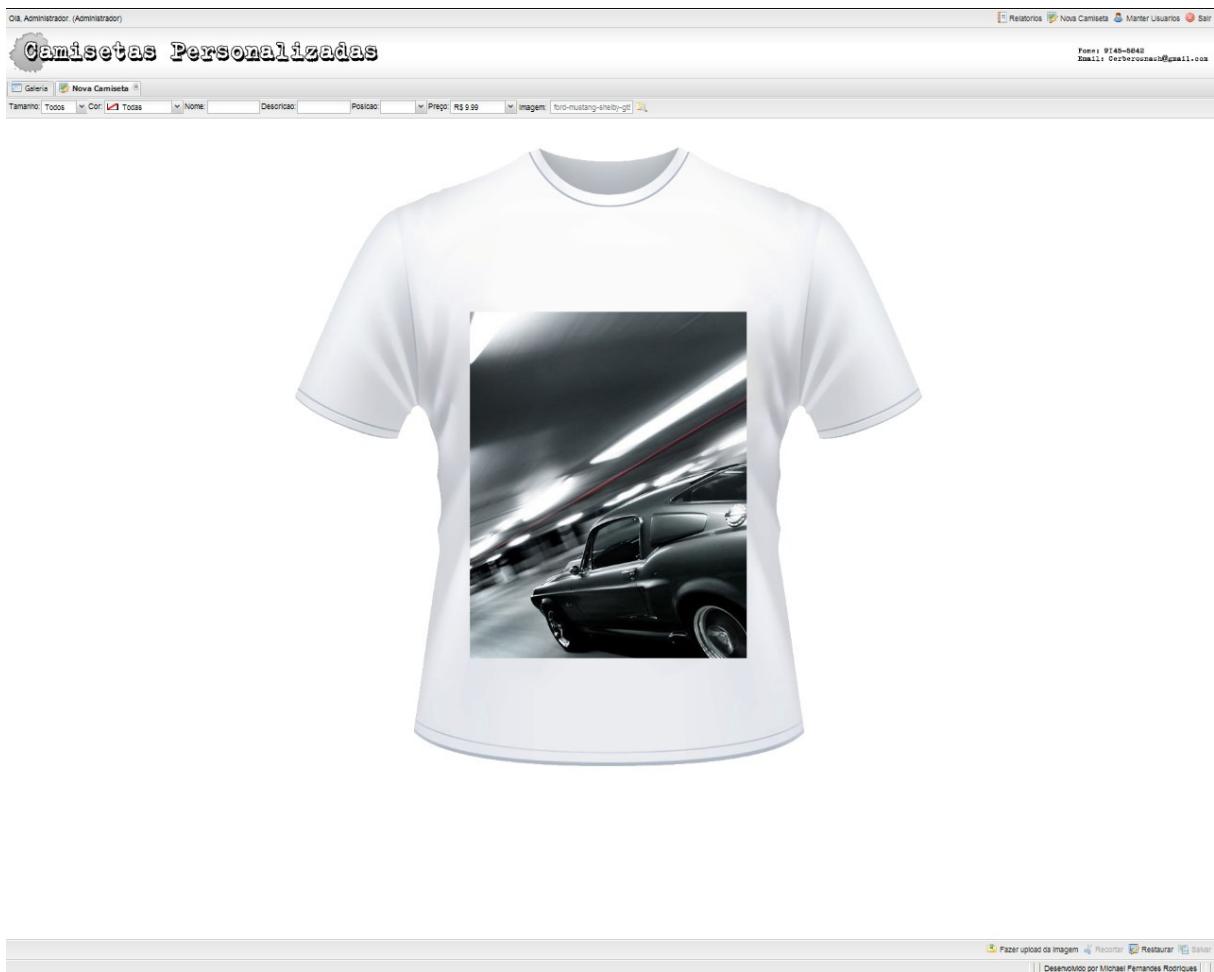
Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Botão "Remover camiseta da galeria"	Botão	N/A	N/A	N	Remover camiseta da galeria	N	Remove camiseta selecionada da galeria

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/999), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

3.3. ADICINAR CAMISETAS NA GALERIA







3.3.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.3.1.1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos da interface.
- 3.3.1.2. O campo (1) Tamanho é informado pelo ator.
- 3.3.1.3. O campo (2) Cor é informado pelo ator.
- 3.3.1.4. O campo (3) Nome é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.5. O campo (4) Descrição é preenchido pelo ator.
- 3.3.1.6. O campo (5) Posição é informado pelo ator.
- 3.3.1.7. O campo (6) Preço é informado pelo ator.
- 3.3.1.8. O campo (7) Imagem é informado pelo ator clicando no botão (8).
- 3.3.1.9. Ao clicar no botão (9) Efetuar Upload da Imagem o sistema efetua o upload da imagem.
- 3.3.1.10. O sistema apresentará a imagem escolhido carregado no sistema.
- 3.3.1.11. O ator seleciona a área de corte da imagem com o auxiliar da ferramenta (13).

- 3.3.1.12. Ao clicar no botão (10) Recortar o sistema irá processar o corte.
- 3.3.1.13. O sistema efetuará o corte e apresentará a pré-visualização da camiseta.
- 3.3.1.14. Para efetuar a correção do corte o ator deve clicar no botão (11) Restaurar.
- 3.3.1.15. Para finalizar a criação da camiseta o ator deverá clicar no botão (12) Salvar.

3.3.2. EXCEÇÕES

- 3.3.2.1. Caso o arquivo escolhido não seja uma imagem válida o sistema apresentará uma mensagem de erro.

3.3.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Tamanho"	Combobox	N/A	N/A	S	Todos	N	N/A
2	Campo "Cor"	Combobox	N/A	N/A	S	Todas	N	N/A
3	Campo "Nome"	A	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
4	Campo "Descrição"	A	N/A	N/A	S	N/A	S	N/A
5	Campo "Posição"	Combobox	N/A	N/A	S	N/A	N	N/A
6	Campo "Preço"	Combobox	N/A	N/A	S	R\$ 9.99	N	N/A
7	Campo "Imagen"	Filefield	N/A	N/A	S	Todos	S	N/A
8	Botão "Imagen"	N/A	N/A	N/A	S	Todos	N	Apresentar a tela para seleção do arquivo de imagem
9	Botão "Fazer upload da imagem"	N/A	N/A	N/A	S	Todos	N	Efetuar o upload da imagem

10	Botão "Recortar"	N/A	N/A	N/A	S	Todos	N	Recortar a área selecionada
11	Botão "Restaurar"	N/A	N/A	N/A	S	Todos	N	Restaurar a camiseta para o estado inicial
12	Botão "Salvar"	N/A	N/A	N/A	S	Todos	N	Salvar a camiseta
13	Ferramenta "Corte"	N/A	N/A	N/A	S	Todos	N	Selecionar a área de corte da imagem

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT– Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

Requisitos de Interface:

Manter Favoritos

Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

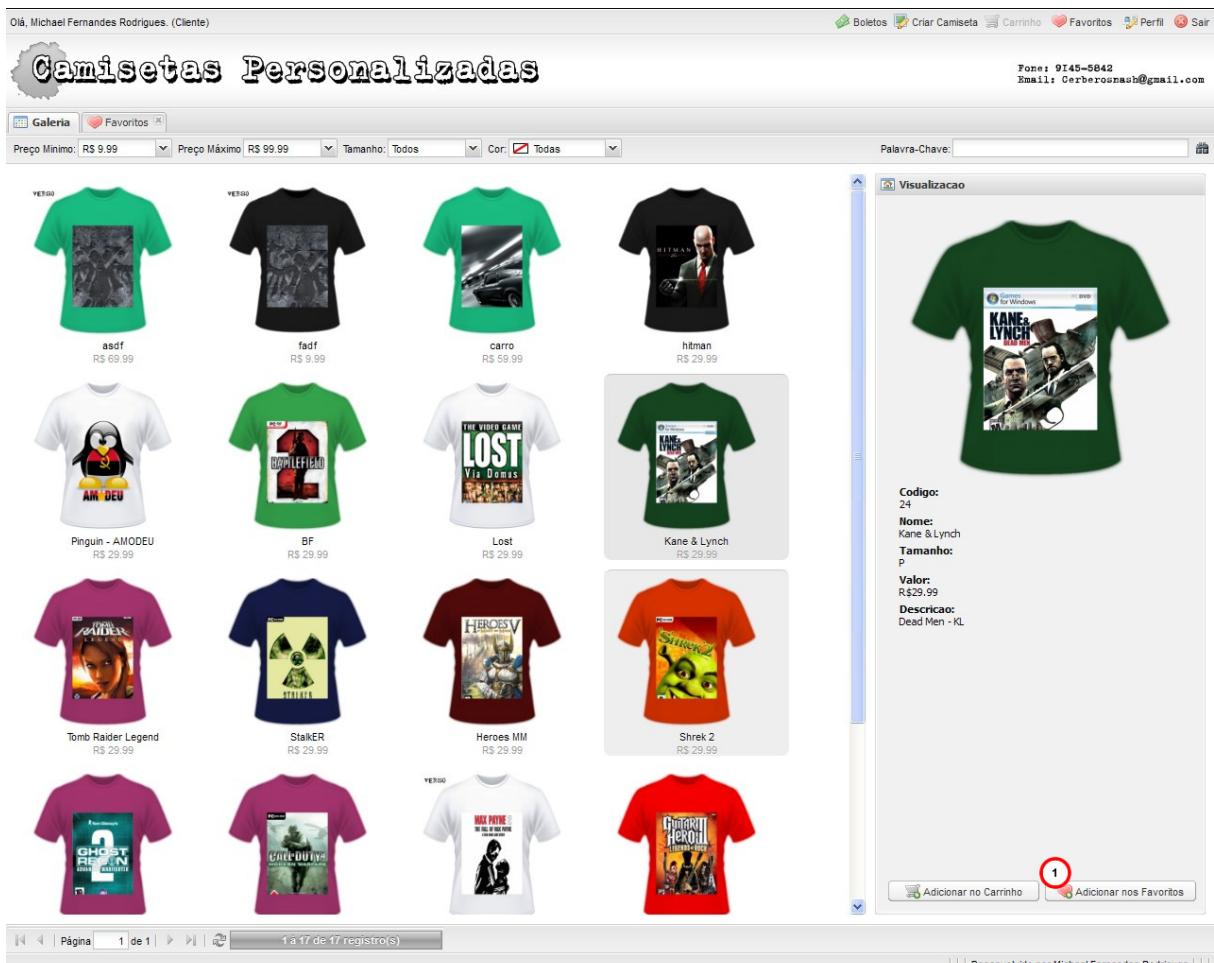
Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso manter favoritos com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Cliente

3. DETALHAMENTO DA APRESENTACAO – MANTER FAVORITOS

3.1. ADICIONAR CAMISETA NOS FAVORITOS



3.1.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.1.1.1. É obrigatório que o ator selecione uma camiseta da galeria de camisetas.
- 3.1.1.2. O ator deve selecionar uma camiseta da galeria de camisetas.
- 3.1.1.3. Ao clicar no botão (1) Adicionar aos favoritos o sistema irá registrar a camiseta escolhida nos favoritos do ator.
- 3.1.1.4. Após o sistema apresentará uma mensagem de êxito na operação.

3.1.2. EXCEÇÕES

3.1.2.1. Não se aplica.

3.1.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Botão "Adicionar aos favoritos"	Botão	N/A	N/A	S	Adicionar aos favoritos	N	Efetuar o registro da camiseta nos favoritos do ator

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

3.2. REMOVER CAMISETA DOS FAVORITOS

The screenshot shows a web application for a t-shirt store. At the top, there's a header with user information ('Olá, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)'), navigation links ('Boletos', 'Criar Camiseta', 'Carrinho', 'Favoritos', 'Perfil', 'Sair'), and contact details ('Fone: 0145-5642', 'Email: Cerberousash@gmail.com'). Below the header is a search bar with filters for 'Preço Minimo: R\$ 9,99', 'Preço Máximo: R\$ 99,99', 'Tamanho: Todos', 'Cor: Todas', and a 'Palavra-Chave:' field.

The main area displays a grid of 11 t-shirts. Each t-shirt has a small image, a name, and a price. The names and prices are:

- asofasd R\$ 29,99
- Test R\$ 29,99
- Abstract R\$ 29,99
- test R\$ 29,99
- hitman R\$ 29,99
- Lost R\$ 29,99
- Kane & Lynch R\$ 29,99
- Tomb Raider Legend R\$ 29,99
- Heroes MM R\$ 29,99
- Shrek 2 R\$ 29,99
- sdfasfasdf R\$ 29,99

To the right of the grid, a larger image of the 'Tomb Raider Legend' t-shirt is shown in a 'Visualizacao' (View) window. This window includes product details:

- Código:** 23
- Nome:** Tomb Raider Legend
- Tamanho:** G
- Valor:** R\$29,99
- Descrição:** TB - Legend

At the bottom right of the visualization window, there is a red circle around a button labeled '1' with the text 'Remover dos favoritos' (Remove from Favorites). Below the visualization window, there are buttons for 'Adicionar no carrinho' (Add to Cart) and other navigation controls like page numbers and search fields.

3.2.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.2.1.1. É obrigatório que o ator selecione uma camiseta da galeria de camisetas.
- 3.2.1.2. O ator deve selecionar uma camiseta da galeria de camisetas.
- 3.2.1.3. Ao clicar no botão (1) Remover dos favoritos o sistema irá remover a camiseta escolhida dos favoritos do ator.
- 3.2.1.4. Após o sistema apresentará uma mensagem de êxito na operação.

3.2.2. EXCEÇÕES

3.2.2.1. Não se aplica.

3.2.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Botão "Remover dos favoritos"	Botão	N/A	N/A	S	Remover dos favoritos	N	Efetuar a remoção da camiseta seleciona dos favoritos

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT– Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

Requisitos de Interface:

Manter Carrinho

Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

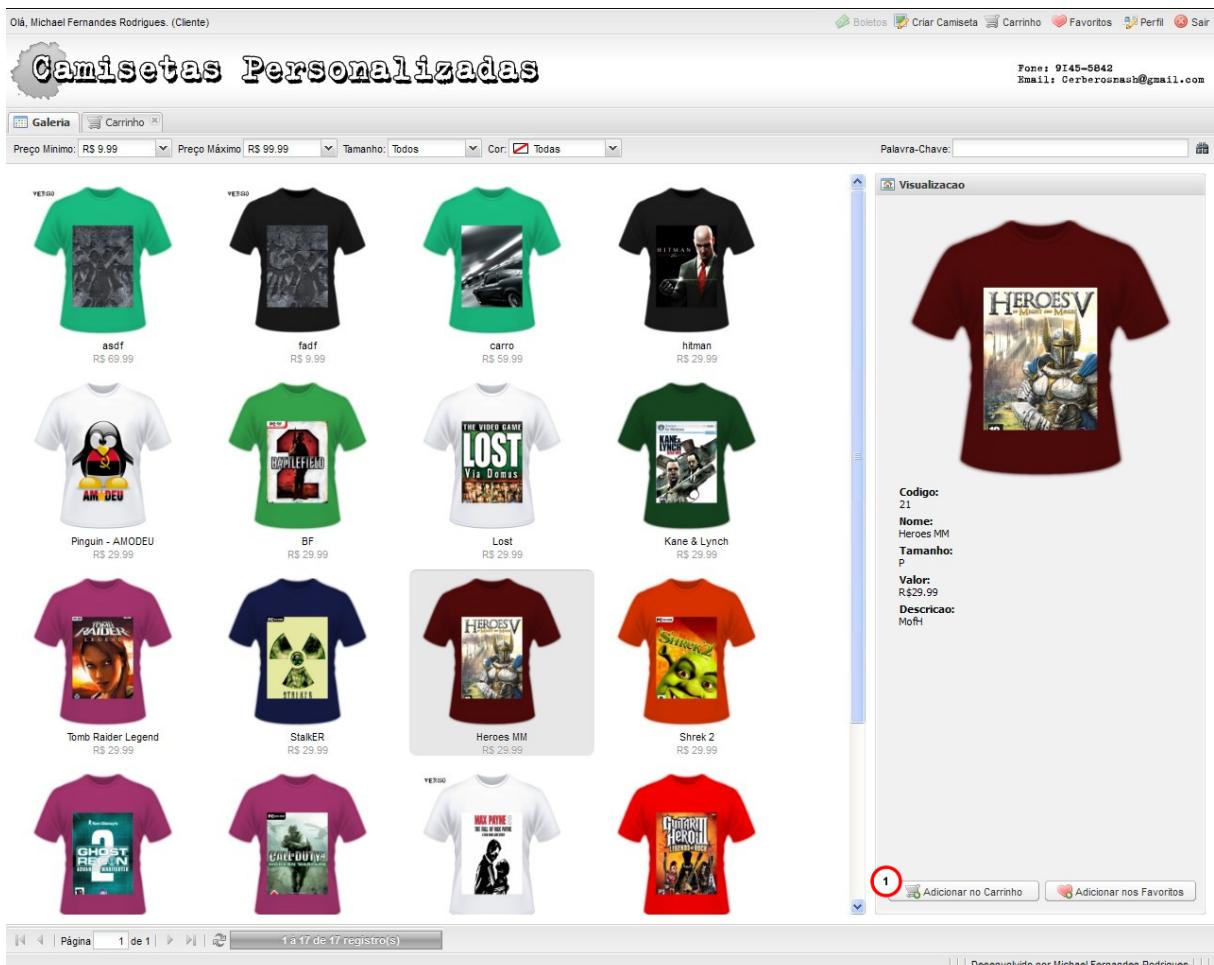
Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso manter carrinho com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Cliente

3. DETALHAMENTO DA APRESENTACAO – MANTER CARRINHO

3.1. ADICIONAR CAMISETA NO CARRINHO



3.1.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.1.1.1. As camisetas da galeria de camisetas e as camisetas da lista de favoritos estão passíveis de serem adicionadas no carrinho.
- 3.1.1.2. O ator deve selecionar a camiseta.
- 3.1.1.3. Ao clicar no botão (1) o sistema irá adicionar a camiseta selecionada no carrinho.

3.1.2. EXCEÇÕES

3.1.2.1. Não se aplica.

3.1.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Botão "Adicionar ao carrinho"	Botão	N/A	N/A	N	Adicionar no carrinho	N	Adicionar camiseta no carrinho

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

3.2. ALTERAR QUANTIDADE DE CAMISETAS DO CARRINHO

Olá, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 0145-5042
Email: Gertberonash@gmail.com

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
21		Heroes MM	MoffH	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
24		Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
26		Lost	Camiseta Lost "Caminho para Casa" na cor branca	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
20		Shrek 2	SH2	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
48		carro	carro descrição	Média	R\$ 59,99	1 Camiseta(s)
30		hitman	hitman	Grande	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)

Página 1 de 1 | Atualizar | Remover | Finalizar Carrinho

1 a 6 de 6 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

3.2.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.2.1.1. O ator deve selecionar uma camiseta do carrinho (3).
- 3.2.1.2. O ator informa a quantidade de camisetas no campo (1).
- 3.2.1.3. Ao clicar no botão (2) Atualizar o sistema irá processar a nova quantidade de camisetas do carrinho.

3.2.2. EXCEÇÕES

3.2.2.1. Não se aplica.

3.2.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Spinner"	Spinner	N/A	N/A	N	N/A	S	N/A
2	Botão "Atualizar"	Botão	N/A	N/A	N	N/A	N	Atualizar a quantidade camisetas informado no campo (1)
3	Registro "Camiseta"	Registro	N/A	N/A	S	N/A	N	N/A

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

3.3. REMOVER CAMISETAS DO CARRINHO

Olá, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Boletos Criar Camiseta Carrinho Favoritos Perfil Sair

Phone: 0145-5042
Email: Gertberouenash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Carrinho

Quantidade: 4 Atualizar Remover Finalizar Carrinho Total: R\$209,94

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
21		Heroes MM	MoffH	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
24	Dark Green	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
26		Lost	Camiseta Lost "Caminho para Casa" na cor branca	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
20	Red	Shrek 2	SH2	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
48	Green	carro	carro descrição	Média	R\$ 59,99	1 Camiseta(s)
30	Black	hitman	hitman	Grande	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)

Página 1 de 1 1 à 6 de 6 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

3.3.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.3.1.1. O ator deve selecionar pelo menos uma camiseta do carrinho para ser removida.
- 3.3.1.2. O ator de selecionar a camiseta (2).
- 3.3.1.3. Ao clicar no botão (1) Remover o sistema irá remover a camiseta do carrinho.

3.3.2. EXCEÇÕES

3.3.2.1. Não se aplica.

3.3.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Botão "Remover"	Botão	N/A	N/A	N	Remover	N	N/A
2	Registro "Camiseta"	Registro	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

3.4. FINALIZAR CARRINHO

Olá, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Boletos Criar Camiseta Carrinho Favoritos Perfil Sair

Phone: 0145-5842
Email: Gericberouenash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Carrinho

Quantidade: Atualizar Remover Finalizar Carrinho Total: R\$209,94

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
21	Heroes MM	1	Moff	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
24	Kane & Lynch		Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
26	Lost		Camiseta Lost "Caminho para Casa" na cor branca	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
20	Shrek 2		SH2	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
48	carro		carro descrição	Média	R\$ 59,99	1 Camiseta(s)
30	hitman		hitman	Grande	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)

Página 1 de 1 1 à 6 de 6 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

3.4.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.4.1.1. Para o ator finalizar o carrinho o mesmo deve possuir pelo menos uma camiseta.
- 3.4.1.2. O ator deve conferir se o carrinho está com as camisetas corretas (1).
- 3.4.1.3. Ao clicar no botão (2) Finalizar carrinho o sistema irá finalizar o carrinho e disponibilizar o boleto para o pagamento.

3.4.2. EXCEÇÕES

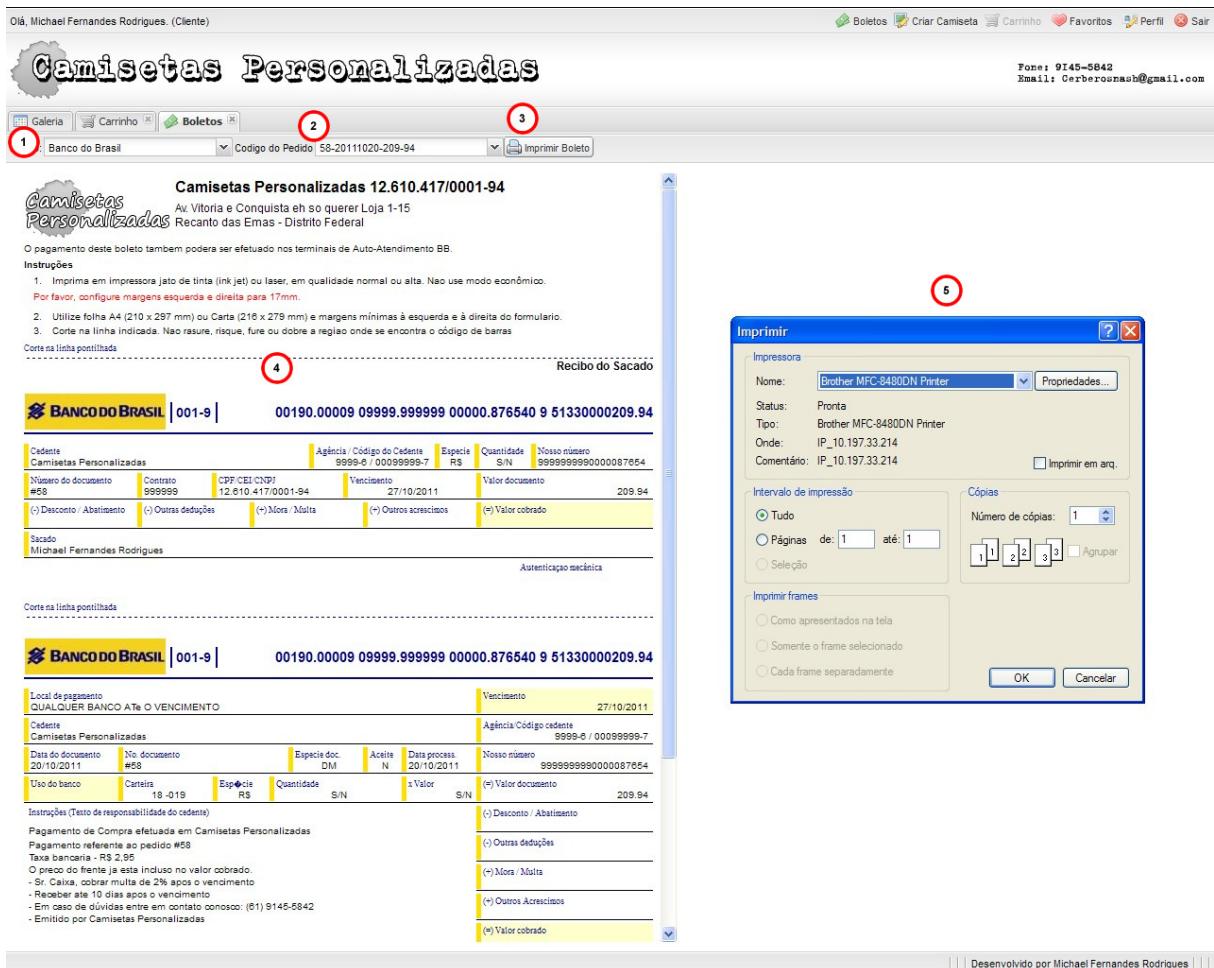
3.4.2.1. Não se aplica.

3.4.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Botão "Finalizar Carrinho"	Botão	N/A	N/A	N	Finalizar Carrinho	N	Finalizar carrinho

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

3.5. IMPRIMIR BOLETO



3.5.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.5.1.1. Para imprimir o boleto o ator deve possuir pelo menos um pedido passíveis (Carrinho finalizado) (2).
- 3.5.1.2. O ator deve escolher o banco disponivel para geração do boleto informando a opção no campo (1).
- 3.5.1.3. O ator deve selecionar o pedido no campo (2) para o processamento do boleto.
- 3.5.1.4. O sistema irá processar e apresentar o boleto ao ator (4).
- 3.5.1.5. Ao clicar no botão (3) Imprimir será apresentado ao ator a opções de impressão disponíveis.

3.5.2. EXCEÇÕES

3.5.2.1. Não se aplica.

1. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Banco"	Combobox	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A
2	Campo "Codigo do pedido"	Combobox	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A
3	Botão "Imprimir"	Botão	N/A	N/A	N	N/A	N	Imprimir boleto

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT– Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

Requisitos de Interface:

Manter Autenticação

Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

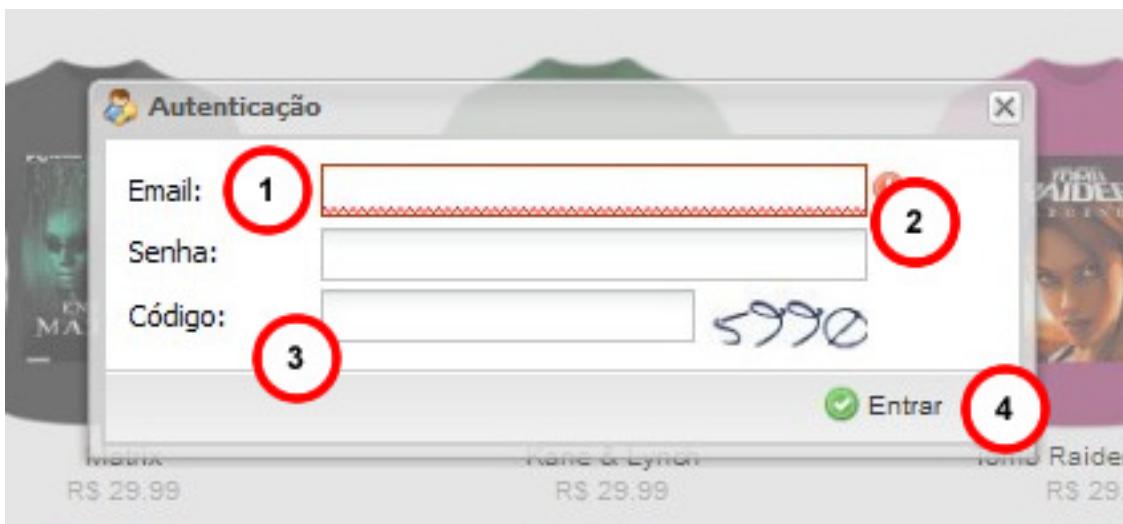
Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso manter autenticação com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Todos atores

3. DETALHAMENTO DA APRESENTAÇÃO – MANTER AUTENTICAÇÃO

3.1. AUTENTICAR



3.1.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.1.1.1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos da interface.
- 3.1.1.2. O campo (1) email é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.3. O campo (2) senha é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.4. O campo (3) código é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.5. Ao clicar no botão (4) Entrar o sistema efetua o login do usuário.

3.1.2. EXCEÇÕES

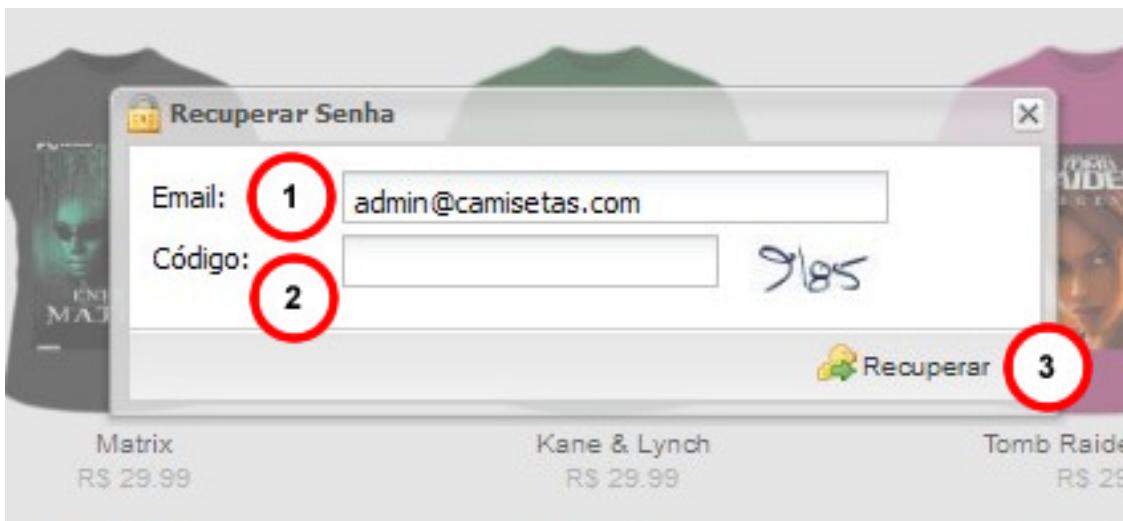
- 3.1.2.1. Caso a autenticação não ocorra o sistema apresentará um mensagem de erro.

3.1.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Email"	Email	100	N/A	S	N/A	S	N/A
2	Campo "Senha"	A	100	N/A	S	N/A	S	N/A
3	Campo "Codigo"	N	4	N/A	S	N/A	S	N/A
4	Botao "Entrar"	Botão	N/A	N/A	N/A	Entrar	N	Efetuar a autenticação do ator

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT– Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

3.2. RECUPERAR SENHA



3.2.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.2.1.1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos da interface.
- 3.2.1.2. O campo (1) email é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.3. O campo (2) código é preenchido pelo ator.
- 3.2.1.4. Ao clicar no botão (3) Recuperar envia a senha para o email do ator.

3.2.2. EXCEÇÕES

- 3.2.2.1. Caso o email não exista no banco de dados o sistema apresentará um mensagem de erro.

3.2.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Email"	Email	100	N/A	S	N/A	S	N/A
2	Campo "Codigo"	N	4	N/A	S	N/A	S	N/A
3	Botao "Recuperar"	Botão	N/A	N/A	N/A	Recuperar	N	Efetuar a recuperação do email do ator

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT– Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

Requisitos de Interface:

Gerar Relatórios

Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

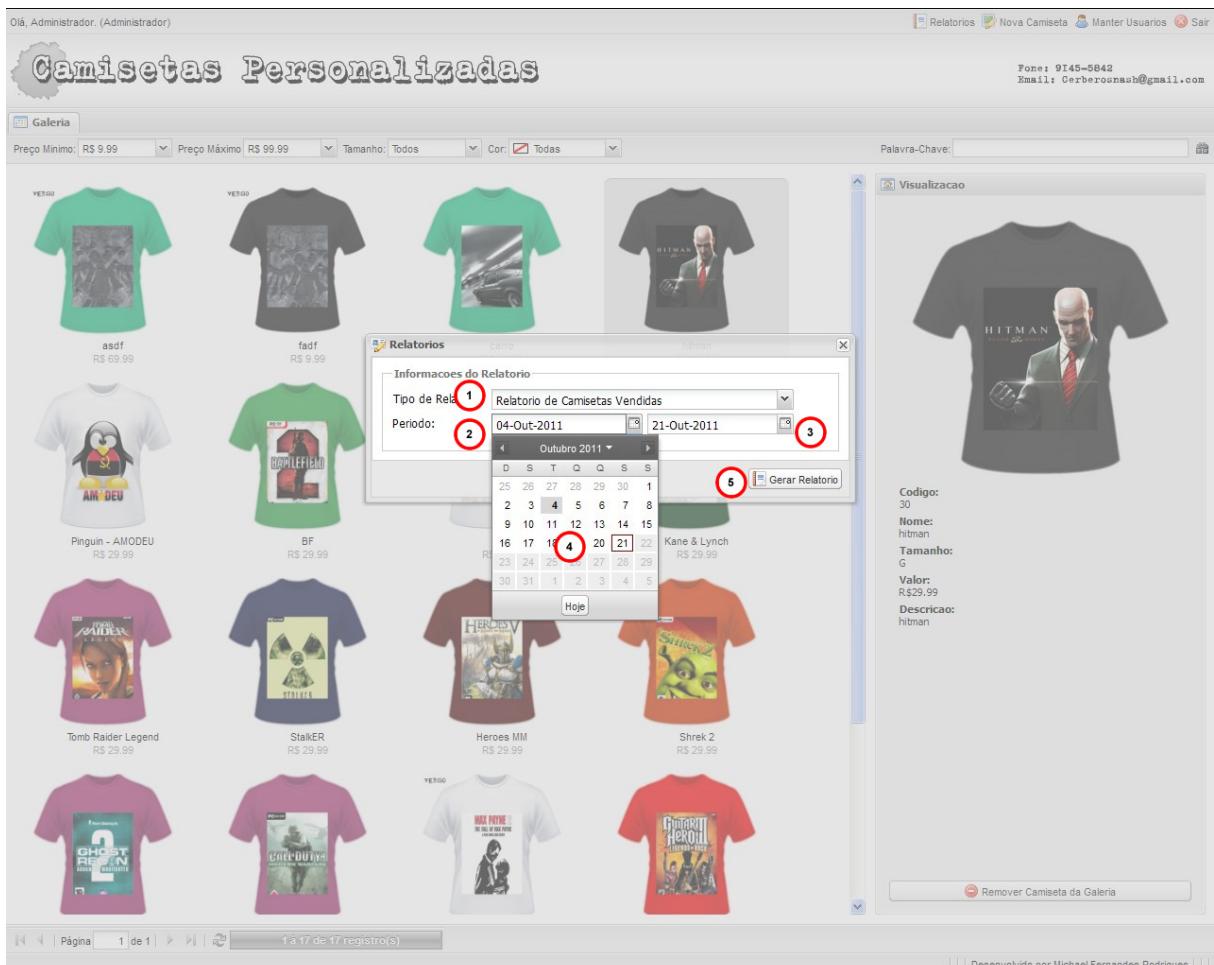
Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso gerar relatórios com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Administrador

3. DETALHAMENTO DA APRESENTACAO – GERAR RELATÓRIOS

3.1. GERAR RELATÓRIO



3.1.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.1.1.1. É obrigatório preencher todos os campos antes de gerar um relatório.
- 3.1.1.2. O campo (1) tipo de relatório é informado pelo ator.
- 3.1.1.3. O campo (2) que corresponde ao início do período do relatório é informado pelo ator com o auxílio do calendário (4).
- 3.1.1.4. O campo (3) que corresponde ao final do período do relatório é informado pelo ator com o auxílio do calendário (4).
- 3.1.1.5. Ao clicar no botão (5) Gerar relatório o sistema irá efetuar o download do relatório escolhido.

3.1.2. EXCEÇÕES

3.1.2.1. Não se aplica.

3.1.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Tipo de Relatório"	Email	N/A	N/A	S	N/A	N	N/A
2	Campo "Período Inicial do relatório"	Data	11	(99/Jan/2011)	S	N/A	N	N/A
3	Campo "Período Final do Relatório"	Data	11	(99/Jan/2011)	S	N/A	N	N/A
4	Ferramenta "Calendário"	Ferramenta	N/A	N/A	S	N/A	N	Auxiliar na escolha das datas do relatório
5	Botão "Gerar Relatório"	Botão	N/A	N/A	S	Gerar relatório	N	Gerar e efetuar o download do Relatório

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data

Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

Requisitos de Interface:

Despachar Pedido

Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

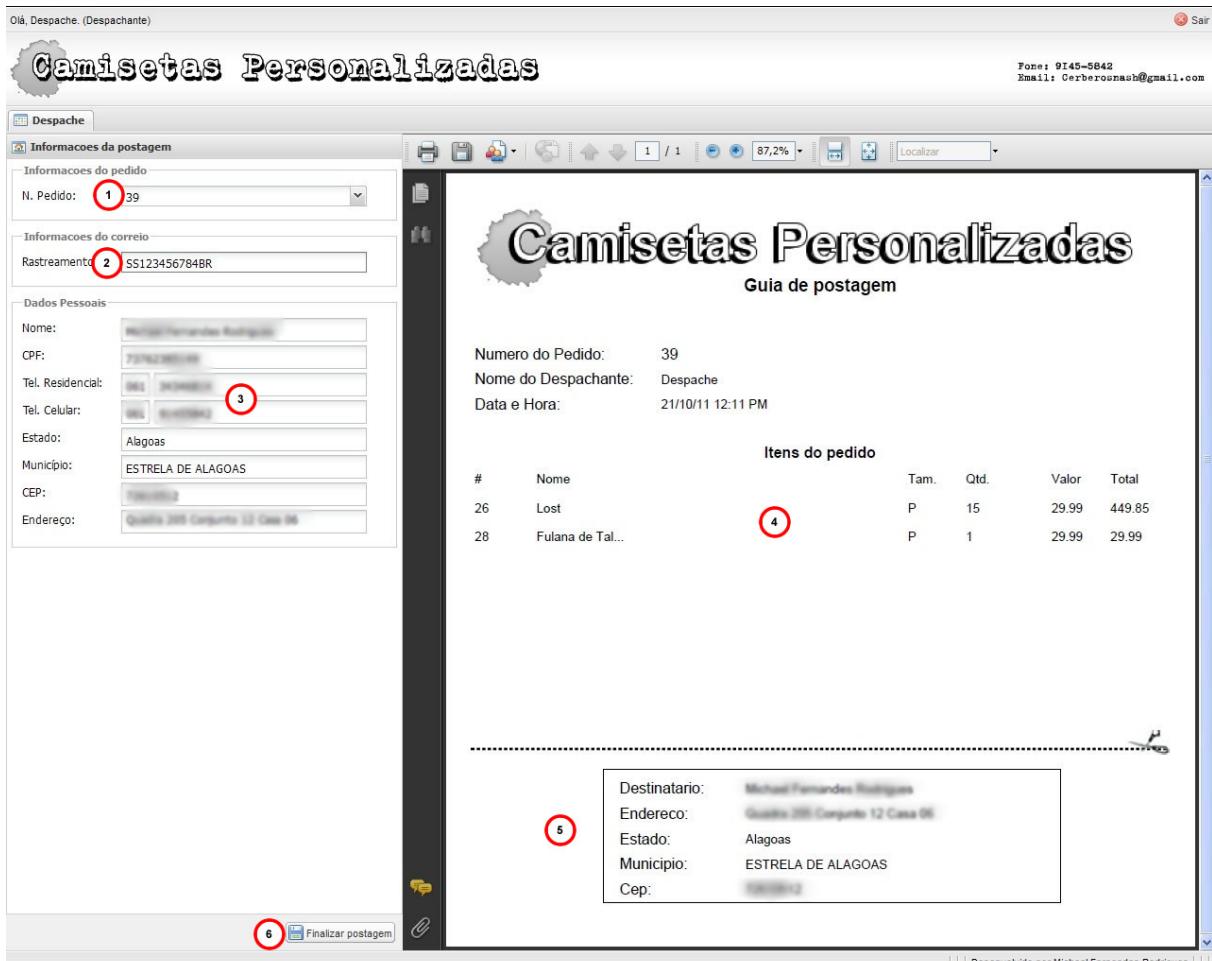
Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso despachar pedido com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Despachante

3. DETALHAMENTO DA APRESENTACAO – DESPACHAR PEDIDO

3.1. DESPACHAR PEDIDO



3.1.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.1.1.1. É obrigatório informar o numero do pedido (1) e o código do Rastreamento (2).
- 3.1.1.2. O campo (1) número do pedido é informado pelo ator.
- 3.1.1.3. O campo (2) rastreamento é informado pelo ator.
- 3.1.1.4. Após o ator informar o número do pedido o sistema apresentará as informações do cliente nos campos (3).
- 3.1.1.5. O sistema apresentará as informações do cliente nos campos (3).
- 3.1.1.6. O sistema apresentará a guia de postagem dos a lista de camisetas (4) do pedido.
- 3.1.1.7. O sistema também apresentará as informações do usuário na guia de postagem.
- 3.1.1.8. Ao clicar no botão (6) Finalizar postagem o sistema irá efetuar a finalização da postagem.

3.1.2. EXCEÇÕES

3.1.2.1. Caso o ator clique no botão (6) e não aja um pedido selecionado o sistema apresentará uma mensagem de erro.

3.1.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "N. Pedido"	Email	N/A	N/A	S	N/A	N	Carregar informações do cliente e guia de postagem
2	Campo "Rastreamento"	A	13	N/A	S	N/A	N	N/A
3	Campo "Campos de texto preenchidos automaticamente somente para leitura"	A	N/A	N/A	S	N/A	N	N/A
6	Botão "Finalizar postagem"	Botão	N/A	N/A	S	Finalizar postagem	S	Finalizar postagem do pedido

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data

Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

Requisitos de Interface:

Consultar Galeria

Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

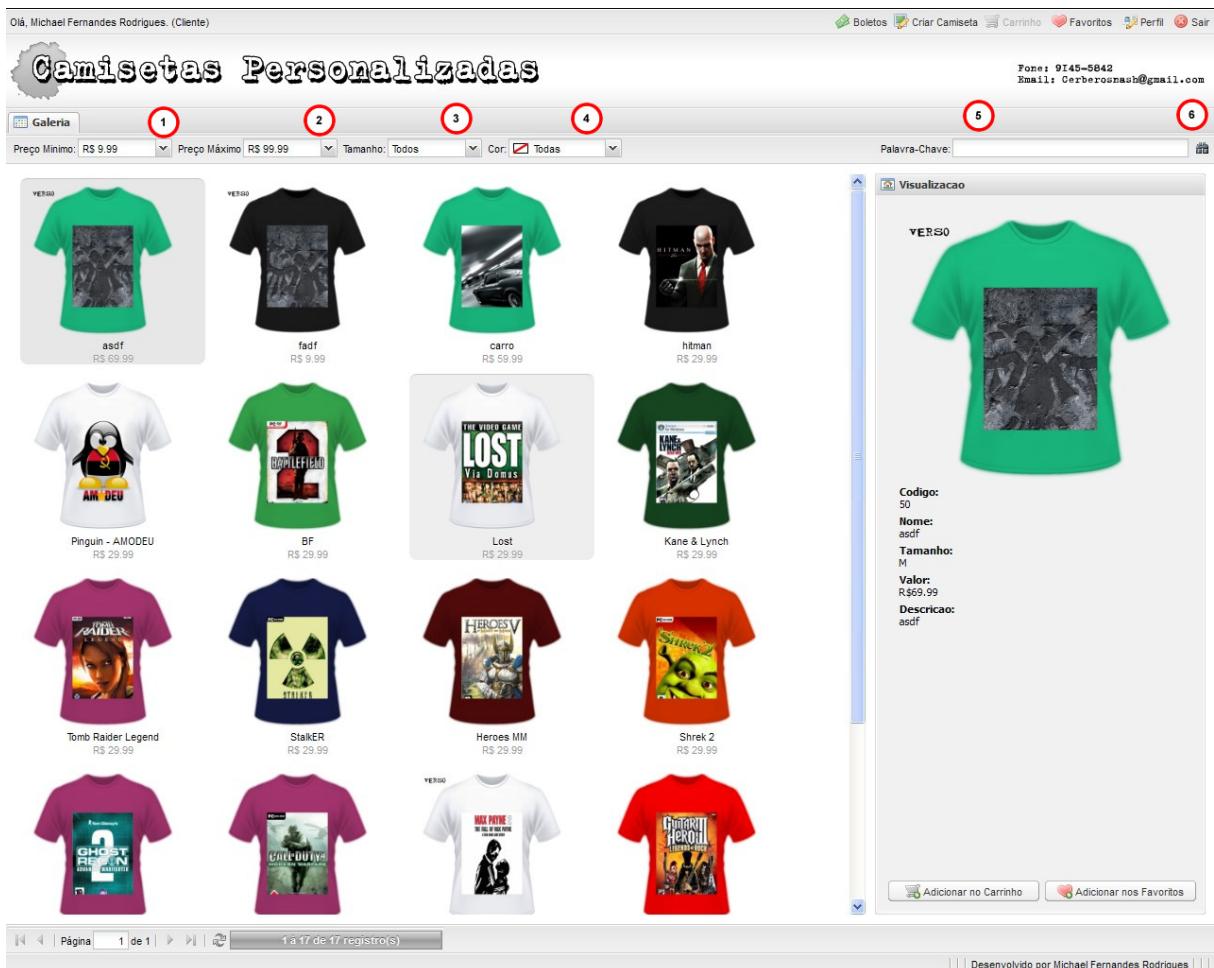
Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso consultar galeria com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Cliente

3. DETALHAMENTO DA APRESENTACAO – CONSULTAR GALERIA

3.1. CONSULTAR GALERIA



3.1.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.1.1.1. É opcional o preenchimento de todos os campos da interface.
- 3.1.1.2. O campo (1) preço mínimo é informado pelo ator.
- 3.1.1.3. O campo (2) preço máximo é informado pelo ator.
- 3.1.1.4. O campo (3) tamanho é informado pelo ator.
- 3.1.1.5. O campo (4) cor é informado pelo ator.
- 3.1.1.6. O campo (5) Palavra-chave é preenchido pelo ator.
- 3.1.1.7. Ao clicar no botão (6) Pesquisar o sistema efetua a busca baseada no texto preenchido no campo (5).

3.1.2. EXCEÇÕES

3.1.2.1. Não se aplica.

3.1.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Campo "Preço mínimo"	Email	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A
2	Campo "Preço Maximo"	Combobox	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A
3	Campo "Tamanho"	Combobox	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A
4	Campo "Cor"	Combobox	N/A	N/A	N	N/A	N	N/A
5	Campo "Pavavra-chave"	A	100	N/A	N	N/A	S	N/A
6	Botão "Pesquisar"	Botão	N/A	N/A	N/A	N/A	N	Efetua a busca

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data

Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT– Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano

(9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora

(99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não

se Aplica:N/A.

Requisitos de Interface:

Conferir Pagamento

Versão 1

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2011	1	Criação do documento	Michael Fernandes Rodrigues

1. INTRODUÇÃO

Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referentes ao caso de uso conferir pagamento com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

Conferidor de Pagamentos

3. DETALHAMENTO DA APRESENTACAO – CONFERIR PAGAMENTO

3.1. CONFIRMAR PAGAMENTO

Olá, Pagamento. (Pagamento)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Cerberosnash@gmail.com

#	Data	Valor	Cliente
57	19/10/2011	R\$ 149,95	Michael Fernandes Rodrigues

Página 1 de 1 | 1 à 1 de 1 registro(s)

||| Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues |||

3.1.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.1.1.1. É obrigatório selecionar pelo menos um pedido.
- 3.1.1.2. O pedido (3) é selecionado pelo ator.
- 3.1.1.3. Ao clicar no botão (1) o sistema irá solicitar a confirmação da operação.
- 3.1.1.4. Após a confirmação o sistema irá efetuar a confirmação do pedido.

3.1.2. EXCEÇÕES

- 3.1.2.1. Caso a operação não ocorra o sistema apresentará uma mensagem de erro.

3.1.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Botão "Confirmar pagamento"	Botão	N/A	N/A	S	Confirmar pagamento	N	Confirmar pagamento do pedido
2	Registro "Pedido"	Registro	N/A	N/A	S	N/A	N	N/A

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

3.2. CANCELAR PAGAMENTO



3.2.1. REGRAS DE APRESENTAÇÃO

- 3.2.1.1. É obrigatório selecionar pelo menos um pedido.
- 3.2.1.2. O pedido (3) é selecionado pelo ator.
- 3.2.1.3. Ao clicar no botão (2) o sistema irá solicitar a confirmação da operação.
- 3.2.1.4. Após a confirmação o sistema irá efetuar o cancelamento do pedido.

3.2.2. EXCEÇÕES

- 3.2.2.1. Caso a operação não ocorra o sistema apresentará uma mensagem de erro.

