

Trabalho Prático - Etapa 1 - Modelos de casos de usos

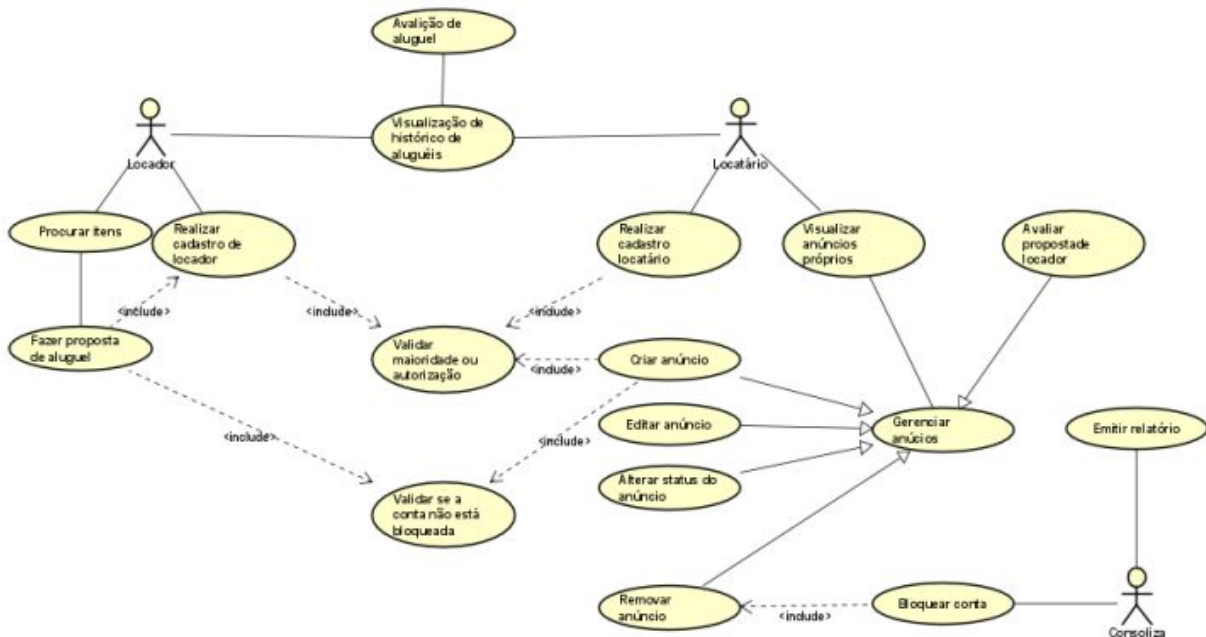
Giovani Chassot Simon - gio.simon@hotmail.com - 00244113

José Cesar Chagastelles Pinto - josecc.pinto@inf.ufrgs.br - 00242536

Matheus F. Kovalski - mfkovalski@inf.ufrgs.br - 00274744

Victor Sberse Guerra - victorsguerra@gmail.com - 00275615

Lucas Guaitanelli da Silveira - lucas.silveira@inf.ufrgs.br - 00208695



DESCRIÇÃO DO NEGÓCIO

Algo muito frequente na nossa rotina são 'Gamers' que querem jogar algum jogo apenas disponível em alguma plataforma de videogame específica, a qual não possuem. Hoje seria necessário realizar a compra desse equipamento eletrônico ou a felicidade de ter algum amigo/parente disposto a emprestar esse console.

Pensando em resolver este problema, o negócio proposto é uma plataforma de interação entre donos de videogames e seus respectivos acessórios interessados em alugar seus pertences em troca de algum valor, e locadores, pessoas interessadas em utilizar estes recursos por um curto período de tempo e dispostas a pagar por eles. O Sistema deve permitir o cadastro tanto de pessoas interessadas em ceder seu videogame quanto de pessoas interessadas no uso temporário deles. Também deve permitir que os locatários possam fazer anúncios de seus consoles/periféricos/jogos. Todo aluguel de console possui um controle, sem exceções. Os aluguéis são feitos por diárias, com preço a definir pelo locatário no momento da criação do anúncio. Um locador, ao acessar a plataforma, poderá ver anúncios com seus respectivos preços. O locador, ao decidir pelo aluguel, deve clicar no botão 'tenho interesse' após selecionar as datas de início e fim do aluguel. A plataforma calculará o valor total a partir da diária. O locatário ao acessar a plataforma poderá ou não aceitar essa proposta de aluguel. O locador, ao ver o histórico de seus aluguéis, poderá ver o status de seu aluguel, podendo ser 'em análise', 'aprovado' ou 'rejeitado'. Tanto o locador quanto o locatário, ao ver seus históricos de aluguéis, poderão avaliar esse aluguel (locador avalia locatário e vice-versa).

Descrição Textual dos Casos de Uso

Identificador: UC1

Caso de uso: Realizar Cadastro de Locador

Ator: Locador

Descrição: Permitir o cadastro de um cliente. Ao fazê-lo, deve ser informado um método de pagamento, nome completo, comprovante de residência (endereço, cep, cidade e UF), telefone e data de nascimento. A idade mínima para cadastro é 14 anos. Menores de 18 anos devem ter um responsável legal para poder fazer qualquer tipo de transação.

Pré-condições: Potencial cliente interessado pelos serviços da plataforma.

Pós-condições: Usuário cadastrado na plataforma, liberado para fazer propostas de aluguel.

Sequência Típica de Eventos:

1. Este caso de uso começa quando o usuário acessa a plataforma pela primeira vez.
2. Usuário preenche as informações com os dados necessários.
3. Sistema verifica a idade (include - Validar Idade ou Autorização)
 - 3.1. Se maior de idade, sistema atualiza banco de dados com dados no novo usuário
 - 3.2. Se menor de idade, pede autorização e cadastro de conta de um maior de idade responsável pelo menor.

