



Joon Hyuk Kim, 10284243

Kelvin Kang, 102842471

Ramon Dantas, 10258712

Raul Dario Cabrera Tapia, 8992645

Guilherme Gonzalo Costa Cerdá, 10284326

# **Sumário**

## **1) Telas de execução**

- 1.1)** Telas iniciais
- 1.2)** Registro de um novo cliente

## **2) Telas do administrador**

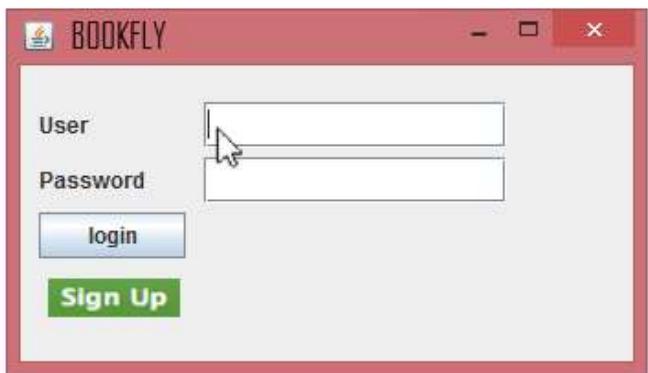
- 2.1)** Telas iniciais
- 2.2)** Telas de registro de um produto
- 2.3)** Telas de pesquisa de um cliente e um produto
- 2.4)** Telas de remoção de um cliente e de um produto
- 2.5)** Telas de adição e remoção de uma promoção

## **3) Telas do usuário**

- 3.1)** Telas iniciais
- 3.2)** Simulação de pesquisa e venda de um produto
- 3.3)** Telas de livros adquiridos e histórico de compras do usuário

## **4) Regras de negócio**

## I.I) Telas iniciais (telas: I)



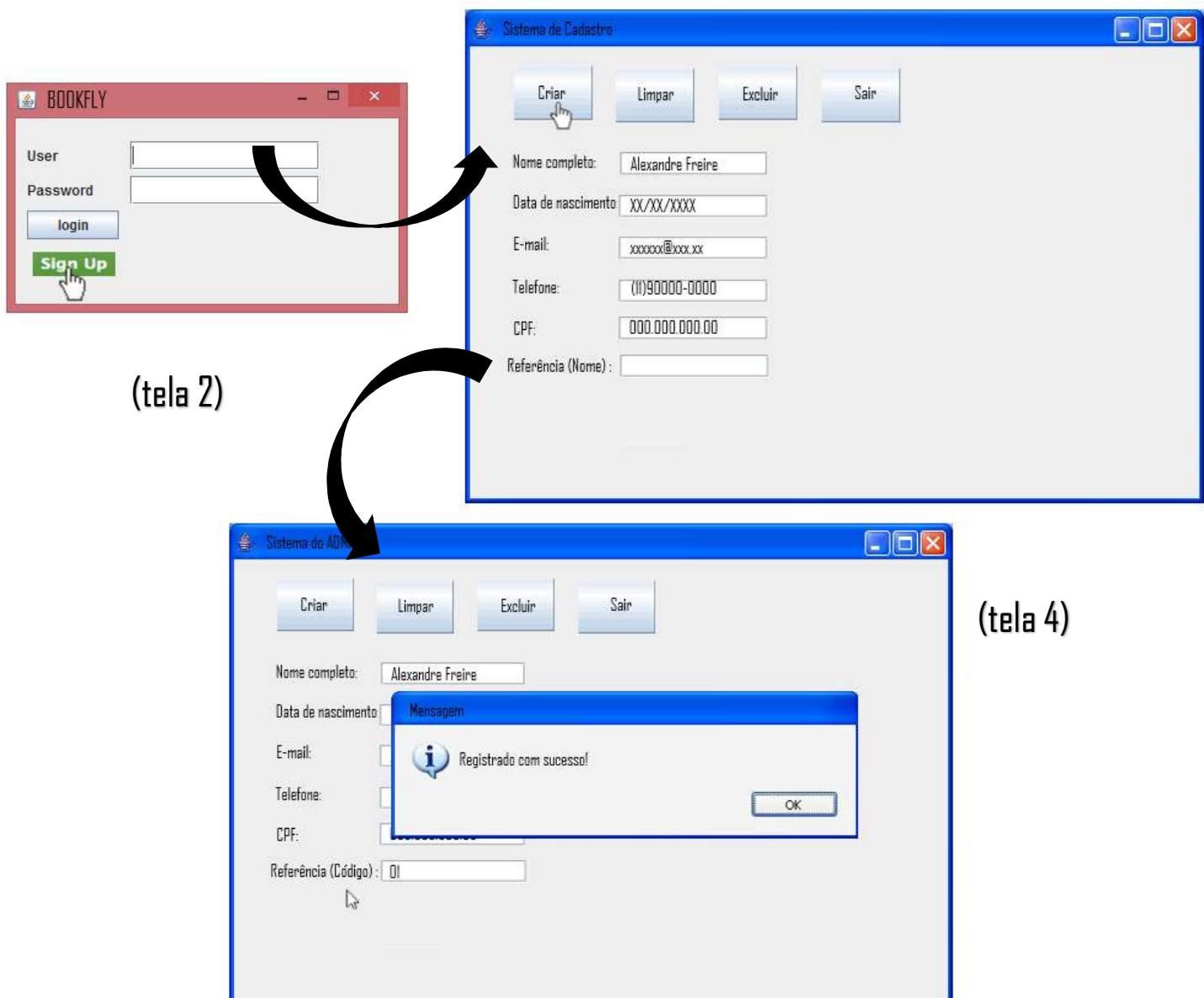
(tela I)

Essa será a tela que, tanto os administradores, quanto os usuários, verão logo após a execução do programa.

## 1.2) Registro de um novo cliente (telas: 2, 3, 4)

As seguintes telas serão visualizadas quando se desejar register no sistema:

(tela 3)



## 2) Interface do administrador

### Uma breve introdução ao capítulo 2

A seguir serão mostradas as telas que o administrador tem disponível.

O capítulo 2.1 mostra as telas iniciais do administrador.

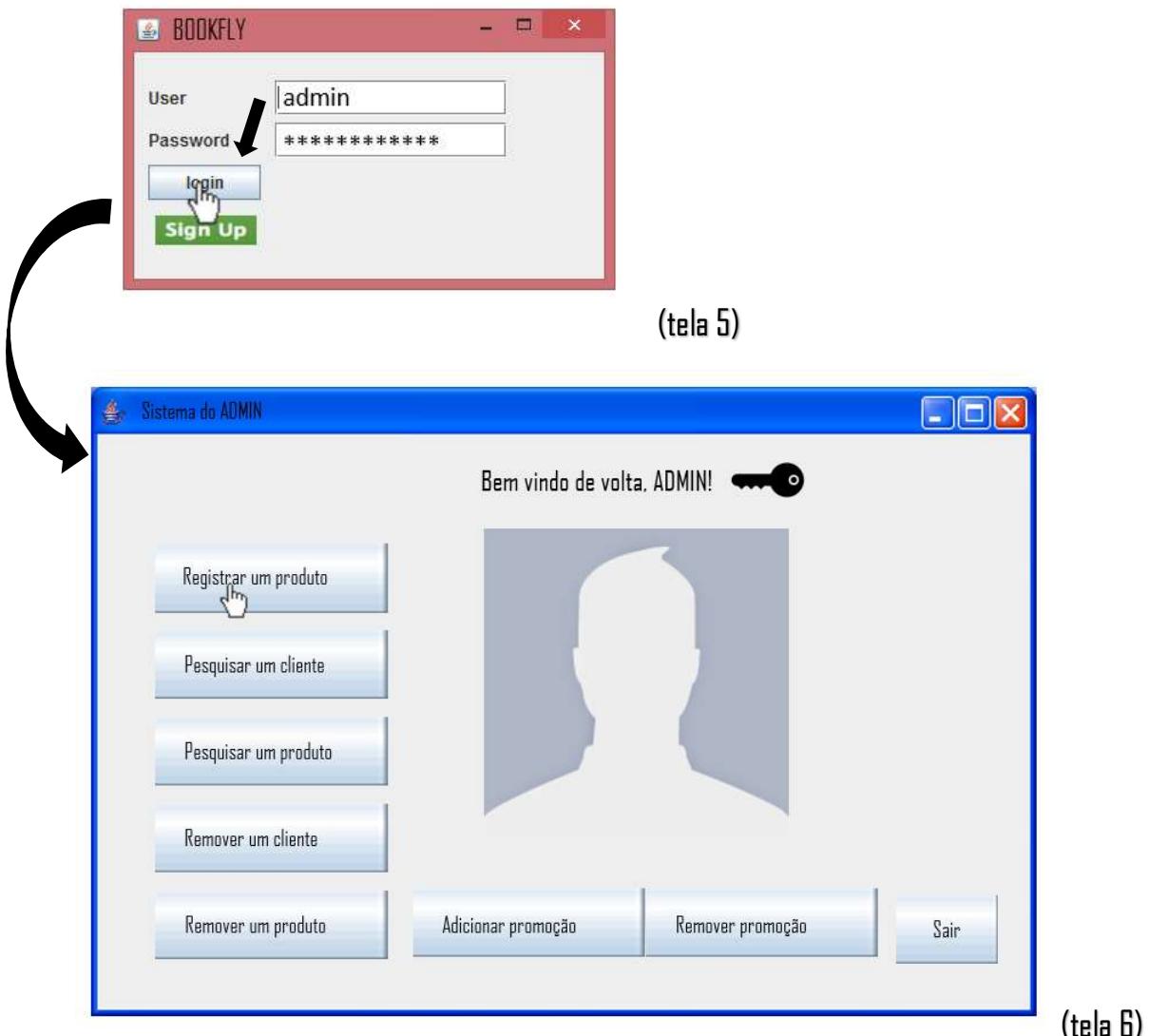
O capítulo 2.2 mostra a forma de registrar um produto.

