

Pró-Reitoria Acadêmica

Escola de Educação, Tecnologia e Comunicação

Ciência da Computação

Trabalho de Disciplina de Engenharia de Software

## **REMEDAY APP**

Autor(a): Davi Eduardo Costa Miranda; Giovanna Menezes Silva; Maria Eduarda  
Ribeiro Coutinho

Orientador: Prof. Oscar Galdino de Oliveira Junior

Brasília - DF

2023

DAVI EDUARDO COSTA MIRANDA  
GIOVANNA MENEZES SILVA  
MARIA EDUARDA RIBEIRO COUTINHO

REMEDAY APP

Documento apresentado ao Curso de graduação de Bacharelado em Ciência da Computação da Universidade Católica de Brasília, como requisito parcial para obtenção da aprovação na disciplina de Engenharia da Computação.

Orientador: Prof. Oscar Galdino de Oliveira Junior

**Brasília**  
**2023**

## RESUMO

Referência: MIRANDA, Davi Eduardo Costa Miranda; SILVA, Giovanna Menezes; COUTINHO, Maria Eduarda Ribeiro. **REMEDAY APP**, 2023. nr p. Bacharelado em Ciência da Computação – UCB – Universidade Católica de Brasília, Taguatinga – DF, 2023.

O documento descreve o projeto de um aplicativo chamado REMEDAY, que visa facilitar o gerenciamento de medicamentos, humor e sintomas diários dos usuários. O aplicativo surge da necessidade de um cliente real e será desenvolvido seguindo alguma das metodologias ágeis. O documento tem como objetivo documentar todo o app para orientar o desenvolvimento e o entendimento dos envolvidos no projeto. O documento define o conceito de software como um conjunto de instruções com o objetivo de atingir um propósito específico, de modo a atender as necessidades da humanidade.

Palavras-chave: REMEDAY, gerenciamento de medicação diária, desenvolvimento de software, metodologias ágeis, documentação de software, app.

## ***ABSTRACT***

The document describes the project of an application called REMEDAY, which aims to facilitate the management of daily medications, mood and symptoms of users. The application arises from the need of a real customer and will be developed following some of the agile methodologies. The document aims to document the entire app to guide the development and understanding of those involved in the project. The document defines the concept of software as a set of instructions with the objective of achieving a specific purpose, in order to meet the needs of humanity.

*Keywords:* REMEDAY, daily medication management, software development, agile methodologies, software documentation

# 1 SUMÁRIO

<b>RESUMO .....</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>4</b>
<b>1 SUMÁRIO .....</b>	<b>5</b>
<b>2 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>3 OBJETIVOS.....</b>	<b>7</b>
3.1 OBJETIVO GERAL.....	7
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	7
<b>4 PROPOSTA DO SISTEMA .....</b>	<b>8</b>
4.1 DESCRIÇÃO DO SISTEMA PROPOSTO .....	8
4.2 RESULTADOS ESPERADOS .....	8
4.3 FERRAMENTAS UTILIZADAS .....	8
<b>5 ANÁLISE DE NEGÓCIO .....</b>	<b>10</b>
5.1 REGRAS DE NEGÓCIO .....	10
<b>6 ANÁLISE DE REQUISITOS .....</b>	<b>12</b>
6.1 REQUISITOS FUNCIONAIS.....	12
6.2 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS.....	13
6.3 DIAGRAMA DE CASOS DE USO DA SOLUÇÃO .....	14
6.4 PROTÓTIPO.....	15
6.4.1.1.1 login_screen .....	15
6.4.1.1.2 create_account_screen.....	19
6.4.1.1.3 home_screen.....	23
6.4.1.1.4 emotional_control_screen .....	27
6.4.1.1.5 emotion_calendar_screen.....	31
6.4.1.1.6 add_emotion_part1.....	35
6.4.1.1.7 add_emotion_part2.....	38
6.4.1.1.8 follow_up_screen.....	43
6.4.1.1.9 follow_up_calendar_screen.....	47
6.4.1.1.10 med_screen.....	50
6.4.1.1.11 add_med_manually_screen .....	54
6.4.1.1.12 info_med_screen.....	58
6.4.1.1.13 community_screen .....	61
6.4.1.1.14 med_community_screen.....	65
6.4.1.1.15 categories_screen.....	69
6.4.1.1.16 pop_up_screen.....	73
6.4.1.1.17 profile_screen.....	76
6.4.1.1.18 personal_data_screen.....	80
6.4.1.1.19 clinical_documents .....	83
<b>7 CONCLUSÃO .....</b>	<b>87</b>
<b>8 REFERÊNCIAS (SE FOR USADA NO TRABALHO).....</b>	<b>88</b>



## 2 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de software está em voga no atual momento, muito por facilitar a vida da população em múltiplas maneiras. Software se refere a um conjunto de instruções visando atingir um propósito específico, de modo a atender as necessidades da humanidade, visando seu desenvolvimento e prosperidade (“Engenharia de software: Conceitos e práticas - Raul Wazlawick - Google Books”, [s.d.]). Deste modo, programas, aplicativos, sistemas, são desenvolvidos diariamente, e com esse objetivo, este sistema está sendo criado.

Este documento tem como proposito trazer a descrição do aplicativo de organização de medicação diária, o REMEDAY, com o intuito de facilitar o gerenciamento de medicamentos, humor e sintomas cotidianos, como será abordado, mais à frente na documentação. Surgindo da necessidade de um cliente real, o desenvolvimento se seguiria após a finalização da documentação, sendo utilizado alguma das metodologias ágeis dentro do desenvolvimento (“Manifesto for Agile Software Development”, [s.d.]). Deste modo, sua documentação segue com objetivo de esclarecer e mostrar como o app irá funcionar e seus objetivos na utilização.

## 3 OBJETIVOS

Os objetivos da criação de um software são diversos, entretanto, neste caso, fica claro que será realizar o levantamento de requisito para a criação e desenvolvimento do aplicativo. O objetivo é fundamentar todo o app visando a utilização da documentação para o desenvolvimento do mesmo.

### 3.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo deste documento é facilitar o desenvolvimento e entendimento por parte dos envolvidos no projeto para a criação do *app*.

### 3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Descrever a proposta do sistema;
- Demonstrar as ferramentas necessárias para seu desenvolvimento;
- Documentar a análise de negócio:
  - Regras de negócio;
  - Descrição das características.
- Documentar o levantamento de requisitos:
  - Requisitos funcionais;
  - Requisitos não funcionais;
  - Diagrama de caso de uso;
  - Critérios de aceitação;
  - Campos de Tela;
  - Protótipo.

## 4 PROPOSTA DO SISTEMA

A seguir será apresentada a proposta do sistema, visando detalhar os principais pontos a serem seguidos.

### 4.1 DESCRIÇÃO DO SISTEMA PROPOSTO

O objetivo deste documento é descrever o sistema que facilita o gerenciamento dos efeitos adversos dos medicamentos. O sistema é destinado a usuários que precisam tomar remédio diariamente e desejam acompanhar os sintomas que sentem ao longo do tratamento. O sistema permite que o usuário registre a medicação que tomou em cada dia e os sintomas que experimentou, gerando um histórico que pode ser consultado de forma simples e intuitiva. Assim, o usuário pode visualizar os dias em que sentiu um determinado sintoma e como se sentiu, por exemplo.

O diferencial deste sistema é atender às necessidades de usuários de remédios controlados, que muitas vezes têm dificuldade em acompanhar os sintomas que sentem ao longo do mês ou que se esquecem de quais sintomas tiveram após tomar um medicamento. Além disso, o sistema visa aproximar as pessoas, permitindo que elas contribuam com o banco de dados do sistema, adicionando sintomas e bulas dos medicamentos que usam, mediante solicitações e sugestões no próprio aplicativo.

Além disso, o sistema também permite que o usuário faça comentários sobre o medicamento, dentro do próprio aplicativo. E também O sistema oferece uma opção prática para o usuário registrar o que sente após tomar um medicamento. Basta o usuário adicionar o medicamento que tomou em um determinado dia e o sistema mostrará uma lista de sintomas possíveis, para que o usuário possa marcar os que se identifica.

### 4.2 RESULTADOS ESPERADOS

Com a implantação do REMEDAY, esperam-se os seguintes resultados:

- Evitar o esquecimento dos medicamentos tomados no dia;
- Melhorar o diagnóstico de doenças e o acompanhamento de tratamentos;
- Maior transparência entre médicos e pacientes;
- Ganho de tempo pelos usuários;
- Melhor organização da rotina dos usuários.

### 4.3 FERRAMENTAS UTILIZADAS

- **Figma** para a prototipação em alto nível;
- **Ms. Word** para a documentação;
- **React Native** como *framework* de o desenvolvimento nativo em IOS e Android;



- **JS/TS** como linguagens de programação;
- **Firabase** como servidor de autenticação, *database* e armazenamento.

## 5 ANÁLISE DE NEGÓCIO

Neste capítulo será descrito, através de diagramas e especificações, o processo do negócio em que o *software* em questão será inserido, sendo estes o diagrama do modelo de caso de uso de negócio, diagrama do modelo de classes do negócio, e, por fim, o diagrama de atividades.

### 5.1 REGRAS DE NEGÓCIO

São as regras que fazem o negócio existir.

Número	Nome	Descrição
RN1	Restrição de medicamentos	Os medicamentos deverão conter a bula retirada de algum medicamento online ou digitalizado por um farmacêutico autorizado.
RN2	O login via Google Account, via AppleID ou via email e senha.	Ao cadastrar ou entrar no aplicativo, será requisitado ao usuário que ele escolha o meio de ingresso na aplicação e insira as informações necessárias.
RN3	Segurança dos dados	O aplicativo deve proteger os dados pessoais e de saúde do usuário, usando criptografia e autenticação, e não compartilhar esses dados com terceiros sem o consentimento do usuário.
RN4	Output de dados	O aplicativo deve gerar um histórico dos medicamentos, das emoções, dos sintomas e dos efeitos colaterais que o usuário registrou, permitindo que o usuário visualize os dados por dia, por semana, por mês ou por período personalizado.
RN5	Notificações	O aplicativo deve enviar lembretes ao usuário para tomar os medicamentos nos horários informados, e registrar se o usuário tomou ou não o medicamento.
RN6	Sintomas	O aplicativo deve permitir que a pessoa, de forma intuitiva, apenas marque o que sentiu no dia, apresente em lista os

<b>Número</b>	<b>Nome</b>	<b>Descrição</b>
		sintomas e seja possível apenas marcar os sentidos no dia.
RN7	Emoções	O aplicativo deve permitir a pessoa inserir as emoções, os motivos de estar sentindo aquelas emoções, de forma intuitiva, trazendo botões para cada área, diminuindo o atrito da "escrita" dentro do app. Todas as emoções e, ou, justificativas serão botões marcáveis.

## 6 ANÁLISE DE REQUISITOS

Com o objetivo de fazer o desenvolvimento do software de forma concisa, e com base nos requisitos levantados pela equipe com base nas necessidades do usuário em detrimento do sistema em questão. Deste modo, segue as tabelas de Requisitos Funcionais e Não Funcionais, em seguida os diagramas de caso de uso e prototipagem, em alta e baixa fidelidade.

### 6.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

Número	Requisitos Funcionais
RF001	O sistema deve oferecer ao usuário três opções de login: via Google Account, via AppleID ou via email e senha. O sistema deve solicitar ao usuário que escolha uma das opções e forneça as credenciais necessárias para cada opção. O sistema deve autenticar o usuário com a opção escolhida e conceder acesso ao sistema.
RF002	O sistema deve conter opção de cadastro de medicações, campos para que sejam inseridas informações acerca do humor diário, humor específico de um determinado horário e sintomas e anexo para bula.
RF003	O sistema deve possuir opção de inserir, através da página compartilhamento, experiências do usuário ao tomar certa medicação.
RF004	O sistema deve elaborar relatórios contendo um resumo mensal de sintomas e remédios utilizados pelo usuário.
RF005	O sistema deve computadorizar o humor diário do usuário criando assim um calendário de acompanhamento de disposição psicológica do usuário.
RF006	O sistema deve permitir a inserção de receitas médicas e computar as mesmas para que sejam salvas no banco de dados da aplicação.
RF007	O sistema possuir um alerta por meio de notificações que lembre o usuário de tomar sua medicação.

