

Caixa de Relíquias

Sistema Pessoal para Gerenciamento de Colecionáveis

Equipe responsável:

Data da atualização – 03/12/2018 às 14h24

Aryosvaldo Cleef de Souza – Graduando em Sistemas para Internet

Wendeley Fernandes Pereira de Oliveira – Graduando em Sistemas para Internet

Jandeilson Pereira da Silva – Graduando em Sistemas para Internet

Kassia Marriett Albuquerque de Sousa – Graduando em Sistemas para Internet

Plano de Execução do Projeto “PANDORA”

Sistema Pessoal para Gerenciamento de Colecionáveis

1. Contato Inicial com o Cliente

➤ Identificação do Cliente

- Nome do Cliente: Mr. Colecionador
- Endereço: Rua dos Alfeneiros, 04 - Condado de Surrey
- Fone: +55 83 934-934
- Infraestrutura Tecnológica: Possui atualmente 1 notebook.

2. Identificação do Serviço Solicitado

Título: Sistema Pessoal para Gerenciamento de Colecionáveis

- **Conceituação Geral (Objetivos):** Gerenciar fluxo de colecionáveis, como também à aquisição, manutenção e classificação dos mesmos.
 - Problemas relatados pelo usuário: Dificuldade no gerenciamento dos itens de coleção e o fluxo de movimentação dos mesmos, devido à grande quantidade de colecionáveis e a manipulação de diversas planilhas do Excel.
 - Necessidade do usuário: Facilidade na busca, inserção, atualização, remoção e controle dos itens, facilidade no compartilhamento de informações juntamente com a não mais utilização de pastas de trabalho no Excel.
 - Informações complementares
 - Resistência do usuário: Nenhuma;
 - Condições do local: Ótima;
 - Diretrizes para os serviços: Análise, desenvolvimento e implantação.
 - Responsável pelo levantamento: Aryosvaldo Cleef de Souza.

3. Levantamento de Recursos do Projeto

➤ Recursos Humanos

RECURSOS HUMANOS	PERFIL
01 – Analista de TI	- Nível Superior - Fácil comunicação - Organizado
02 – Programador Back-End	- Nível Superior - Fácil comunicação - Conhecimento em Back-end, Front-end e UX Designer
01 – Administrador de Banco de Dados	- Nível Superior - Conhecimento em Administração de Banco de Dados e Modelo Relacional - Organizado

➤ Infraestrutura do Projeto

DISCRIMINAÇÃO	QUANT.
Microcomputador Dell Intel Core i5 2800 Ghz; Memória 8 GB; HD 500 GB de 7200 rpm com cooler; Placa de vídeo NVIDIA Geforce 4 MX; placa de som ON BOARD; Placa de rede 10/100; Monitor 20"; Mouse 02 botões; Teclado padrão ABNT2;	02
Notebook Samsung Intel Core i3 2400 Ghz; Memória 8 GB; HD 500 GB; Mouse 02 botões; Teclado padrão ABNT2.	02

➤ Tecnológicos

DISCRIMINAÇÃO	QUANT.	TIPO	PLATAFORMA
SOFTWARE			
Planilha Eletrônica	01	Software	Windows
Netbeans 8.2	02	Software	Windows
Java SE + Swing	02	Software	Windows
Astha Community (Artefatos UML)	02	Software	Windows
Windows 10	04	Operational System	-
SQLite 3 + DB Browser for SQLite	02	Software	Windows

4. Custos

Tipo de recurso: Ambiente de desenvolvimento, equipamentos, software, pessoas e etc.

Valor:

RECURSOS HUMANOS: R\$ 6200,00 (02 MESES);

INFRAESTRUTURA: R\$ 3600,00 (02 MESES);

TECNOLÓGICO: R\$ 199,00 (ÚNICA VEZ)

TOTAL: R\$ 13.599,00

5. Cronograma Inicial

CRONOGRAMA ESTABELECIDO PARA O PROJETO DE SOFTWARE	
NOVEMBRO / 2018	
1ª Semana - 2ª Semana	3ª Semana - 4ª Semana
Levantamento de Requisitos	Definição da Modelagem do Banco de Dados
Análise do Sistema e Implementação dos Diagramas UML	Definição e Teste das Queries
DEZEMBRO / 2018	
1ª Semana - 2ª Semana	3ª Semana - 4ª Semana
Desenvolvimento do Sistema	Implementação do Sistema
Análise do Sistema e Primeira Apresentação ao Cliente	Treinamento de Usuários
Alterações e Modificações	Manutenção do Sistema
Implementação de Novas Funcionalidades	

6. Definição do Sistema

O Sistema Pessoal para Gerenciamento de Colecionáveis (Caixa de Relíquias) tem como principal objetivo catalogar e manusear as informações referentes aos colecionáveis do referido cliente, facilitando assim o manuseio dessas informações pelo usuário final do sistema.

