

Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Gaio B. Oliveira

Dossiê de Análise e Projeto de Sistemas

Projeto: VOA Presentes

Versão: 1.0

Data: 27/11/2025

1. Identificação da Equipe

Nome Completo	Prontuário/Matrícula	Papel Principal na Equipe
Bianca de Oliveira Schiavo	Bv3055094	Todos
Emily Pereira Amorim	Bv3055132	Todos

2. Concepção do Projeto

2.1. O Problema

O problema é a dificuldade que a ONG VOA enfrenta para gerenciar manualmente a campanha de presentes de Natal para os idosos assistidos. O processo manual atual para organizar a lista de desejos dos idosos, conectar os doadores ("padrinhos") aos presentes específicos, e manter o controle do status da campanha (reservado, entregue) é ineficiente e propenso a falhas, resultando em desorganização e dificuldade de rastreabilidade na entrega dos presentes. O problema afeta diretamente a ONG VOA (na gestão e controle da campanha) e indiretamente os Idosos Beneficiários e os Padrinhos (Doadores) pela falta de transparência e rastreabilidade.

2.2. A Solução Proposta

Criação de um sistema web (ou App) que centralize a lista de idosos, seus desejos e o processo de apadrinhamento. O sistema permitirá que o padrinho visualize os presentes disponíveis, selecione o presente desejado e confirme o apadrinhamento, dando baixa no item automaticamente e liberando a equipe da ONG para focar na logística e entrega.

Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Gaio B. Oliveira

2.3. Escopo do Projeto

- **O que o sistema FARÁ:**

- Reserva de presentes;
- Monitoramento das doações e
- Cadastro de desejos

- **O que o sistema NÃO FARÁ:**

- permitir que os próprios idosos insiram seus desejos;
- logística da entrega dos presentes

3. Engenharia de Requisitos

3.1. Atores do Sistema

Autor	Descrição
Padrinho	Usuário utiliza o app para acessar e fazer reservas de presentes, para enviar aos idosos
Voluntário/Administrador	Responsável pelo cadastro dos presentes e gerenciamento do sistema.

3.2. Histórias de Usuário (Backlog)

- ★ Histórias do Padrinho (Doador)

Estes requisitos focam na experiência do usuário externo que deseja realizar o apadrinhamento.

ID	Autor	Funcionalidade	Valor/Benefício

Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Gaio B. Oliveira

HU01	Eu como padrinho	quero visualizar uma lista de desejos de presente	para que eu possa escolher o que apadrinhar.
HU02	Eu como padrinho	quero saber se um presente já foi escolhido ou está disponível	para que eu não escolha um presente que já foi apadrinhado.
HU03	Eu como padrinho	quero clicar em um botão "Apadrinhar"	para que o presente seja reservado em meu nome.
HU04	Eu como padrinho	quero receber as orientações de entrega (contatos e endereço)	eu possa finalizar minha doação com sucesso.
HU05	Eu como padrinho	quero saber o nome do idoso que apadrinhei	para que eu possa escrever a cartinha personalizada (conforme a dinâmica).

★ Histórias do Administrador (ONG VOA)

Estes requisitos focam nas funcionalidades de gestão e controle da campanha, exclusivas para a equipe da ONG.

ID	Autor	Funcionalidade	Valor/Benefício
HU06	Eu como administrador	quero fazer login no sistema	para que apenas a equipe da ONG possa gerenciar a campanha.
HU07	Eu como administrador	quero cadastrar, editar e remover idosos e seus respectivos desejos	para que a lista de apadrinhamento esteja sempre atualizada.
HU08	Eu como administrador	quero visualizar um painel com o status	para que eu monitore o progresso da

Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Gaio B. Oliveira

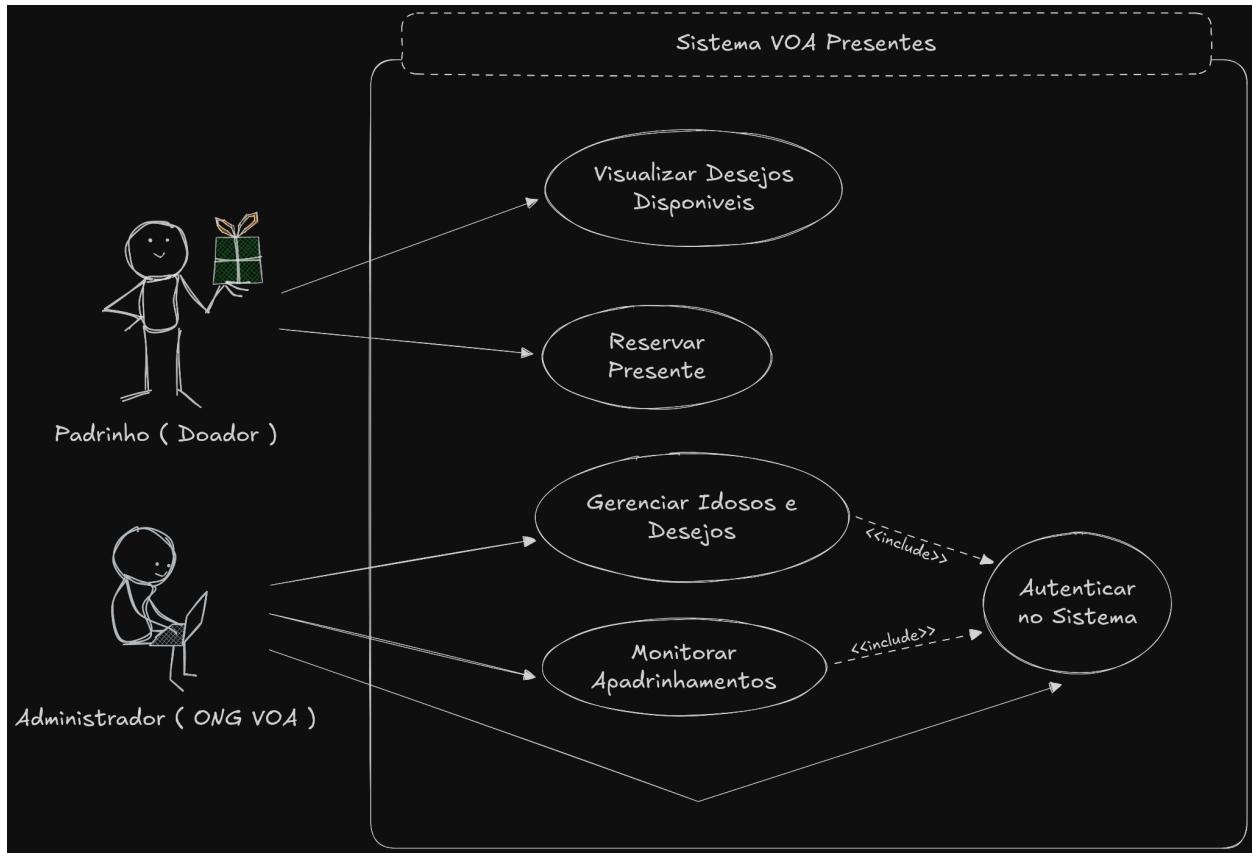
		de todos os presentes (disponível, reservado, entregue)	campanha.
HU09	Eu como administrador	quero marcar um presente como "Entregue" após a doação física	para que eu saiba exatamente quais idosos foram atendidos.
HU10	Eu como administrador	quero acessar os dados do padrinho que reservou um presente	para poder contatá-lo se houver necessidade.

4. Modelagem Funcional (Casos de Uso)

4.1. Diagrama de Casos de Uso

Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Gaio B. Oliveira



Legenda: Diagrama representando os atores e as principais funcionalidades do sistema.