## 6.2 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

Número	Requisitos Não-Funcionais
RNF1	O sistema deve ocultar os caracteres digitados no campo de senha, usando símbolos como asteriscos ou pontos. O sistema deve validar a senha informada pelo usuário, verificando se ela contém pelo menos 6 caracteres, sendo pelo menos um caractere especial e um número. O sistema deve exibir uma mensagem de erro caso a senha não atenda aos critérios de validação.
RNF2	O sistema deve garantir a segurança e a privacidade dos dados de login do usuário, usando criptografia e protocolos adequados para cada opção de login
RNF3	O sistema deve apresentar uma interface amigável e intuitiva para o usuário, seguindo as diretrizes de usabilidade e acessibilidade para aplicativos móveis.
RNF4	O sistema deve responder às solicitações do usuário em menos de 5 segundos, mantendo um alto desempenho e disponibilidade.
RNF5	O sistema deve armazenar os dados das medicações, do humor, dos sintomas, das bulas, das experiências, dos relatórios e das receitas do usuário em um banco de dados confiável e escalável, usando backups e redundâncias para evitar perdas ou corrupções.
RNF6	O sistema deve permitir que o usuário configure as notificações de lembrete de acordo com suas preferências, como som, vibração, frequência e horário.
RNF7	O sistema deve seguir as normas e regulamentações da área da saúde, respeitando os direitos e deveres dos usuários, dos médicos e dos farmacêuticos.

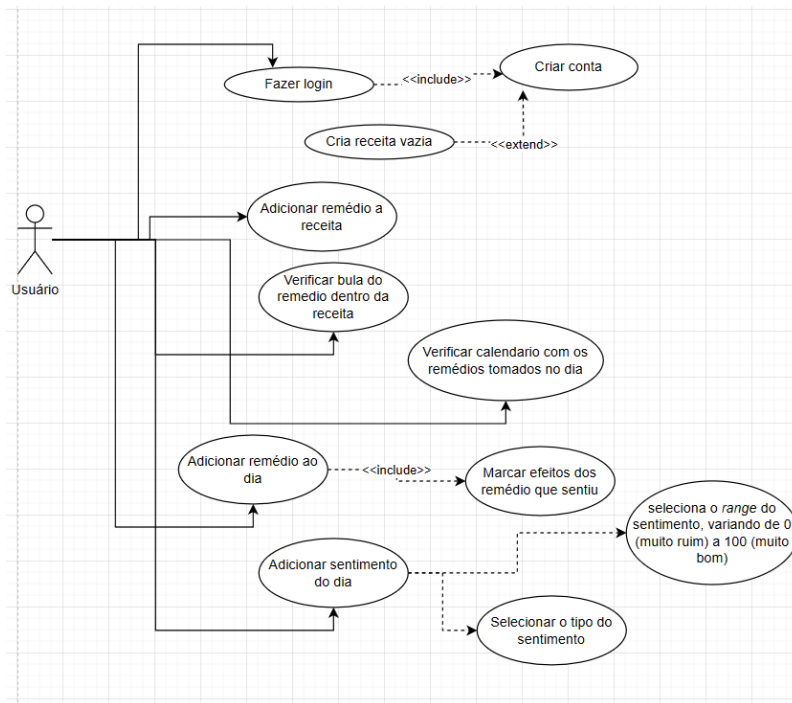
### 6.3 DIAGRAMA DE CASOS DE USO DA SOLUÇÃO

Nesta seção serão definidos os modelos de casos de uso. Primeiramente será mostrada uma visão geral dos casos de uso que definem as funcionalidades do sistema, com seus respectivos atores. Posteriormente será feita a descrição de cada caso de uso que deverá ser implementado no sistema.

- Visão Geral dos Casos de Uso e Atores

Na Figura 17 a seguir será apresentado o Diagrama de Casos de Uso de *Software* com a visão de cada ator do sistema, síndico, subsíndico, condômino e contador, abrangendo assim todas as funcionalidades previstas para a implementação.

**Figura 17 - Diagrama de Casos de Uso de *Software*.**



Fonte: Elaboração própria, 2023.

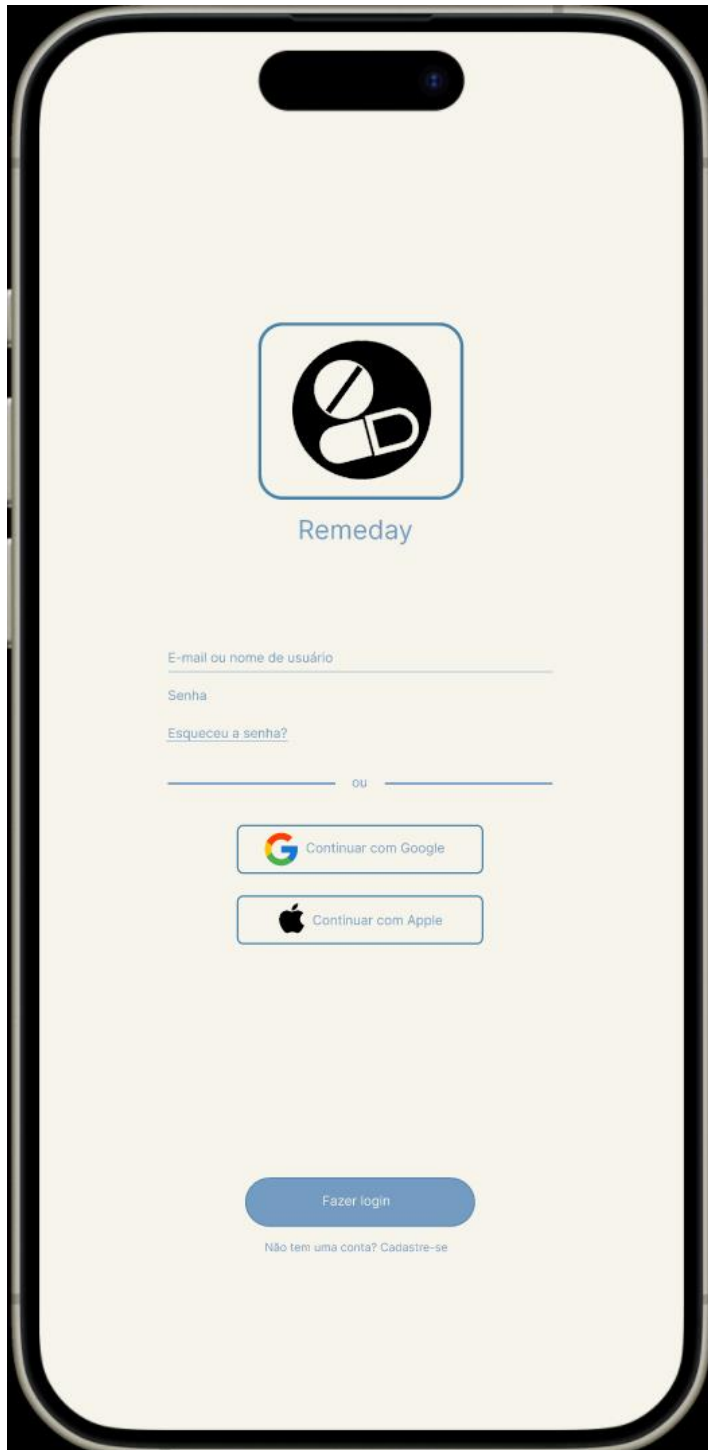
## 6.4 PROTÓTIPO

### 6.4.1.1.1 login\_screen

- HU001: Como um usuário do aplicativo REMEDAY, eu quero poder fazer login na minha conta para acessar minhas informações de medicamentos, humor e sintomas diários.
- CA's:

Número	Descrição
CA001 (login_screen)	O sistema deverá disponibilizar opções de login via google account, appleID e email e senha.
CA002 (login_screen)	O sistema deverá permitir criar uma conta caso não exista (cadastrar-se)
CA003 (login_screen)	O usuário deve ser capaz de inserir suas credenciais de login (nome de usuário e senha).
CA004 (login_screen)	O usuário deve ser capaz de clicar em um botão “Entrar” para fazer login

- **Figura 2 – login\_screen**





- Tabela de componentes:

<i>login_screen</i>						
Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
email	Email ou nome de usuário	STRING	[YES]	<u>someone@something.something</u>	RAP001	N/A
password	Senha	STRING	[YES]	N/A	RAP002	A senha não aparecerá, aparecerá como: *****
forgot_password_button	Esqueceu a Senha?	BUTTON	N/A	N/A	RAP003	N/A
login_button_accounts	[Continuar com Google, Continuar com Apple]	BUTTON	N/A	N/A	RAP004	Base para botões de login com alguma das redes sociais vinculada aos botões
login_button	Fazer Login	BUTTON	N/A	N/A	RAP005	N/A
create_account_button	Não tem uma conta? Cadastre-se	BUTTON	N/A	N/A	RAP006	N/A

- Tabela de RAP's:

<i>login_screen</i>			
RAP001	email	O e-mail deve existir na base de dados, caso não exista uma mensagem abaixo do campo de e-mail irá indicar a inexistência de uma conta vinculada a esse email: “ <i>e-mail não cadastrado no sistema. Favor cadastrar-se</i> ”	N/A
RAP002	password	[1] A senha digitada aparecerá para o usuário de forma a esconder seus caracteres digitados, como o exemplo a seguir: (*****)  [2] A verificação será feita após o clique no botão de <i>login_button</i> de modo a comparar os campos de email e senha dentro da base de dados	RAP001, RAP002
RAP003	forgot_password_button	[1] Ao clicar neste botão será verificado o campo de e-mail, se não tiver sido preenchido uma mensagem será mostrada abaixo do botão <i>forgot_password_button</i> : <i>favor, escrever um email para a senha ser recuperada.</i> [2] O e-mail sendo verificado e o botão clicado uma mensagem será enviada para o e-mail do usuário solicitando a troca da senha.	RAP001

<b>RAP004</b>	login_button_accounts	<p>[1] Os botões com essa label permitirão que o usuário faça login com a rede social escolhida. No primeiro momento, as opções de login disponíveis serão AppleID e GoogleAccount.</p> <p>[2] Ao clicar em um desses botões, o usuário será redirecionado para fazer login com as credenciais vinculadas ao botão clicado. Por exemplo, se o usuário clicar no botão do GoogleAccount, ele fará login com as credenciais do Google.</p>	N/A
<b>RAP005</b>	login_button	<p>[1] Ao clicar no botão será verificado se a senha e o e-mail são validados na base de dados.</p> <p>[2] Caso seja correspondente, será redirecionado para a página do usuário, caso não, uma mensagem aparecerá na tela dizendo: “senha ou e-mail inválidos”.</p>	RAP001, RAP002
<b>RAP006</b>	create_account_button	Ao clicar no botão o usuário será redirecionado para a tela de cadastro de usuário.	N/A

## 6.4.1.1.2 create\_account\_screen

- HU002: Como um usuário do aplicativo REMEDAY, eu quero ser capaz de criar uma nova conta com meu nome, endereço de e-mail, senha e data de nascimento, para que eu possa gerenciar meus medicamentos, humor e sintomas diários com facilidade.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	O usuário poderá adicionar como parâmetros para a criação da conta: Nome, Email, Senha, Data de aniversário.
CA002	O usuário poderá retornar a tela de login da página de cadastro, caso a conta já exista
CA003	O usuário poderá, ainda, fazer login com as contas de redes sociais nesta tela, disponibilizando as opções de login via google account, appleID.
CA004	O usuário deve ser obrigado a cadastrar Nome, Email, Senha, Data de aniversário:
CA005	O usuário deverá criar a conta e ser redirecionado para a tela de login novamente, para assim efetuar o login.

- **Figura 2 – create\_account\_screen**



The image shows a mobile application interface for creating an account. At the top, there is a logo consisting of a black circle with a white pill icon inside, enclosed in a blue rounded square. Below the logo, the word "Remeday" is written in a blue sans-serif font. The form contains several input fields: "Qual o seu nome?", "E-mail", "Senha", "Confirme sua senha", and "Data de nascimento". Below these fields is a checkbox with the text "Eu li e concordo com os Termos de Serviço e a Política de privacidade do REMEDAY". A horizontal line with the word "ou" in the center separates this from the social login options. There are two buttons: "Continuar com Google" (with the Google logo) and "Continuar com Apple" (with the Apple logo). At the bottom, there is a blue button labeled "Cadastre-se" and a link that says "Já tem uma conta? Faça o login".

Remeday

Qual o seu nome?

