

Sumário

1	Introdução.....	3
1.1	Motivação.....	3
1.2	Usuários do Sistema.....	3
1.3	Empresas Interessadas.....	3
2	Objetivos.....	3
2.1	Objetivo Geral.....	3
2.2	Objetivos Específicos.....	3
3	Proposta do Sistema.....	4
3.1	Descrição do Sistema Proposto.....	4
3.2	Resultados Esperados.....	4
3.3	Restrições do Sistema Proposto.....	5
3.4	Recursos Necessários para Execução.....	5
3.4.1	Descrição de Hardware Ideal.....	5
3.4.2	Descrição do Hardware Mínimo.....	5
3.4.3	Descrição de Software.....	5
3.4.4	Descrição de Rede.....	5
3.4.5	Descrição de Banco de Dados.....	5
3.4.6	Descrição das Instalações.....	6
3.4.7	Pessoal Exigido.....	6
3.5	Áreas Afetadas pelo Novo Sistema.....	6
4	Justificativa da Proposta.....	6
5	Planejamento do Projeto.....	6
5.1	Plano do Processo de Desenvolvimento.....	6
5.1.1	Ciclo de Vida.....	6
5.1.2	Iterações.....	7
5.1.3	Métodos de Desenvolvimento e ferramentas CASE.....	8
5.1.4	Linguagens de Programação.....	8
5.1.5	Ambiente de hardware para o desenvolvimento.....	9
5.2	Plano de Organização.....	9
5.2.1	Equipe de Gerência.....	9
5.2.2	Equipe de Desenvolvimento.....	10
5.3	Plano de Acompanhamento.....	10
5.3.1	Definição de métodos de acompanhamento/monitoração.....	10
5.3.2	Análise e Gerência de Riscos.....	11
5.3.2.1	Identificação dos riscos.....	11
5.3.2.2	Avaliação/Análise dos riscos.....	11
5.3.2.3	Priorização.....	12
5.3.2.4	Definição de possíveis soluções/ Mitigação.....	12
5.3.4	Documentos do Projeto.....	13
5.4	Plano de Recursos e Produtos.....	14
5.4.1	Recursos Humanos.....	14
5.4.2	Recursos de Hardware.....	14
5.4.3	Recursos de Software.....	15
5.4.4	Recursos Financeiros.....	15
5.5	Cronograma.....	15
6	Especificação dos Requisitos do Sistema.....	17
7	Modelos do Negócio.....	17
1.1	Diagramas de classes do negócio.....	17

8 Modelos de Casos de Uso.....	18
8.1 Visão Geral dos Casos de Uso e Atores.....	18
8.2 Descrição dos Casos de Uso.....	19
8.2.1 UC-01. Manter Ponto Turístico.....	19
8.2.3 UC-02. Manter Roteiro.....	21
8.2.5 UC-03. Manter Estabelecimento.....	23
8.2.7 UC-05. Planejar Custo.....	26
8.2.9 UC-06. Manter Usuário.....	27
8.2.11 UC-07. Logar no sistema.....	29
8.2.13 UC-08. Dar Dica.....	30
8.2.15 UC-09. Avaliar Tema.....	31
8.2.17 UC-10. Pesquisar.....	32
9 Modelo de Análise.....	33
10 Documentação de Projeto.....	33
10.1 Memorial Descritivo das Decisões de Projeto.....	33
10.2 Diagrama de Classes do Projeto.....	33
10.3 Descrição das Interfaces.....	33
10.3.1 Telas.....	33
10.4 Descrição de Arquivos e Banco de Dados.....	33
11 Conclusão.....	33
12 Bibliografia.....	33

1 Introdução

1.1 Motivação

A falta de ferramentas web colaborativas para auxílio na criação de roteiros de viagem ou consulta de roteiros já realizados.

1.2 Usuários do Sistema

Funcionários de empresas de turismo, Donos de estabelecimentos (bares, restaurantes, etc) e pessoas com o intuito de viajar.

1.3 Empresas Interessadas

O projeto a ser desenvolvido não possui uma empresa interessada em específico, porém o interesse poderia partir daquelas que empresas que se beneficiariam do software como:

Empresas de turismo, bares, restaurantes, hotéis e outras empresas ligadas ao mercado turístico.

2 Objetivos

2.1 Objetivo Geral

O “viajantes” tem como objetivo ser um site colaborativo no qual as pessoas irão relatar suas experiências em viagens, criar roteiros, dar sugestões de pontos turísticos e eventos nas cidades, podendo eles ser avaliados ou não, além de ter dicas de estabelecimentos como gastos e sugestões.

2.2 Objetivos Específicos

- a) Gerenciamento de usuários: cadastro, atualização, exclusão e consulta.
- b) Gerenciamento de roteiros de viagens: cadastro, atualização, exclusão e consulta de roteiros de outras pessoas.
- c) Gerenciamento de pontos turísticos e estabelecimentos: cadastro, atualização, exclusão e consulta.
- d) Avaliação dos pontos turísticos e estabelecimentos visitados: consulta por região,

localidade ou tipo; atribuição de grau de satisfação (nota); consulta por mais votados.

e) Atribuição de dicas: cadastro, atualização e consulta de dicas para roteiros, viagens, pontos turísticos e estabelecimentos.

f) Gerenciamento de histórico de viagens: consulta e sugestão de roteiro.

g) Gerenciamento de eventos: cadastro e consulta. Os eventos possuem um período por isso não é preciso excluí-los.

h) Compartilhamento de mídia: consulta e download de fotos.

i) Gerenciamento de custo da viagem: cadastro, atualização, exclusão e consulta.