6.1. Cliente Alvo

Mr. Colecionador

6.2. Requisitos Funcionais

Nº	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE
R1	Gerenciar Colecionável	ALTA
R2	Gerenciar Coleção	ALTA
R3	Gerenciar Usuário	ALTA
R4	Registrar Ação	ALTA
R5	Autenticação de Senha do Usuário	ALTA
R6	Gerenciar Login	ALTA
R7	Listar Estado	BAIXA
R8	Listar Colecionáveis Recentes	BAIXA
R9	Listar Ações Recentes	BAIXA
R10	Quantidade Total de Colecionáveis	BAIXA
R11	Quantidade Seminovos	BAIXA
R12	Quantidade Novos	BAIXA
R13	Remover Colecionável por Coleção	MÉDIA
R14	Buscar Coleção por Nome	BAIXA
R15	Listar Coleções Recentes	BAIXA

6.3. Requisitos Não Funcionais

Atributo	Detalhes ou Condição Limite
Facilidade no Uso	Desenvolvido com uma tecnologia que facilite a iniciação e o manuseio do usuário através de seu dispositivo
Tipo de Interface	Computador do usuário
Sistema Operacional do Usuário	Microsoft Windows, Linux
Banco de Dados Portável	Arquivo de banco de dados portátil, de fácil backup e locomoção
Segurança	Controle de Senha de Usuário com Criptografia

6.4. Descrição dos Casos de Uso

- **Caso de Uso: (R1)** Gerenciar Colecionável
 Atores: Usuário
 Descrição: Este procedimento consiste em gerenciar os itens colecionáveis que são adquiridos pelo clube. Entre esses pontos estão também a listagem de todos os colecionáveis, inclusão, modificação e exclusão dos mesmos.
 Referência: **(R1, R4, R5)**

- **Caso de Uso: (R2)** Gerenciar Coleção
 Atores: Usuário
 Descrição: Este procedimento consiste em gerenciar coleções, ou seja, o conjunto de colecionáveis dentro de suas categorias. Entre esses pontos estão também a listagem de todas as coleções, inclusão, modificação e exclusão das mesmas.
 Referência: **(R2, R4, R5)**

- **Caso de Uso: (R3)** Gerenciar Usuário
 Atores: Usuário
 Descrição: Este procedimento consiste em gerenciar usuário e suas informações, tais como login, nome, nascimento, CPF e etc. Entre esses pontos estão também a inclusão, modificação e exclusão dos mesmos.
 Referência: **(R3, R4, R5)**

