

**INSTITUTO INFNET**  
**ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA**  
**GRADUAÇÃO EM ANÁLISE E**  
**DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**



**WeCoin - SOCIAL NETWORK**  
**PROJETO DE BLOCO**

**ALUNOS: ALEXANDRE MARCOS**  
**DIEGO VICTOR**  
**FERNANDO LAPA**  
**JOÃO DE LIMA**  
**MIKAEL SCHIRRU**

## Conteúdo

Introdução	3
CMMI	3
CMMI: Nível de maturidade 1 (Inicial)	3
CMMI: Nível de maturidade 5 (Otimização)	3
Comparação de níveis	4
Requisitos do usuário	4
Caso de uso	4
Escopo do projeto	6

## **1. Introdução**

Este documento tem a finalidade de definir todos os requisitos necessários para a criação da rede social.

## **2. CMMI**

“O “Capability Maturity Model® Integration” (CMMI) é uma abordagem de melhoria de processos que fornece às organizações elementos essenciais de processos eficazes. Pode ser usado para guiar a melhoria de processo em um projeto, divisão ou em uma organização inteira.” [1]

O principal objetivo com o CMMI é a produção de software com maior qualidade e menos propenso a erro.

## **3. CMMI: Nível de maturidade 1 (Inicial)**

No nível inicial não existe uma área de processos, sendo os mesmos imprevisíveis, pouco controlados ou reativos. Comumente encontram-se nesse estado devido a não-obediência ou falta de padrões.

## **4. CMMI: Nível de maturidade 5 (Otimização)**

Existe um foco contínuo na melhoria de processos. “A melhoria contínua do processo é estabelecida por meio de sua avaliação quantitativa, e da implantação planejada e controlada de tecnologias e ideias inovadoras.” [2]

Pode-se citar de exemplo tecnologias como:

1. Gestão do Desempenho Organizacional - OPM (Organizational Performance Management)
2. Análise Causal e Resolução - CAR (Causal Analysis and Resolution)

## **5. Comparação de níveis**

É perceptível a diferença entre os níveis de maturidade aqui citados. Enquanto no primeiro nível não existe organização ou controle sobre os processos, o nível de otimização é caracterizado por tais características, sendo assim, de fato uma otimização dos processos encontrados no nível inicial.

## **6. Requisitos do usuário**

- 6.1. O sistema permitirá ao usuário a criação de um perfil contendo dados como: Nome, Idade, Email.
- 6.2. O sistema permitirá a interação entre usuários por meio de comentários;
- 6.3. Deverá ser possível adicionar fotos as publicações;
- 6.4. Deverá ser possível “curtir” ou manifestar interesse em outras publicações;
- 6.5. O sistema não permitirá a visualização das publicações para pessoas não cadastradas;
- 6.6. Deverá ser possível adicionar pessoas como amigos;
- 6.7. O sistema irá disponibilizar as publicações em uma “timeline”;

## **7. Caso de uso**

### **1. Pré-condições**

- 1.1. O Sistema Local online.

### **2. Cenários**

- 2.1. Usuário TEM cadastro.
- 2.2. Usuário NÃO TEM cadastro.
- 2.3. Novo usuário.
- 2.4. Sistema Offline.

### **3. Fluxo Principal**

- 3.1. Este caso de uso é iniciado quando o ator indica que deseja entrar no site.**
  - 3.1.1. Ator entra no site.
  - 3.1.2. Ator solicita entrar em um campo onde precisar estar logado.

- 3.1.3. Dado que o usuário está logado ou tem login, sistema responde com o item solicitado.
- 3.1.4. Usuário não está logado, sistema exibe formulário de cadastro.
- 3.1.5. Ator preenche o formulário de cadastro.
- 3.1.6. Sistema registra o cadastro.
- 3.1.7. Cadastro realizado com sucesso, sistema responde com a página solicitada.
- 3.1.8. Caso de uso termina.

#### **4. Fluxos Alternativos**

##### **4.1. Usuário cadastrado ou não cadastrado**

- 4.1.1. No passo 4 do fluxo principal, sistema apresenta dois campos (login e senha) para usuário cadastrado, e botão de cadastre-se para usuários não cadastrados.
- 4.1.2. O caso de uso segue para o passo 5 do fluxo principal.

#### **5. Fluxos de Exceção**

##### **5.1. Cadastro inválido.**

- 5.1.1. No passo 5 do fluxo principal, sistema só exibirá o formulário para os usuários que clicaram em cadastre-se.
- 5.1.2. No passo 6, ator precisa preencher todos os campos obrigatórios.
- 5.1.3. O caso de uso volta para o passo 7 do fluxo principal.

#### **6. Regras de Validação**

##### **6.1. RV1. Login**

- 6.1.1. Usuário precisa passar o login/email e senha cadastrados.

##### **6.2. RV2. Cadastro**

- 6.2.1. Usuário precisa preencher o formulário com itens verdadeiros e um reCAPTCHA dever ser preenchido.

##### **6.3. RV3. Confirmação de e-mail e senha**

- 6.3.1. O e-mail e a senha serão solicitados duas vezes para garantia e segurança.