Identificador: UC2

Caso de uso: Gerenciar Anúncios

Ator: Locatário e Administrador

Descrição: Permitir criar, remover, desativar ou editar as informações de anúncios. O anúncio pode ser de consoles, jogos ou periféricos(controle/outros). Ao criar o anúncio, deve conter o nome do objeto e valores de negociação/transação(valor da diária). O administrador só interage com esse caso de uso caso haja algum problema com um locatário e consequentemente tenha que remover os anúncios deste mesmo.

Pré-condições: Locatário já devidamente cadastrado na plataforma pode ver seu histórico de anúncios

Pós-condições: Sistema atualizado após as alterações nos anúncios.

Sequência Típica de Eventos:

1. Usuário acessa a plataforma e entra na aba “Meus Anúncios”.
2. Dentro desta aba, é possível gerenciar todos os anúncios.
 - 2.1. Se for criar um anúncio, ver Subseção Criar Anúncio.
 - 2.2. Se for editar alguma informação em um anúncio, ver Subseção Editar Anúncio
 - 2.3. Se for alterar o estado de um anúncio, ver Subseção Alterar Estado do Anúncio
 - 2.4. Se for excluir algum anúncio, ver Subseção Remover Anúncio
3. O sistema atualiza o banco de dados com as informações do usuário.

Subseção Criar Anúncio

1. O usuário cria um novo anúncio
2. Preenche os dados necessários.
3. O sistema atualiza com o novo anúncio.

Subseção Editar Anúncio

1. O usuário acessa o anúncio que deseja alterar alguma informação
2. Altera-se o dado requerido
3. Sistema atualiza o anúncio com os novos dados

Subseção Alterar Estado do Anúncio

1. O usuário acessa o anúncio que deseja fazer uma alteração
2. Altera-se o estado do anúncio. (Optar por deixar o anúncio visível ou não no momento)
3. O sistema atualiza o anúncio com o novo estado.

Subseção Remover Anúncio

1. O usuário acessa o anúncio que deseja remover
2. Apaga os registros do anúncio da plataforma
3. Atualiza o sistema agora sem este anúncio

Identificador: UC3

Caso de uso: Procurar Itens

Ator: Locador

Descrição: Permitir que pessoas com interesse em alugar jogos/periféricos possam procurar por eles na plataforma. Será possível ver a nota do dono do videogame/periférico/jogo anteriormente à locação.

Pré-condições: Usuário não precisa ter uma conta criada na plataforma para visualizar os produtos listados, apenas acessar a plataforma.

Pós-condições: Se o usuário desejar fazer uma proposta pelo produto anunciado, ele deverá se cadastrar na plataforma, atendendo os requisitos da mesma.

Sequência Típica de Eventos:

1. Usuário acessa a plataforma.
2. Busca pelo item que está à procura.

Identificador: UC4

Caso de uso: Avaliar Proposta de Locador

Ator: Locatário

Descrição: O locatário avalia a proposta feita a seu produto, e escolhe para qual cliente deseja firmar o acordo de aluguel. Ao receber uma proposta de aluguel, pode aceitar ou não o aluguel com base na nota do locador. Sendo a distribuição dos lucros feita assim, a plataforma fica com 10% do valor do aluguel e o usuário com 90%. O pagamento é feito via cartão pela plataforma ou outra plataforma digital parceira (Paypal, PicPay, etc).

Pré-condições: Locador procura pelo produto específico e faz uma proposta.

Pós-condições: O locatário aceita, ou não, apenas uma entre as propostas feitas pelo seu produto, aceitando a que mais lhe agrada.

Sequência Típica de Eventos:

1. Cliente acessa a plataforma em busca de determinado produto.
2. Seleciona um anúncio daquele produto que foi buscado.
3. Faz uma proposta por aquele produto.
4. Locatário avalia qual a melhor proposta feita para o seu produto
5. Firma, ou não, contrato de aluguel com o cliente que desejar..

Identificador: UC5

Caso de uso: Avaliação de Aluguel

Ator: Locador e Locatário

Descrição: Ao término do empréstimo, o locatário avalia o locador e vice-versa com uma nota de 1 a 5. Para fazer isso, ele deve visualizar seu histórico de aluguéis e deixar uma nota. Cada usuário pode ver sua própria nota na plataforma. Um usuário nunca ranqueado terá como nota N/A.

Pré-condições: Término do contrato de aluguel do produto.

Pós-condições: Sistema atualiza o banco de dados com as novas notas dadas.

Sequência Típica de Eventos:

1. Término de contrato firmado entre locador e locatário.
2. Ambos se avaliam num sistema de notas que variam de 1 à 5 pontos como recomendação à próximos clientes.

ATAS

Primeira reunião:

- Todos os integrantes participaram
- ficou definida a próxima reunião 15/09, 20h
- Cada integrante descreve-rá um caso de uso e o diagrama de caso de uso
- Foi escolhido o tema do trabalho(emprestimo de videogames, acessórios, games)
- Fica definido para próxima terça 15/09 às 20h a próxima reunião de checkpoint

Segunda reunião:

- Presentes: Giovani, José, Matheus, Lucas
- Definidos os casos de uso
- Cada integrante escolhe seus casos de uso p/ fazer diagrama
- Giovani ficou de escrever a descrição geral e detalhar casos de uso até 16/09 23:55
- Definido próximo checkpoint sexta 18/09 às 19h.

Terceira reunião:

- Presentes: Giovani, Victor, Matheus, Lucas
- Definidos os casos de uso
- Victor ficou de descrever e formatar os casos de uso no relatório até 20/09 23:55
- Definido próximo checkpoint segunda 21/09 caso surja alguma dúvida.