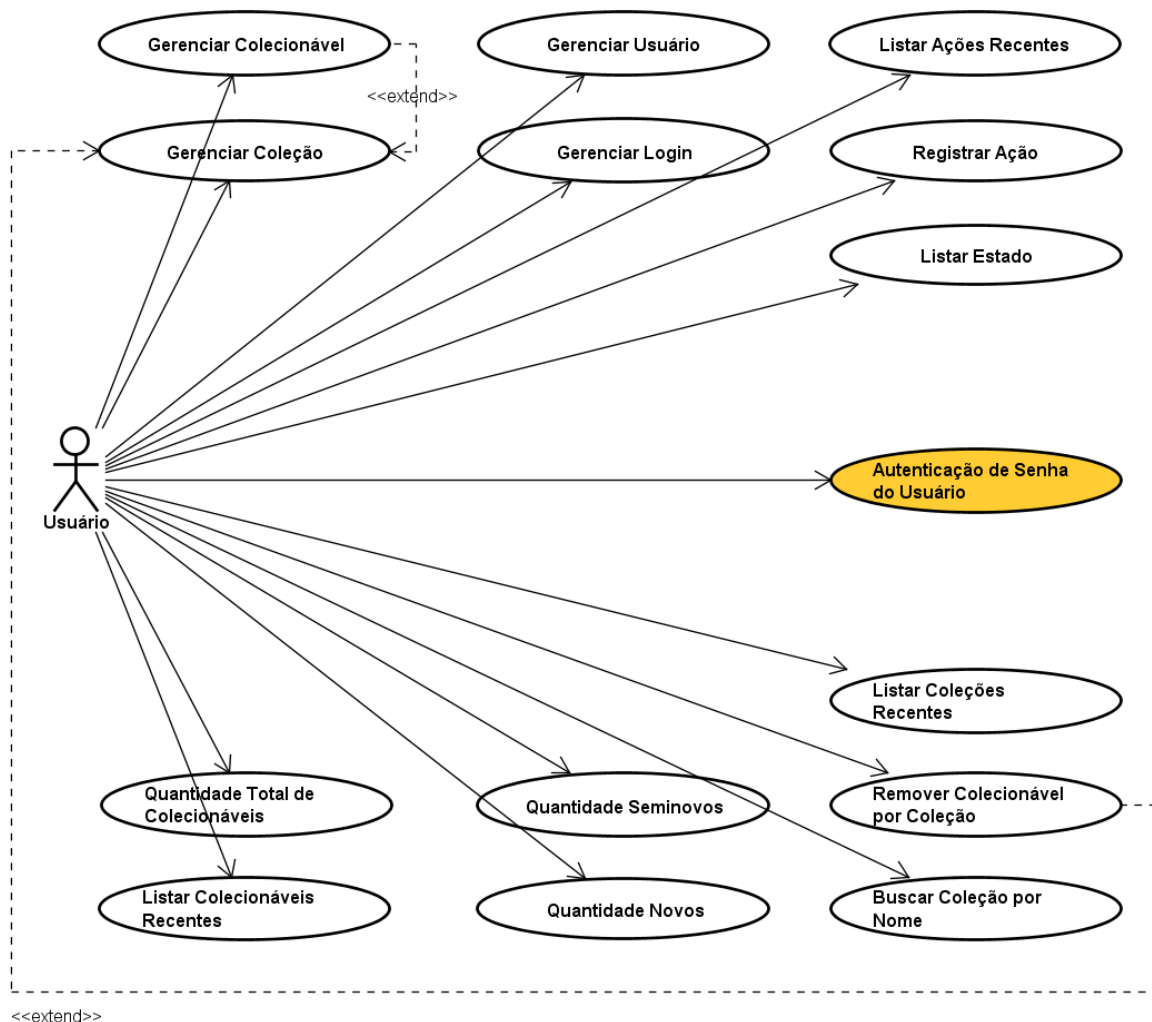
- **Caso de Uso: (R4)** Registrar Ação
 Atores: Usuário
 Descrição: Este procedimento consiste em gravar todas as movimentações realizadas dentro do sistema pelos usuários, seja login, inserção e entre outras funções para fins de auditoria.
 Referência: **(R2, R4, R5)**

- **Caso de Uso: (R5)** Autenticação de Senha do Usuário
 Atores: Usuário
 Descrição: Este procedimento consiste em realizar a autenticação da senha do usuário do sistema afim de mesmo gerenciar cada função da aplicação.
 Referência: **(R5)**