3 Proposta do Sistema

3.1 Descrição do Sistema Proposto

O projeto visa explorar o poder das redes sociais colaborativas em conjunto com as possibilidades de turismo e planejamento de viagens.

As pessoas possuem um conjunto de viagens em sua história, que geralmente são compartilhadas entre amigos e familiares. O intuito da ferramenta proposta é a divulgação e o compartilhamento dessas experiências com outras pessoas interessadas, possibilitando a escolha de novas viagens, até então desconhecidas, e a reunião de dados sobre estabelecimentos e pontos turísticos pouco explorados pelas revistas e guias disponíveis.

Com base nas avaliações, dicas e roteiros de viagens providos pelos usuários, seria possível sugerir novas cidades, eventos e estabelecimentos, a fim de facilitar o planejamento turístico e aumentar o aproveitamento da viagem.

3.2 Resultados Esperados

É esperado que o sistema desenvolvido, atendendo os objetivos dessa proposta, seja capaz de integrar e compartilhar as mais diversas informações sobre as viagens dos seus usuários, tornando-se uma fonte de consulta e publicação de conteúdo sobre roteiros e pontos turísticos.

3.3 Restrições do Sistema Proposto

3.4 Recursos Necessários para Execução

3.4.1 Descrição de Hardware Ideal

- Processador com clock de 2 Ghz;
- 2048 MB de memória RAM;
- Conexão com internet de 2Mbps

3.4.2 Descrição do Hardware Mínimo

- Processador com clock de 1 Ghz
- 512 MB de memória RAM
- Conexão com internet de 256Kbps

3.4.3 Descrição de Software

- Servidor de aplicações Jboss 5.1-GA;
- Banco de dados PostgreSQL 8.3+;
- Máquina virtual HotSpot Java 6.0+ com suporte a JRuby 1.3+;
- Framework Rails 2.3+;
- Browsers Firefox 3.0+, Chrome 1.0+, Safari 4.0+ ou Internet Explorer 7.0+

3.4.4 Descrição de Rede

Conexão com a internet de no mínimo 256kbps.

3.4.5 Descrição de Banco de Dados

SGBD PostgreSQL 8.3+

3.4.6 Descrição das Instalações

3.4.7 Pessoal Exigido

Analista de requisitos, programador, arquiteto e gerente de projetos

3.5 Áreas Afetadas pelo Novo Sistema

4 Justificativa da Proposta

O projeto visa explorar o poder das redes sociais colaborativas em conjunto com as possibilidades de turismo e planejamento de viagens.

As pessoas possuem um conjunto de viagens em sua história, que geralmente são compartilhadas entre amigos e familiares. O intuito da ferramenta proposta é a divulgação e o compartilhamento dessas experiências com outras pessoas interessadas, possibilitando a escolha de novas viagens, até então desconhecidas, e a reunião de dados sobre estabelecimentos e pontos turísticos pouco explorados pelas revistas e guias disponíveis.

Com base nas avaliações, dicas e roteiros de viagens providos pelos usuários, seria possível sugerir novas cidades, eventos e estabelecimentos, a fim de facilitar o planejamento turístico e aumentar o aproveitamento da viagem.

5 Planejamento do Projeto

5.1 Plano do Processo de Desenvolvimento

Será desenvolvido um software para o ramo de viagens e turismo. Tendo conhecimento do problema e das necessidades do contexto, o sistema será construído sob um processo que seguirá um ciclo de vida, métodos e ferramentas que serão descritos nos itens seguintes.

5.1.1 Ciclo de Vida

O ciclo de vida a ser adotado no projeto será o ciclo Iterativo e Incremental, que é um ciclo o qual atende as demandas avaliadas no projeto:

- Há a necessidade ter uma parte do software em produção antes que o ele esteja todo completo.

- Foi identificado que algumas funcionalidades só teriam os requisitos bem definidos observando-se a necessidade do usuário utilizando o sistema, mesmo que parcialmente.

5.1.2 Iterações

O processo sera dividido em 2 ciclos:

- Funcionalidades básicas. Manipulações de estados, cidades, pontos turísticos, estabelecimentos, meios de transporte, usuários.
- Funcionalidades relativas a atribuição e compartilhamento de custos e dicas atribuídas as viagens.

Abaixo a descrição das fases, atividades e tarefas do ciclo de vida. Vale lembrar que todo o detalhamento abaixo está sendo sendo feito pela ferramenta CASE.

Fase	Atividades	Tarefas
Concepção	Definição do Escopo do Projeto	Pesquisa sobre o problema e as soluções já existentes.
		Entender as necessidades e características do problema.
		Confecção preliminar do documento de visão
	Planejamento do Projeto	Planejamento do o projeto
		Planejamento do acompanhamento do projeto.
Iterações (Cada iteração planejada vai possuir as seguintes fases)		
Elaboração	Elicitação de Requisitos	Entender os requisitos do sistema.
	Modelagem e análise de requisitos.	Construção do modelo de domínio.
		Elaboração do modelo de casos de uso.
		Descrição dos casos de uso.
	Análise	Estudo sobre a arquitetura do sistema.
		Prova de conceito da arquitetura (especificar qual caso de uso será utilizado)
		Definir diagrama do sistema.

