laboratório de Projeto de sistemas de informação

gabriel mendes, gabriel neubaner, Lucas Souza e Matheus josé

2018

# Versionamento

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Versão | Data de alteração | Notas |
| 1.0 | 28/08/2018 | Adicionados:   * Descrição do Projeto; * Product Backlog; * Casos de Uso. |
| 1.1 | 29/08/2018 | Atualização:   * Product Backlog;   Adicionado:   * Grupo. |

Sumário

[Versionamento 1](#_Toc523302561)

[Projeto 3](#_Toc523302562)

[Ruby on Rails e ORM 3](#_Toc523302563)

[Participantes 4](#_Toc523302564)

[Tecnologias dominadas pelos participantes 4](#_Toc523302565)

[Funções 5](#_Toc523302566)

[Escopo do Projeto 6](#_Toc523302567)

[Casos de Uso 7](#_Toc523302568)

[Product Backlog 13](#_Toc523302569)

# Projeto

O trabalho semestral da disciplina Laboratório de Desenvolvimento de Sistemas consiste na elaboração e implementação de uma aplicação Web Orientada a Objetos com o objetivo proporcionar a você praticar os conceitos de disciplinas correlacionadas, como Interação Humano Computador, Tecnologias Web, Gerência de Projeto, Processos e Qualidade de Software, Banco de Dados, Engenharia de Requisitos, Projeto de Sistemas de Informação e Testes. A ênfase, no entanto, será dada às atividades de projeto de sistemas de informação tais como os estilos arquiteturais, a implementação de persistência de dados, a elaboração de diagramas da UML destinados ao projeto de software.

O trabalho será realizado em etapas aqui caracterizadas como sprints visto que consideraremos a abordagem de desenvolvimento ágil, particularmente o Scrum. Uma sprint representa um ciclo (geralmente de 2 a 4 semanas) onde um conjunto de atividades de ser executado. O desenvolvimento, portanto, é dividido em várias sprints definidas pela equipe. Nesse trabalho, teremos 3 (três) sprints cujos critérios de execução e produtos de cada ciclo serão detalhados em momentos oportunos.

**Equipe:** 4 integrantes (um único grupo conterá 5 integrantes).  
**Valor:** 55 pontos  
**Objetivo do trabalho:**  
Proporcionar uma experiência prática de desenvolvimento de software com ênfase nas atividades de projeto de sistemas.

## Ruby on Rails e ORM

Ruby on Rails é um framework da linguagem ruby que segue o padrão de projeto MVC feito para o desenvolvimento de forma simples das páginas web, das mais simples às mais complexas. O próprio framework já é implementado em ORM, de nome ActiveRecord.

# Participantes

Os alunos participantes do projeto são:

* Gabriel de Freitas Mendes
* Gabriel Neubaner Alves
* Lucas de Souza Moreira
* Matheus José Pereira Sales

## Tecnologias dominadas pelos participantes

**Gabriel Alves**

* Ruby on Rails - Avançado
* JavaScript - Intermediário
* AngularJS - Intermediário
* Angular2+ - Intermediário
* HTML - Intermediário
* CSS - Intermediário
* Java - Intermediário
* C# - Intermediário

**Gabriel Mendes**

* Python - Básico
* MVC - Intermediário
* UML - Intermediário
* .NET - Intermediário
* Angular - Iniciante
* C# - Avançado
* HTML - Básico
* CSS - Básico

**Lucas de Souza**

* C# - Intermediário
* MVC - Intermediário
* UML - Intermediário
* jQuery - Básico
* JavaScript - Básico
* HTML - Básico
* CSS - Básico

**Matheus José**

* MVC - Intermediário
* HTML - Intermediário
* PHP - Intermediário
* Javascript - Intermediário
* CSS - Intermediário
* C# - Intermediário
* .NET - Intermediário

## Funções

**Gabriel Alves:** Desenvolvedor Líder

**Gabriel Mendes:** Desenvolvedor

**Lucas de Souza:** Analista e Desenvolvedor

**Matheus José:** Desenvolvedor

# Escopo do Projeto

O projeto do grupo consiste em uma locadora de jogos eletrônicos, chamado Komrade Games. No sistema, um cliente, pode se cadastrar no sistema, além disso ele pode se autentificar no sistema.

O cliente possuirá um perfil, com seus dados pessoais, jogos favoritos e jogos que pretende alugar futuramente.