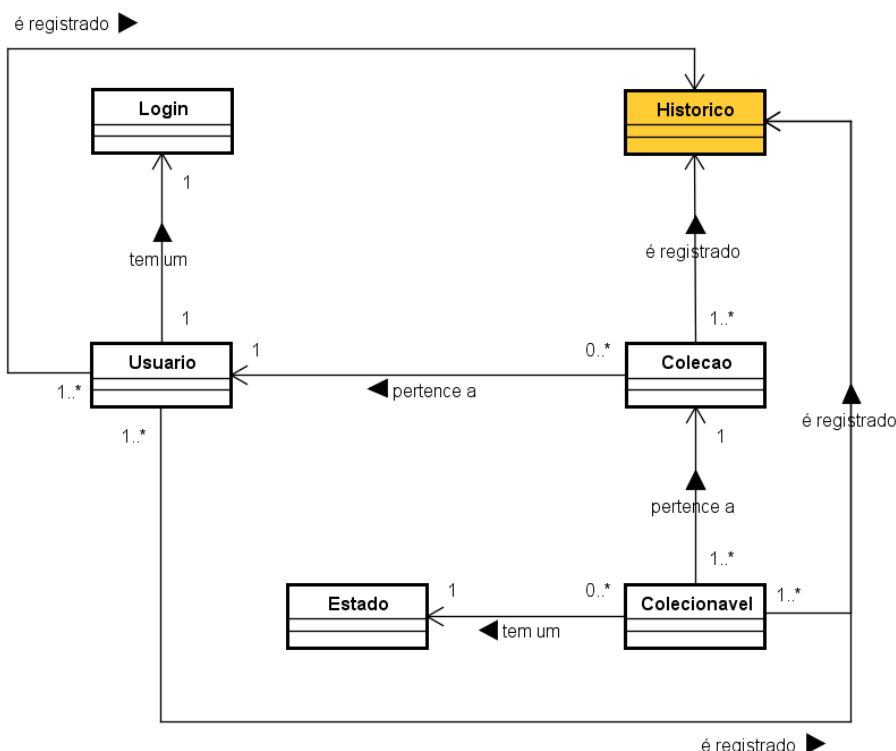
- **Caso de Uso: (R6)** Gerenciar Login
Atores: Usuário
Descrição: Este procedimento consiste em gerenciar o login completo do usuário, isto é, seu user e password.
Referência: (R1, R5, R6)
- **Caso de Uso: (R7)** Listar Estado
Atores: Usuário
Descrição: Este procedimento consiste em listar todos os estados dos colecionáveis.
Referência: (R1, R7)
- **Caso de Uso: (R8)** Listar Colecionáveis Recentes
Atores: Usuário
Descrição: Este procedimento consiste em listar os colecionáveis cadastrados recentemente.
Referência: (R1, R6)
- **Caso de Uso: (R9)** Listar Ações Recentes
Atores: Usuário
Descrição: Este procedimento consiste em listar as ações recentes do sistema.
Referência: (R9)
- **Caso de Uso: (R10)** Quantidade Total de Colecionáveis
Atores: Usuário
Descrição: Este procedimento consiste em exibir a quantidade total de colecionáveis.
Referência: (R1, R11)
- **Caso de Uso: (R11)** Quantidade Seminovos
Atores: Usuário
Descrição: Este procedimento consiste em exibir a quantidade total de colecionáveis seminovos.
Referência: (R1, R11)
- **Caso de Uso: (R12)** Quantidade Novos
Atores: Usuário
Descrição: Este procedimento consiste em exibir a quantidade total de colecionáveis novos.
Referência: (R1, R12)
- **Caso de Uso: (R13)** Remover Colecionável por Coleção
Atores: Usuário
Descrição: Este procedimento consiste em remover todos os colecionáveis de uma determinada coleção.
Referência: (R2, R13)

- **Caso de Uso: (R14) Buscar Coleção por Nome**
 Atores: Usuário
 Descrição: Este procedimento consiste em recuperar uma coleção na base de dados de acordo com seu nome.
 Referência: (R2, R14)
- **Caso de Uso: (R15) Listar Colecionáveis Recentes**
 Atores: Usuário
 Descrição: Este procedimento consiste em listar as coleções cadastradas recentemente.
 Referência: (R2, R15)

6.5. Diagrama de Casos de Uso



7. Diagrama de Classes Modelo Conceitual



8. Descrição Detalhada dos Principais Casos de Uso

1. Caso de Uso: (R1) Gerenciar Colecionável

1.1. Atores: Usuário

1.2. Tipo: Primário

1.3. Descrição: Este procedimento consiste em gerenciar os itens colecionáveis que são adquiridos pelo clube. Entre esses pontos estão também a listagem de todos os colecionáveis, inclusão, modificação e exclusão dos mesmos.

1.4. Sequência de Eventos:

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. Usuário acessa o menu e seleciona "Colecionáveis"	2. Entra na tela de "Gerenciamento de Colecionáveis"
3. Usuário escolhe a opção: "Inserir"	4. O sistema exibe um "Formulário" para inserção de um novo Colecionável
5. Usuário escolhe a opção: "Editar"	6. O sistema exibe um campo para "Buscar" o colecionável pelo nome e exibe um "Formulário" para editar o mesmo
7. Usuário escolhe a opção: "Remover"	8. O sistema exibe um campo para "Buscar" o colecionável pelo nome e remove o mesmo de retorno
	8.1. O Sistema exibe uma CAIXA de Diálogo para confirmar a exclusão [SIM] ou [NÃO].
9. Usuário clica no botão "Voltar"	10. O sistema volta a tela de "Dashboard"

2. Caso de Uso: (R2) Gerenciar Coleção**2.1. Atores:** Usuário**2.2. Tipo:** Primário

2.3. Descrição: Este procedimento consiste em gerenciar coleções, ou seja, o conjunto de colecionáveis dentro de suas categorias. Entre esses pontos estão também a listagem de todas as coleções, inclusão, modificação e exclusão das mesmas.