O capítulo 2.3 mostra a pesquisa de cliente e de um produto.

O capítulo 2.4 mostra a forma de remover um cliente e um produto do servidor.

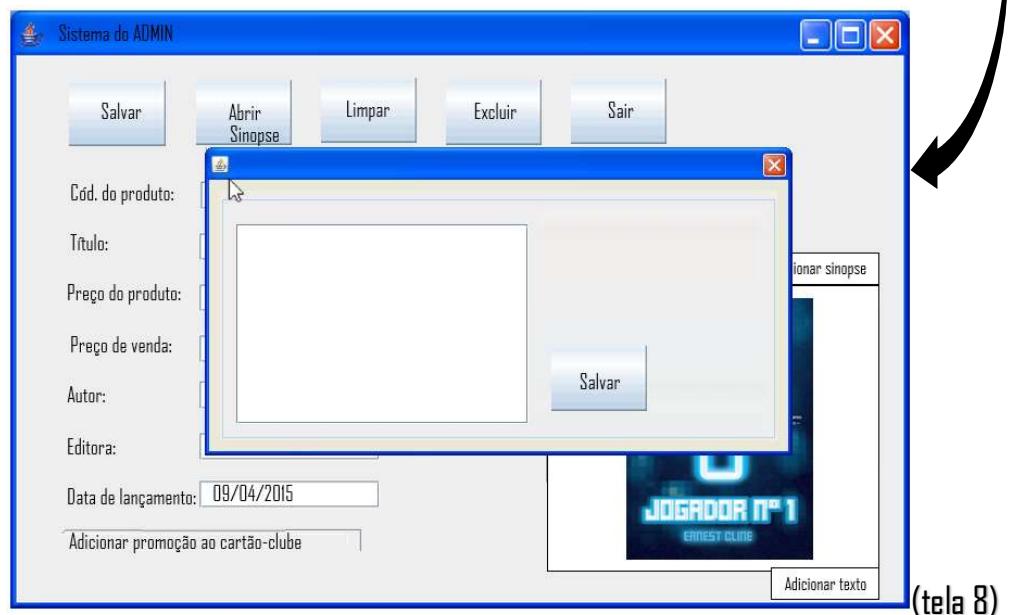
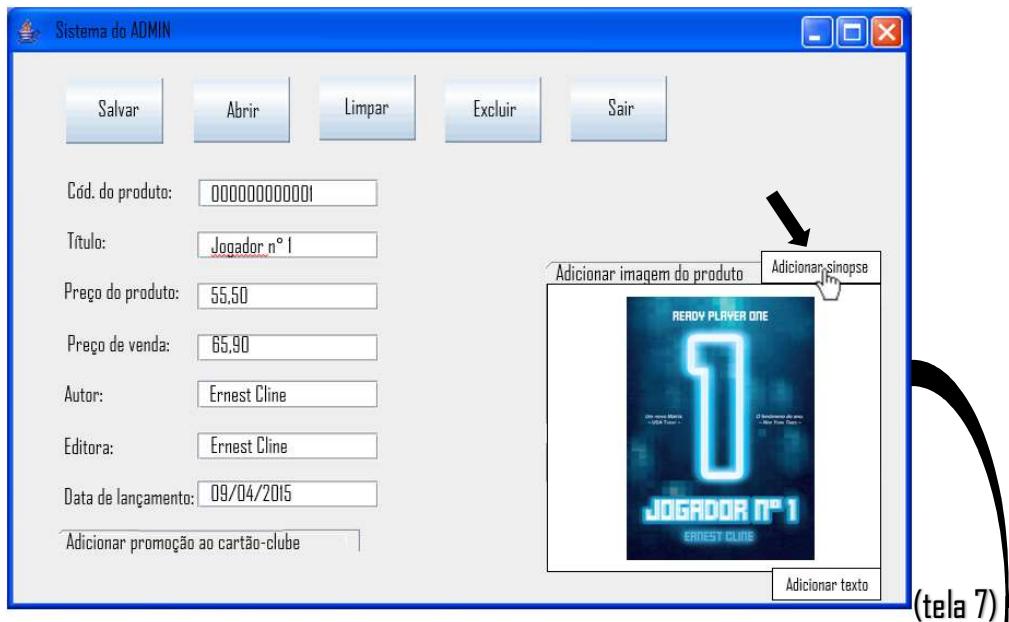
E por fim, o capítulo 2.5 mostra a forma de adicionar ou remover uma promoção.

## 2.1) Telas iniciais (telas: 5, 6)

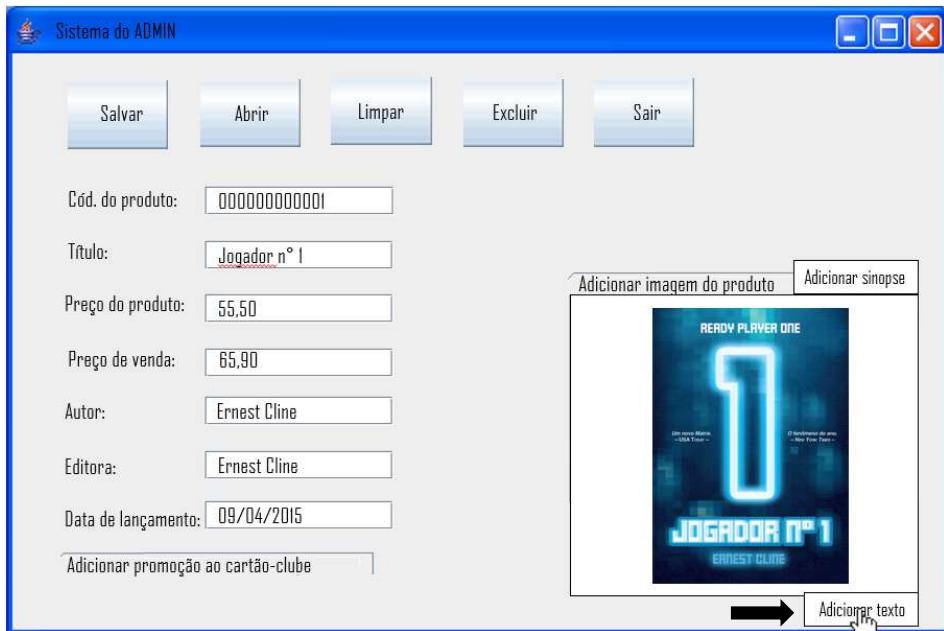


O administrador tem disponível, logo após o login, todas as suas possíveis funções, otimizando o sistema de registro, pesquisa e remoção.

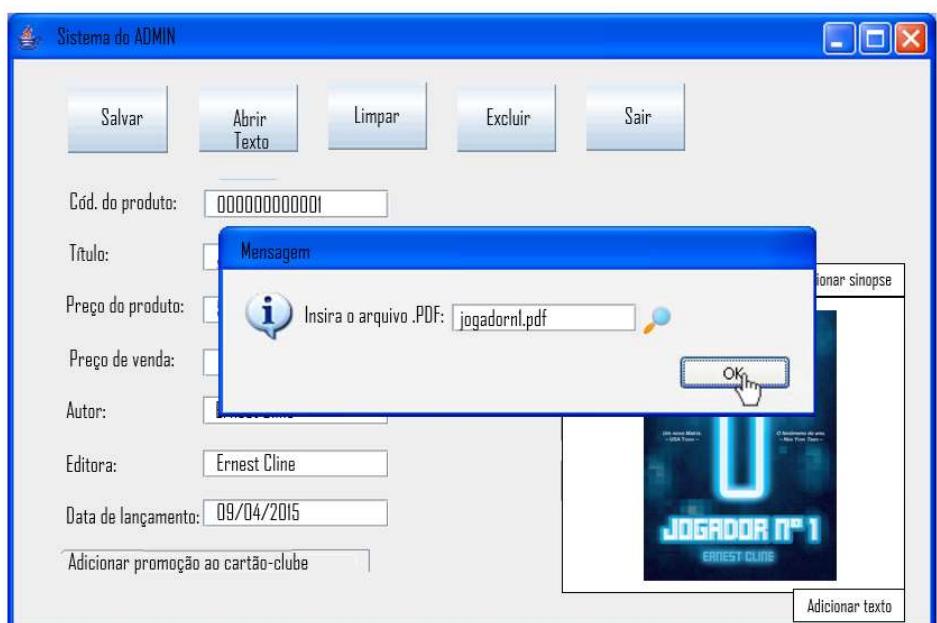
## 2.2) Telas de registro de um produto (telas: 7, 8 ,9, 10, 11, 12)



(tela de sinopse)



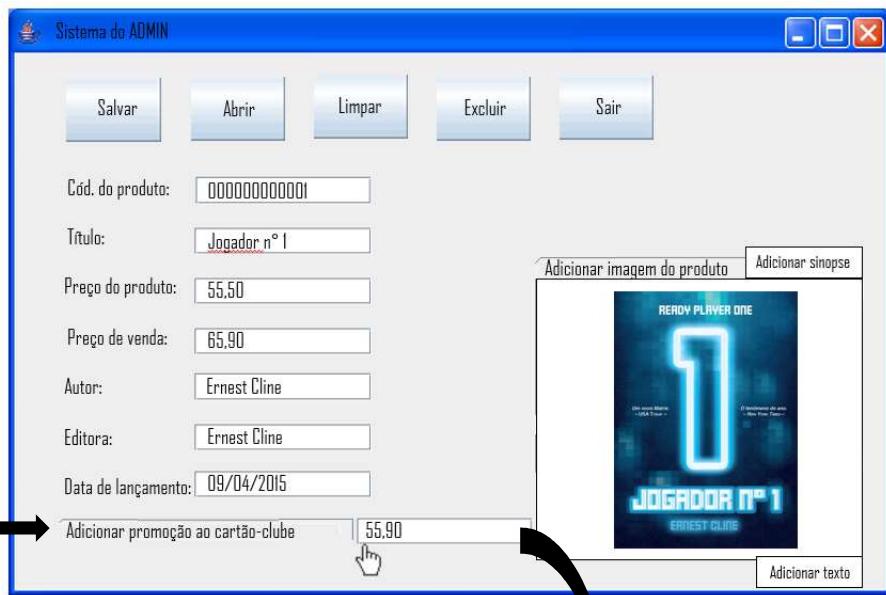
(tela 9)