		Realizar a análise dos principais casos de uso
Construção	Codificação (Definir a implementação por grupo de casos de uso.)	Implementação do modelos de dados.
		Implementação dos casos de uso.
	Testes	Testes unitários dos casos de uso
		Testes de aceitação dos casos de uso.
Transição	Implantação	Montar o ambiente de produção.
		Fazer o deploy da aplicação.
		Montar apresentação do projeto para defesa.
		Apresentar o projeto.
	Manutenção	Correção de bugs do sistema.

5.1.3 Métodos de Desenvolvimento e ferramentas CASE

As ferramenta CASE utilizadas no projeto serão o Jude Community, o qual usamos para elaborar os diagramas e artefatos do projeto, wikis onde iremos dispor as atividades realizadas pelos integrantes do projeto bem como o seu andamento. Todo e qualquer produto esta sendo versionado utilizando o software Git. O conteúdo versionado pode ser visualizado através da página <http://github.com/tulios/projetofinal-roiteiros> .

5.1.4 Linguagens de Programação

O sistema será desenvolvido na linguagem de programa Ruby versão 1.9.

5.1.5 Ambiente de hardware para o desenvolvimento

O ambiente de hardware a ser utilizado no projeto é composto pelos laptops dos membros da equipe que estão descritos abaixo.

Modelo	Processamento (GHz)	Memória (GB)	Disco rígido(GB)
Toshiba U405D	(2.0)	3	250
Acer Aspire 5050-3284	(2.2)	2	120
Dell Vostro 1000	(1.6)	2	120

5.2 Plano de Organização

As competências e definição das equipes de desenvolvimento e gerência estão especificadas abaixo:

5.2.1 Equipe de Gerência

Tabela de competências

Função	Competências
Programador	Cursando nível superior na área de TI, conhecimentos sólidos em linguagem de programação Ruby.
Gerente de projeto	Cursando nível superior, com a disciplina de fundamentos de engenharia de software cursada
Engenheiro de requisitos	Cursando nível superior, com a disciplina de engenharia de requisitos cursada.
Analista/Projetista	Cursando nível superior, com a disciplina de análise e projeto de software cursada.
Engenheiro de testes	Cursando nível superior, com conhecimentos em Junit 4 ou superior.
Aluno	Cursando nível superior.

5.2.2 Equipe de Desenvolvimento

Definição das equipes

Nome do colaborador	Horário	Total de horas/dia	Função/Funções
Ricardo Luiz Macedo de Freitas	19:00 às 22:00	3 hs	Engenheiro de requisitos, gerente de projeto, analista, engenheiro de teste e programador
Pedro Augusto Dias de Vasconcelos	19:00 às 22:00	3 hs	Engenheiro de requisitos, gerente de projeto, analista, engenheiro de teste e programador
Túlio Ornelas dos Santos	19:00 às 22:00	3 hs	Engenheiro de requisitos, gerente de projeto, analista, engenheiro de teste e programador

5.3 Plano de Acompanhamento

O acompanhamento do projeto será realizado a cada 7 dias visto que o cronograma é pequeno e os colaboradores exercem diversas atividades no mesmo projeto, com atividades dependentes entre si. Além do acompanhamento semanal, estão previstos os seguintes marcos:

Marco	Método	Participantes
Finalização da fase de elaboração do projeto	Reunião presencial	Todos e orientador
Finalização da primeira iteração do projeto	Reunião presencial	Todos e orientador
Finalização da segunda iteração do projeto	Reunião presencial	Todos e orientador
Apresentação do projeto	Reunião presencial	Todos e banca de avaliadores

5.3.1 Definição de métodos de acompanhamento/monitoração

O acompanhamento será feito através de reuniões semanais, relatórios detalhados do ambiente GitHub, além de emails e conversas no Gtalk.

5.3.2 Análise e Gerência de Riscos

5.3.2.1 Identificação dos riscos

Considerando que risco é toda condição ou evento cuja ocorrência é incerta, mas que pode afetar os objetivos do projeto se ocorrer. Identificamos como risco nesse projeto as situações abaixo especificadas:

1. Não cumprimento do cronograma planejado.
2. Falta de feedback em relação ao trabalho realizado.
3. Déficit de pessoal.
4. Conhecimento do negócio insuficiente.
5. Atrito entre a equipe.

5.3.2.2 Avaliação/Análise dos riscos

Probabilidade	Descrição
Muito Provável	Quando a probabilidade do risco ocorrer é igual ou maior que 70%.
Provável	Quando a probabilidade do risco ocorrer é menor que 70% e maior ou igual a 30%.
Improvável	Quando a probabilidade do risco ocorrer é menor que 30%.

Figura 1: Escala de Probabilidade

Impacto	Descrição
Catastrófico	O custo do risco excede ao custo planejado para o projeto em mais de 50% ($\geq 50\%$)
Critico	O custo do risco excede ao custo planejado para o projeto em menos de 50% ($< 50\%$ e ≤ 10)
Marginal	O custo do risco excede ao custo planejado para o projeto em menos de 10%.

