**Documento de Visão de Projeto**



**E-commerce Sarajevo**

**Histórico de Versões**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** | **Revisor** |
| 10/04/25 | 1.0 | Modelagem e desenvolvimento | Fábio | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **Cliente** | FATEC - Interno |
| **Documento** | Documento de Visão de Projeto: *E-commerce Sarajevo* |
| **Data** | 10 de abril de 2025 |
| **Autor** | **Fábio Casagrande**  fabiocasagrande999@gmail.com |

**Página de Assinaturas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Revisado e Aprovado por: |  |  |
|  |  | 27/11/10 |

**Índice**

1. Objetivo 4

1.1 Escopo 4

1.2 Referências 4

2. Necessidades de Negócio 4

3. Objetivo do Projeto 4

Objetivo

Este documento tem como principal finalidade registrar as necessidades de negócio, justificar o desenvolvimento do sistema proposto e apresentar o entendimento atual sobre os requisitos do cliente. Visa descrever de forma resumida o novo sistema de e-commerce de livraria, que deverá satisfazer os requisitos levantados. Além disso, busca alinhar as expectativas dos stakeholders e formalizar o início do projeto, apresentando uma visão geral da arquitetura do sistema.

* 1. Escopo

O escopo deste documento abrange o desenvolvimento de uma aplicação web de e-commerce voltada para a venda de livros. O sistema atenderá tanto clientes quanto administradores, oferecendo funcionalidades como cadastro e busca de livros, gerenciamento de pedidos, controle de estoque, e funcionalidades administrativas. Este módulo será construído utilizando o framework Spring Boot, fazendo parte de uma solução integrada de comércio eletrônico.

Este documento visa ainda descrever os principais aspectos arquiteturais da aplicação, incluindo sua estrutura em camadas, divisão em pacotes e componentes, e as principais decisões técnicas envolvidas no projeto.

* 1. Referências

Para a elaboração deste documento, foram consideradas as seguintes referências:

* Levantamento de requisitos funcionais, não funcionais e regras de negócio definidos previamente.
* Material didático e orientações fornecidas pelo professor da disciplina.

Este documento serve de base para o seguinte artefato:

* Documento de Requisitos

Necessidades de Negócio

Um sistema informatizado de e-commerce voltado para a comercialização de livros é necessário para que livrarias possam expandir sua presença digital, automatizar processos comerciais e oferecer uma experiência de compra eficiente aos seus clientes. Através da solução, será possível gerenciar o catálogo de livros disponíveis, realizar vendas online, acompanhar o status de pedidos e controlar o estoque de forma integrada.

Além disso, o sistema permitirá que administradores tenham acesso a relatórios gerenciais com base nas transações realizadas, auxiliando na tomada de decisões estratégicas e operacionais. Com a informatização dessas rotinas, espera-se melhorar o atendimento ao cliente, reduzir erros manuais e ampliar o alcance comercial da livraria.

Objetivo do Projeto

Desenvolver uma plataforma web de e-commerce especializada na venda de livros, que possibilite:

* Gerenciar o carrinho de compras e realizar pedidos online;
* Controlar o estoque de forma automatizada;
* Permitir o cadastro e gerenciamento de clientes;
* Emitir relatórios de vendas, pedidos e movimentações do sistema;
* Utilizar arquitetura baseada em microsserviços com Spring Boot e persistência de dados em banco relacional.

A solução deverá ser acessível por meio de navegadores modernos, com interface amigável e responsiva, visando proporcionar agilidade nas operações da livraria e uma boa experiência ao usuário final.

Declaração Preliminar de Escopo

Esta seção descreve, em alto nível, o escopo do projeto. Os requisitos serão melhor detalhados nos documentos de Requisitos e Dicionário WBS.

* 1. Descrição

O sistema proposto é uma plataforma web de e-commerce voltada à comercialização de livros. A solução visa atender pequenas e médias livrarias que desejam digitalizar suas operações, oferecendo funcionalidades essenciais para a gestão de produtos, pedidos, usuários e controle de estoque. O sistema será desenvolvido em Java com uso do framework Spring Boot, com foco em desempenho, segurança e escalabilidade.

* 1. Produtos a serem entregues

Os seguintes itens são considerados produtos do projeto, na sua etapa 1:

* Plataforma de e-commerce de livros, etapa 1, implementada de acordo com a especificação elaborada na fase de análise (código objeto e código fonte);
* Documentação de especificação técnica e funcional, elaborada na fase de concepção;
  1. Requisitos
     1. Requisitos Funcionais
* O sistema deve permitir o cadastro, edição, exclusão e visualização de livros no catálogo;
* O sistema deve permitir a realização de pedidos por parte dos clientes;
* O sistema deve gerenciar o status dos pedidos: pendente, em preparação, enviado, entregue;
* O sistema deve permitir o cadastro e autenticação de usuários (clientes e administradores);
* O sistema deve permitir o controle de estoque dos livros;
* O sistema deve gerar relatórios administrativos com dados de vendas, estoque e pedidos;
* O sistema deve possibilitar a busca e filtragem de livros por critérios como título, autor, gênero, preço, etc.

* + 1. Requisitos Não Funcionais
* O sistema deverá ser desenvolvido utilizando a linguagem Java;
* O framework Spring Boot será utilizado na construção do backend da aplicação;
* O banco de dados utilizado será o MySQL;
* A arquitetura do sistema deverá seguir o padrão MVC (Model-View-Controller);
* A interface deverá ser responsiva, adaptando-se a diferentes tamanhos de tela.
* A aplicação deverá ser compatível com os principais navegadores modernos:
* Google Chrome
* Mozilla Firefox
* Microsoft Edge
  + 1. Regras de Negócio
* Um livro só poderá ser comprado se houver estoque disponível;
* Um pedido só poderá ser concluído mediante confirmação de pagamento;
* Os administradores poderão cadastrar, editar e remover livros do catálogo;
* O sistema deve registrar data e hora dos pedidos realizados;
* Clientes só poderão acessar o histórico de pedidos mediante login autenticado;
* Apenas usuários com perfil de administrador poderão acessar os relatórios de vendas e estoque.