3.2.3. ITENS DE CONTROLE

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor padrão	Editável	Ação
1	Botão "Cancelar pagamento"	Botão	N/A	N/A	S	Cancelar pagamento	N	Cancelar pagamento do pedido
2	Registro "Pedido"	Registro	N/A	N/A	S	N/A	N	N/A

Tipos: A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data
Máscaras: CPF – CPF(999.999.999/99), DT – Data (dd/mm/yyyy), MA – Mês/Ano (mm/yyyy), ANO – Ano (9999), CNPJ – CNPJ (99.999.999/9999-99), TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss), HH – Hora (99:99), CF – CF/DF (99.999.999/999-99), Link – Link para outra Página, URL – Endereços Internet, Não se Aplica:N/A.

APÊNDICE N - ROTEIROS DE TESTE

Qualidade Roteiro de Testes	Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
------------------------------------	--

ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Alterar dados do Profissional	
Data Inicio: 02/09/2011	Data Fim : 02/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Menu principal → Manter Usuários

Requisito: Caso de uso (Manter Profissional)
Objeto de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Validar a funcionalidade 2. Validar os campos da interface 3. Validar as mensagens da funcionalidade
Descrição do Caso de Teste:

<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface. 2. O sistema deverá informar destacar os campos preenchidos de forma inválida.
Pré-Condição:
<p>ID: 1 → Administrador</p> <ul style="list-style-type: none"> • O administrador deve está devidamente autenticado no sistema. • O administrador deve selecionar um profissional antes de alterar os dados do mesmo.

		9. Email 10. Senha 11. Tipo 12. Ativo
ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar a opção “Manter Usuários” localizada no menu principal do sistema.
	P2	Selecionar o profissional clicando duas vezes sobre o registro correspondente.
	P3	Preencher todos os campos do cadastro do profissional alterando os campos necessários.
	V1	O sistema irá validar a formatação dos dados de acordo com o tipo do campo e será destacado o campo inválido.
	P4	Clicar no botão “Salvar”.
	P5	O sistema apresentará a seguinte mensagem “As informações do usuário foram alteradas com sucesso!”.
Resultado Esperado: Devem ser cumpridas todas as regras citadas acima		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Adicionar Profissional	
Data Inicio: 02/09/2011	Data Fim: 02/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Menu principal → Manter Usuários → Adicionar Novo Profissional

Requisito: Caso de uso (Manter Profissional)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar os campos da interface
3. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface.
2. O sistema deverá informar destacar os campos preenchidos de forma inválida.

Pré-Condição:

ID: 1 → Administrador

- O administrador deve está devidamente autenticado no sistema.

Dados de Entrada:

13. Nome
14. CPF
15. Tel. Residencial
16. Tel. Celular
17. Estado
18. Município
19. CEP
20. Endereço
21. Email

22. Senha 23. Função do Profissional		
ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar a opção “Manter Usuários” localizada no menu principal do sistema.
	P2	Clicar no botão “Adicionar Novo Profissional”.
	P3	Preencher todos os campos do cadastro do profissional.
	V1	O sistema irá validar a formatação dos dados de acordo com o tipo do campo e será destacado o campo inválido.
	P4	Clicar no botão “Finalizar Cadastro”.
	P5	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Novo profissional cadastrado com sucesso!”.
Resultado Esperado: Devem ser cumpridas todas as regras citadas acima		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Desativar Profissional	
Data Inicio: 02/09/2011	Data Fim: 02/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Menu principal → Manter Usuários

Requisito: Caso de uso (Manter Profissional)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar os campos da interface
3. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface.
2. O sistema deverá informar destacar os campos preenchidos de forma inválida.

Pré-Condição:

ID: 1 → Administrador

- O administrador deve está devidamente autenticado no sistema.
- O administrador deve selecionar um profissional antes desativar o mesmo.

Dados de Entrada:

1. Ativo

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar a opção “Manter Usuários” localizada no menu principal do sistema.

	P2	Selecionar o profissional clicando duas vezes sobre o registro correspondente.
	P3	Desmarcar o campo “Ativo”.
	V1	O sistema irá validar a formatação dos dados de acordo com o tipo do campo e será destacado o campo inválido.
	P4	Clicar no botão “Salvar”
	P5	O sistema apresentará a seguinte mensagem “As informações do usuário foram alteradas com sucesso!”
Resultado Esperado: Devem ser cumpridas todas as regras citadas acima		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Alterar dados do Cliente	
Data Inicio: 03/09/2011	Data Fim: 03/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Menu principal → Perfil

Requisito: Caso de uso (Manter Perfil Cliente)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar os campos da interface
3. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface.
2. O sistema deverá informar destacar os campos preenchidos de forma inválida.

Pré-Condição:

ID: 1 → Cliente

- O cliente deve está devidamente autenticado no sistema.

Dados de Entrada:

1. Nome
2. CPF
3. Tel. Residencial
4. Tel. Celular
5. Estado
6. Município
7. CEP
8. Endereço
9. Email (Composição Autenticação)
10. Senha (Composição Autenticação)

		11. Email (Composição Confirmação) 12. Senha (Composição Confirmação)
ID	PASSO	PROCEDIMENTO
	P1	Acessar a opção “Perfil” localizada no menu principal do sistema.
	P2	Preencher todos os campos do cadastro do profissional alterando os campos necessários.
1	V1	O sistema irá validar a formatação dos dados de acordo com o tipo do campo e será destacado o campo inválido.
	P3	Clicar no botão “Salvar Alterações”
	P4	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Alterações salvas com sucesso! Obs: As alterações entraram em vigor após o Logoff!”
Resultado Esperado: Devem ser cumpridas todas as regras citadas acima.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Listar Camisetas	
Data Inicio : 02/09/2011	Data Fim: 02/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição : O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Tela inicial do sistema

Requisito: Caso de uso (Manter Galeria)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar os campos da interface

Descrição do Caso de Teste:

1. O sistema deverá apresentar os filtros para a localização das camisetas.

Pré-Condição:

ID: 1 → Administrador

- O administrador deve está devidamente autenticado no sistema.

Dados de Entrada:

1. Preço Mínimo:
2. Preço Máximo
3. Tamanho:
4. Cor:
5. Palavra-Chave:

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar o sistema.

	P2	Usar os filtros disponíveis para localizar uma camiseta específica.
Resultado Esperado: A localização da camiseta específica.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Adicionar Camisetas	
Data Inicio : 04/09/2011	Data Fim: 04/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Menu principal → Nova Camiseta

Requisito: Caso de uso (Manter Galeria)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar as mensagens da funcionalidade
3. Validar os campos da interface

Descrição do Caso de Teste:

1. O administrador deve preencher as informações necessárias para a criação da camiseta.

Pré-Condição:

ID: 1 → Administrador

- O administrador deve está devidamente autenticado no sistema.

Dados de Entrada:

1. Tamanho:
2. Cor:
3. Nome:
4. Descrição:
5. Posição:
6. Preço:
7. Imagem:

ID	PASSO	PROCEDIMENTO

1	P1	Acessar a opção “Nova Camiseta” localizada no menu principal.
	P2	O administrador deve selecionar a imagem da estampa da nova camiseta.
	P3	Clicar em “Fazer upload da imagem”.
	P4	O administrador deve preencher todos os campos da nova camiseta.
	V1	Os campos serão validados pelo sistema que irá destacá-los.
	P5	O administrador deve selecionar a área de corte da estampa.
	P6	Clicar em “Recortar”
	P7	O sistema apresentará uma pré-visualização da camiseta.
	P8	O administrador pode continuar alterando as informações da camiseta.
	P9	Clicar em “Salvar”
	P10	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Salvando...”
	P11	A nova camiseta será apresentada na primeira posição da galeria de camisetas.
Resultado Esperado: A localização da camiseta específica.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Remover Camisetas	
Data Inicio: 04/09/2011	Data Fim: 04/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Tela inicial do sistema

Requisito: Caso de uso (Manter Galeria)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O administrador deve selecionar uma camiseta por vez para efetuar a remoção da mesma.

Pré-Condição:

ID: 1 → Administrador

- O administrador deve está devidamente autenticado no sistema.
- O administrador deve selecionar uma camiseta.

Dados de Entrada:

1. Camiseta selecionada

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar o sistema.
	P2	Selecionar uma camiseta.

	P3	Clicar no botão “Remover camiseta da galeria”.
	P4	A camiseta selecionada será removida.
Resultado Esperado: Remover a camiseta selecionada.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Adicionar Camisetas nos Favoritos	
Data Inicio: 06/09/2011	Data Fim: 06/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Tela inicial do sistema

Requisito: Caso de uso (Manter Favoritos)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O cliente deve selecionar uma camiseta da galeria de camisetas para poder adicioná-la nos favoritos.

Pré-Condição:

ID: 1 → Cliente

- O cliente deve está devidamente autenticado no sistema.
- O cliente deve selecionar uma camiseta antes de adicionar a mesma nos favoritos.

Dados de Entrada:

1. Camiseta selecionada.

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar o sistema
	P2	Selecionar a camiseta desejada.

	P3	Clicar em “Adicionar camiseta nos Favoritos”
	P4	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Favorito adicionado com sucesso”.
Resultado Esperado: Ter a camiseta selecionada adicionada nos favoritos.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Remover Camisetas dos Favoritos	
Data Inicio: 06/09/2011	Data Fim: 06/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Menu principal → Favoritos

Requisito: Caso de uso (Manter Favoritos)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O cliente deve selecionar uma camiseta da galeria de camisetas para poder removê-la dos favoritos.

Pré-Condição:

ID: 1 → Cliente

- O cliente deve está devidamente autenticado no sistema.
- O cliente deve selecionar uma camiseta antes de remover a mesma dos favoritos.

Dados de Entrada:

1. Camiseta selecionada.

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar a opção “Favoritos” localizada no menu principal.
	P2	Selecionar a camiseta desejada.

	P3	Clicar em “Remover camiseta dos Favoritos”
	P4	O sistema solicitará a seguinte confirmação “Você tem certeza que deseja remover esta camiseta dos seus favoritos?”
	P5	Clicar em “Sim” para continuar.
	P6	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Favorito removido com sucesso”.

Resultado Esperado: Remover a camiseta selecionada dos favoritos.

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Remover Camisetas do Carrinho	
Data Inicio: 07/09/2011	Data Fim: 07/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Menu principal → Carrinho

Requisito: Caso de uso (Manter Carrinho)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O cliente deve selecionar uma camiseta no carrinho para poder removê-la.

Pré-Condição:

ID: 1 → Cliente

- O cliente deve está devidamente autenticado no sistema.
- O cliente deve selecionar uma camiseta antes de remover a mesma do carrinho.

Dados de Entrada:

1. Camiseta selecionada.

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar a opção “Carrinho” localizada no menu principal.
	P2	Selecionar a camiseta desejada.

	P3	Clicar em “Remover”
	P4	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Camiseta removida do carrinho com sucesso”.
Resultado Esperado: Remover a camiseta selecionada do carrinho.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Alterar quantidade de camisetas do carrinho	
Data Inicio: 07/09/2011	Data Fim: 07/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Menu principal → Carrinho

Requisito: Caso de uso (Manter Carrinho)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O cliente deve possuir pelo menos uma camiseta no carrinho para finalizá-lo.

Pré-Condição:

ID: 1 → Cliente

- O cliente deve está devidamente autenticado no sistema.
- O cliente deve possuir pelo menos uma camiseta para finalizar o carrinho.

Dados de Entrada:

1. Camisetas do carrinho.

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar a opção “Carrinho” localizada no menu principal.
	P2	Clicar em “Finalizar Carrinho”

	P3	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Você tem certeza que deseja finalizar o seu carrinho?”.
	P4	Clique em “Sim” para continuar.
	P5	O sistema apresentará as seguintes mensagens “Carrinho finalizado com sucesso” e “O boleto para o pagamento está disponível”.
Resultado Esperado: Obter o carrinho finalizado.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes	Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
------------------------------------	--

ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Alterar a quantidade de camisetas do carrinho	
Data Inicio: 08/09/2011	Data Fim: 08/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Menu principal → Carrinho
--

Requisito: Caso de uso (Manter Carrinho)
Objeto de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Validar a funcionalidade 2. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. O cliente deve possuir pelo menos uma camiseta no carrinho para que possa alterar a quantidade de camisetas.

Pré-Condição:
<i>ID: 1 → Cliente</i>
<ul style="list-style-type: none"> • O cliente deve está devidamente autenticado no sistema. • O cliente deve possuir pelo menos uma camiseta para alterar a quantidade de camisetas do carrinho.

Dados de Entrada:									
<ol style="list-style-type: none"> 1. Quantidade 									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>ID</th> <th>PASSO</th> <th>PROCEDIMENTO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>P1</td> <td>Acessar a opção “Carrinho” localizada no menu principal.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>P2</td> <td>Selecionar a camiseta.</td> </tr> </tbody> </table>	ID	PASSO	PROCEDIMENTO	1	P1	Acessar a opção “Carrinho” localizada no menu principal.		P2	Selecionar a camiseta.
ID	PASSO	PROCEDIMENTO							
1	P1	Acessar a opção “Carrinho” localizada no menu principal.							
	P2	Selecionar a camiseta.							

	P3	Informar a quantidade da camiseta escolhida.
	P4	Clicar em “Atualizar”.
	P5	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Quantidade alterada com sucesso”.
Resultado Esperado: Alterar a quantidade de camisetas do carrinho.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Adicionar Camisetas no Carrinho	
Data Inicio: 07/09/2011	Data Fim: 07/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Tela inicial do sistema

Requisito: Caso de uso (Manter Carrinho)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O cliente deve selecionar uma camiseta da galeria de camisetas para poder adicioná-la no carrinho.

Pré-Condição:

ID: 1 → Cliente

- O cliente deve está devidamente autenticado no sistema.
- O cliente deve selecionar uma camiseta antes de adicionar a mesma no carrinho.

Dados de Entrada:

1. Camiseta selecionada.

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar o sistema
	P2	Selecionar a camiseta desejada.

	P3	Clicar em “Adicionar camiseta no Carrinho”
	P4	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Camiseta adicionada no carrinho com sucesso”.
Resultado Esperado: Obter a camiseta selecionada adicionada no carrinho.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Recuperar Senha	
Data Inicio : 09/09/2011	Data Fim: 09/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente cadastrado no sistema.		

Localização: Menu principal → Recuperar Senha

Requisito: Caso de uso (Manter Autenticação)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar os campos da interface
3. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. Todos os usuários do sistema utilizam esta funcionalidade para recuperar sua senha.
2. A senha do usuário é enviada para o email previamente cadastrado no sistema.

Pré-Condição:

ID: 1 → Usuários

- Os usuários devem estar devidamente cadastrados no sistema.
- Para cada sessão aberta somente será permitido uma tentativa de recuperação de senha.

Dados de Entrada:

1. Email:
2. Código:

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar a opção “Recuperar Senha” localizada no menu principal.
	P2	Preencher as informações para efetuar a recuperação da senha.

	V1	O sistema validará todos os campos e destacará os campos inválidos.
	P3	Clicar em “Recuperar”
	P4	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Sua senha será enviada para usuario@exemplo.com”
Resultado Esperado: Recuperar a senha se acesso ao sistema através do recebimento de um email enviado pelo sistema.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Autenticar	
Data Inicio : 09/09/2011	Data Fim: 09/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente cadastrado no sistema.		

Localização: Menu principal → Autenticação

Requisito: Caso de uso (Manter Autenticação)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar os campos da interface
3. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. Todos os usuários do sistema utilizam esta funcionalidade para se autenticar.
2. As funcionalidades de cada perfil serão liberadas após a autenticação com êxito

Pré-Condição:

ID: 1 → Usuários

- Os usuários devem estar devidamente cadastrados no sistema.

Dados de Entrada:

1. Email:
2. Senha:
3. Código:

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar a opção “Autenticação” localizada no menu principal.
	P2	Preencher as informações para efetuar o login no sistema.

	V1	O sistema validará todos os campos e destacará os campos inválidos.
	P3	Clicar em “Entrar”
	P4	O sistema redirecionará o usuário para uma página autenticada de acordo com o perfil do usuário.
Resultado Esperado: Autenticar o usuário e ser redirecionado para a página autenticada.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Gerar Relatórios	
Data Inicio: 09/09/2011	Data Fim: 09/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Menu principal → Relatórios

Requisito: Caso de uso (Manter Relatórios)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar os campos da interface
3. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O administrador deve selecionar o tipo e o período antes de gerar qualquer relatório.

Pré-Condição:

ID: 1 → Administrador

- O administrador deve está devidamente autenticado no sistema.
- O administrador deve selecionar o tipo e o período antes de gerar o relatório.

Dados de Entrada:

1. Tipo de Relatório
2. Período (Inicial)
3. Período (Final)

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar a opção “Relatórios” localizada no menu principal

	P2	Selecionar o tipo de relatório.
	P3	Informar o período do relatório.
	P4	Clicar em “Gerar Relatório”
	P5	O sistema apresentará a o relatório no formato PDF em uma nova aba do navegador.
Resultado Esperado: Obter a geração do relatório com as informações solicitadas.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Despachar Pedidos	
Data Inicio: 10/09/2011	Data Fim: 10/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Tela inicial do sistema

Requisito: Caso de uso (Despachar Pedidos)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar os campos da interface
3. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O despachante deve selecionar o pedido antes de despachá-lo.

Pré-Condição:

ID: 1 → Despachante

- O despachante deve está devidamente autenticado no sistema.
- O despachante deve selecionar o pedido antes de despachar o mesmo.
- A impressão da guia de postagem pode ser feita o seguinte intervalo: após o fim da confecção e antes da finalização da postagem.

Dados de Entrada:

1. N. pedido (Número do pedido)
2. Rastreamento (Código de rastreamento)

ID	PASSO	PROCEDIMENTO

	P1	Acessar o sistema.
	P2	Selecionar o pedido.
1	P3	O sistema irá apresentar as informações do cliente e a guia de postagem
	P4	Informar o código de rastreamento do pedido.
	V1	O sistema validará o campo “Rastreamento” e irá destacá-lo se estiver invalido.
	P5	Clicar em “Finalizar postagem”
Resultado Esperado: Finalizar o pedido, enviando o código de rastreamento para o email do cliente.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Consultar	
Data Inicio : 01/09/2011	Data Fim: 01/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: Acessar o sistema		

Localização: Tela inicial do sistema

Requisito: Caso de uso (Consultar Galeria)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar os campos da interface

Descrição do Caso de Teste:

1. O sistema deverá apresentar os filtros para a localização das camisetas.

Pré-Condição:

ID: 1 → Cliente

Dados de Entrada:

1. Preço Mínimo:
2. Preço Máximo
3. Tamanho:
4. Cor:
5. Palavra-Chave:

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar o sistema.
	P2	Usar os filtros disponíveis para localizar uma camiseta específica.

Resultado Esperado: A localização da camiseta específica.

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Confirmar Pagamento	
Data Inicio: 11/09/2011	Data Fim: 11/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Tela inicial do sistema

Requisito: Caso de uso (Conferir Pagamento)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O conferir de pagamentos deve selecionar o pedido antes de confirmá-lo com pago.

Pré-Condição:

ID: 1 → Conferidor de Pagamentos

- O conferidor de pagamentos deve está devidamente autenticado no sistema.
- O conferidor de pagamentos deve selecionar o pedido antes de confirmar o mesmo.

Dados de Entrada:

1. Pedido selecionado

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar o sistema.
	P2	Selecionar o pedido.
	P3	Clicar em “Confirmar Pagamento”

	P4	O sistema apresentará a seguinte mensagem de confirmação “Você tem certeza que deseja confirmar o pagamento deste pedido?”
	P5	Clicar em “Sim” para continuar.
	P6	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Pagamento confirmado com sucesso!”.
Resultado Esperado: Pagamento do pedido confirmado.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Cancelar Pagamento	
Data Inicio: 11/09/2011	Data Fim: 11/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Tela inicial do sistema

Requisito: Caso de uso (Conferir Pagamento)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O conferidor de pagamentos deve selecionar o pedido antes de cancelá-lo.

Pré-Condição:

ID: 1 → Conferidor de Pagamentos

- O conferidor de pagamentos deve está devidamente autenticado no sistema.
- O conferidor de pagamentos deve selecionar o pedido antes de cancelar o mesmo.

Dados de Entrada:

1. Pedido selecionado

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar o sistema.
	P2	Selecionar o pedido.
	P3	Clicar em “Cancelar Pagamento”

	P4	O sistema apresentará a seguinte mensagem de confirmação “Você tem certeza que deseja cancelar este pedido?”
	P5	Clicar em “Sim” para continuar.
	P6	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Pagamento cancelado com sucesso!”.
Resultado Esperado: Pagamento do pedido cancelado.		

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Roteiro de Testes
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
ROTEIRO DE TESTE

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Confeccionar Pedido	
Data Inicio: 11/09/2011	Data Fim: 11/09/2011	Tempo Despendido (h): 1 Hora
Pré-condição: O usuário deve está devidamente autenticado no sistema.		

Localização: Tela inicial do sistema

Requisito: Caso de uso (Confeccionar Pedido)

Objeto de Teste:

1. Validar a funcionalidade
2. Validar as mensagens da funcionalidade

Descrição do Caso de Teste:

1. O confeccionador não pode escolher qual pedido irá confeccionar.
2. O sistema irá alocar um pedido em ordem ascendente quando solicitado pelo confeccionador.

Pré-Condição:

ID: 1 → Confeccionador

- O confeccionador deve está devidamente autenticado no sistema.
- O confeccinador deve alocar um pedido antes de iniciar a confecção das camisetas.

Dados de Entrada:

1. Pedido alocado

ID	PASSO	PROCEDIMENTO
1	P1	Acessar o sistema.
	P2	Clicar em “Alocar um pedido”.
	P3	O sistema apresentará a seguinte mensagem de confirmação “Você tem certeza que deseja alocar um pedido para ser confeccionado?

	Atenção: Somente você poderá confeccionar o pedido alocado!".
P4	Clicar em “Sim” para continuar.
P5	Clicar sobre o registro que representa a(s) camiseta(s) do pedido.
P6	Efetuar a impressão de todas as estampa do pedido (Uma por vez).
P7	Clicar em “Finalizar Confecção”
P8	O sistema apresentará a seguinte mensagem de confirmação “Você tem certeza que deseja finalizar este pedido?”.
P9	Clicar em “Sim” para continuar.
P10	O sistema apresentará a seguinte mensagem “Pedido finalizado com sucesso!”.
Resultado Esperado: Finalização da confecção do pedido.	

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

APÊNDICE O - EVIDÊNCIAS DE TESTE

Qualidade Evidência de Testes

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

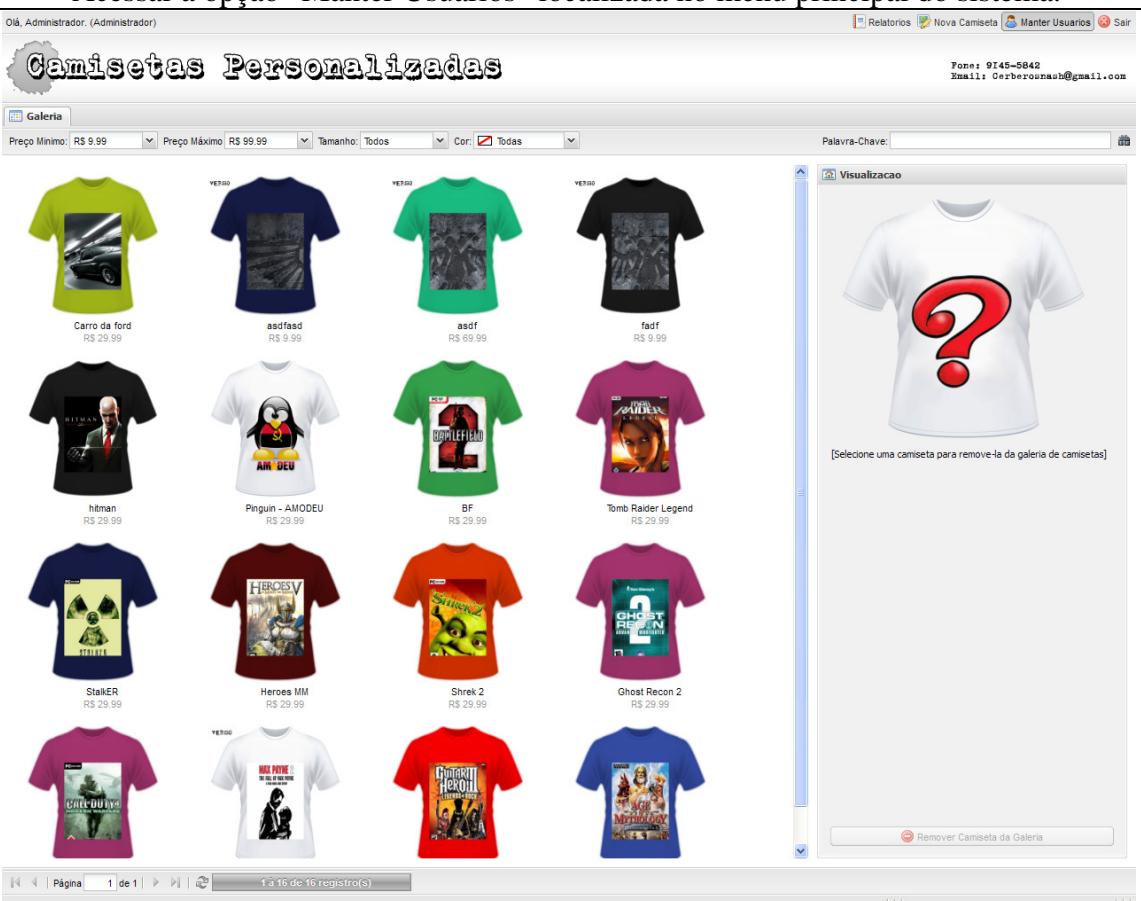
Nome: Desativar Profissional

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Manter Usuários” localizada no menu principal do sistema.



Passo 2

Selecionar o profissional clicando duas vezes sobre o registro correspondente.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Manter Usuarios Adicionar Novo Profissional

#	Nome	Perfil	Ativo
1	Michael Fernandes Rodrigues	Cliente	Sim
8	Administrador	Administrador	Sim
9	Pagamento	Pagamento	Sim
10	Confeccao	Confeccao	Sim
26	Despache	Despache	Sim
27	Confeccao Concorrente	Confeccao	Sim
29	Mateus Roberto	Cliente	Sim
30	Junior	Cliente	Sim
31	Novato d'kat	Administrador	Nao
32	asfafasdf	Confeccao	Sim
33	Joao trabalhador 73724237839	Pagamento	Sim
34	Luiz da Silva	Despache	Sim

14 | Página 1 de 1 | > | < | 1 à 12 de 12 registro(s) | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues |

Passo 3

Desmarcar o campo “Ativo”.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Galeria Manter Usuarios Adicionar Novo Profissional

Nome: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

#	Nome
1	Michael Fernandes Rodrigues
8	Administrador
9	Pagamento
10	Confecao
26	Despacho
27	Confeccionador Concorrente
29	Mateus Roberto
30	Junior
31	Novato d'kat
32	asifasdif
33	Joao trabalhador 73724237839
34	Luiz da Silva

Perfil

Informações do Usuário

Dados Pessoais

ID:	34
Nome:	Luiz da Silva Barreto Dias
CPF:	42189643783
Tel. Residencial:	061 11111111
Tel. Celular:	061 22222222
Estado:	Bahia
Município:	ACAJUTIBA
CEP:	88888888
Endereço:	Av. Duque de Caxias

Autenticação

Email:	luiz.silva@camisetas.com.br
Senha:	*****

Perfil

Tipo:	Cliente
Ativo:	<input type="checkbox"/>

Ativo

Salvar

Passo 4

Clicar no botão “Salvar”.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Manter Usuarios

Adicionar Novo Profissional

#	Nome
1	Michael Fernandes Rodrigues
8	Administrador
9	Pagamento
10	Confecao
26	Despacho
27	Confeccionador Concorrente
29	Mateus Roberto
30	Junior
31	Novato d'kat
32	asifasdif
33	Joao trabalhador 73724237839
34	Luiz da Silva

Perfil

Informações do Usuário

Dados Pessoais

ID:	34
Nome:	Luiz da Silva Barreto Dias
CPF:	42189643783
Tel. Residencial:	061 11111111
Tel. Celular:	061 22222222
Estado:	Bahia
Município:	ACAJUTIBA
CEP:	88888888
Endereço:	Av. Duque de Caxias

Autenticação

Email:	luiz.silva@camisetas.com.br
Senha:	*****

Perfil

Tipo:	Cliente
Ativo:	<input type="checkbox"/>

Ativo

Salvar

Passo 5

O sistema apresentará a seguinte mensagem “As informações do usuário foram alteradas com sucesso!”.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camseta Manter Usuários Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Manter Usuarios

Agregar Novo Profissional

#	Nome	Perfil	Ativo
1	Michael Fernandes Rodrigues	Cliente	Sim
8	Administrador	Administrador	Sim
9	Pagamento	Pagamento	Sim
10	Confeccao	Confeccao	Sim
26	Despache	Despache	Sim
27	Confeccional Concorrente	Confeccao	Sim
29	Mateus Roberto	Cliente	Sim
30	Junior	Cliente	Sim
31	Novato d'kat	Administrador	Nao
32	asdfasd	Confeccao	Sim
33	Joao trabalhador 73724237839	Pagamento	Sim
34	Luitz da Silva	Despache	Sim

Perfil

As informacoes do usuario foram alteradas com sucesso!

OK

Página 1 de 1 | 1 a 12 de 12 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Testes

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

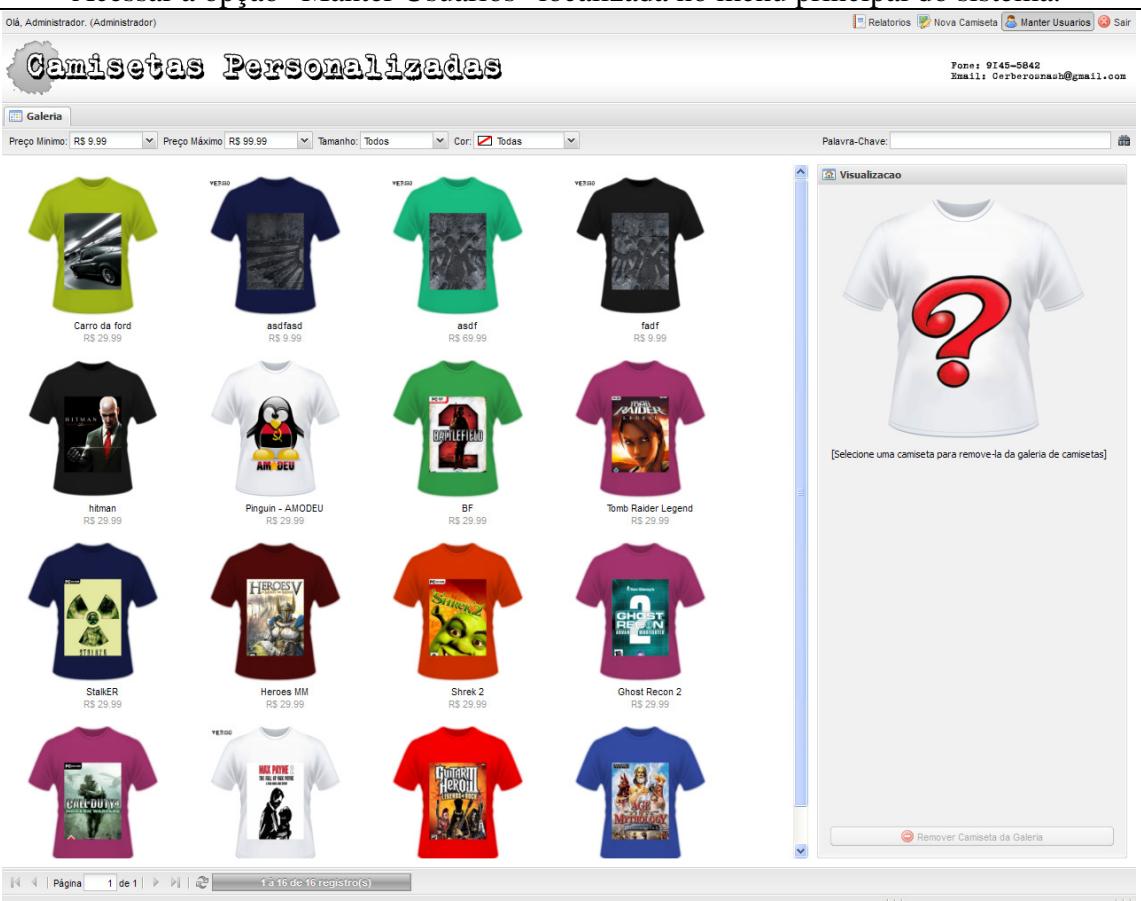
Nome: Alterar dados do Profissional

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Manter Usuários” localizada no menu principal do sistema.



Passo 2

Selecionar o profissional clicando duas vezes sobre o registro correspondente.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Manter Usuarios Adicionar Novo Profissional

#	Nome	Perfil	Ativo
1	Michael Fernandes Rodrigues	Cliente	Sim
8	Administrador	Administrador	Sim
9	Pagamento	Pagamento	Sim
10	Confeccao	Confeccao	Sim
26	Despache	Despache	Sim
27	Confeccionador Concorrente	Confeccao	Sim
29	Mateus Roberto	Cliente	Sim
30	Junior	Cliente	Sim
31	Novato d'kat	Administrador	Nao
32	asfafasdf	Confeccao	Sim
33	Joao trabalhador 73724237839	Pagamento	Sim
34	Luiz da Silva	Despache	Sim

1 à 12 de 12 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Preencher todos os campos do cadastro do profissional alterando os campos necessários.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Galeria Manter Usuarios Adicionar Novo Profissional

Nome: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

#	Nome
1	Michael Fernandes Rodrigues
8	Administrador
9	Pagamento
10	Confecao
26	Despacho
27	Confeccionador Concorrente
29	Mateus Roberto
30	Junior
31	Novato d'kat
32	asifasdif
33	Joao trabalhador 73724237839
34	Luiz da Silva

Perfil

Informações do Usuário

Dados Pessoais

ID:	34
Nome:	Luiz da Silva Barreto Dias
CPF:	42189643783
Tel. Residencial:	061 9999-9999
Tel. Celular:	061 3333-3333
Estado:	Bahia
Município:	ACAJUTIBA
CEP:	88888-888
Endereço:	Av. Duque de Caxias

Autenticação

Email:	luiz.silva@camisetas.com.br
Senha:	*****

Perfil

Tipo:	Pagamento
Ativo:	<input checked="" type="checkbox"/>

Ativo

Salvar

Passo 4

Clicar no botão “Salvar”.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Manter Usuarios

Adicionar Novo Profissional

#	Nome
1	Michael Fernandes Rodrigues
8	Administrador
9	Pagamento
10	Confecao
26	Despacho
27	Confeccionador Concorrente
29	Mateus Roberto
30	Junior
31	Novato d'kat
32	asifasif
33	Joao trabalhador 73724237839
34	Luiz da Silva

Perfil

Informações do Usuário

Dados Pessoais

ID:	34
Nome:	Luiz da Silva Barreto Dias
CPF:	42189643783
Tel. Residencial:	061 9999-9999
Tel. Celular:	061 3333-3333
Estado:	Bahia
Município:	ACAJUTIBA
CEP:	88888-888
Endereço:	Av. Duque de Caxias

Autenticação

Email:	luiz.silva@camisetas.com.br
Senha:	*****

Perfil

Tipo:	Pagamento
Ativo:	<input checked="" type="checkbox"/>

Ativo

Salvar

Passo 5

O sistema apresentará a seguinte mensagem “As informações do usuário foram alteradas com sucesso!”.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camseta Manter Usuários Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Manter Usuarios

Agregar Novo Profissional

#	Nome	Perfil	Ativo
1	Michael Fernandes Rodrigues	Cliente	Sim
8	Administrador	Administrador	Sim
9	Pagamento	Pagamento	Sim
10	Confeccao	Confeccao	Sim
26	Despache	Despache	Sim
27	Confeccional Concorrente	Confeccao	Sim
29	Mateus Roberto	Cliente	Sim
30	Junior	Cliente	Sim
31	Novato d'kat	Administrador	Nao
32	asdfasd	Confeccao	Sim
33	Joao trabalhador 73724237839	Pagamento	Sim
34	Luitz da Silva	Despache	Sim

Perfil

As informacoes do usuario foram alteradas com sucesso!

OK

Página 1 de 1 | 1 a 12 de 12 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Testes

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

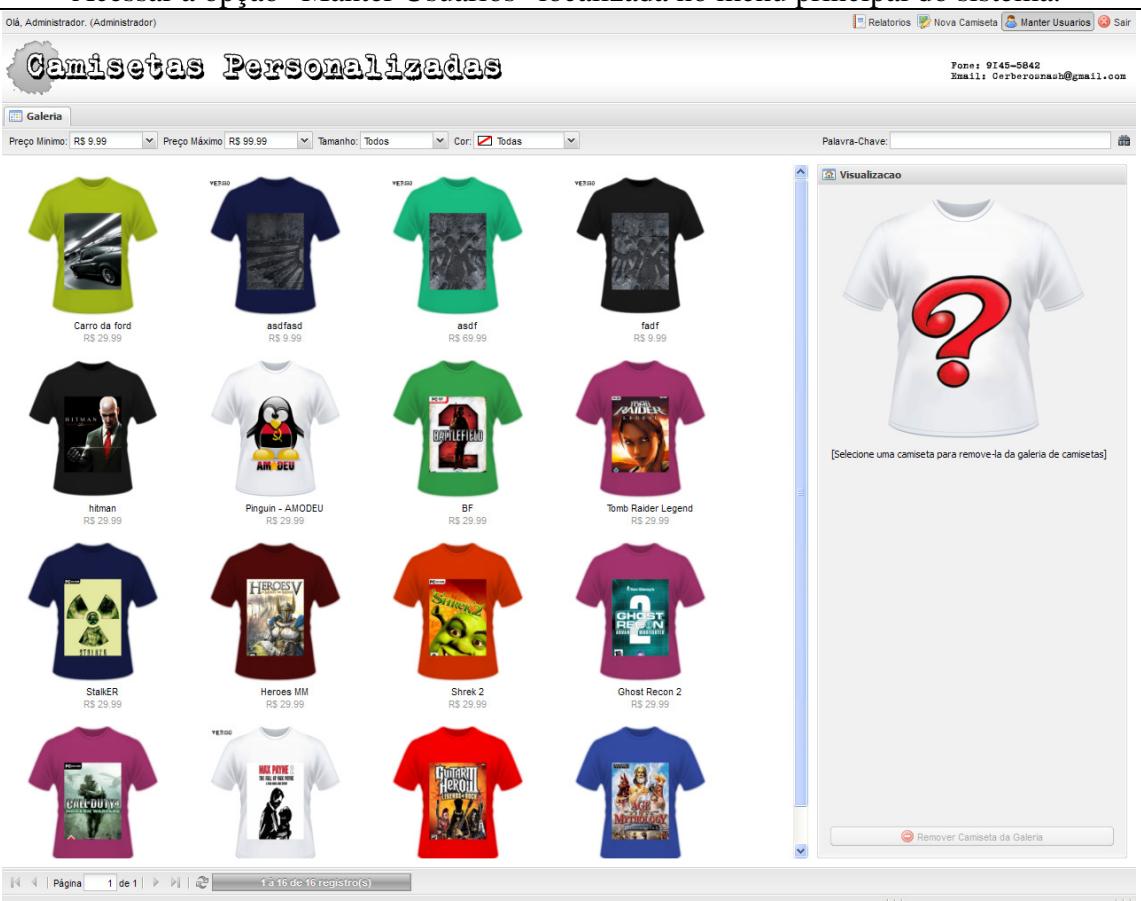
Nome: Adicionar Profissional

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Manter Usuários” localizada no menu principal do sistema.



Passo 2

Clicar no botão “Adicionar Novo Profissional”.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Manter Usuarios Adicionar Novo Profissional

#	Nome	Perfil	Ativo
1	Michael Fernandes Rodrigues	Cliente	Sim
8	Administrador	Administrador	Sim
9	Pagamento	Pagamento	Sim
10	Confeccao	Confeccao	Sim
26	Despache	Despache	Sim
27	Confeccao Concorrente	Confeccao	Sim
29	Mateus Roberto	Cliente	Sim
30	Junior	Cliente	Sim
31	Novato d'kat	Administrador	Nao
32	asfafasdf	Confeccao	Sim
33	Joao trabalhador 73724237839	Pagamento	Sim

14 | Página 1 de 1 | > | < | 1 à 11 de 11 registro(s) | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues |

Passo 3

Preencher todos os campos do cadastro do profissional.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Manter Usuarios Adicionar Novo Profissional

#	Nome	Perfil	Ativo
1	Michael Fernandes Rodrigues	Cliente	Sim
8	Administrador	Administrador	Sim
9	Pagamento		Sim
10	Confecção		Sim
26	Despache		Sim
27	Confeccionador Concorrente		Sim
29	Mateus Roberto		Sim
30	Junior		Sim
31	Novato d'kat		Sim
32	asifasif		Sim
33	Joao trabalhador 73724237839		Sim

Cadastro

Dados Pessoais

Nome: Luiz da Silva
CPF: 421.896.437-83
Tel. Residencial: 061 1111-1111
Tel. Celular: 061 2222-2222
Estado: Mato Grosso do Sul
Município: ARAL MOREIRA
CEP: 99999-999
Endereço: Av. Duque de Caxias

Autenticação

Email: luiz.silva@camisetas.com.br
Senha: *****

Perfil

Função do Profissional: Despache

Finalizar Cadastro

Passo 4

Clicar no botão “Finalizar Cadastro”.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Manter Usuarios Adicionar Novo Profissional

#	Nome	Perfil	Ativo
1	Michael Fernandes Rodrigues	Cliente	Sim
8	Administrador	Administrador	Sim
9	Pagamento		Sim
10	Confecao		Sim
26	Despache		Sim
27	Confeccionador Concorrente		Sim
29	Mateus Roberto		Sim
30	Junior		Sim
31	Novato d'kat		Sim
32	asifasdif		Sim
33	Joao trabalhador 73724237839		Sim

Cadastro

Dados Pessoais

Nome:	Luiz da Silva
CPF:	421.896.437-83
Tel. Residencial:	061 1111-1111
Tel. Celular:	061 2222-2222
Estado:	Mato Grosso do Sul
Município:	ARAL MOREIRA
CEP:	99999-999
Endereço:	Av. Duque de Caxias

Autenticação

Email:	luiz.silva@camisetas.com.br
Senha:	*****

Perfil

Função do Profissional:	Despache
-------------------------	----------

Passo 5

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Novo profissional cadastro com sucesso!”.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Manter Usuarios Adicionar Novo Profissional

#	Nome	Perfil	Ativo
1	Michael Fernandes Rodrigues	Cliente	Sim
8	Administrador	Administrador	Sim
9	Pagamento	Pagamento	Sim
10	Confeccao	Confeccao	Sim
26	Despache	Despache	Sim
27	Confeccionador Concorrente	Confeccao	Sim
29	Mateus Roberto	Cliente	Sim
30	Junior	Cliente	Sim
31	Novato d'kat	Administrador	Nao
32	asifasdif	Confeccao	Sim
33	Joao trabalhador 73724237839	Pagamento	Sim

Seja bem vindo! Novo profissional cadastrado com sucesso!

1 a 11 de 11 registros | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Testes

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

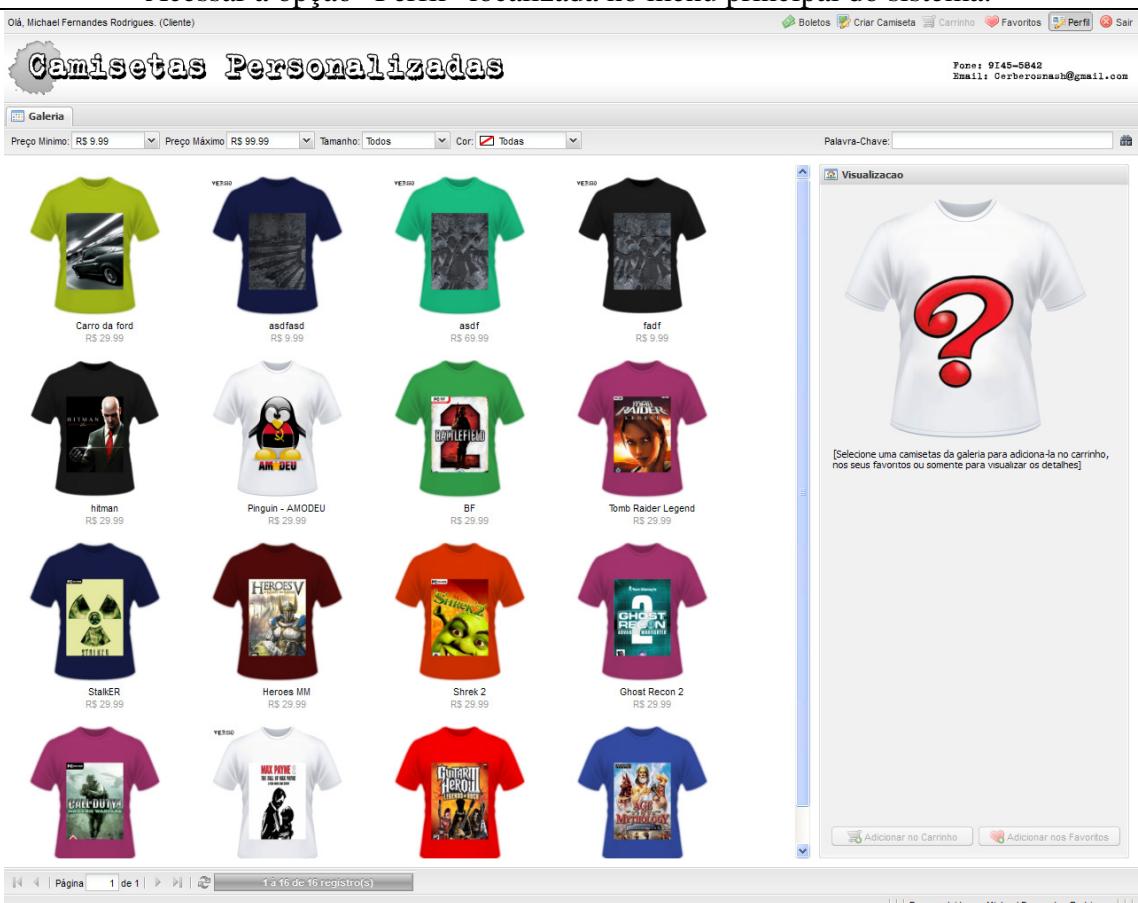
Nome: Alterar dados do Cliente

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Perfil” localizada no menu principal do sistema.