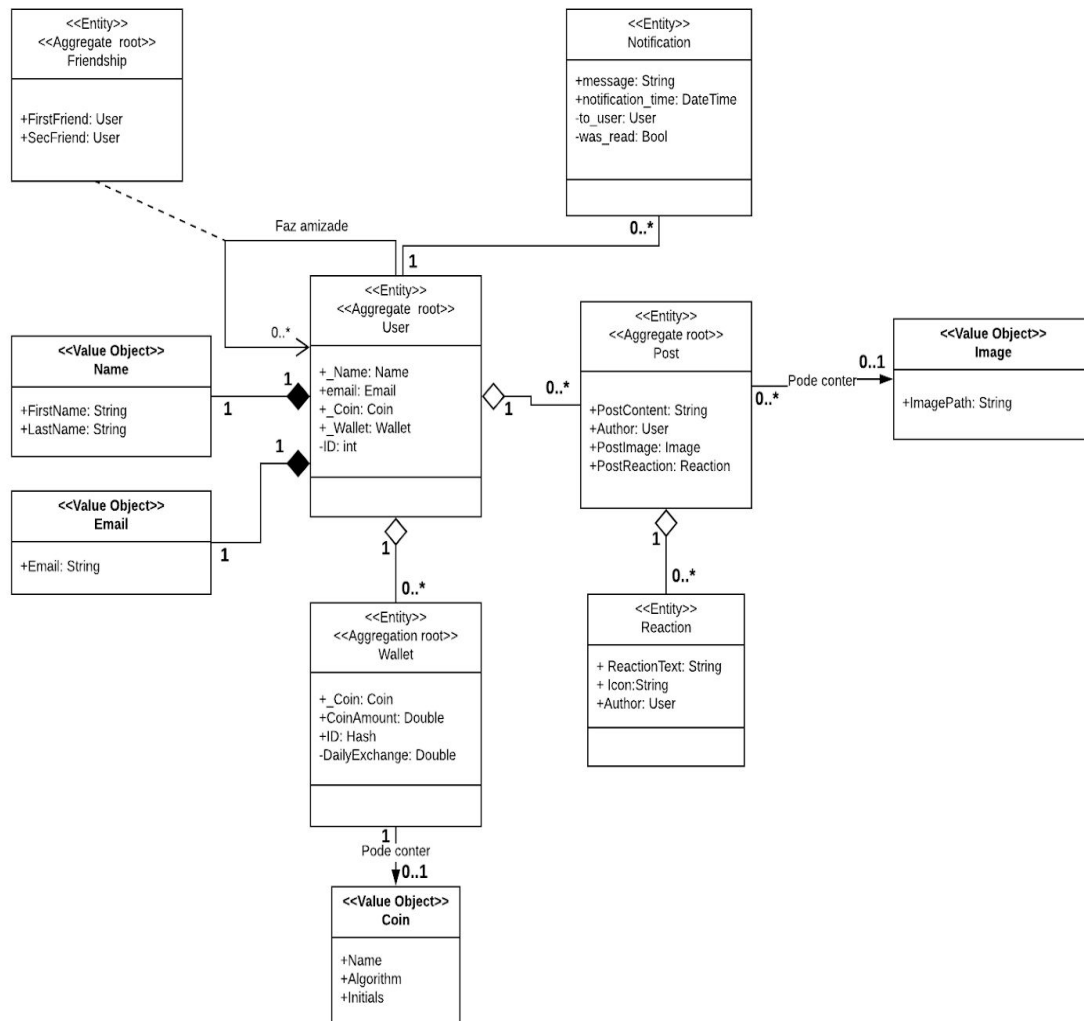
## 8. Escopo do projeto

O projeto WeCoin é voltado para todas as pessoas que se interessam por cryptomoedas. É vital que se crie uma comunidade onde se possa compartilhar idéias e conhecimentos. Além disso, será possível minerar pela própria rede social, tornando a experiência ainda mais profunda.