Premissas

As premissas descritas abaixo foram consideradas verdadeiras durante a fase de iniciação do projeto e servirão de base para o planejamento detalhado a ser realizado posteriormente. Premissas não documentadas podem comprometer o sucesso do projeto, portanto, este registro inicial é fundamental.

* O projeto será orientado pelo professor Rodrigo Rocha.
* A equipe de desenvolvimento estará disponível para reuniões semanais de alinhamento durante o semestre letivo.
* A aplicação será implementada utilizando a linguagem Java com o framework Spring Boot.
* O banco de dados MySQL será utilizado e disponibilizado para o projeto sem custo adicional.
* O escopo atual do projeto contempla apenas a etapa inicial da plataforma, podendo ser expandido em fases futuras.
* Os interessados no projeto (stakeholders) estarão disponíveis para fornecer feedback e validações parciais durante o processo de desenvolvimento.

Influência das Partes Interessadas

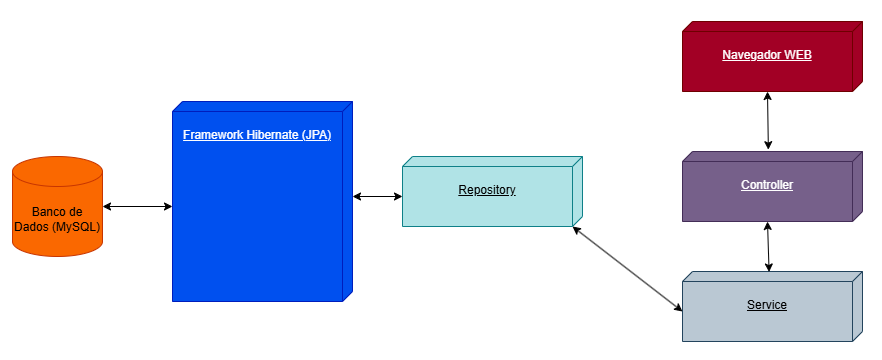
Durante a fase de iniciação do projeto, foram identificadas as seguintes partes interessadas, bem como suas possíveis influências sobre os objetivos, escopo e execução do projeto:

* **Professor Rodrigo Rocha**: orientador do projeto. Possui influência direta sobre a condução das atividades, qualidade da documentação e validação dos marcos do projeto. Seu apoio e direcionamento são fundamentais para o andamento e aprovação do projeto.
* **Fábio Casagrande**: responsável pela análise, projeto, implementação e testes do sistema. Tem interesse em aplicar boas práticas de engenharia de software e garantir a entrega do produto conforme os requisitos.
* **Usuários finais (clientes da livraria)**: esperam uma interface intuitiva, funcionalidade completa no processo de compra e segurança nas transações. Sua aceitação será um dos fatores críticos de sucesso.
* **Administradores da plataforma (donos da livraria)**: interessados na eficiência do sistema para gerenciar produtos, pedidos e relatórios. Sua colaboração é essencial para validações e melhorias nos processos.

A identificação dessas partes interessadas permite antecipar necessidades, alinhar expectativas e definir estratégias para mitigar riscos e fortalecer os fatores críticos de sucesso.

Representação Arquitetural

Os sistemas serão desenvolvidos tendo como base a arquitetura ilustrada na Figura 1. Toda a arquitetura segue padrões tradicionais de projeto definidos pelo GoF, assim como conceitos da arquitetura J2EE, que continuam válidos como referência, mesmo com o uso de tecnologias modernas como SpringBoot.



**Figura 1 - Modelo Arquitetural**

A camada de apresentação será abrigada no Container WEB, e será composta por controladores e páginas que implementam o padrão Model-View-Controller (MVC). Para esta camada, será utilizada uma solução baseada em Spring MVC e templates HTML com Thymeleaf.

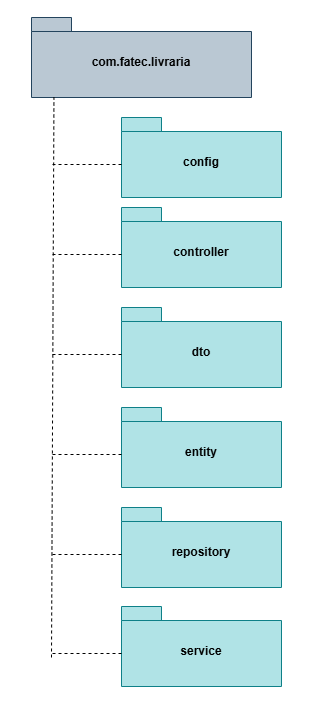
As Classes de Domínio representam as entidades do sistema, contendo atributos e métodos de acesso (getters e setters), que refletem os dados manipulados pela aplicação (como livros, usuários, pedidos, etc).

As Classes de Negócio são responsáveis pelas regras de negócio do sistema e serão implementadas como serviços na arquitetura Spring (annotated com @Service). Estas classes fazem uso de repositórios JPA para realizar operações de persistência no banco de dados.

A camada de persistência será implementada com o Hibernate (JPA), e terá a função de intermediar o acesso ao banco de dados relacional (MySQL), conforme mostrado na figura.

Neste projeto, será adotada uma arquitetura modular baseada no framework Spring Boot, utilizando componentes como @Controller, @Service e @Repository para garantir uma separação clara de responsabilidades entre as camadas da aplicação. A persistência de dados será realizada por meio do Hibernate (JPA), que facilita a comunicação com o banco de dados relacional. Essa estrutura promove organização, manutenibilidade e facilita a escalabilidade do sistema.

O diagrama a seguir, Figura 2, representa a organização das classes dentro dos pacotes da aplicação baseada em Spring Boot. A estrutura foi pensada de forma a garantir a separação de responsabilidades e a facilidade na manutenção do sistema.



**Figura 2 - Diagrama em pacotes**

A aplicação será estruturada com pacotes distintos para as camadas de apresentação (controller), regra de negócio (service), persistência de dados (repository), modelo de dados (model), além de pacotes auxiliares como dto e config.