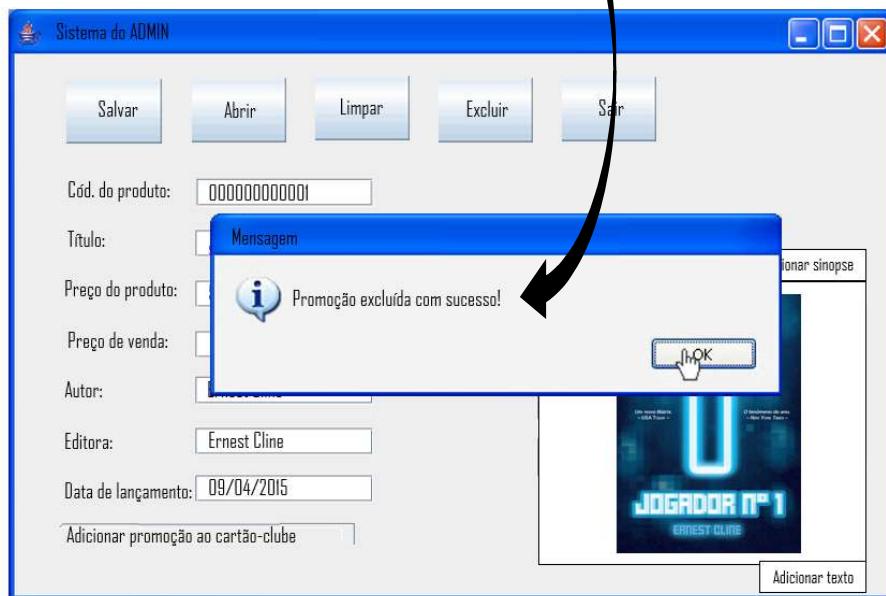
(tela 10)

(tela para inserir o arquivo .pdf do texto do livro)

Todas as páginas do livro adicionado serão escritas em .word e transformadas em **.pdf** e inseridas no banco de dados do programa.



(tela II)



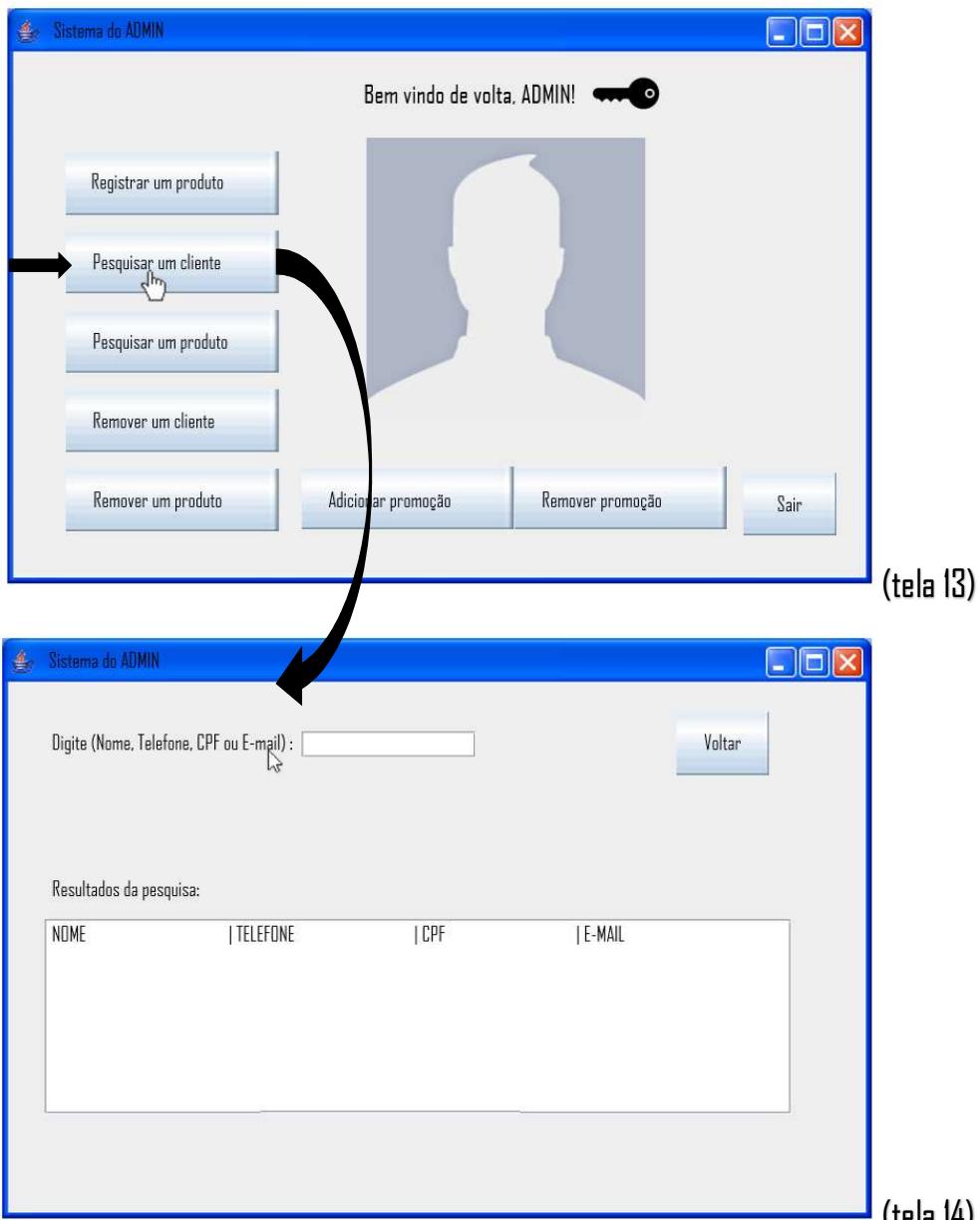
(tela I2)

(telas de adicionar uma promoção exclusiva ao cartão clube)

Essa **promoção** só aparece para clientes que possuam créditos no cartão virtual da loja, que poderá ser reposta apenas com cartão de crédito ou débito (mais para frente é mostrado).

Os clientes que não desejarem pagar com créditos virtuais não terão o benefício e pagará um preço maior.

## 2.3) Telas de pesquisa de um cliente e um produto (telas: 13, 14, 15, 16, 17, 18)



O administrador, nessa tela, poderá acessar o registro de um cliente, podendo procurá-lo a partir de seu nome, telefone, CPF ou e-mail.

Sistema de ADMIN

Digite (Nome, Telefone, CPF ou E-mail):

Voltar

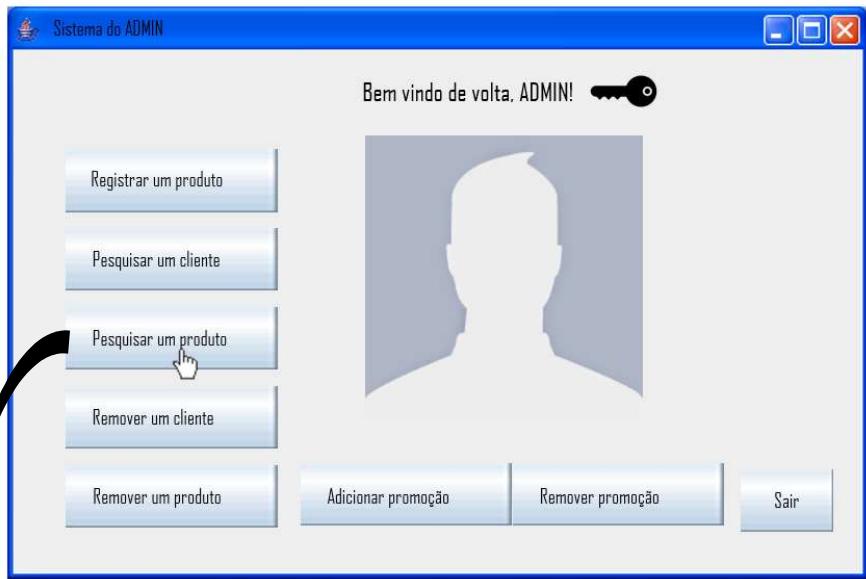
Resultados da pesquisa:

NOME	TELEFONE	CPF	E-MAIL
ALEXANDRE FREIRE	(II)90000-0000	000.000.000.00	xxxxxx@xxx.xx

(tela 15)

*(tela de pesquisa de um cliente)*

Essa **pesquisa** pode ser feita pelo administrador, tendo como objetivo **verificar** se um usuário está ou não cadastrado no sistema apropriadamente. Caso não esteja registrado corretamente, o administrador deverá deletar esse registro e criar outro.



(tela 16)

The screenshot shows the same application window after the search button was clicked. The main area now contains a text input field with the placeholder 'Digite (Título, Autor, ED, Data) :' and a small cursor icon. To the right of the input field is a blue rectangular button labeled 'Voltar'. Below this input area, the text 'Resultados da pesquisa:' is displayed above a table. The table has a single row with four columns, each containing a header: 'NOME', 'C.D.P', 'AUTOR', and 'EDITORIA'. The entire table is currently empty, showing only the header rows.

(tela 17)

Nessa tela o administrador poderá pesquisar o produto de acordo com suas especificações, ou seja, o título, o autor, a editora e a data de lançamento.