E-mail

Senha

Confirme sua senha

Data de nascimento

☐ Eu li e concordo com os Termos de Serviço e a Política de privacidade do REMEDAY

ou

 Continuar com Google

 Continuar com Apple

Cadastre-se

Já tem uma conta? Faça o login

- Tabela de componentes:

<i>create_account_screen</i>						
<b>name_create_account</b>	Qual o seu nome?	STRING	[YES]	Someone	N/A	N/A
<b>email_create_account</b>	Email	STRING	[YES]	<a href="#">someone@something.something</a>	RAP001	N/A
<b>password</b>	Senha	STRING	[YES]	N/A	RAP002	A senha não estará visível, e sim aparecerá como: (****)
<b>password_confirmation</b>	Confirme sua senha	STRING	[YES]	N/A	RAP003	N/A
<b>birthday_field</b>	Data de nascimento	DATA	[YES]	DD/MM/YYYY	RAP004	Irá variar de acordo com o sistema operacional utilizado como o input será feito.
<b>button_create_account</b>	Cadastrar-se	BUTTON	[YES]	N/A	RAP005	N/A
<b>go_to_login</b>	Já tem uma conta? Faça o login	BUTTON	N/A	N/A	RAP006	N/A
<b>terms</b>	Eu li e concordo com os Termos de Serviço e a Política de privacidade do REMEDAY	LINK	N/A	N/A	RAP007	N/A
<b>checkboxbox_terms</b>	N/A	BUTTON	[YES]	N/A	RAP008	N/A

<i>create_account_screen</i>			
<b>RAP001</b>	email_create_account	<p>[1] O e-mail não deve estar presente na base de dados do sistema, caso haja um e-mail correspondente, uma mensagem aparecerá embaixo do campo de email: “Email já cadastrado no sistema, favor, fazer login”.</p> <p>[2] O e-mail deverá conter pelo menos um “@,” e um “.”, caso não possua, será exibida uma mensagem abaixo do campo: “E-mail inválido. Por favor, confira os dados digitados”.</p>	N/A
<b>RAP002</b>	password	<p>[1] O campo de senha deve conter pelo menos um caractere especial (@, #, %, !,...), um número, e uma letra maiúscula, pelo menos 6 caracteres, caso não seja uma mensagem abaixo do campo será mostrada: “Sua senha não é válida, favor verificar se possui:            * um caractere especial            * um número (1, 2, 3...)            * pelo menos 6 caracteres”</p> <p>[2] O campo de senha será coberto com asteriscos, para a segurança do usuário, como o exemplo a seguir: (****)</p>	N/A
<b>RAP003</b>	password_confirmation	<p>[1] O campo de <i>password_confirmation</i> deve conter a mesma <i>string</i> do campo <i>password</i>, para a verificação da senha. Caso os</p>	RAP002

		campos sejam diferentes, abaixo do campo de <i>password_confirmation</i> será impresso a seguinte mensagem: “ <b>Senhas diferentes, favor verificar.</b> ”	
		[2] O campo de verificação da senha será coberto com asteriscos, para a segurança do usuário, como o exemplo a seguir: (****)	
<b>RAP004</b>	birthday_field	Ao clicar no campo uma caixa de diálogo nativa do OS (sistema operacional) utilizado será aberta, fazendo com que o usuário selecione uma data com o calendário próprio do sistema operacional.	N/A
<b>RAP005</b>	button_create_account	[1] Ao clicar no botão criar conta. caso todos os campos <i>obrigatorios</i> forem preenchidos e avisos não forem impressos, uma nova conta será criada com as credenciais adicionadas no formulário.  [2] Os termos de uso deveram ser aceitos (o <i>checkbox_terms</i> ).  [3] Após uma conta ser criada. o usuário será redirecionado para o <i>login_screen</i> , para que o usuário possa fazer o login.	RAP008. RAP003, RAP004, RAP001. RAP002
<b>RAP006</b>	go_to_login	[1] O botão para retornar a página inicial do programa, ao clicar nesse botão o usuário será redirecionado a página de <i>login_screen</i>  [2] O botão será visualizado pelo usuário abaixo da tela de <i>create_account_screen</i> .	N/A
<b>RAP007</b>	terms	[1] O campo de termos de uso, deve ser um link abaixo do formulário de login, antes do botão de fazer login. com a opção de redirecionamento externo.  [2] Uma mensagem será mostrada na tela pedindo permissão para abrir o navegador (ou outro app para abertura de <i>url's</i> ), levando para os termos de uso do app	N/A
<b>RAP008</b>	checkboxbox_terms	[1] O botão de <i>checkboxbox</i> para aceitar os termos de uso, será um input <i>checkboxbox</i> que deve ser marcado para a aceitação do formulário. [2] Será mostrado ao lado do <i>link</i> de termos de uso.	N/A

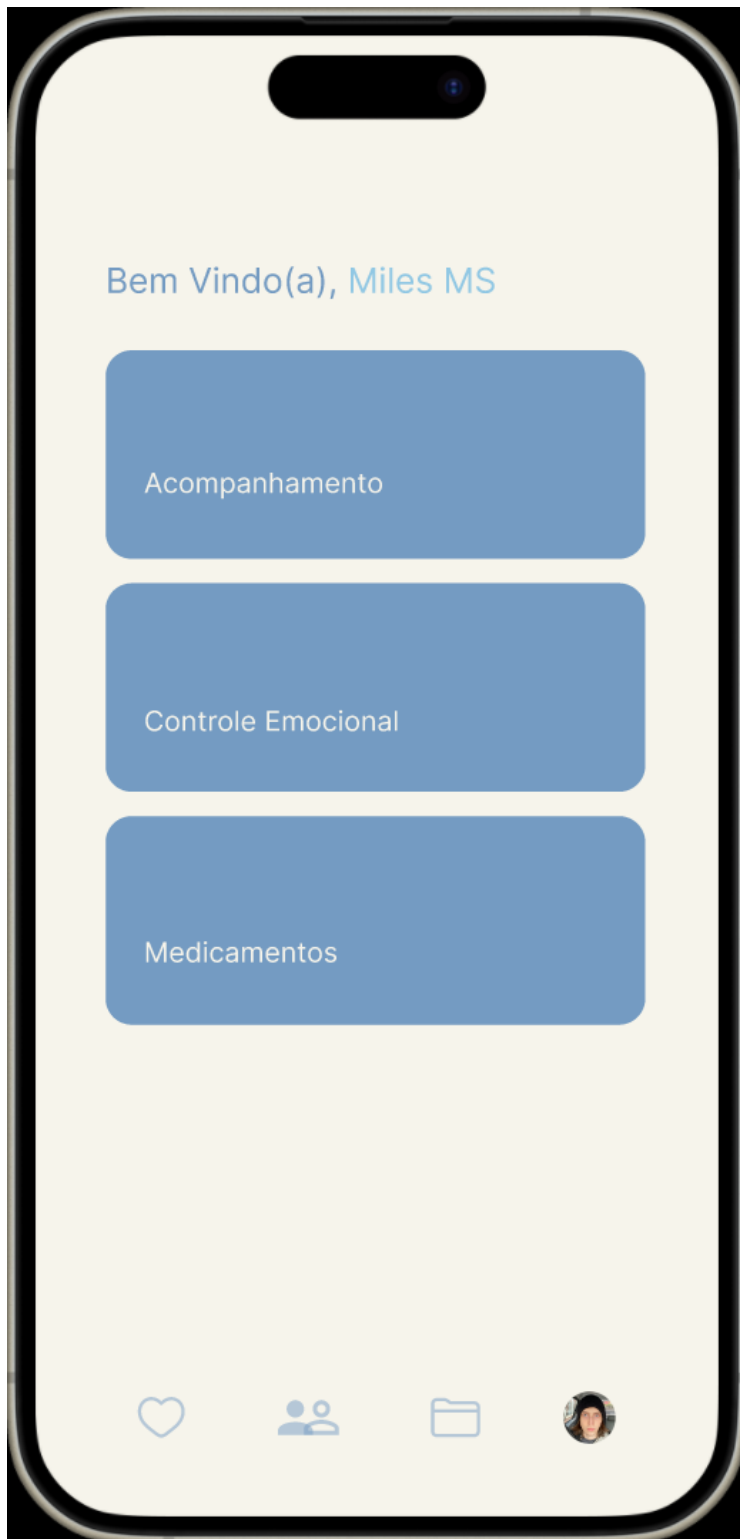
## 6.4.1.1.3 home\_screen

- HU003: Como um usuário, eu quero acessar as diferentes partes do aplicativo a partir da tela inicial. Essa tela deve ter botões para as telas de acompanhamento, controle emocional, medicamentos. Eu também quero ver o meu estado emocional atual e o status da minha medicação nessa tela, não necessariamente fazendo parte da barra de navegação.

- CA's:

Número	Descrição
CA001	O aplicativo deve exibir a tela inicial quando o usuário fizer o login no app, uma mensagem no topo da página será exibida: "Bem Vindo(a), NOME DA PESSOA"
CA002	A tela inicial deve ter quatro botões: "Acompanhamento", "Controle Emocional", "Medicamentos"
CA003	Na barra de navegação botões para as páginas de comunidade, buscar por medicação e página do usuário, devem ser presentes.
CA004	Ao clicar em um dos botões, o aplicativo deve redirecionar o usuário para a tela correspondente.
CA005	A tela inicial deve ter um design agradável e consistente com o restante do aplicativo.

- **Figura 3 – home\_screen**





- Componentes de tela:

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b>home_screen</b>						
navbar	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP001	Os botões irão variar de acordo com o conteúdo dos mesmos, tanto o link, quanto o output
home_scren_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP002	N/A
community_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP003	N/A
search_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP004	N/A
profile_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP005	N/A
home_container_buttons	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP006	Um container flexível, com base nos conteúdos internos.
button_home_container	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP007	Os botões irão variar de acordo com o conteúdo dos mesmos, tanto o link, quanto o output

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b>home_screen</b>			
RAP001	navbar	Írá variar de acordo com os itens internos ao container.	N/A
RAP002	home_scren_button	O botão de home screen ao ser clicado redirecionará o usuário para a página inicial do app	N/A
RAP003	community_screen_button	[1] O botão de comunidade deve ser apresentado ao lado do botão de busca, de forma a ser o segundo na fileira da navbar [2] Redirecionará o usuário para a página de comunidade ( <i>community_screen</i> )	N/A
RAP004	search_screen_button	[1] O botão search será apresentado como penúltimo item do container navbar, de forma a ficar ao lado do botão de página de usuário. [2] Ao clicar no botão de busca o usuário será redirecionado para a página de busca do app.	N/A
RAP005	profile_screen_button	[1] O último botão da barra de navegação será o botão de perfil.  [2] O ícone do botão será apresentará ao usuário a imagem escolhida por ele (após ser alterada nas configurações).  [3] Quando o botão home_screen_button for clicado	N/A

		o usuário será redirecionado para a página de usuário, para assim acessar suas informações e atualizar elas.	
<b>RAP006</b>	home_container_buttons	Irá variar de acordo com os itens internos ao container.	N/A
<b>RAP008</b>	button_home_container	<p>[1] De acordo com os parâmetros passados dentro do componente irá a sua renderização e linkagem com a página e o conteúdo exposto irão ser alteradas.</p> <p>[2] endo os botões exibidos das seguintes páginas:</p> <p>(I) Acompanhamento (<i>followup_screen</i>)</p> <p>(II) Controle Emocional (<i>emotional_control_screen</i>)</p> <p>(III) Medicamentos (<i>med_screen</i>)</p>	N/A