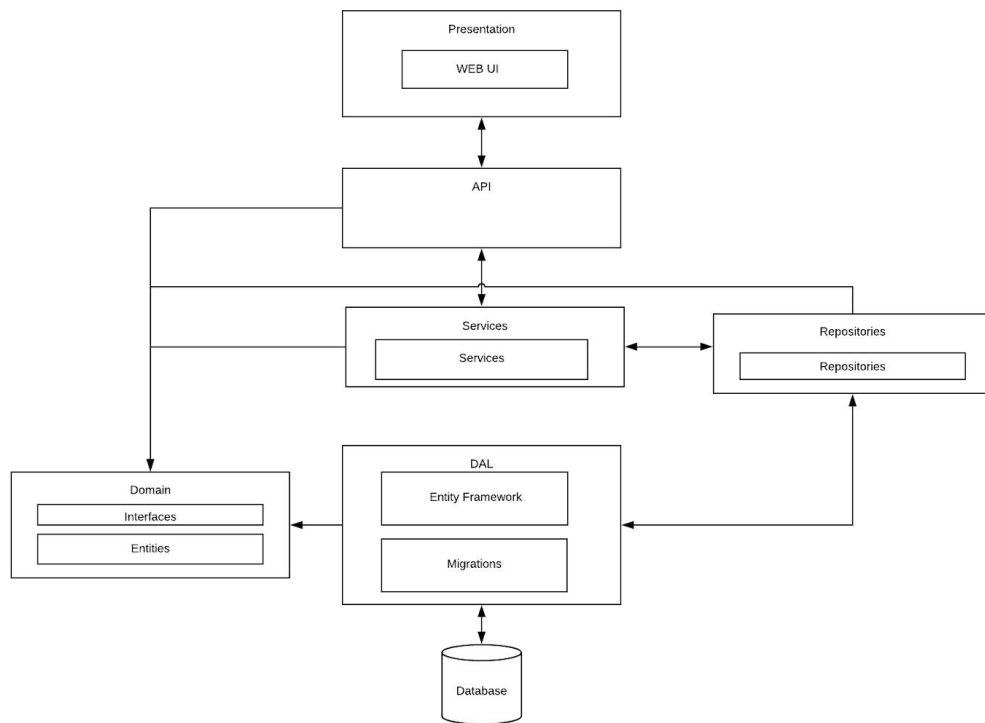
		Objectives		
Req. Number	Requirements Descriptions	Security	Usability	Performance
RF001	User can register themselves.		x	
RF002	User can create a post.		x	
RF003	User can edit a post.		x	
RF004	User can delete a post.		x	
RF005	User can mine for himself.		x	
RF006	User can mine for the company.		x	
RF007	User can interact with other user.		x	
RNF001	Third-party API integration	x		x
RNF002	User authentication	x		
RNF003	Password encryption	x		
RNF004	System must be developed in C#.NET			x
RNF005	DB must be hosted in cloud	x		x
RNF006	Application must be hosted in cloud.	x		x

**Tabela 1. Matriz de Rastreabilidade**

## 9. Diagrama de Classes

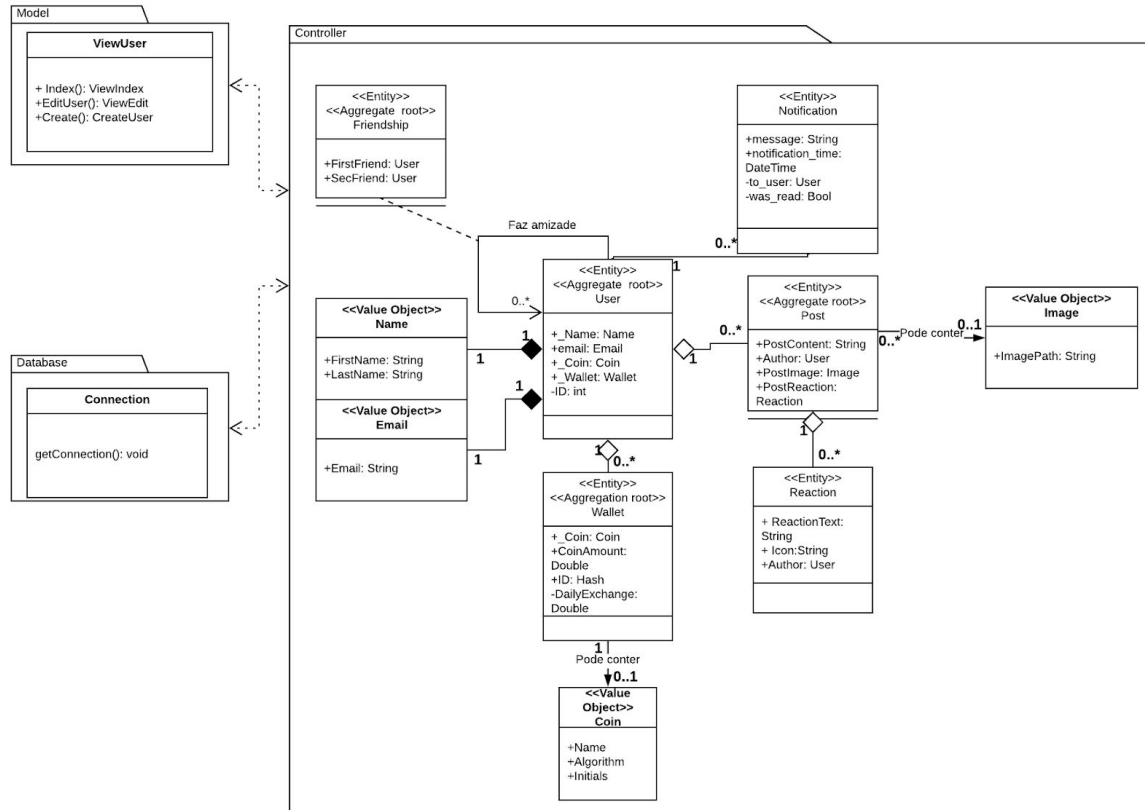


## 10. Diagrama de Camadas





## 11. Diagrama de pacotes



## 12. Bibliografia

[1] <http://www.isdbrasil.com.br/o-que-e-cmmi.php>