Passo 2

Preencher todos os campos do cadastro do profissional alterando os campos necessários.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Todas

Palavra-Chave:

Visualização

[Seleciona uma camisetas da galeria para adiciona-la no carrinho, nos seus favoritos ou somente para visualizar os detalhes]

Dados Pessoais

Nome: Michael Fernandes Rodrigues
CPF: 888.888.888-88
Tel. Residencial: 061 9999-9999
Tel. Celular: 061 8888-8888
Estado: Alagoas
Município: ESTRELA DE ALAGOAS
CEP: 85458-956
Endereço: Quadra 205 Conjunto 12 Casa 06

Autenticação

Email: cliente@camisetas.com
Senha: ••••••

Confirmação

Email: cliente@camisetas.com
Senha: ••••••

Salvar Alterações

Adicionar no Carrinho | Adicionar nos Favoritos

Página 1 de 1 | 1 a 16 de 16 registro(s)

Passo 3

Clicar no botão “Salvar Alterações”

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Todas

Palavra-Chave:

Visualização

[Selecione uma camisetas da galeria para adiciona-la no carrinho, nos seus favoritos ou somente para visualizar os detalhes]

Alteração

Dados Pessoais

Nome: Michael Fernandes Rodrigues
CPF: 888.888.888-88
Tel. Residencial: 061 9999-9999
Tel. Celular: 061 8888-8888
Estado: Alagoas
Município: ESTRELA DE ALAGOAS
CEP: 85458-956
Endereço: Quadra 205 Conjunto 12 Casa 06

Autenticação

Email: cliente@camisetas.com
Senha: ••••••

Confirmação

Email: cliente@camisetas.com
Senha: ••••••

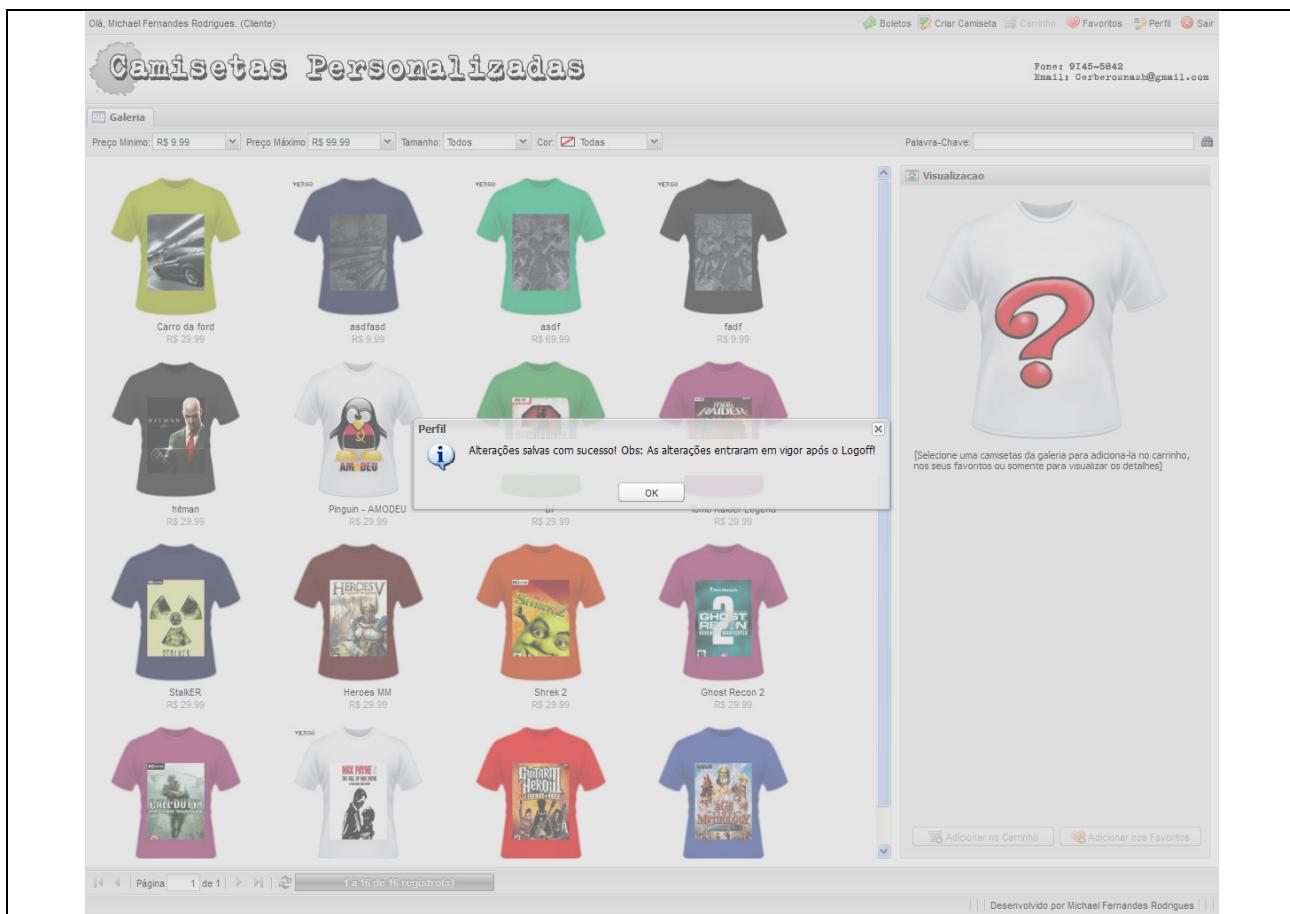
Salvar Alterações

Adicionar no Carrinho | Adicionar nos Favoritos

Página 1 de 1 | 1 a 16 de 16 registro(s)

Passo 4

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Alterações salvas com sucesso! Obs: As alterações entraram em vigor após o Logoff!”



Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

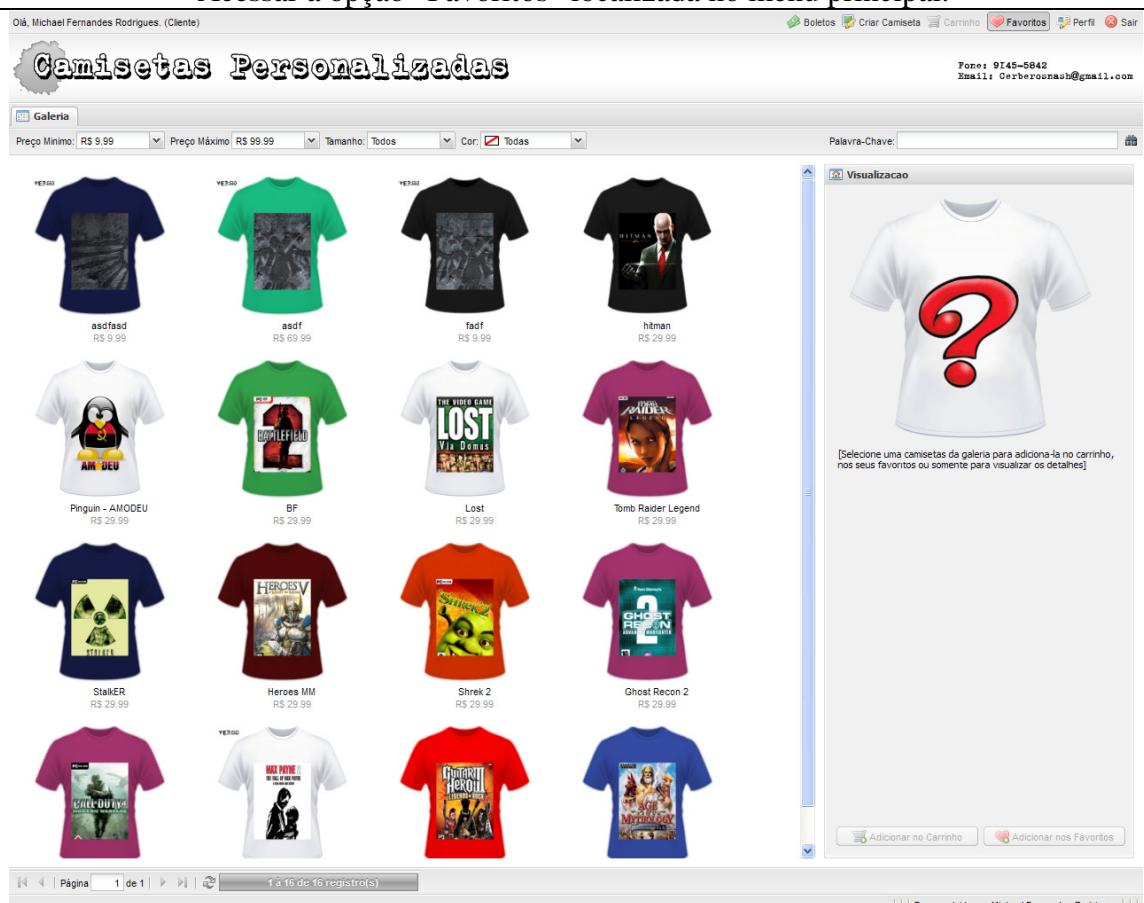
Nome: Remover Camisetas dos Favoritos

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Favoritos” localizada no menu principal.



Passo 2

Selecionar a camiseta desejada.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Favoritos

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas

Palavra-Chave:

Visualização

Código: 46
Nome: Test
Tamanho: G
Valor: R\$29,99
Descrição: Descrição

Remover dos favoritos Adicionar no carrinho

Página 1 de 1 | 1 a 11 de 11 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Clicar em “Remover camiseta dos Favoritos”

The screenshot shows a user interface for a t-shirt customization website. At the top, there's a header with the user's name 'Michael Fernandes Rodrigues' and a login status '(Cliente)'. Below the header is a title 'Camisetas Personalizadas'. The main area contains a grid of 11 t-shirts, each with a unique design and price. One t-shirt in the center grid is highlighted with a yellow border. To the right of the grid is a 'Visualização' (Preview) panel showing a large yellow t-shirt with the same design as the highlighted one. This panel also displays product details: Código: 46, Nome: Test, Tamanho: G, Valor: R\$29,99, and Descrição: Descrição. At the bottom of the page, there are navigation links for 'Página 1 de 1' and '1 a 11 de 11 registro(s)'. A footer at the bottom right credits 'Michael Fernandes Rodrigues' for development. The overall layout is clean and organized, typical of e-commerce websites.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria Favoritos

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

VET000 VET000 VET000 VET000
test-Jmemeter asdfasd asdf fadf
R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99

VET000 VET000 VET000 VET000
asdfasd Test Abstract test
R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99

VET000 VET000 VET000 VET000
Pinguin - AMODEU Lost Tomb Raider Legend StakER
R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99

VET000 VET000
HEROES V AGE OF EMPIRES III
R\$ 29,99 R\$ 29,99

Visualização

Código: 46
Nome: Test
Tamanho: G
Valor: R\$29,99
Descrição: Descrição

Remover dos favoritos Adicionar no carrinho

Página 1 de 1 | 1 à 14 de 14 registro(s) | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

O sistema solicitará a seguinte confirmação “Você tem certeza que deseja remover esta camiseta dos seus favoritos?”

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Boletos Criar Camiseta Carrinho Favoritos Perfil Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Favoritos

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas

Palavra-Chave:

Visualização

Code: 46
Name: Test
Tamanho: G
Valor: R\$29,99
Descrição: Descrição

Sim Não

Voce tem certeza que deseja remover esta camiseta dos seus favoritos?

Página 1 de 1 1 a 14 de 14 registro(s)

Remover dos favoritos Adicionar no carrinho

Passo 5

Clicar em “Sim” para continuar.

The screenshot shows a web application for personalized t-shirts. At the top, there's a navigation bar with links for 'Boletos', 'Criar Camiseta', 'Carrinho', 'Favoritos', 'Perfil', and 'Sair'. Below the header, it says 'Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)' and provides contact information: 'Fone: 9145-5842' and 'Email: Gerberonash@gmail.com'. The main title is 'Camisetas Personalizadas'. A sub-menu 'Galeria' and 'Favoritos' is visible. There are filters for 'Preço Minimo: R\$ 9,99', 'Preço Máximo: R\$ 99,99', 'Tamanho: Todos', 'Cor: Todas', and a search bar for 'Palavra-Chave'. On the left, there's a grid of t-shirt thumbnails. In the center, a modal dialog box asks 'Voce tem certeza que deseja remover esta camiseta dos seus favoritos?' with 'Sim' and 'Não' buttons. To the right, a larger thumbnail of a yellow t-shirt is shown with its details: 'Code: 46', 'Name: Test', 'Tamanho: G', 'Valor: R\$29,99', and 'Descrição: Descrição'. At the bottom, there are buttons for 'Remover dos favoritos' and 'Adicionar no carrinho'. Navigation controls at the bottom include 'Página 1 de 1' and '1 a 14 de 14 registro(s)'. A note at the bottom says 'Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues'.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Favoritos

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

Visualização

Código: 46
Nome: Test
Tamanho: G
Valor: R\$29,99
Descrição: Descrição

Sim Não

Página 1 de 1 | 1 a 14 de 14 registro(s) | Remover dos favoritos Adicionar no carrinho | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 6

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Favorito removido com sucesso”.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Acao
Favorito removido com sucesso

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria Favoritos

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas

Palavra-Chave:

Visualização

Código: 46
Nome: Test
Tamanho: G
Valor: R\$29,99
Descrição: Descrição

Página 1 de 1 | 1 a 13 de 13 registro(s)

Remover dos favoritos Adicionar no carrinho

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues	Versão: 1.0
--	-------------

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

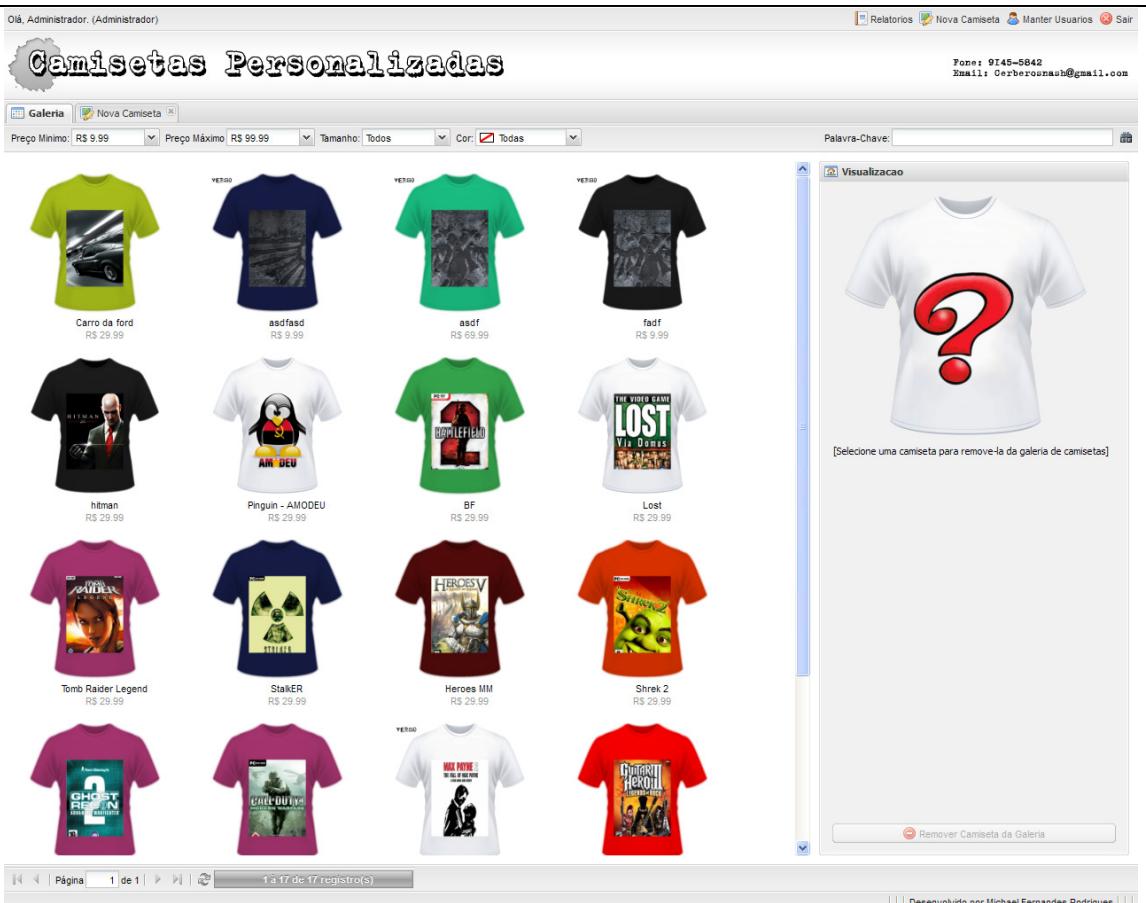
Nome: Listar Camisetas

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar o sistema



Passo 2

Usar os filtros disponíveis para localizar uma camiseta específica.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair
Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Nova Camiseta

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: branco Palavra-Chave:

Pinguin - AMODEU R\$ 29,99 Lost R\$ 29,99 max payner R\$ 29,99

Visualização

[Selecione uma camiseta para remove-la da galeria de camisetas]

Remover Camiseta da Galeria

Página 1 de 1 | 1 à 3 de 3 registro(s) Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

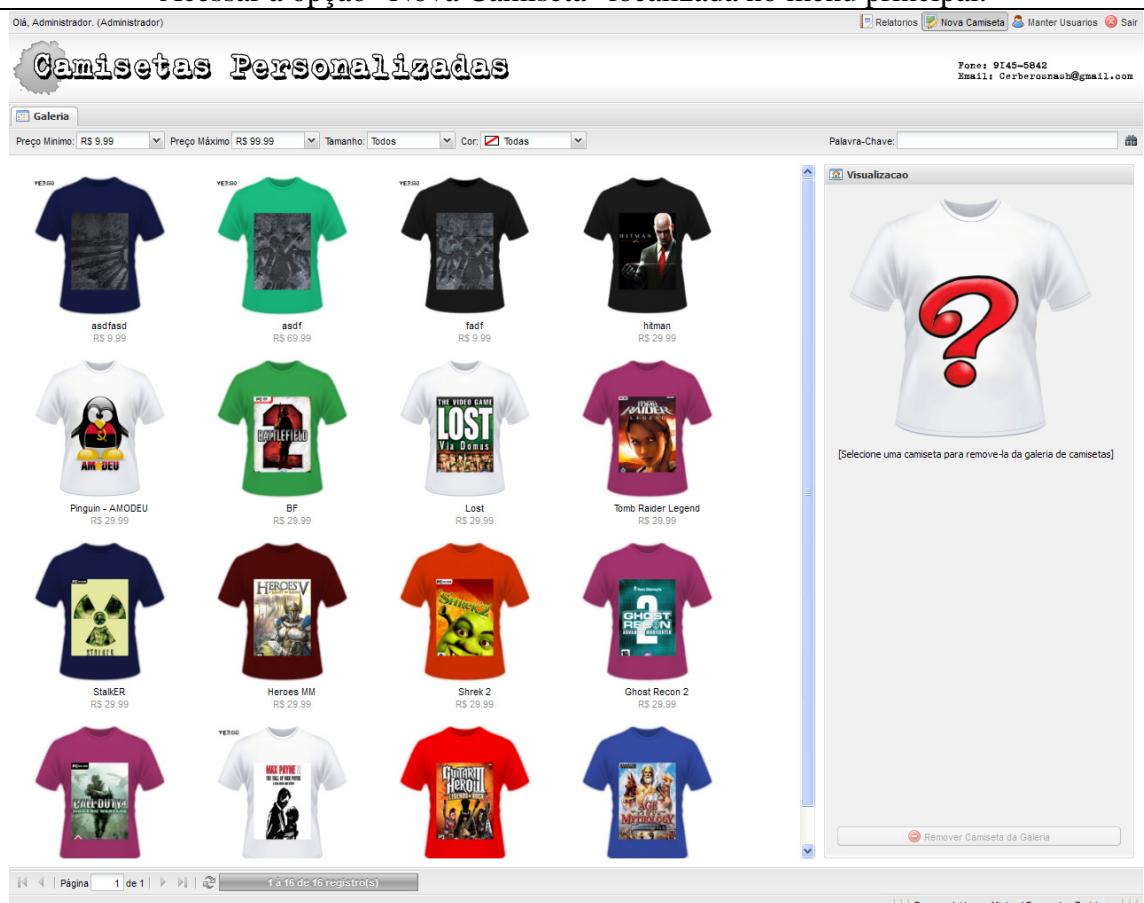
Nome: Adicionar Camisetas

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Nova Camiseta” localizada no menu principal.



Passo 2

O administrador deve selecionar a imagem da estampa da nova camiseta.





Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuários Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Nova Camiseta

Tamanho: Todos Cor: Todas Nome: Descrição: Posição: Preço: R\$ 9,99 Imagem: ford-mustang-shelby-gt! 🔍

Fazer upload da imagem Recortar Restaurar Salvar

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Clicar em “Fazer upload da imagem”.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuários Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Nova Camiseta

Tamanho: Todos Cor: Todas Nome: Descrição: Posição: Preço: R\$ 9,99 Imagem: ford-mustang-shelby-gt!

Fazer upload da imagem Recortar Restaurar Salvar | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues |

Passo 4

O administrador deve preencher todos os campos da nova camiseta.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Nova Camiseta

Tamanho: Média Cor: azul-escuro Nome: Carro da ford Descrição: camiset carro Posição: Frente Preço: R\$ 29,99 Imagem: ford-mustang-shelby-gt! 

Fazer upload da imagem Recortar Restaurar Salvar Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 5

O administrador deve selecionar a área de corte da estampa.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuários Sair

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Nova Camiseta

Tamanho: Media Cor: azul-escuro Nome: Carro da ford Descrição: camiset carro Posição: Frente Preço: R\$ 29,99 Imagem: ford-mustang-shelby-gt! 

Fazer upload da imagem Recortar Restaurar Salvar

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 6

Clicar em “Recortar”

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuários Sair

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Nova Camiseta

Tamanho: Média Cor: azul-escuro Nome: Carro da ford Descrição: camiset carro Posição: Frente Preço: R\$ 29,99 Imagem: ford-mustang-shelby-gt1

Passo 7

O sistema apresentará uma pré-visualização da camiseta.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Nova Camiseta

Tamanho: Media Cor: branco Nome: Carro da ford Descrição: camiset carro Posição: Frente Preço: R\$ 29,99 Imagem: ford-mustang-shelby-gt! 

 Fazer upload da imagem  Recortar  Restaurar  Salvar

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 8

O administrador pode continuar alterando as informações da camiseta.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuários Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Nova Camiseta

Tamanho: Media Cor: amarelo-limao Nome: Carro da ford Descricao: camiset carro Posicao: Frente Preço: R\$ 29,99 Imagem: ford-mustang-shelby-gt!

R\$ 9,99
R\$ 19,99
R\$ 29,99
R\$ 39,99
R\$ 49,99
R\$ 59,99
R\$ 69,99
R\$ 79,99
R\$ 89,99
R\$ 99,99

Fazer upload da imagem Recortar Restaurar Salvar
Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 9

Clicar em “Salvar”

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Nova Camiseta

Tamanho: Media Cor: amarelo-limao Nome: Carro da ford Descricao: camiset carro Posicao: Frente Preço: R\$ 29,99 Imagem: ford-mustang-shelby-gt!



Fazer upload da imagem Recortar Restaurar Salvar

Passo 10

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Salvando...”

Ola, Administrador. (Administrador)

Acao
Salvando...

Relatorios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Nova Camiseta

Tamanho: Todos Cor: Todas Nome: Descrição: Posição: Preço: Imagem:



Aguardando resposta de localhost...

Fazer upload da imagem Recortar Restaurar Salvar

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 11

A nova camiseta será apresentada na primeira posição da galeria de camisetas.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Nova Camiseta

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

Carro da ford R\$ 29,99	asdfasd R\$ 9,99	asdf R\$ 69,99	fadf R\$ 9,99
hitman R\$ 29,99	Pinguin - AMODEU R\$ 29,99	BF R\$ 29,99	Lost R\$ 29,99
Tomb Raider Legend R\$ 29,99	StakER R\$ 29,99	Heroes MM R\$ 29,99	Shrek 2 R\$ 29,99
GHOST REIN 2 R\$ 29,99	Call of Duty 4 R\$ 29,99	MAX PAYNE R\$ 29,99	Guitar Hero III R\$ 29,99

Visualização

[Selecione uma camiseta para remove-la da galeria de camisetas]

Página 1 de 1 | 1 à 17 de 17 registro(s) | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

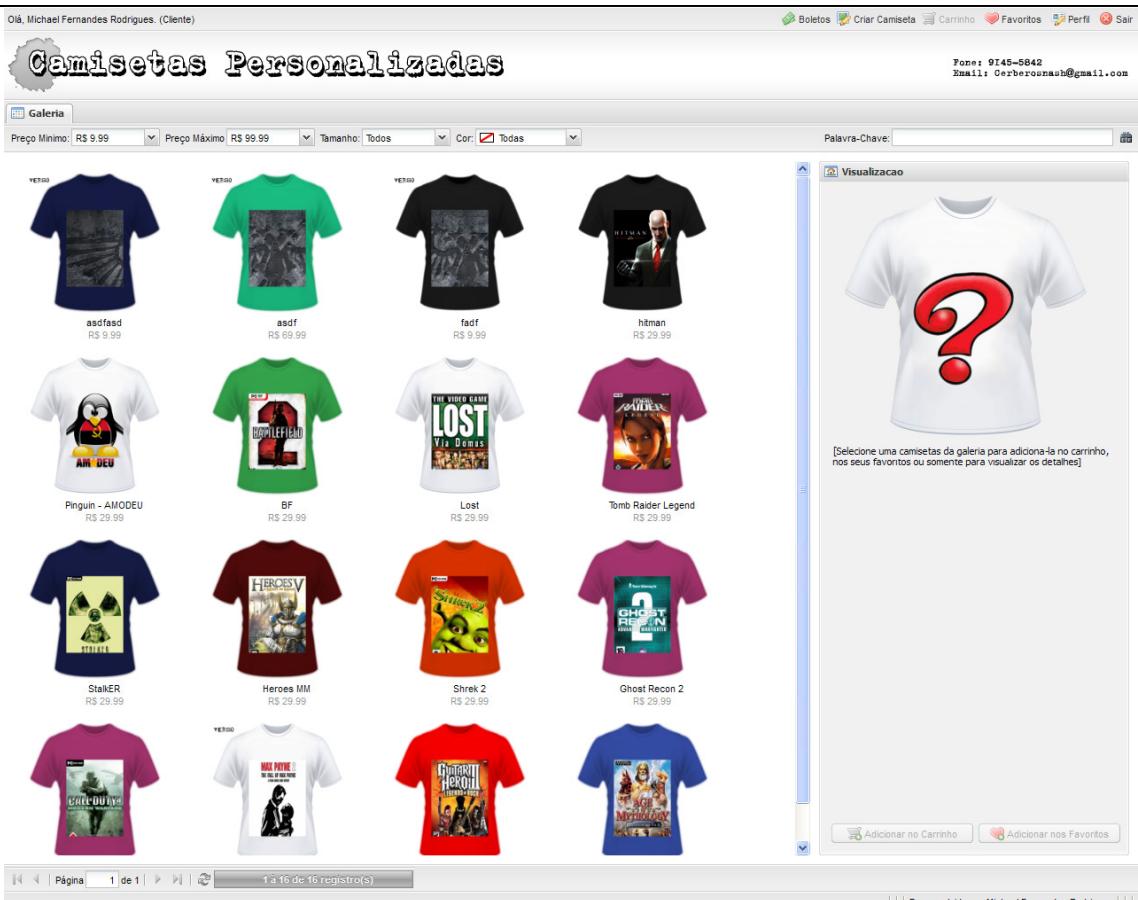
Nome: Adicionar Favoritos

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar o sistema



Passo 2

Selecionar a camiseta desejada.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Todas | Palavra-Chave:

VET001 asdfasd R\$ 9,99

VET001 asdf R\$ 69,99

VET001 fadf R\$ 9,99

VET001 hitman R\$ 29,99

Pinguin - AMODEU R\$ 29,99

BF R\$ 29,99

Lost R\$ 29,99

Tomb Raider Legend R\$ 29,99

Staker R\$ 29,99

Heroes MM R\$ 29,99

Shrek 2 R\$ 29,99

Ghost Recon 2 R\$ 29,99

Cold Outta R\$ 29,99

Nick Payne R\$ 29,99

Guitar Hero R\$ 29,99

The Mummy R\$ 29,99

Visualização

[Selecione uma camisetas da galeria para adiciona-la no carrinho, nos seus favoritos ou somente para visualizar os detalhes]

Adicionar no Carrinho | Adicionar nos Favoritos

Página 1 de 1 | 1 à 16 de 16 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Clicar em “Adicionar camiseta nos Favoritos”

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Todas | Palavra-Chave:

VET001 VET002 VET003 VET004
asdfasd asdf fadf hitman
R\$ 9,99 R\$ 69,99 R\$ 9,99 R\$ 29,99

Pinguin - AMODEU BF Lost Tomb Raider Legend
R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99

Staker Heroes MM Shrek 2 Ghost Recon 2
R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99

COD001 COD002 COD003 COD004
Call of Duty: Black Ops 2 Max Payne 3 Gitarra Heroica The Mythicay
R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99 R\$ 29,99

Visualização

Tomb Raider Legend

Código: 23
Nome: Tomb Raider Legend
Tamanho: G
Valor: R\$29,99
Descrição: TB - Legend

Adicionar no Carrinho | Adicionar nos Favoritos

Página 1 de 1 | 1 à 16 de 16 registro(s) | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Favorito adicionado com sucesso”.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Acao
Favorito adicionado com sucesso

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

Visualização

Código: 23
Nome: Tomb Raider Legend
Tamanho: G
Valor: R\$29,99
Descrição: TB - Legend

The screenshot shows a web application for a t-shirt store. At the top, there's a header with user information and navigation links. Below the header is a search bar and a 'Galeria' (Gallery) section where users can filter by price, size, color, or keyword. The main area displays a grid of 16 t-shirts, each with a small thumbnail, a name, and a price. One t-shirt, 'Tomb Raider Legend', is highlighted with a larger preview on the right side. This preview includes the t-shirt's name, code, size, value, and a detailed description. At the bottom of the page, there are buttons for adding items to the cart or favorites, and a footer with page navigation and developer information.

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

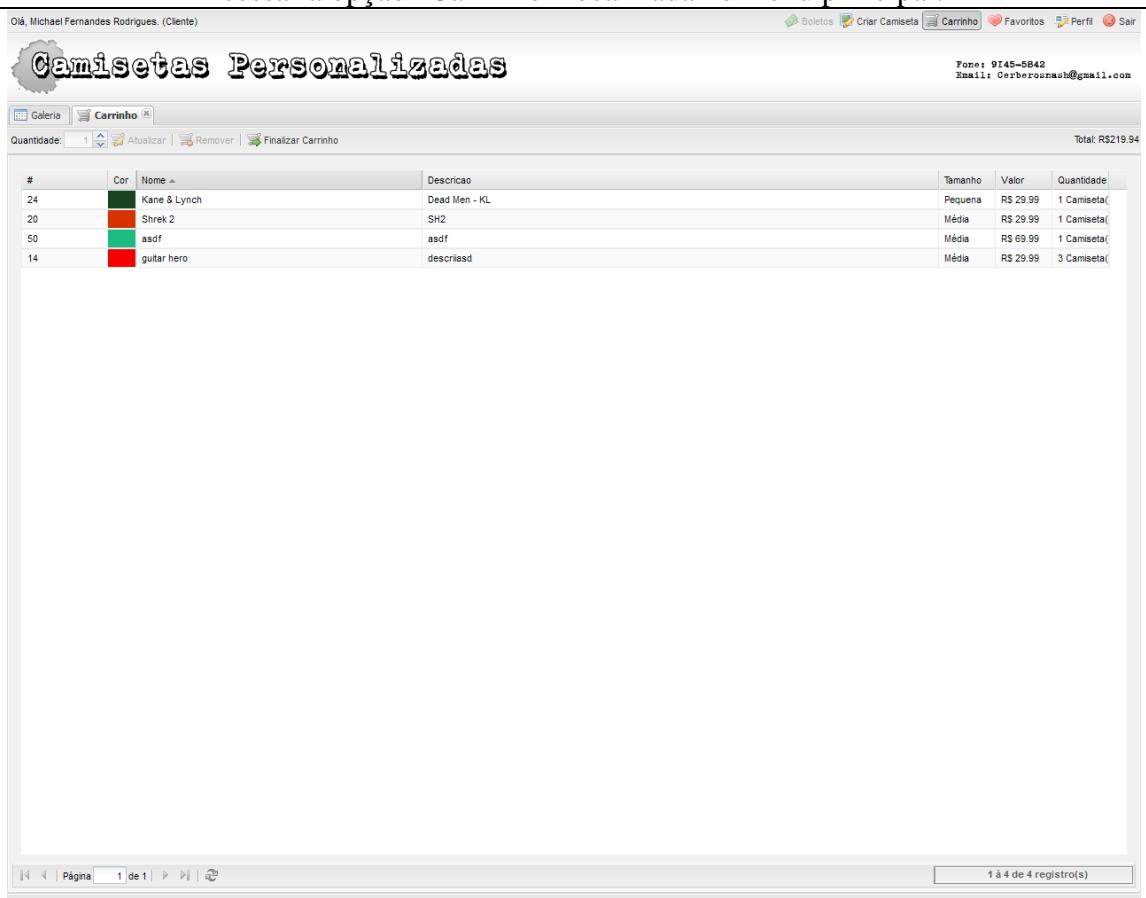
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

Nome: Remover Camisetas do Carrinho | **Executor de Teste:** Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Carrinho” localizada no menu principal.



Passo 2

Selecionar a camiseta desejada.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria Carrinho

Quantidade: 1 Atualizar Remover Finalizar Carrinho Total: R\$219,94

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
24	Preto	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
20	Verde	Shrek 2	SH2	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
50	Amarelo	asdf	asdf	Média	R\$ 69,99	1 Camiseta(s)
14	Vermelho	guitar hero	descriasd	Média	R\$ 29,99	3 Camiseta(s)

Página 1 de 1 | 1 à 4 de 4 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Clicar em “Remover”.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria Carrinho

Quantidade: 1 Atualizar Remover Finalizar Carrinho Total: R\$219,94

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
24	Preto	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta
20	Verde	Shrek 2	SH2	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta
50	Amarelo	asdf	asdf	Média	R\$ 69,99	1 Camiseta
14	Vermelho	guitar hero	descriasd	Média	R\$ 29,99	3 Camisetas

1 à 4 de 4 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Camiseta removida do carrinho com sucesso”.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Acao
Camiseta removida do carrinho com Sucesso

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria Carrinho

Quantidade: 1 Atualizar Remover Finalizar Carrinho Total: R\$189.95

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
24	Preto	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29.99	1 Camiseta
50	Verde	asdf	asdf	Média	R\$ 69.99	1 Camiseta
14	Vermelho	guitar hero	descriasd	Média	R\$ 29.99	3 Camisetas

Página: 1 de 1 | 1 a 3 de 3 registros(s)
Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

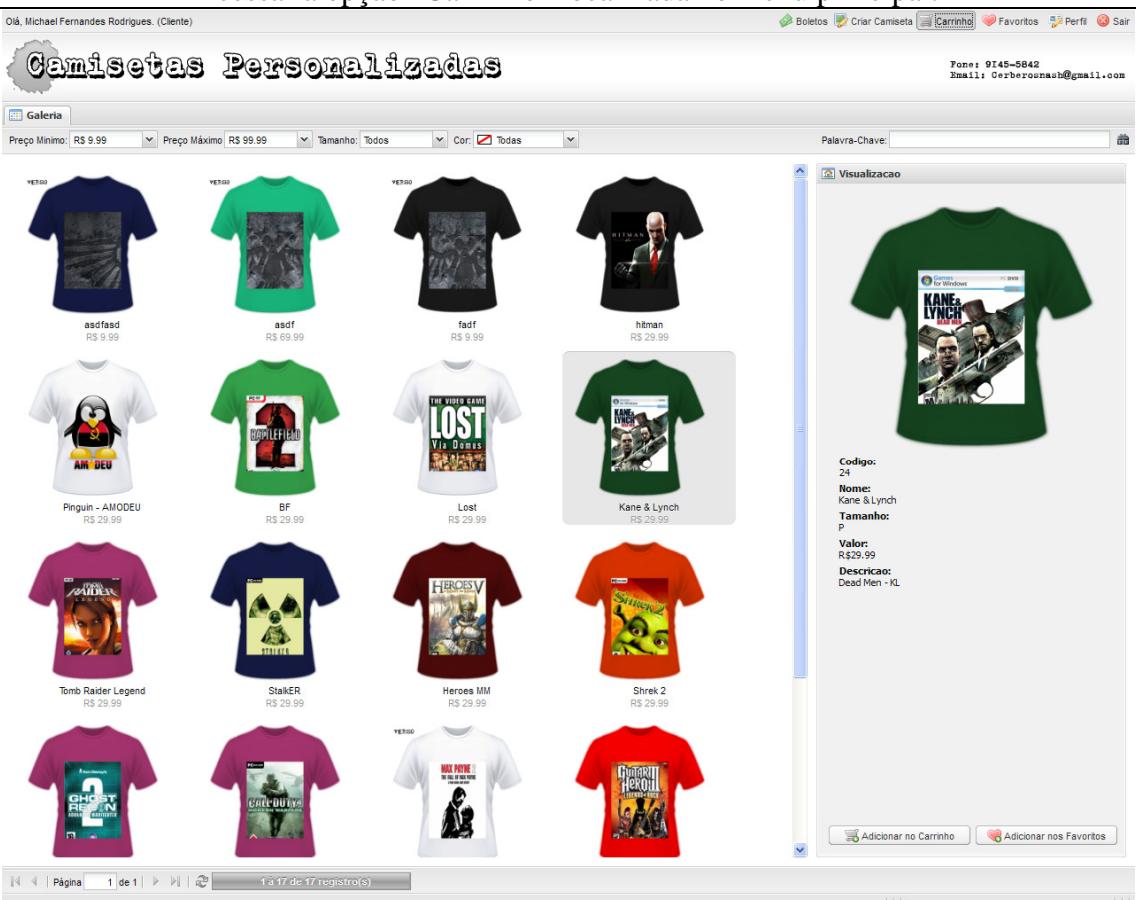
Nome: Finalizar Carrinho

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Carrinho” localizada no menu principal.



Passo 2

Clicar em “Finalizar Carrinho”

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria Carrinho

Quantidade: Atualizar Remover Finalizar Carrinho Total: R\$339,90

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
24	Preto	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29,99	7 Camisetas
20	Verde	Shret 2	SH2	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta
50	Amarelo	asdf	asdf	Média	R\$ 69,99	1 Camiseta
14	Vermelho	guitar hero	descriasd	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta

Página 1 de 1 | 1 a 4 de 4 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Você tem certeza que deseja finalizar o seu carrinho?”.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Boletos Criar Camiseta Carrinho Favoritos Perfil Sair

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Carrinho

Quantidade: Atualizar Remover Finalizar Carrinho Total: R\$339,90

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
24	Preto	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29,99	7 Camisetas
20	Marrom	Shrek 2	SH2	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta
50	Verde	aadf	aadf	Média	R\$ 69,99	1 Camiseta
14	Vermelho	guitar hero	descriasd	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta

Voce tem certeza que deseja finalizar o seu carrinho?

Sim Não

14 | Página 1 de 1 | 1 a 4 de 4 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

Clique em “Sim” para continuar.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Boletos Criar Camiseta Carrinho Favoritos Perfil Sair

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Carrinho

Quantidade: Atualizar Remover Finalizar Carrinho Total: R\$339,90

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
24	Preto	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29,99	7 Camisetas
20	Marrom	Shrek 2	SH2	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta
50	Verde	aadf	aadf	Média	R\$ 69,99	1 Camiseta
14	Vermelho	guitar hero	descriasd	Média	R\$ 29,99	1 Camiseta

Voce tem certeza que deseja finalizar o seu carrinho?

Sim Não

1 a 4 de 4 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 5

O sistema apresentará as seguintes mensagens “Carrinho finalizado com sucesso” e “O boleto para o pagamento esta disponível”.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Acao
Carrinho finalizado com sucesso

Notica
O boleto para o pagamento esta disponivel

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Total: R\$0.00

Galeria Carrinho

Quantidade: Atualizar Remover Finalizar Carrinho

#	Cor	Nome	Descricao	Tamanho	Valor	Quantidade
Sem registros para exibir						

Página 1 de 1

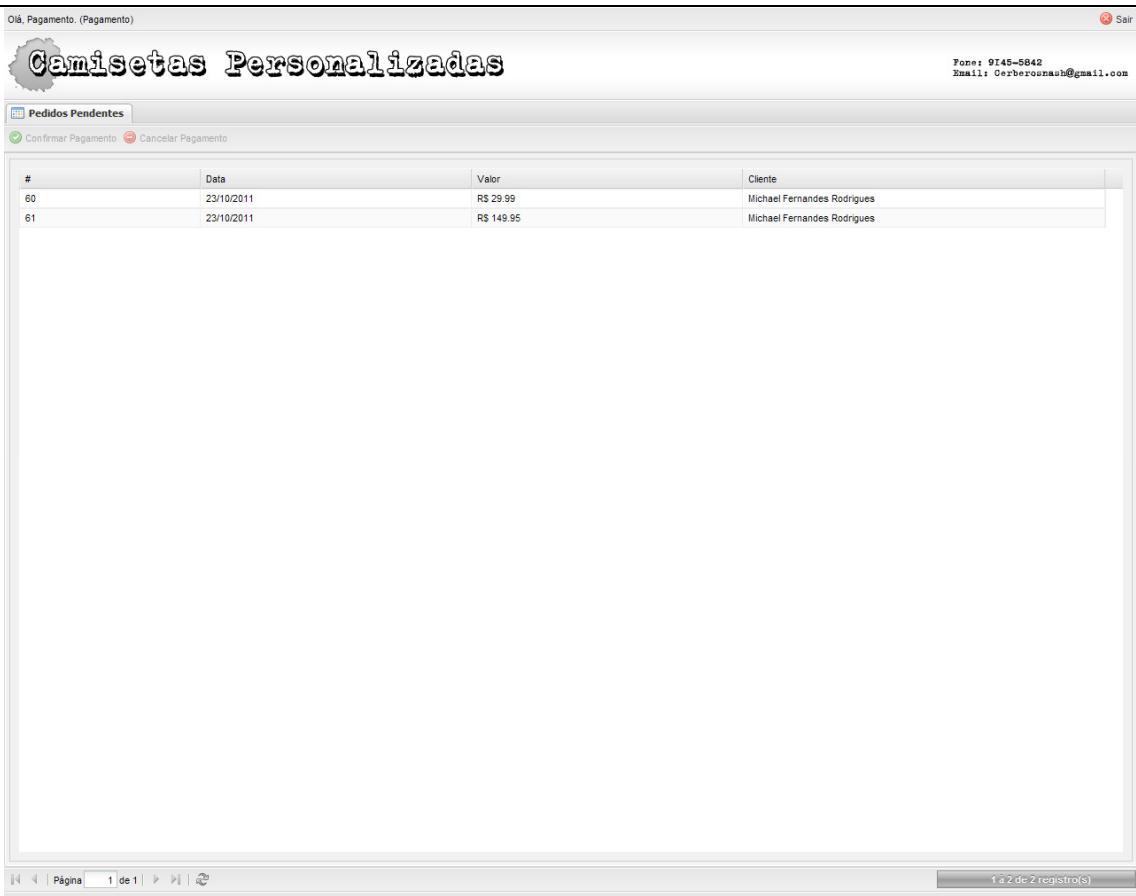
Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

**Qualidade Evidência
de Teste****Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP****Nome:** Confirmar Pagamento**Executor de Teste:** Michael Fernandes Rodrigues**ID1****Passo 1**

Acessar o sistema

**Passo 2**

Selecionar o pedido.

Ola, Pagamento. (Pagamento)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Sair

Pedidos Pendentes

Confirmar Pagamento Cancelar Pagamento

#	Data	Valor	Cliente
60	23/10/2011	R\$ 29,99	Michael Fernandes Rodrigues
61	23/10/2011	R\$ 149,95	Michael Fernandes Rodrigues

Página | 1 de 1 |

1 a 2 de 2 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Clicar em “Confirmar Pagamento”

Ola, Pagamento - (Pagamento)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Sair

Pedidos Pendentes

Confirmar Pagamento | Cancelar Pagamento

#	Data	Valor	Cliente
60	23/10/2011	R\$ 29,99	Michael Fernandes Rodrigues
61	23/10/2011	R\$ 149,95	Michael Fernandes Rodrigues

1 a 2 de 2 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

O sistema apresentará a seguinte mensagem de confirmação “Você tem certeza que deseja confirmar o pagamento deste pedido?”

Ola, Pagamento. (Pagamento)

 Camisetas Personalizadas

Sair
Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Pedidos Pendentes

Confirmar Pagamento Cancelar Pagamento

#	Data	Valor	Cliente
60	23/10/2011	R\$ 29,99	Michael Fernandes Rodrigues
61	23/10/2011	R\$ 149,95	Michael Fernandes Rodrigues

Confirmacao de Pagamento
? Voce tem certeza que deseja confirmar o pagamento deste pedido?
Sim Não Cancelar

1 a 2 de 2 registro(s)
Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 5

Clicar em “Sim” para continuar.

Ola, Pagamento. (Pagamento)

 Camisetas Personalizadas

Sair
Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Pedidos Pendentes

Confirmar Pagamento Cancelar Pagamento

#	Data	Valor	Cliente
60	23/10/2011	R\$ 29,99	Michael Fernandes Rodrigues
61	23/10/2011	R\$ 149,95	Michael Fernandes Rodrigues

Confirmacao de Pagamento
? Voce tem certeza que deseja confirmar o pagamento deste pedido?
Sim Não Cancelar

1 a 2 de 2 registro(s)
Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 6

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Pagamento confirmado com sucesso!”.

Ola, Pagamento. (Pagamento)

Camisetas Personalizad

Alerta
Pagamento confirmado com Sucesso!

Sair
Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Pedidos Pendentes

Confirmar Pagamento Cancelar Pagamento

#	Data	Valor	Cliente
61	23/10/2011	R\$ 149.95	Michael Fernandes Rodrigues

1 a 1 de 1 registro(s)
Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

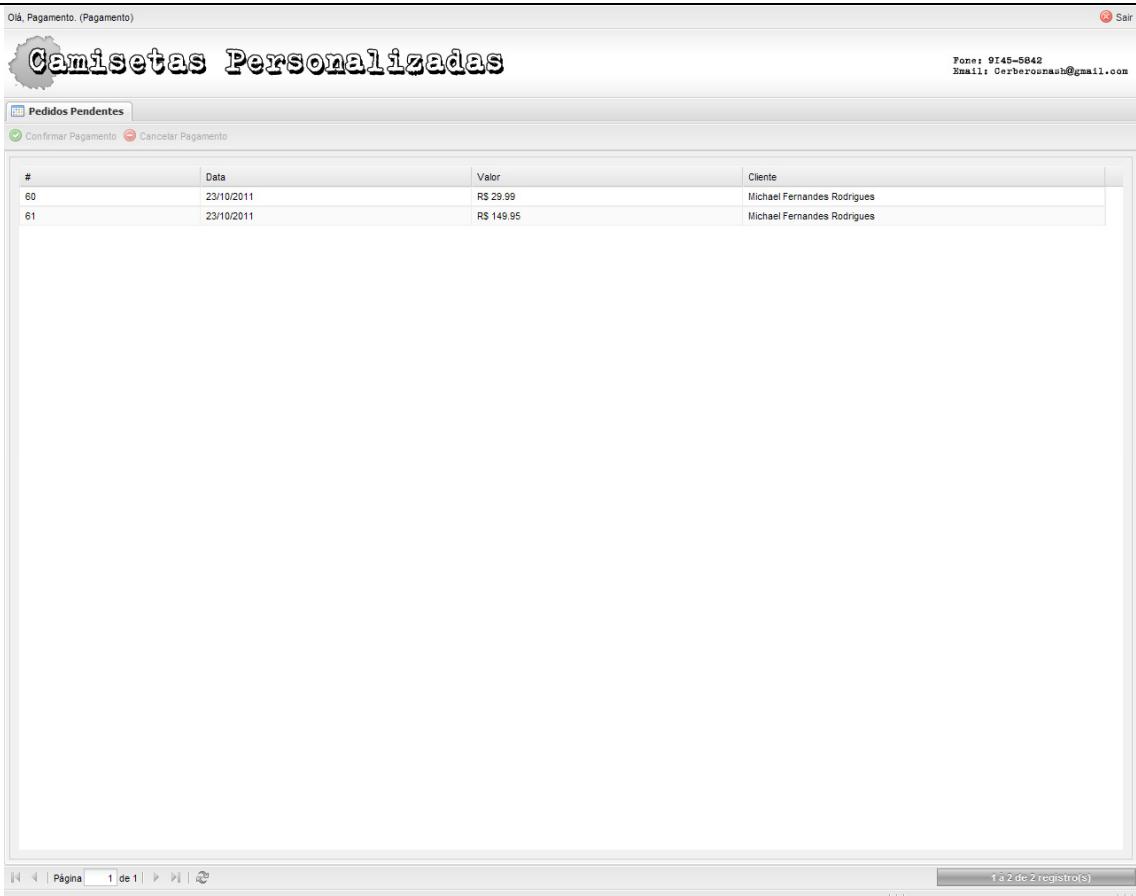
This screenshot shows a web-based application interface for managing personalized t-shirts. At the top, there's a header with the brand name 'Camisetas Personalizad'. A central alert box displays a success message: 'Pagamento confirmado com Sucesso!'. On the right side, user contact information is listed: phone number 9145-5842 and email Gerberonash@gmail.com. Below the header, there are two buttons: 'Confirmar Pagamento' (in green) and 'Cancelar Pagamento' (in red). A table titled 'Pedidos Pendentes' lists one pending order (ID 61, date 23/10/2011, value R\$ 149.95, client Michael Fernandes Rodrigues). At the bottom, there's a page navigation bar with links for 'Página', '1 de 1', and 'Imprimir', along with a note indicating the code was developed by Michael Fernandes Rodrigues.

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

**Qualidade Evidência
de Teste****Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP****Nome:** Cancelar Pagamento**Executor de Teste:** Michael Fernandes Rodrigues**ID1****Passo 1**

Acessar o sistema

**Passo 2**

Selecionar o pedido.

Ola, Pagamento. (Pagamento)

 Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Sair

Pedidos Pendentes

Confirmar Pagamento Cancelar Pagamento

#	Data	Valor	Cliente
60	23/10/2011	R\$ 29,99	Michael Fernandes Rodrigues
61	23/10/2011	R\$ 149,95	Michael Fernandes Rodrigues

Página 1 de 1 | < > | Imprimir | 1 a 2 de 2 registro(s) | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues |

Passo 3

Clicar em “Cancelar Pagamento”

Ola, Pagamento. (Pagamento)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Pedidos Pendentes

Confirmar Pagamento Cancelar Pagamento

#	Data	Valor	Cliente
61	23/10/2011	R\$ 149,95	Michael Fernandes Rodrigues
62	23/10/2011	R\$ 29,99	Michael Fernandes Rodrigues

Página | 1 de 1 |

1 a 2 de 2 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

O sistema apresentará a seguinte mensagem de confirmação “Você tem certeza que deseja cancelar este pedido?”

Ola, Pagamento. (Pagamento)

 Camisetas Personalizadas

Sair
Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Pedidos Pendentes

Confirmar Pagamento Cancelar Pagamento

#	Data	Valor	Cliente
61	23/10/2011	R\$ 149,95	Michael Fernandes Rodrigues
62	23/10/2011	R\$ 29,99	Michael Fernandes Rodrigues

Confirmacao de Pagamento
? Voce tem certeza que deseja cancelar este pedido?
Sim Não Cancelar

1 a 2 de 2 registro(s)
Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 5

Clicar em “Sim” para continuar.