O gerente será o responsável por cadastrar jogos e gerenciar o estoque interno, dando baixa, não relacionada a vendas (produto estragado), no estoque, além de ter uma visão geral do sistema, visualizando os clientes, os jogos e as locações.

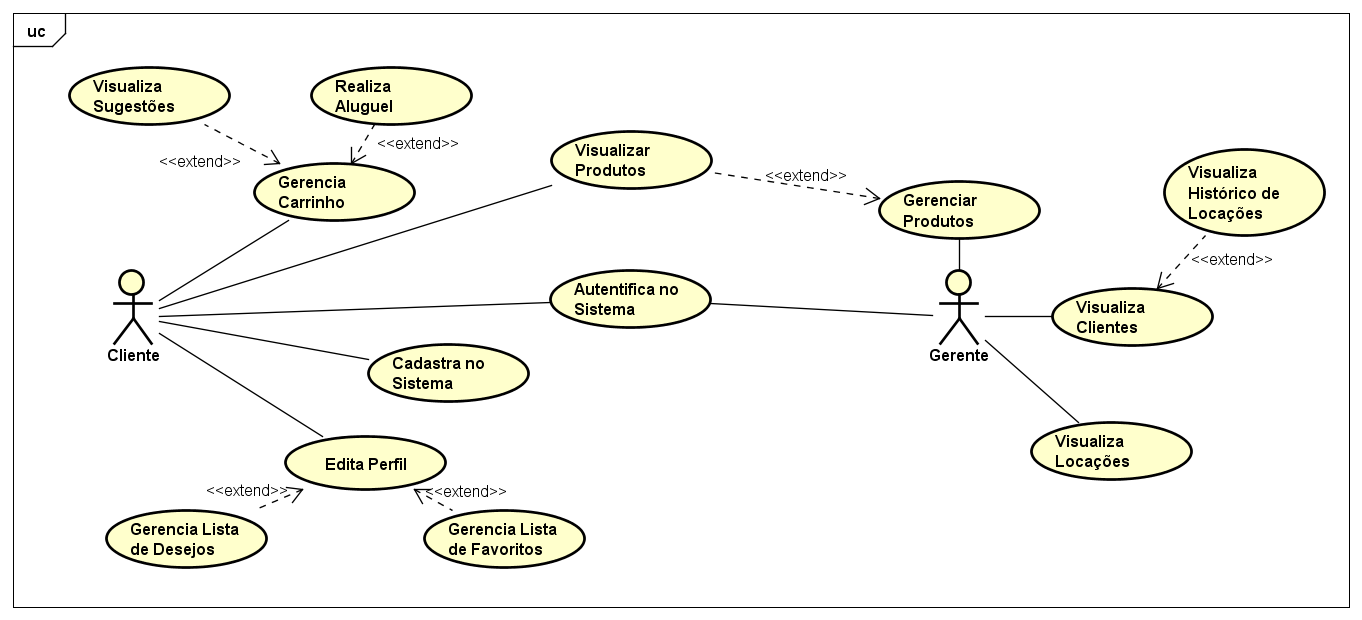
O cliente poderá, além de se autentificar, selecionar os jogos que irá alugar e realizar a transação.

No sistema, haverá um carrinho de compras onde o cliente irá inserir os jogos comprados/alugados, o valor total deverá ser calculado e os jogos abatidos no estoque.

O administrador deverá cadastrar os jogos com suas principais informações (Nome, Gênero, etc.), além de inserir a quantidade no estoque.

O sistema também terá um sistema de sugestão, que irá sugerir ao cliente, baseado nos jogos que alugou, outros jogos.