Figura 2: Escala de Impacto

Probabilidade/Impacto	Muito Provável	Provável	Improvável
Catastrófico	Alto	Alto	Médio
Critico	Alto	Médio	Baixo
Marginal	Médio	Baixo	Baixo

Figura 3: Escala Probabilidade/Impacto

5.3.2.3 Priorização

Id do Risco	Descrição do Risco	Classificação do Risco
1	Não cumprimento do cronograma planejado.	Alto
2	Falta de feedback em relação ao trabalho realizado.	Médio
3	Déficit de pessoal.	Médio
4	Conhecimento do negócio insuficiente.	Baixo
5	Atrito entre a mão de obra.	Baixo

Figura 4: Priorização dos riscos

5.3.2.4 Definição de possíveis soluções/ Mitigação

Id do Risco	Mitigação	Contingência
1	Aumentar as horas do trabalho diária	Planejar o tempo de execução da atividade com base nas horas/dia reais de cada membro do grupo
2	Entrar em contato com o orientador e co-orientadores o mais rápido possível	Definir encontros regulares
3	Aumentar as horas do trabalho diária	Distribuir os trabalhos de forma equivalente para não haver sobrecarga
4	Pesquisar mais sobre o negócio	Estar em constante atualização do negócio
5	Tentar resolver rapidamente o conflito ocorrido, evitando assim problemas futuros	Respeitar e tentar compreender a opinião dos colegas

Figura 5: Definição de possíveis soluções/mitigações dos riscos

Plano de Documentação

Os documentos foram divididos em dois tipos: Papel e mídia eletrônica.

5.3.3

5.3.4 Documentos do Projeto

Documento em papel.

O plano de documentação em papel segue especificado abaixo:

Documento(s)	Autor(es)	Fase	Público alvo
Documento de visão	Gerente do projeto e engenheiro de requisitos	Concepção	Gerente do projeto e engenheiro de requisitos
Plano de projeto	Gerente do projeto	Concepção	Gerente de projeto
Modelo de domínio	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e programador
Modelo de casos de uso	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e programador
Descrição dos casos de uso	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e programador
Diagramas de sequência do sistema dos principais casos de uso	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e programador
Realização dos principais casos de uso	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e programador
Diagramas de classe	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e programador
Diagrama de arquitetura	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e programador
Modelo de dados	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e programador
Monografia	Aluno	Transição	Todos
Apresentação de monografia	Aluno	Transição	Todos

Documento em mídia eletrônica

O plano de documentação em mídia eletrônica segue especificado abaixo:

Documento(s)	Autor(es)	Público alvo
Ata de reunião com orientador(a)	Gerente de projeto	Todos
Documentação da API do sistema	Programador	Analista/Projetista e programador

5.4 Plano de Recursos e Produtos

5.4.1 Recursos Humanos

Os recursos humanos para esse projeto são os três integrantes do projeto que desempenharam funções de analista de requisitos, arquiteto, programador e gerente de projetos. As competências necessárias para o desempenhar estas funções encontram-se listadas abaixo:

Quadro de Competências

Perfil	Quantidade
Analista de Requisitos	3
Programador	3
Arquiteto	3
Gerente de Projetos	3

5.4.2 Recursos de Hardware

Além dos recursos de hardware para o desenvolvimento do projeto (ver Ambiente de Hardware para desenvolvimento) será necessário um servidor com as seguintes requisitos mínimos:

- 80 GB de HD;
- Processador com clock de 2 Ghz;
- 2048 MB de memória RAM;

- Conexão com a internet de 2 MB/s.

Os clientes deverão ter os seguintes requisitos mínimos:

Processador com clock de 1 Ghz;

- 512 MB de memória RAM;
- Conexão com a internet de 256 K.

5.4.3 Recursos de Software

Software	Descrição
Jude Community 5.x	Ferramenta CASE para elaboração de artefatos escritos na linguagem UML.
NetBeans 6.1+	IDE de desenvolvimento multi-linguagem.
PostgreSQL 8.3	Sistema gerenciador de Banco de Dados.
Ruby 1.9	Linguagem de programação a ser utilizada.
Git	Software para versionamento de projetos.
Open Office 3.x	Suíte de aplicativos para escritório livres multiplataforma.
DB Visualizer 6.x	Ferramenta de gerência de banco de dados.

5.4.4 Recursos Financeiros

Não estão previstos recursos financeiros para este projeto.

5.5 Cronograma

Ano	Mês	Atividade	
2009	Fevereiro	Concepção – Levantamento dos possíveis campos de atuação.	X
		Concepção – Pesquisa sobre o problema escolhido e as soluções já existentes.	X
2009	Março	Concepção – Discussão e pesquisa sobre as necessidades e características do problema.	X
		Concepção – Confecção preliminar do documento de visão	X
2009	Abril	Concepção – Criação do ambiente de versionamento do projeto.	X