Ola, Pagamento. (Pagamento)

 Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Sair

Pedidos Pendentes

Confirmar Pagamento Cancelar Pagamento

#	Data	Valor	Cliente
61	23/10/2011	R\$ 149,95	Michael Fernandes Rodrigues
62	23/10/2011	R\$ 29,99	Michael Fernandes Rodrigues

Confirmacao de Pagamento

Voce tem certeza que deseja cancelar este pedido?

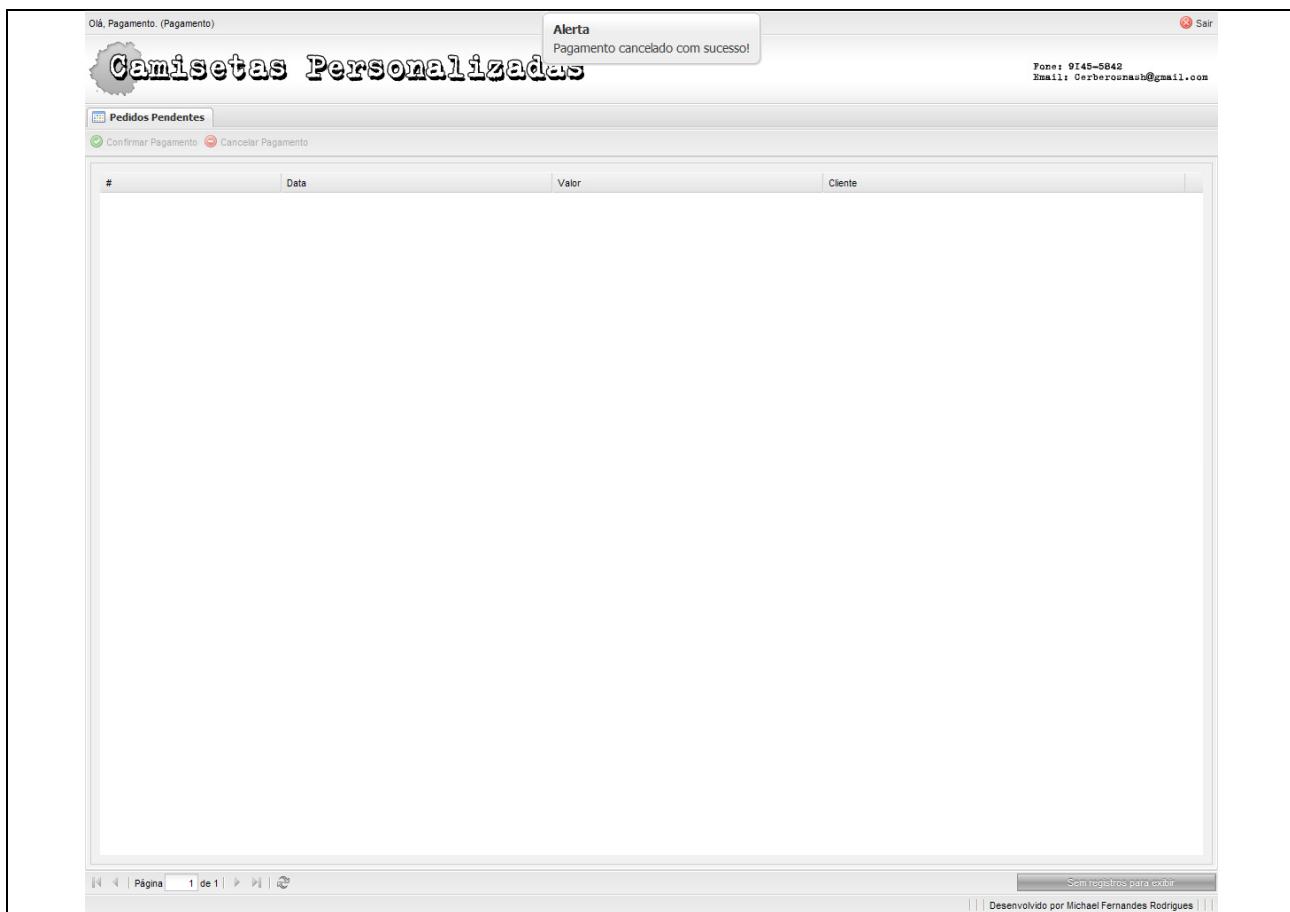
Sim Não Cancelar

1 a 2 de 2 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 6

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Pagamento confirmado com sucesso!”.



Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

Nome: Confeccionar Pedido

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar o sistema

The screenshot shows a web-based application for managing personalized t-shirts. At the top, there's a header with the system name and contact information. Below the header, a sub-menu is visible. The main content area features a table titled 'Alocar pedido para confeccao' (Allocate order to seamstress). The table has columns for '#', Data (Date), Cliente (Client), and Valor (Value). Three rows are listed:

#	Data	Cliente	Valor
57	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 149,95
58	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 209,94
60	23/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 29,99

At the bottom of the table, there are navigation links for 'Página 1 de 1' and a total count of '1 a 3 de 3 registro(s)'. Below the table, another section titled 'Finalizar confeccao' (Finish seamstress) is shown, which is currently empty.

Passo 2

Clicar em “Alocar um pedido”.

Ola, Confeccao. (Confeccionador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Sair

Confeccao

Alocar pedido para confeccao

#	Data	Cliente	Valor
57	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 149,95
58	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 209,94
60	23/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 29,99

Página 1 de 1 | 1 a 3 de 3 registro(s)

Finalizar confeccao

#	Cor	Posicao	Nome	Descricao	Tamanho	Valor	Quantidade
---	-----	---------	------	-----------	---------	-------	------------

Página 1 de 1 | Sem registros para exibir

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

O sistema apresentará a seguinte mensagem de confirmação “Você tem certeza que deseja alocar um pedido para ser confeccionado? Atenção: Somente você poderá confeccionar o pedido alocado!”.

Ola, Confeccao. (Confeccionador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Sair

Confeccao

Alocar pedido para confeccao

#	Data	Cliente	Valor
57	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 149,95
58	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 209,94
60	23/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 29,99

Alocacao de pedido para confeccao

Voce tem certeza que deseja alocar um pedido para ser confeccionado? Atencio: Somente voce podera confeccionar o pedido alocado!

Sim Não Cancelar

Página 1 de 1 | 1 a 3 de 3 registro(s)

Finalizar confeccao

#	Cor	Posicao	Nome	Descricao	Tamanho	Valor	Quantidade

Página 1 de 1 | Sem registros para exibir

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

Clicar em “Sim” para continuar.

Ola, Confeccao. (Confeccionador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Sair

Confeccao

Alocar pedido para confeccao

#	Data	Cliente	Valor
57	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 149.95
58	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 209.94
60	23/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 29.99

Alocacao de pedido para confeccao

Voce tem certeza que deseja alocar um pedido para ser confeccionado? Atencio: Somente voce podera confeccionar o pedido alocado!

Sim Não Cancelar

Página 1 de 1 | 1 a 3 de 3 registro(s)

Finalizar confeccao

#	Cor	Posicao	Nome	Descricao	Tamanho	Valor	Quantidade

Página 1 de 1 | Sem registros para exibir

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 5

Clicar sobre o registro que representa a(s) camiseta(s) do pedido.

Ola, Confeccao. (Confeccionador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Sair

Confeccao

Alocar pedido para confeccao

#	Data	Cliente	Valor
58	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 209,94
60	23/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 29,99

Página 1 de 1 | 1 a 2 de 2 registro(s)

Finalizar confeccao

#	Cor	Posicao	Nome	Descricao	Tamanho	Valor	Quantidade
21	[REDACTED]	Frente	Heroes MM	Mofh	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
24	[REDACTED]	Frente	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
26	[REDACTED]	Frente	Lost	Camiseta Lost "Caminho para Casa"	Pequena	R\$ 29,99	2 Camiseta(s)
30	[REDACTED]	Frente	hitman	hitman	Grande	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)

Página 1 de 1 | 1 a 4 de 4 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 6

Efetuar a impressão de todas as estampa do pedido (Uma por vez).

Ola, Confeccao. (Confeccionador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Confecção

Alocar pedido para confecção

#	Nome	Valor
58	Mael Fernandes Rodrigues	R\$ 209,94
60	Mael Fernandes Rodrigues	R\$ 29,99

Imprimir

Impressora: Brother MFC-8480DN Printer

Status: Pronta

Tipo: Brother MFC-8480DN Printer

Ende: IP_10.197.33.214

Comentário: IP_10.197.33.214

Imprimir em aq.

Intervalo de impressão:

- Tudo
- Páginas de: 1 até: 1
- Seleção

Cópias: Número de cópias: 1

1 2 3 Agrupar

Imprimir frames:

- Como apresentados na tela
- Somente o frame selecionado
- Cada frame separadamente

OK Cancelar

1 a 2 de 2 registro(s)

Finalizar confecção

#	Cor	Posição	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
21		Frente	Heroes MM	Moth	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
24		Frente	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)
26		Frente	Lost	Camiseta Lost "Caminho para Casa"	Pequena	R\$ 29,99	2 Camiseta(s)
30		Frente	hitman	hitman	Grande	R\$ 29,99	1 Camiseta(s)

1 a 4 de 4 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 7

Clicar em “Finalizar Confecção”

Ola, Confeccao. (Confeccionador)

Camisetas Personalizadas

Pone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Confeccao

Alocar pedido para confeccao

#	Data	Cliente	Valor
58	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 209.94
60	23/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 29.99

1 a 2 de 2 registro(s)

Finalizar confeccao

#	Cor	Posicao	Nome	Descricao	Tamanho	Valor	Quantidade
21	[REDACTED]	Frente	Heroes MM	Mofh	Pequena	R\$ 29.99	1 Camiseta(s)
24	[REDACTED]	Frente	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29.99	1 Camiseta(s)
26	[REDACTED]	Frente	Lost	CAmiseta Lost "Caminho para Casa"	Pequena	R\$ 29.99	2 Camiseta(s)
30	[REDACTED]	Frente	hitman	hitman	Grande	R\$ 29.99	1 Camiseta(s)

1 a 4 de 4 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 8

O sistema apresentará a seguinte mensagem de confirmação “Você tem certeza que deseja finalizar este pedido?”.

Ola, Confeccao. (Confeccionador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Confeccao

Alocar pedido para confeccao

#	Data	Cliente	Valor
58	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 209.94
60	23/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 29.99

Finalizacao do Pedido

Voce tem certeza que deseja finalizar este pedido?

Sim Não Cancelar

Página 1 de 1 | 1 a 2 de 2 registro(s)

Finalizar confeccao

#	Cor	Posicao	Nome	Descricao	Tamanho	Valor	Quantidade
21		Frente	Heroes MM	MofH	Pequena	R\$ 29.99	1 Camiseta(s)
24		Frente	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29.99	1 Camiseta(s)
26		Frente	Lost	CAmiseta Lost "Caminho para Casa"	Pequena	R\$ 29.99	2 Camiseta(s)
30		Frente	hitman	hitman	Grande	R\$ 29.99	1 Camiseta(s)

Página 1 de 1 | 1 a 4 de 4 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 9

Clicar em “Sim” para continuar.

Sair
Pone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Confeccao

Alocar pedido para confeccao

#	Data	Cliente	Valor
58	19/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 209.94
60	23/10/2011	Michael Fernandes Rodrigues	R\$ 29.99

Finalizacao do Pedido

Voce tem certeza que deseja finalizar este pedido?

Sim Não Cancelar

1 a 2 de 2 registro(s)

Finalizar confeccao

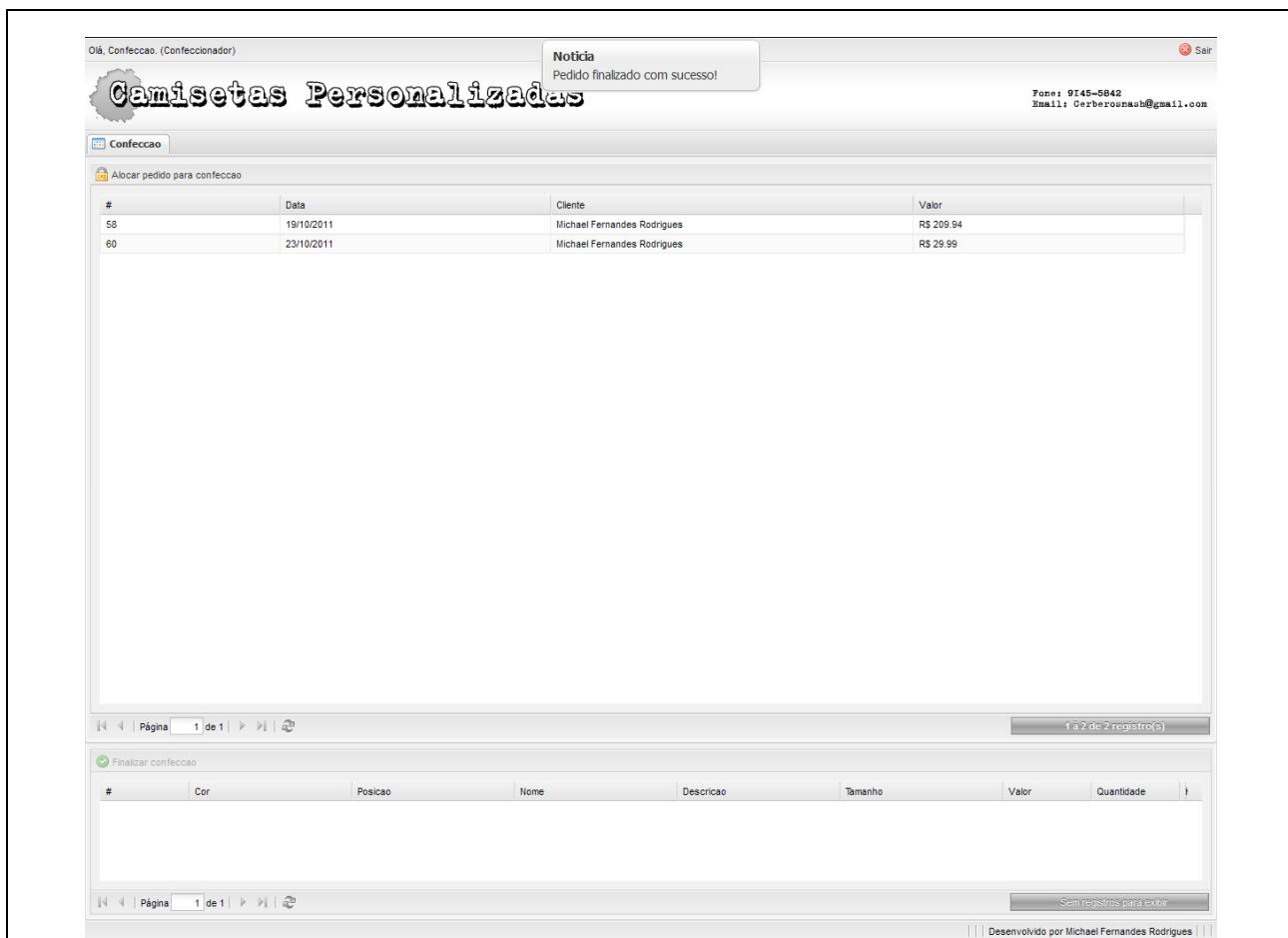
#	Cor	Posicao	Nome	Descricao	Tamanho	Valor	Quantidade
21		Frente	Heroes MM	MofH	Pequena	R\$ 29.99	1 Camiseta(s)
24		Frente	Kane & Lynch	Dead Men - KL	Pequena	R\$ 29.99	1 Camiseta(s)
26		Frente	Lost	CAmiseta Lost "Caminho para Casa"	Pequena	R\$ 29.99	2 Camiseta(s)
30		Frente	hitman	hitman	Grande	R\$ 29.99	1 Camiseta(s)

1 a 4 de 4 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 10

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Pedido finalizado com sucesso!”.



Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

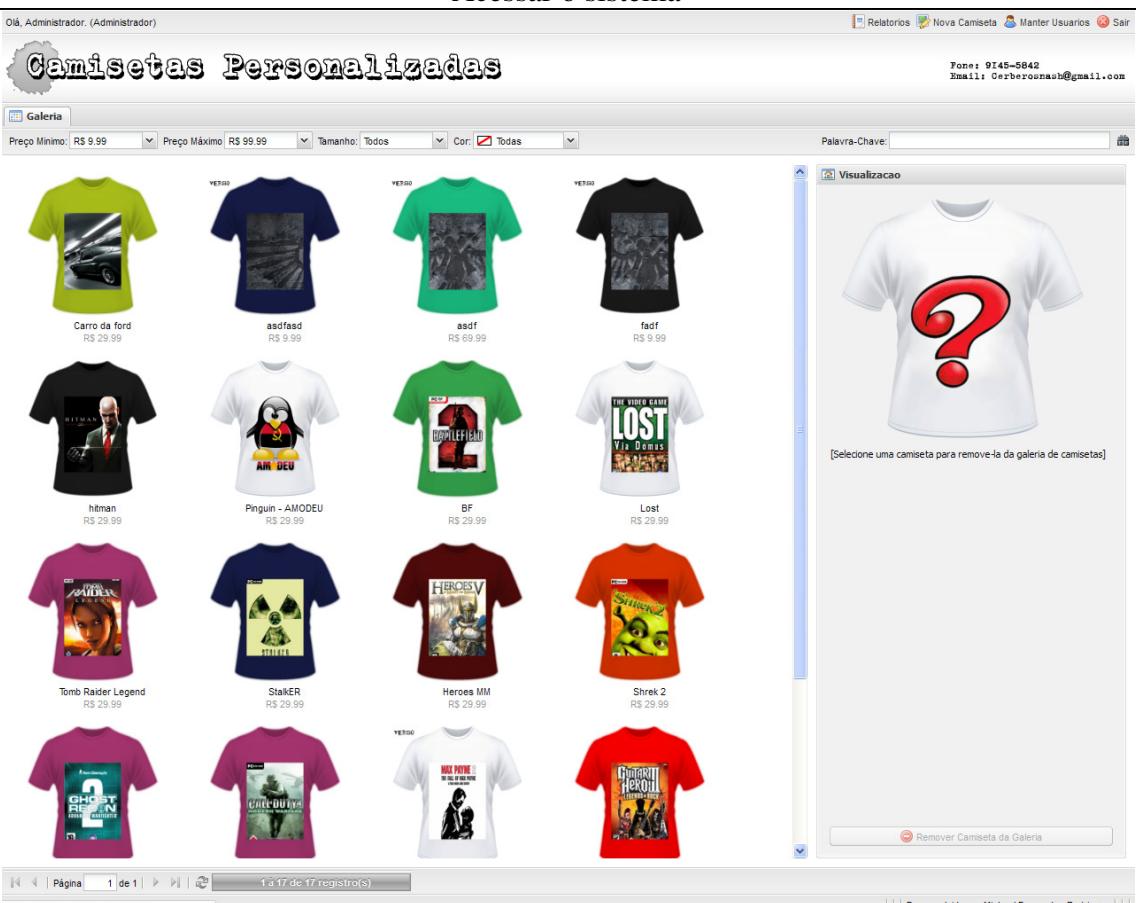
Nome: Remover Camisetas

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar o sistema



Passo 2

Selecionar uma camiseta.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria Nova Camiseta

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

Carro da ford R\$ 29,99	asdfasd R\$ 9,99	asdf R\$ 69,99	fadf R\$ 9,99
hitman R\$ 29,99	Pinguin - AMODEU R\$ 29,99	BF R\$ 29,99	Lost R\$ 29,99
Tomb Raider Legend R\$ 29,99	StakER R\$ 29,99	Heroes MM R\$ 29,99	Shrek 2 R\$ 29,99
GHOST REIN 2 R\$ 29,99	Call of Duty 4 R\$ 29,99	MAX PAYNE R\$ 29,99	Guitar Hero III R\$ 29,99

Visualização

[Selecione uma camiseta para remove-la da galeria de camisetas]

Remover Camiseta da Galeria

Página 1 de 1 | 1 à 17 de 17 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Clicar no botão “Remover camiseta da galeria”.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair
Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Todas | Palavra-Chave:

Carro da ford R\$ 29,99	asdfasd R\$ 9,99	asdf R\$ 69,99	fadf R\$ 9,99
hitman R\$ 29,99	Pinguin - AMODEU R\$ 29,99	BF R\$ 29,99	Lost R\$ 29,99
Tomb Raider Legend R\$ 29,99	StakER R\$ 29,99	Heroes MM R\$ 29,99	Shrek 2 R\$ 29,99
GHOST REIN 2 R\$ 29,99	Call of Duty 4: Modern Warfare R\$ 29,99	MAX PAYNE 2 R\$ 29,99	Guitar Hero III R\$ 29,99

Visualização

Código: 26
 Nome: Lost
 Tamanho: P
 Valor: R\$29,99
 Descrição: Camiseta Lost "Caminho para Casa" na cor branca

Página 1 de 1 | 1 à 17 de 17 registro(s) | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

A camiseta selecionada será removida.

Ola, Administrador. (Administrador)

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair
Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Todas | Palavra-Chave:

Carro da ford R\$ 29,99	asdfasd R\$ 9,99	asdf R\$ 99,99	fadf R\$ 9,99
hitman R\$ 29,99	Pinguin - AMODEU R\$ 29,99	BF R\$ 29,99	Tomb Raider Legend R\$ 29,99
Staker R\$ 29,99	Heroes MM R\$ 29,99	Shrek 2 R\$ 29,99	Ghost Recon 2 R\$ 29,99
Call of Duty R\$ 29,99	MAX PAYNE R\$ 29,99	Guitar Hero R\$ 29,99	The Mummy R\$ 29,99

Visualização

Código: 26
 Nome: Lost
 Tamanho: P
 Valor: R\$29,99
 Descrição: Camiseta Lost "Caminho para Casa" na cor branca

Página 1 de 1 | 1 à 16 de 16 registro(s) | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

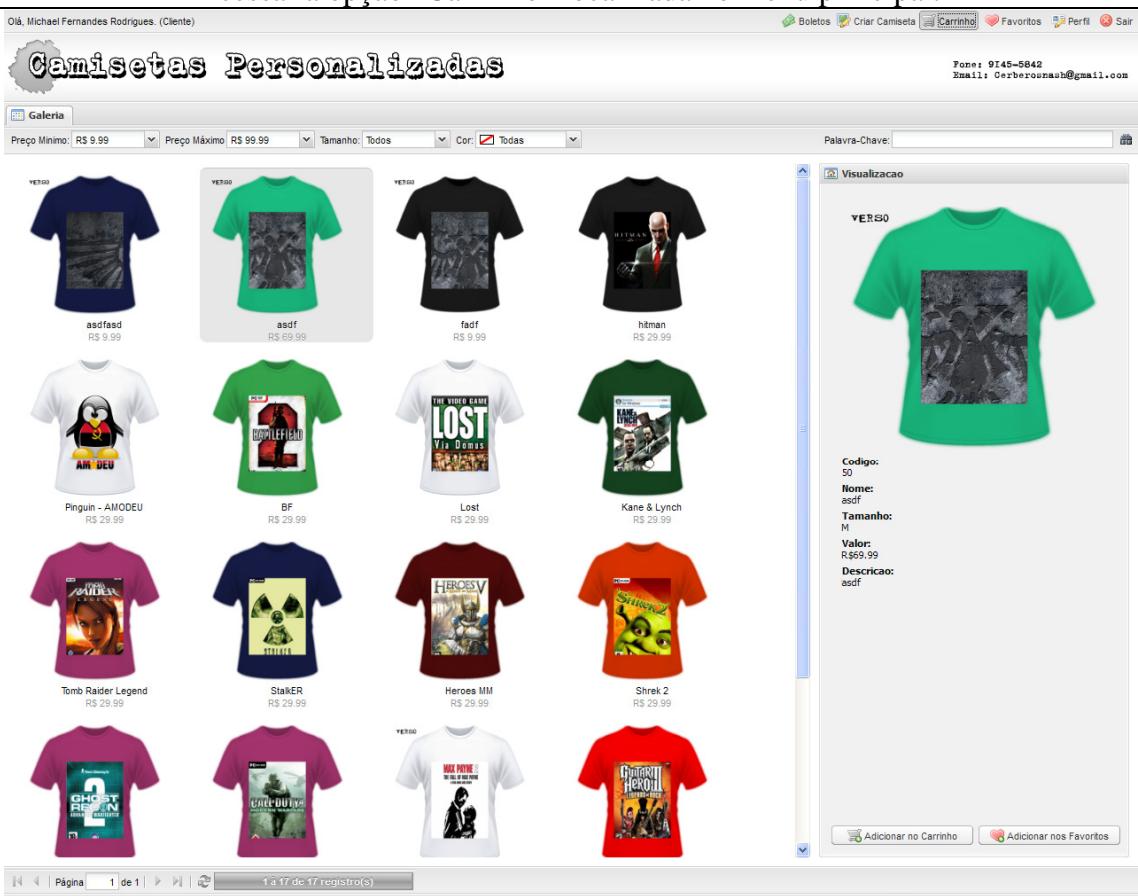
Nome: Alterar Quantidade Camisetas

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Carrinho” localizada no menu principal.



Passo 2

Selecionar a camiseta.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Boletos Criar Camiseta Carrinho Favoritos Perfil Sair

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Carrinho

Quantidade: 1 Atualizar Remover Finalizar Carrinho Total: R\$69.99

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
50	Verde	asdf	asdf	Média	R\$ 69.99	1 Camiseta

Página 1 de 1 | 1 a 1 de 1 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Informar a quantidade da camiseta escolhida.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Boletos Criar Camiseta Carrinho Favoritos Perfil Sair

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Camisetas Personalizadas

Galeria Carrinho

Quantidade: 13 Atualizar Remover Finalizar Carrinho Total: R\$69.99

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
50	Verde	asdf	asdf	Média	R\$ 69.99	1 Camiseta

1 a 1 de 1 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

Clicar em “Atualizar”.

Screenshot of a web application interface titled "Camisetas Personalizadas". The page shows a shopping cart with one item: a green shirt named "asdf" with the description "asdf". The cart summary indicates a total of R\$69.99 for 1 item.

#	Cor	Nome	Descrição	Tamanho	Valor	Quantidade
50	Verde	asdf	asdf	Média	R\$ 69.99	1 Camiseta(s)

The interface includes navigation buttons like "Galeria", "Carrinho", "Atualizar", "Remover", and "Finalizar Carrinho". The bottom status bar shows "1 a 1 de 1 registro(s)" and "Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues".

Passo 5

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Quantidade alterada com sucesso”.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Acao
Quantidade alterada com sucesso

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria Carrinho

Quantidade: 13

Total: R\$909,87

#	Cor	Nome	Descricao	Tamanho	Valor	Quantidade
50	verde	asdf	asdf	Média	R\$ 69,99	13 Camisetas

Página: 1 de 1 | 1 a 1 de 1 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Camisetas Personalizadas

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

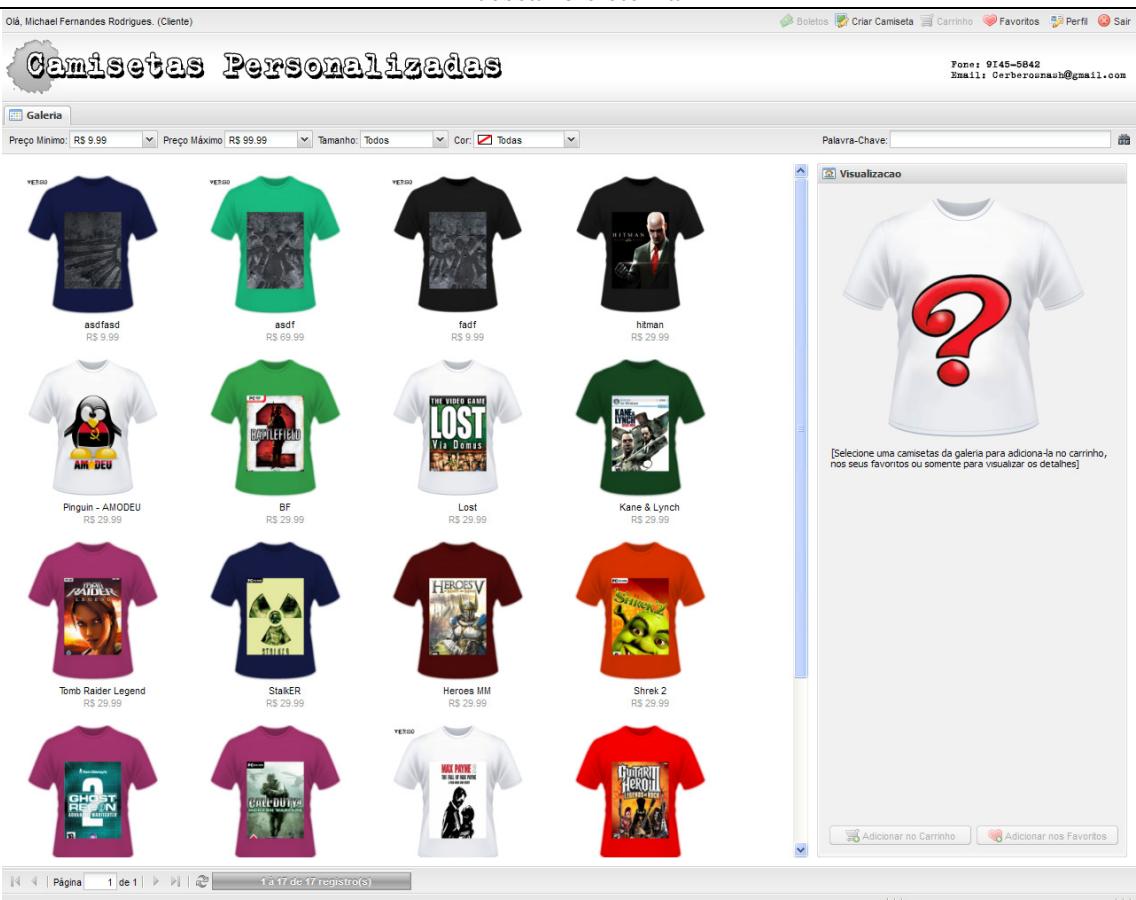
Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

Nome: Adicionar Camisetas no Carrinho | **Executor de Teste:** Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar o sistema



Passo 2

Selecionar a camiseta desejada.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

			
asdfasd R\$ 9,99	asdf R\$ 69,99	fadf R\$ 9,99	hitman R\$ 29,99
			
Pinguin - AMODEU R\$ 29,99	BF R\$ 29,99	Lost R\$ 29,99	Kane & Lynch R\$ 29,99
			
Tomb Raider Legend R\$ 29,99	Stak'R R\$ 29,99	Heroes MM R\$ 29,99	Shrek 2 R\$ 29,99
			
Ghost Recon 2 R\$ 29,99	Call of Duty: Warzone R\$ 29,99	Max Payne R\$ 29,99	Guitar Hero III R\$ 29,99

Visualização

Código: 30
Nome: hitman
Tamanho: G
Valor: R\$29,99
Descrição: hitman

Adicionar no Carrinho Adicionar nos Favoritos

Página 1 de 1 | 1 à 17 de 17 registro(s) | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Clicar em “Adicionar camiseta no Carrinho”

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

			
asdfasd R\$ 9,99	asdf R\$ 69,99	fadf R\$ 9,99	hitman R\$ 29,99
			
Pinguin - AMODEU R\$ 29,99	BF R\$ 29,99	Lost R\$ 29,99	Kane & Lynch R\$ 29,99
			
Tomb Raider Legend R\$ 29,99	Stak'R R\$ 29,99	Heroes MM R\$ 29,99	Shrek 2 R\$ 29,99
			
Ghost Recon 2 R\$ 29,99	Call of Duty R\$ 29,99	Max Payne R\$ 29,99	Guitar Hero III R\$ 29,99

Visualização

Código: 30
Nome: hitman
Tamanho: G
Valor: R\$29,99
Descrição: hitman

Adicionar no Carrinho Adicionar nos Favoritos

Página 1 de 1 | 1 à 17 de 17 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Camiseta adicionada no carrinho com sucesso”.

Ola, Michael Fernandes Rodrigues. (Cliente)

Acao
Camiseta adicionada no carrinho
com sucesso

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

			
asdfasd R\$ 9,99	asdf R\$ 69,99	fadf R\$ 9,99	hitman R\$ 29,99
			
Pinguin - AMODEU R\$ 29,99	BF R\$ 29,99	Lost R\$ 29,99	Kane & Lynch R\$ 29,99
			
Tomb Raider Legend R\$ 29,99	Stak'R R\$ 29,99	Heroes MM R\$ 29,99	Shrek 2 R\$ 29,99
			
Ghost Recon 2 R\$ 29,99	Call of Duty R\$ 29,99	Max Payne R\$ 29,99	Guitar Hero III R\$ 29,99

Visualização



Código: 30
Nome: hitman
Tamanho: G
Valor: R\$29,99
Descrição: hitman

Adicionar no Carrinho Adicionar nos Favoritos

Página 1 de 1 | 1 à 17 de 17 registro(s) | Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

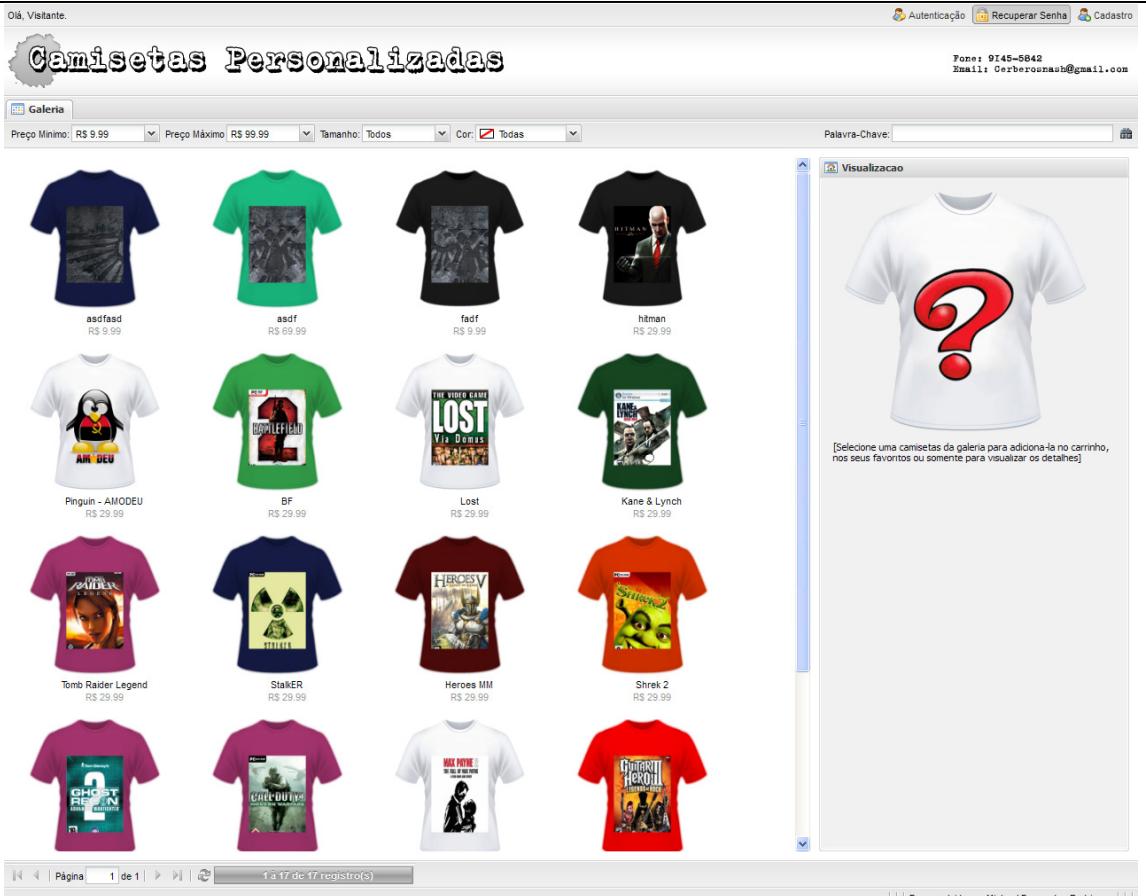
Nome: Recuperar Senha

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Recuperar Senha” localizada no menu principal.



Passo 2

Preencher as informações para efetuar a recuperação da senha.

Ola, Visitante.

Camisetas Personalizadas

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Todas | Palavra-Chave:

Visualização

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

asfasd R\$ 9,99 asdf R\$ 69,99 fadf R\$ 9,99 hitman R\$ 29,99

Pinguin - AMODEU R\$ 29,99 BF R\$ 29,99

Tomb Raider Legend R\$ 29,99 StakR R\$ 29,99 Heroes MM R\$ 29,99 Shrek 2 R\$ 29,99

2 GHOST REIN R\$ 29,99 GHOST REIN R\$ 29,99 MAX PAYNE R\$ 29,99 GUITAR HERO III R\$ 29,99

Recuperar Senha

Email: admin@camisetas.com
Código: 8001 

Recuperar

[Selecione uma camisetas da galeria para adicioná-la no carrinho, nos seus favoritos ou somente para visualizar os detalhes]

Página 1 de 1 | 1 a 17 de 17 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Clicar em “Recuperar”

Ola, Visitante.

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Todas | Palavra-Chave:

Visualização

[Selecione uma camisetas da galeria para adiciona-la no carrinho, nos seus favoritos ou somente para visualizar os detalhes]

Página 1 de 1 | 1 a 17 de 17 registro(s)

Passo 4

O sistema apresentará a seguinte mensagem “Sua senha será enviada para usuario@exemplo.com”

Ola, Visitante.

Camisetas Personalizadas

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas

Palavra-Chave:

Fone: 9145-5842
Email: Cerberonash@gmail.com

Visualizaçao

Sua senha será enviada para administrador@camisetas.com

[Selecione uma camisetas da galeria para adicioná-la no carrinho, nos seus favoritos ou somente para visualizar os detalhes]

Página 1 de 1 | > | < | 1 a 17 de 17 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

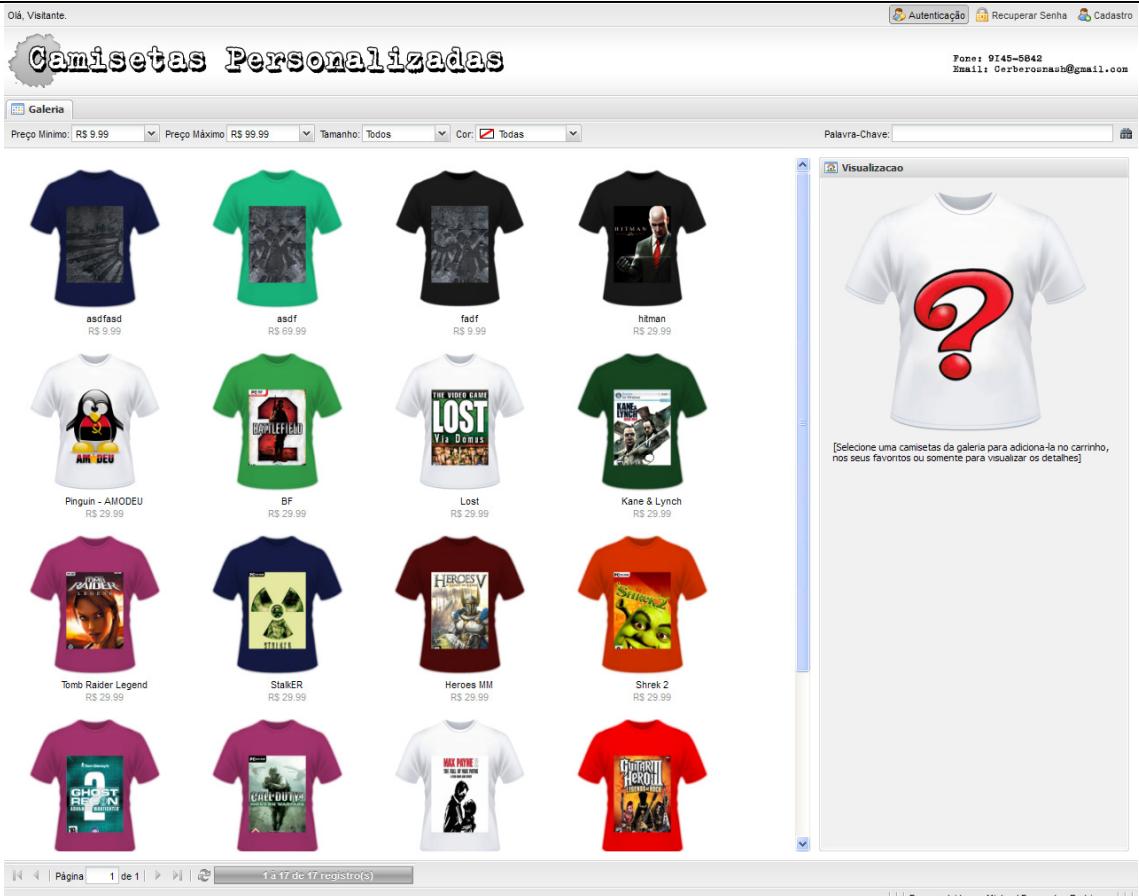
Nome: Autenticar

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Autenticação” localizada no menu principal.



Passo 2

Preencher as informações para efetuar o login no sistema.

Ola, Visitante.

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Todas | Palavra-Chave:

Visualização

[Selecione uma camisetas da galeria para adicioná-la no carrinho, nos seus favoritos ou somente para visualizar os detalhes]

Autenticação

Email: administrador@camisetas.com
Senha: *****
Código: 7573 | Entrar

Página: 1 de 1 | 1 a 17 de 17 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Clicar em “Entrar”

Ola, Visitante.

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Todas | Palavra-Chave:

Visualização

[Selecione uma camisetas da galeria para adicioná-la no carrinho, nos seus favoritos ou somente para visualizar os detalhes]

Autenticação

Email: administrador@camisetas.com
Senha: *****
Código: 7573 | Entrar

Passo 4

O sistema redirecionará o usuário para uma página autenticada de acordo com o perfil do usuário.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

			
asdfasd R\$ 9,99	asdf R\$ 69,99	fadf R\$ 9,99	hitman R\$ 9,99
			
Pinguin - AMODEU R\$ 29,99	BF R\$ 29,99	Lost R\$ 29,99	Kane & Lynch R\$ 29,99
			
Tomb Raider Legend R\$ 29,99	Stak'R R\$ 29,99	Heroes MM R\$ 29,99	Shrek 2 R\$ 29,99
			
Ghost Recon 2 R\$ 29,99	Call of Duty 4 R\$ 29,99	Max Payne R\$ 29,99	Gitarra Hero III R\$ 29,99

Visualização



[Selecione uma camiseta para remove-la da galeria de camisetas]

Remover Camiseta da Galeria

Página 1 de 1 | 1 à 17 de 17 registro(s)

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

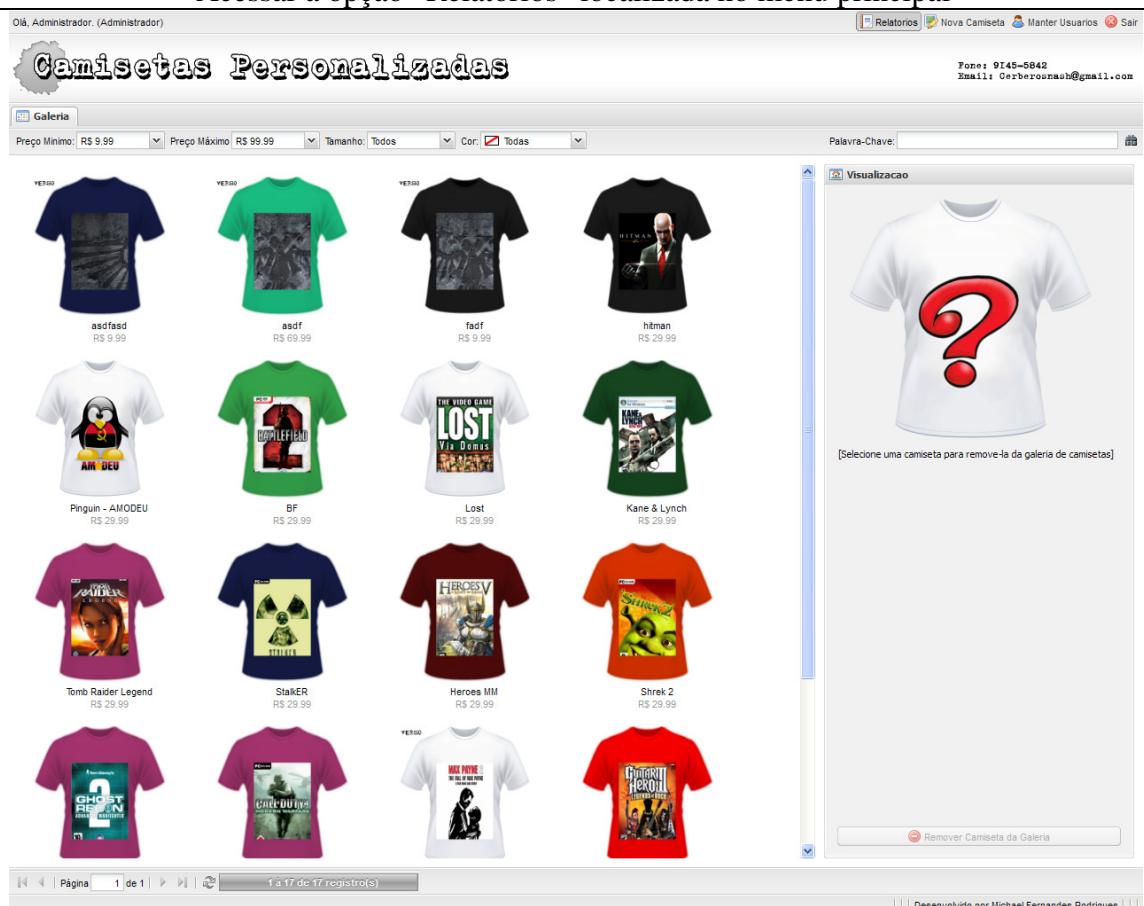
Nome: Gerar Relatórios

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar a opção “Relatórios” localizada no menu principal



Passo 2

Selecionar o tipo de relatório.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Relatórios Nova Camisa Manter Usuários Sair
Fone: 9145-5842 Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

Visualização

[Selecione uma camiseta para removê-la da galeria de camisetas]

Relatórios

Informações do Relatório

Tipo de Relatório: Relatório de Camisetas Vendidas
 Período: Relatório de Camisetas Vendidas
 Relatório de Produto Individual
 Relatório de Pedidos Pagos
 Relatório de Pedidos Cancelados
 Relatório de Pedidos Enviados
 Relatório de Atividades

Remover Camisa da Galeria

Página 1 de 1 | 1 a 17 de 17 registro(s) Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 3

Informar o período do relatório.

Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair
Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

Visualização

[Selecione uma camiseta para remove-la da galeria de camisetas]

Relatórios

Informações do Relatório
Tipo de Relatório: Relatório de Camisetas Vendidas
Período: 29-Set-2011 Outubro 2011
25 26 27 28 29 30 1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 31 1 2 3 4 5
Hoje

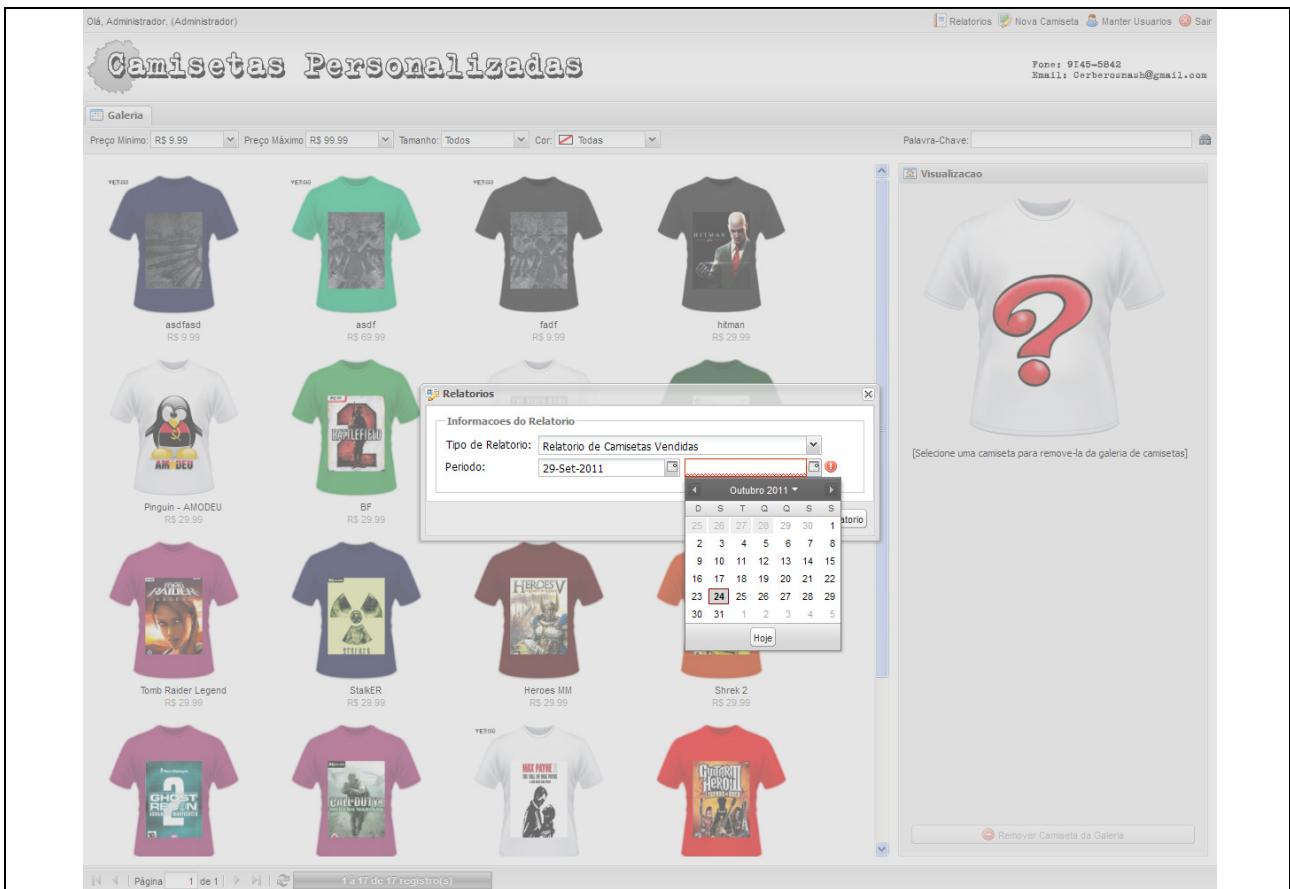
Remover Camiseta da Galeria

Página 1 de 1 | 1 a 17 de 17 registro(s)

http://localhost/camisetas/administrador# Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Passo 4

Clicar em “Gerar Relatório”



Ola, Administrador. (Administrador)

Camisetas Personalizadas

Relatórios Nova Camiseta Manter Usuarios Sair
Fone: 9145-5842 Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 Preço Máximo: R\$ 99,99 Tamanho: Todos Cor: Todas Palavra-Chave:

Visualização

[Selecione uma camiseta para remove-la da galeria de camisetas]

Relatórios

Informações do Relatório

Tipo de Relatório: Relatório de Camisetas Vendidas
Período: 29-Set-2011 [] 12-Out-2011 []

Gerar Relatório

Página 1 de 1 | > | 1 a 17 de 17 registro(s)

Passo 5

O sistema apresentará o relatório no formato PDF em uma nova aba do navegador.