# Casos de Uso



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Visualiza Sugestões |
| **Caso de Uso Geral** | Gerencia Carrinho |
| **Ator Principal** | Cliente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve quando o cliente pode alugar outros jogos. |
| **Pré-Condições** | O cliente deve estar completando o processo de locação. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Adiciona jogo no carrinho. |  |
|  | 1. Sugere outros jogos. |
| 1. Adiciona novos jogos ao carrinho. |  |
| **Fluxo Alternativo – Não aceita sugestão** | |
| 1. Recusa sugestão. |  |
|  | 1. Segue fluxo normal de aluguel. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Gerencia Carrinho |
| **Ator Principal** | Cliente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve quando o cliente decide alugar um jogo. |
| **Pré-Condições** | Cliente deve estar autenticado. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Escolhe produto que deseja alugar. |  |
|  | 1. Adiciona o produto no carrinho. |
| 1. Realiza aluguel. |  |
| **Fluxo Alternativo – Remover produto do carrinho** | |
| 1. Escolhe o produto que será removido. |  |
|  | 1. Pergunta se o cliente tem que certeza se irá remover o produto. |
| 1. Decide excluir o produto. |  |
|  | 1. Calcula o valor final. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Realiza aluguel |
| **Caso de Uso Geral** | Gerencia carrinho |
| **Ator Principal** | Cliente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve os passos que o cliente realiza para alugar um produto. |
| **Pré-Condições** | 1. Cliente deve estar autenticado. 2. Deve haver produtos no carrinho. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Escolhe se o produto será entregue a domicílio. |  |
| 1. Escolhe o método de pagamento. |  |
|  | 1. Calcula valor final. |
| 1. Confirma locação. |  |
| **Restrições** | O cliente pode estar em uma lista de devedores/atrasados. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Cadastra no sistema. |
| **Ator Principal** | Cliente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve o processo do cliente se cadastrar no sistema. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Inicia cadastro. |  |
|  | 1. Exibe o formulário de cadastro. |
| 1. Preenche formulário de cadastro. |  |
|  | 1. Cadastra novo cliente. |
| **Restrições** | 1. Cliente deve ser maior de idade. 2. Cliente precisa mostrar um comprovante de residência. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Edita perfil |
| **Ator Principal** | Cliente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve o processo de editar o perfil do cliente. |
| **Pré-Condições** | Cliente deve estar autenticado. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Acessa seu perfil. |  |
|  | 1. Exibe o formulário do perfil. |
| 1. Realiza as alterações necessárias. |  |
|  | 1. Salva os novos dados. |
| **Fluxo Alternativo – Cancelamento de edição** | |
| 1. Decidiu não alterar mais o perfil. |  |
|  | 1. Pergunta ao cliente se ele deseja cancelar a edição. |
| 1. Cancela edição de perfil. |  |
|  | 1. Não salva os dados inseridos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Gerencia lista de desejos |
| **Caso de Uso Geral** | Edita perfil |
| **Ator Principal** | Cliente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve os passos que o cliente realiza para editar sua lista de desejos. |
| **Pré-Condições** | Cliente autenticado. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Entra no perfil. |  |
| 1. Entra na sua lista de desejos. |  |
| 1. Procura por produtos. |  |
|  | 1. Exibe produtos cadastrados. |
| 1. Escolhe um produto. |  |
|  | 1. Adiciona o produto na lista de desejos. |
| **Fluxo Alternativo – Remove item da lista de desejos** | |
| 1. Entra no perfil. |  |
| 1. Entra na sua lista de desejos. |  |
| 1. Escolhe produto a ser excluído da lista de desejos. |  |
|  | 1. Pergunta se o cliente deseja mesmo excluir da lista de desejos. |
| 1. Confirma remoção. |  |
|  | 1. Remove produto da lista de desejos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Gerencia lista de favoritos |
| **Caso de Uso Geral** | Edita perfil |
| **Ator Principal** | Cliente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve os passos que o cliente realiza para editar sua lista de favoritos. |
| **Pré-Condições** | Cliente autenticado. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Entra no perfil. |  |
| 1. Entra na sua lista de favoritos. |  |
| 1. Procura por produtos. |  |
|  | 1. Exibe produtos cadastrados. |
| 1. Escolhe um produto. |  |
|  | 1. Adiciona o produto na lista de favoritos. |
| **Fluxo Alternativo – Remove item da lista de favoritos** | |
| 1. Entra no perfil. |  |
| 1. Entra na sua lista de favoritos. |  |
| 1. Escolhe produto a ser excluído da lista de favoritos. |  |
|  | 1. Pergunta se o cliente deseja mesmo excluir da lista de favoritos. |
| 1. Confirma remoção. |  |
|  | 1. Remove produto da lista de favoritos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Visualizar Produtos |