2.4. Sequência de Eventos:

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. Usuário acessa o menu e seleciona “Coleções”	2. Entra na tela de “Gerenciamento de Coleções”
3. Usuário escolhe a opção: “ Inserir ”	4. O sistema exibe um “Formulário” para inserção de uma nova Coleção
5. Usuário escolhe a opção: “ Editar ”	6. O sistema exibe um campo para “Buscar” a coleção pelo nome e exibe um “Formulário” para editar a mesma
7. Usuário escolhe a opção: “ Remover ”	8. O sistema exibe um campo para “Buscar” a coleção pelo nome e remove a mesma de retorno
	8.1. O Sistema exibe uma CAIXA de Diálogo para confirmar a exclusão [SIM] ou [NÃO].
9. Usuário clica no botão “Voltar”	10. O sistema volta a tela de “Dashboard”

3. Caso de Uso: (R3) Gerenciar Usuário**3.1. Atores:** Usuário**3.2. Tipo:** Primário

3.3. Descrição: Este procedimento consiste em gerenciar usuário e suas informações, tais como login, nome, nascimento, CPF e etc. Entre esses pontos estão também a inclusão, modificação e exclusão dos mesmos.

3.4. Sequência de Eventos:

Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. Usuário acessa o menu e seleciona “Perfil”	2. Entra na tela de “Gerenciamento de Usuário”
3. Usuário escolhe a opção: “ Editar ”	4. O sistema exibe um “Formulário” para editar as informações do mesmo
5. Usuário clica no botão “Voltar”	6. O sistema volta a tela de “Dashboard”

4. Caso de Uso: (R4) Registrar Ação**4.1. Atores:** Usuário**4.2. Tipo:** Primário

4.3. Descrição: Este procedimento consiste em gravar todas as movimentações realizadas dentro do sistema pelos usuários, seja login, inserção e entre outras funções para fins de auditoria.

4.4. Sequência de Eventos:

Ação do Sistema
1. Registra login realizado
2. Registra inserção, edição e remoção de qualquer entidade do sistema

5. Caso de Uso: (R5) Autenticação de Senha do Usuário**5.1. Atores:** Usuário**5.2. Tipo:** Primário**5.3. Descrição:** Este procedimento consiste em realizar a autenticação da senha do usuário do sistema afim do mesmo gerenciar cada função da aplicação.**5.4. Sequência de Eventos:**

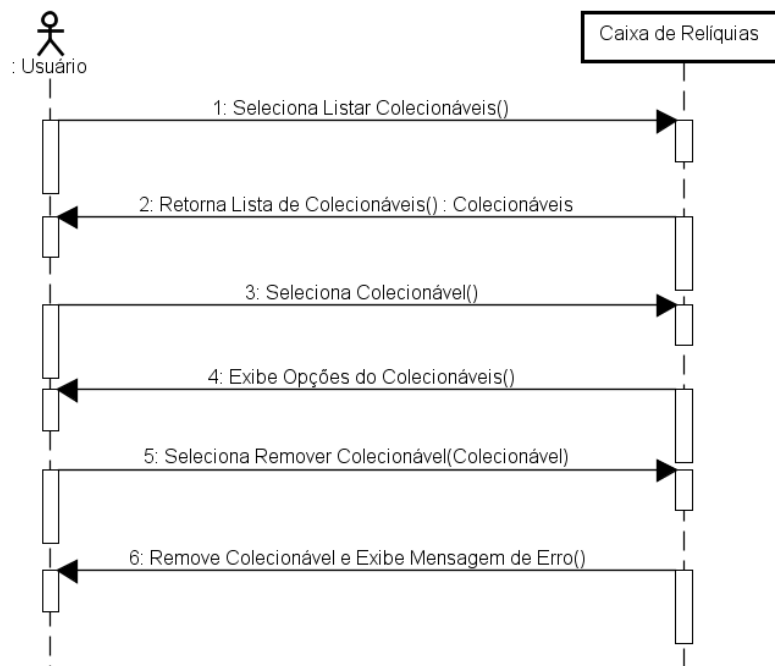
Ação do Ator	Resposta do Sistema
1. Usuário solicita a tela de “Login”	2. Sistema exibi a tela e solicita o “Username” e a “Senha”
3. Usuário digita o username e a senha e clica no botão “Entrar”	4. Entra na tela de “Gerenciamento” ou exibe uma mensagem de erro caso o login seja inválido