Sistema do ADMIN

Digite (Título, Autor, ED, Data) :

Voltar

Resultados da pesquisa:

NOME	C.D.P	AUTOR	EDITORIA
JOGADOR N ° 1	000000000001	ERNEST CLINE	RANDOM HOUSE

(tela 18)

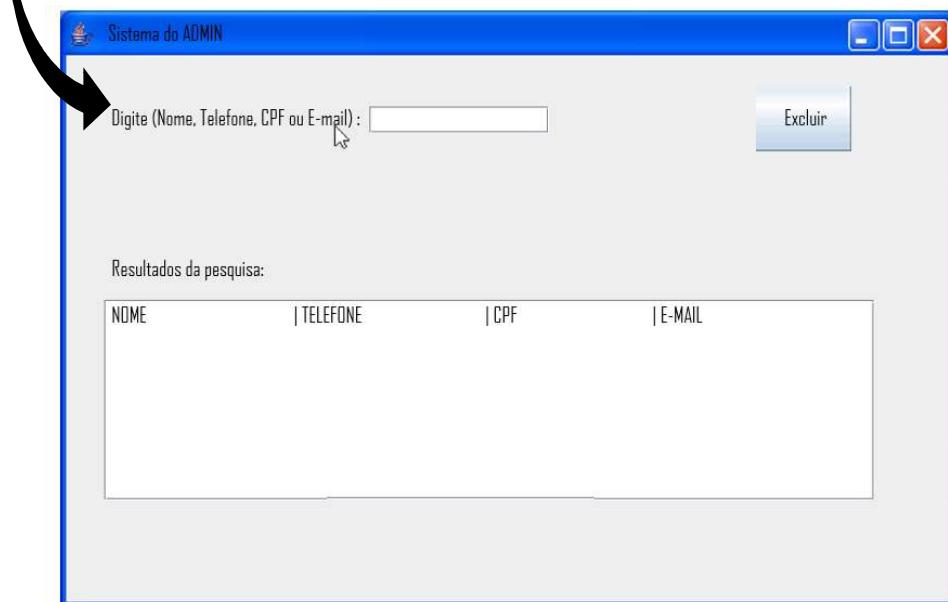
*(telas de pesquisa do produto)*

O mesmo ocorre para a **pesquisa de produtos**. O administrador poderá verificar o registro de um produto e caso ele esteja incorretamente registrado deverá entrar na aba de deletar produtos. Depois de deletado, deverá registrar como se fosse um novo produto.

## 2.4) Telas de remoção de um cliente e de um produto (telas: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25)



(tela 19)



(tela 20)

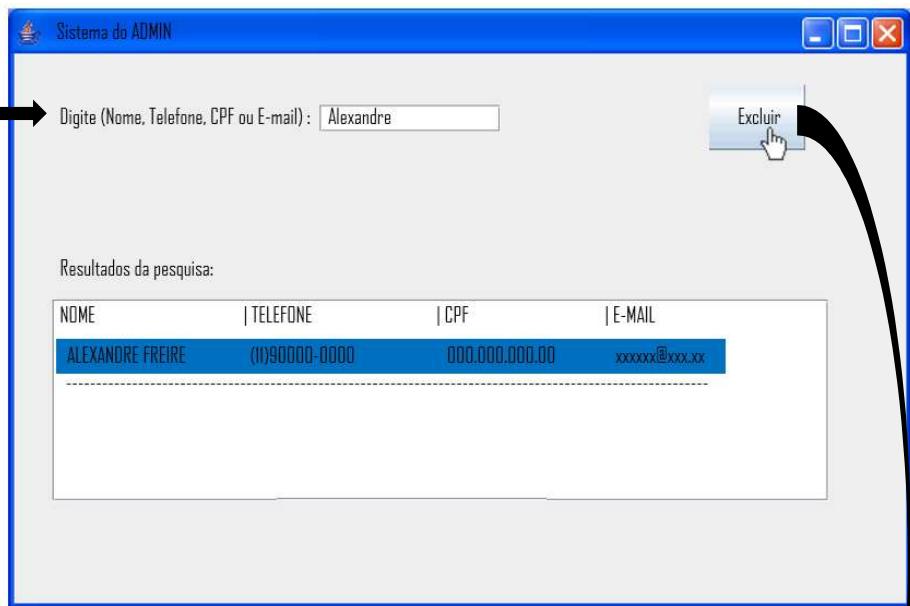
O administrador poderá excluir um cliente pesquisando seu registro da mesma forma que quando for apenas para buscar.

É possível que o usuário não seja encontrado. Portanto, uma mensagem aparecerá na tela indicando esse erro.



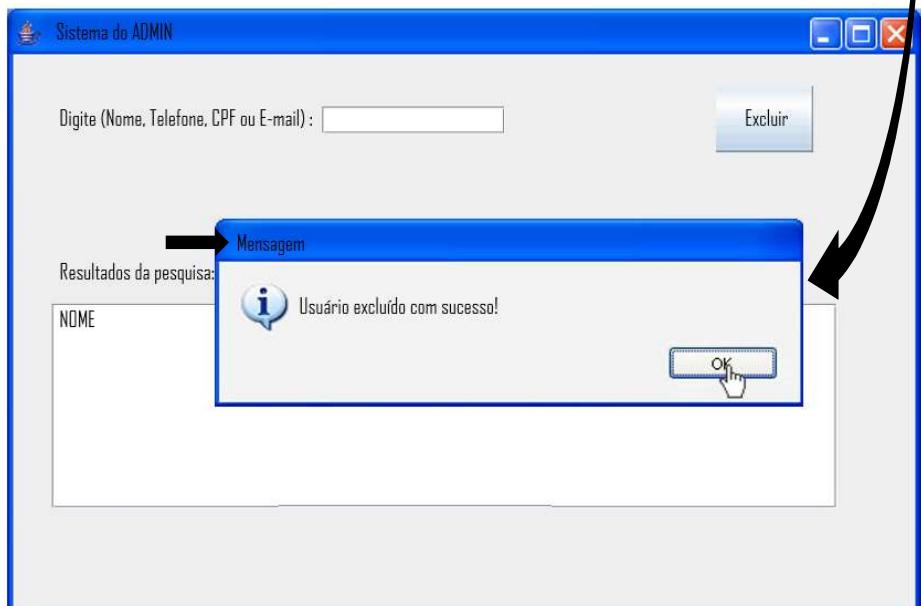
(tela 2)

*(situação de um **registro inexistente ou mal informado**)*



(tela 22)

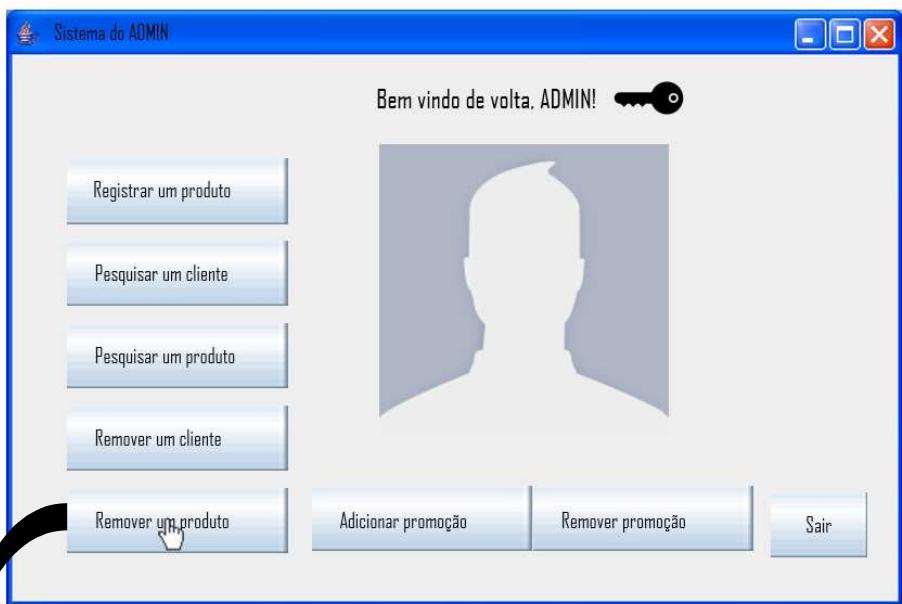
*(situação de um registro encontrado)*



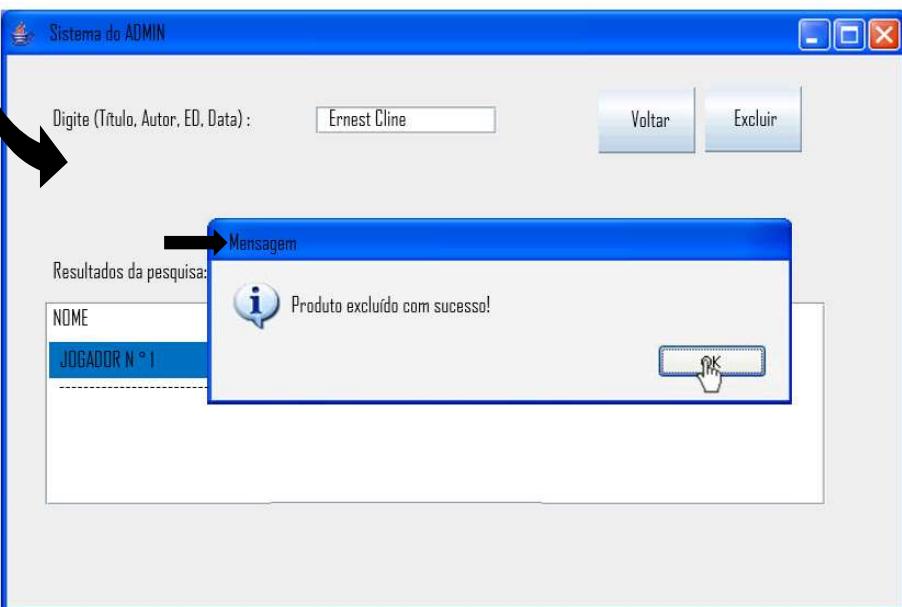
(tela 23)