| **Caso de Uso Geral** | Gerenciar Produtos |
| **Ator Principal** | Cliente |
| **Ator Secundário** | Gerente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve o processo do ator de visualizar os produtos cadastrados. |
| **Pré-Condições** | 1. Ator deve estar autenticado 2. Produtos devem estar cadastrados |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Pesquisa por produtos. |  |
|  | 1. Exibe produtos cadastrados. |
| 1. Escolhe produto. |  |
|  | 1. Exibe informações do produto. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Autentifica no sistema |
| **Ator Principal** | Cliente, Gerente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve o processo do ator se autenticar no sistema. |
| **Pré-Condições** | Ator deve estar cadastrado no sistema. |
| **Pós-Condições** | O ator deve poder navegar no sistema. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Insere dados de autenticação. |  |
|  | 1. Confere se dados estão corretos. |
|  | 1. Inicia o sistema. |
| **Fluxo Alternativo – Erro na autenticação** | |
|  | 1. Informar que dados estão incorretos. |
| 1. Insere novamente dados. |  |
|  | 1. Confere se dados estão corretos. |
|  | 1. Se estiverem corretos, inicia sistema. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Visualiza locações |
| **Ator Principal** | Gerente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve o processo do gerente de visualizar as locações já feitas. |
| **Pré-Condições** | Gerente deve estar autenticado |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Pesquisa por locações. |  |
|  | 1. Exibe lista de locações feitas. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Adiciona produtos |
| **Ator Principal** | Gerente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve a adição de produtos no sistema. |
| **Pré-Condições** | Gerente deve estar autenticado. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Decide inserir produto. |  |
|  | 1. Exibe formulário de criação de produto. |
| 1. Insere dados do produto. |  |
|  | 1. Pergunta se realmente deseja inserir esse produto. |
| 1. Confirma novo produto. |  |
|  | 1. Cria produto. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Edita produtos |
| **Ator Principal** | Gerente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve o processo de edição dos produtos. |
| **Pré-Condições** | Gerente deve estar autenticado. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Pesquisa produto |  |
|  | 1. Exibe produtos cadastrados. |
| 1. Escolhe produto. |  |
|  | 1. Exibe página do produto. |
| 1. Altera informações desejadas |  |
|  | 1. Pergunta se realmente deseja alterar informações do produto. |
| 1. Confirma alterações. |  |
|  | 1. Realiza alterações. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Remove produtos |
| **Ator Principal** | Gerente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve o processo de remoção de produtos. |
| **Pré-Condições** | Gerente deve estar autenticado. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Pesquisa produto |  |
|  | 1. Exibe produtos cadastrados. |
| 1. Escolhe produto. |  |
|  | 1. Exibe página do produto. |
| 1. Decide excluir produto. |  |
|  | 1. Pergunta se realmente deseja remove produto. |
| 1. Confirma exclusão. |  |
|  | 1. Exclui produto. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Visualiza clientes |
| **Ator Principal** | Gerente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve o processo do gerente de visualizar os clientes cadastrado. |
| **Pré-Condições** | Gerente deve estar autenticado. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Pesquisa por clientes. |  |
|  | 1. Exibe lista de clientes. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de Uso** | Visualiza histórico de locações |
| **Caso de Uso Geral** | Visualiza Clientes |
| **Ator Principal** | Gerente |
| **Resumo** | Esse caso de uso descreve o processo do gerente visualizar o histórico de locações de um cliente específico. |
| **Pré-Condições** | Gerente deve estar autenticado. |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Pesquisa por clientes. |  |
|  | 1. Exibe lista de clientes. |
| 1. Seleciona um cliente específico. |  |
|  | 1. Exibe histórico de locações do cliente. |

# Product Backlog

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Product Backlog** | | | | |
| **ID** | **Nome** | **Importância** | **Estimativa** | **Casos de Uso** |
| 1 | CRUD Produtos | 5 | 5 | * Gerencia Produtos |
| 2 | Cadastro de Usuários | 5 | 5 | * Cadastra no Sistema |
| 3 | Autenticação do Sistema | 5 | 7 | * Autentica no Sistema |
| 4 | Perfil do Cliente | 3 | 7 | * Edita perfil * Gerencia Lista de Desejos * Gerencia Lista de Favoritos |
| 5 | Realizar Locação | 5 | 5 | * Gerencia Carrinho * Realiza Aluguel |
| 6 | Visualizar Clientes | 3 | 3 | * Visualiza Cliente |
| 7 | Visualizar Locações | 3 | 4 | * Visualiza Histórico de Locação Visualiza Locações |
| 8 | Sugestão de Produtos | 2 | 20 | * Sugere Jogos para o Usuário * Visualiza Sugestões |