6. Caso de Uso: (R6) Gerenciar Login**6.1. Atores:** Usuário**6.2. Tipo:** Primário**6.3. Descrição:** Este procedimento consiste em gerenciar o login completo do usuário, isto é, seu user e password.**6.4. Sequência de Eventos:**

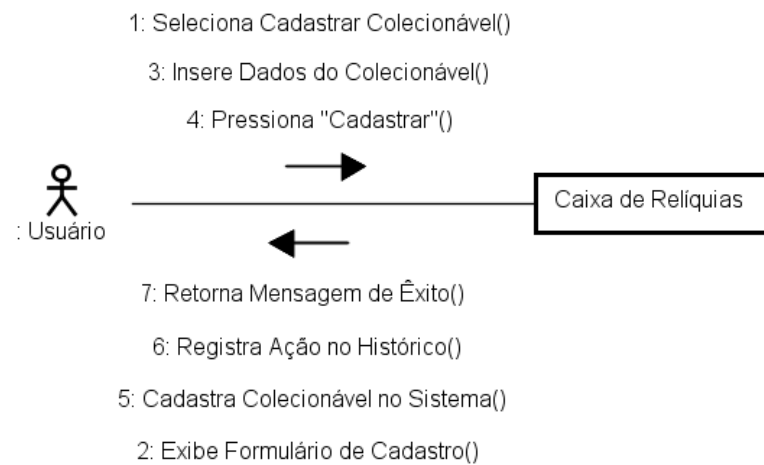
Ação do Ator	Resposta do Sistema
7. Usuário acessa o menu e seleciona “Perfil”	8. Entra na tela de “Gerenciamento de Usuário”
9. Usuário escolhe a opção: “Alterar Login”	10. O sistema exibe um “Formulário” para editar as informações do mesmo
11. Usuário clica no botão “Voltar”	12. O sistema volta a tela de “Dashboard”