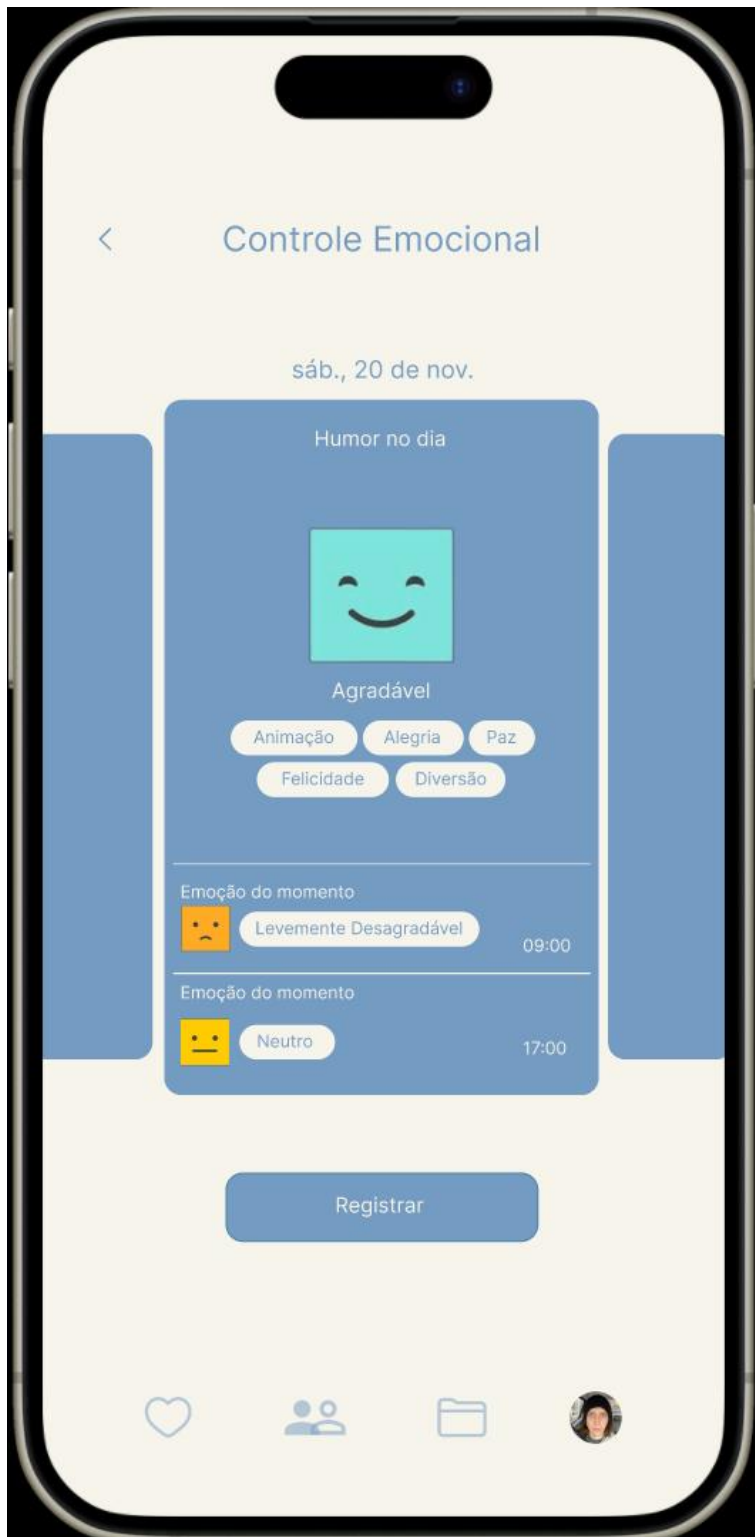
## 6.4.1.1.4 emotional\_control\_screen

- HU004: Como um usuário, eu quero registrar e visualizar o meu estado emocional durante o dia e o meu estado emocional no momento, para que eu possa acompanhar a minha saúde mental e buscar ajuda se necessário.

- CA's:

Número	Descrição
CA001	O aplicativo deve exibir a página de controle emocional quando o usuário clicar no botão “Controle Emocional” na tela inicial.
CA002	A página de controle emocional deve ter um título “Controle Emocional” no cabeçalh
CA003	A página de controle emocional deve ter um cartão com o humor do dia do usuário, usando uma escala de cores e uma frase. O humor do dia deve ser calculado com base nos registros de emoção do momento feitos pelo usuário ao longo do dia, ou adicionado pelo próprio usuário como opção de como se sentiu no dia
CA004	O app deve conter a navbar para a pessoa conseguir ser redirecionada para outras partes do app, ou retornar para a tela inicial
CA005	A página de controle emocional deve ter um botão “Registrar” que permite que o usuário registre a sua emoção do momento, e que atualize o humor do dia e a emoção do momento na tela, redirecionando assim o usuário para a página de cadastro de emoção.
CA006	A página de controle emocional deve ter um design agradável e consistente com o restante do aplicativo

- **Figura 4 – emotional\_control\_screen**



- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b><i>emotional_control_screen</i></b>						
navbar	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP001	Os botões irão variar de acordo com o conteúdo dos mesmos, tanto o link, quanto o output
home_scren_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP002	N/A
community_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP003	N/A
search_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP004	N/A
profile_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP005	N/A
emotional_screen_header	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP006	N/A
carousel_of_days	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP007	Ao centro sempre aparecerá o dia atual.
date_button	DD, MONTH de YYYY	DATE	N/A	DD, MONTH de YYYY	RAP008	Será mostrado em cima do <i>day_item</i> e será atualizado de acordo com o dia registrado no <i>day_item</i> .
day_item	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP009	Lista contendo as emoções adicionadas no dia.
register_emotion	Registrar	BUTTON	N/A	N/A	RAP010	N/A

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b><i>emotional_control_screen</i></b>			
<b>RAP001</b>	navbar	Írá variar de acordo com os itens internos ao container.	N/A
<b>RAP002</b>	home_scren_button	O botão de home screen ao ser clicado redirecionará o usuário para a página inicial do app	N/A
<b>RAP003</b>	community_screen_button	[1] O botão de comunidade deve ser apresentado ao lado do botão de busca, de forma a ser o segundo na fileira da navbar [2] Redirecionará o usuário para a página de comunidade ( <i>community_screen</i> )	N/A
<b>RAP004</b>	search_screen_button	[1] O botão search será apresentado como penúltimo item do container navbar, de forma a ficar ao lado do botão de página de usuário. [2] Ao clicar no botão de busca o usuário será redirecionado para a página de busca do app.	N/A
<b>RAP005</b>	profile_screen_button	[1] O último botão da barra de navegação será o botão de perfil.  [2] O ícone do botão será apresentará ao usuário a imagem escolhida por ele (após ser alterada nas configurações).	N/A

		[3] Quando o botão <code>home_screen_button</code> for clicado o usuário será redirecionado para a página de usuário, para assim acessar suas informações e atualizar elas.	
<b>RAP006</b>	<code>emotional_screen_header</code>	O botão no topo da tela de acompanhar medicamentos deverá conter o nome da página, e um botão de retorno, o qual levará o usuário para a página inicial do app.	N/A
<b>RAP007</b>	<code>carousel_of_days</code>	[1] O carrossel contendo os dias da semana indicados ao topo, será populado com <i>cards</i> dos dias da semana (componente chamado: <i>day_item</i> ). [2] Por padrão o primeiro dia a ser exibido é o dia atual. [3] ao rolar os cards as datas da semana também se alteraram, juntamente com a data.	RAP009
<b>RAP008</b>	<code>date_button</code>	[1] Em cima do card de emoção diária a data relacionada ao card será exibida. [2] quando esse link for clicado o usuário será redirecionado para a tela de calendário de emoção ( <code>calendar_emotion_screen</code> )	RAP007
<b>RAP009</b>	<code>day_item</code>	[1] o card será exibido de forma a indicar no centro com um <i>emoji</i> pré-selecionado relacionado a emoção que a pessoa sentiu durante ou dia, ou a emoção relacionada à mesma. [2] abaixo do card serão exibidas as duas últimas emoções adicionadas durante o dia. Exibindo a emoção (com elemento visual, vulgo emoji) e a hora que foi adicionado.	N/A
<b>RAP010</b>	<code>register_emotion</code>	[1] O botão de registrar emoção levará o usuário para a tela de registro de emoção. [2] O botão de registrar emoção será exibido abaixo do carrossel de emoções diárias.	N/A

## 6.4.1.1.5 emotion\_calendar\_screen

- HU005: Como um usuário do app REMEDAY, eu quero ver um calendário com os dias que eu registrei minhas emoções, para que eu possa acompanhar minha evolução emocional ao longo do tempo.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	A página de calendário deve mostrar o mês atual por padrão, com os dias de registro das emoções.
CA002	A página de calendário deve ter um scroll bar, para navegar entre os meses anteriores e posteriores, caso eu queira ver meu histórico mais antigo ou mais recente.
CA003	A página de calendário deve permitir que eu selecione um dia específico, clicando nele, e me levar para a página de controle de emoções relacionado àquele dia, onde eu posso ver os detalhes dos meus registros emocionais, editar ou excluir algum registro, ou adicionar um novo registro.
CA004	A página de calendário deve ter um botão para cancelar a seleção de um dia e retornar para a página de controle de emoções no dia atual do sistema, caso eu não queira ver ou alterar os registros de um dia diferente.

- **Figura 5 – emotional\_calendar\_screen**





- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b><i>emotion_calendar_screen</i></b>						
emotional_calendar_header	Histórico do CE	CONTAINER	N/A	N/A	N/A	Este conterá os botões de <i>button_cancel_day_calendar</i> , e <i>button_ok_day_calendar</i>
button_cancel_day_calendar	Cancel	BUTTON	N/A	N/A	RAP001	N/A
button_ok_day_calendar	OK	BUTTON	N/A	N/A	RAP002	N/A
selected_day	DD	BUTTON	N/A	DD	RAP003	N/A
carousel_year	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP004	Um carrossel com os dias dos meses (contém <i>mounth_container</i> )
mounth_container	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP005	Por padrão, virá com um dia selecionado, este sendo o dia atual do OS

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b><i>emotion_calendar_screen</i></b>			
RAP001	button_cancel_day_button	[1] Ao clicar no botão de cancelar, retornará o usuário para a tela de origem com o dia atual do OS [2] o botão de cancelamento será exibido a esquerda do título da página.	N/A
RAP002	button_ok_day_button	[1] Ao clicar no botão de OK retornará para a tela de origem com base no dia selecionado previamente dentro do calendário ( <i>selected_day</i> ) [2] O botão de OK será exibido a direita do título da página de calendário.	RAP003
RAP003	selected_day	[1] Um marcador que inicialmente aparecerá no dia atual do OS do cliente. [2] O dia será marcado por um círculo baseado na paleta de cores do <i>app</i> [3] O usuário poderá clicar em outro dia dentro do calendário, assim selecionando o mesmo, e mudando o estado do <i>selected_day</i> atual. [4] Os dias são selecionados dentro do mês selecionado pelo usuário ( <i>mouth_container</i> ).	RAP005
RAP004	carousel_year	[1] O componente será um carrossel, uma lista, com os meses do ano.  [2] O usuario poderá navegar entre os meses rolando a tela.  [3] Por padrão o mês exibido ao topo será o mês atual do sistema operacional.	RAP005

		[4] Serão exibidos dois meses inteiros na tela, e a metade do próximo mês abaixo.	
RAP005	mounth_container	[1] O container de mês receberá os dias selecionáveis para o usuário. [2] Serão exibidos os dias do mês todos clicáveis, quando um desses dias serem clicados o dia será selecionado, e assim que o usuário clicar em OK fará o redirecionamento para aquele dia, como citado nas interações entre dia selecionado e botão OK.	RAP003, RAP002

## 6.4.1.1.6 add\_emotion\_part1

- HU006: Como um usuário do app REMEDAY, eu quero ter a opção de registrar o meu humor do dia todo ou do momento atual, para que eu possa monitorar as minhas emoções e identificar possíveis gatilhos ou padrões.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	A tela de adicionar o humor deve ter dois botões: um para registrar o humor do dia todo e outro para registrar o humor do momento atual.
CA002	Ao clicar no botão de registrar o humor do dia todo, o sistema deve me levar para uma tela onde eu posso escolher uma das cinco opções de humor: muito feliz, feliz, neutro, triste ou muito triste. O sistema deve registrar o meu humor com a data e a hora atual e me mostrar uma mensagem de confirmação.
CA003	Ao clicar no botão de registrar o humor do momento atual, o sistema deve me levar para uma tela onde eu posso escolher uma das cinco opções de humor: muito feliz, feliz, neutro, triste ou muito triste. O sistema deve registrar o meu humor com a data e a hora atual e me mostrar uma mensagem de confirmação.