The screenshot shows a software interface with a title bar 'Camisetas Personalizadas' and a sub-title 'Relatorio de Atividades'. Below this is a date range '22/12/2009 - 12/10/2011'. A table lists activity logs with columns: N. Pedido, Atividade, Profissional, and Data. The data includes various actions like 'Confirmar Pagamento', 'Alocar Pedido', and 'Finalizar Postagem', performed by professionals like 'Pagamento' and 'Confecao' on dates ranging from 17/10/2011 to 24/10/2011.

N. Pedido	Atividade	Profissional	Data
55	Confirmar Pagamento	Pagamento	17/10/2011
54	Alocar Pedido	Confecao	17/10/2011
54	Finalizar Confeccao do Pedido	Confecao	17/10/2011
54	Finalizar Postagem	Despache	17/10/2011
56	Confirmar Pagamento	Pagamento	19/10/2011
55	Alocar Pedido	Confecao	19/10/2011
55	Finalizar Confeccao do Pedido	Confecao	19/10/2011
57	Confirmar Pagamento	Pagamento	20/10/2011
56	Alocar Pedido	Confecao	20/10/2011
58	Confirmar Pagamento	Pagamento	24/10/2011
59	Cancelar Pagamento	Pagamento	24/10/2011
56	Finalizar Confeccao do Pedido	Confecao	24/10/2011
60	Confirmar Pagamento	Pagamento	24/10/2011
61	Cancelar Pagamento	Pagamento	24/10/2011
62	Cancelar Pagamento	Pagamento	24/10/2011
57	Alocar Pedido	Confecao	24/10/2011
57	Finalizar Confeccao do Pedido	Confecao	24/10/2011
26	Finalizar Postagem	Despache	24/10/2011

Página 1 de 1

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

Nome: Despachar Pedido

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar o sistema

The screenshot shows a web-based application for managing personalized t-shirt shipments. The main header reads "Camisetas Personalizadas". On the left, there's a sidebar with a "Despache" button and a "Informações da postagem" section containing dropdown menus for "N. Pedido" and "Rastreamento". The right side contains sections for "Dados Pessoais" (Personal Data) with fields for Name, CPF, Tel. Residencial, Tel. Celular, Estado, Município, CEP, and Endereço. At the bottom is a "Finalizar postagem" button.

Passo 2

Selecionar o pedido.

Ola, Despache. (Despachante)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Despache

Informações da postagem

N. Pedido: 26

Informações do pedido

Rastreamento:

Dados Pessoais

Nome: 42

CPF: 43

Tel. Residencial: 44

Tel. Celular: 55

Estado: 57 Alagoas

Município: ESTRELA DE ALAGOAS

CEP: 72610512

Endereço: Quadra 205 Conjunto 12 Casa 06

Camisetas Personalizadas

Guia de postagem

Numero do Pedido: 26

Nome do Despachante: Despache

Data e Hora: 24/10/11 06:44 PM

Itens do pedido

#	Nome	Tam.	Qtd.	Valor	Total
16	max payner	G	1	29.99	29.99
25	Matrix	P	4	29.99	119.96

Finalizar postagem

Passo3

O sistema irá apresentar as informações do cliente e a guia de postagem

Ola, Despache. (Despachante)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Despache

Informações da postagem

Informações do pedido
N. Pedido: 26

Informações do correio
Rastreamento:

Dados Pessoais

Nome: Michael Fernandes Rodrigues
CPF: 73762385149
Tel. Residencial: 061 34346814
Tel. Celular: 061 91455842
Estado: Alagoas
Município: ESTRELA DE ALAGOAS
CEP: 72610512
Endereço: Quadra 205 Conjunto 12 Casa 06

Camisetas Personalizadas
Guia de postagem

Numero do Pedido: 26
Nome do Despachante: Despache
Data e Hora: 24/10/11 06:44 PM

Itens do pedido

#	Nome	Tam.	Qtd.	Valor	Total
16	max payner	G	1	29.99	29.99
25	Matrix	P	4	29.99	119.96

Passo 4

Informar o código de rastreamento do pedido.

Finalizar postagem

Ola, Despache. (Despachante)

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Despache

Informações da postagem

Informações do pedido
N. Pedido: 26

Informações do correio
Rastreamento: SS123456987BR

Dados Pessoais

Nome: Michael Fernandes Rodrigues
CPF: 73762385149
Tel. Residencial: 061 34346814
Tel. Celular: 061 91455842
Estado: Alagoas
Município: ESTRELA DE ALAGOAS
CEP: 72610512
Endereço: Quadra 205 Conjunto 12 Casa 06

Camisetas Personalizadas
Guia de postagem

Numero do Pedido: 26
Nome do Despachante: Despache
Data e Hora: 24/10/11 06:44 PM

Itens do pedido

#	Nome	Tam.	Qtd.	Valor	Total
16	max payner	G	1	29.99	29.99
25	Matrix	P	4	29.99	119.96

Passo 5

Clicar em “Finalizar postagem”

Finalizar postagem

Ola, Despache. (Despachante)

Camisetas Personalizadas

Pone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Despache

Informações da postagem

Informações do pedido:
N. Pedido: 33

Informações do correio:
Rastreamento: SS1231236548R

Dados Pessoais

Nome: Michael Fernandes Rodrigues
CPF: 73762385149
Tel. Residencial: 061 34346814
Tel. Celular: 061 91455842
Estado: Alagoas
Município: ESTRELA DE ALAGOAS
CNPJ: 72610512
Endereço: Quadra 205 Conjunto 12 Casa 06

Camisetas Personalizadas
Guia de postagem

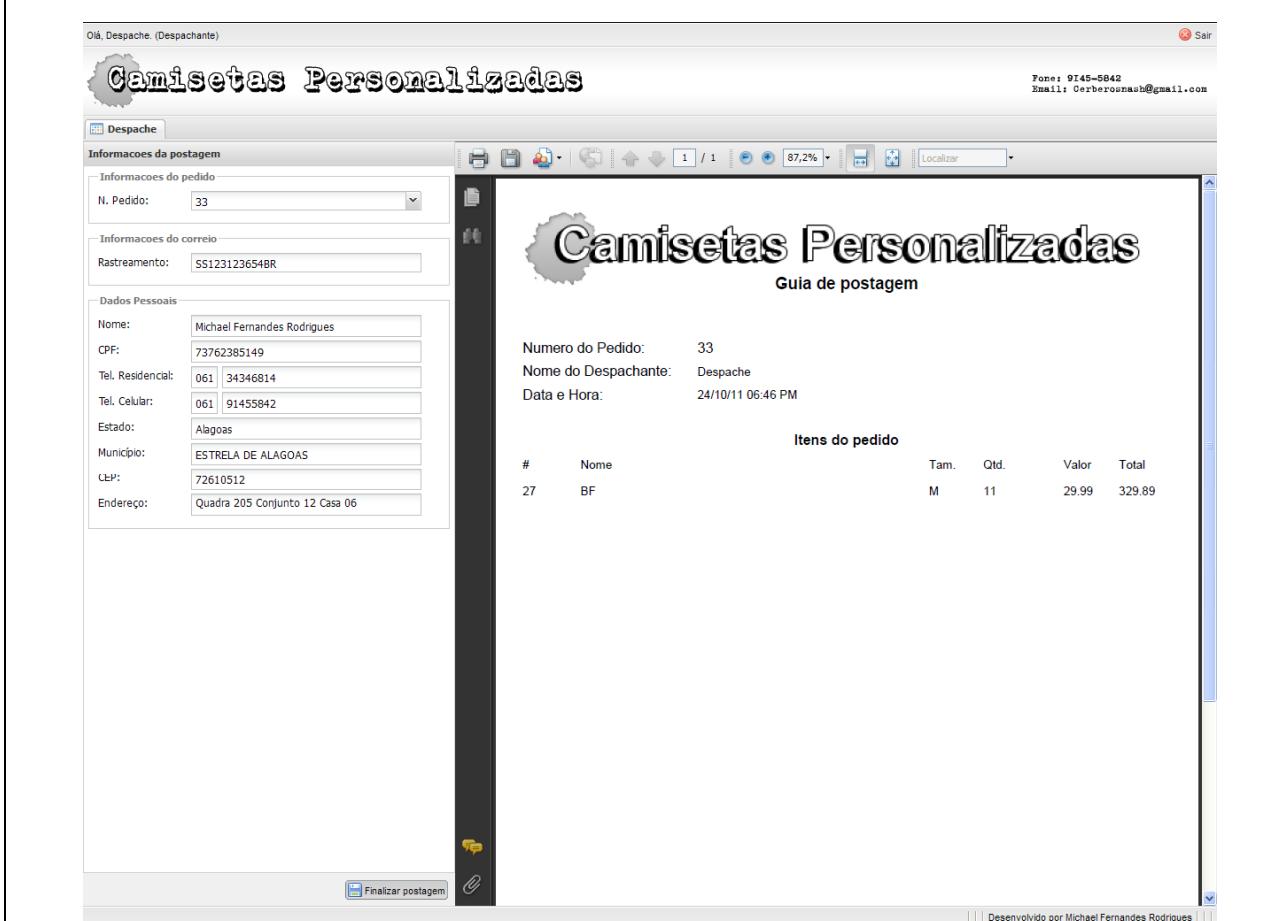
Numero do Pedido: 33
Nome do Despachante: Despache
Data e Hora: 24/10/11 06:46 PM

Itens do pedido

#	Nome	Tam.	Qtd.	Valor	Total
27	BF	M	11	29.99	329.89

Finalizar postagem

Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues



Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

Qualidade Evidência de Teste

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

Nome: Consultar Galeria

Executor de Teste: Michael Fernandes Rodrigues

ID1

Passo 1

Acessar o sistema

The screenshot shows a web application interface for a t-shirt store. At the top, there's a header with a user profile icon, 'Olá, Visitante.', and links for 'Autenticação', 'Recuperar Senha', and 'Cadastro'. Below the header, the title 'Camisetas Personalizadas' is displayed. On the left, there's a sidebar with a 'Galeria' tab selected, showing filters for 'Preço Mínimo: R\$ 9,99', 'Preço Máximo: R\$ 99,99', 'Tamanho: Todos', 'Cor: Todas', and a search bar 'Palavra-Chave:'. The main area displays a grid of 17 t-shirt designs, each with a small image, the name, and a price of R\$ 29,99. The designs include: Pinguin - AMODEU, BF, Lost, Kane & Lynch, Tomb Raider Legend, StakeR, Heroes MM, Shrek 2, Ghost Recon 2, Call of Duty 4, max paymer, guitar hero, and dgsd. To the right of the grid is a 'Visualizacao' panel showing a large white t-shirt with a large red question mark on it. A tooltip says: '[Selecione uma camisetas da galeria para adicioná-la no carrinho, nos seus favoritos ou somente para visualizar os detalhes]'. At the bottom, there's a pagination bar showing 'Página 1 de 1' and '1 a 17 de 17 registro(s)'. A footer note says 'Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues'.

Passo 2

Usar os filtros disponíveis para localizar uma camiseta específica.

Ola, Visitante.

Camisetas Personalizadas

Fone: 9145-5842
Email: Gerberonash@gmail.com

Galeria

Preço Minimo: R\$ 9,99 | Preço Máximo: R\$ 99,99 | Tamanho: Todos | Cor: Preta | Palavra-Chave: #

 fadf R\$ 9,99

 hitman R\$ 29,99

Visualização



[Selecione uma camisetas da galeria para adicioná-la no carrinho, nos seus favoritos ou somente para visualizar os detalhes]

Página 1 de 1 | 1 à 2 de 2 registro(s)

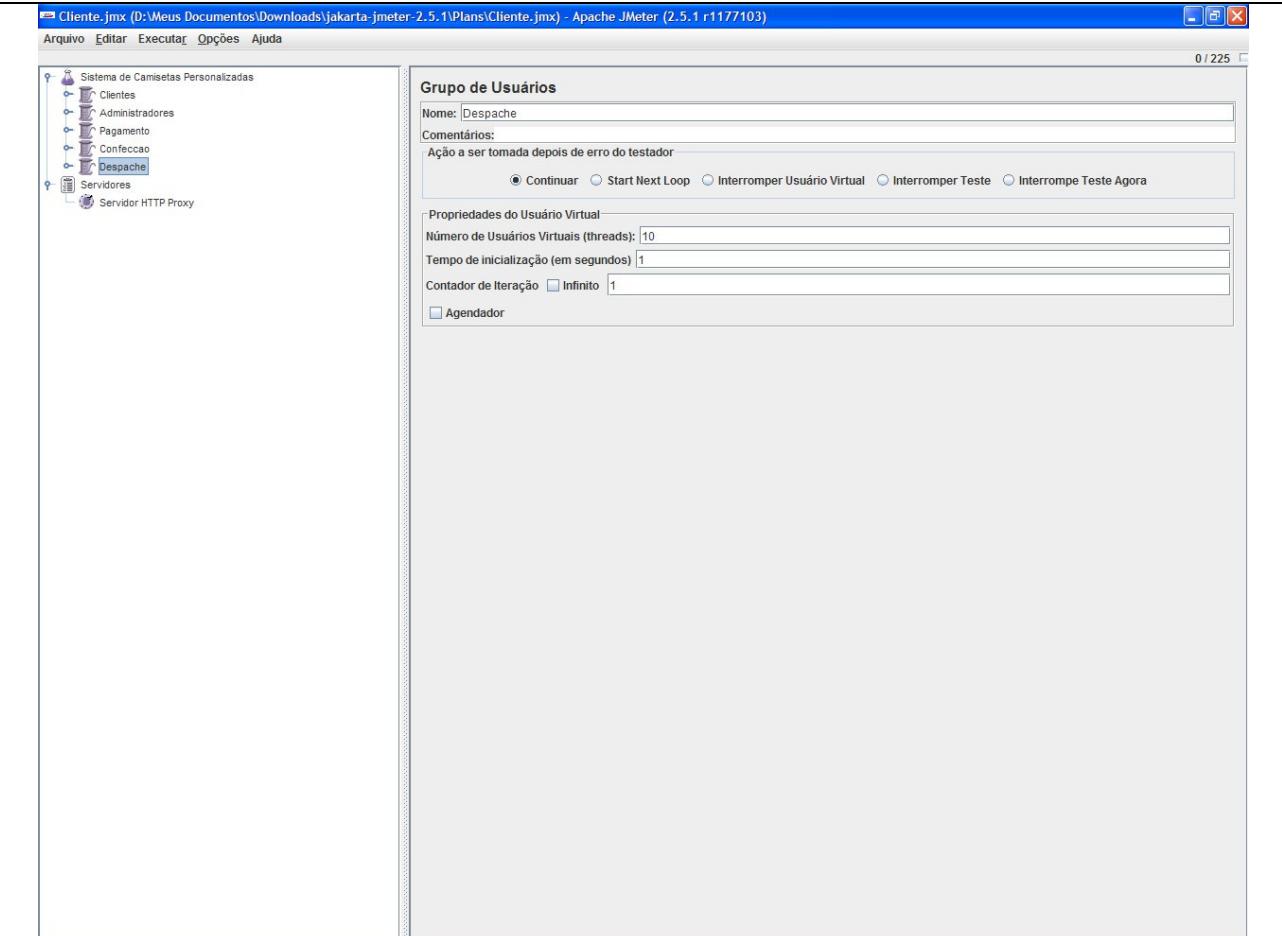
Desenvolvido por Michael Fernandes Rodrigues

Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

Versão: 1.0

APÊNDICE P - TESTES DE STRESS

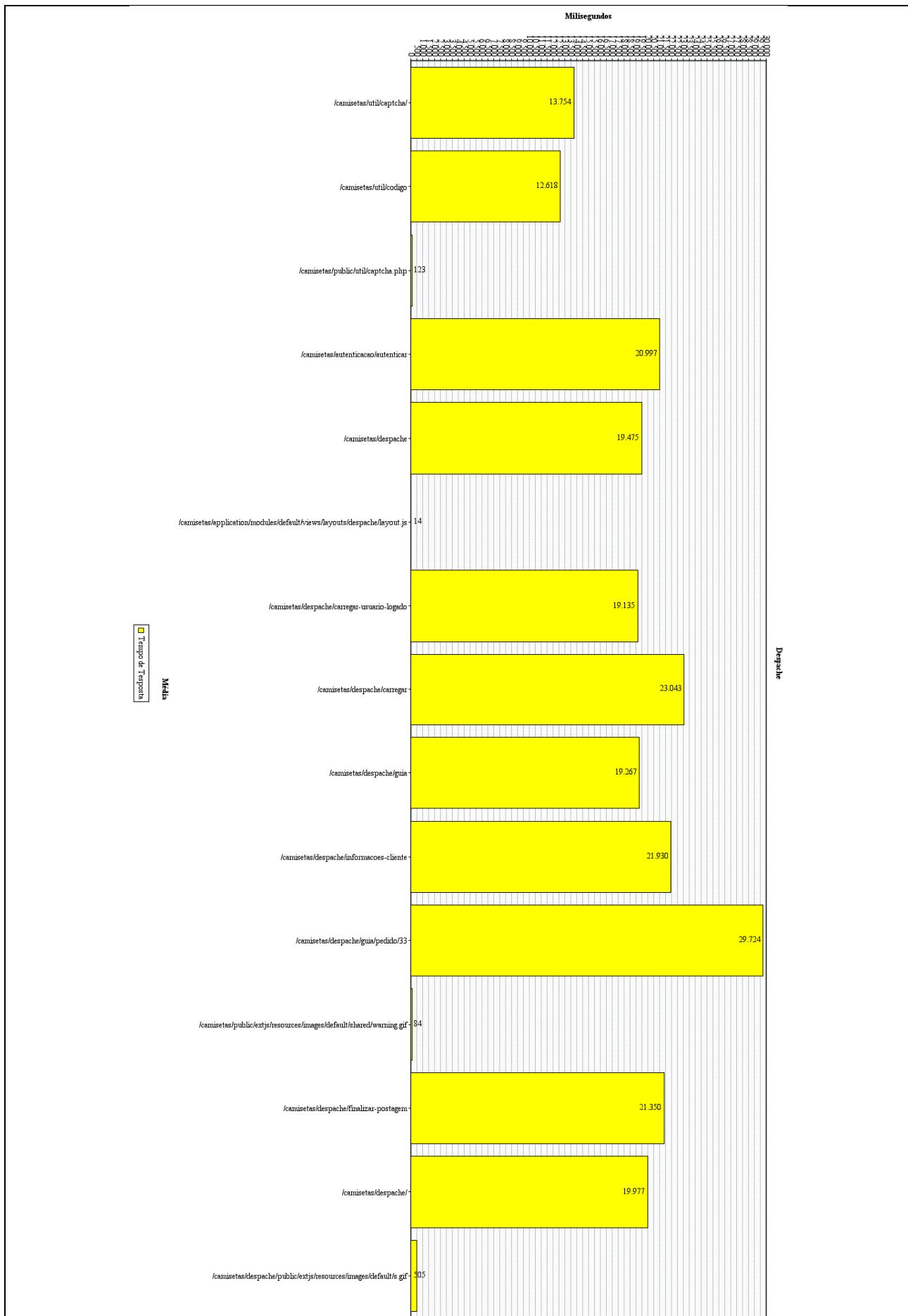
Qualidade Testes de Stress (Desempenho)	Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
Ator: Despache	Número de usuários virtuais simultâneos: 10
Versão: 1.0	Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

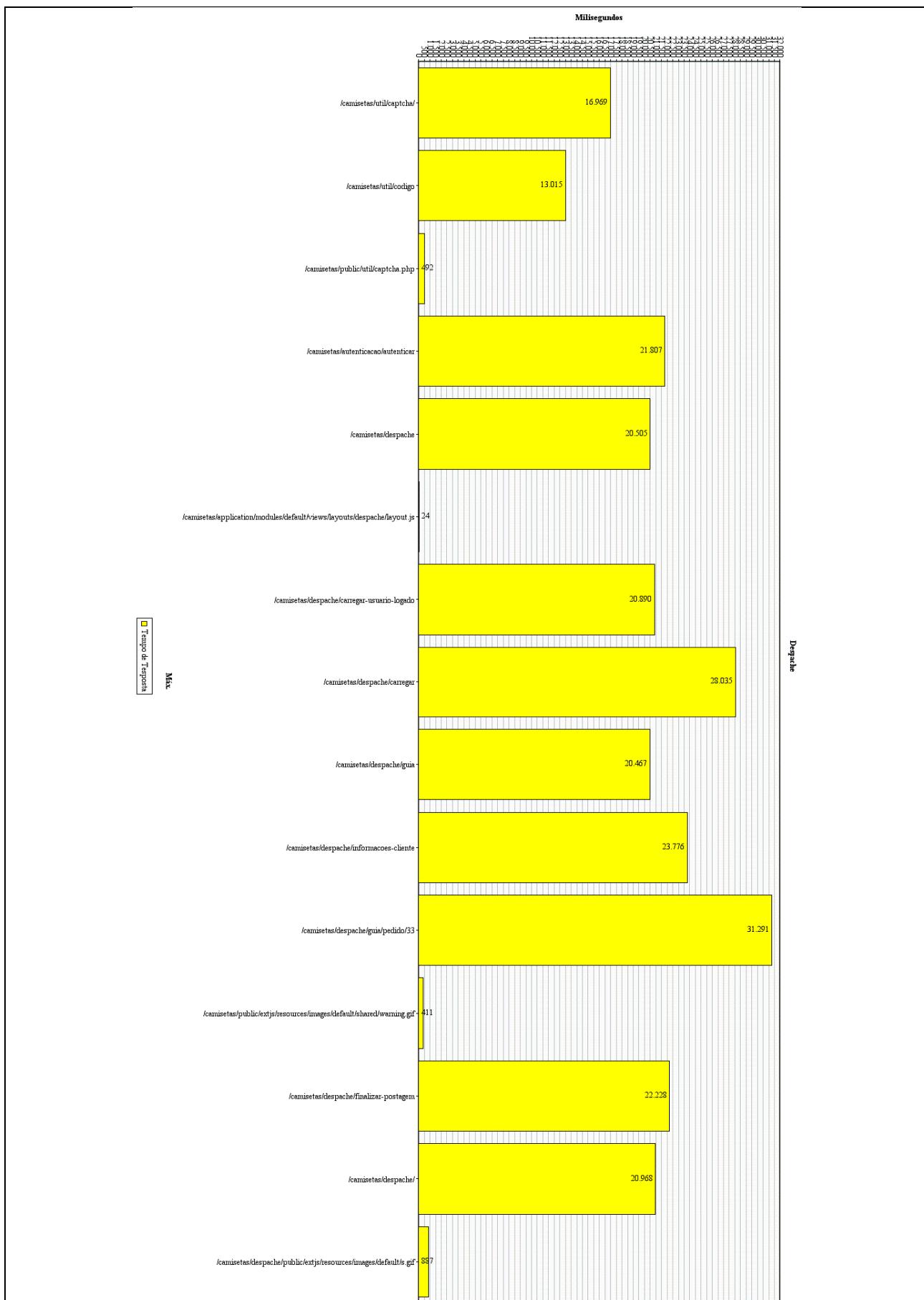


The screenshot shows the Apache JMeter interface with the following details:

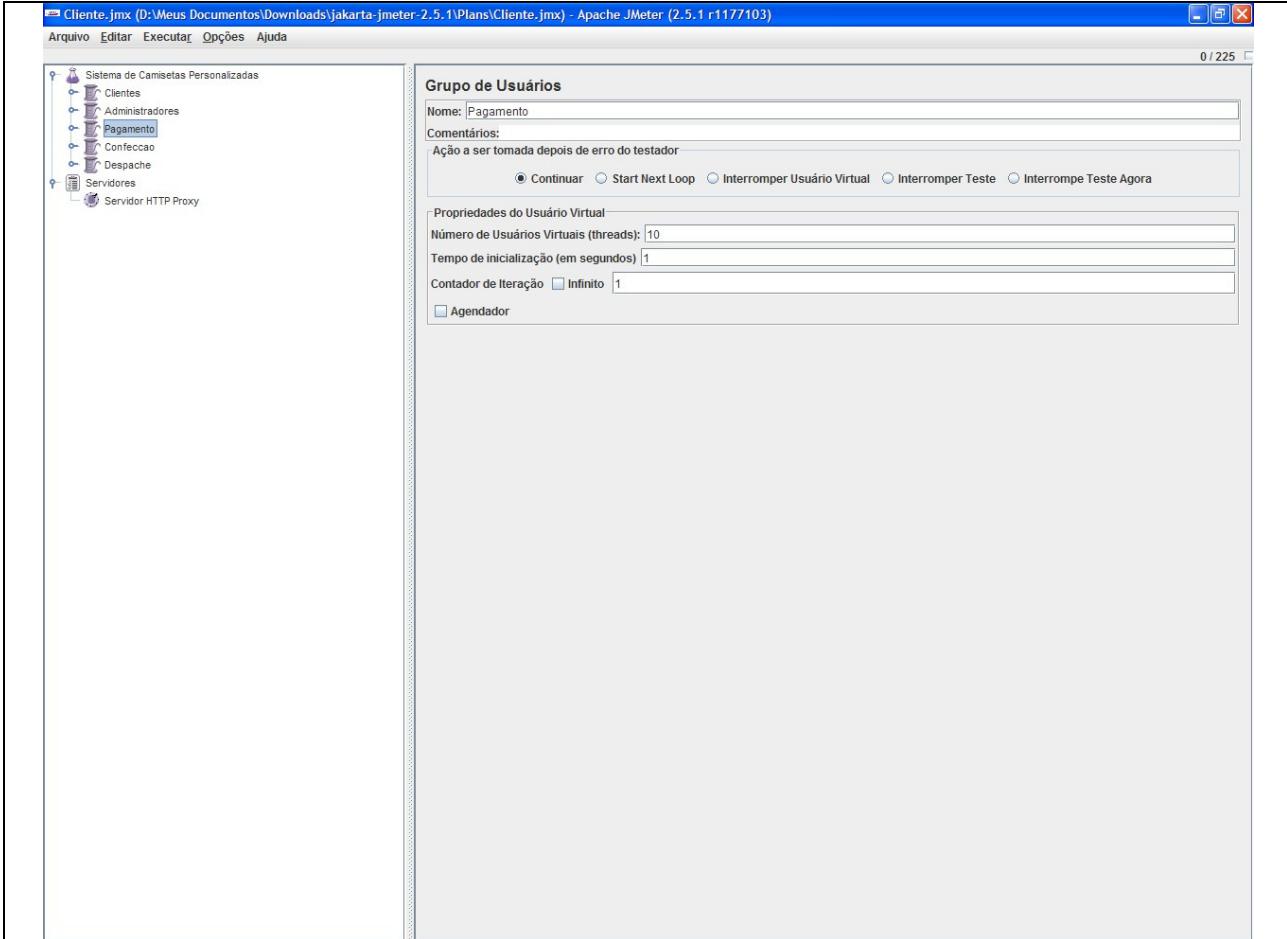
- Test Plan Structure:** The left pane displays a tree view of the test plan:
 - Sistema de Camisetas Personalizadas
 - Cientes
 - Administradores
 - Pagamento
 - Confecao
 - Despache** (selected)
 - Servidores
 - Servidor HTTP Proxy
- Despache Group Configuration:** The right pane shows the configuration for the "Despache" group:
 - Nome:** Despache
 - Comentários:** Ação a ser tomada depois de erro do testador
 - Ações:** Continuar (radio button selected), Start Next Loop, Interromper Usuário Virtual, Interromper Teste, Interrompe Teste Agora
 - Propriedades do Usuário Virtual:**
 - Número de Usuários Virtuais (threads): 10
 - Tempo de inicialização (em segundos): 1
 - Contador de Iteração: Infinito (checkbox checked), valor 1
 - Agendador:** (checkbox unchecked)





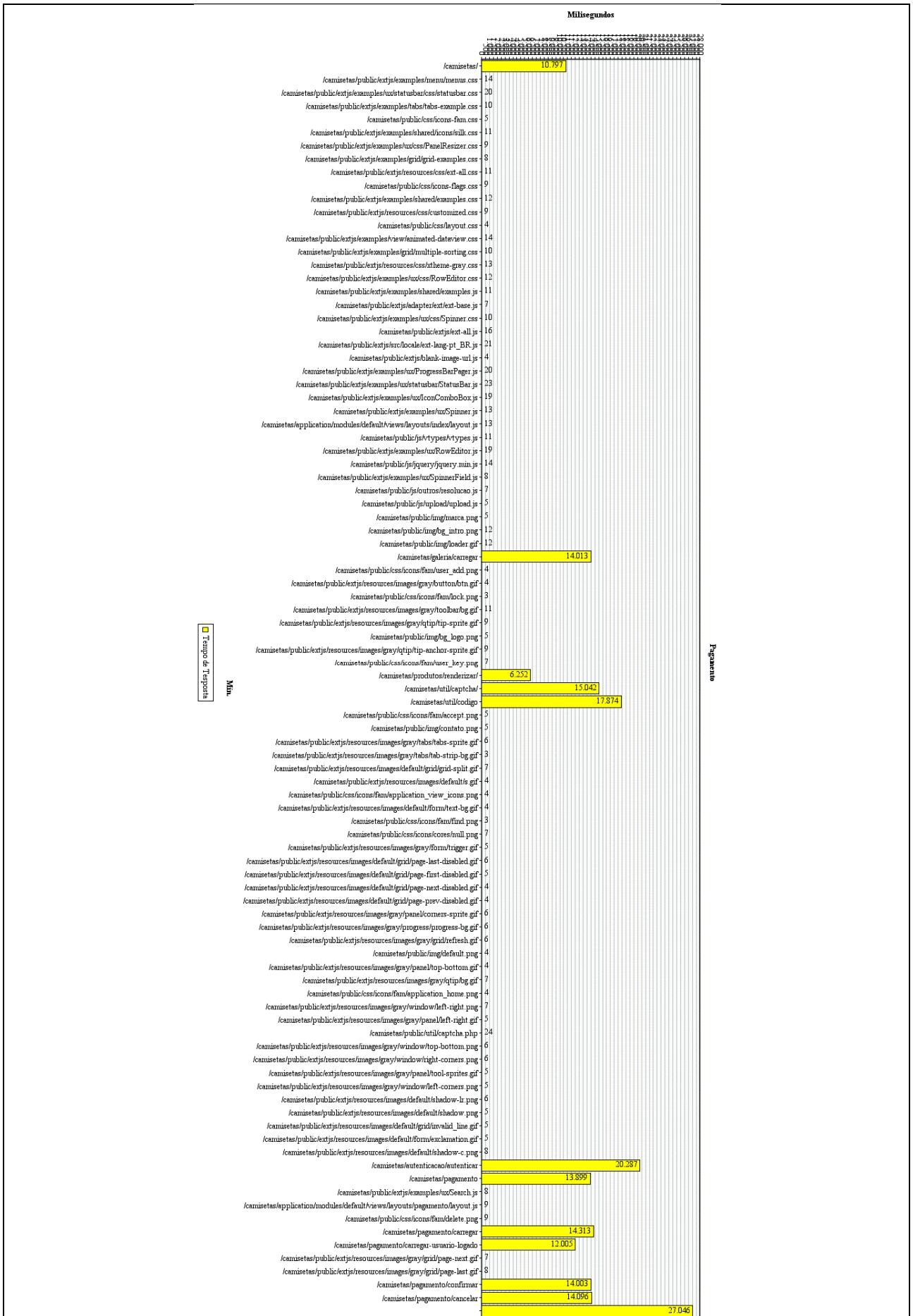


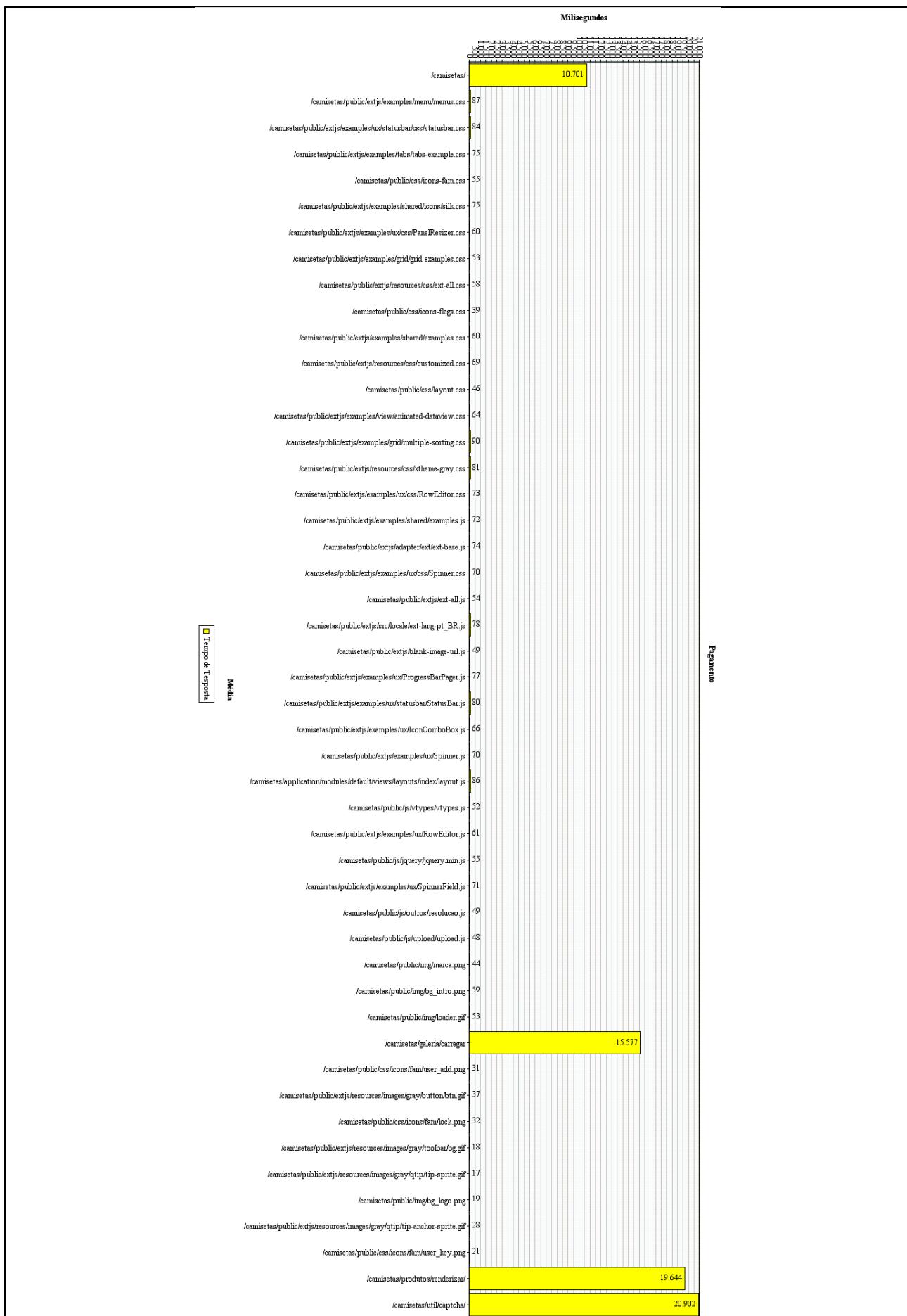
Qualidade Testes de Stress (Desempenho)	Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
Ator: Pagamento	Número de usuários virtuais simultâneos: 10
Versão: 1.0	Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

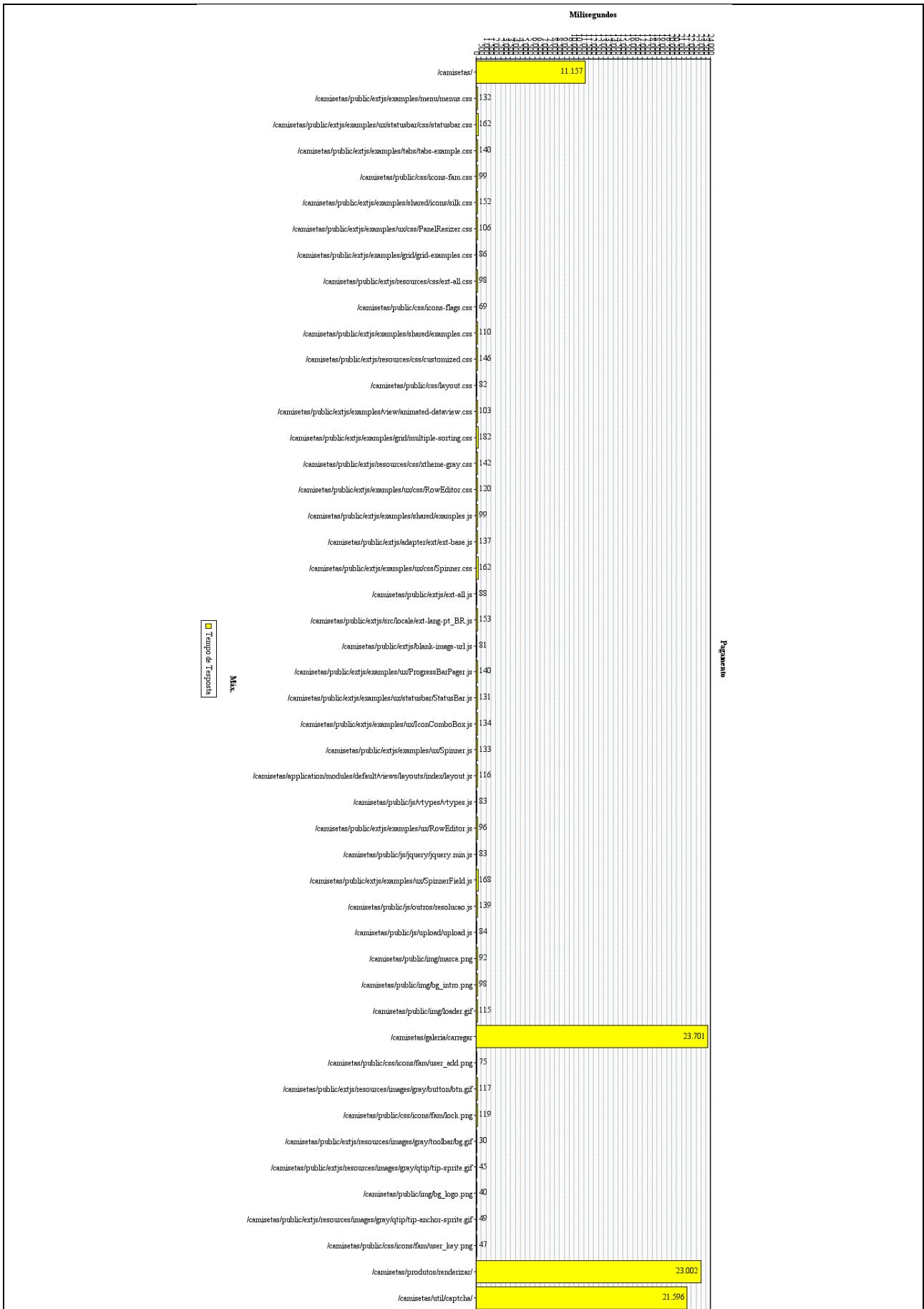


The screenshot shows the Apache JMeter interface with the following details:

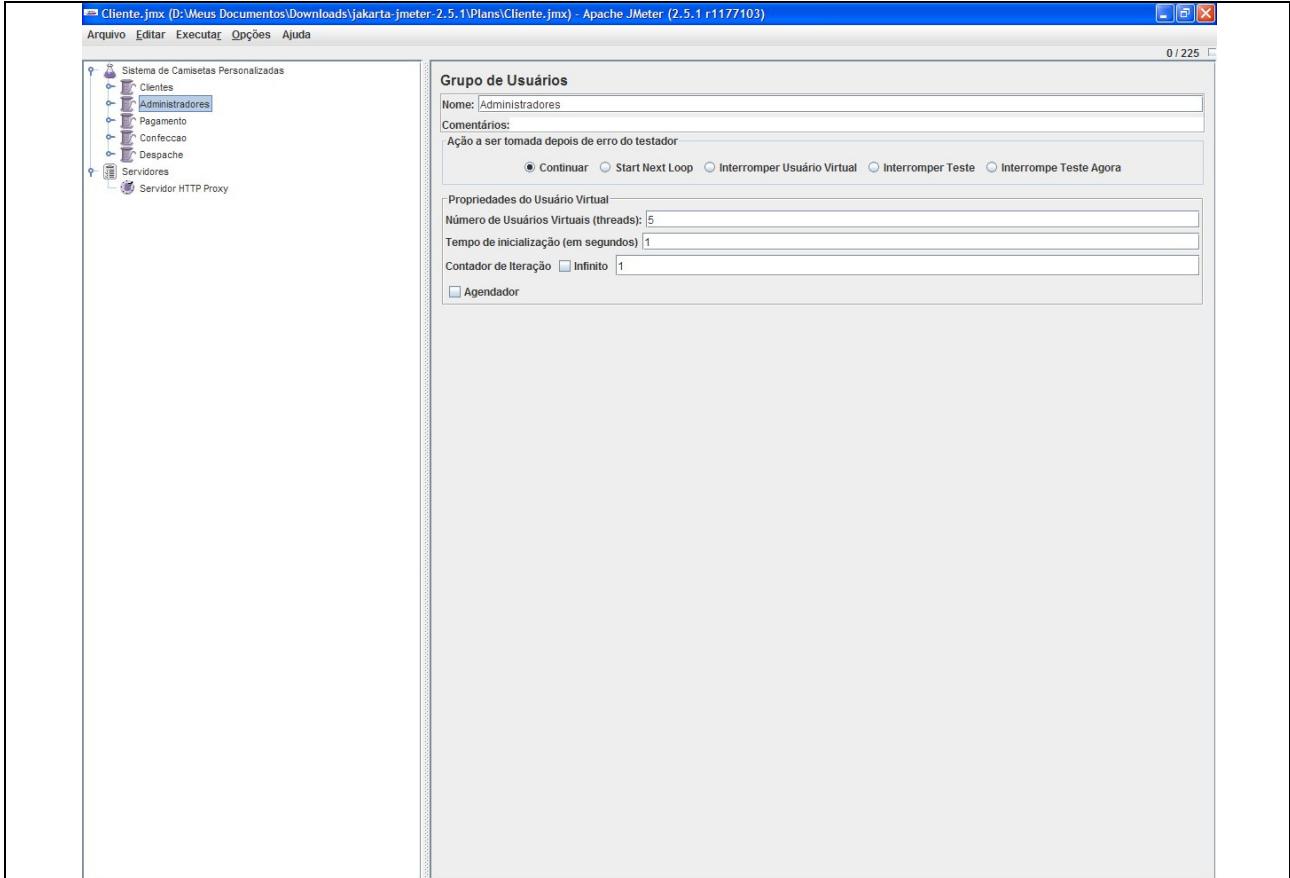
- Test Plan:** Cliente.jmx (D:\Meus Documentos\Downloads\jakarta-jmeter-2.5.1\Plans\Cliente.jmx)
- Thread Group:** Pagamento (selected in the tree view)
- User Group Configuration:**
 - Name:** Pagamento
 - Comments:** Ação a ser tomada depois de erro do testador
 - Action Options:** Continuar (radio button selected), Start Next Loop, Interrupt User Virtual, Interrupt Test, Interrupt Current Test.
 - User Properties:**
 - Number of Virtual Users (threads):** 10
 - Initialisation Time (in seconds):** 1
 - Iteration Counter:** Infinito (radio button selected), 1
 - Aggregator:** (checkbox)





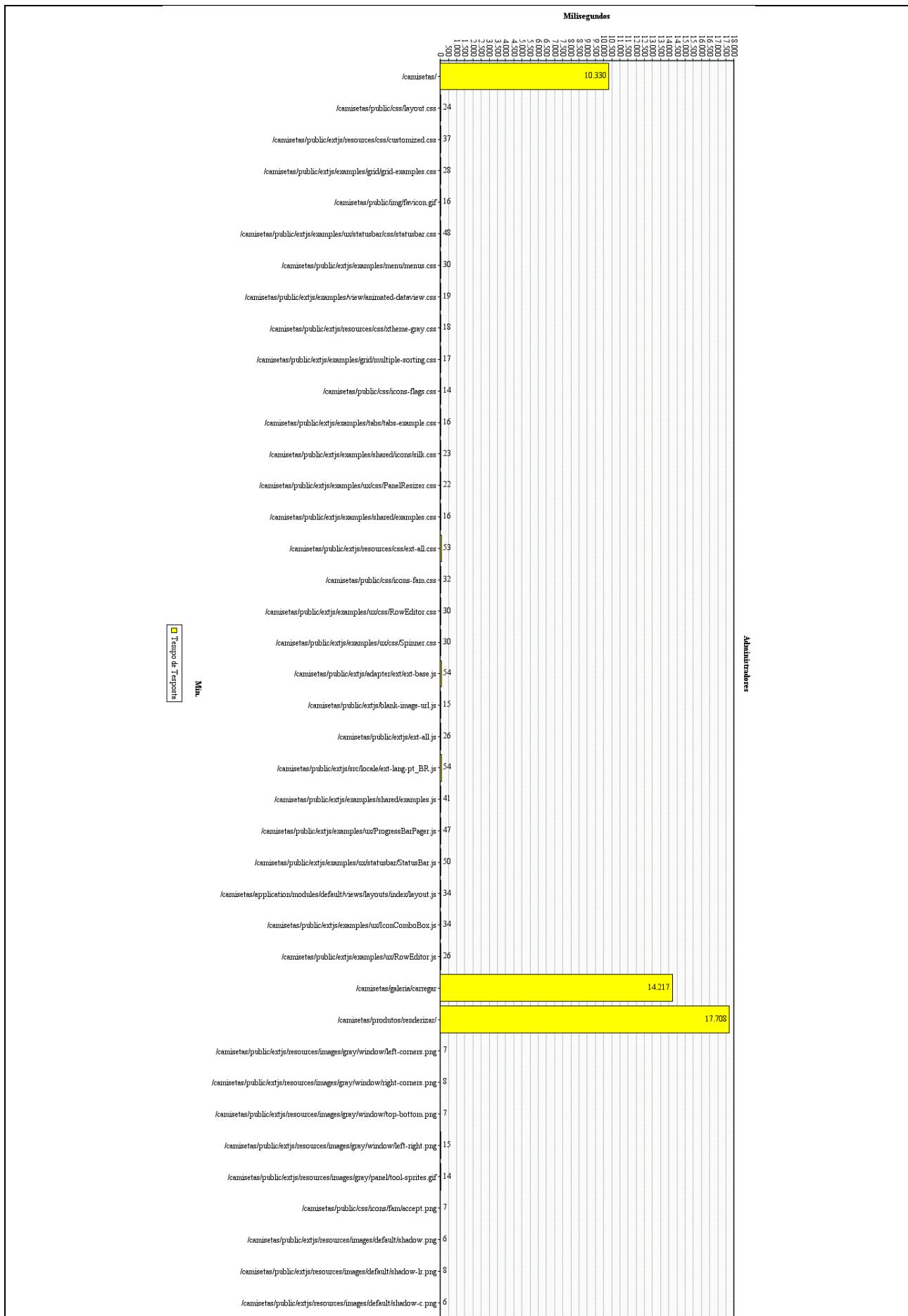


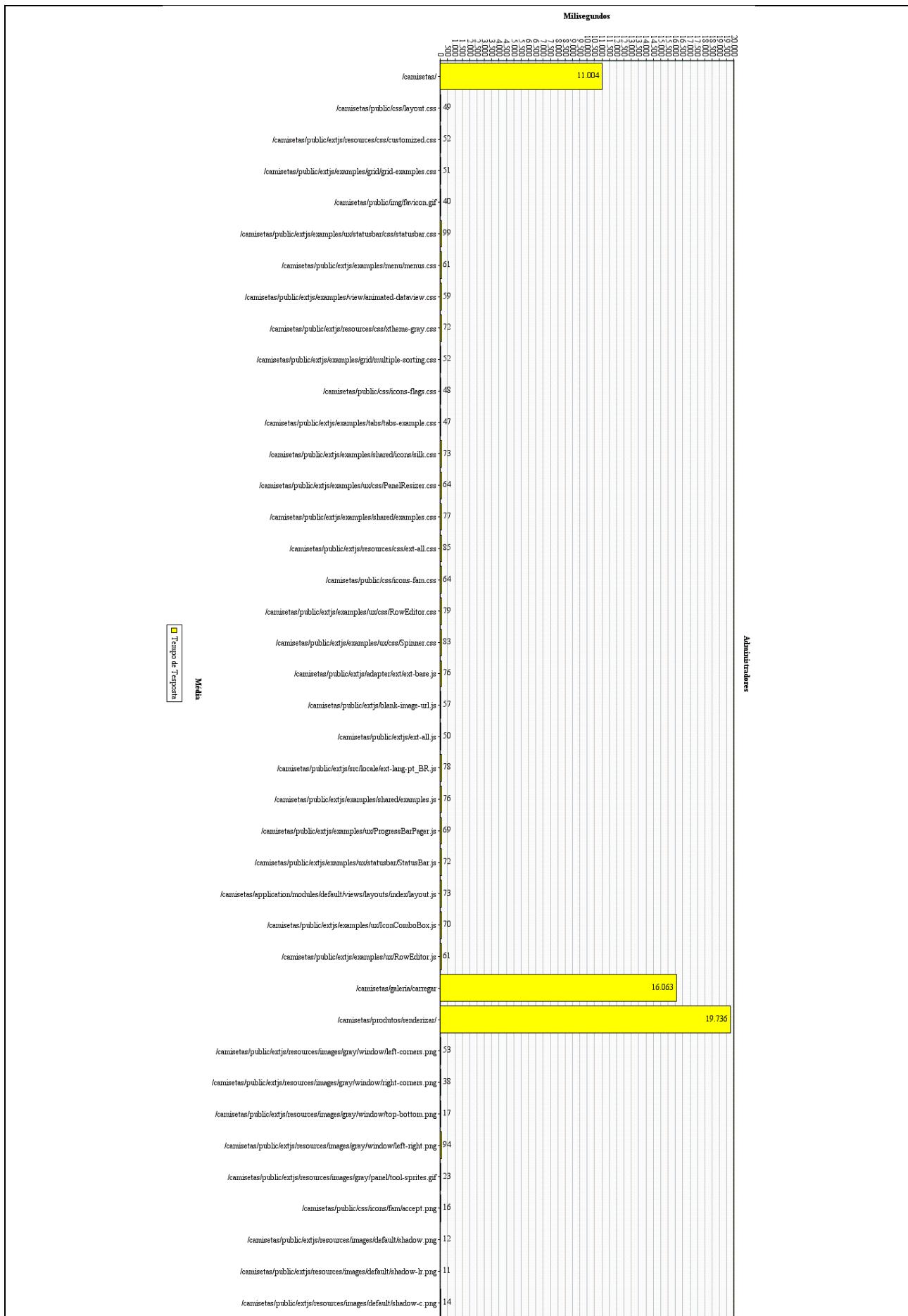
Qualidade Testes de Stress (Desempenho)	Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
Ator: Administrador	Número de usuários virtuais simultâneos: 5
Versão: 1.0	Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