4.2. Descrições de Casos de Uso

★ CU02 - Reservar Presente

Campo	Detalhes
Nome	Reservar Presente
Ator Principal	Padrinho (Doador)
Objetivo	Permitir que um Padrinho selecione e reserve um desejo de presente de um idoso, garantindo a exclusividade da doação.
Pré-Condição	O Padrinho está na página de Desejos. O presente tem o Status

Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Gaio B. Oliveira

	"Disponível".
Pós-Condição	O presente tem seu status alterado para "Reservado" e está associado a um registro de Padrinho.

➤ Fluxo Principal

1	O Padrinho escolhe um presente e clica em "Apadrinhar".
2	O sistema exibe um formulário para coleta de dados do Padrinho (Nome, WhatsApp, Email).
3	O Padrinho confirma a reserva.
4	O sistema verifica a disponibilidade e registra o Padrinho, mudando o Status do Desejo para "Reservado".
5	O sistema exibe a confirmação e as orientações de entrega (Nome do voluntário recebedor, contatos, endereço, prazo).

➤ Fluxos Alternativos

A1 - Presente Indisponível (Conflito): Se o presente for reservado por outro Padrinho no mesmo instante, o sistema nega a reserva, mantém o Status inalterado e exibe uma mensagem de erro, orientando o Padrinho a escolher outro item.

★ CU04 - Monitorar Apadrinhamentos

Campo	Detalhes
Nome	Monitorar Apadrinhamentos
Autor Principal	Administrador (ONG VOA)
Objetivo	Fornecer ao Administrador uma visão completa e atualizada do progresso da campanha e permitir a confirmação final da doação.
Pré-Condição	O Administrador está logado no sistema (CU05 - Autenticar no Sistema).

Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Gaio B. Oliveira

Pós-Condição	O Administrador possui informações atualizadas. O Status dos Desejos reflete a situação real (Reservado ou Entregue).
--------------	---

➤ Fluxo Principal

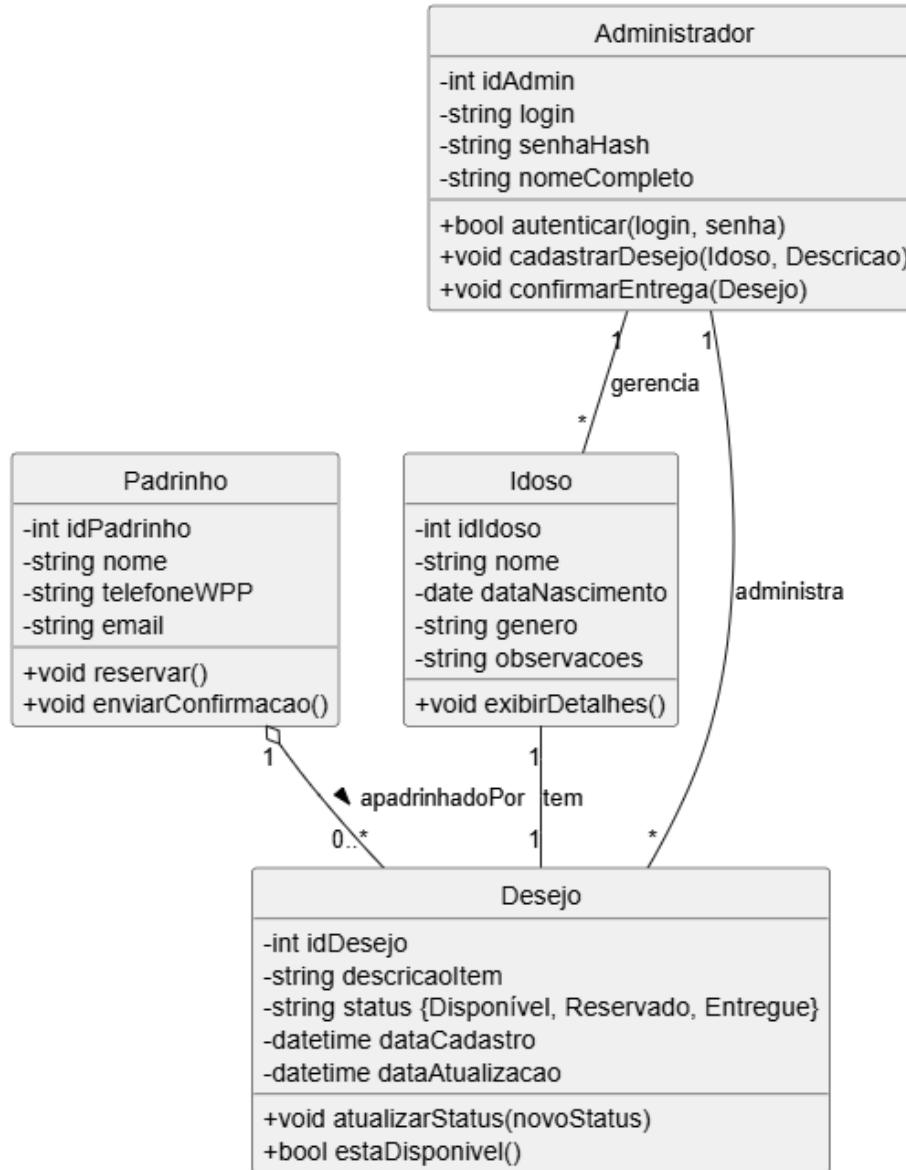
1	O Administrador acessa o painel de monitoramento.
2	O sistema exibe uma lista de todos os Desejos com Status e dados do Padrinho (se reservado).
3	O Administrador localiza um Desejo que foi fisicamente entregue à ONG.
4	O Administrador clica em "Confirmar Entrega".
5	O sistema altera o Status do Desejo para "Entregue" e registra a data da confirmação.