Essa abordagem elimina a necessidade de diferenciação entre aplicações J2SE e J2EE, bem como o uso de componentes complexos como EJBs. A arquitetura aproveita os recursos nativos do Spring Boot, como a anotação @Service, @Repository, e @RestController, e se alinha aos padrões modernos de desenvolvimento de aplicações Java corporativas.

Essa padronização permite maior reutilização de código, clareza arquitetural e aderência às boas práticas recomendadas pela comunidade Java.

* 1. Restrições Arquiteturais

Foram identificadas algumas orientações e restrições pertinentes ao desenvolvimento deste sistema:

* Utilização do JDK 21 (Java 21) como plataforma base de desenvolvimento;
* Utilização do Spring Boot como framework principal da aplicação, oferecendo suporte completo para desenvolvimento modular, injeção de dependências e controle transacional;
* Utilização do framework Hibernate (JPA) para mapeamento objeto-relacional (ORM);
* Utilização do SGBD MySQL como banco de dados relacional;
* Utilização de fetch API (JavaScript) para realizar requisições assíncronas entre o front-end e a aplicação backend;
* A aplicação será executada em servidores compatíveis com Spring Boot embutido, eliminando a necessidade de servidores de aplicação tradicionais como Tomcat externo ou Oracle Application Server;
  1. Objetivos e Restrições Arquiteturais

Alguns requisitos registrados que impactam diretamente a arquitetura do sistema são:

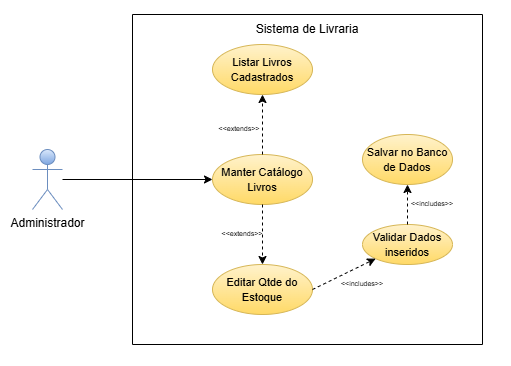
* A necessidade de garantir um modelo de persistência desacoplado, baseado em JPA/Hibernate, facilitando a portabilidade entre diferentes SGBDs;
* A utilização do Spring Boot como plataforma de desenvolvimento principal, devido à sua robustez, flexibilidade e integração com múltiplos módulos (segurança, dados, validação etc.);
* A padronização da linguagem Java em sua versão mais recente e estável (Java 21), com foco em desempenho e segurança;
* A adoção de práticas modernas de desenvolvimento web, com comunicação entre cliente e servidor realizada via requisições assíncronas (fetch/AJAX);
* A preferência por software livre e de código aberto, respeitando as premissas de baixo custo e facilidade de manutenção;
* A utilização do SGBD MySQL como repositório de dados oficial da aplicação.

1. Visão de Use Case

Esta seção apresenta os Casos de Uso arquiteturalmente significativos, que foram selecionados considerando-se o pacote do Modelo de Casos de Uso que representa o sistema da Livraria Virtual.

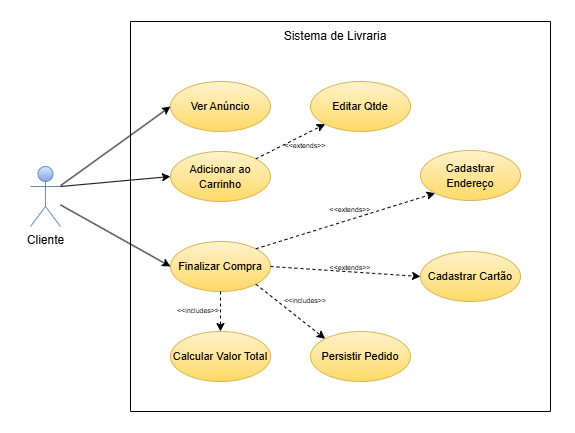
A classificação dos casos de uso, em termos de significância, foi realizada com base na observação de pelo menos um dos seguintes critérios:

* Casos de uso que estendem outros Casos de Uso;
* Casos de Uso que são incluídos em outros Casos de Uso;
* Casos de uso que acessam sistemas externos ou persistem dados importantes.
  1. Diagrama de Casos de Uso Arquiteturalmente Significativos
     1. Diagrama de Casos de Uso Manter Catálogo de Livros



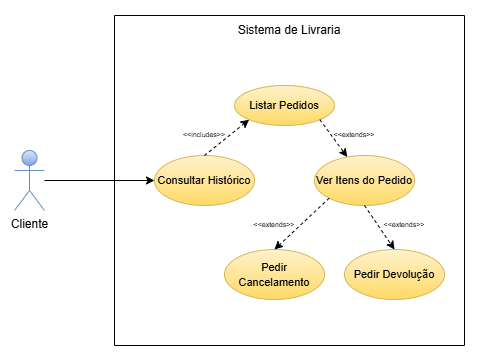
**Figura 3.1 - Caso de Uso de Manter Catálogo de Livros**

* + 1. Diagrama de Casos de Uso Realizar Pedido



**Figura 3.2 - Caso de Uso de Realizar Pedido**

* + 1. Diagrama de Casos de Uso Histórico de Pedidos



**Figura 3.3 - Caso de Uso de** **Histórico de Pedidos**

* 1. Descrição dos Casos de Uso Arquiteturalmente Significativos
     1. Manter Catálogo de Livros

Este caso de uso permite que o administrador cadastre, edite e exclua livros do acervo da livraria. O sistema deve validar os dados inseridos e persistir as alterações no banco de dados.

* + - Ator principal: Administrador
    - Fluxo principal:
      * Administrador acessa o painel de administração.
      * Escolhe a opção "Gerenciar Estoque".
      * Preenche ou edita o campo Estoque.
      * Submete os dados.
      * Sistema valida e persiste no banco via camada Service e Repository.
    - Envolve as camadas: Controller → Service → Repository → Hibernate (JPA) → MySQL
    1. Realizar Pedido

O usuário navega pelo catálogo, adiciona livros ao carrinho e finaliza a compra. Este caso envolve controle de estoque, cálculo de preço e persistência do pedido.