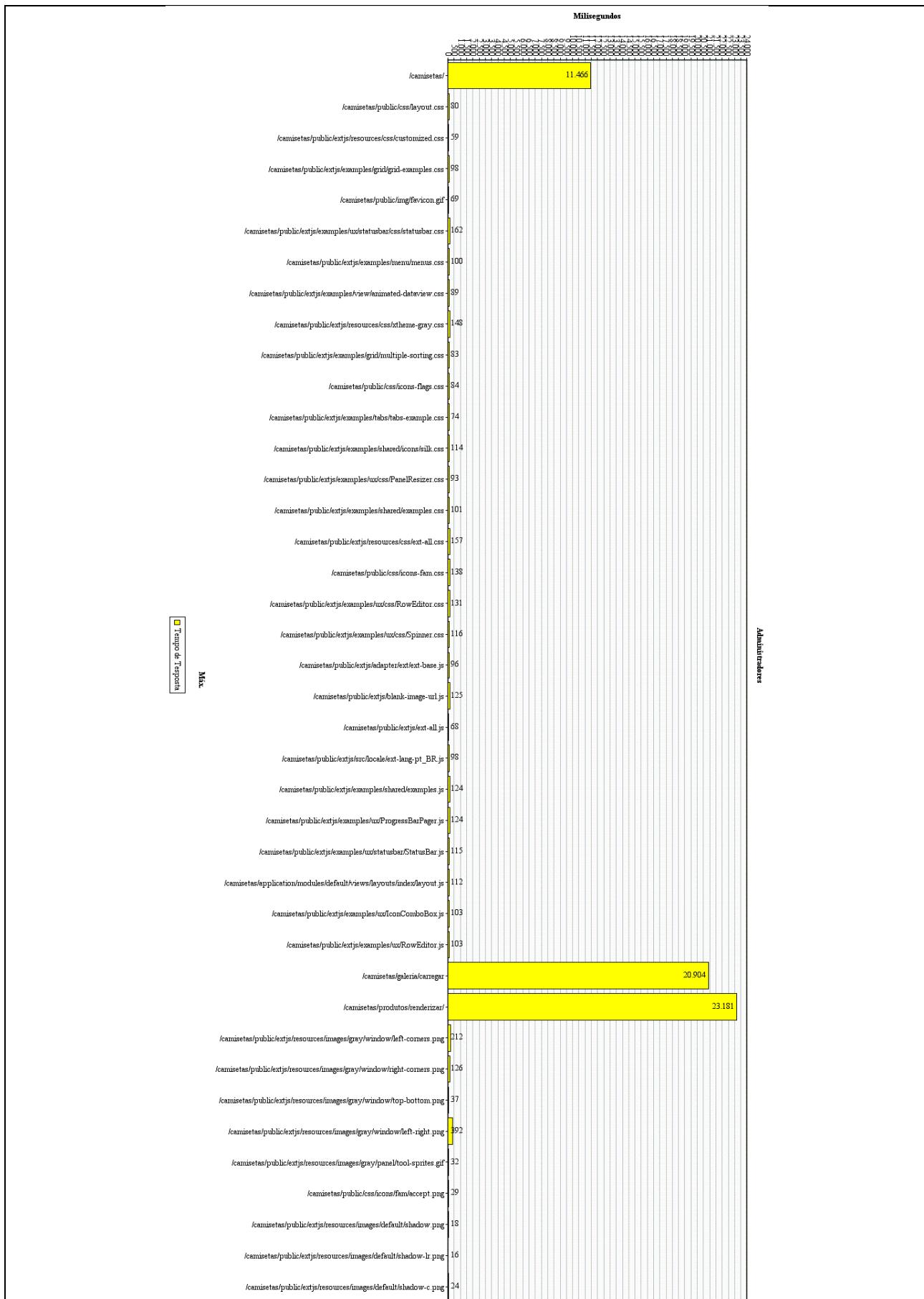


The screenshot shows the Apache JMeter interface with the following details:

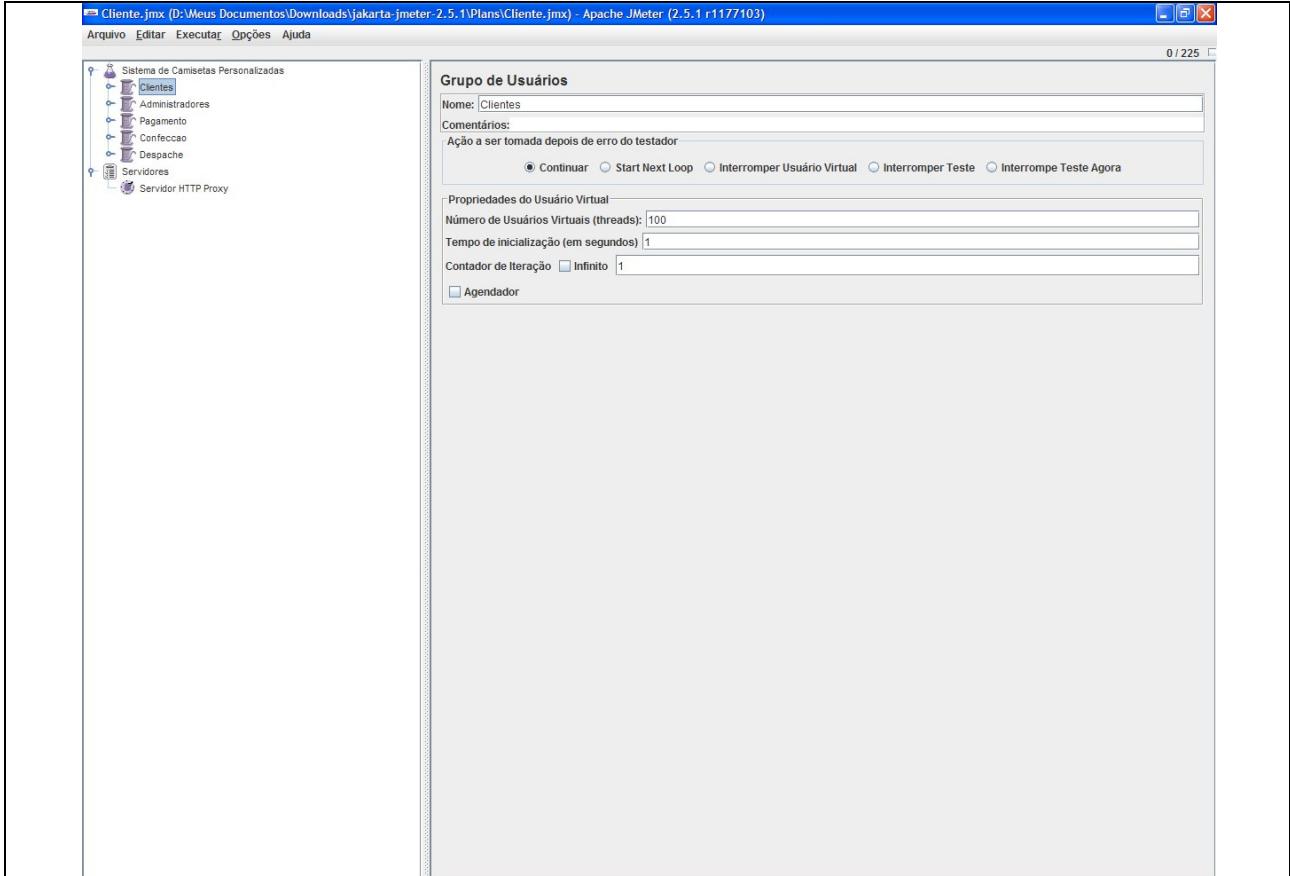
- Project Tree:** Shows a tree structure for the "Sistema de Camisetas Personalizadas" plan, with nodes for Clients, Administradores, Pagamento, Confecao, Despache, and Servidores.
- Group of Users (Grupo de Usuários):**
 - Name:** Administradores
 - Comments:** (empty)
 - Action after error:** Continue (selected), Start Next Loop, Interrupt Virtual User, Interrupt Test, Interrupt Current Test.
 - User Properties:**
 - Number of Virtual Users (threads):** 5
 - Initialisation Time (in seconds):** 1
 - Iteration Counter:** Infinite (checkbox checked), value 1.
 - Aggregator:** (checkbox unchecked).



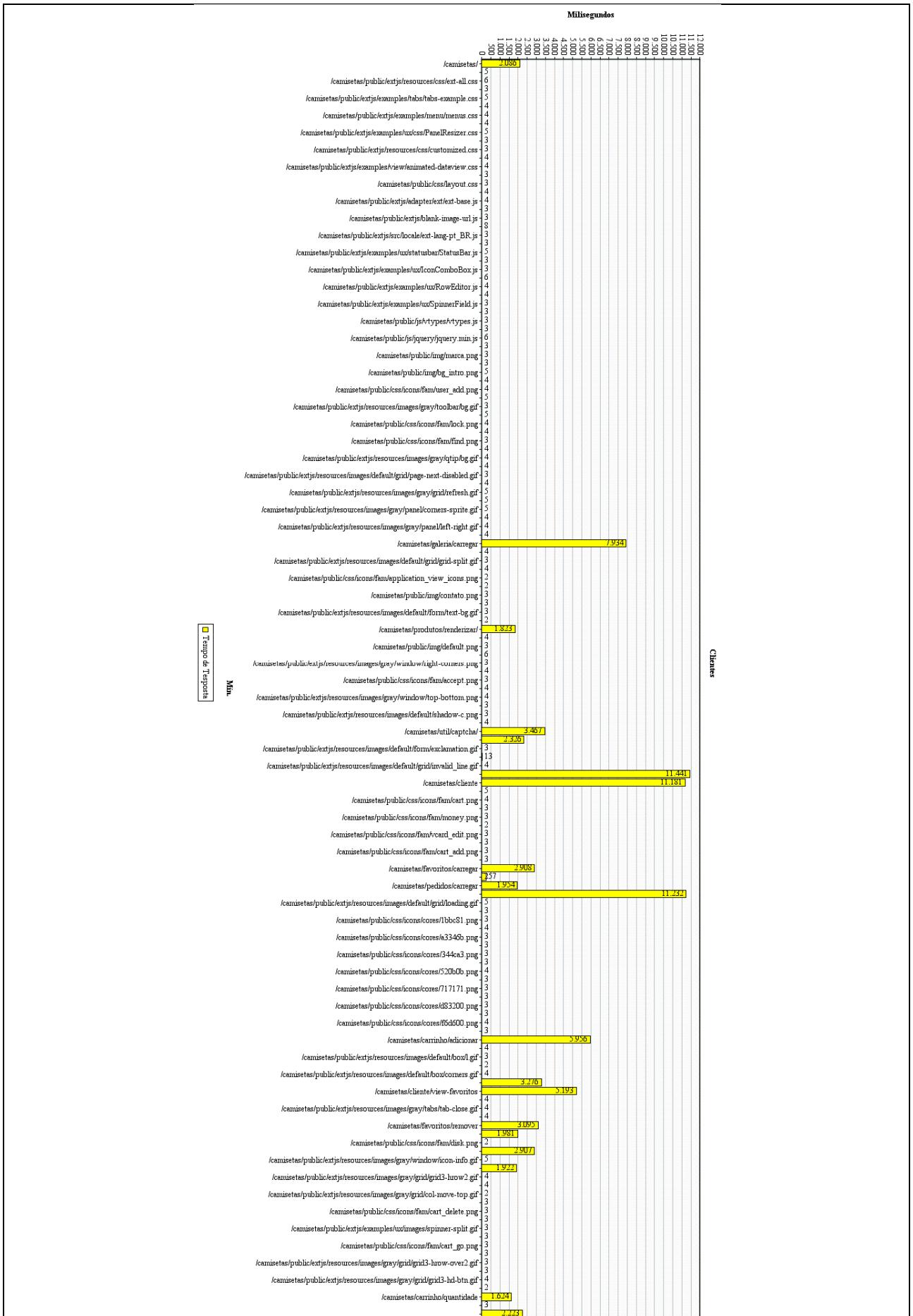


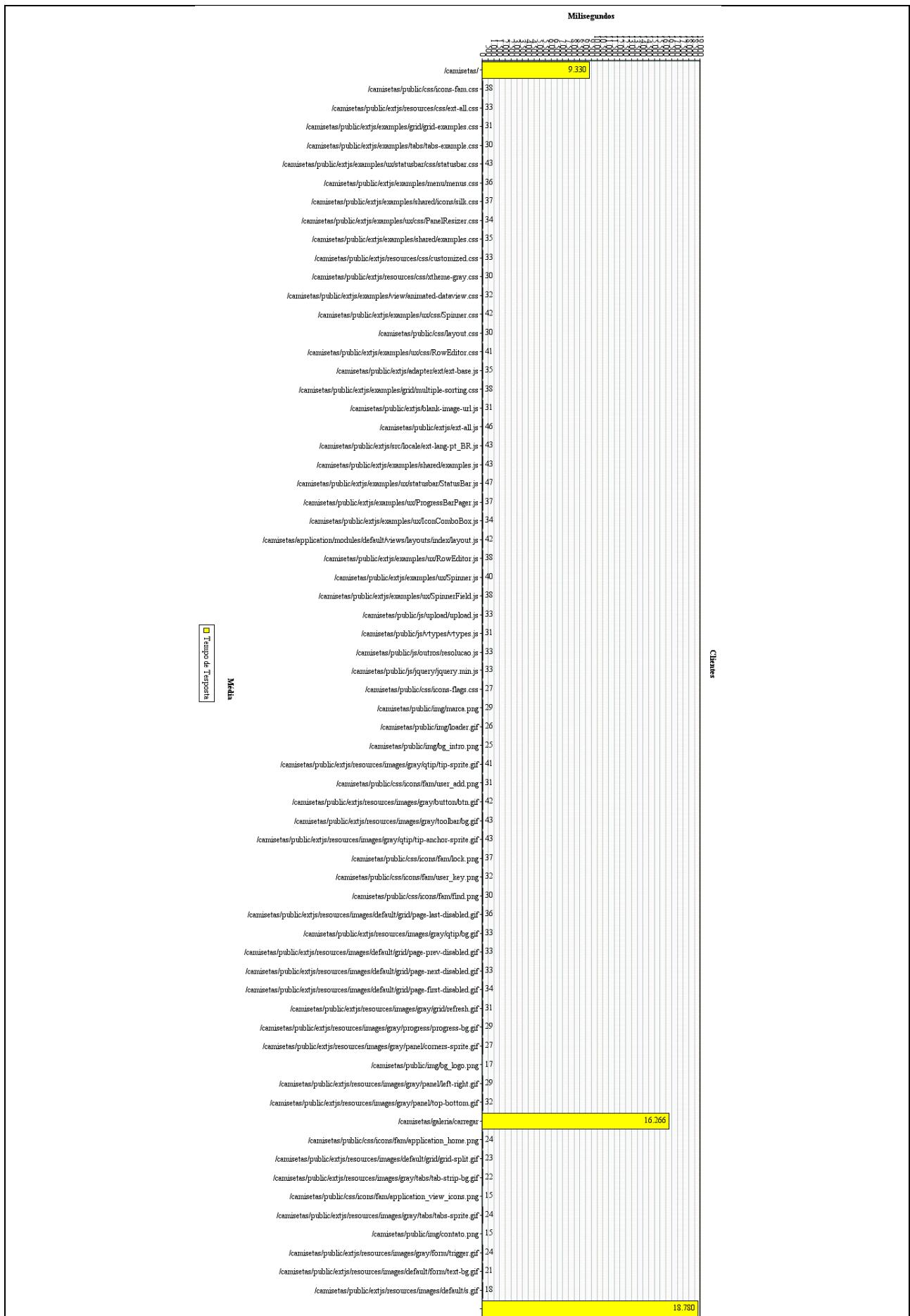


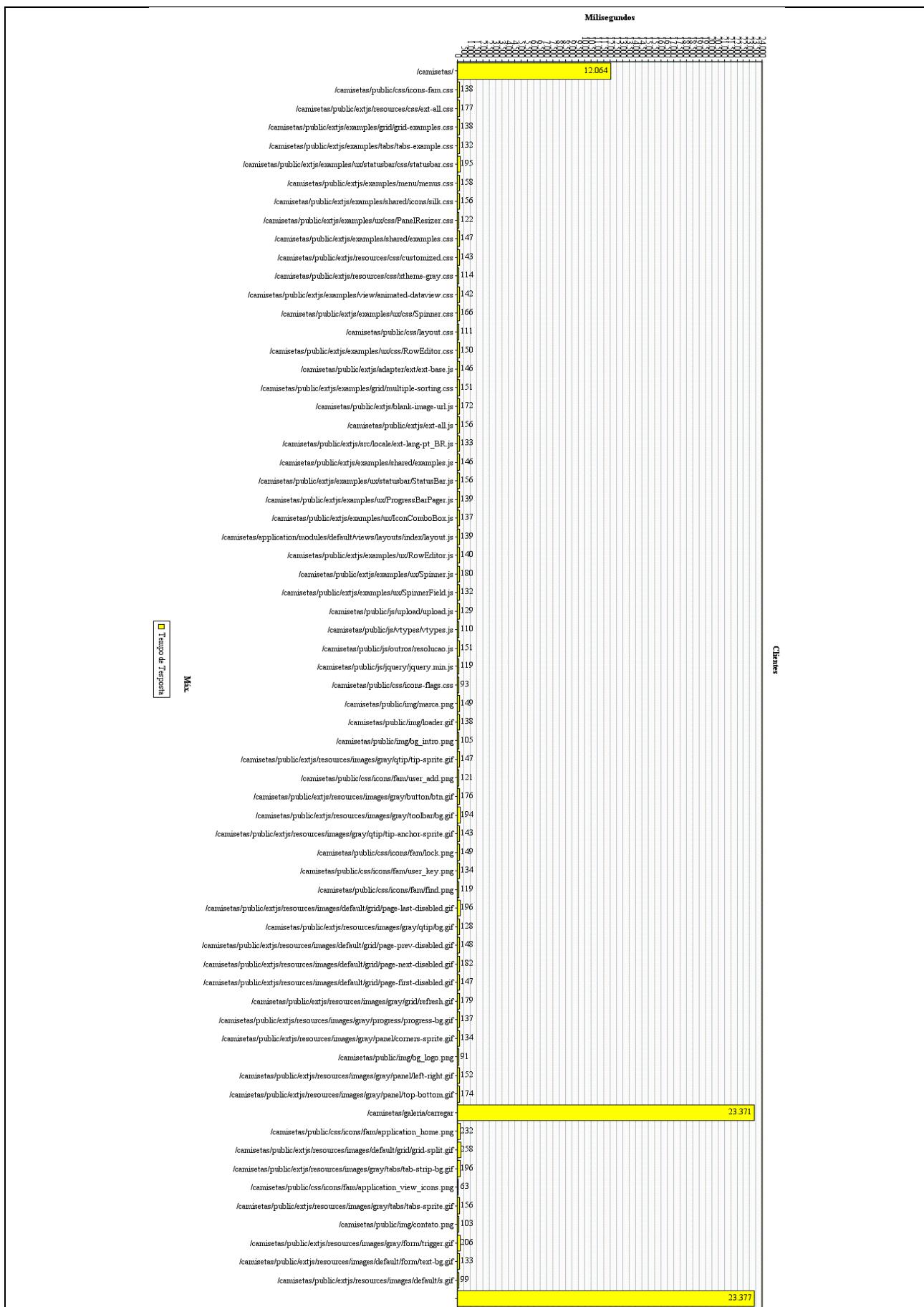
Qualidade Testes de Stress (Desempenho)	Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
Ator: Cliente	Número de usuários virtuais simultâneos: 100
Versão: 1.0	Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

A screenshot of the Apache JMeter software interface. The title bar reads "Cliente.jmx (D:\Meus Documentos\Downloads)\jakarta-jmeter-2.5.1\Plans\Client.jmx) - Apache JMeter (2.5.1 r1177103)". The menu bar includes Arquivo, Editar, Executar, Opções, and Ajuda. The main window shows a tree view on the left under "Sistema de Camisetas Personalizadas" with nodes like Clientes, Administradores, Pagamento, Confecao, Despache, and Servidores. On the right, a "Grupo de Usuários" panel is open with the following settings:

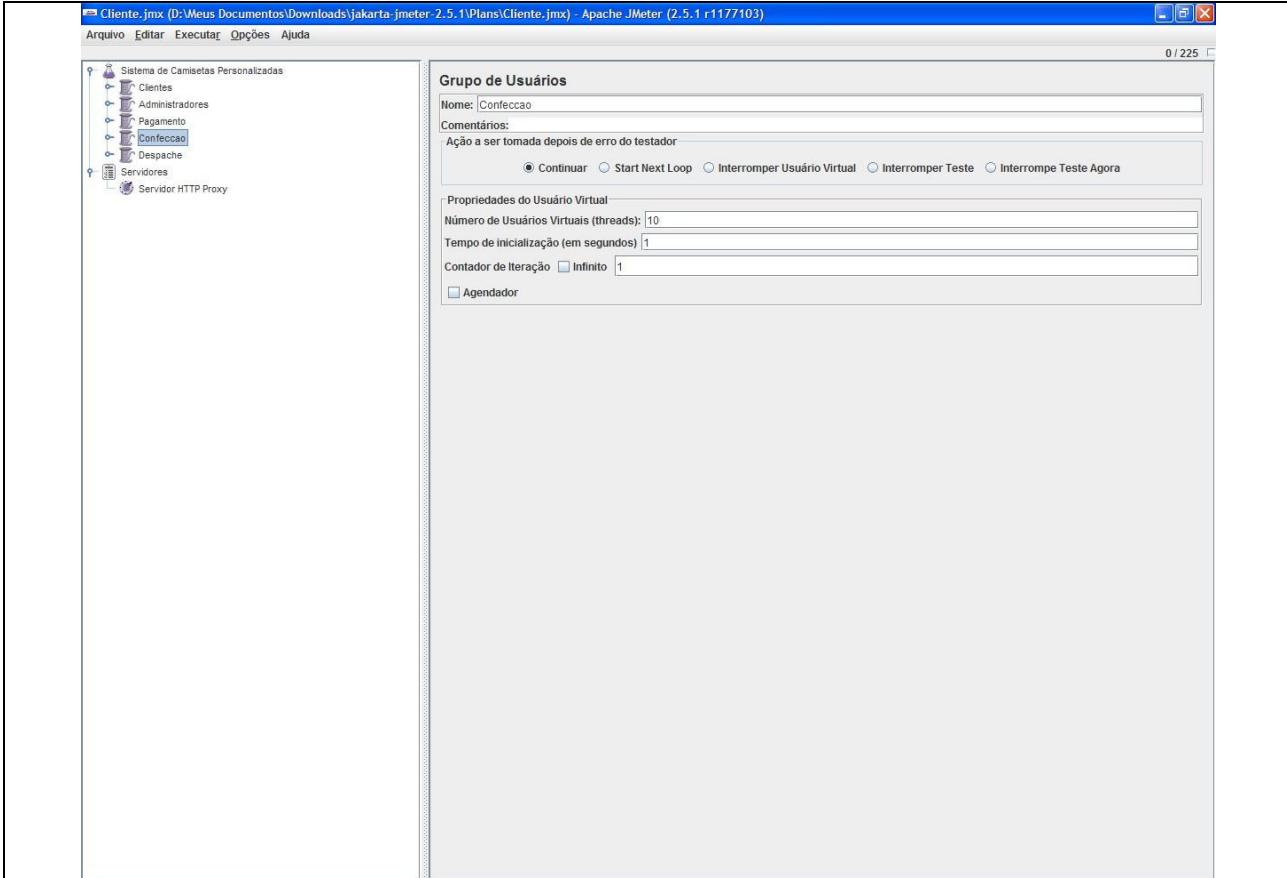
- Nome: Clientes
- Comentários:
- Ação a ser tomada depois de erro do testador:
 - Continuar
 - Start Next Loop
 - Interrromper Usuário Virtual
 - Interrromper Teste
 - Interrrompe Teste Agora
- Propriedades do Usuário Virtual:
 - Número de Usuários Virtuais (threads): 100
 - Tempo de inicialização (em segundos): 1
 - Contador de Iteração: Infinito 1
 - Agendador

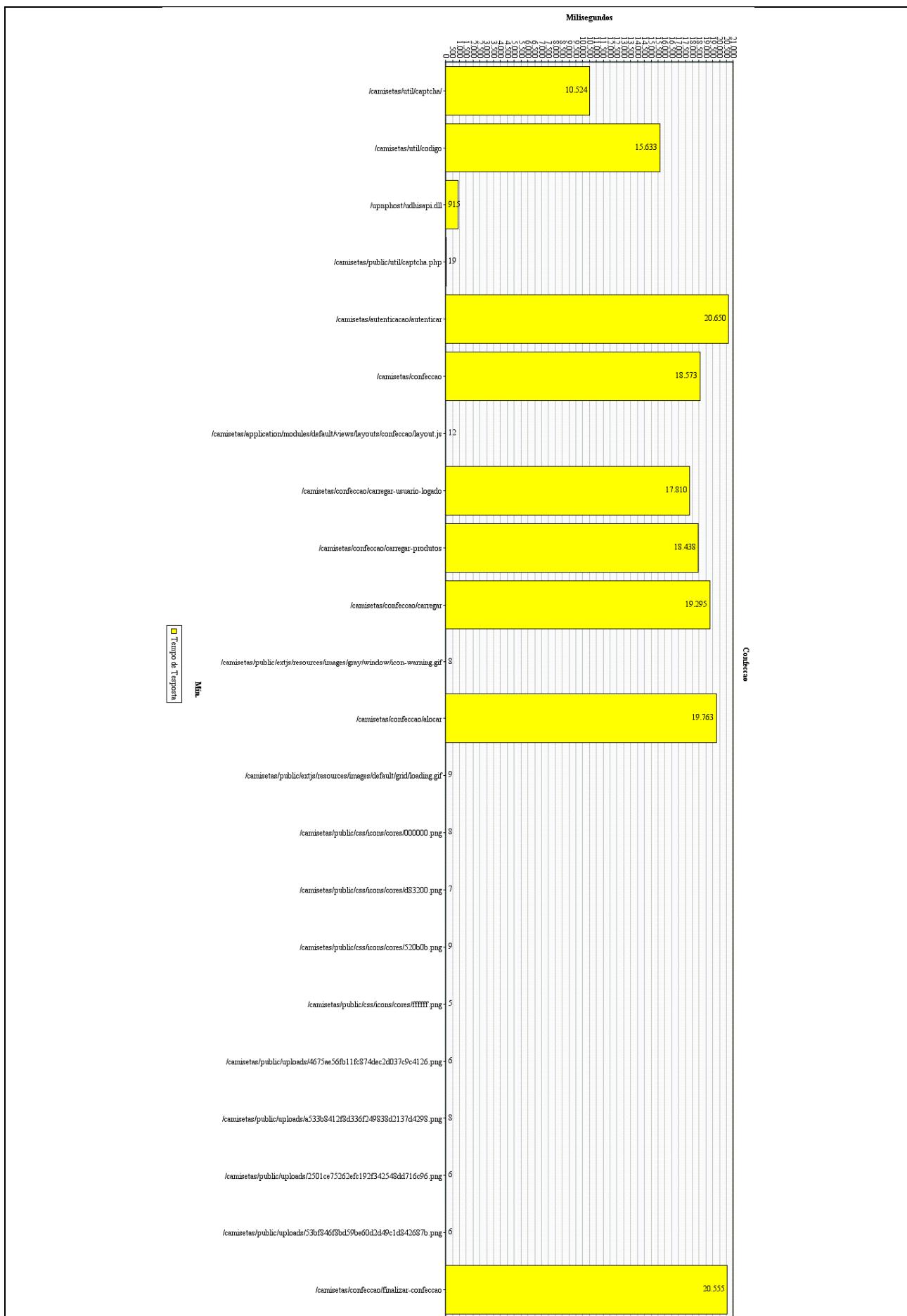


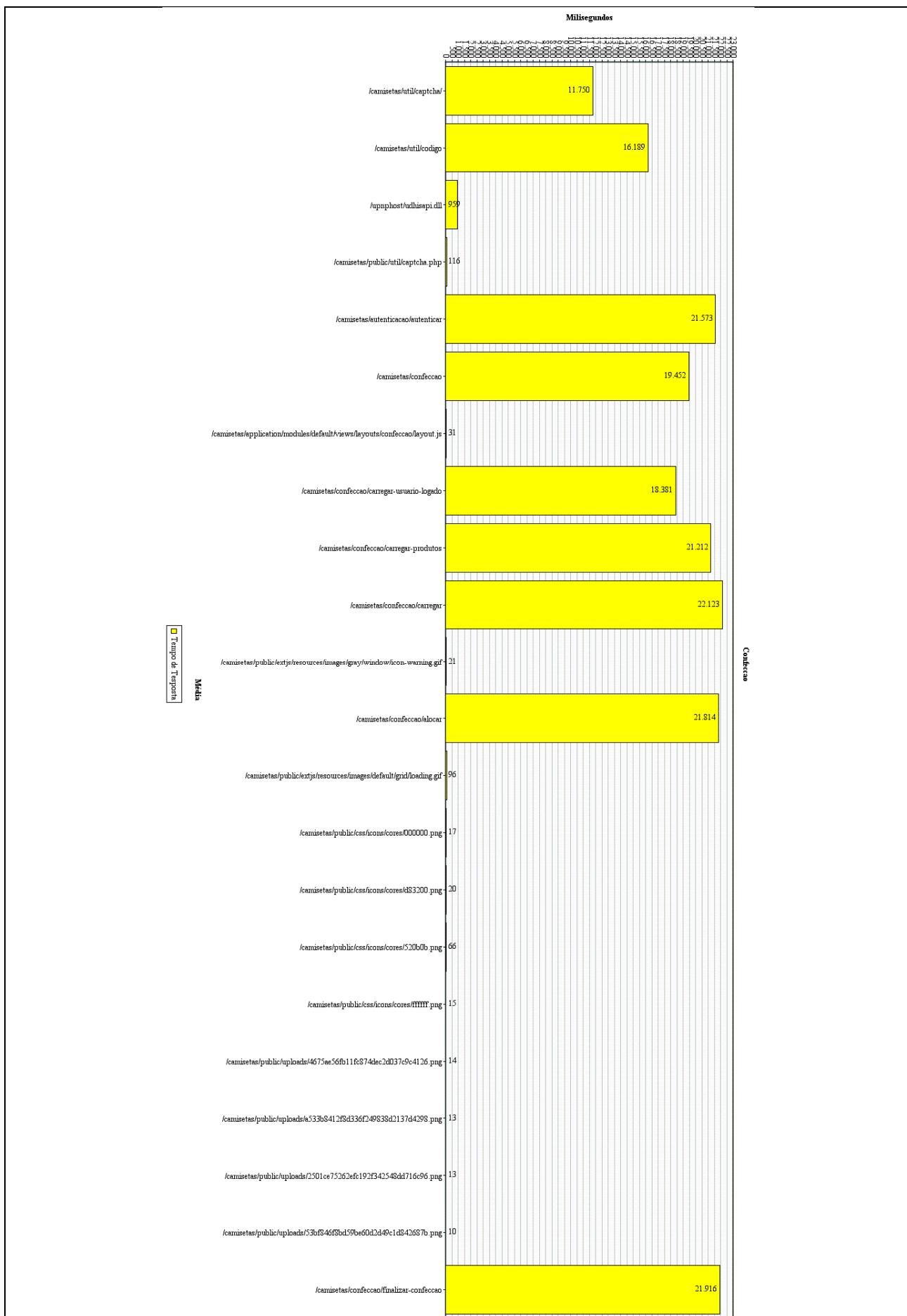


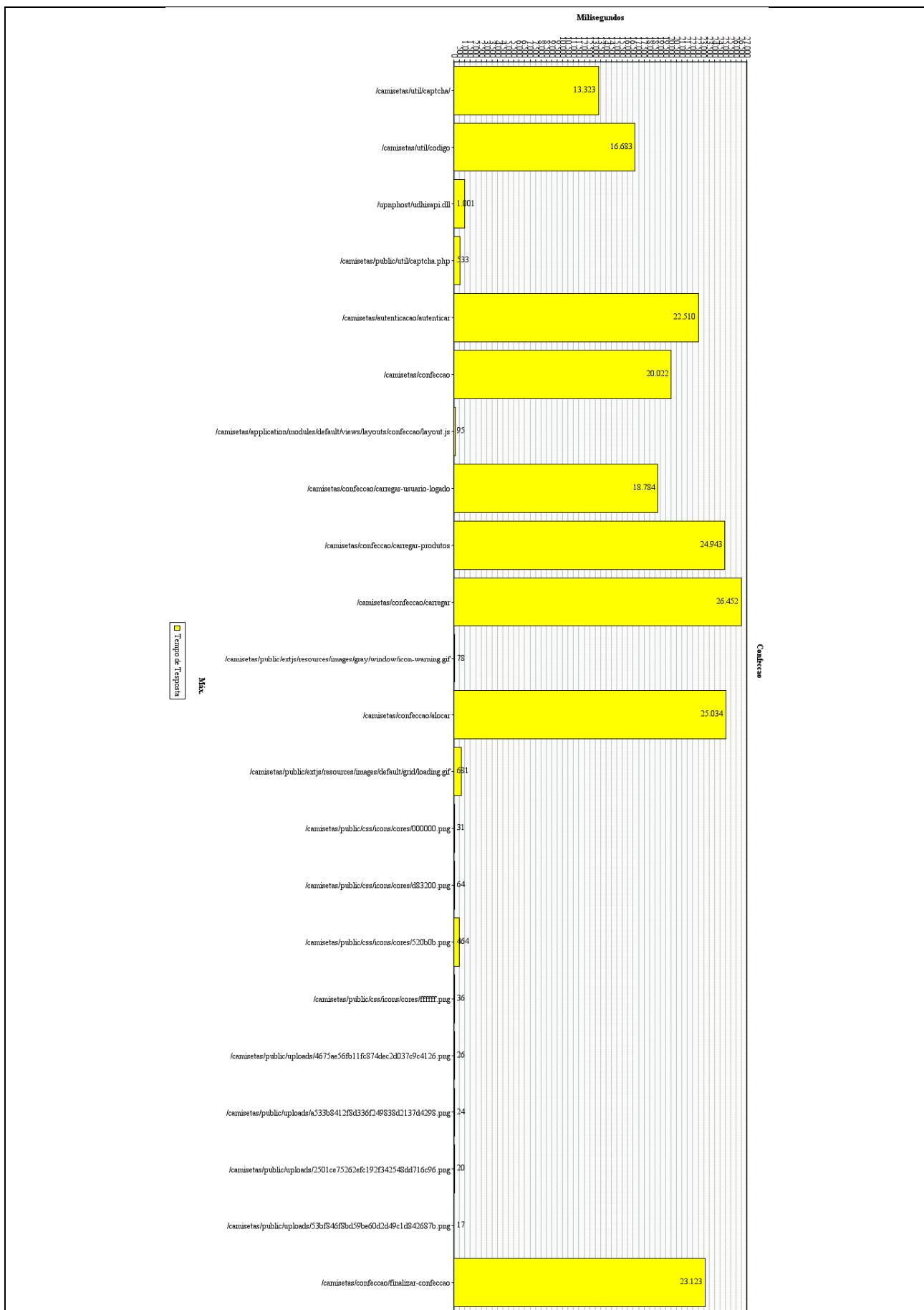


Qualidade Testes de Stress (Desempenho)	Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP
Autor: Confecção	Número de usuários virtuais simultâneos: 10
Versão: 1.0	Responsável: Michael Fernandes Rodrigues

A screenshot of the Apache JMeter software interface. The title bar reads "Cliente.jmx (D:\Meus Documentos\Downloads)\jakarta-jmeter-2.5.1\Plans\Client.jmx) – Apache JMeter (2.5.1 r1177103)". The menu bar includes Arquivo, Editar, Executar, Opções, and Ajuda. The main window shows a tree view on the left under "Sistema de Camisetas Personalizadas" with nodes like Clientes, Administradores, Pagamento, Confecao (which is selected), and Despache. On the right, there's a panel titled "Grupo de Usuários" with fields for "Nome: Confecao", "Número de Usuários Virtuais (threads): 10", and "Tempo de Inicialização (em segundos): 1". There are also sections for "Comentários:", "Ação a ser tomada depois de erro do testador", and "Propriedades do Usuário Virtual". A status bar at the bottom right shows "0 / 225".







APÊNDICE Q - MANUAL DE IMPLANTAÇÃO

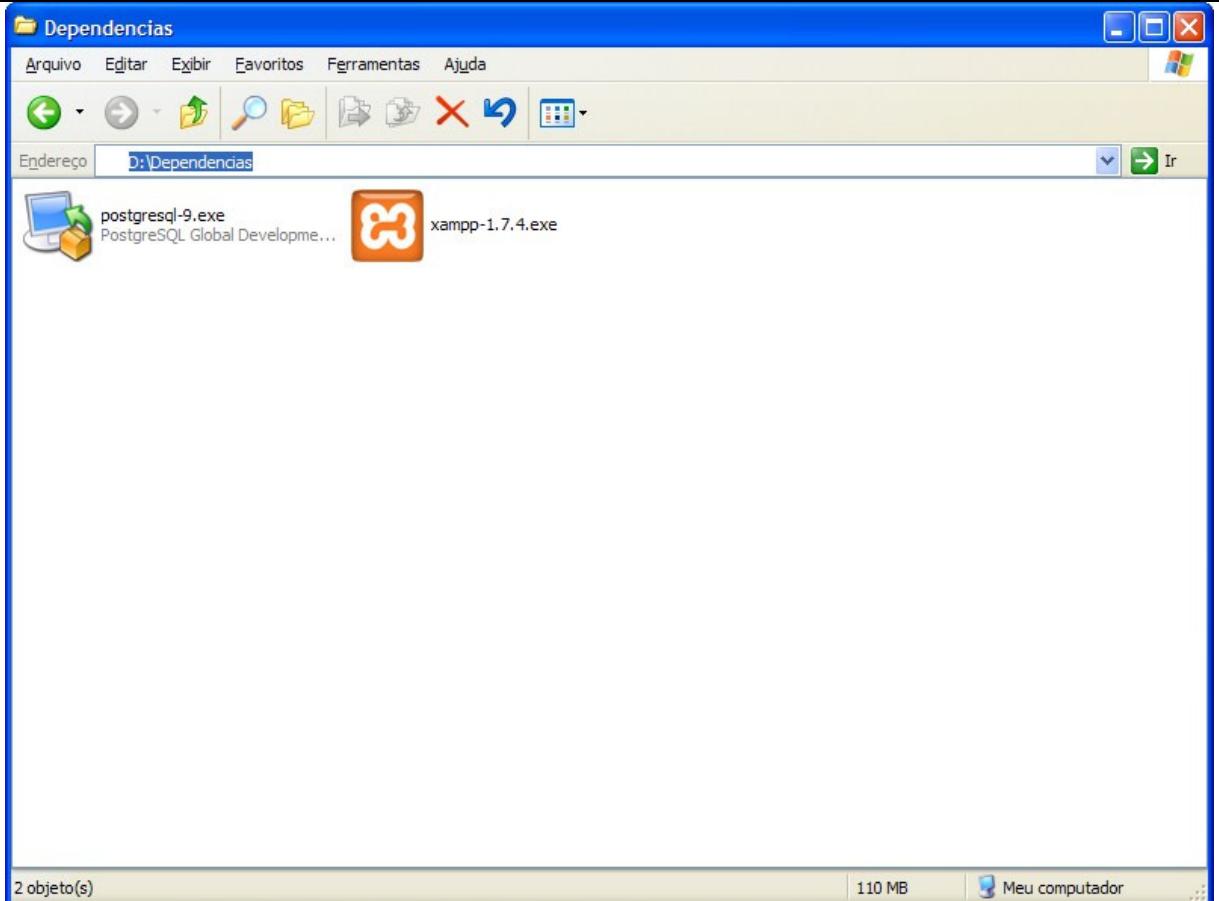
Manual de Implantação (Instalação para windows)

Sistema de Camisetas Personalizadas - SCP

Passo: 1

Objeto: Servidor web

Para iniciar a implantação do Sistema de Camisetas Personalizadas deve-se efetuar a instalação e configuração do servidor web. O arquivo de instalação do servidor web (xampp) encontra-se no diretório “dependências” dentro do DVD do projeto.

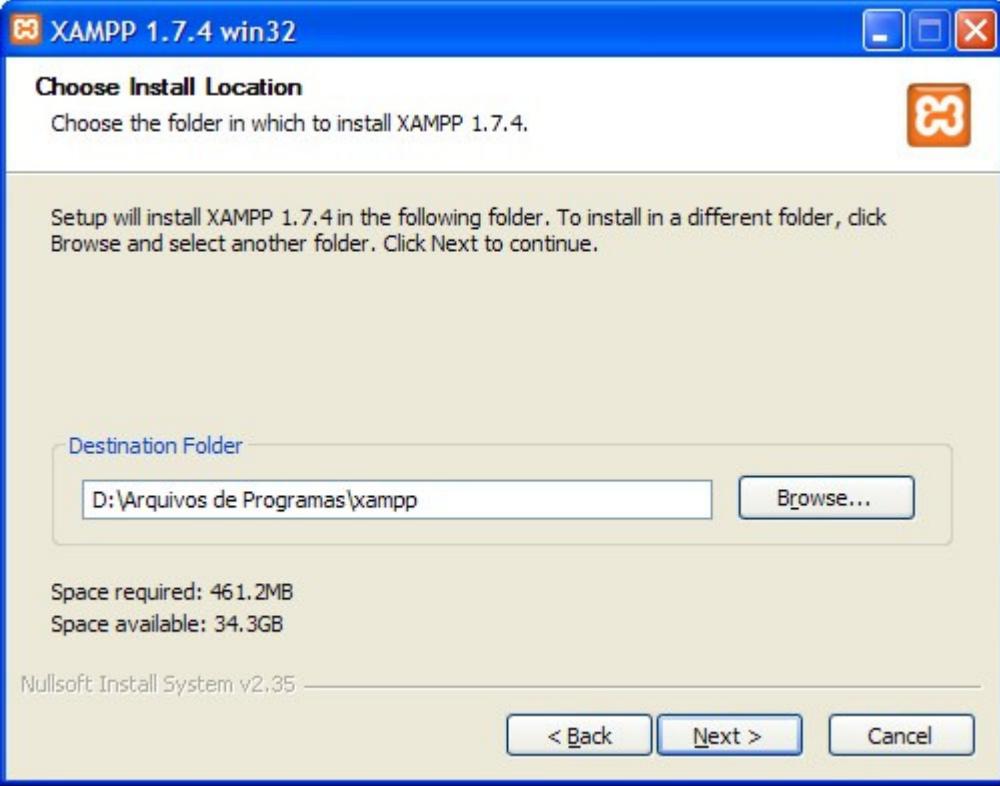
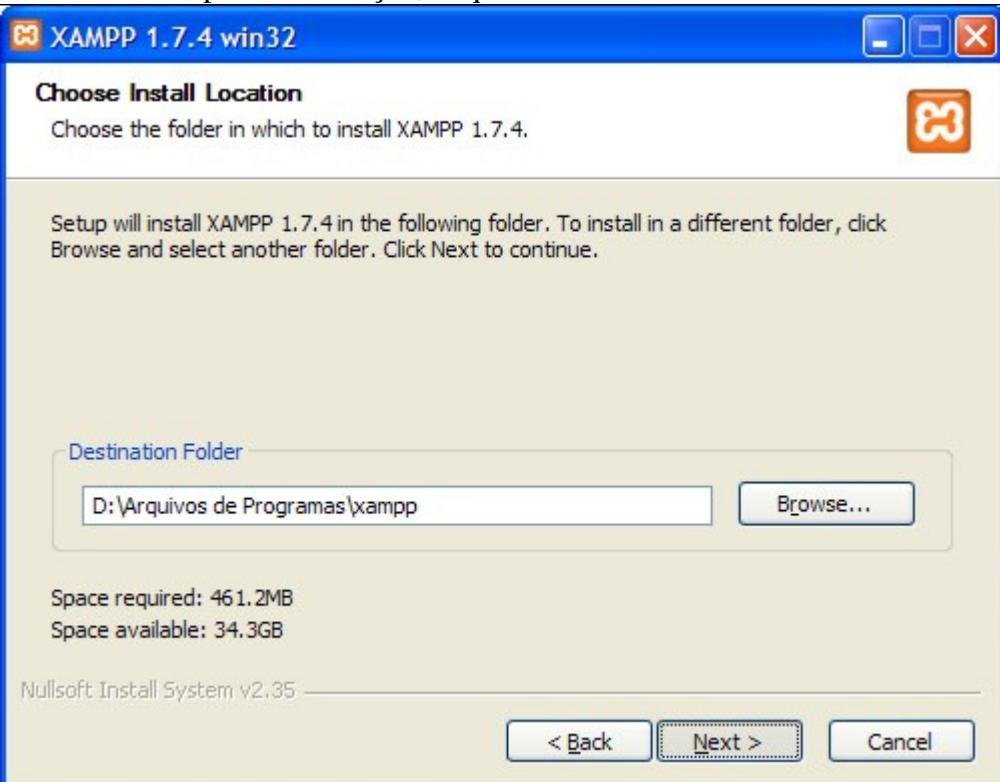


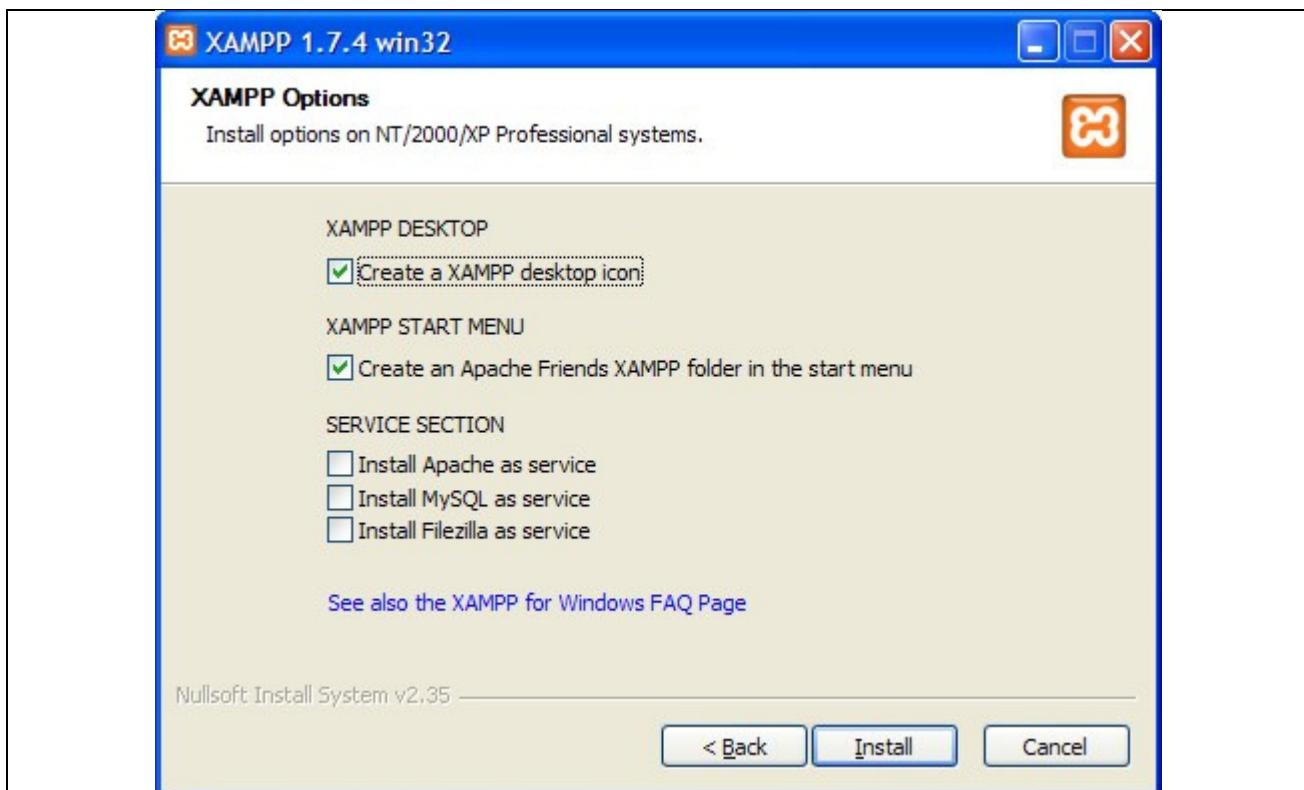
Passo: 2

Objeto: Servidor web

Após abrir o diretório informado acima, abra o arquivo “xampp-1.7.4.exe” a seguinte tela será apresentada.