➤ Fluxos Alternativos

A1 - Contato do Padrinho: O Administrador pode clicar no nome de um Padrinho com Status "Reservado" para visualizar e copiar o contato, facilitando o follow-up logístico.

5. Modelagem Estrutural (Classes)

5.1. Diagrama de Classes



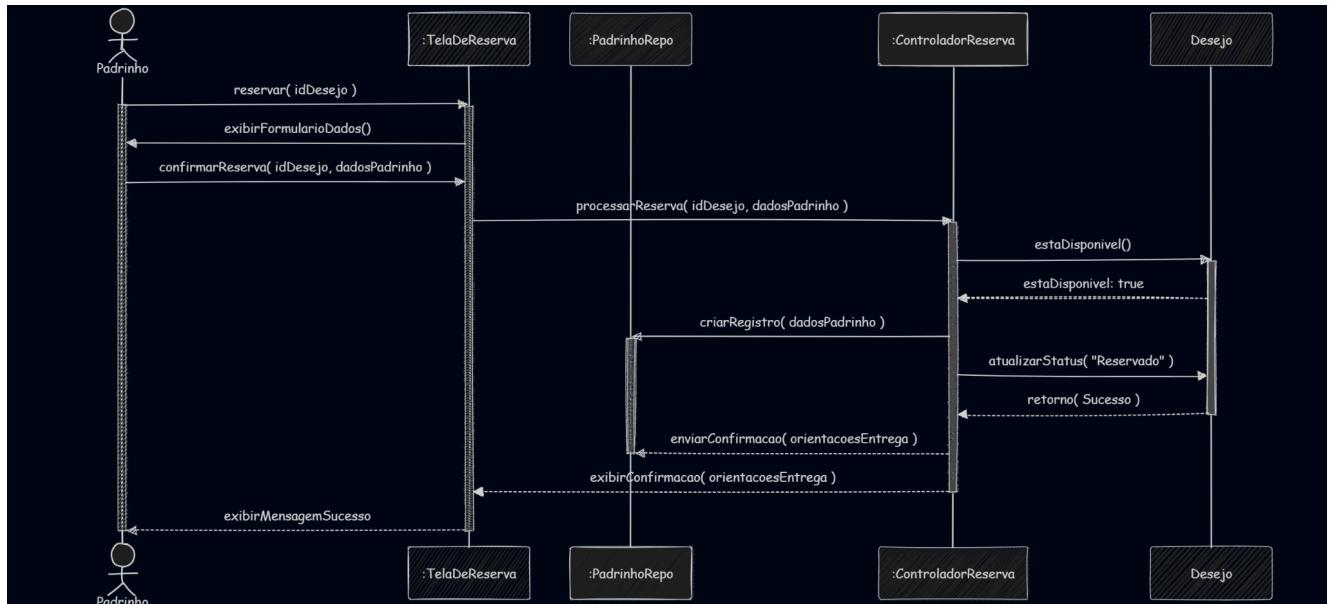
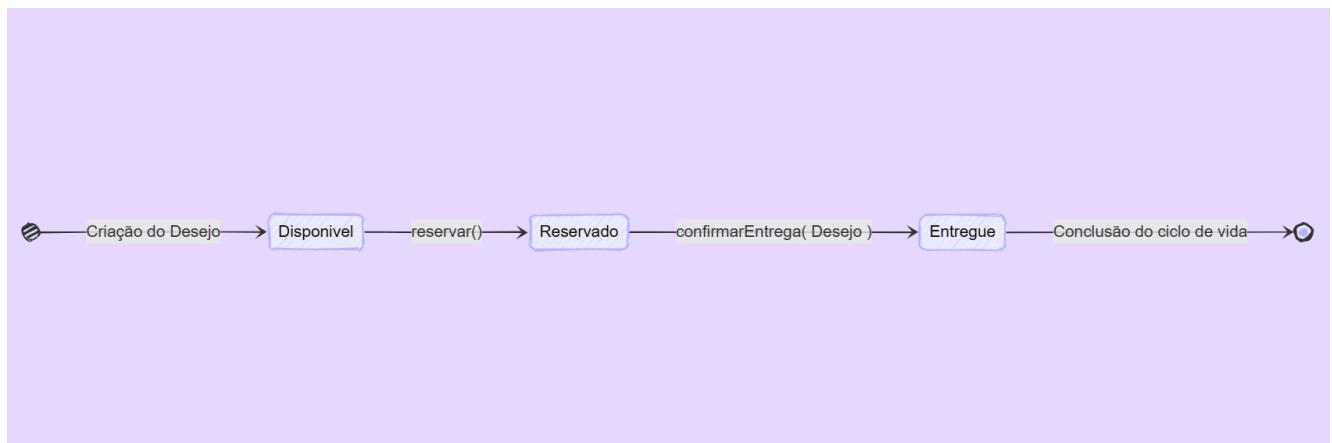
Legenda: Diagrama de classes contendo as classes, atributos (privados), métodos (públicos), relacionamentos e multiplicidades.

6. Modelagem Comportamental (Sequência e Estados)

6.1. Diagrama de Sequência

Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Gaio B. Oliveira

Caso de Uso Modelado: Reservar Presente**6.2. Diagrama de Estados****Objeto Modelado: Desejo****7. Conclusão**

Durante o processo de modelagem do sistema VOA Presentes, nós enfrentamos desafios

Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Gaio B. Oliveira

principalmente na definição precisa dos requisitos e na representação clara dos fluxos de interação entre padrinhos e administradores. Tivemos que revisar e ajustar diferentes partes da modelagem para garantir coerência entre casos de uso, classes e diagramas de sequência.

Com a realização desse projeto, aprendemos sobre a importância da comunicação constante, da validação contínua com o problema real e da organização das etapas de análise, o que nos ajudou a construir uma solução mais clara, consistente e alinhada às necessidades da ONG.