*(telas de remoção de um cliente)*

(tela 24)



(tela 25)



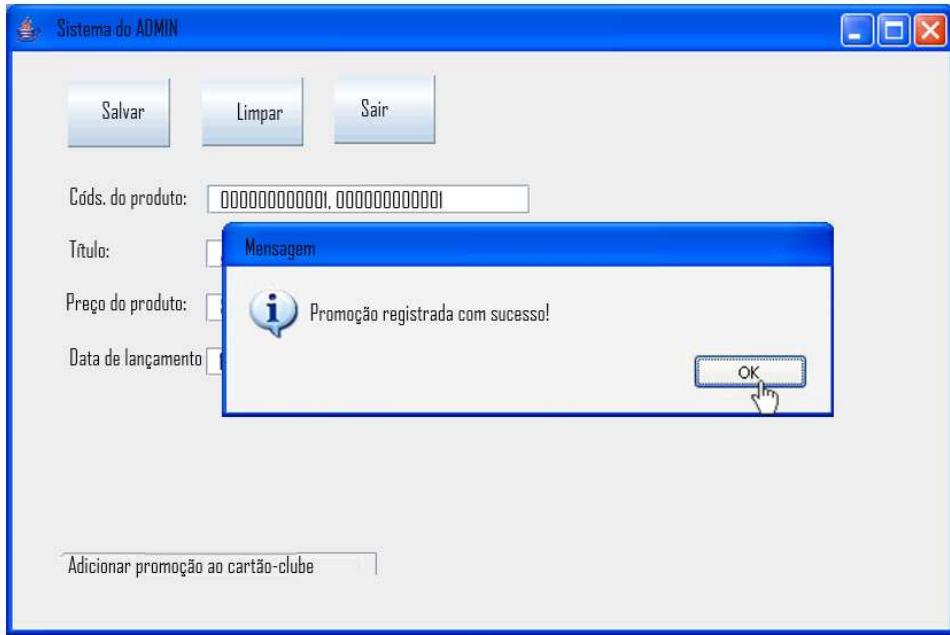
(telas de exclusão de um produto)

## 2.5) Telas de adição e remoção de uma promoção (telas: 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32)

Essas promoções só serão válidas para pagamentos com o cartão clube, créditos virtuais previamente depositados na conta do usuário. O usuário teria a possibilidade de inserir créditos virtuais já que facilita o pagamento, não é necessário registrar um cartão de crédito ou débito, e possui benefícios, as promoções.

A screenshot of the same "Sistema do ADMIN" window, now showing a product registration form. The top row has buttons for "Salvar" (highlighted with a mouse cursor), "Limpar", and "Sair". Below that, there are three input fields: "Códs. do produto:" containing "000000000001, 000000000001", "Título:" containing "Combo Ernest Cline", and "Preço do produto:" containing "100,00". At the bottom of the form area is a small button labeled "Adicionar promoção ao cartão-clube".

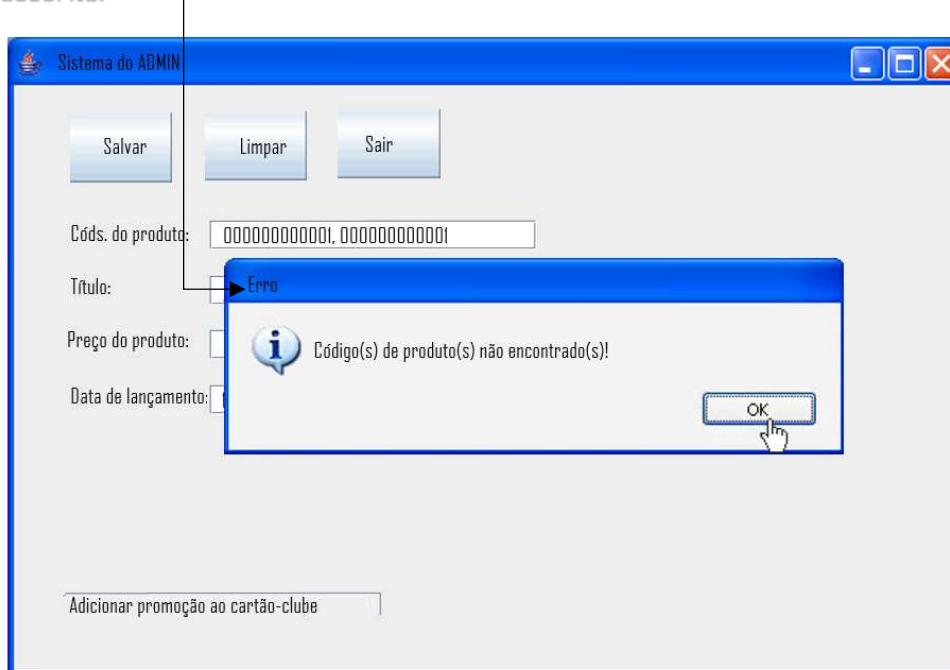
(tela 27)

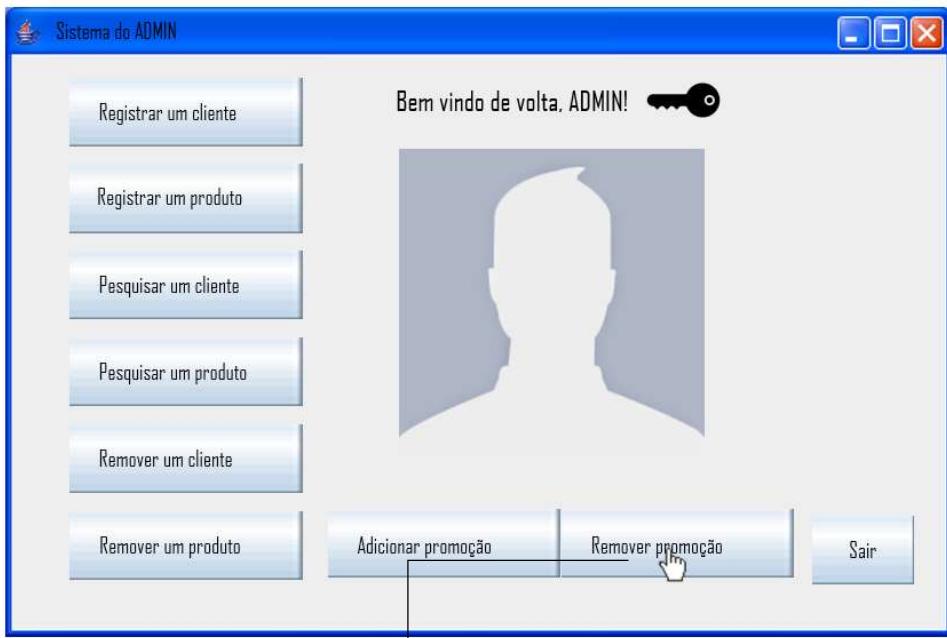


(tela 28)

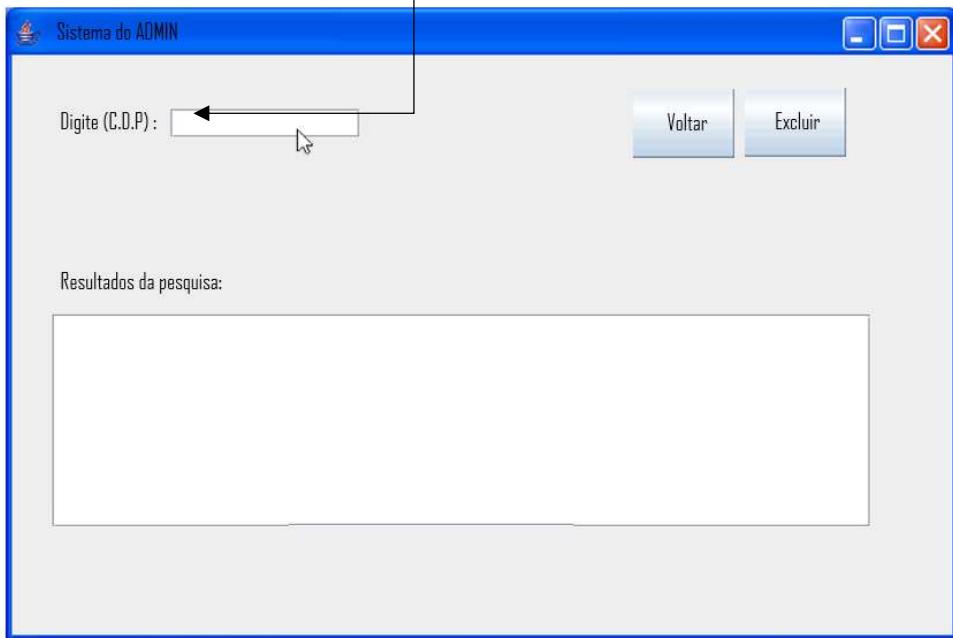
*(telas de adição de uma promoção)*

A única forma de haver erro na inscrição de uma promoção será quando não existir o código descrito.