9. Diagrama de Interação

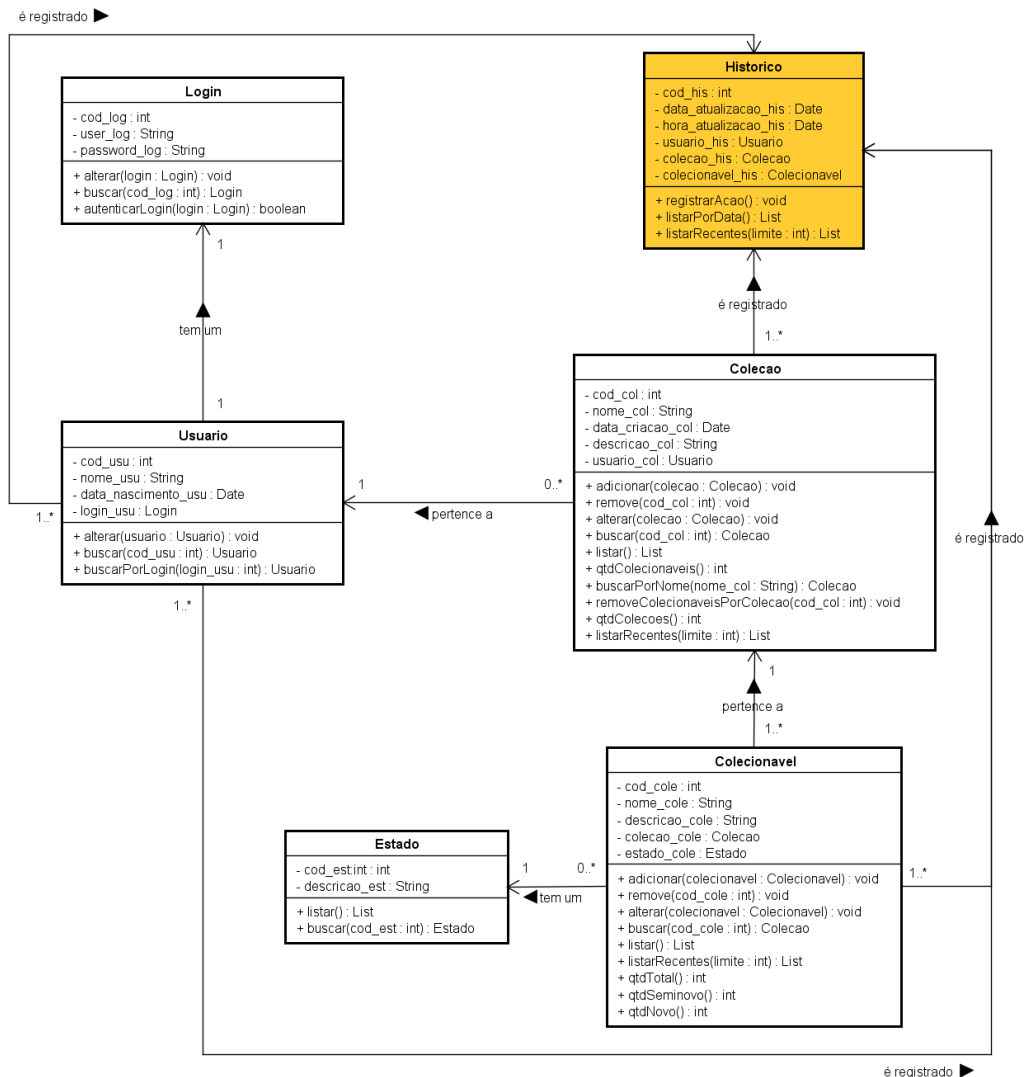
9.1. Sequencia



9.2. Comunicação



10. Diagrama de Classe

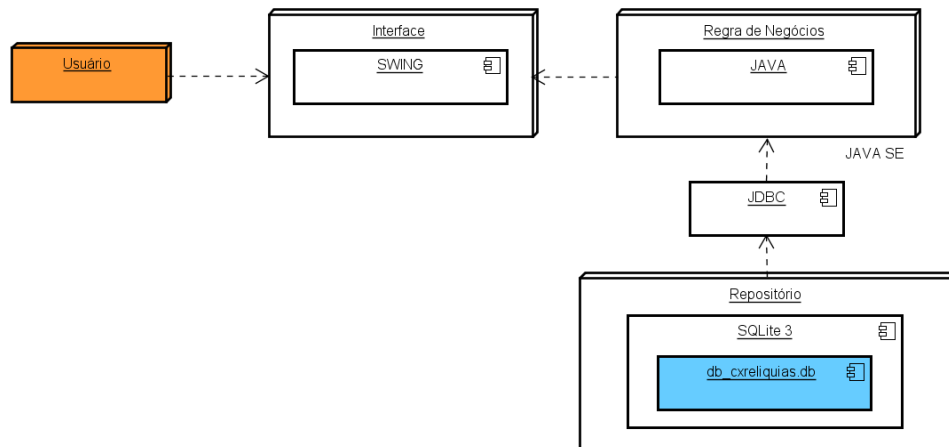


11.Dicionário de Dados

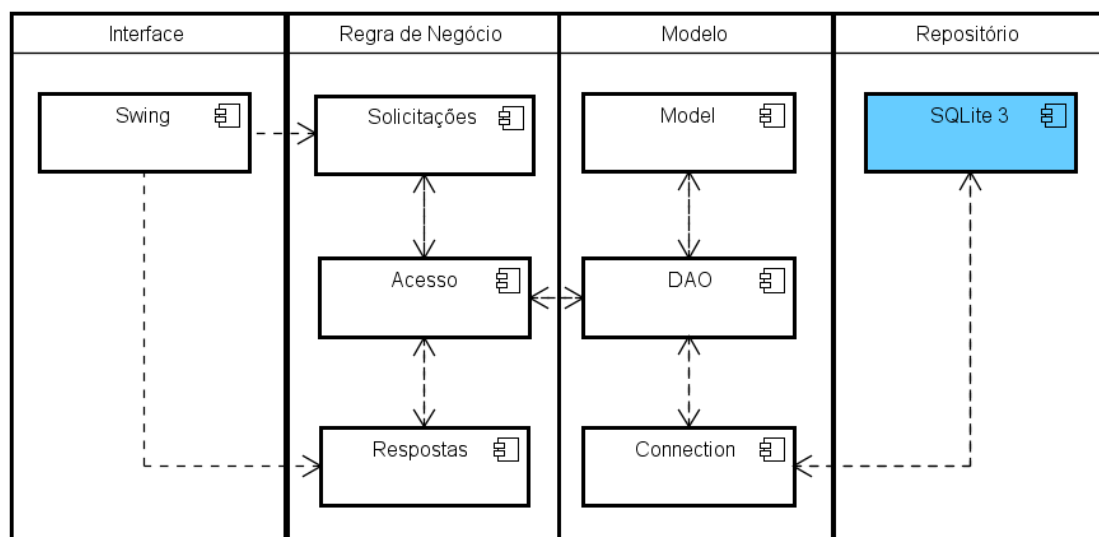
Entidade: Login							
ATRIBUTO	TIPO	NULO	DESCRIÇÃO	DOMÍNIO	ÍNDICE		
					PRI	EST	CAN
cod_log	int	não	código do login		X		
user_log	varchar(50)	não	nome de login				
password_log	varchar(32)	não	senha de login				
Entidade: Usuário							
ATRIBUTO	TIPO	NULO	DESCRIÇÃO	DOMÍNIO	ÍNDICE		
					PRI	EST	CAN
cod_usu	int	não	código do usuário		X		
nome_usu	varchar(50)	não	nome do usuário				
data_nascimento_usu	date	não	data de nascimento do usuário				
login_usu	int	não	código do login	Tabela Login		X	
Entidade: Coleção							
ATRIBUTO	TIPO	NULO	DESCRIÇÃO	DOMÍNIO	ÍNDICE		
					PRI	EST	CAN
cod_col	int	não	código da coleção		X		
nome_col	varchar(20)	sim	nome da coleção				
data_criacao_col	date	sim	data de criação da coleção				
descricao_col	text	sim	descrição da coleção				
usuario_col	int	não	código do usuário	Tabela Usuário		X	
Entidade: Estado							
ATRIBUTO	TIPO	NULO	DESCRIÇÃO	DOMÍNIO	ÍNDICE		
					PRI	EST	CAN
cod_est	int	não	código do estado		X		
descricao_est	text	sim	descrição do estado				
Entidade: Colecionável							
ATRIBUTO	TIPO	NULO	DESCRIÇÃO	DOMÍNIO	ÍNDICE		
					PRI	EST	CAN
cod_cole	int	não	código da colecionavel		X		
nome_cole	varchar(30)	não	nome do colecionavel				
descricao_cole	text	sim	descrição do colecionavel				
colecacao_cole	int	não	código da coleção	Tabela Coleção		X	
estado_cole	int	não	código do estado	Tabela Estado		X	
Entidade: Histórico							
ATRIBUTO	TIPO	NULO	DESCRIÇÃO	DOMÍNIO	ÍNDICE		
					PRI	EST	CAN
cod_his	int	não	código do historico		X		