* + - Ator principal: Usuário
    - Fluxo principal:
      * Usuário navega e adiciona livros ao carrinho.
      * Acessa o carrinho e clica em "Finalizar Pedido".
      * Preenche os dados de pagamento e envio.
      * Sistema valida os dados, cria o pedido e atualiza o estoque.
    - Envolve: Controller → Service (com lógica de negócio e cálculo) → Repository
    1. Histórico de Pedidos

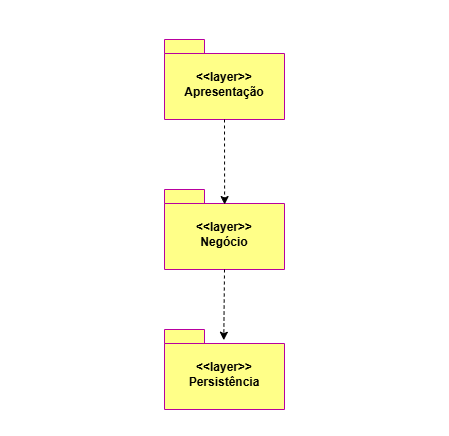
Permite que o usuário logado consulte os pedidos realizados, com detalhes como data, status e itens comprados. Pode envolver paginação e filtros.

* + - Ator principal: Usuário
    - Fluxo principal:
      * Usuário acessa "Meus Pedidos".
      * Sistema recupera os pedidos do banco e exibe em ordem cronológica.
    - Pode envolver: chamadas assíncronas via fetch (AJAX), paginação e cache.

1. Visão de Lógica

Esta visão apresenta elementos de design significativos do ponto de vista da arquitetura, descrevendo a organização do sistema de e-commerce de livros em camadas lógicas, seguindo o padrão MVC (Model-View-Controller) adotado pelo framework Spring Boot.

O sistema está organizado em três camadas principais, conforme ilustrado na Figura 5.1:



**Figura 4.1 – Diagrama de Camadas do E-commerce Sarajevo**

**Apresentação:** Esta camada é composta pelos controladores REST do Spring (@RestController) e pela interface do usuário baseada em HTML, CSS e JavaScript. A comunicação com o backend é feita por meio de chamadas assíncronas via fetch (AJAX), permitindo operações como cadastro de livros, finalização de pedidos e consulta de histórico.

**Negócio:** Nesta camada estão concentradas as regras de negócio da aplicação. É representada pelas classes anotadas com @Service, que orquestram a lógica da aplicação, fazem validações, cálculos (como preços e descontos), e coordenam o acesso às entidades via repositórios.

**Persistência:** Responsável pela comunicação com o banco de dados relacional (MySQL), esta camada é composta por interfaces @Repository e pelas entidades @Entity que representam o modelo de domínio. A persistência dos dados é feita por meio do framework JPA (Hibernate).

A Figura 4.2 ilustra o diagrama de camadas do sistema, complementando a visão apresentada na Figura 4.1, agora com as principais tecnologias utilizadas no desenvolvimento do projeto de e-commerce de livros.

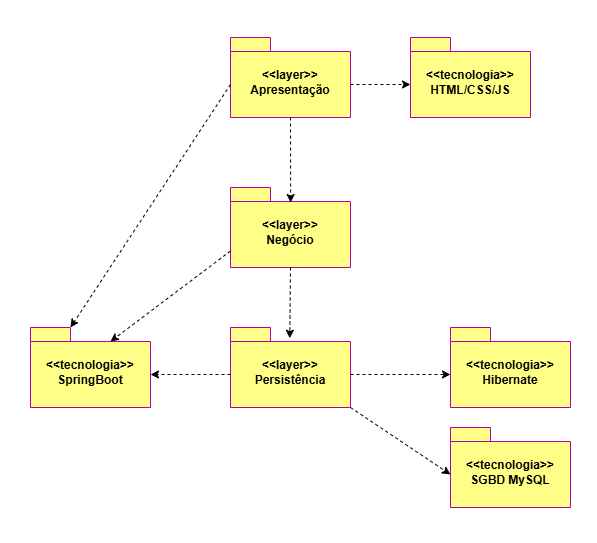
A arquitetura segue uma estrutura em camadas bem definida, composta por: Apresentação, Negócio e Persistência. Cada camada possui responsabilidades distintas e interage de forma desacoplada por meio de interfaces bem definidas.

Na camada de apresentação, os componentes se dividem em duas partes:

* Porção cliente: composta por HTML, CSS e JavaScript executados no navegador do usuário. Essa parte é responsável por renderizar as interfaces, realizar validações básicas (como campos obrigatórios) e interagir com o servidor por meio de requisições assíncronas utilizando a API fetch, viabilizando uma experiência dinâmica com chamadas AJAX.
* Porção servidora: implementada com @RestController do Spring Boot, essa parte expõe endpoints REST que recebem e processam requisições do front-end. Os dados trafegam no formato JSON, promovendo uma integração leve e eficiente entre cliente e servidor.

A camada de negócio centraliza as regras da aplicação e é composta por serviços (@Service), que orquestram os dados e a lógica necessária para atender às funcionalidades do sistema. Essa camada atua como intermediária entre o controlador REST e a persistência.

Por fim, a camada de persistência é responsável pelo acesso ao banco de dados relacional MySQL, utilizando o framework Spring Data JPA com suporte ao Hibernate para realizar o mapeamento objeto-relacional (ORM). A comunicação entre as camadas segue o fluxo: Controller → Service → Repository → Banco de Dados.