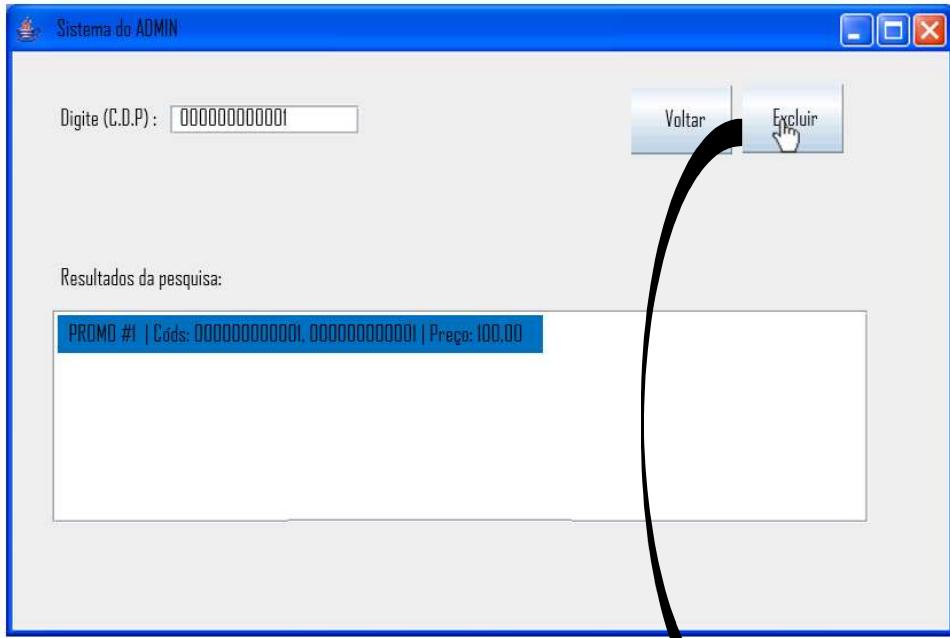




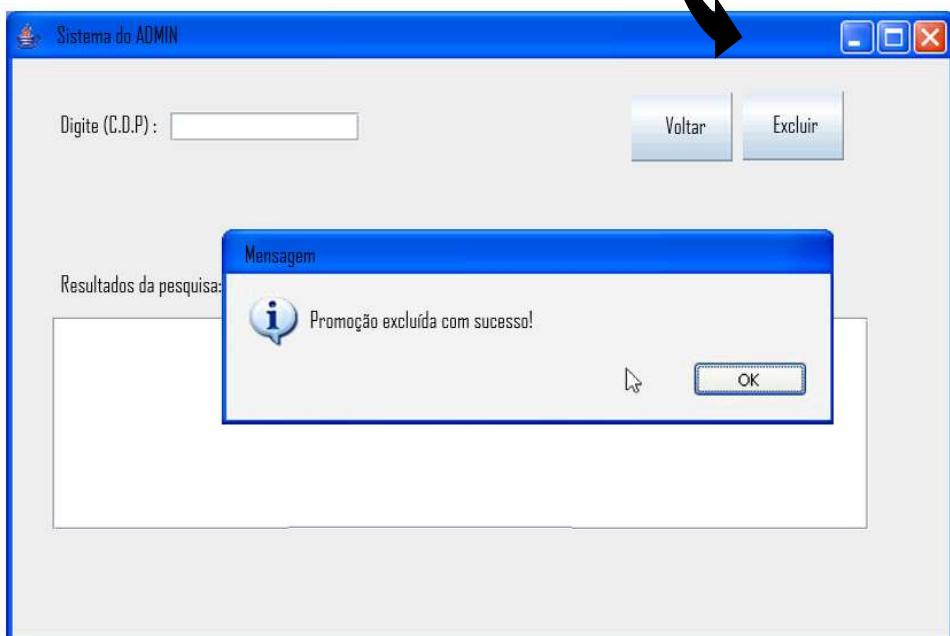
(tela 29)



(tela 30)



(tela 31)



(tela 32)

*(telas de remoção de uma promoção)*

Nas telas de remover uma promoção, o administrador deverá digitar apenas o código do produto. Com ele, aparecerá um histórico de promoções relacionadas à esse produto.

### 3) Telas do usuário

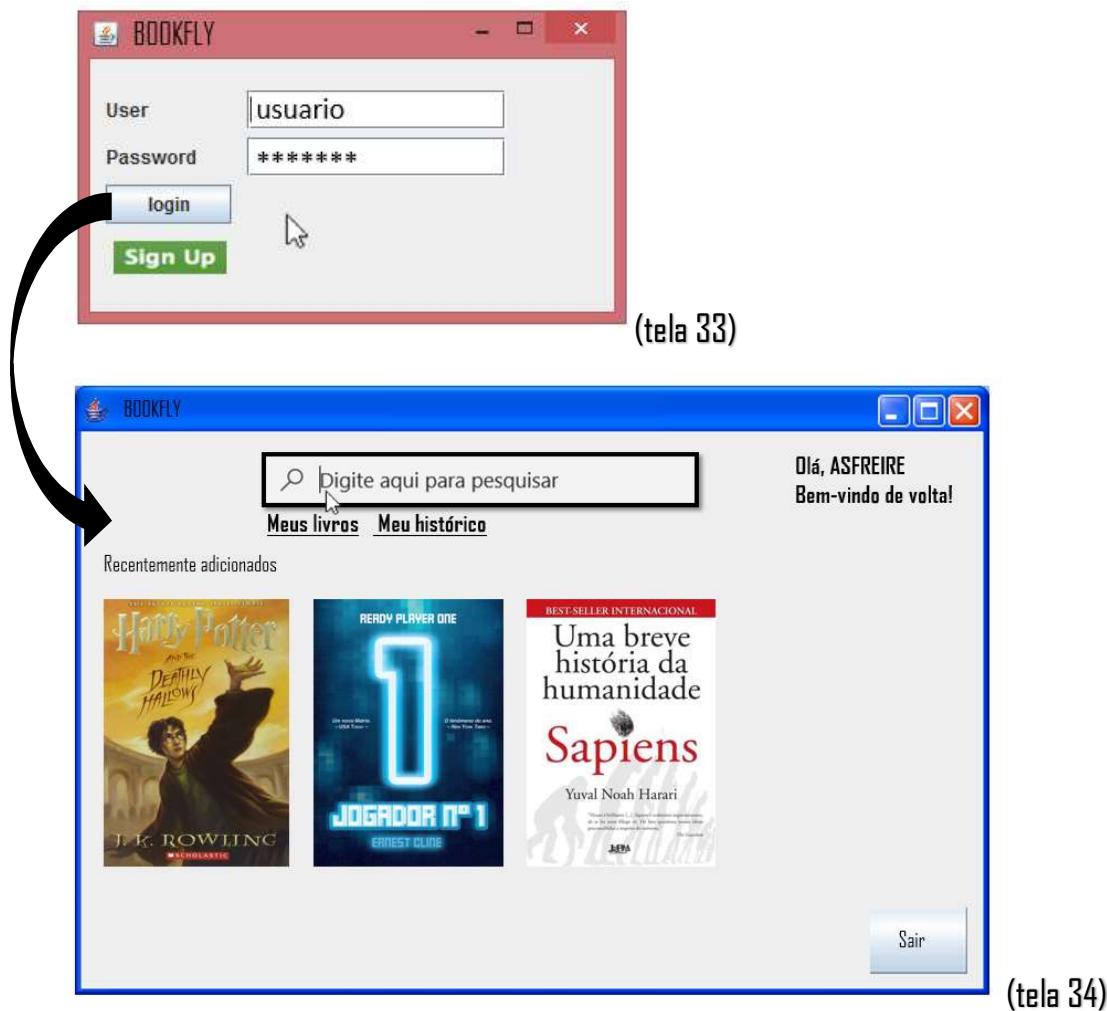
**Introdução ao capítulo 3:**

O capítulo 3.1 mostrará a tela inicial vista pelo usuário após o login;

O capítulo 3.2 mostrará uma simulação de pesquisa e compra de um produto

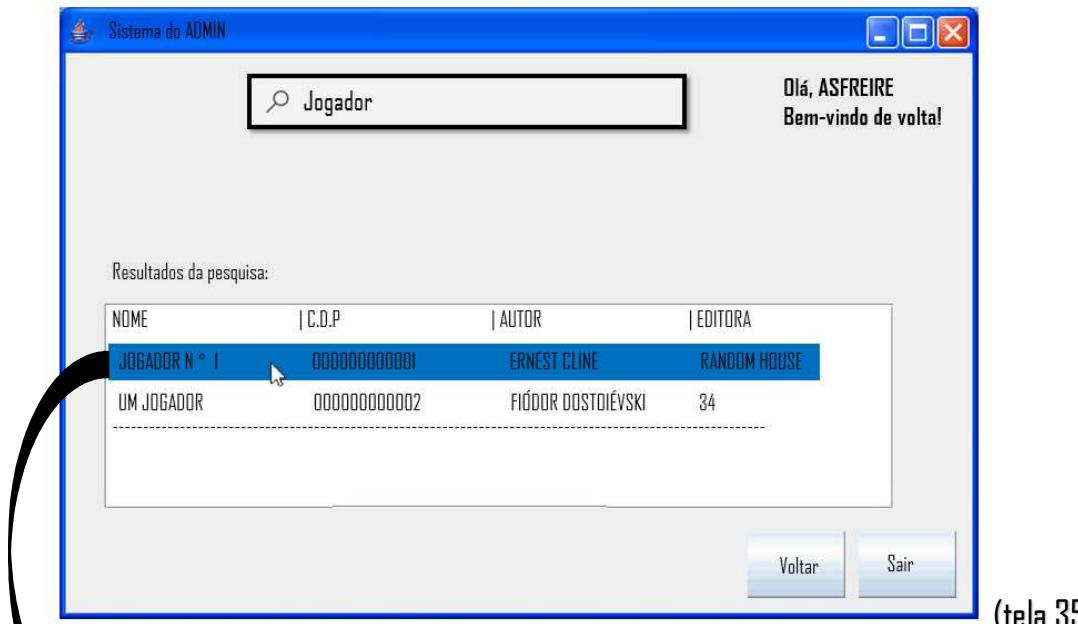
E por fim, o capítulo 3.3 mostrará a tela de livros adquiridos e o histórico de compras do usuário

### 3.1) Telas iniciais (telas: 33, 34)



*(tela inicial que todos os usuários visualizarão)*

### 3.2) Simulação de pesquisa e venda de um produto (telas: 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42)



(tela 35)



(tela 36)



(tela 37)

Aqui o usuário terá a opção de escolher entre o cartão do clube ou cartão de crédito/débito.