		Concepção – Preparação do termo de aceite.	X	
		Elaboração – Confeção preliminar do modelo de domínio e refinamento do documento de visão.	X	
		Concepção – Confeção preliminar da proposta de projeto e refinamento do documento de visão.	X	
2009	Maio	Concepção – Confeção do planejamento de acompanhamento do projeto	X	
		Concepção – Refinamento do acompanhamento do projeto (cronograma), refinamento do documento de visão e refinamento da proposta de projeto.	11/05/09	
		Elaboração – Levantamento inicial dos requisitos do sistema, refinamento do modelo de domínio e confeção preliminar do modelo de casos de uso.		
		Elaboração – Detalhamento dos principais casos de uso, estudo sobre a arquitetura do sistema e prova de conceito dessa arquitetura.		
2009	Junho	Elaboração – Continuação do detalhamento dos casos de uso, refinamento do modelo de casos de uso e criação do diagrama de arquitetura (modelo de pacotes).		
		Elaboração – Continuação do detalhamento dos casos de uso, criação dos diagramas de sequência dos principais casos de uso do sistema e confeção preliminar dos diagramas de classe do sistema.		
		Elaboração – Refinamento dos diagramas de classe do sistema.		
		Elaboração – Criação dos diagramas de		

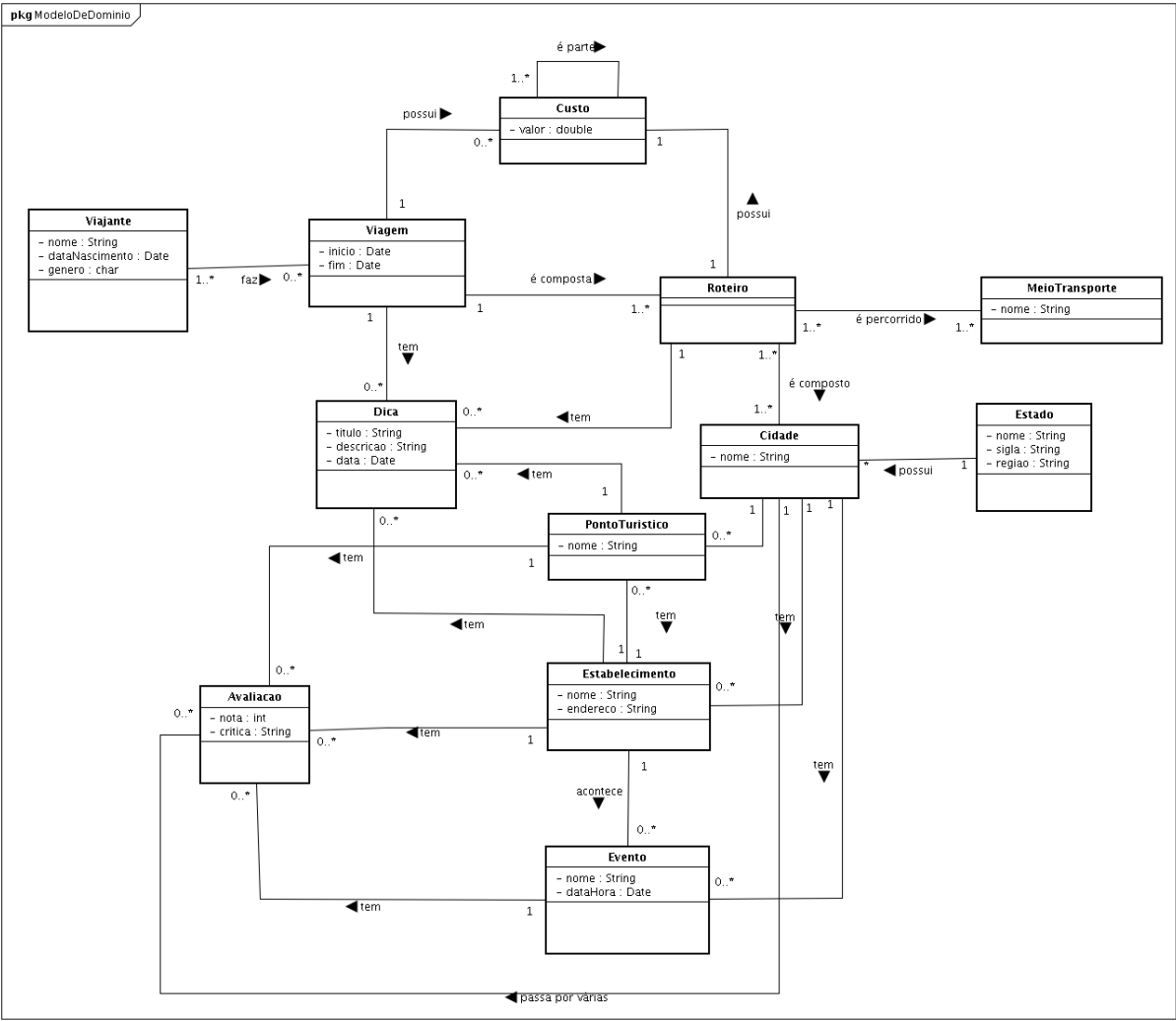
		workflow para os principais fluxos de negócio do sistema e revisão geral da documentação gerada.	
--	--	--	--

6 Especificação dos Requisitos do Sistema

Ver anexo, documento de visão.