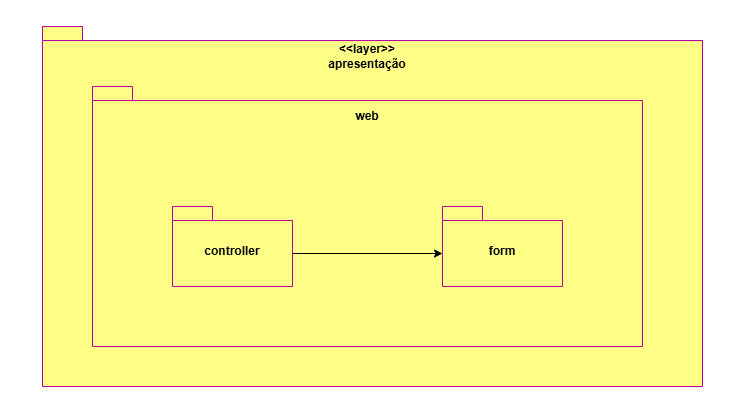
**Figura 4.2 – Camadas do E-commerce Sarajevo com dependência de tecnologias**

* 1. Camada de Apresentação

A camada de apresentação é responsável por gerenciar a interação entre o usuário e o sistema. Ela é composta por dois principais componentes:

* Front-end (Cliente): Contém os arquivos responsáveis pela interface visual acessada no navegador do usuário, como HTML, CSS, imagens e scripts JavaScript. As requisições assíncronas feitas via fetch permitem interações dinâmicas sem recarregar a página, como inserções e consultas ao catálogo de livros.
* Back-end (Servidor): Implementado com o framework Spring Boot, a lógica de controle da apresentação é representada por classes anotadas com @RestController. Esses controladores expõem endpoints REST que recebem as requisições do front-end, processam os dados e retornam as respostas no formato JSON.

Na Figura 5.3, é ilustrada a organização básica da camada de apresentação. O pacote web concentra tanto os controladores (controller) responsáveis pela lógica da interface, quanto os arquivos de interface em si (form), que incluem os recursos visuais e scripts de interação.



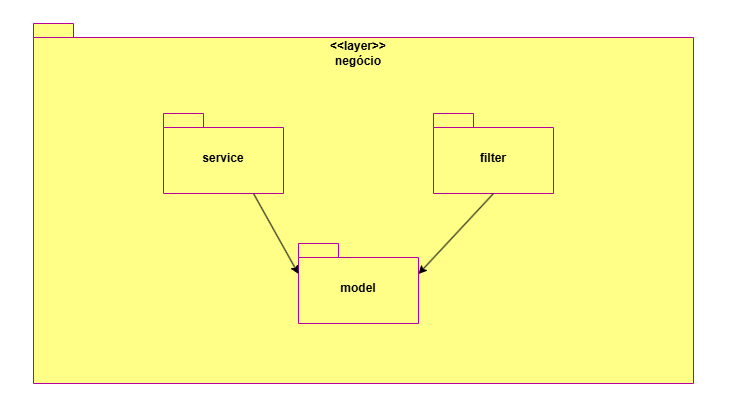
**Figura 4.3 – Camada de Apresentação**

* + 1. Camada de Negócio

A camada de negócio é responsável por encapsular toda a lógica central do sistema, garantindo a integridade das regras e operações que regem os processos da livraria. Ela é composta pelos seguintes pacotes:

* service: Contém as classes responsáveis por coordenar as operações de negócio, como processar pedidos, aplicar regras de desconto ou validar informações antes da persistência. Essas classes geralmente são anotadas com @Service.
* model (ou domain): Reúne as classes que representam as entidades do sistema, como Livro, Usuario, Pedido, entre outras. Essas classes são anotadas com @Entity e mapeadas com a JPA (Hibernate).
* filter (ou specification): Contém classes utilitárias para construção de filtros dinâmicos usados em consultas, por exemplo, para busca de livros por critérios como título, autor ou preço.

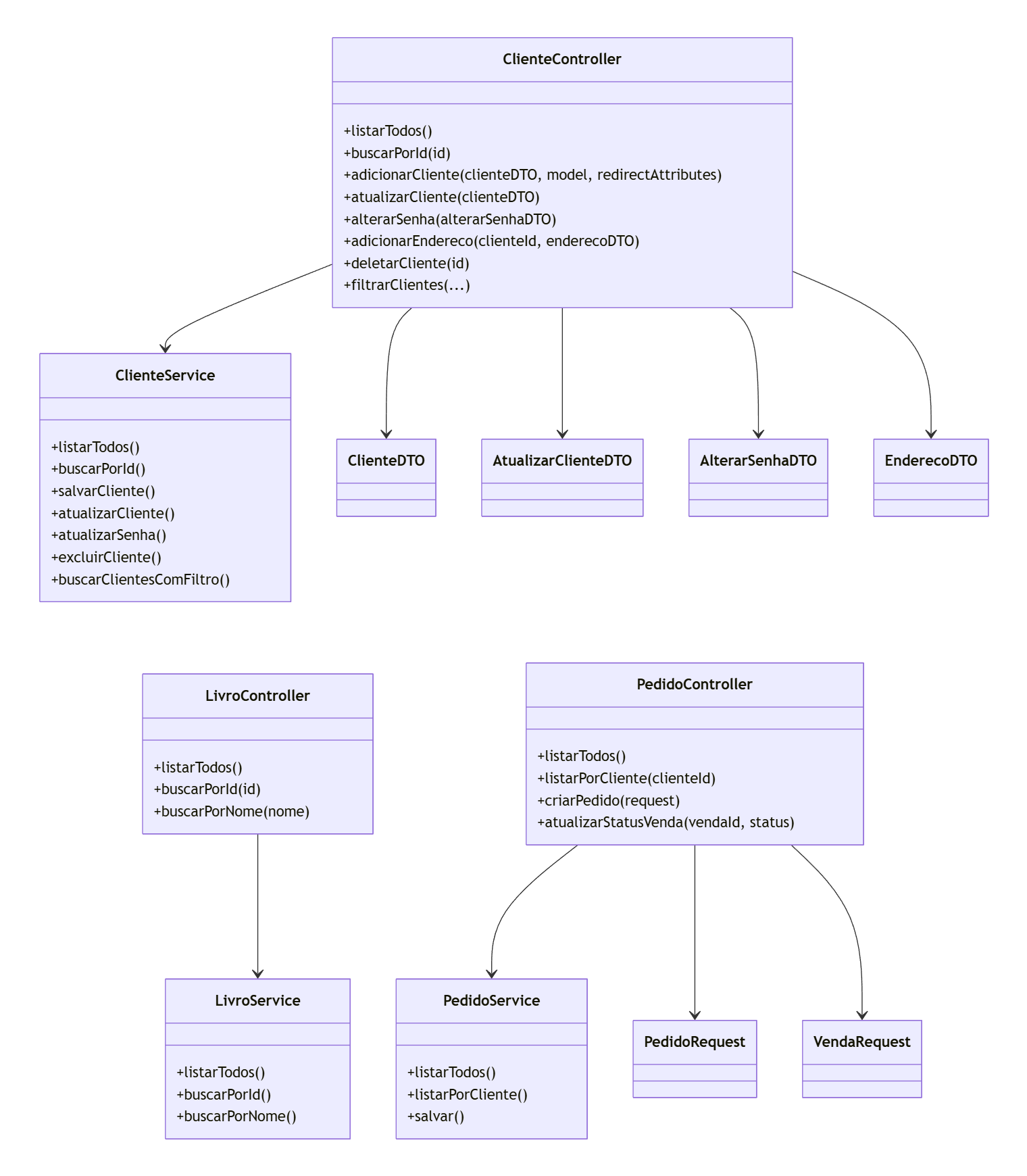
A Figura 4.4 representa a estrutura da camada de negócio e os relacionamentos entre seus componentes.