	
Passo: 3	Objeto: Servidor web
Clique no botão “Next”.	
	
Passo: 4	Objeto: Servidor web
Após clicar no “Next” da tela anterior clique o botão “browser” e informe o caminha para a instalação do servidor web (xampp).	

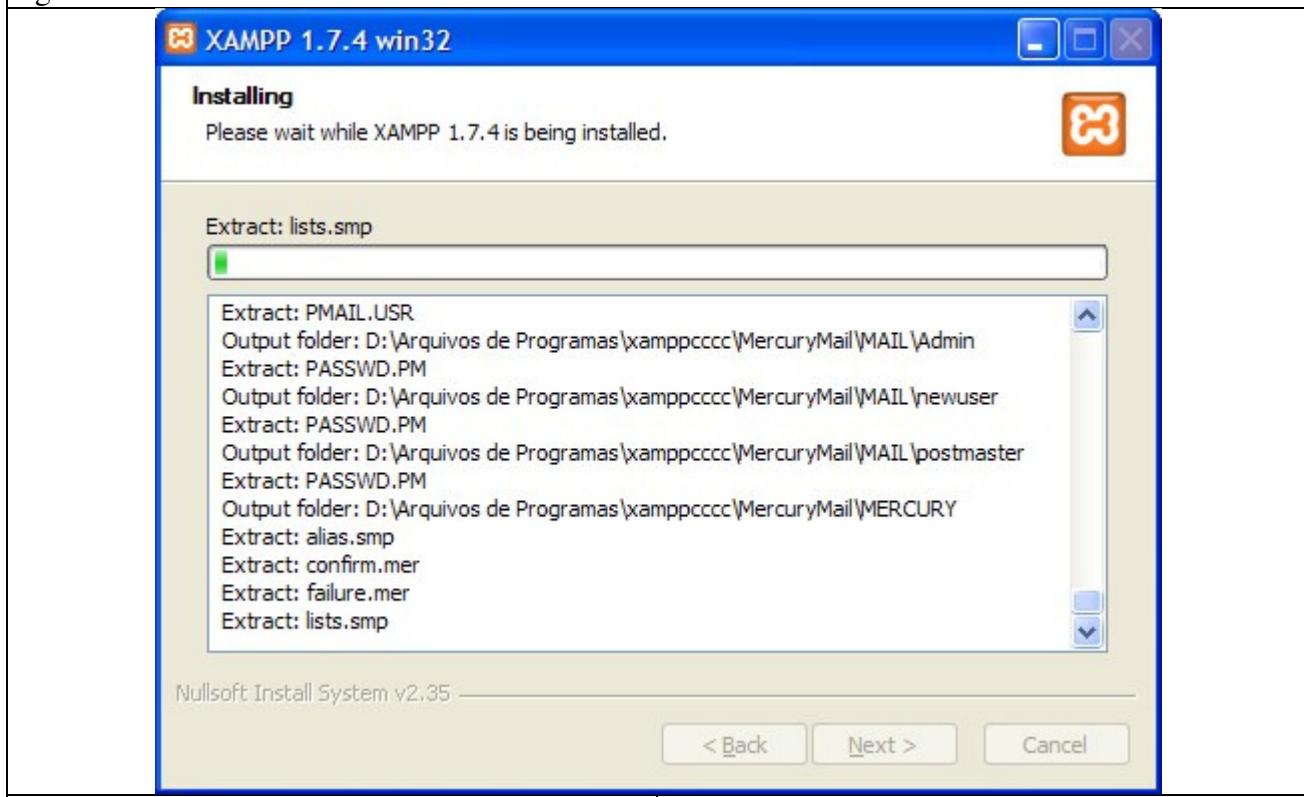
	
Passo: 5	Objeto: Servidor web
Após informar o caminho para a instalação, clique no botão “Next” novamente.	
	
Passo: 6	Objeto: Servidor web
Marque as opções desejadas e clique no botão “Install”.	



Passo: 7

Objeto: Servidor web

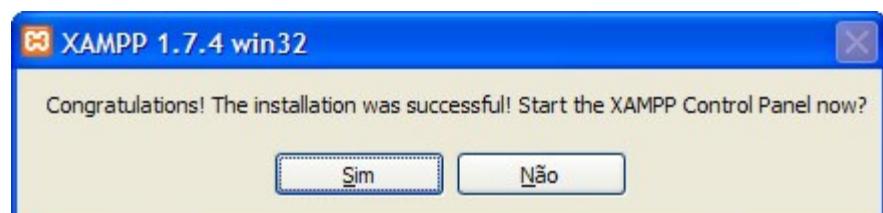
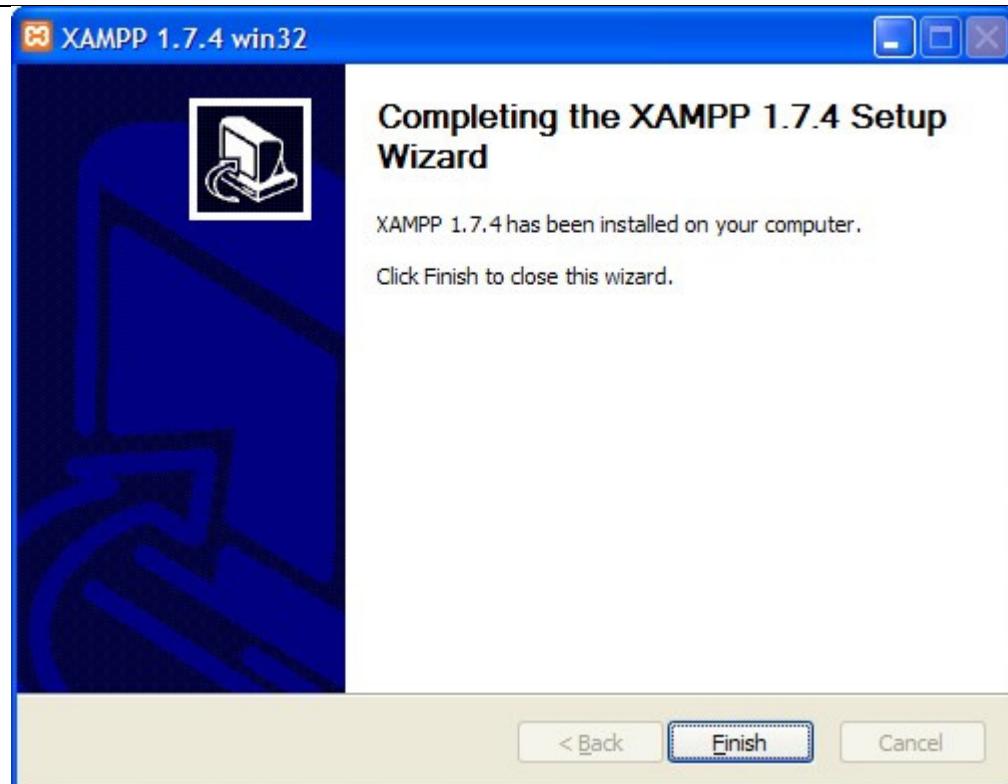
Após clicar no botão “Install” o processo de instalação inicializar de pode demorar alguns minutos, aguarde.



Passo: 8

Objeto: Servidor web

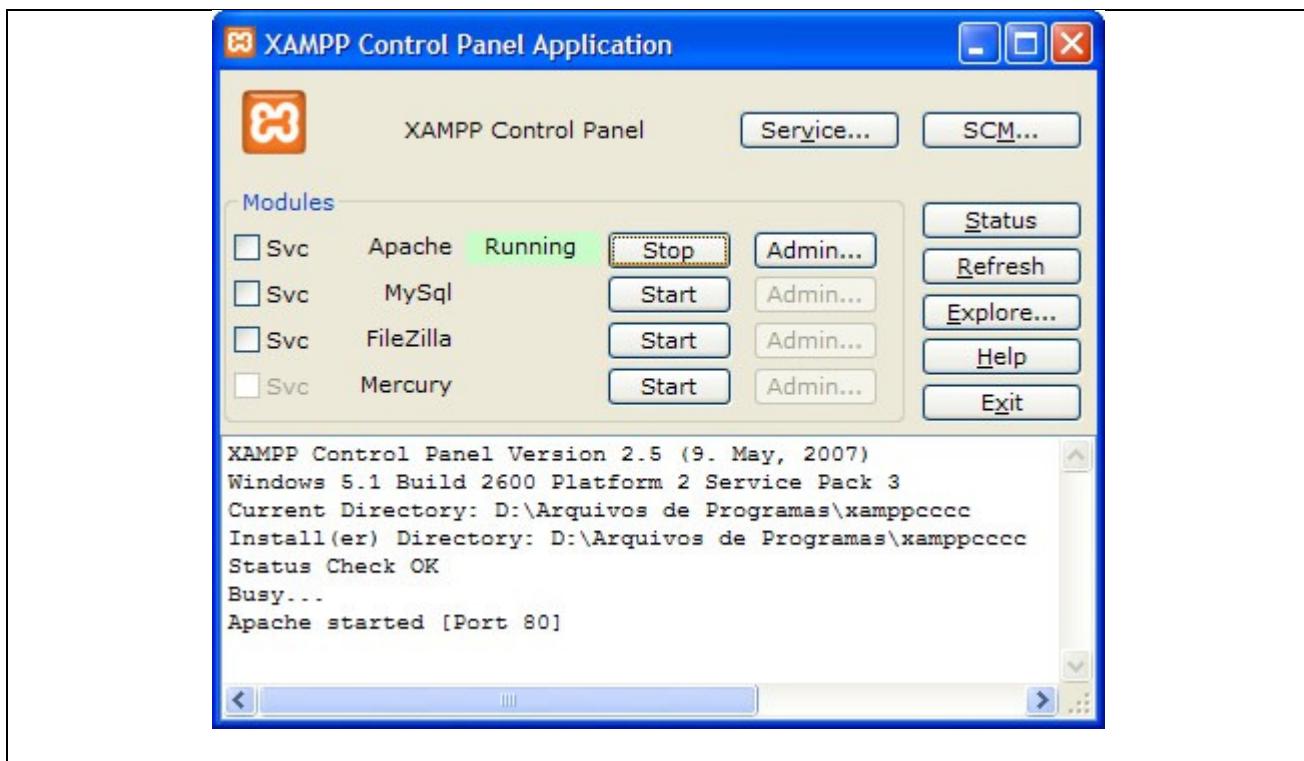
Ao fim quando o processo de instalação for concluído a tela abaixo será apresentada.



Passo: 9

Objeto: Servidor web

Pronto, agora o servidor web (xampp) já esta instalado. Para se certificar que o “xampp” está funcionando corretamente inicie o serviço httpd (apache) e em seguida acesse o endereço <http://localhost/> através de um navegador (browser) o resultado esperado deve ser similar as telas abaixo.



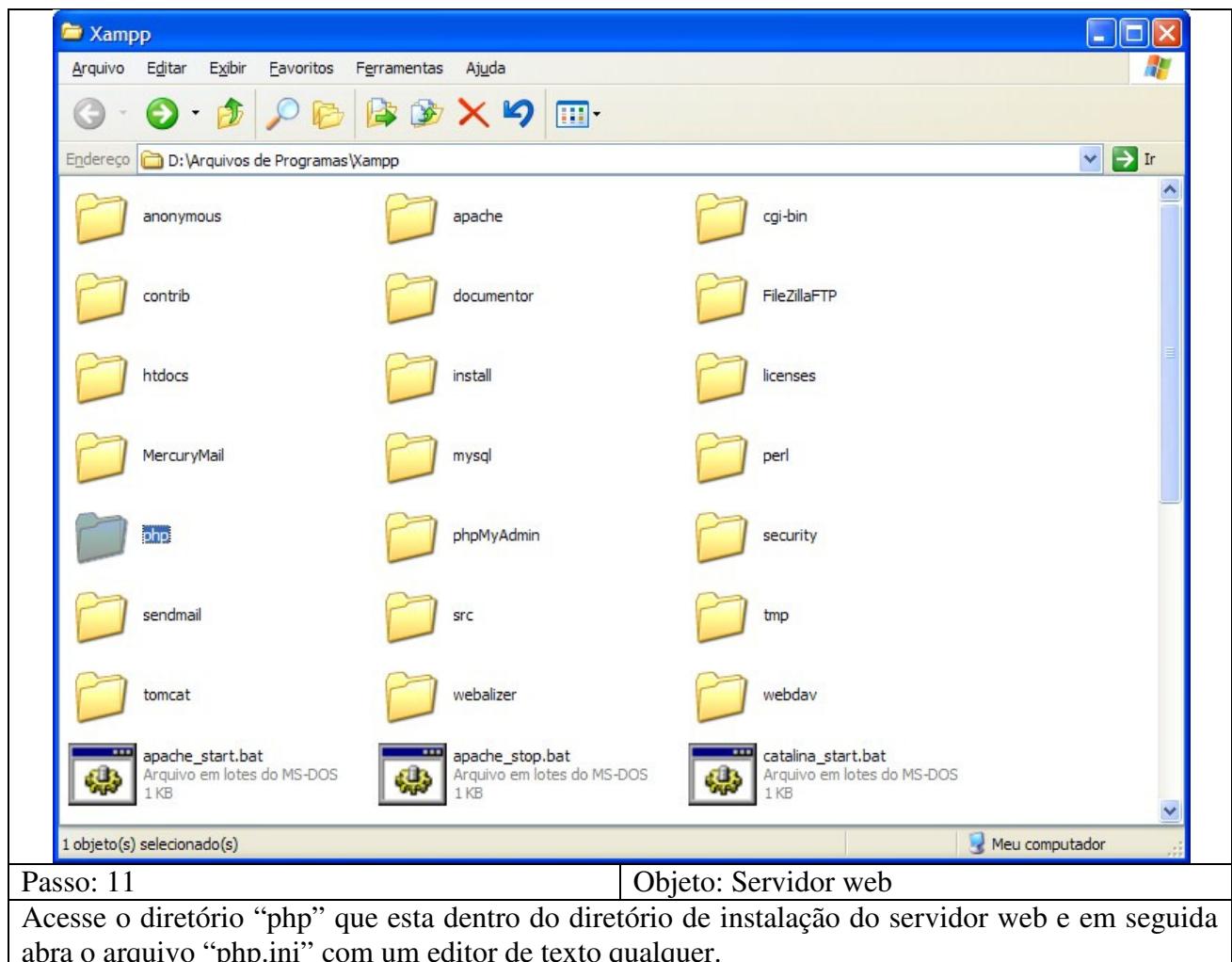


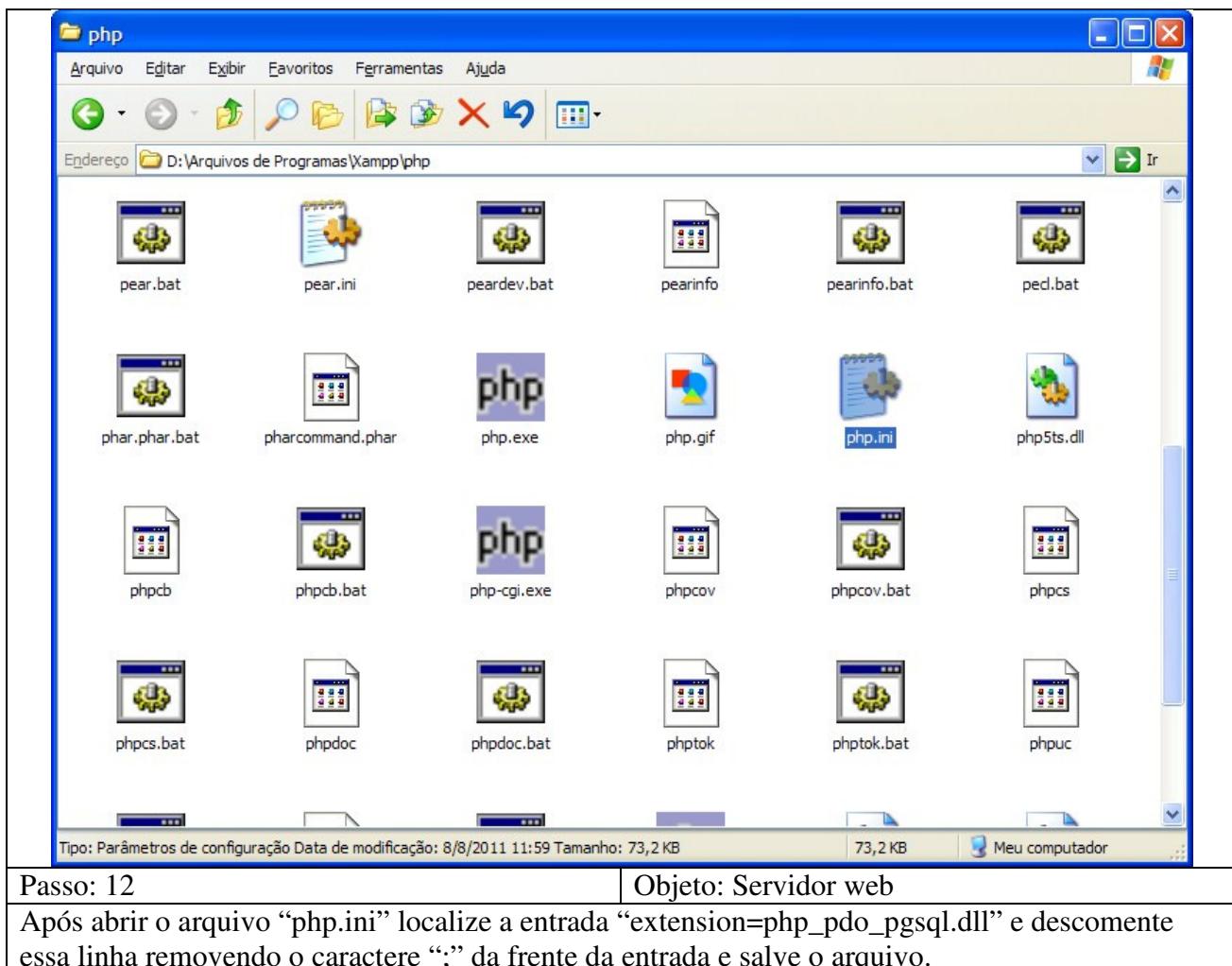
The screenshot shows a web browser window titled "XAMPP 1.7.4" displaying the "localhost/xampp/index.php" page. The page title is "XAMPP for Windows". A sidebar on the left lists various services and tools available through the XAMPP interface, including XAMPP 1.7.4 (PHP 5.3.5), PHP (phpinfo()), Perl (perlinfo()), J2EE (Status, Tomcat examples), and Ferramentas (phpMyAdmin, Webalizer, Mercury Mail, FileZilla FTP). The main content area congratulates the user on a successful installation and provides links for OpenSSL support and contact information. The footer of the page includes the Apache Friends logo.

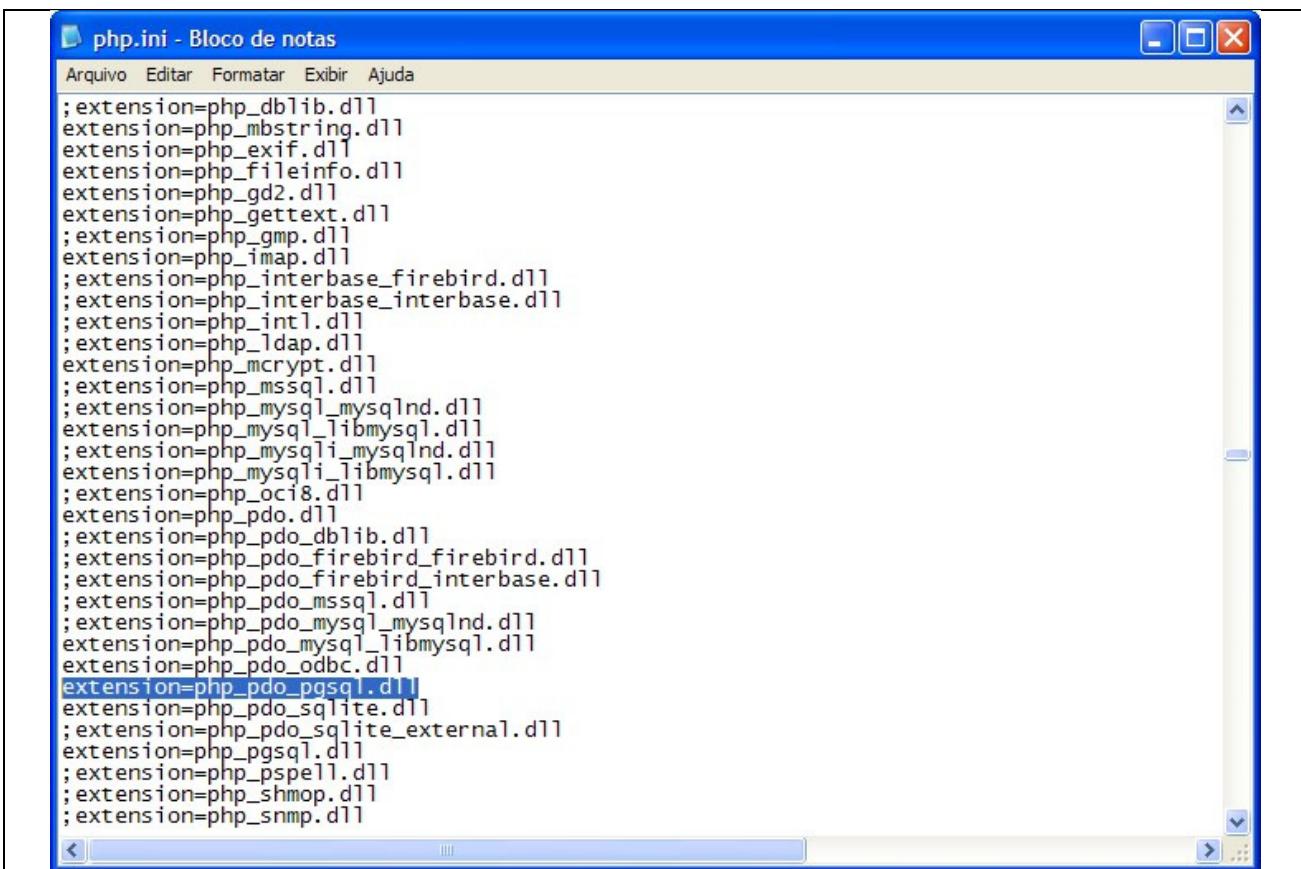
Passo: 10

Objeto: Servidor web

Pronto, se o resultado foi similar as telas acima apresentadas o serviço httpd (apache) foi iniciado com sucesso. Agora deve ser feita uma pequena alteração no arquivo de configuração do modulo php do apache. Localize o diretório de instalação do servidor web.







```

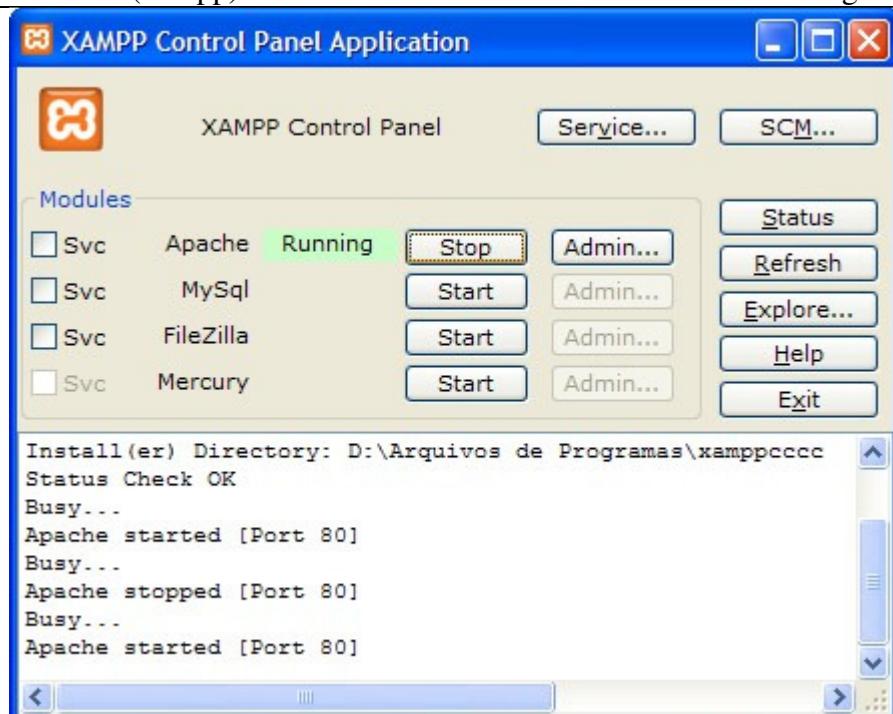
php.ini - Bloco de notas
Arquivo Editar Formatar Exibir Ajuda
;extension=php_dblib.dll
extension=php_mbstring.dll
extension=php_exif.dll
extension=php_fileinfo.dll
extension=php_gd2.dll
extension=php_gettext.dll
;extension=php_gmp.dll
extension=php_imap.dll
;extension=php_interbase_firebird.dll
;extension=php_interbase_interbase.dll
;extension=php_intl.dll
;extension=php_ldap.dll
extension=php_mcrypt.dll
;extension=php_mssql.dll
;extension=php_mysql_mysqlnd.dll
extension=php_mysql_Tibmysql.dll
;extension=php_mysql_i_mysqlnd.dll
extension=php_mysql_i_Tibmysql.dll
;extension=php_ocis.dll
extension=php_pdo.dll
;extension=php_pdo_dblib.dll
;extension=php_pdo_firebird_firebird.dll
;extension=php_pdo_firebird_interbase.dll
;extension=php_pdo_mssql.dll
;extension=php_pdo_mysql_mysqlnd.dll
extension=php_pdo_mysql_Tibmysql.dll
extension=php_pdo_odbc.dll
extension=php_pdo_pgsql.dll
extension=php_pdo_sqlite.dll
;extension=php_pdo_sqlite_external.dll
extension=php_pgsql.dll
;extension=php_pspe11.dll
;extension=php_shmop.dll
;extension=php_snmp.dll

```

Passo: 13

Objeto: Servidor web

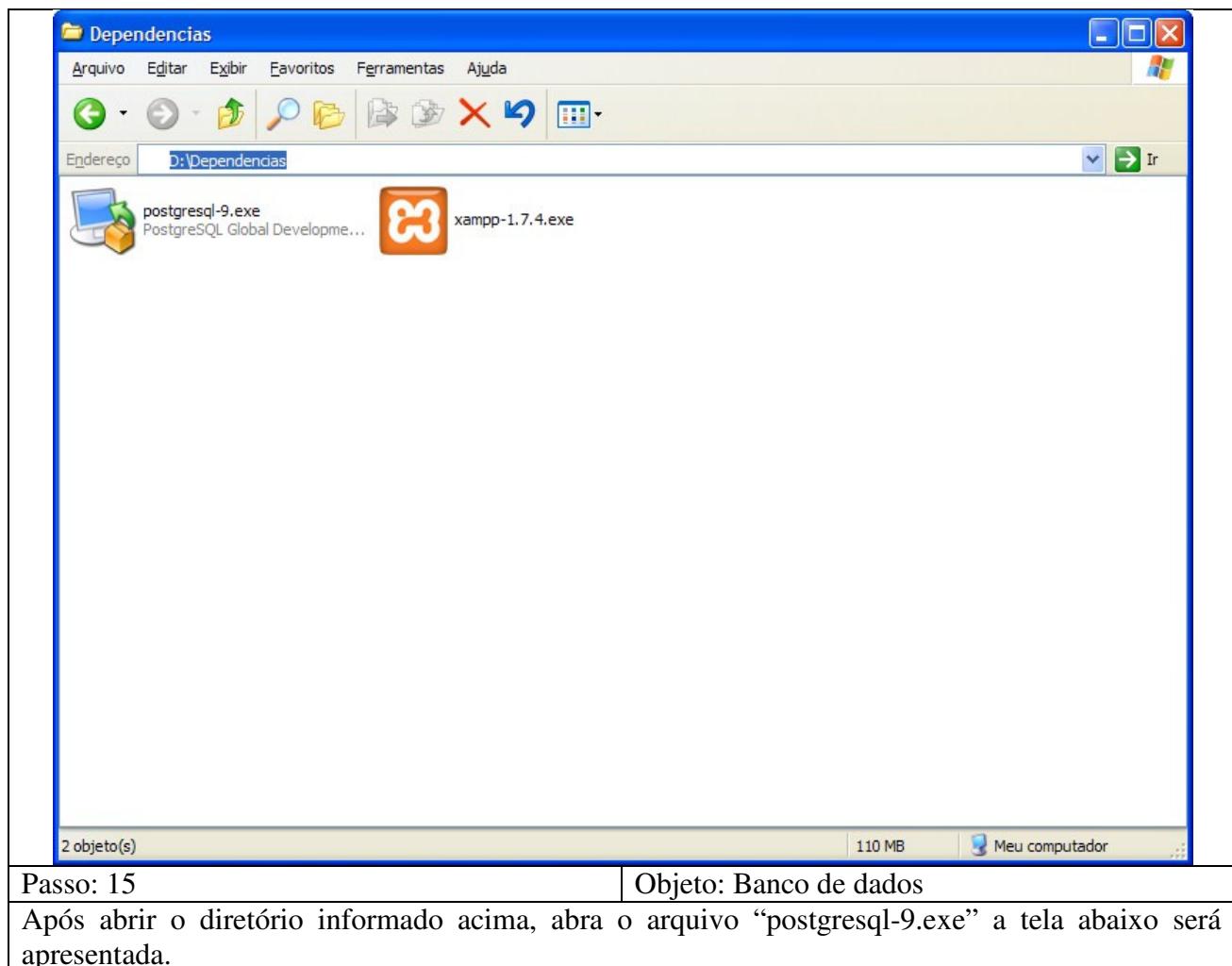
Reinic peace o servidor web (xampp). Pronto o servidor web está devidamente configurado.



Passo: 14

Objeto: Banco de dados

Acesse o diretório “dependências” localizado no DVD do projeto.





Setup

Existing installation

An existing PostgreSQL installation has been found at D:\Arquivos de Programas\PostgreSQL\9.1. This installation will be upgraded.

In order to upgrade, we may need to restart the server. All connections to the server will need to be reestablished after the completion of the installation process.

BitRock Installer

< Back Next > Cancel

Setup

Existing data directory

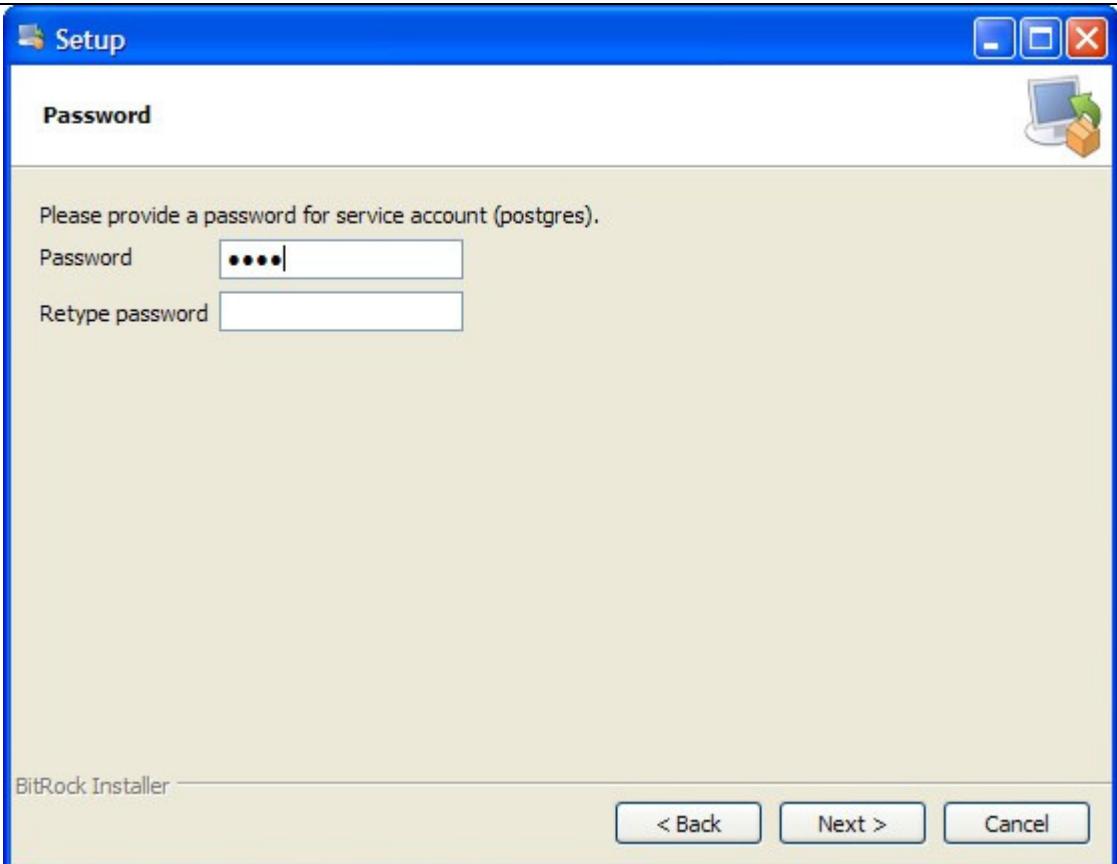
An existing data directory has been found at D:\Arquivos de Programas\PostgreSQL\9.1\data set to use port 5432. This directory and its configuration will be used for this installation.

BitRock Installer

< Back Next > Cancel

Passo: 17	Objeto: Banco de dados
-----------	------------------------

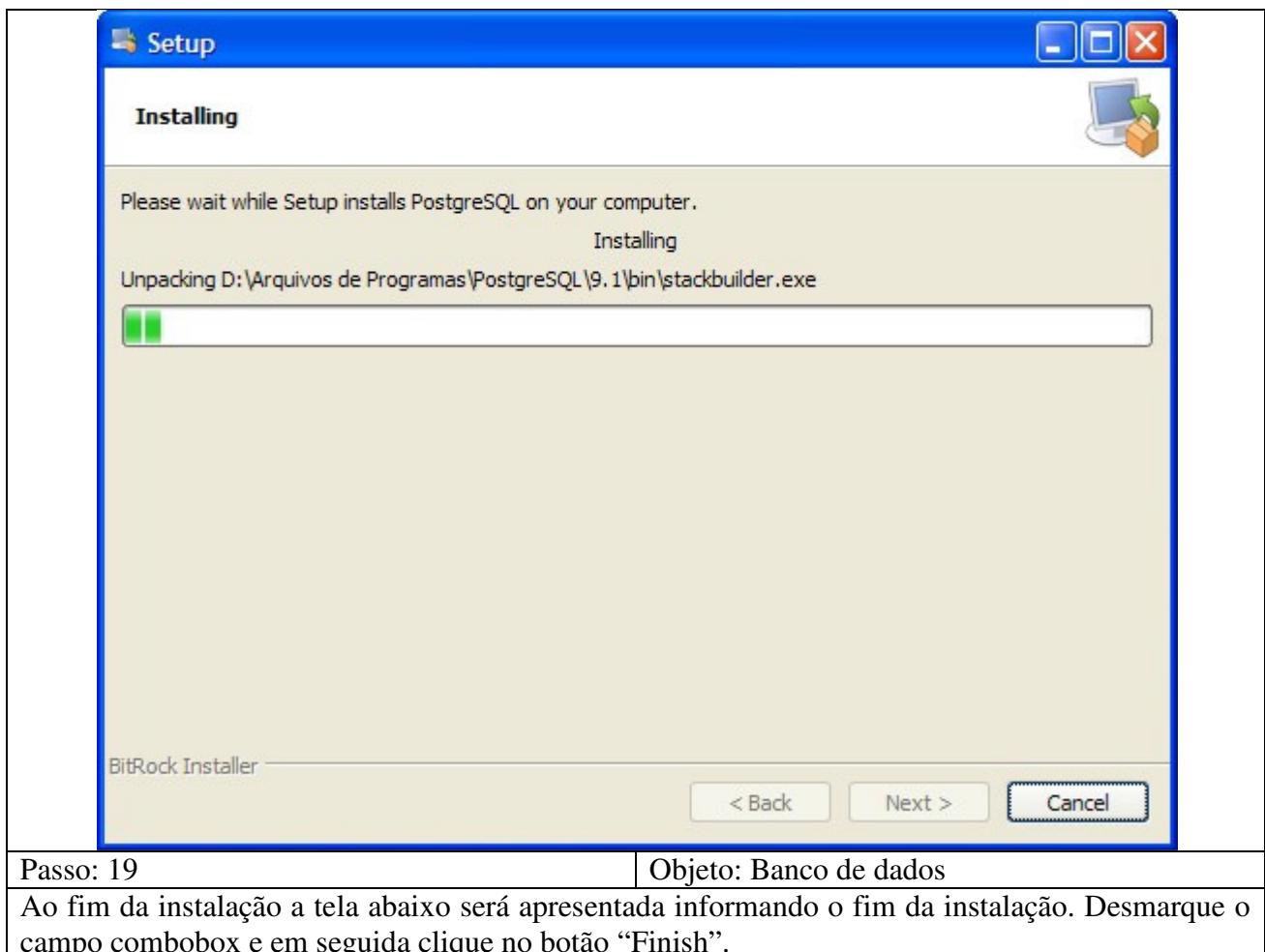
Após clicar as três vezes no botão “Next” a tela abaixo será exibida. Informe a senha para o usuário postgres que será criado na maquina e em seguida clique em “Next” e em seguida clique novamente.



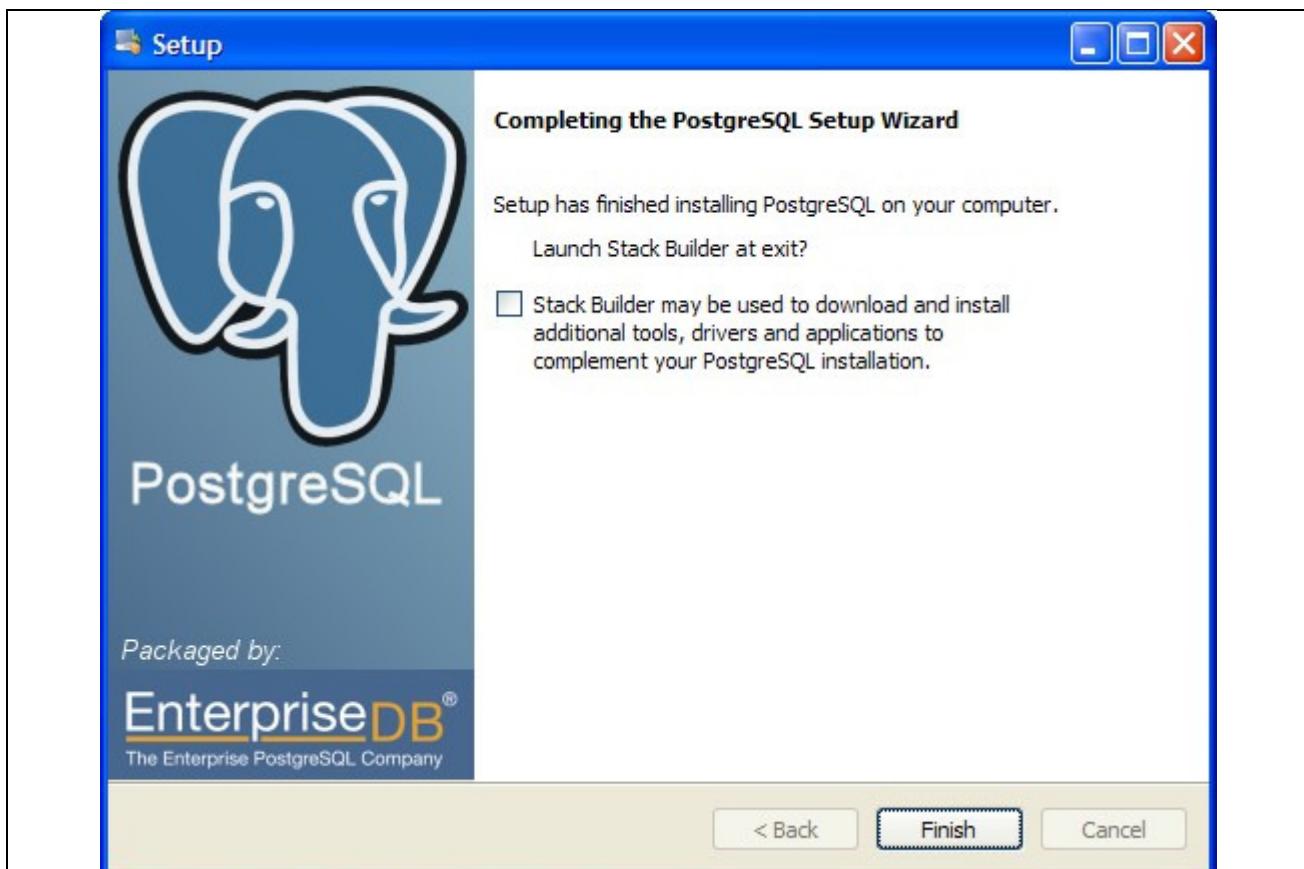
Passo: 18

Objeto: Banco de dados

Agora o processo de instalação inicializara de pode demorar alguns minutos. Aguarde.



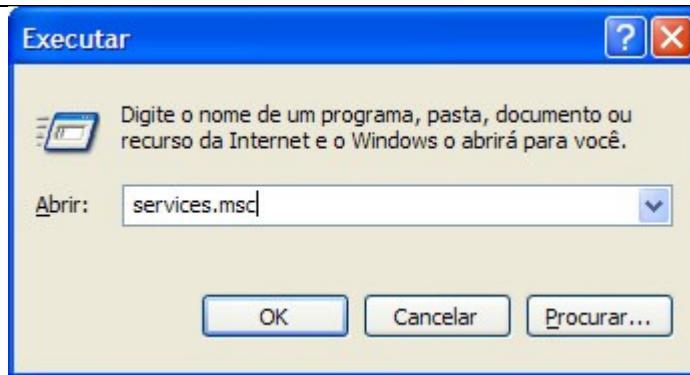


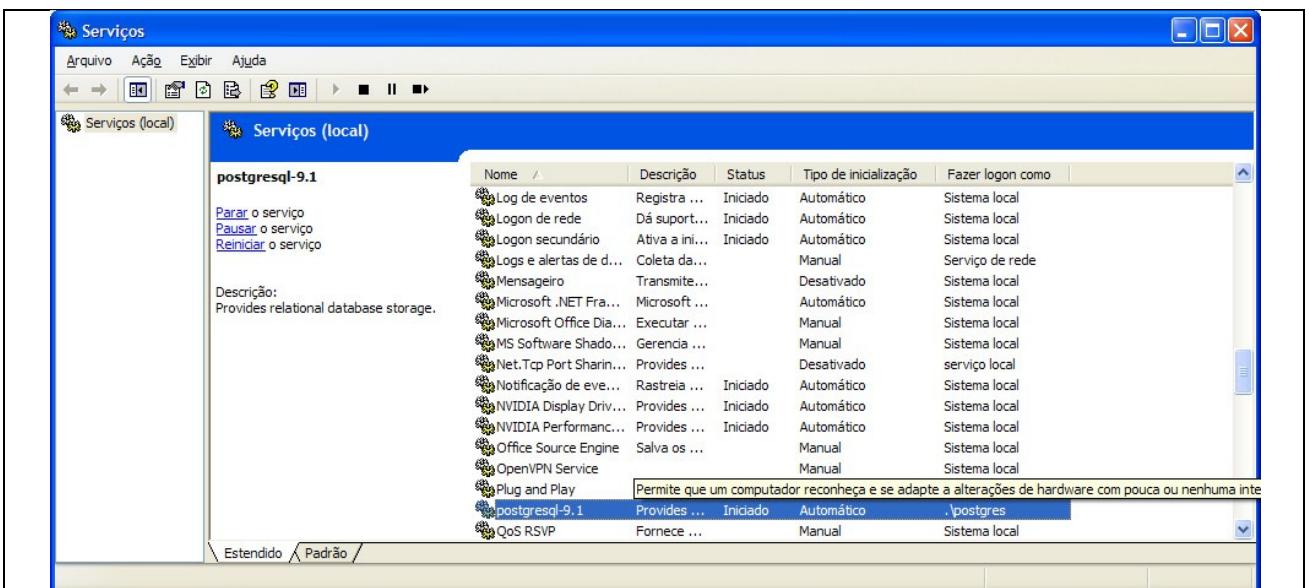


Passo: 21

Objeto: Banco de dados

Agora, verifique se o serviço do postgres está em funcionamento, para isso clique no botão “Iniciar” do windows em seguida clique em “executar” e digite “services.msc” e pressione “Enter”.