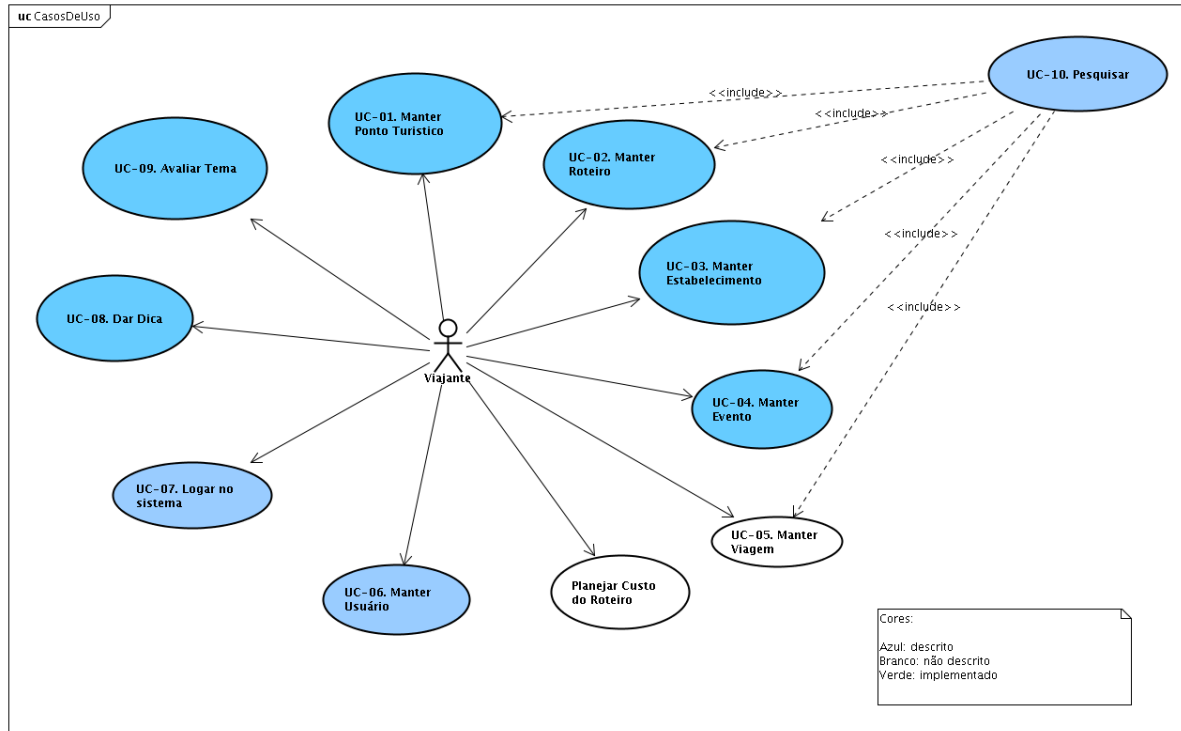
7 Modelos do Negócio

1.1 Diagramas de classes do negócio



8 Modelos de Casos de Uso

8.1 Visão Geral dos Casos de Uso e Atores



8.2 Descrição dos Casos de Uso

8.2.1 UC-01. Manter Ponto Turístico

Descrição:

O viajante pode consultar, adicionar, alterar ou excluir pontos turísticos cadastrados no sistema.

Atores:

Viajante.

Pré-Condições:

1 – O viajante deve estar cadastrado no sistema.

2 – O viajante deve estar logado no sistema.

Fluxo Principal [Pesquisar]:

1 – O usuário seleciona a opção de consultar pontos turísticos. [A.2 – Inserir]

2 – O sistema apresenta a tela de pesquisa de pontos turísticos.

3 – O usuário busca um ponto turístico informando estado e cidade.

4 – O sistema apresenta uma lista com o resultado dos pontos turísticos encontrados. [A.1 – Detalhar][A.3 – Alterar] [A.4 – Excluir]

Fluxos Alternativos:

A.1 [Detalhar]

1 – O usuário seleciona um ponto turístico da listagem.

2 – O sistema apresenta as informações do ponto turístico. [A.3 - Alterar][A.4 - Excluir]

A.2 [Inserir]

1 – O usuário seleciona opção de inserir ponto turístico.

2 – O sistema apresenta a tela com o formulário de pontos turísticos.

3 – O usuário preenche o formulário e seleciona a opção de inserir.

4 – O sistema informa que o dado foi inserido com sucesso.

A.3 [Alterar]

1 – O usuário seleciona o ponto turístico que deseja alterar no resultado da pesquisa.

2 – O sistema apresenta a tela de edição de ponto turístico.

3 – O usuário adiciona novas informações (ou altera todos os dados) e depois seleciona a opção de salvar.

4 – O sistema informa que os dados foram atualizados ou não com sucesso.

A.4 [Excluir]

1 – O usuário seleciona o ponto turístico que deseja excluir no resultado da pesquisa.

2 – O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.

3 – O usuário confirma ou não a exclusão.

4 – O sistema apresenta a operação indicada pelo usuário e apresenta o resultado.

8.2.2

8.2.3 UC-02. Manter Roteiro

Descrição:

O viajante pode consultar, adicionar, alterar ou excluir pontos roteiros no sistema.

Atores:

Viajante.

Pré-Condições:

1 – O viajante deve estar cadastrado no sistema.

2 – O viajante deve estar logado no sistema.

Fluxo Principal [Pesquisar]:

1 – O usuário seleciona a opção de consultar roteiros. [A.2 – Inserir]

2 – O sistema apresenta a tela de pesquisa de roteiros.

3 – O usuário busca um roteiro informando estado e cidade.

4 – O sistema apresenta uma lista com o resultado dos roteiros encontrados.