**Figura 4.4 – Camada de Negócios**

* + 1. Pacote Controller

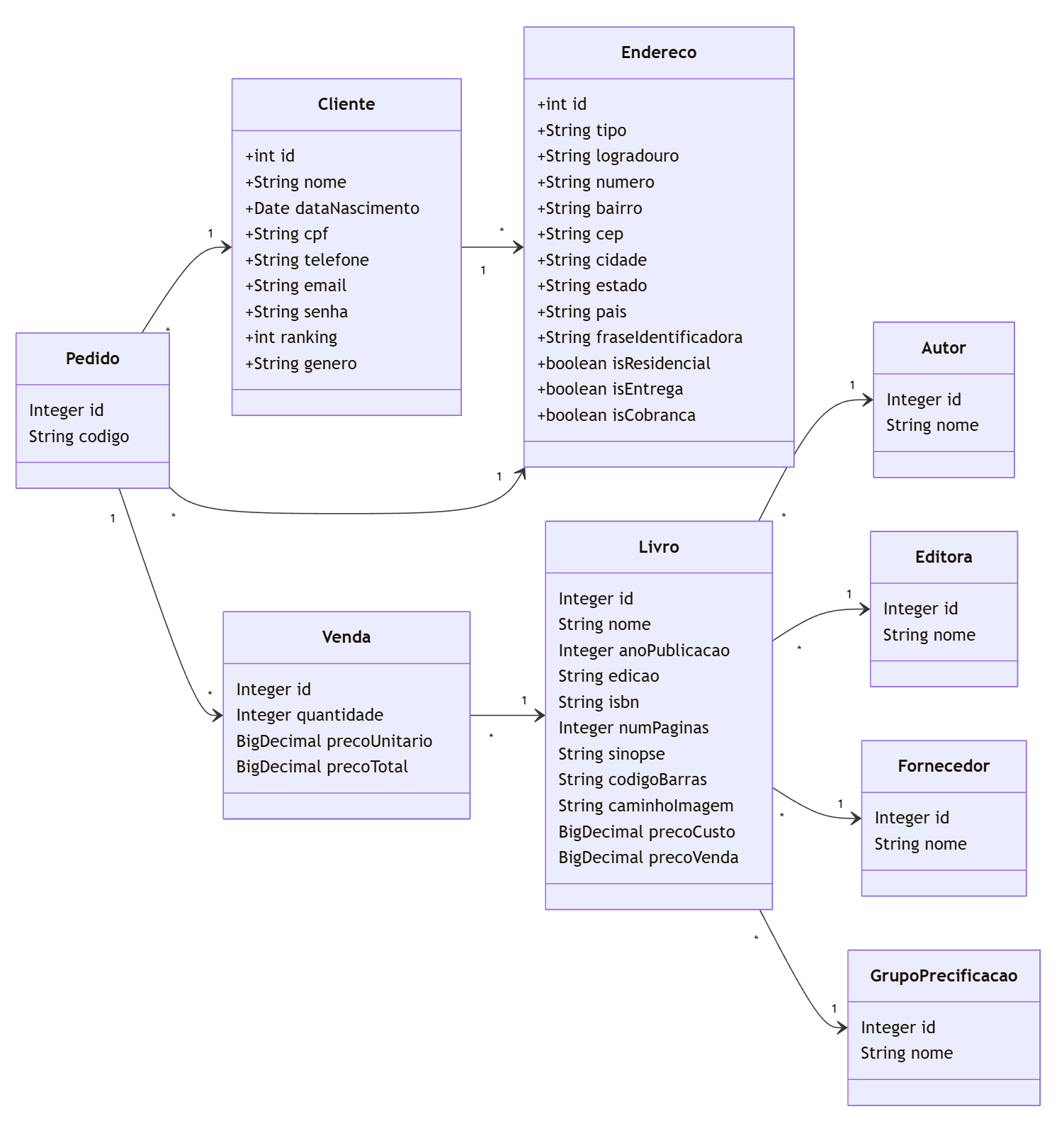
A figura 4.5 apresenta as classes de controle mais relevantes do sistema.



**Figura 4.5 – Classes de Controle**

* + 1. Pacote Model

A figura 4.6. apresenta as classes do modelo mais relevantes do sistema.