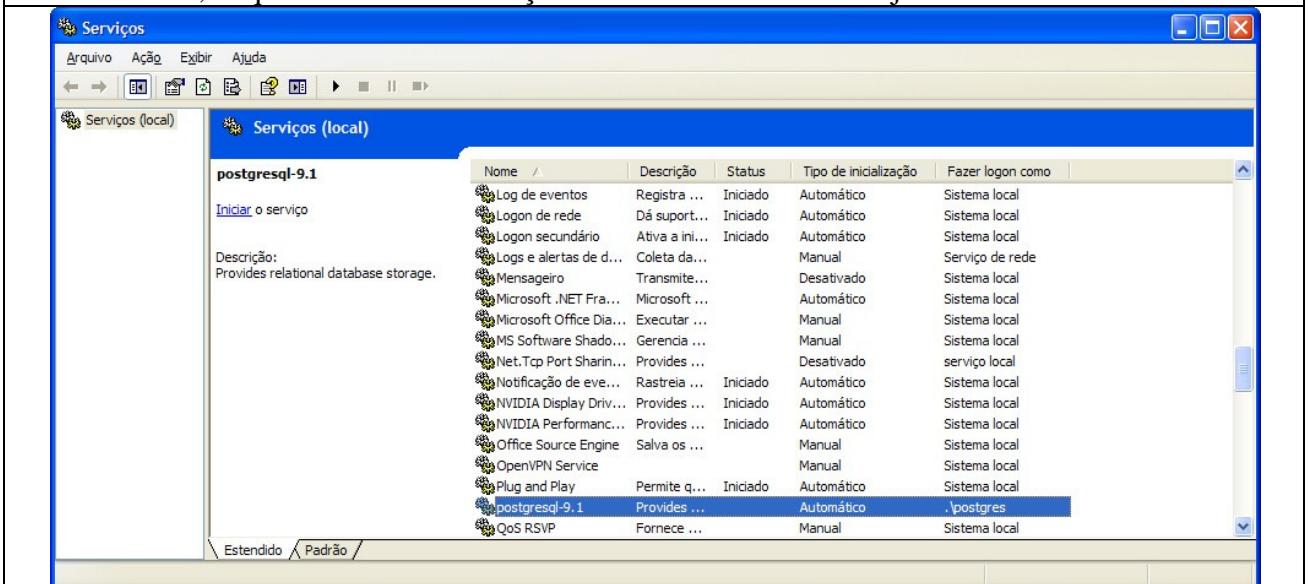




Passo: 22

Objeto: Banco de dados

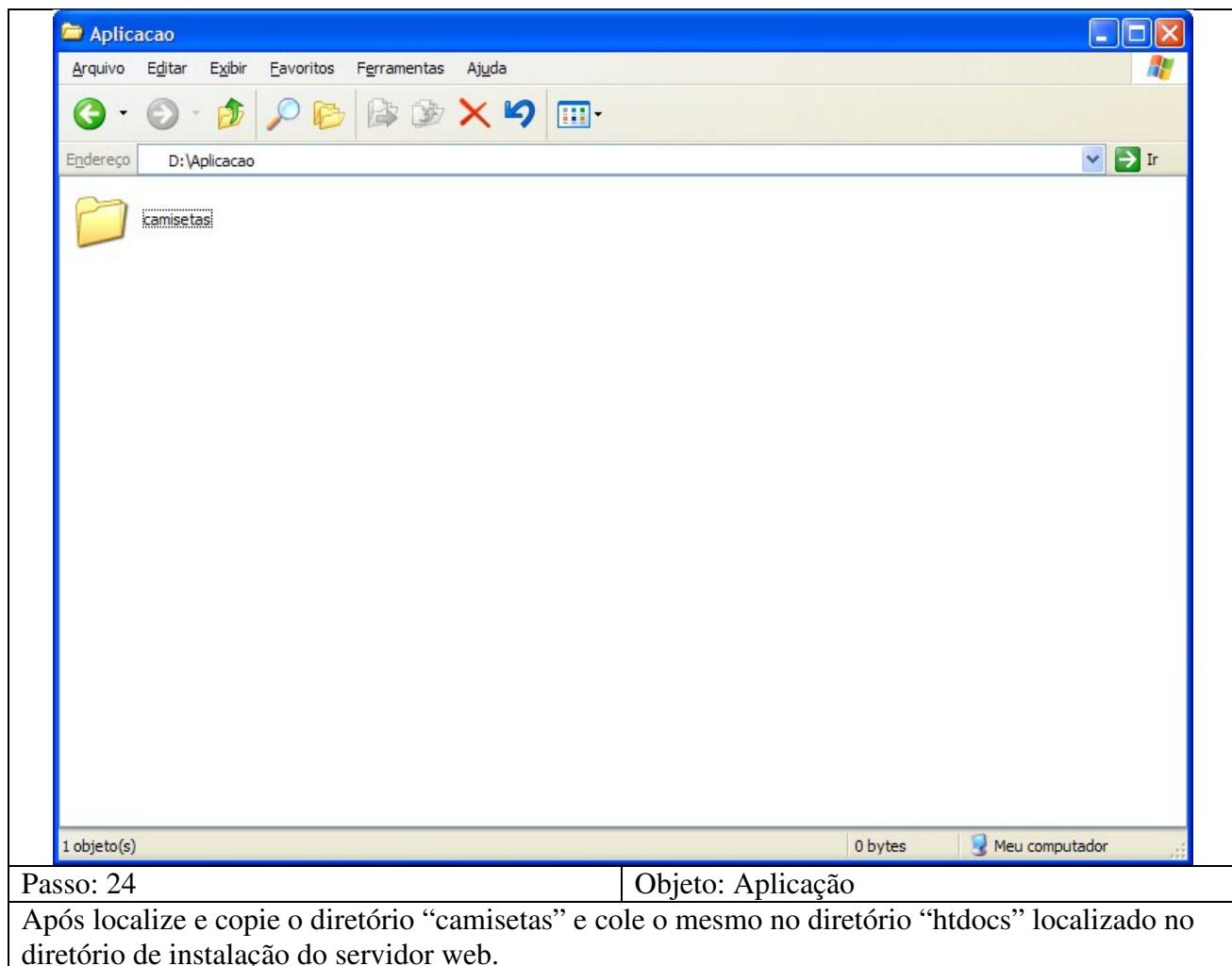
Após executar o passo 21 localize o serviço “postgresql-9.1” e verifique se o mesmo está iniciado, caso contrário, clique em iniciar o serviço. Pronto o banco de dados já está instalado.

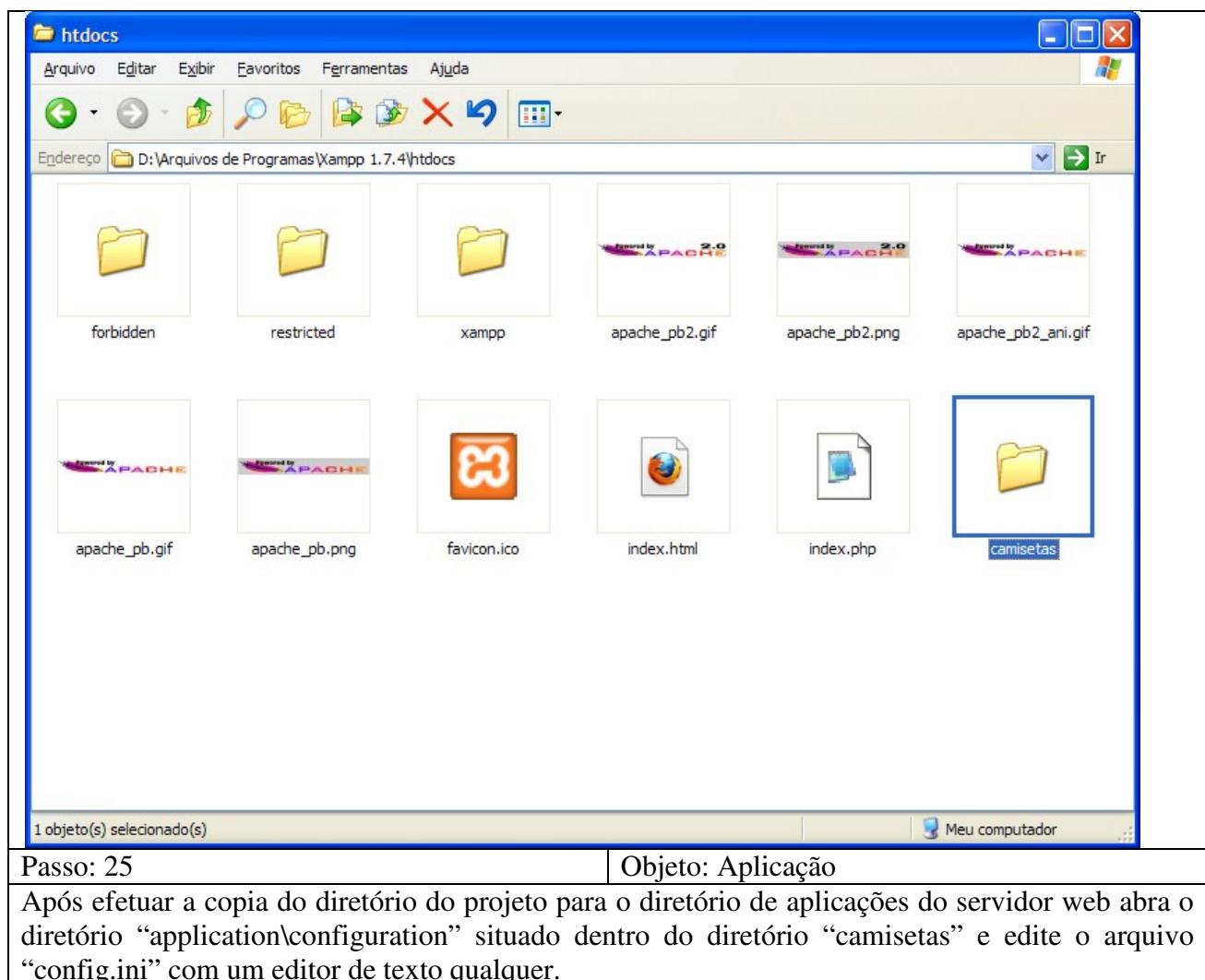


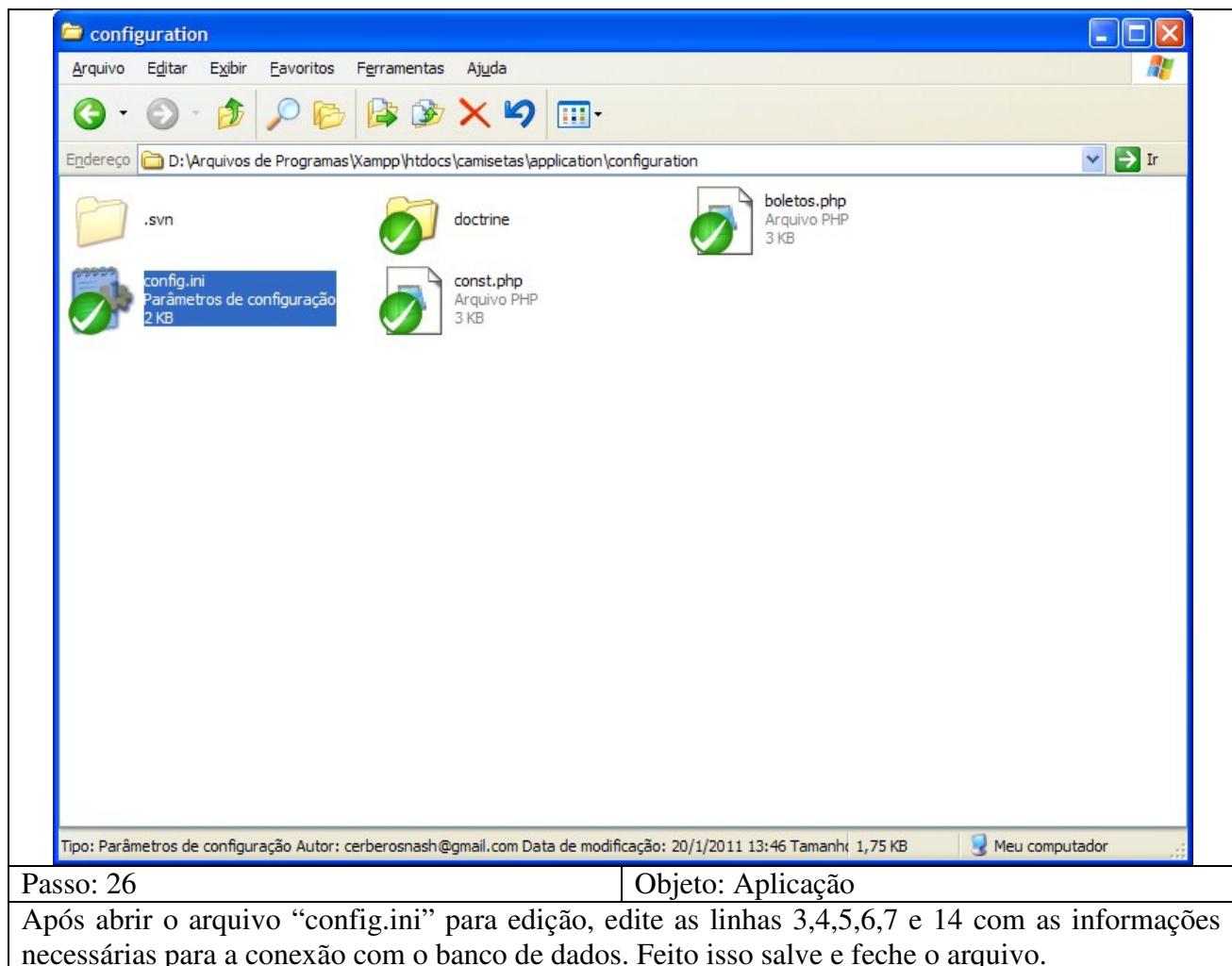
Passo: 23

Objeto: Aplicação

Após executar os passos referentes à instalação do servidor web e banco de dados, a aplicação deve ser copiada e configurada para que funcione. Abra o diretório aplicação localizado no DVD deste projeto.







camisetas - NetBeans IDE 7.0.1

Arquivo Editar Exibir Navegar Código-fonte Refatorar Executar Depurar Perfil Equipe Ferramentas Janela Ajuda

Pesquisar (Ctrl+I)

index.php config.ini <padrão>

```

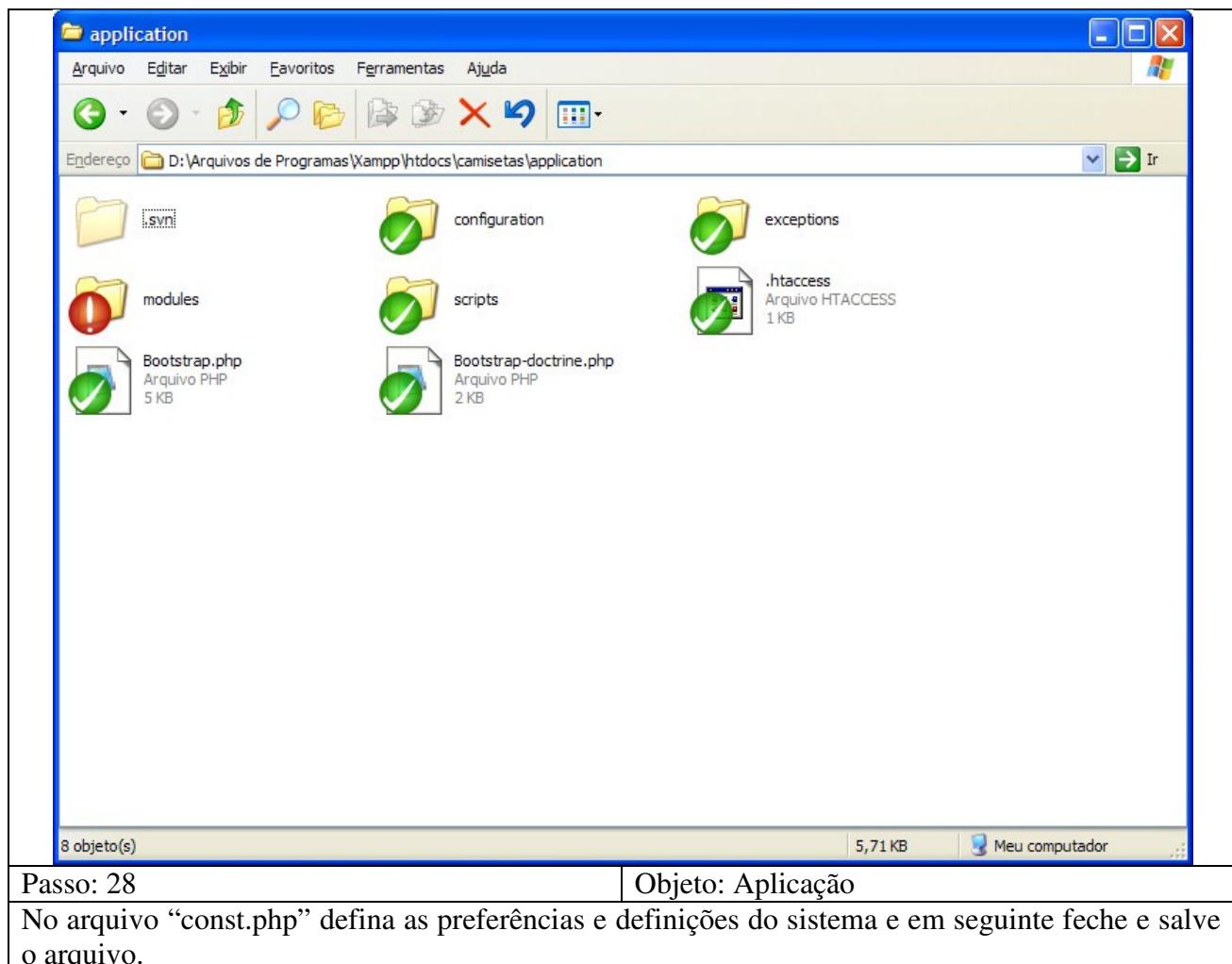
1 [prod]
2 db.adapter = Pdo_Pgsql
3 db.config.host = localhost
4 db.config.username = postgres
5 db.config.password = postgres
6 db.config.port = 5432
7 db.config dbname = camisetas
8 firebug.profiler.enabled = false
9
10 ;DOCTRINE
11
12 autoloaderNamespaces[] = "Doctrine"
13 doctrine.dsn = "pgsql://postgres:postgres@localhost/camisetas"
14 doctrine.data_fixtures_path = APPLICATION_PATH"/configuration/doctrine/data/fixtures"
15 doctrine.sql_path = APPLICATION_PATH"/configuration/doctrine/data/sql"
16 doctrine.migrations_path = APPLICATION_PATH"/configuration/doctrine/migrations"
17 doctrine.yaml_schema_path = APPLICATION_PATH"/configuration/doctrine/schema"
18
19 doctrine.generate_models_options.pearStyle = true
20 doctrine.generate_models_options.generateBaseClasses = true
21 doctrine.generate_models_options.baseClassPrefix = "Base_"
22 doctrine.generate_models_options.classPrefixFiles = false
23 doctrine.generate_models_options.generateTableClasses = true
24 doctrine.generate_models_options.baseClassesDirectory =
25 doctrine.generate_models_options.classPrefix = false
26
27 ; Doctrine needs to use Aggressive autoloading for the CLI to generate prefixed models appropriately
28 ; MODEL AUTOLOADING: 1 = aggressive, 2 = conservative
29
30 doctrine.model_autoLoading = 2
31
32 [doctrineCLI : prod]
33 doctrine.model_autoLoading = 2
34 doctrine.models_path = APPLICATION_PATH"/modules/default/models"
35 includePaths.library = APPLICATION_PATH "/../library"
36 bootstrap.path = APPLICATION_PATH "/Bootstrap-doctrine.php"
37 bootstrap.class = "Bootstrap"
38
39 [configuration]
40 date_default_timezone = America/Sao_Paulo
41
42 [languages]
43 languages.en = en
44 languages.pt_br = pt_BR
45 languages.es = es
46 languages.en_gb = en_GB
47

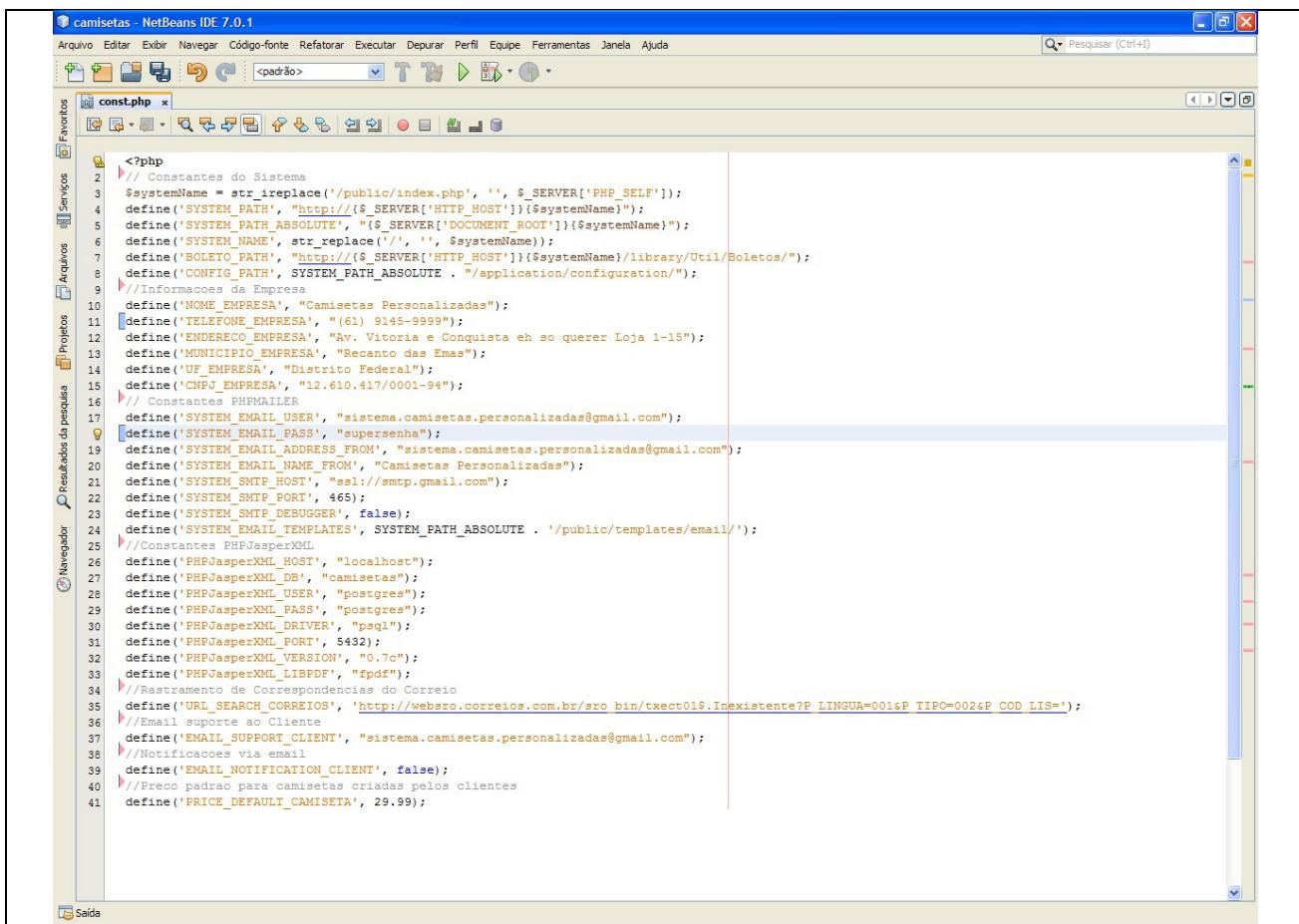
```

Saída

10 | 1 | INS

Passo: 27	Objeto: Aplicação
Mais uma configuração do sistema deve ser feita, para isso edite o arquivo const.php localizado no mesmo diretório do arquivo “config.ini”.	





```

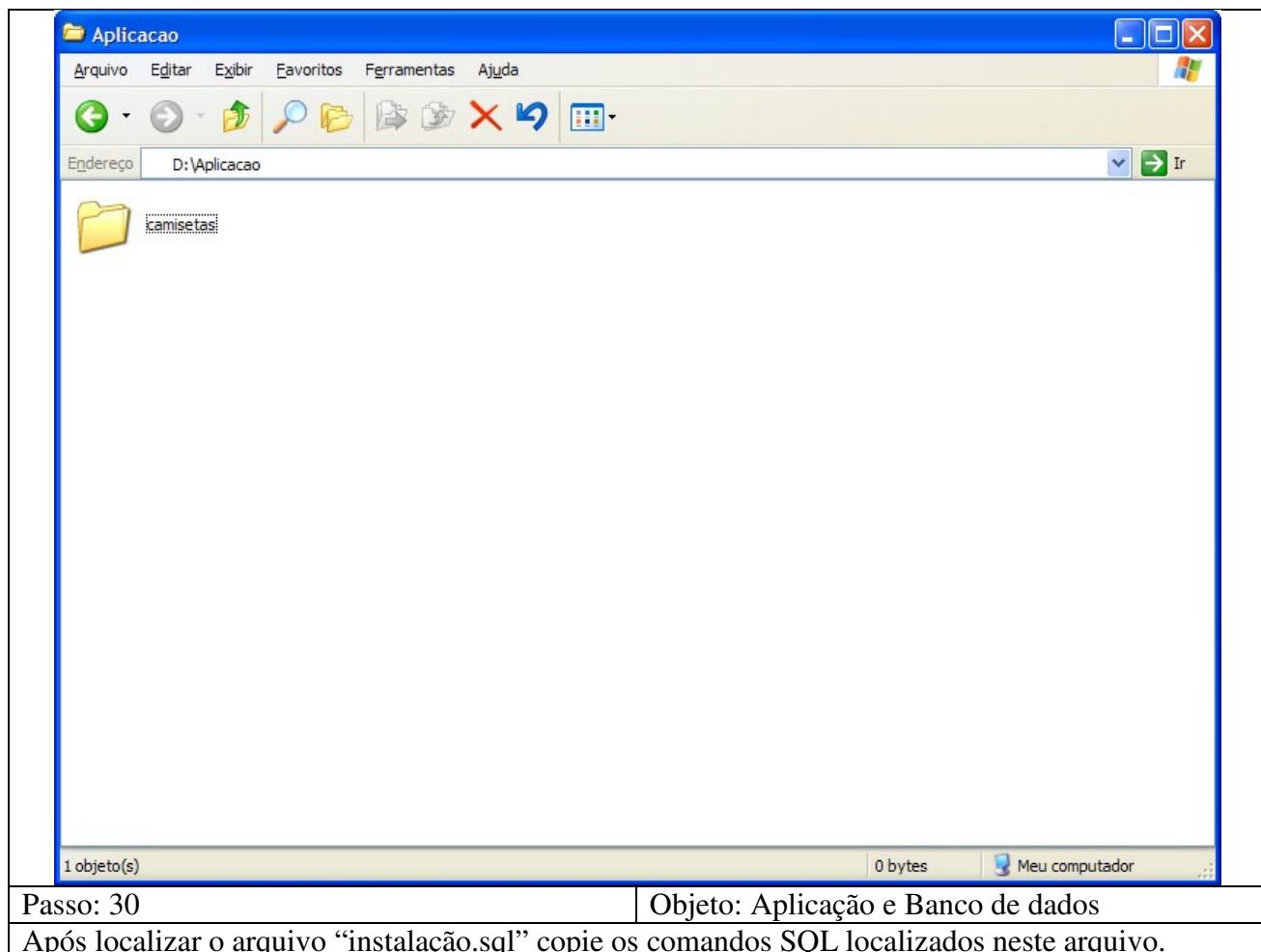
<?php
// Constantes do Sistema
$systemName = str_replace('/public/index.php', '', $_SERVER['PHP_SELF']);
define('SYSTEM_PATH', "http://{$_SERVER['HTTP_HOST']}({$systemName})");
define('SYSTEM_PATH_ABSOLUTE', "{$_SERVER['DOCUMENT_ROOT']}({$systemName})");
define('SYSTEM_NAME', str_replace('/', '', $systemName));
define('BOLETO_PATH', "http://{$_SERVER['HTTP_HOST']}({$systemName})/library/Util/Boletos/");
define('CONFIG_PATH', SYSTEM_PATH_ABSOLUTE . "/application/configuration/");
// Informações da Empresa
define('NOME_EMPRESA', "Camisetas Personalizadas");
define('TELEFONE_EMPRESA', "(61) 9145-9999");
define('ENDERECO_EMPRESA', "Av. Vitoria e Conquista eh so querer Loja 1-15");
define('MUNICIPIO_EMPRESA', "Recanto das Emas");
define('UF_EMPRESA', "Distrito Federal");
define('CNPJ_EMPRESA', "12.610.417/0001-94");
// Constantes PHPMAILER
define('SYSTEM_EMAIL_USER', "sistema.camisetas.personalizadas@gmail.com");
define('SYSTEM_EMAIL_PASS', "supersenha");
define('SYSTEM_EMAIL_ADDRESS_FROM', "sistema.camisetas.personalizadas@gmail.com");
define('SYSTEM_EMAIL_NAME_FROM', "Camisetas Personalizadas");
define('SYSTEM_SMTP_HOST', "ssl://smtp.gmail.com");
define('SYSTEM_SMTP_PORT', 465);
define('SYSTEM_SMTP_DEBUGGER', false);
define('SYSTEM_EMAIL_TEMPLATES', SYSTEM_PATH_ABSOLUTE . '/public/templates/email/');
// Constantes PHPEXcel
define('PHPEXcelXML_HOST', "localhost");
define('PHPEXcelXML_DB', "camisetas");
define('PHPEXcelXML_USER', "postgres");
define('PHPEXcelXML_PASS', "postgres");
define('PHPEXcelXML_DRIVER', "pgsql");
define('PHPEXcelXML_PORT', 5432);
define('PHPEXcelXML_VERSION', "0.7c");
define('PHPEXcelXML_LIBPDF', "fpdf");
// Rastreamento de Correspondências do Correio
define('URL_SEARCH_CORREIOS', 'http://websro.correios.com.br/sro_bin/txect01&Inexistente?P_LINGUA=001&P_TIPO=002&P_COD_LIS=');
// Email suporte ao Cliente
define('EMAIL_SUPPORT_CLIENT', "sistema.camisetas.personalizadas@gmail.com");
// Notificações via email
define('EMAIL_NOTIFICATION_CLIENT', false);
// Preço padrão para camisetas criadas pelos clientes
define('PRICE_DEFAULT_CAMISETA', 29.99);

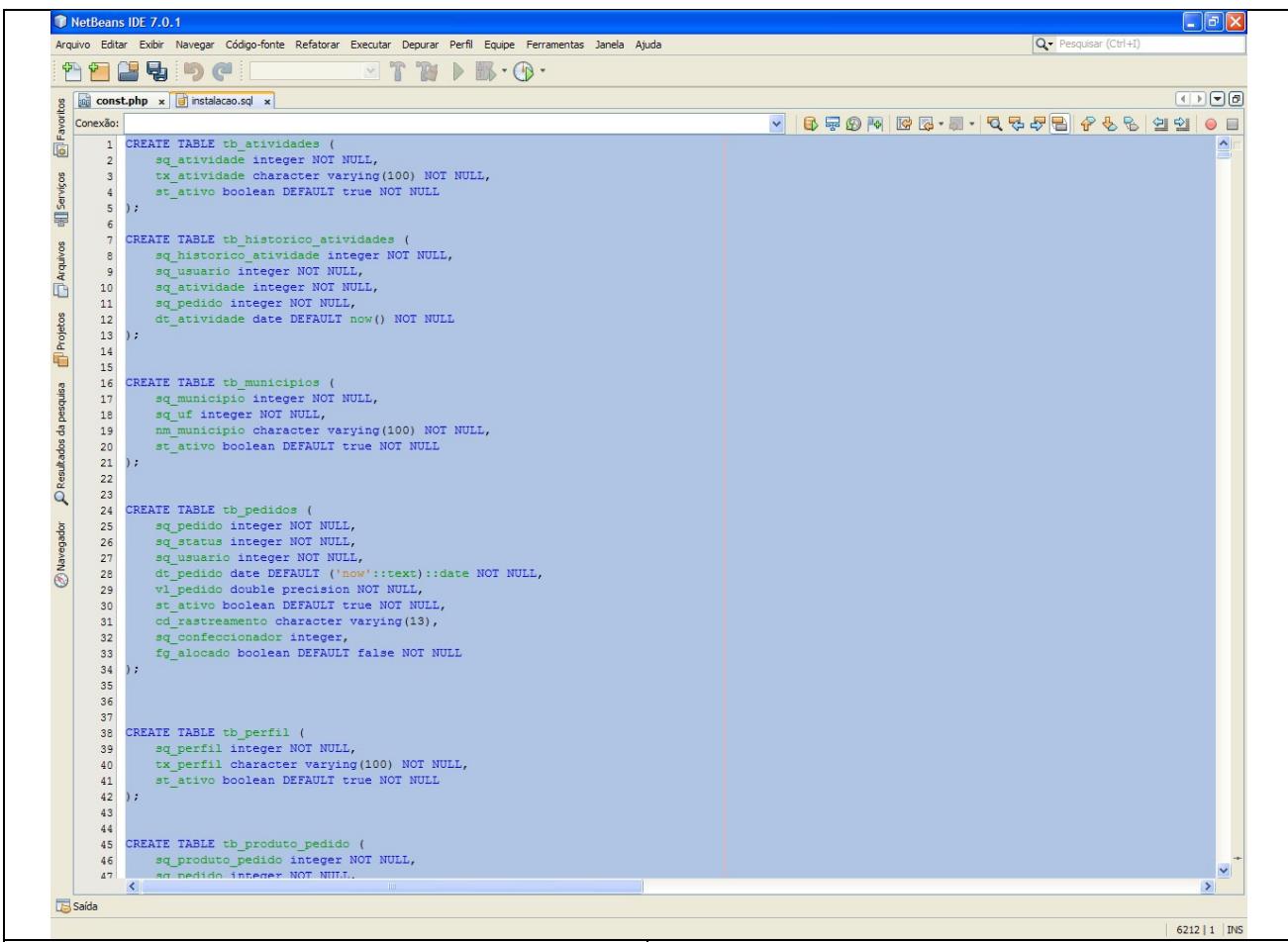
```

Passo: 29

Objeto: Aplicação e Banco de dados

Agora o sistema já está quase pronto para se usando para que isso ocorra aplique a estrutura macro do banco de dados do sistema. Para isso localize o arquivo “instalação.sql” disponível no diretório “Estrutura de dados” dentro no DVD do projeto.





The screenshot shows the NetBeans IDE 7.0.1 interface with a SQL editor window open. The window title is 'instalacao.sql'. The code in the editor is as follows:

```

1 CREATE TABLE tb_atividades (
2     sq_atividade integer NOT NULL,
3     tx_atividade character varying(100) NOT NULL,
4     st_ativo boolean DEFAULT true NOT NULL
5 );
6
7 CREATE TABLE tb_historico_atividades (
8     sq_historico_atividade integer NOT NULL,
9     sq_usuario integer NOT NULL,
10    sq_atividade integer NOT NULL,
11    sq_pedido integer NOT NULL,
12    dt_atividade date DEFAULT now() NOT NULL
13 );
14
15 CREATE TABLE tb_municipios (
16     sq_municipio integer NOT NULL,
17     sq_ue integer NOT NULL,
18     nm_municipio character varying(100) NOT NULL,
19     st_ativo boolean DEFAULT true NOT NULL
20 );
21
22
23 CREATE TABLE tb_pedidos (
24     sq_pedido integer NOT NULL,
25     sq_status integer NOT NULL,
26     sq_usuario integer NOT NULL,
27     dt_pedido date DEFAULT ('now'::text)::date NOT NULL,
28     vl_pedido double precision NOT NULL,
29     st_ativo boolean DEFAULT true NOT NULL,
30     cd_rastreamento character varying(13),
31     sq_confeccionador integer,
32     fg_alocado boolean DEFAULT false NOT NULL
33 );
34
35
36
37 CREATE TABLE tb_perfil (
38     sq_perfil integer NOT NULL,
39     tx_perfil character varying(100) NOT NULL,
40     st_ativo boolean DEFAULT true NOT NULL
41 );
42
43
44
45 CREATE TABLE tb_produto_pedido (
46     sq_produto_pedido integer NOT NULL,
47     sq_pedido integer NOT NULL
48 );

```

Passo: 31

Objeto: Aplicação e Banco de dados

Com os comandos copiados no “clipboard” abra o aplicativo do Postgres para manutenção do banco de dados (pgAdmim III) que é instalado juntamente com o Postgres 9.

The screenshot shows the pgAdmin III interface. The title bar reads "pgAdmin III". The menu bar includes "File", "Edit", "Plugins", "View", "Tools", and "Help". The toolbar contains various icons for database management tasks. The "Object browser" pane on the left shows a tree structure with "Server Groups" expanded, revealing "Servers (1)" and "PostgreSQL 9.1 (localhost:5432)". The "Properties" pane on the right has tabs for "Properties", "Statistics", "Dependencies", and "Dependents". The "Properties" tab displays the message "No properties are available for the current selection". The "SQL pane" at the bottom is currently empty. A status bar at the bottom indicates "Retrieving details on servers... Done." and "0,00 secs".

Passo: 32	Objeto: Aplicação e Banco de dados
Com o pgAdmim III aberto selecione o servidor do postgres disponível. Clique com o botão auxiliar sobre o nó “databases” e em seguida clique em “New Database”.	

The screenshot shows the pgAdmin III interface. In the Object browser pane, under 'PostgreSQL 9.1 (localhost:5432) / Databases (3)', the right-click context menu is open, with 'New Database...' highlighted. The Properties pane shows a table with three rows:

Database	Owner	Comment
camisetas	postgres	
postgres	postgres	default administrative connection database
test	postgres	

The SQL pane is empty. A status bar at the bottom left says 'Retrieving details on databases... Done.' and a timer on the right shows '0,00 secs'.

Passo: 33	Objeto: Aplicação e Banco de dados
Após clicar em “New Database” a tela abaixo será apresentada. Informe o nome do banco de dados e clique no botão “OK”. (O nome do banco de ser o mesmo nome definido nos arquivos de configuração).	

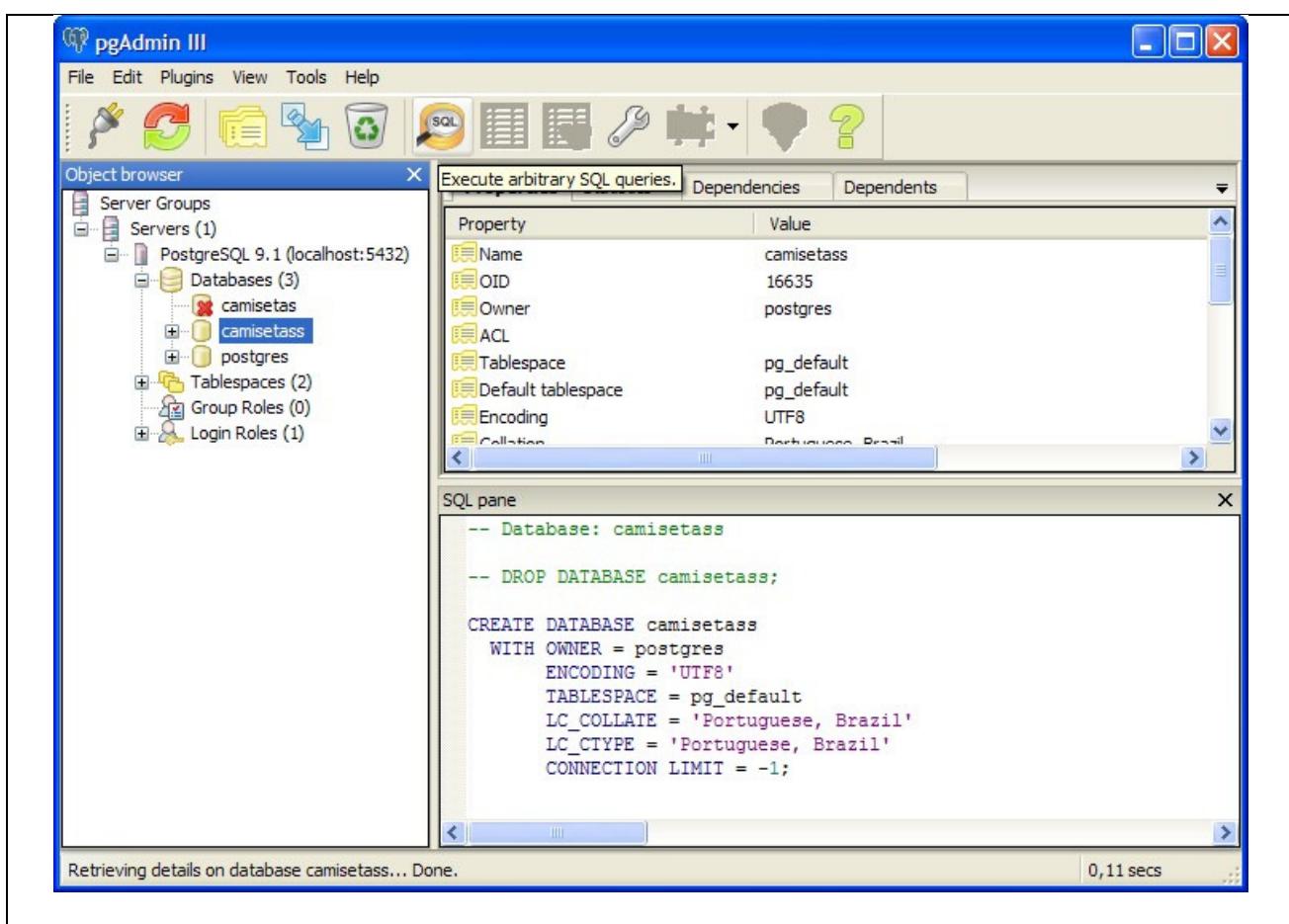
The screenshot shows the pgAdmin III interface. In the Object browser pane, under the 'Servers' section, the 'Databases' item is selected. A context menu is open, with the 'New Database...' option highlighted. The Properties pane shows a table with three rows:

Database	Owner	Comment
camisetas	postgres	
postgres	postgres	default administrative connection database
test	postgres	

The SQL pane is empty. At the bottom, a status bar indicates "Retrieving details on databases... Done." and "0,00 secs".

Passo: 34 Objeto: Aplicação e Banco de dados

Após criar o banco de dados informado selecione-o e clique no botão “Execute Arbitrary SQL queries” cole o conteúdo do “clipboard”.



Query - camisetass on postgres@localhost:5432 *

File Edit Query Favourites Macros View Help

SQL Editor Graphical Query Builder

Previous queries Delete Delete All

```
CREATE TABLE tb_atividades (
    sq_atividade integer NOT NULL,
    tx_atividade character varying(100) NOT NULL,
    st_ativo boolean DEFAULT true NOT NULL
);

CREATE TABLE tb_historico_atividades (
    sq_historico_atividade integer NOT NULL,
    sq_usuario integer NOT NULL,
    sq_atividade integer NOT NULL,
    sq_pedido integer NOT NULL,
    dt_atividade date DEFAULT now() NOT NULL
);

CREATE TABLE tb_municipios (
    sq_municipio integer NOT NULL,
    sq_ue integer NOT NULL,
    nm_municipio character varying(100) NOT NULL,
    st_ativo boolean DEFAULT true NOT NULL
);

CREATE TABLE tb_pedidos (
    sq_pedido integer NOT NULL,
    sq_status integer NOT NULL,
    sq_usuario integer NOT NULL,
    dt_pedido date DEFAULT ('now()::text')::date NOT NULL
)
```

Output pane

Data Output Explain Messages History

ready Unix Ln 5, Col 3, Ch 160

Passo: 35 | Objeto: Aplicação e Banco de dados

Com os comandos SQL colados clique no botão “Execute query” pronto a carga inicial do sistema foi feita e o sistema deve funcionar perfeitamente.

Query - camisetass on postgres@localhost:5432 - [D:\Meus Documentos\Desktop\instalacao.sql]*

File Edit Query Favourites Macros View Help

SQL Editor Graphical Query Builder

Previous queries Delete Delete All

```
CREATE TABLE tb_atividades (
    sq_atividade integer NOT NULL,
    tx_atividade character varying(100) NOT NULL,
    st_ativo boolean DEFAULT true NOT NULL
);

ALTER TABLE public.tb_atividades OWNER TO postgres;

-- 
-- Name: tb_atividades_sq_atividade_seq; Type: SEQUENCE; Schema: public; Owner: postgres
--

CREATE SEQUENCE tb_atividades_sq_atividade_seq
    START WITH 1
    INCREMENT BY 1
    NO MINVALUE
    NO MAXVALUE
    CACHE 1;

ALTER TABLE public.tb_atividades_sq_atividade_seq OWNER TO postgres;

-- 
-- Name: tb_atividades_sq_atividade_seq; Type: SEQUENCE OWNED BY; Schema: public; Owner: postgres
--

ALTER SEQUENCE tb_atividades_sq_atividade_seq OWNED BY tb_atividades_sq_atividade_seq;
```

Output pane

Data Output Explain Messages History

NOTA: ALTER TABLE / ADD PRIMARY KEY criará índice implícito "pk_tb_atividades" na tabela "tb_atividades"
NOTA: ALTER TABLE / ADD PRIMARY KEY criará índice implícito "pk_tb_favoritos" na tabela "tb_favoritos"
NOTA: ALTER TABLE / ADD PRIMARY KEY criará índice implícito "pk_tb_historico_atividades" na tabela "tb_historico_atividades"
NOTA: ALTER TABLE / ADD PRIMARY KEY criará índice implícito "pk_tb_municipios" na tabela "tb_municipios"
NOTA: ALTER TABLE / ADD PRIMARY KEY criará índice implícito "pk_tb_pedidos" na tabela "tb_pedidos"
NOTA: ALTER TABLE / ADD PRIMARY KEY criará índice implícito "pk_tb_perfil" na tabela "tb_perfil"

OK. Unix Ln 1, Col 1, Ch 1 781ms

ANEXOS

**ANEXO A - TABELA DE SALÁRIO DOS PROFISSIONAIS DE
TI**

Cargo	Júnior	Pleno	Sênior
Administrador de banco de dados (DBA)	3.922,33	5.255,67	8.376,33
Administrador de rede	3.953,71	4.411,43	6.242,86
Analista de dados	3.200,00	4.500,00	6.000,00
Analista de Infra	4.200,00	5.000,00	6.500,00
Analista de microinformática	2.700,00	3.400,00	3.850,00
Analista de negócios	5.096,00	5.675,00	6.033,00
Analista de org. e métodos	2.500,00	4.500,00	5.000,00
Analista de processos	2.500,00	3.200,00	4.500,00
Analista de produção	3.973,00	4.106,67	5.002,33
Analista de projetos de sistemas	3.713,67	5.215,33	7.415,33
Analista de segurança de informações	4.406,00	4.588,00	6.488,33
Analista de sistemas	4.761,33	6.284,33	7.620,33

Analista de sistemas de internet	6.875,00	8.988,00	9.123,00
Analista de suporte de vendas	800	1.200,00	1.800,00
Analista de suporte ERP	2.000,00	3.000,00	4.000,00
Analista de suporte Linux	1.700,00	4.500,00	7.500,00
Analista de suporte Mainframe	3.000,00	4.200,00	6.000,00
Analista de suporte Notes	1.800,00	2.800,00	3.700,00
Analista de suporte Redes	2.100,00	3.000,00	4.500,00
Analista de suporte técnico	4.208,00	4.505,00	5.056,00
Analista de suporte Unix	2.500,00	3.200,00	4.500,00
Analista de suporte Windows	1.000,00	1.500,00	2.000,00

Analista de telecomunicações	3.608,00	5.725,33	7.992,33
Analista de testes	2.000,00	3.000,00	4.000,00
Analista programador mainframe	2.200,00	3.800,00	5.800,00
Analista programador .NET	2.600,00	4.000,00	5.500,00
Analista programador Abap	4.200,00	7.200,00	9.500,00
Analista programador ASP	2.500,00	4.000,00	6.500,00
Analista programador C++	3.000,00	4.200,00	7.000,00
Analista programador Delphi	2.500,00	3.800,00	5.500,00
Analista programador Java	3.000,00	4.500,00	6.000,00
Analista programador jr. - micro	2.759,00	3.432,00	3.824,00
Analista programador PHP	3.000,00	4.500,00	6.000,00

Analista programador progress	4.000,00	6.000,00	7.500,00
Analista programador Visual Basic	2.000,00	3.000,00	4.500,00
Analista segurança de sistemas	4.500,00	6.000,00	7.000,00
Arquiteto de testes	3.000,00	4.200,00	5.500,00
Auditor de sistemas	3.000,00	4.000,00	4.500,00
Chefe de sistemas	7.282,00	8.583,00	11.325,00
Chefe de suporte técnico	6.640,00	8.664,00	12.055,00
Chefe de telecomunicações	6.875,00	11.253,00	12.833,00
Chefe programação de sistemas	7.979,00	8.367,00	10.550,00
Consultor TI especializado	6.057,00	7.725,00	11.034,00
Consultor TI funcional	5.708,00	6.174,00	8.561,00

Coordenador de projetos de sistemas	7.450,00	10.248,00	12.477,00
Coordenador de suporte técnico	4.174,52	5.489,02	7.911,22
Engenheiro de sistemas - software	5.541,00	5.550,00	5.562,00
Engenheiro de telecomunicações	4.485,67	6.421,67	7.934,00
Executivo de contas	20.000,00	23.000,00	26.000,00
Gerente de contas TI	15.000,00	18.000,00	22.000,00
Gerente de e-commerce	13.334,00	15.156,00	20.622,00
Gerente de operação	6.000,00	8.000,00	11.800,00
Gerente de processos	12.000,00	12.500,00	15.000,00
Gerente de produção de operações	6.303,00	8.372,00	12.193,00

Gerente de projetos de sistemas	12.995,00	13.873,00	15.596,00
Gerente de segurança de sistemas sr.	11.060,00	12.192,00	14.333,00
Gerente de sistemas	15.596,00	18.088,00	22.529,00
Gerente de suporte técnico	11.857,00	11.993,00	14.423,00
Gerente de telecomunicações	16.678,00	19.552,00	24.260,00
Operador de computador	1.954,67	2.381,67	2.934,33
Programador .NET	2.500,00	3.500,00	5.000,00
Programador Abap	4.000,00	7.000,00	9.000,00
Programador ASP	1.500,00	2.000,00	3.000,00
Programador Delphi	2.000,00	3.500,00	5.000,00
Programador Java	2.500,00	3.800,00	5.500,00

Programador Mainframe	2.000,00	3.500,00	5.000,00
Programador PHP	2.500,00	3.500,00	5.000,00
Programador Visual Basic	1.800,00	2.800,00	4.000,00
Técnico de celular	900	1.200,00	1.800,00
Técnico de hardware	900	1.200,00	1.800,00
Técnico de microinformática	900	1.200,00	1.800,00
Técnico de suporte	900	1.200,00	1.800,00
Técnico de telecomunicações	3.072,33	4.323,67	4.955,00
Webdesigner	3.814,00	4.613,00	5.457,00
Webmaster	6.139,00	6.798,00	8.121,00