[A.1 – Detalhar][A.3 – Alterar] [A.4 – Excluir]

Fluxos Alternativos:

A.1 [Detalhar]

1 – O usuário seleciona um roteiro da listagem.

2 – O sistema apresenta as informações do roteiro. [A.3 - Alterar][A.4 -

Excluir]

A.2[Inserir]

1 – O usuário seleciona opção de inserir roteiro.

2 – O sistema apresenta a tela com o formulário de roteiros.

3 – O usuário preenche o formulário e seleciona a opção de inserir.

4 – O sistema informa que o dado foi inserido com sucesso.

A.3 [Alterar]

1 – O usuário seleciona o roteiro que deseja alterar no resultado da pesquisa.

2 – O sistema apresenta a tela de edição de roteiro.

3 – O usuário adiciona novas informações (ou altera todos os dados) e depois seleciona a opção de salvar.

4 – O sistema informa que os dados foram atualizados ou não com sucesso.

A.4 [Excluir]

1 – O usuário seleciona o roteiro que deseja excluir no resultado da pesquisa.

2 – O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.

3 – O usuário confirma ou não a exclusão.

4 – O sistema apresenta a operação indicada pelo usuário e apresenta o resultado.

8.2.4

8.2.5 UC-03. Manter Estabelecimento

Descrição:

O viajante pode consultar, adicionar, alterar ou excluir pontos turísticos cadastrados no sistema.

Atores:

Viajante.

Pré-Condições:

1 – O viajante deve estar cadastrado no sistema.

2 – O viajante deve estar logado no sistema.

Fluxo Principal [Pesquisar]:

1 – O usuário seleciona a opção de consultar estabelecimentos. [A.2 – Inserir]

2 – O sistema apresenta a tela de pesquisa de estabelecimentos.

3 – O usuário busca um estabelecimento informando estado e cidade.

4 – O sistema apresenta uma lista com o resultado dos estabelecimentos encontrados. [A.1 – Detalhar][A.3 – Alterar] [A.4 – Excluir]

Fluxos Alternativos:

A.1 [Detalhar]

1 – O usuário seleciona um estabelecimento da listagem.

2 – O sistema apresenta as informações do estabelecimento. [A.3 - Alterar][A.4 - Excluir]

A.2[Inserir]

1 – O usuário seleciona opção de inserir estabelecimento.

2 – O sistema apresenta a tela com o formulário de estabelecimento.

3 – O usuário preenche o formulário e seleciona a opção de inserir.

4 – O sistema informa que o dado foi inserido com sucesso.

A.3 [Alterar]

1 – O usuário seleciona o estabelecimento que deseja alterar no resultado da pesquisa.

2 – O sistema apresenta a tela de edição de estabelecimento.

3 – O usuário adiciona novas informações (ou altera todos os dados) e depois seleciona a opção de salvar.

4 – O sistema informa que os dados foram atualizados ou não com sucesso. A.4 [Excluir]

1 – O usuário seleciona o estabelecimento que deseja excluir no resultado da pesquisa.

2 – O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.

3 – O usuário confirma ou não a exclusão.

4 – O sistema apresenta a operação indicada pelo usuário e apresenta o resultado.

Descrição:

O viajante pode consultar, adicionar, alterar ou excluir eventos cadastrados no sistema.

Atores:

Viajante.

Pré-Condições:

1 – O viajante deve estar cadastrado no sistema.

2 – O viajante deve estar logado no sistema.

Fluxo Principal [Pesquisar]:

1 – O usuário seleciona a opção de consultar eventos. [A.2 – Inserir]

2 – O sistema apresenta a tela de pesquisa de eventos.

3 – O usuário busca um eventos informando estado e cidade.

4 – O sistema apresenta uma lista com o resultado dos eventos encontrados.

[A.1 – Detalhar][A.3 – Alterar] [A.4 – Excluir]

Fluxos Alternativos:

A.1 [Detalhar]

1 – O usuário seleciona um evento da listagem.

2 – O sistema apresenta as informações do evento. [A.3 - Alterar][A.4 - Excluir]

A.2[Inserir]

1 – O usuário seleciona opção de inserir evento.

2 – O sistema apresenta a tela com o formulário de eventos.

3 – O usuário preenche o formulário e seleciona a opção de inserir.

4 – O sistema informa que o dado foi inserido com sucesso.

A.3 [Alterar]

1 – O usuário seleciona o evento que deseja alterar no resultado da pesquisa.

2 – O sistema apresenta a tela de edição de evento.

3 – O usuário adiciona novas informações (ou altera todos os dados) e depois seleciona a opção de salvar.

4 – O sistema informa que os dados foram atualizados ou não com sucesso.

A.4 [Excluir]

1 – O usuário seleciona o evento que deseja excluir no resultado da pesquisa.

2 – O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.

3 – O usuário confirma ou não a exclusão.

4 – O sistema apresenta a operação indicada pelo usuário e apresenta o resultado.

8.2.7 UC-05. Planejar Custo

8.2.8

8.2.9 UC-06. Manter Usuário

Descrição:

O viajante pode se cadastrar no sistema, alterar ou excluir a sua conta.

Atores:

Viajante.

Pré-Condições:

Um usuário deve estar cadastrado para executar os fluxos alternativos [A.1 e A.2].