data_atualizacao_his	date	não	data de atualização no historico				
hora_atualizacao_his	date	não	hora da atualização no historico				
usuario_his	int	não	código do usuário	Tabela Usuário		X	
colecacao_his	int	não	código da coleção	Tabela Coleção		X	
coleccionavel_his	int	não	código do colecionavel	Tabela Colecionável		X	

12. Modelo de Arquitetura do Sistema de Informação

12.1. Diagrama de Aplicação



12.2. Diagrama de Componentes



13. Conclusão

O referido sistema deverá ser desenvolvido pela equipe contratada descrita na documentação usando a tecnologia para desenvolvimento de aplicações para desktop (JAVA SE, Swing) e linguagem de programação Java e Netbeans como ferramenta de desenvolvimento, o banco de dados a ser utilizado é o SQLite 3 apesar da sua limitação em questões de “schemas” o mesmo se encaixa perfeitamente ao sistema; a modelagem do sistema foi implementada através de análise orientada a objetos utilizando a UML como Linguagem de Modelagem do sistema em questão.

ARYOSVALLDO CLEEF de SOUZA

Graduando em Sistemas para Internet – Centro Universitário de João Pessoa, UNIPÊ

Matrícula – 1720020786

E-mail: a.cleef.souza@gmail.com – Fone: (83) 98755-5536

JANDEILSON PEREIRA da SILVA

Graduando em Sistemas para Internet – Centro Universitário de João Pessoa, UNIPÊ

Matrícula – 1720020995

E-mail: jandeilsonpsilva@gmail.com – Fone: (83) 99416-2164

KASSIA MARRIETT ALBUQUERQUE de SOUSA

Graduanda em Sistemas para Internet – Centro Universitário de João Pessoa, UNIPÊ

Matrícula – 1720020530

E-mail: kind.albuquerque@gmail.com – Fone: (83) 99911-9298

WENDELEY FERNANDES PEREIRA de OLIVEIRA

Graduando em Sistemas para Internet – Centro Universitário de João Pessoa, UNIPÊ

Matrícula – 1720020608

E-mail: wendeleyti@gmail.com – Fone: (83) 98664-6072