- **Figura 6 – add\_emotion\_part1**



- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<i>add_emotion_part1</i>						
button_emotion_of_the_day	Registre seu humor no dia	BUTTON	N/A	N/A	RAP001	N/A
button_emotion_now	Registre seu humor no momento	BUTTON	N/A	N/A	RAP002	A do botão será alterada a cada minuto de acordo com a data e hora do OS

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<i>add_emotion_part1</i>			
RAP001	button_emotion_of_the_day	<p>[1] O botão de registrar emoção no dia levará o usuário para um formulário relacionado a emoção sentida no dia.</p> <p>[2] Quando o botão para selecionar a emoção do dia for clicado o usuário será direcionado para a segunda parte do formulário (add_emotion_part2).</p> <p>[3] Quando for atualizado, a emoção do dia exibida no card de acompanhamento de emoções será alterada.</p>	N/A
RAP002	button_emotion_now	<p>[1] O botão de registrar emoção agora, levará o usuário para um formulário relacionado a emoção atual.</p> <p>[2] Quando o botão para selecionar a emoção do dia for clicado o usuário será direcionado para a segunda parte do formulário (add_emotion_part2).</p> <p>[3] Quando o botão de adicionar uma emoção atual for utilizado, e o formulário da próxima tela for enviado, a emoção atual será atualizada, fazendo o comportamento padrão da página de acompanhamento de emoções.</p>	N/A

## 6.4.1.1.7 add\_emotion\_part2

- HU007: Como usuário, eu quero registrar o meu humor no dia, para que eu possa acompanhar a minha saúde emocional e os fatores que influenciam o meu bem-estar.

- CA's:

Número	Descrição
CA001	Dado que eu estou na tela de registro de humor, então o usuário deve visualizar um range input com os valores “Levemente Desagradável” e “Levemente Agradável” nas extremidades, e um indicador de valor no meio. Mostrando o sentimento acima do range input
CA002	Dado que eu estou na tela de registro de humor, quando eu arrastar o indicador de valor no range input, então eu devo ver o valor atualizado na tela, representando o meu humor no dia.
CA003	Quando o usuário selecionar um dos botões de emoções, este será marcado, o usuário poderá selecionar até 5 emoções por registro, e os outros desmarcados, representando a minha emoção predominante no dia, ou o que está sentindo no momento, a depender da tela que veio.
CA004	Quando eu clicar em um dos botões de fatores que levaram a eu sentir, então eu devo ver o botão selecionado ou desmarcado, representando os fatores que mais me afetaram no dia

- **Figura 7 – add\_emotion\_part2**

**Left Screen: Escolha como você se sentiu no geral no dia**

Levemente Desagradável

O que descreve melhor esse sentimento?

Ralva, Ansiedade, Medo, Sobrecarga, Vergonha, Desgosto, Constrangimento, Frustração, Aborrecimento, Inveja, Estresse, Preocupação, Culpa, Surpresa, Desespero, Irritação, Solidão, Desânimo, Decepção, Esgotamento, Tristeza

Mostrar mais >

O que está afetando mais você?

Saúde, Preparo Físico, Autocuidado, Hobbies, Identidade, Espiritualidade, Comunidade, Família, Amizades, Parceiro/Parceira, Namoro, Tarefas, Trabalho, Estudo, Viagem, Tempo, Eventos Atuais, Dinheiro

OK

**Right Screen: Escolha como você se sentiu de acordo com o medicamento tomado**

Muito Agradável

O que descreve melhor esse sentimento?

Fascinação, Animação, Surpresa, Paixão, Alegria, Felicidade, Coragem, Orgulho, Confiança, Esperança, Diversão, Satisfação, Alívio, Gratidão, Contentamento, Calma, Paz

Mostrar mais >

O que está afetando mais você?

Saúde, Preparo Físico, Autocuidado, Hobbies, Identidade, Espiritualidade, Comunidade, Família, Amizades, Parceiro/Parceira, Namoro, Tarefas, Trabalho, Estudo, Viagem, Tempo, Eventos Atuais, Dinheiro

OK

- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandator y	Mask	Rule	Observations
<b>add_emotion_part2</b>						
button_return_to_emotion_screen	["Escolha como você se sentiu no geral no dia", "Escolha como se sentiu de acordo com o medicamento tomado"]	BUTTON	N/A	N/A	RAP001	Tem duas opções de <i>field_name</i> , sendo eles dependentes do botão que trouxe o usuário até a tela.
emotion_field	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	N/A	Receberá como <i>field_name</i> o <i>emotion_name</i>
emotion_name	N/A	STRING	N/A	EMOTION NAME	RAP002	Irá variar de acordo com a barra <i>control_emotion_bar</i>
control_emotion_bar	N/A	BUTTON	N/A	RADIO BUTTON 0-100	RAP003	N/A
describe_the_feeling	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP004	N/A
field_describe_feeling	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP005	Irão mudar de acordo com os valores alterados no <i>emotion_name</i>
effecting_u_field	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	N/A	N/A
field_effecting_u	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP006	N/A
button_ok_save_date	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP007	N/A

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b>add_emotion_part2</b>			
RAP001	button_return_to_emotion_screen	[1] O output do cabeçalho da segunda tela de formulário irá depender de o que levou o usuário até ali, caso o usuário deseje adicionar a emoção do dia o texto exibido será: "Escolha como você se sentiu no geral no dia". Caso seja o que está sentindo agora: "Escolha como se sentiu de acordo com o medicamento tomado" [2] Quando o cabeçalho for clicado o usuário será redirecionado para a pagina de acompanhamento de humor.	N/A
RAP002	emotion_name	[1] O nome da emoção aparecerá em cima do range input, de forma a ser dinâmico, se alterando de acordo com o valor <i>setado</i> dentro do range input.	RAP003



		<p>[2] Irá ser atualizado de acordo com o <i>control_emotion_bar</i> de forma a se atualizar de acordo com o valor do mesmo sendo eles:</p> <p>(0-14) Muito desagradável; (15-29) Desagradável; (30-44) Levemente desagradável; (45-59) Neutro; (60-74) Levemente Agradável; (75-89) Agradável, (90-100) Muito agradável.</p> <p>[3] Esse sendo mudados, também alterará as opções de botões de seleção de humor no restante da tela, dentro dos campos de dentro do <i>describe_the_feeling</i></p>	
RAP003	control_emotion_bar	<p>[1] A barra de controle de moção será exibida abaixo do nome da emoção que está sendo sentida pelo usuário.</p> <p>[2] Esta barra é um RADIO INPUT, o qual varia de com os valores de 0 a 100, indicando para o <i>emotion_name</i> qual estado deverá assumir e quais os botões deverão aparecer na tela.</p> <p>[3] os valores que o radio button pode assumir são:</p> <p>(0-14) Muito desagradável; (15-29) Desagradável; (30-44) Levemente desagradável; (45-59) Neutro; (60-74) Levemente Agradável; (75-89) Agradável, (90-100) Muito agradável.</p>	N/A
RAP004	describe_the_feeling	<p>[1] A área de descrever os sentimentos terá como título na tela: “o que descreve melhor esse sentimento?”</p> <p>[2] Botões com as propriedades do campo de sentimento descrito apareceram na tela a depender do valor do range input. (inicialmente sendo padrão para todos os sentimentos descritos) sendo esses botões os de: raiva, ansiedade, medo, vergonha, esperança, confiança, paz, calma, gratidão, desespero...</p> <p>[3] Os itens desse container irão ser voláteis, dependendo do valor de <i>emotion_name</i>.</p> <p>[4] Poderão ser marcados apenas 5 itens por formulário dentro da área de descrever sentimentos. Quando esse limite for atingido e o usuário tentar adicionar mais um item uma mensagem aparecerá na tela dizendo: “5 itens já selecionados.”</p>	RAP005, RAP003
RAP005	field_describe_feeling	<p>[1] Os botões de descrever sentimento receberão um nome e um estado (ativado ou desativado)</p>	RAP003

		<p>[2] os nomes serão voláteis a depender da barra de controle de emoções. Sendo inicialmente apresentados por padrão os seguintes itens: raiva, ansiedade, medo, vergonha, esperança, confiança, paz, calma, gratidão, desespero...</p> <p>[3] Ao clicar em algum item este ficará marcado com uma cor baseada na paleta, alterando também o estado do item para ativado, de forma a dar destaque aos itens ativados. Caso o item já ativado for clicado novamente ele passará a ser desativado e voltará a cor de paleta normal</p>	
RAP006	effecting_u_field	<p>[1] Os botões de afetando você o receberá um nome e um estado (ativado ou desativado)</p> <p>[2] os nomes serão os mesmos para qualquer valor da barra de controle de emoções, sendo inicialmente apresentados por padrão os seguintes itens: saúde, preparo físico, estudos, família, hobbies, religião...</p> <p>[3] Ao clicar em algum item este ficará marcado com uma cor baseada na paleta, alterando também o estado do item para ativado, de forma a dar destaque aos itens ativados. Caso o item já ativado for clicado novamente ele passará a ser desativado e voltará a cor de paleta normal</p> <p>[4] Poderão ser marcados apenas 5 itens por formulário dentro da área de descrever o que está afetando o usuário. Quando esse limite for atingido e o usuário tentar adicionar mais um item uma mensagem aparecerá na tela dizendo: “5 itens já selecionados.”</p>	N/A
RAP007	button_ok_save_date	<p>Salvará na base de dados os valores adicionados dentro de <i>day_item</i> na tela de <i>emotion_control_screen</i>. Retornando assim para a <i>emotion_control_screen</i></p>	N/A

## 6.4.1.1.8 follow\_up\_screen

- HU008: Como usuário, eu quero ver uma lista dos meus medicamentos e os seus efeitos, e também um carrossel com os dias da semana e os sintomas que eu senti em cada dia, para que eu possa acompanhar o meu tratamento e o meu bem-estar.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	A lista deve mostrar o nome, a dosagem, o horário e a frequência de cada medicamento, e também um ícone ou uma cor para indicar se o usuário já tomou ou não o medicamento naquele dia.
CA002	Ao clicar em um medicamento da lista, a tela deve expandir uma seção com os efeitos do medicamento, tanto os esperados quanto os colaterais, e também uma opção para marcar ou desmarcar o medicamento como tomado naquele dia.
CA003	A tela deve mostrar um carrossel com os dias da semana, começando pelo dia atual e indo até sete dias atrás, e permitir que o usuário navegue pelos dias deslizando o dedo na tela.
CA004	Ao clicar em um dia do carrossel, a tela deve abrir uma nova tela com o panorama geral dos sintomas sentidos durante os meses.

- **Figura 8 – follow\_up\_screen**



- Componentes de tela:

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b><i>follow_up_screen</i></b>						
navbar	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP001	Os botões irão variar de acordo com o conteúdo dos mesmos, tanto o link, quanto o output
home_scren_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP002	N/A
community_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP003	N/A
search_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP004	N/A
profile_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP005	N/A
header_follow_up_screen	Acompanhamento	BUTTON	N/A	N/A	RAP006	N/A
today_field	N/A	STRING	N/A	DD, MONTH de YYYY	RAP007	N/A
carousel_of_days	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	N/A	O carrossel mostrará cinco dias centralizados e dois cortados em suas laterais, quando o usuário fizer o scroll uma animação será feita dando um efeito de zoom no dia passado para o centro da tela
medicines_list	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP008	Itens baseados na lista de medicamentos adicionados na tela de <i>med_scren</i>
symptoms_list	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP009	Conteúdo baseado nos itens marcados na <i>medicines_list</i>

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b><i>follow_up_screen</i></b>			
RAP001	navbar	Irá variar de acordo com os itens internos ao container.	N/A
RAP002	home_scren_button	O botão de home screen ao ser clicado redirecionará o usuário para a página inicial do app	N/A
RAP003	community_screen_button	[1] O botão de comunidade deve ser apresentado ao lado do botão de busca, de forma a ser o segundo na fileira da navbar [2] Redirecionará o usuário para a página de comunidade ( <i>community_scren</i> )	N/A
RAP004	search_screen_button	[1] O botão search será apresentado como penúltimo item do container navbar, de forma a ficar ao lado do botão de página de usuário. [2] Ao clicar no botão de busca o usuário será redirecionado para a página de busca do app.	N/A

RAP005	profile_screen_button	<p>[1] O último botão da barra de navegação será o botão de perfil.</p> <p>[2] O ícone do botão será apresentado ao usuário a imagem escolhida por ele (após ser alterada nas configurações).</p> <p>[3] Quando o botão <code>home_screen_button</code> for clicado o usuário será redirecionado para a página de usuário, para assim acessar suas informações e atualizar elas.</p>	N/A
RAP006	header_follow_up_screen	<p>[1] O título da página de acompanhamento de medicamentos trará texto: Acompanhamento. Na parte superior da página.</p> <p>[2] Quando o usuário clicar nesse header será redirecionado de volta para a home screen</p>	N/A
RAP007	today_field	<p>[1] O valor do card de medicação receberá como parâmetro o dia da semana indicado no topo do mesmo.</p> <p>[2] Seu valor irá variar de acordo com os valores de <i>carousel_of_days</i>.</p> <p>[3] Seu valor default é o dia atual do OS. Ao clicar será direcionado para a tela de calendário completo (<i>follow_up_calendar_screen</i>)</p>	N/A
RAP008	medicines_list	<p>[1] A lista de medicamentos trará todos os medicamentos que o usuário já tem adicionado em seu perfil.</p> <p>[2] Ao clicar em um dos medicamentos a lista de sintomas será renderizada abaixo do medicamento, disponibilizando assim a lista de sintomas para serem marcados. <i>reen</i>.</p> <p>[3] Os itens terão o nome do remédio.</p>	RAP009
RAP09	symptoms	<p>[1] o item de sintoma (após expandido pela lista de medicamentos) irá conter o nome do sintoma e um check box indicando se a pessoa sentiu ou não o sintoma.</p> <p>[2] guardará dois estados, ativado e desativado.</p> <p>[3] Está lista de sintomas será baseada nos sintomas dos medicamentos já adicionados dentro do medicamento na base de dados</p>	N/A