(tela 38)

A simulação segue da situação em que o usuário não possui créditos virtuais suficientes para pagar o livro. Portanto, o usuário irá inserir mais créditos com seu cartão de crédito/débito.

Sistema do ADMIN

Olá, ASFREIRE  
Bem-vindo de volta!

## Cartão Clube

SEU SALDO = 54,90 R\$

Número de cartão  BUSCAR

MM  YY  CVV

Brazil  CEP

Qtde desejada:

Confirmar

Voltar  Sair



(tela 39)

Sistema do ADMIN

Olá, ASFREIRE  
Bem-vindo de volta!

## Cartão Clube

SEU SALDO = 54,90 R\$

Mensagem

Processo realizado com sucesso! Aguarde a aprovação de sua agência.

OK

Qtde desejada:

Confirmar

Voltar  Sair

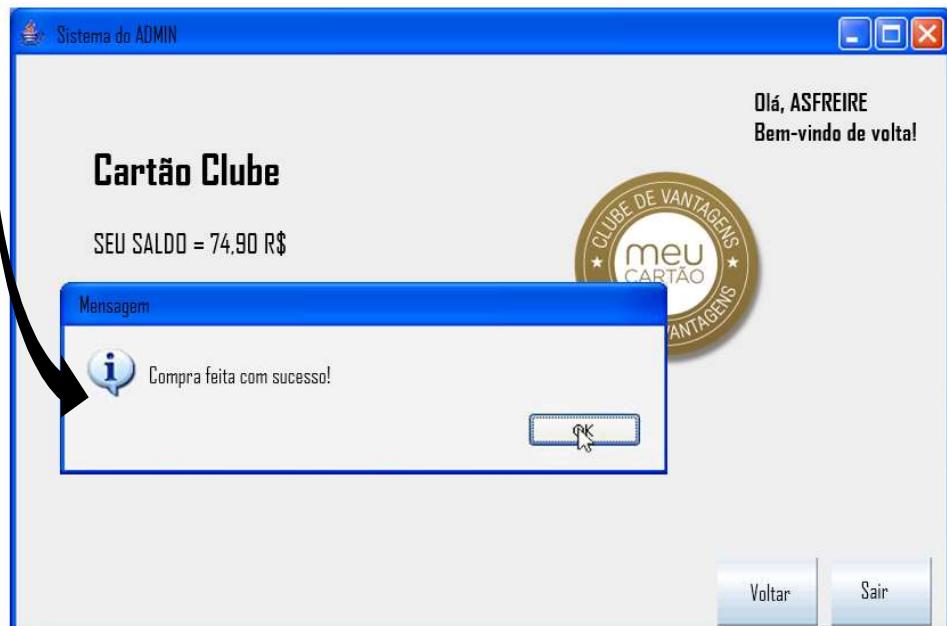


(tela 40)

Os dados do cartão serão enviados para um banco "fictício" que irá aprovar ou não o pagamento. Dado como aprovado, a seguinte tela será exibida:

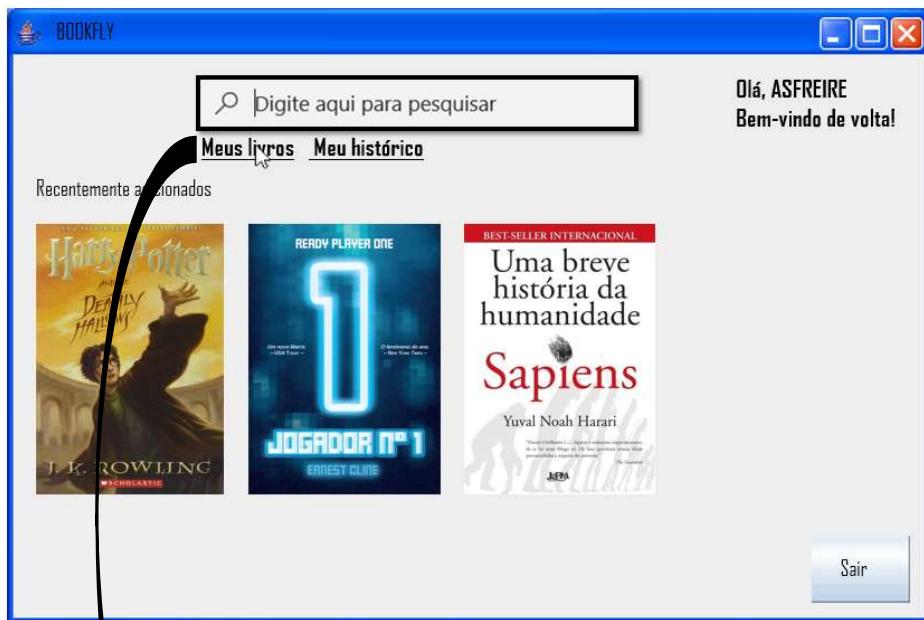


(tela 41)

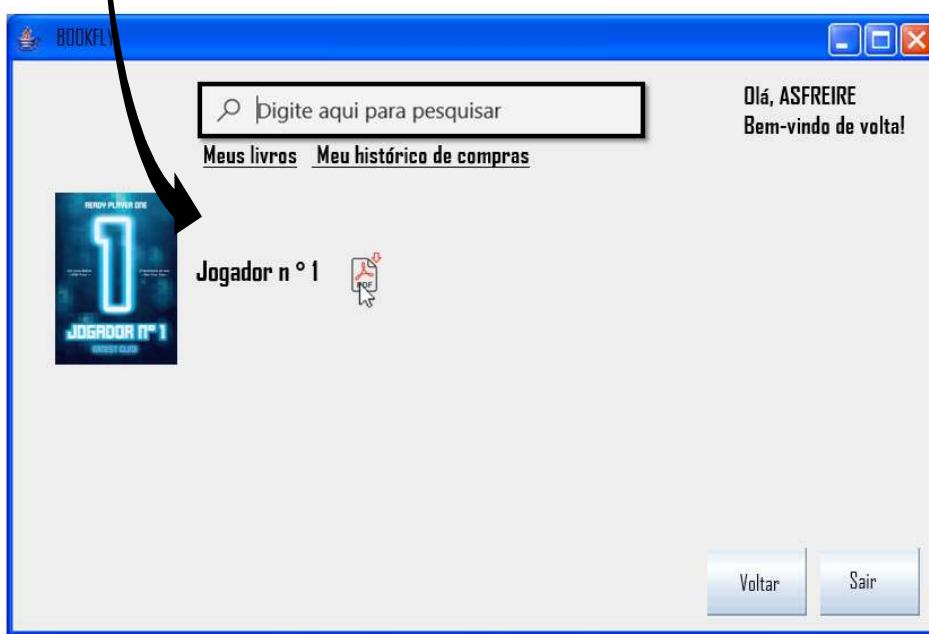


(tela 42)

### 3.3) Telas de livros adquiridos e histórico de compras do usuário (telas: 43, 44, 45, 46)

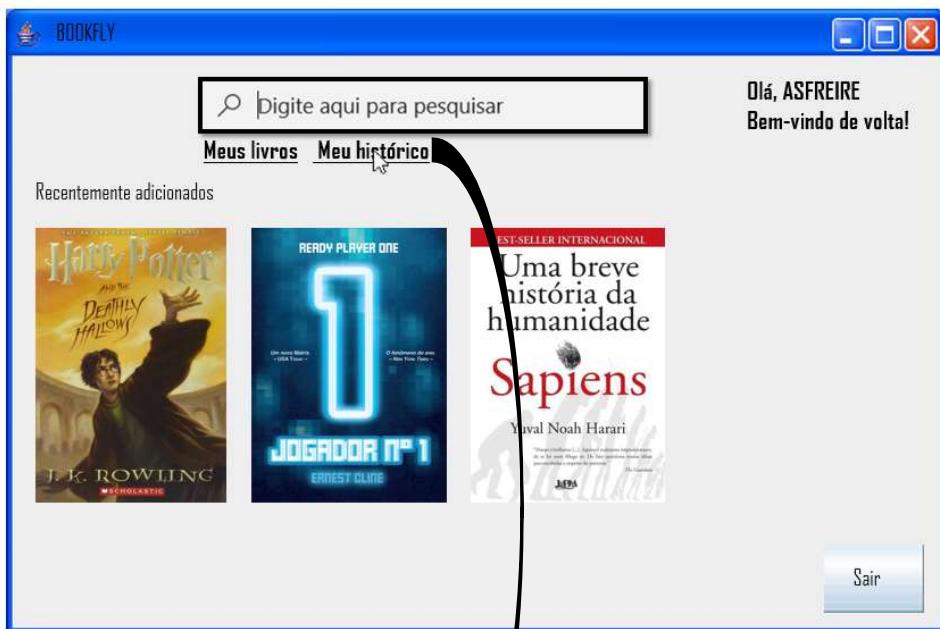


(tela 43)

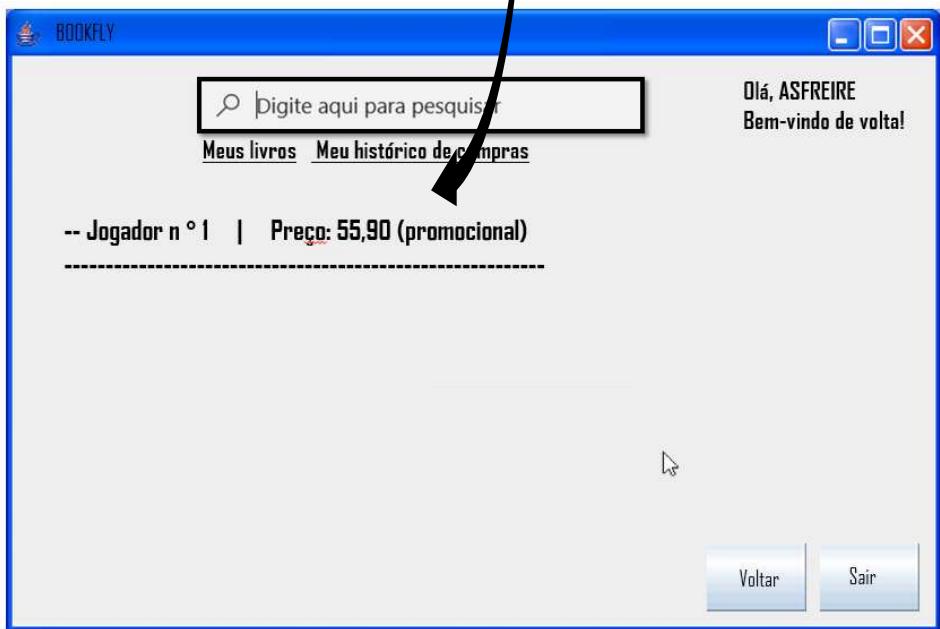


(tela 44)