**Figura 4.6 – Classes do Modelo**

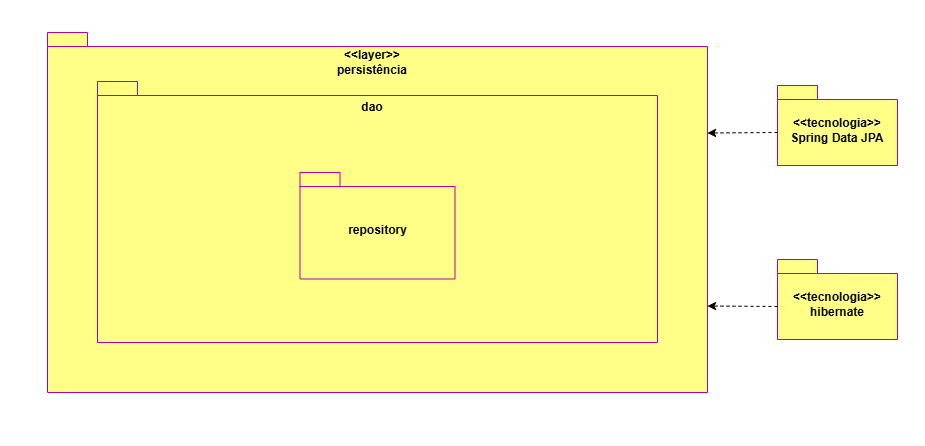
* + 1. Camada de Persistência

A camada de persistência é responsável por todas as operações de acesso ao banco de dados relacional. Ela contém as interfaces que realizam a comunicação com o banco por meio do Spring Data JPA, que abstrai a maior parte do código de acesso a dados.

Essa camada é composta principalmente por:

* repository: Contém interfaces estendendo JpaRepository ou CrudRepository, responsáveis pelas operações de persistência, consulta e exclusão de entidades como Livro, Usuario e Pedido.
* hibernate (implícito): A persistência é feita com o uso do Hibernate como provedor JPA, embora as classes que interagem diretamente com ele fiquem ocultas pela abstração do Spring Data. O mapeamento entre objetos Java e tabelas do banco é configurado via anotações JPA nas entidades da camada de modelo (@Entity, @Id, @ManyToOne, etc.).

A Figura 4.7 representa a estrutura da camada de persistência e sua organização.



**Figura 4.7 – Camada de Persistência**

* + 1. Realização de Casos de Uso Significativos



1. Visão de Implantação

Esta seção descreve as configurações da rede física (hardware) na qual o XXX será implantado e executado.

Trata-se de uma visão do Modelo de Implantação que, para a configuração em questão, indica os nós físicos (computadores, CPUs), que executarão o subsistema XXXX, e as respectivas interconexões (barramento, LAN, etc). A figura 6 ilustra o modelo de implantação para o XXXX.



Figura 6: Visão de Implantação do XXXX

Na Figura 6 observa-se os seguintes nós físicos:

* **Web Client Application (WCA):** Aplicativos com interface de usuário via navegador, construídos com base no Framework Struts.
* **Servidor DB**: Nó que contém o BD Central do Sistema XXX.

Descrever demais elmentos

1. Visão de Implementação

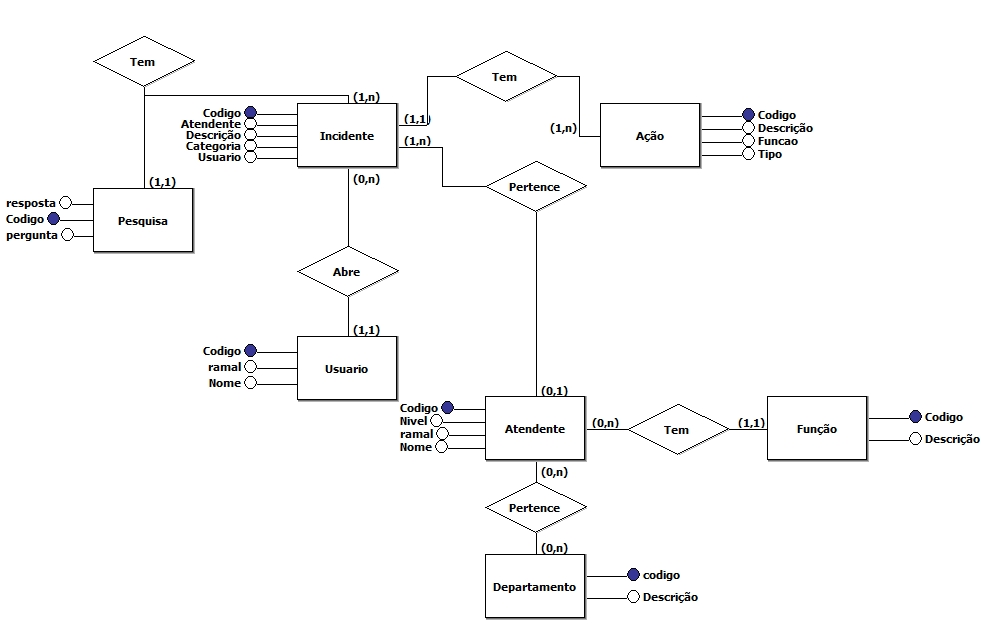
Esta visão descreve a estrutura geral de implementação, a decomposição do software em camadas de implementação.

A estrutura geral de implementação para o SISCAD é baseada na estrutura da Visão Lógica, assim, não há necessidade de detalhar os diagramas de camadas e pacotes de implementação, uma vez que são fortemente baseados naqueles desenvolvidos para Visão Lógica.