## 6.4.1.1.9 follow\_up\_calendar\_screen

- HU009: Como usuário, eu quero ver um calendário dos meses e dos dias, e poder selecionar um dia para ver os sintomas que eu registrei naquele dia, para que eu possa acompanhar a minha evolução e o meu bem-estar ao longo do tempo.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	A tela deve mostrar um calendário com os meses e os dias, começando pelo mês atual e indo até 12 meses atrás, e permitir que o usuário navegue pelos meses deslizando o dedo na tela, com um comportamento de carrossel
CA002	Cada dia do calendário deve mostrar um ícone ou uma cor para indicar se o usuário registrou algum sintoma naquele dia, e qual foi o nível de intensidade ou frequência dos sintomas.
CA003	Ao clicar em um dia do calendário, a tela deve redirecionar o usuário para a tela de acompanhamento de sintomas daquele dia, mostrando os detalhes dos sintomas registrados e permitindo que o usuário adicione, edite ou remova sintomas.
CA004	Por padrão, o dia selecionado no calendário deve ser o dia atual do sistema operacional do usuário, e a tela deve mostrar os sintomas registrados no dia atual.
CA005	Ao cancelar a operação de seleção de um dia no calendário, a tela deve retornar para a tela de acompanhamento de sintomas do dia atual.

- **Figura 9 – follow\_up\_calendar\_screen**





- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<i>follow_up_calendar_screen</i>						
emotional_calendar_header	Histórico do CE	CONTAINER	N/A	N/A	N/A	Este conterá os botões de <i>button_cancel_day_calendar</i> , e <i>button_ok_day_calendar</i>
button_cancel_day_calendar	Cancel	BUTTON	N/A	N/A	RAP001	N/A
button_ok_day_calendar	OK	BUTTON	N/A	N/A	RAP002	N/A
selected_day	DD	BUTTON	N/A	DD	RAP003	N/A
carousel_year	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	N/A	Um carrossel com os dias dos meses (contém <i>mounth_container</i> )
mounth_container	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP005	Por padrão, virá com um dia selecionado, este sendo o dia atual do OS

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<i>follow_up_calendar_screen</i>			
RAP001	<i>button_cancel_day_button</i>	<p>[1] Ao clicar no botão cancelar retornará para a tela de origem com o dia atual do OS.</p> <p>[2] o botão será exibido no canto superior esquerdo da tela com o texto: cancelar</p>	N/A
RAP002	<i>button_ok_day_button</i>	<p>[1] o botão OK ao ser clicado irá redirecionar o usuário para a tela de acompanhamento de sintomas, baseado no dia selecionado previamente nos calendários exibidos na tela.</p> <p>[2] o botão de confirmação será exibido no canto superior direito da tela.</p>	RAP003
RAP003	<i>selected_day</i>	<p>[1] o dia selecionado é um marcador que indica o dia selecionado pelo usuário. Aguardará o usuário clicar na confirmação para redirecionar o mesmo para a tela correspondente a aquele dia.</p> <p>[2] o dia será marcado com um pequeno círculo, indicando que o usuário selecionou o dia em questão.</p>	N/A
RAP004	<i>mounth_container</i>	<p>[1] O mês mostrado pelo app será mostrado do atual (exibido abaixo da tela) para os meses mais antigos, acessados pelo scroll do carrossel.</p> <p>[2] Por padrão estará com o dia atual marcado pelo OS selecionados como o dia selecionado (<i>selected_day</i>)</p>	RAP003

## 6.4.1.1.10 med\_screen

- HU010: Como usuário, eu quero ver os medicamentos que eu já adicionei, e poder adicionar novos medicamentos por busca, manualmente ou por escaneamento do código de barras, para que eu possa gerenciar os meus medicamentos de forma fácil e rápida.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	A tela deve mostrar os medicamentos que o usuário já adicionou, como cards clicáveis, ordenados por ordem alfabética
CA002	Cada card deve mostrar o nome, e uma imagem do medicamento e uma breve descrição.
CA003	Ao clicar em um card, o usuário deve ser redirecionado para a página do medicamento, onde pode ver os detalhes, os efeitos, a opção de adicionar ou remover do perfil do usuário
CA004	A tela deve mostrar três opções para adicionar um novo medicamento: por busca, manualmente ou por escaneamento do código de barras
CA005	Ao escolher a opção de busca, o usuário deve poder digitar o nome do medicamento ou parte dele, e ver uma lista de sugestões de medicamentos que correspondem à sua busca, e poder selecionar um deles para adicionar ao sua receita
CA006	Ao escolher a opção de adicionar manualmente, o usuário deve poder preencher os campos de nome, dosagem, horário, frequência e efeitos do medicamento, e confirmar para adicionar ao seu cardápio.
CA007	Ao escolher a opção de escaneamento do código de barras, o usuário deve poder usar a câmera do seu dispositivo para escanear o código de barras do medicamento, e ver as informações do medicamento preenchidas automaticamente, e confirmar para adicionar ao seu cardápio

- **Figura 10 – med\_screen**



- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b>med_screen</b>						
navbar	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP001	Os botões irão variar de acordo com o conteúdo dos mesmos, tanto o link, quanto o output
home_scren_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP002	N/A
community_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP003	N/A
search_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP004	N/A
profile_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP005	N/A
med_header	Medicamentos	BUTTON	N/A	N/A	RAP006	N/A
button_by_search	Adicionar por busca	BUTTON	N/A	N/A	RAP007	N/A
button_manually	Adicionar manualmente	BUTTON	N/A	N/A	RAP008	N/A
button_scan	Adicionar por escaneamento	BUTTON	N/A	N/A	RAP009	N/A
med_list_container	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP010	N/A
med_item		CONTAINER	N/A	N/A	RAP011	Baseado nos medicamentos adicionados dentro do perfil

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b>med_screen</b>			
RAP001	navbar	Írá variar de acordo com os itens internos ao container.	N/A
RAP002	home_scren_button	O botão de home screen ao ser clicado redirecionará o usuário para a página inicial do app	N/A
RAP003	community_screen_button	[1] O botão de comunidade deve ser apresentado ao lado do botão de busca, de forma a ser o segundo na fileira da navbar [2] Redirecionará o usuário para a página de comunidade ( <i>community_screen</i> )	N/A
RAP004	search_screen_button	[1] O botão search será apresentado como penúltimo item do container navbar, de forma a ficar ao lado do botão de página de usuário. [2] Ao clicar no botão de busca o usuário será redirecionado para a página de busca do app.	N/A
RAP005	profile_screen_button	[1] O último botão da barra de navegação será o botão de perfil.  [2] O ícone do botão será apresentará ao usuário a imagem escolhida por ele (após ser alterada nas configurações).  [3] Quando o botão home_screen_button for clicado o usuário será redirecionado para a página de usuário, para	N/A


		assim acessar suas informações e atualizar elas.	
RAP006	med_header	[1] título da página, indicará para o usuário o nome da página atual: Medicamentos. [2] quando o usuário clicar no título da página retornará para a página inicial do usuário	N/A
RAP007	button_by_search	[1] botão que indica o adicionar o medicamento por pesquisa. [2] quando o usuário clicar neste botão o mesmo será redirecionado para a tela de categorias (onde poderá buscar por um medicamento e adicionar ele ao perfil; a tela seria a <i>categories_screen</i> )	N/A
RAP008	button_manually	[1] botão que indica o adicionar medicamento manualmente [2] ao clicar o usuário será redirecionado para o formulário de adicionar medicamento (tela de <i>add_med_manually_screen</i> )	N/A
RAP009	button_scan	[1] botão que indica a leitura de um QR code ou Código de barra [2] o usuário clicará e será redirecionado para as permissões do OS, o qual precisara conceder acesso a câmera do usuário [3] permissões aceitas o usuário poderá fazer a leitura de um medicamento, após a leitura e identificação na base de dados o usuário será redirecionado para a tela de descrição dos medicamentos	N/A
RAP010	med_list_container	[1] Lista de medicamentos adicionados ao perfil do usuário [2] mostrara os itens como indicado pelo RAP011, será volátil e expandira conforme os itens adicionados	RAP011
RAP011	med_item	[1] item de medicamento, mostrara o nome do medicamento, uma foto, e uma breve descrição do medicamento [2] ao clicar no card de medicamento o usuário será redirecionado para a tela de descrição do medicamento	RAP010

## 6.4.1.1.11 add\_med\_manually\_screen

- HU011: Como usuário, eu quero adicionar manualmente uma medicação ao meu perfil, preenchendo os campos de nome, forma, intensidade, unidade de medida, frequência e horários, para que eu possa gerenciar os meus medicamentos de forma personalizada e precisa.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	A tela deve mostrar um formulário com os campos de nome, forma, intensidade, unidade de medida, frequência e horários, e permitir que o usuário preencha cada um deles com as informações da medicação que deseja adicionar.
CA002	O campo de nome deve aceitar qualquer texto digitado pelo usuário, e validar se o nome é válido e não está duplicado com outro medicamento já adicionado.
CA003	O campo de forma deve mostrar uma lista de opções de formas de medicação, como cápsula, comprimido, líquido, etc., e permitir que o usuário selecione uma delas.
CA004	O campo de intensidade deve aceitar um número digitado pelo usuário, e validar se o número é positivo e não é maior do que o limite permitido pela unidade de medida.
CA005	O campo de unidade de medida deve mostrar uma lista de opções de unidades de medida, como mg, g, ml, etc., e permitir que o usuário selecione uma delas.
CA006	O campo de frequência deve aceitar um número digitado pelo usuário, e validar se o número é positivo e não é maior do que o número de vezes que o usuário pode tomar o medicamento por dia.
CA007	O campo de horários deve permitir que o usuário selecione os horários em que deseja tomar o medicamento, usando um relógio digital ou analógico, e validar se os horários são válidos e não estão conflitando com outros medicamentos já adicionados.
CA008	Ao confirmar o preenchimento do formulário, a tela deve adicionar a medicação ao perfil do usuário, e mostrar uma mensagem de sucesso ou de erro, dependendo do resultado da operação
CA009	Ao cancelar o preenchimento do formulário, a tela deve descartar as informações digitadas pelo usuário, e retornar para a tela anterior.

- **Figura 11 – add\_med\_manually\_screen**



The image shows a mobile application interface for adding a medication manually. The screen has a light beige background with rounded corners. At the top, there is a black pill-shaped notch containing a small blue icon. Below the notch is a clipboard icon with a checklist and two pills (one green, one red). The title "Adicione Medicamento" is centered in a blue font. The form consists of several sections: "Nome" with a text input field containing "Somalgim Cardio"; "Formas" with a list of options: "Cápsula", "Comprimido" (selected with a checkmark), "Líquido", and "Tópico"; "Intensidade" with a text input field containing "200"; "Escolha a Unidade" with a list of options: "mg" (selected with a checkmark), "mcg", "g", "mL", and "%"; "Quando você tomará?" with a text input field containing "Frequência" and a "Continuo" button; and "Horários" with a list of options: "08:00" (selected with a red minus icon) and "Adicione um horário" (with a green plus icon). At the bottom, there is a large blue button labeled "Adicionar".

Adicione Medicamento

Nome

Somalgim Cardio

Formas

Cápsula ☐

Comprimido ☒

Líquido ☐

Tópico ☐

Intensidade

200

Escolha a Unidade

mg ☒

mcg ☐

g ☐

mL ☐

% ☐

Quando você tomará?