Fluxo Principal[Inserir]:

- 1 - O viajante seleciona a opção de se cadastrar no sistema.
- 2 - O sistema exibe a tela com o formulário de cadastro.
- 3 - O viajante preenche os seus dados e clica em cadastrar.
- 4 - O sistema exibe uma mensagem informando que o cadastro foi realizado com sucesso.[E.1] [E.2]

Fluxos Alternativos:

A.1[Alterar]:

- 1 - O viajante seleciona a opção de alterar cadastro.
- 2 - O sistema exibe a tela com os dados do usuário e o formulário de edição.
- 3 - O viajante preenche o formulário com os dados que gostaria de alterar e clica em salvar.
- 4 - O sistema exibe uma mensagem informando que a alteração foi realizada com sucesso.

A.1[Excluir]:

- 1 - O viajante seleciona a opção de alterar cadastro.
- 2 - O sistema exibe a tela com os dados do usuário e o formulário de edição.

3 - O viajante clica na opção excluir conta.

4 - O sistema exibe uma mensagem informando que a conta foi excluída com sucesso.

Fluxos de Exceção:

E.1[Nome de usuário já cadastrado]:

1 - O sistema exibe uma mensagem informando que o nome de usuário escolhido já está sendo utilizado e pede para o usuário viajante escolher outro nome.

2 - O fluxo continua a partir do segundo passo do fluxo principal.

E.2[E-mail já cadastrado]:

1 - O sistema exibe uma mensagem informando que o e-mail informado já está cadastrado e pede para o usuário informar outro e-mail.

2 - O fluxo continua a partir do segundo passo do fluxo principal.

8.2.10

8.2.11 UC-07. Logar no sistema

Descrição:

O viajante faz o login no sistema para ter acesso as funcionalidades.

Atores:

Viajante.

Pré-Condições:

Manter Usuário

Fluxo Principal[Logar]:

- 1 - O viajante acessa a tela inicial do sistema.
- 2 - O sistema exibe a tela com formulário de login.
- 3 - O viajante o nome de usuário ou e-mail, a senha e clica em logar.
- 4 - O sistema redireciona o viajante para a tela inicial do seu perfil.[E.1]

Fluxos Alternativos:

A.1[Deslogar]:

- 1 - O viajante seleciona a opção deslogar.
- 2 - O sistema redireciona o viajante para a tela inicial do sistema.

Fluxos de Exceção:

E.1[Usuário ou senha incorretos]:

- 1 - O sistema exibe uma mensagem informando que o usuário ou senha informados estão incorretos.
- 2 - O fluxo continua a partir do segundo passo do fluxo principal.

8.2.12

8.2.13 UC-08. Dar Dica

Descrição:

O viajante pode dar uma dica relacionada a um tema específico.

Atores:

Viajante.

Pré-Condições:

1 - O usuário deve estar cadastrado no sistema.

2 - O usuário deve estar logado no sistema.

3 - O objeto que ira receber a dica deve estar cadastrado no sistema. Os temas a serem avaliados podem ser: Viagem; Roteiro; Estabelecimento; Ponto Turístico;

Fluxo Principal[Dar Dica]:

1 - O viajante seleciona a opção de dar dica relacionada ao tema desejado.

2 - O sistema exibe a tela onde o viajante escreverá a dica.

3 - O viajante escreve a dica e clica em salvar.

4 - O sistema exibe os dados do objeto que teve a dica atribuida e mostra todas as dicas relacionadas.

8.2.14

8.2.15 UC-09. Avaliar Tema

Descrição:

O viajante pode fazer a avaliação de um tema específico.

Atores:

Viajante.

Pré-Condições:

- 1 - O usuário deve estar cadastrado no sistema.
- 2 - O usuário deve estar logado no sistema.
- 3 - O objeto a ser avaliado deve estar cadastrado no sistema. Os temas a serem a avaliados podem ser:

Ponto Turístico;

Estabelecimento;

Evento;

Fluxo Principal[Avaliar]:

- 1 - O viajante seleciona a opção de avaliar o objeto desejado.
- 2 - O sistema exibe a tela de avaliação.
- 3 - O viajante atribui uma nota ao tema avaliado, escreve a sua crítica(opcional) e conclui a avaliação.
- 4 - O sistema exibe os dados do objeto que recebeu a avaliação com todas as suas avaliações.

8.2.16

8.2.17 UC-10. Pesquisar

Descrição:

O caso de uso Pesquisar descreve como o viajante realiza uma pesquisa de todo o conteúdo no sistema incluindo pontos turísticos, estabelecimentos, eventos, dicas, avaliações e roteiros.

Atores:

Viajante.

Pré-Condições:

- 1 - O usuário deve estar cadastrado no sistema.
- 2 - O usuário deve estar logado no sistema.

Fluxo Principal [Pesquisar]:

- 1 - O viajante seleciona a opção de pesquisar.
- 2 - O sistema exibe a tela com os filtros de pesquisa.
- 3 - O viajante preenche os filtros de pesquisa e clica em pesquisar.
- 4 - O sistema exibe o resultado de pesquisa.

9 Modelo de Análise

10 Documentação de Projeto

10.1 Memorial Descritivo das Decisões de Projeto

10.2 Diagrama de Classes do Projeto

10.3 Descrição das Interfaces

10.3.1 Telas

10.4 Descrição de Arquivos e Banco de Dados

11 Conclusão

12 Bibliografia