*(tela de livros adquiridos do usuário)*



(tela 45)



(tela 46)

(telas do histórico de compras do usuário)

## 4) Regras de negócio

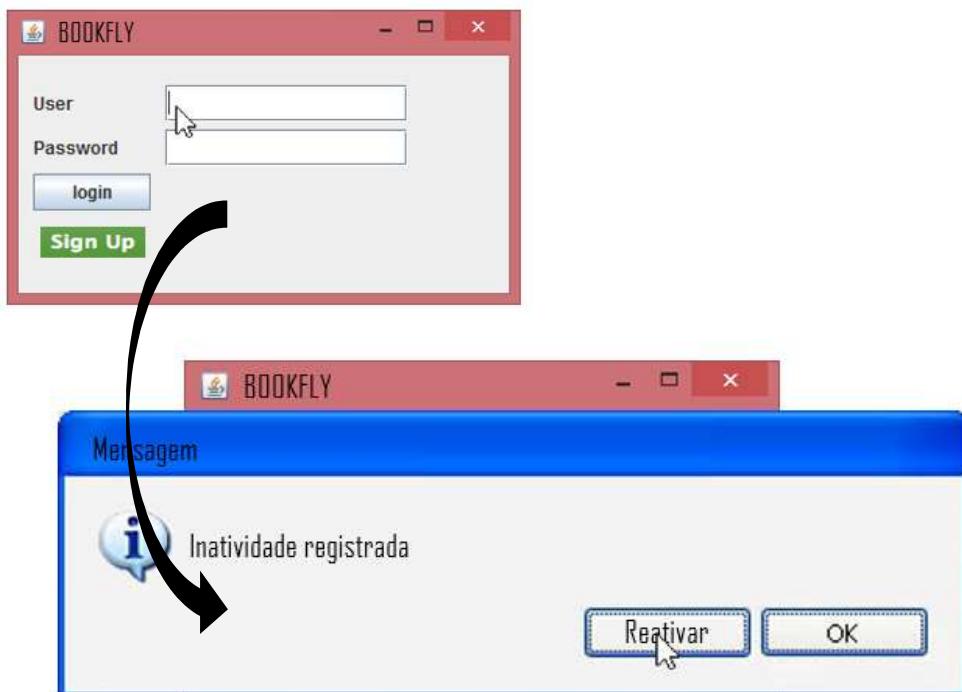
### 4.A) Regras do usuário

- 1) Inatividade
- 2) Reserva de livro
- 3) Aluguel de livro
- 4) Preview gratuito do primeiro capítulo
- 5) Pontos acumulados

### 4.B) Regras de promoção

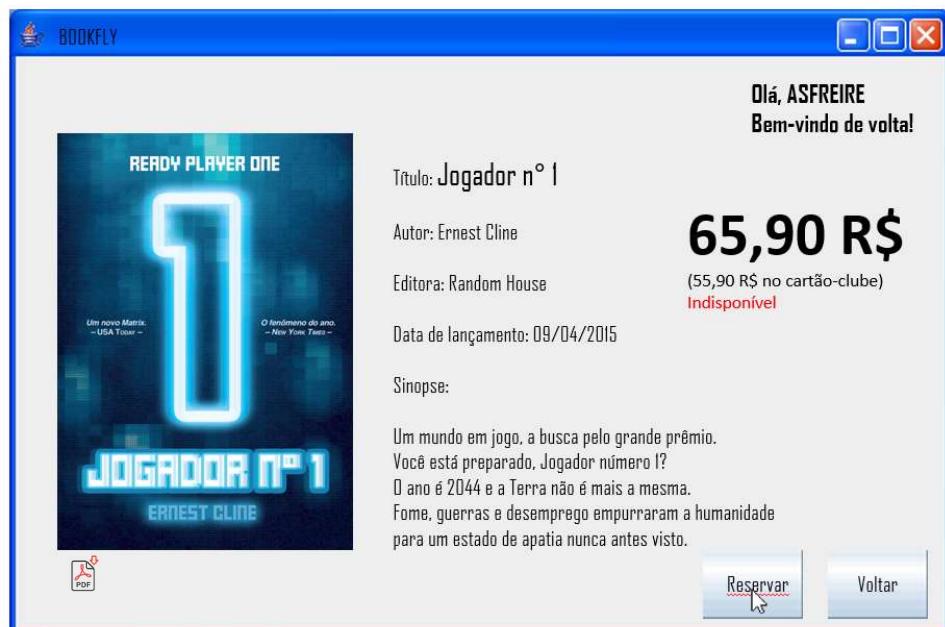
- 1) Promoção cartão-clube
- 2) Promoção temporária
- 3) Desconto por Coleção de Livros
- 4) Desconto de lançamento
- 5) Livros gratuitos
- 6) Bônus de aniversariante

#### 4.A.1) Inatividade



Caso o usuário fique muito tempo sem acessar o sistema, será considerado como inativo. A inatividade prolongada causa a perda de pontos acumulados.

#### 4.A.2) Reserva de livro



#### 4.A.3) Aluguel de livro

The screenshot shows a computer window with a blue header bar. In the top right corner, it says "Olá, ASFREIRE" and "Bem-vindo de volta!". The main content area displays the book cover for "READY PLAYER ONE" by Ernest Cline. The cover features a large white number "1" on a dark background. Below the number, the title "JOGADOR Nº 1" and author's name "ERNEST CLINE" are visible. To the left of the cover is a small PDF icon. To the right, the price "65,90 R\$" is prominently displayed, with "(55,90 R\$ no cartão-clube)" in smaller text below it. Below the price, the release date "Data de lançamento: 09/04/2015" is shown. A "Sinopse:" section contains a brief summary of the book. At the bottom right are three buttons: "Alugar" (with a small "l" icon), "Comprar", and "Voltar".

O aluguel tem o mesmo esquema de compra do livro. O valor será inferior ao valor normal de compra e terá 1 semana de duração.

#### 4.A.4) Preview gratuito do primeiro capítulo

This screenshot shows the same Bookfly interface as the previous one, but the "Alugar" button has been clicked, resulting in a preview of the first chapter. The preview icon (a small PDF icon with a play symbol) is now highlighted with a cursor. The rest of the page content remains identical to the rental page, including the book cover, price, summary, and navigation buttons.

#### 4.A.5) Pontos acumulados



Cada livro que o usuário compra terá um certo número de pontos adquiridos. Sendo  $x$  o preço do livro e  $p.a$  os pontos acumulados, se  $x \leq 5$   $p.a = p.a + 1$ , se  $x \leq 15$   $p.a = p.a + 3$ , se  $x > 15$   $p.a = p.a + 5$ .

#### 4.B.1) Promoção cartão-clube

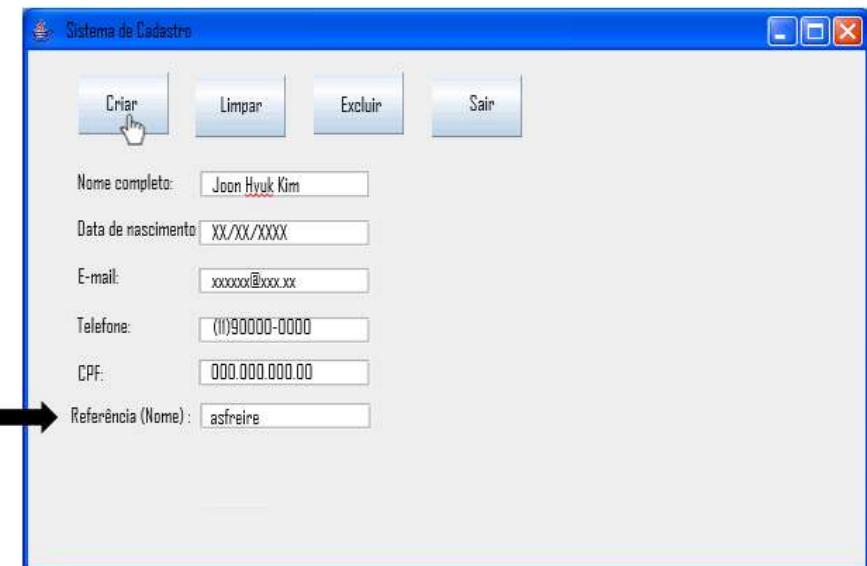


#### 4.B.2) Promoção temporária



O desconto será indicado embaixo do preço (já com desconto).

#### 4.8.3) Bônus por indicar a algum amigo



O bônus será +5 pontos, nos pontos acumulados, por indicar um amigo, que poderão ser trocados por livros.

#### 4.8.4) Desconto de lançamento

O desconto de lançamento será exibido da mesma forma que os outros descontos, na tela me que é o mostrado os detalhes do livro e o preço.

#### 4.8.5) Livros gratuitos



Quando o livro for lançado no servidor por 0 R\$, o sistema irá jogar uma tela para o usuário indicando que é gratuito e que pode ser baixado direto.

#### 4.8.6) Bônus de aniversário



Toda vez que for aniversário do usuário, o sistema vai atribuir um desconto de 8 R\$ a todos os livros.