Frequência

Horários

☒ 08:00

☐ Adicione um horário

- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b><i>add_med_manually_screen</i></b>						
name_field_med	Nome do medicamento	STRING	[SIM]	Something	RAP001	N/A
types_of_med	N/A	N/A	[SIM]	N/A	RAP002	As opções que a pessoa poderá adicionar são: Cápsula, Comprimido, Líquido e Tópico
intensity_med	Adicionar intensidade	INT	[SIM]	N/A	RAP003	N/A
unity_med	N/A	STRING	[SIM]	N/A	RAP004	As opções apresentadas para o usuário selecionar seriam: mg, mcg, g, mL e %
fequency	N/A	INT	[SIM]	9 POR DIA	RAP005	N/A
timers_of_med	N/A	DATE	[NÃO]	99:99[am, pm]	RAP006	Não será obrigatório adicionar um horário para tomar o medicamento
add_button	Adicionar	N/A	N/A	N/A	RAP007	N/A

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b><i>add_med_manually_screen</i></b>			
RAP001	name_field_med	O campo de nome do medicamento será preenchido caso um medicamento com o mesmo nome já exista na base de dados o nome será autocompleto, juntamente com o restante das informações	N/A
RAP002	types_of_med	[1] O input de tipo de medicamento será um select input, o qual o usuário poderá selecionar uma das opções do tipo de medicamento. [2] caso nem um seja selecionado uma mensagem após a tentativa de envio do formulário será exibida abaixo do input dizendo: "favor selecionar o tipo do medicamento"	N/A
RAP003	intensity_med	[1] a intensidade deve ser adicionada em números, indicando a intensidade ou dosagem do remédio. [2] Obrigatoriamente uma intensidade deve ser adicionada, caso não seja, após a tentativa de envio do formulário, uma mensagem mostrará na tela: "favor adicionar uma intensidade"	N/A
RAP004	unity_med	[1] o input de unidade de medida será um input de select com as opções de unidade de medida como: mg, mcg, g, mL e %. [2] Uma unidade de medida deve ser selecionada, caso não	N/A



		seja, após a tentativa de envio do formulário, uma mensagem aparecerá abaixo dizendo: “favor selecionar uma unidade de medida”	
RAP005	fequency	[1] A frequência é um input do tipo inteiro, recebendo N números, sendo esse N o número de vezes que a pessoa precisa necessitar de tomar o medicamento por dia [2] Uma frequência deve ser adicionada, caso não seja mensagem aparecerá abaixo dizendo: “favor escrever uma frequência”	N/A
RAP006	timers_of_med	[1] O timer indicará e notificará o usuário caso seja selecionado. [2] Não será obrigatório adicionar um timer, mas caso seja adicionado um alarme será ativado para esses horários dentro do OS do usuário. [3] caso um timer seja adicionado uma notificação para dar acesso a alarme e notificações do sistema será enviada para o usuário. ao conceder acesso, o usuário receberá uma notificação no horário que deveria tomar o medicamento.	N/A
RAP007	add_button	[1] Botão de enviar o formulário, mostrado abaixo da tela. [2] Ao clicar no botão todos os campos obrigatórios serão verificados e suas mensagens mostradas caso algum esteja faltando. [3] Caso todos os campos obrigatórios tenham sido preenchidos o usuário será redirecionado para a tela de informações do medicamento ( <i>info_med_screen</i> )	N/A

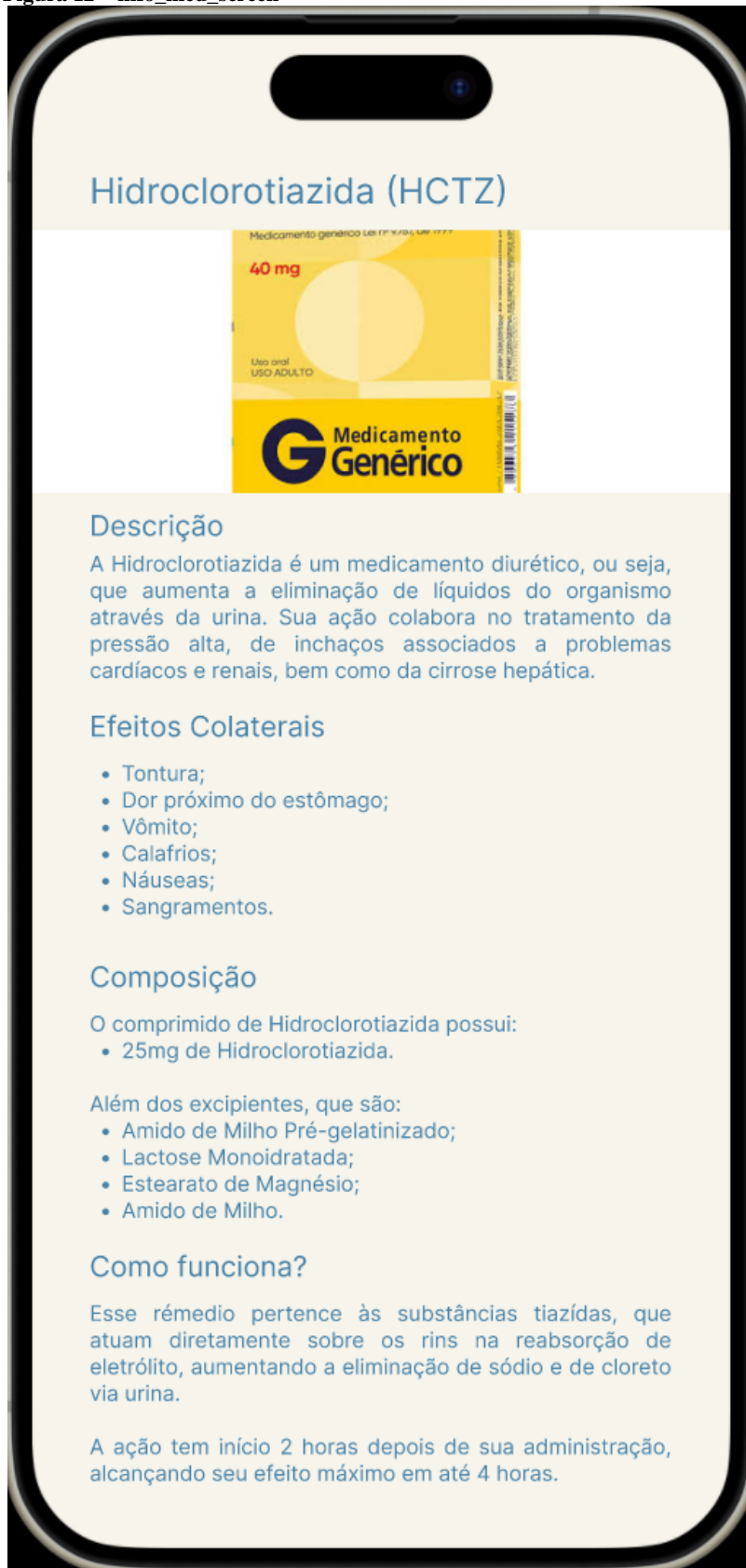
## 6.4.1.1.12 info\_med\_screen

- HU012: Como usuário, eu quero visualizar o medicamento que eu adicionei ou selecionei, e ver uma pequena descrição, os efeitos colaterais, a composição, o funcionamento e uma foto do medicamento, para que eu possa conhecer melhor o medicamento e os seus benefícios e riscos.

- CA's:

Número	Descrição
CA001	A tela deve mostrar uma pequena descrição do medicamento, explicando para que ele serve, como ele age e quais são as suas indicações e contraindicações.
CA002	A tela deve mostrar a composição do medicamento, informando os princípios ativos, as substâncias auxiliares e as quantidades de cada um deles.
CA003	A tela deve mostrar o funcionamento do medicamento, explicando como ele é absorvido, distribuído, metabolizado e eliminado pelo organismo, e qual é o seu tempo de ação e de meia-vida.
CA004	A tela deve mostrar uma foto do medicamento, mostrando a sua forma, cor, tamanho e identificação.
CA005	A tela deve permitir que o usuário edite ou remova o medicamento do seu perfil, usando botões ou ícones apropriados.

- **Figura 12 – info\_med\_screen**



- Componentes de tela:

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<i>info_med_screen</i>						
description	Descrição	STRING	[SIM]	N/A	RAP062	Uma breve descrição do medicamento em questão
symptoms	Efeitos colaterais	STRING	[SIM]	N/A	RAP063	Sintomas que podem estar presentes ao tomar o medicamento
leaflet_med	Bula	STRING	[NÃO]	N/A	N/A	Este será adicionado por um funcionário do sistema, o qual atualizará os medicamentos cadastrados na base de dados com base em bulas e receitas de pacientes reais. Enquanto não for adicionado oficialmente não aparecerá essa opção

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<i>info_med_screen</i>			
RAP062	description	[1] O campo de descrição traz um breve texto de como o medicamento funciona, seus efeitos e para que seria utilizado. [2] Será uma caixa de texto, assim sempre que o usuário quiser o alterar pode fazê-lo, entretanto será atualizado apenas localmente (a base de dados será mantida)	N/A
RAP063	symptoms	[1] Uma lista de sintomas adicionados manualmente ou tirados da própria bula do remédio. [2] Esses sintomas são utilizados na tela de acompanhamento de medicamentos. [3] a lista traz o nome dos principais efeitos do remédio e sintomas que podem ser sentidos após sua ingestão [4] os defaults symptoms são puxados da base de dados, entretanto pode ser alterado localmente a depender e a partir da necessidade do usuário	N/A

## 6.4.1.1.13 community\_screen

- HU013: Como um usuário que toma medicamentos, eu quero comentar nos medicamentos que estão ativados dentro do meu perfil, para compartilhar minha experiência e opinião com outros usuários que tomam os mesmos medicamentos.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	O app deve permitir que o usuário escreva e envie comentários nos medicamentos que ele tem no seu perfil, informando o seu nome, a data e a hora do comentário.
CA002	O app deve permitir que o usuário acesse a página de comentários gerais relacionados a um medicamento, ao clicar em um comentário de outro usuário no seu perfil, mostrando todos os comentários sobre aquele medicamento, independentemente de quem os escreveu.

- **Figura 13 – community\_screen**



- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b>community_screen</b>						
navbar	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP001	Os botões irão variar de acordo com o conteúdo dos mesmos, tanto o link, quanto o output
home_scren_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP002	N/A
community_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP003	N/A
search_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP004	N/A
profile_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP005	N/A
field_comment	Compartilhe seu comenário	STRING	[NÃO]	N/A	RAP006	N/A
field_select_med	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP007	Os medicamentos aparecerão conforme os adicionados ao perfil do usuário
button_share	Compartilhar	BUTTON	N/A	N/A	RAP008	N/A
conatiner_shared_with_u	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP009	N/A
med_field	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP010	N/A

- RAP's:

ID	Rule	Description	Itens
<b>community_screen</b>			
RAP001	navbar	Írá variar de acordo com os itens internos ao container.	N/A
RAP002	home_scren_button	O botão de home screen ao ser clicado redirecionará o usuário para a página inicial do app	N/A
RAP003	community_screen_button	[1] O botão de comunidade deve ser apresentado ao lado do botão de busca, de forma a ser o segundo na fileira da navbar [2] Redirecionará o usuário para a página de comunidade ( <i>community_screen</i> )	N/A
RAP004	search_screen_button	[1] O botão search será apresentado como penúltimo item do container navbar, de forma a ficar ao lado do botão de página de usuário. [2] Ao clicar no botão de busca o usuário será redirecionado para a página de busca do app.	N/A
RAP005	profile_screen_button	[1] O último botão da barra de navegação será o botão de perfil.  [2] O ícone do botão será apresentará ao usuário a imagem escolhida por ele (após ser alterada nas configurações).  [3] Quando o botão <i>home_screen_button</i> for clicado o usuário será redirecionado para a página de usuário, para assim acessar suas informações e atualizar elas.	N/A

RAP006	field_comment	[1] Input de texto para fazer um comentário rápido relacionado ao medicamento selecionado ao medicamento selecionado dentre os medicamentos adicionados a conta do usuário. [2] A área de texto será expandida para que o usuário possa visualizar o que está sendo digitado [3] Não será possível adicionar uma nota nesta “modalidade” de comentário rápido	RAP007
RAP007	field_select_med	[1] um campo de seleção de medicamentos, será impresso para o usuário acima do campo de input de comentário rápido [2] apenas um medicamento poderá ser selecionado no input de selected [3] os medicamentos que aparecem neste select input serão os previamente adicionados ao perfil do usuário	N/A
RAP008	button_share	[1] o botão de compartilhamento rápido mostrado abaixo do input de comentário [2] quando o usuário clicar no botão os campos de select medicine (field_select_med) e de comentário (field_comment) serão verificados, caso ambos tenham sido preenchidos o usuário receberá um aviso: “comentário rápido enviado.”	RAP006, RAP007
RAP009	container_shared_with_u	[1] cards contendo o nome do medicamento e os dois últimos comentários relacionados ao medicamento. [2] os comentários mostrados terão o preenchimento de um comentário rápido (mostrado em med_field, rap010) [3] ao clicar em algum destes cards o usuário será redirecionado para tela de comentários do medicamento (med_community_screen) [4] os medicamentos que apareceram com os comentários serão os já adicionados previamente pelo usuário, e que possuem comentários feitos sobre o remédio.	RAP067
RAP010	med_field	O campo de comentário do medicamento mostrará o nome do usuário, parte do comentário relacionado ao medicamento (duas linhas no máximo) e a nota relacionada ao medicamento (variando de 1 a 5 estrelas do range input)	N/A



## 6.4.1.1.14 med\_community\_screen

- HU014: Como um usuário que toma medicamentos, eu quero avaliar e comentar os medicamentos que eu uso, para expressar minha satisfação e feedback sobre eles.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	O app deve mostrar a tela de comentários dos medicamentos, com o nome e a foto do medicamento selecionado, e uma lista de comentários de outros usuários que usam o mesmo medicamento, contendo o nome do usuário, a nota e o comentário do medicamento
CA002	O app deve permitir que o usuário preencha um formulário para avaliar e comentar o medicamento, com um range input com formato de estrela para dar uma nota de 1 a 5, e um campo de texto para escrever o comentário, limitado a 300 caracteres.
CA003	O app deve permitir que o usuário envie o seu comentário, validando se ele preencheu a nota e o comentário, e mostrando uma mensagem de confirmação ou de erro, conforme o caso.