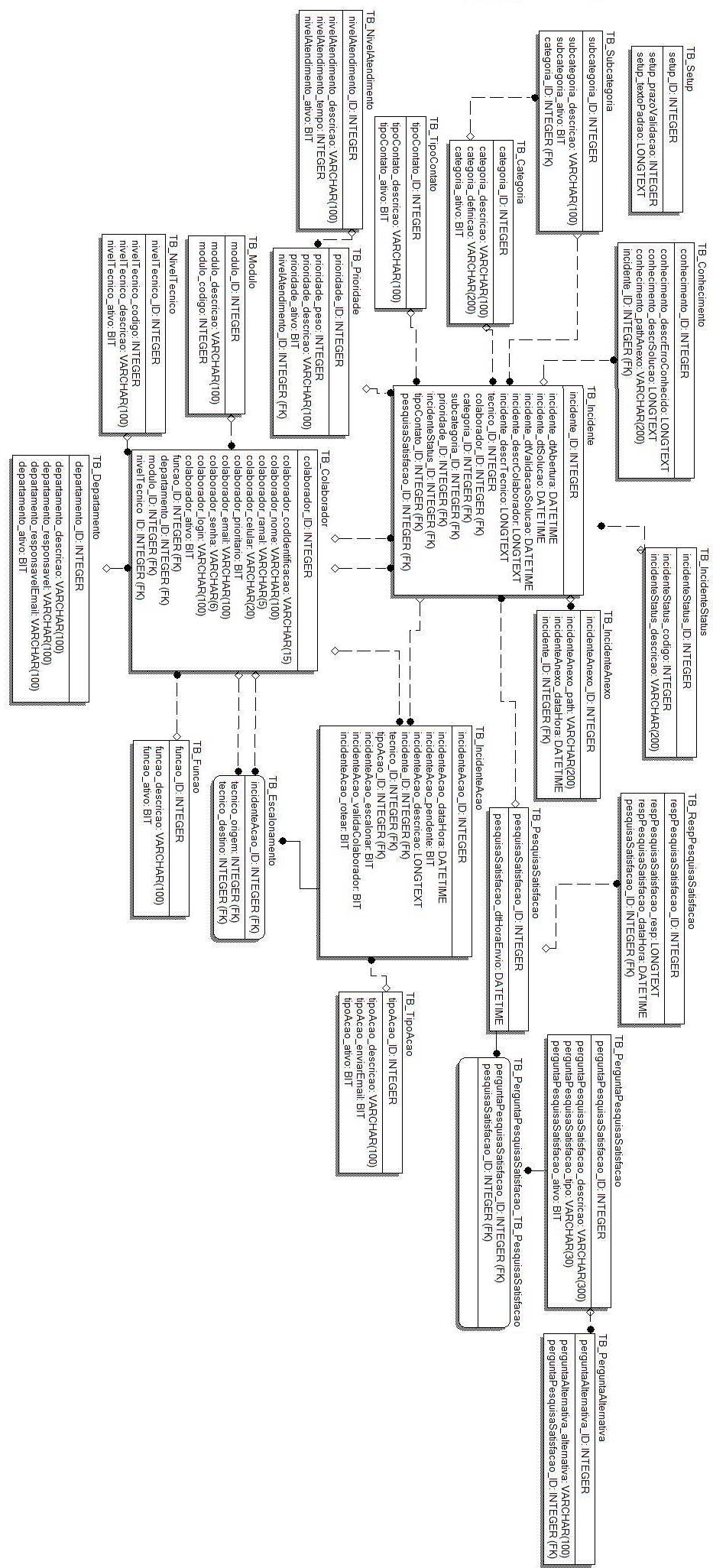
1. Visão de Dados

O mecanismo de persistência utilizado no sistema SISCAD utiliza-se o banco de dados Relacional Oracle juntamente com o framework para mapeamento objeto-relacional, Hibernate. O controle de transações adotado envolve a utilização do Spring Framework em conjunto com o Hibernate.

As figuras XXX e YY, apresentam a visão lógica e física da base de dados do SISCAD.

****

Figrua XXX – Modelo Lógico



Figrua XXX – Modelo Físico

A Tabela 2 define o mapeamento das principais classes de modelo para entidades do modelo lógico do BD Oracle.

Note que existem alguns campos nas entidades lógicas do BD que não estão mapeadas diretamente com as classes de modelo da Visão Lógica contidas neste documento:

Os campos que começam com “IN” são campos definidos através de domínios do BD. As classes de modelo que possuem os atributos que representam tais campos não constam neste documento, mas podem ser consultadas no documento [REF – Modelo de Design].

Os campos #NRSQ e DT REGISTRO presentes em todas as entidades lógicas do BD, correspondem a atributos presentes em superclasses das classes de modelo, que não constam neste documento, mas podem ser consultadas no documento [REF – Modelo de Design].

Tabela 2: Mapeamento Objeto-Relacional

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe** | **Entidade** |
|  |  |
|  |  |

1. Tamanho e Performance

O sistema XXXX será usado para o controle do comércio exterior e conseqüentemente terá uma grande base.

Seus servidores provavelmente irão passar por períodos de picos de utilização (por exemplo, próximo a finalização de prazos de entrega de documentos e/ou procedimentos fiscais, tal como ocorre com os servidores que recebem declarações de imposto de renda).

As estimativas do número de usuários e de carga de utilização em períodos de pico de utilização, bem como maiores informações sobre questões relacionadas ao tamanho e desempenho do sistema XXX podem ser obtidas no documento de requisitos não funcionais.

1. Qualidade

O sistema XXX será usado para o controle do comércio exterior brasileiro, conseqüentemente tratando de altos volumes financeiros e um grande número de operações de importação/ exportação diariamente.

Eventuais erros e/ou falhas na sua operação podem levar a prejuízos significativos tanto em termos financeiros quanto na imagem da UMC, portanto na fase de design deve-se levar em consideração como fatores prioritários a confiabilidade e robustez do sistema.

Adicionalmente, o sistema XXX pode ser alvo de ataques de “hackers” para roubar ou simplesmente corromper informações, possibilidade aumentada pela interface do sistema disponível na Internet, para evitar que tais ataques sejam bem sucedidos uma infra-estrutura de segurança deve ser especificada e projetada.

Maiores informações sobre questões relacionadas aos requisitos de qualidade do sistema XXXX podem ser obtidas no documento de requisitos não funcionais.

1. Cronograma Macro.

Os prazos podem ser dados em semanas ou meses dentro do projeto ou ate mesmo data.

|  |  |
| --- | --- |
| **Resultado** |  |
| Plano Preliminar | Semana 2 |
| Plano Fase 1 | Semana 3 |
| Especificação Fase 1 | Semana 5 |
| Piloto Fase 1 | Semana 11 |
| Solução Testada Fase 1 | Semana 12 |
| Plano Fase 2 | Semana 13 |
| Especificação Fase 2 | Semana 14 |
| Piloto Fase 2 | Semana 20 |
| Solução Testada Fase 2 | Semana 21 |

Obs: Os prazos apresentados são uma estimativa inicial considerando as informações disponíveis nesta etapa do projeto. Um cronograma detalhado será elaborado na fase de planejamento e, eventualmente, estes prazos podem ser modificados.

1. Referências

Unified Modeling Language: <http://www.omg.org/technology/documents/formal/uml.htm>

RUP. Rational Unified Process.