- Figura 14 – med\_community\_screen



- Componentes de tela:

Label	Field name	Data type	Mandator y	Mask	Rule	Observations
<b>med_community_screen</b>						
header	N/A	CONTAINER	N/A	NOME DO MEDICAMENTO	RAP001	N/A
list_carousel_list_of_comments	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP002	N/A
comment	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP003	N/A
field_comment	N/A	STRING	[NÃO]	N/A	RAP004	N/A
stars	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP005	Um botão do tipo radio com estilização de estrelas
button_share	N/A	N/A	N/A	N/A	RAP006	N/A

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b>med_community_screen</b>			
RAP001	header	O título da página mostrará o nome do medicamento relacionado ao mesmo	N/A
RAP002	list_carousel_list_of_comments	[1] Uma lista com os comentários relacionados aos medicamentos. [2] será volátil e aumentará conforme os usuários comentam sobre o medicamento em questão [3] através do movimento de scroll mais comentários serão exibidos na tela do usuário [4] as notas serão mostradas das maiores notas para as menores	RAP003
RAP003	comment	[1] comentários presentes dentro da lista relacionada aos comentários [2] o comentário trará o nome do usuário que comentou, a nota relacionada a este comentário variando entre uma e 5 estrelas; e o comentário em si. [3] as notas terão o formato de estrelas (field de stars, mostrado no RAP004)	RAP004
RAP004	stars	[1] A nota dada para um medicamento se trata de um <i>radio field</i> com a estilização de estrelas de 0-5, marcadas de acordo com o botão selecionado. [2] Terão a aparência de estrelas, ao serem preenchidas (o <i>radio field</i> preenchido) elas tomaram a cor amarelada, indicando que foram preenchidas.	N/A
RAP005	button_share	[1] botão de compartilhar comentário será impresso abaixo da tela	RAP004

		<p>[2] será verificado antes do envio se um comentário foi adicionado e se a nota foi dada (pelo menos uma estrela precisa ser marcada)</p> <p>[3] ao ser enviado o comentário uma mensagem aparecerá na tela confirmando o envio, e o usuário será redirecionado para a tela de comunidade (community_screen)</p>	
--	--	--	--

## 6.4.1.1.15 categories\_screen

- HU015: Como um usuário que busca medicamentos, eu quero filtrar os medicamentos por categorias, para encontrar os que se encaixam nas minhas preferências e necessidades.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	O app deve mostrar a tela de categorias, com vários cards com os nomes de tipos de medicamentos, como: genéricos, similares, alopáticos, referência, fitoterápicos, etc.
CA002	O app deve permitir que o usuário pesquise um medicamento pelo nome, usando uma barra de pesquisa na tela de categorias, e abrir a mesma tela pop-up com os medicamentos que correspondem à pesquisa, mostrando o nome, a foto, o preço e a avaliação de cada um.

- Figura 15– categories\_screen



- Componentes de tela:

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b>categories_screen</b>						
navbar	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP001	Os botões irão variar de acordo com o conteúdo dos mesmos, tanto o link, quanto o output
home_scren_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP002	N/A
comunity_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP003	N/A
search_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP004	N/A
profile_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP005	N/A
search_field	N/A	STRING	N/A	N/A	RAP006	N/A
carousel_of_categories	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP007	N/A
categories	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP008	N/A

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b>categories_screen</b>			
RAP001	navbar	Írá variar de acordo com os itens internos ao container.	N/A
RAP002	home_scren_button	O botão de home screen ao ser clicado redirecionará o usuário para a página inicial do app	N/A
RAP003	comunity_screen_button	[1] O botão de comunidade deve ser apresentado ao lado do botão de busca, de forma a ser o segundo na fileira da navbar [2] Redirecionará o usuário para a página de comunidade ( <i>community_screen</i> )	N/A
RAP004	search_screen_button	[1] O botão search será apresentado como penúltimo item do container navbar, de forma a ficar ao lado do botão de página de usuário. [2] Ao clicar no botão de busca o usuário será redirecionado para a página de busca do app.	N/A
RAP005	profile_screen_button	[1] O último botão da barra de navegação será o botão de perfil.  [2] O ícone do botão será apresentará ao usuário a imagem escolhida por ele (após ser alterada nas configurações).  [3] Quando o botão home_scren_button for clicado o usuário será redirecionado para a página de usuário, para assim acessar suas informações e atualizar elas.	N/A
RAP006	search_field	[1] um campo de input de texto, o qual será o buscador de medicamentos [2] ao escrever algo dentro do input box aparecerá um popup com o filtro escrito pelo usuário (no caso o texto escrito)	N/A

		[3] se o usuário apagar o texto o popup sumirá da tela (pop_up_screen).	
RAP007	carousel_of_categories	[1] Carrossel com animação infinita, será impresso os itens dentro das categorias de remédio, o comportamento para o clique está descrito dentro da RAP008 [2] a animação do carrossel fara com que os cards fiquem maiores e menores para dar dinamicidade a animação	RAP008
RAP008	categories	[1] o card relacionado a categoria de medicamento mostrara o nome da categoria. [2] quando o card for clicado o popup será exibido com os remédios referentes a esta categoria de medicamentos	

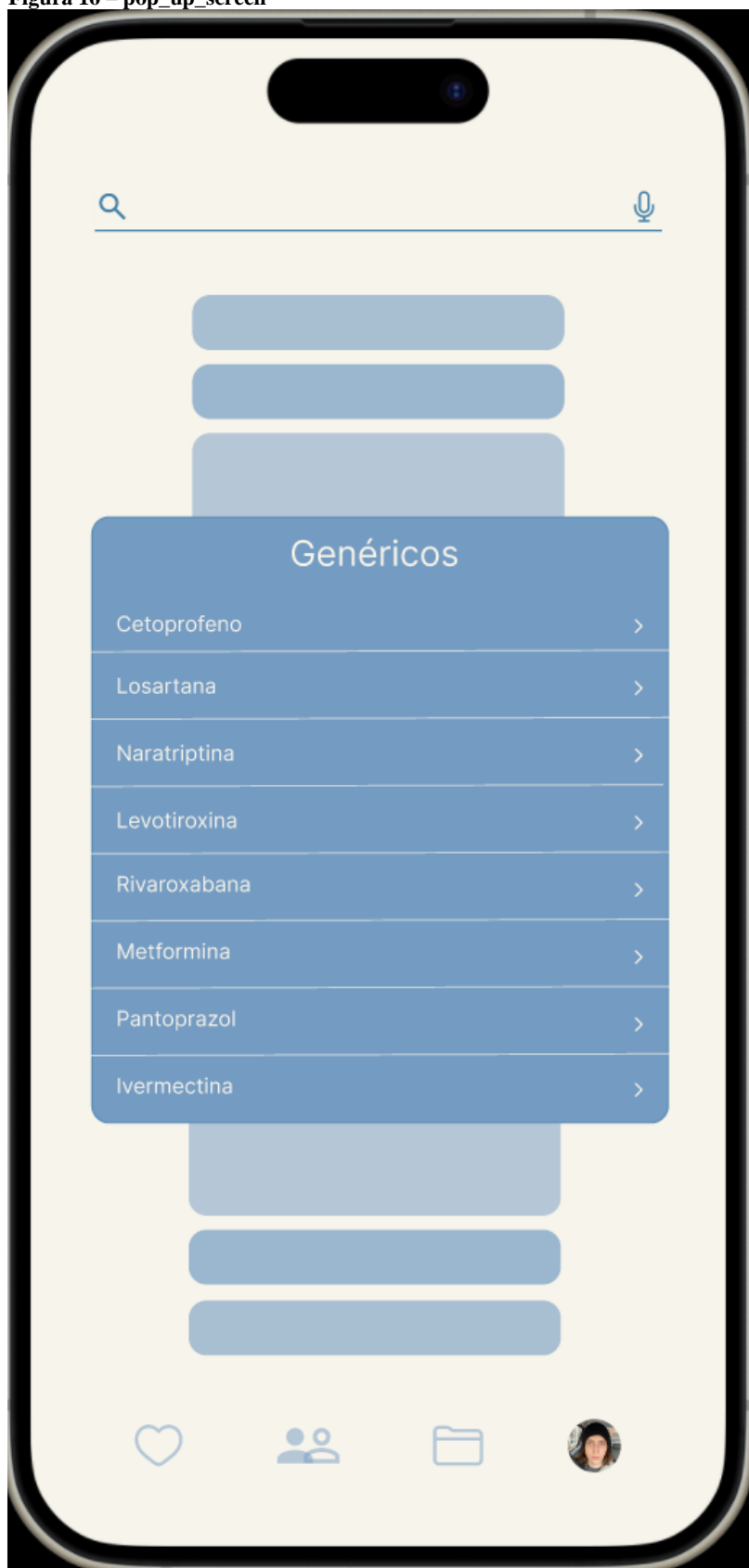


## 6.4.1.1.16 pop\_up\_screen

- HU016: Como um usuário que busca medicamentos, eu quero ver os medicamentos que correspondem aos meus filtros ou pesquisa, para escolher o que melhor atende às minhas necessidades e expectativas.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	O app deve mostrar uma tela de pop-up com os medicamentos que correspondem as categorias ou a pesquisa feita pelo usuário.
CA002	O app deve permitir que o usuário altere os filtros ou pesquisa na tela de pop-up, atualizando a lista de medicamentos de acordo com o termo de busca.
CA003	O app deve permitir que o usuário acesse a tela descritiva de um medicamento, ao clicar em um dos medicamentos na tela de pop-up, mostrando as informações detalhadas sobre o medicamento, como: composição, indicação, contraindicação, efeitos colaterais, posologia, etc.

- **Figura 16 – pop\_up\_screen**



- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<i>pop_up_screen</i>						
content	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP001	N/A
popup	N/A	CONATAINER	N/A	N/A	RAP002	N/A
seatchbox	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP003	N/A

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<i>pop_up_screen</i>			
RAP001	content	[1] O conteúdo mostrado em lista, irá ser filtrado de acordo com a opção selecionado pelas categorias ( <i>carousel_of_categories</i> ), ou pelo item pesquisado ( <i>searchbox</i> ). [2] Ao clicar em um item o usuário será redirecionado para a tela de <i>info_med_screen</i>	N/A
RAP002	popup	[1] lista que exibe o conteúdo filtrado ou pesquisado pelo usuário. [2] será exposto em cima da tela de categorias, de forma a deixar a tela atrás desfocada e não clicável.	N/A
RAP003	searchbox	[1] o botão de busca continuará aparecendo na tela de popup, como se estivesse na mesma camada da mesma [2] o usuário ainda conseguira fazer buscar por nome, filtrando os itens que aparecerão na lista pela string digitada no campo de pesquisa	N/A

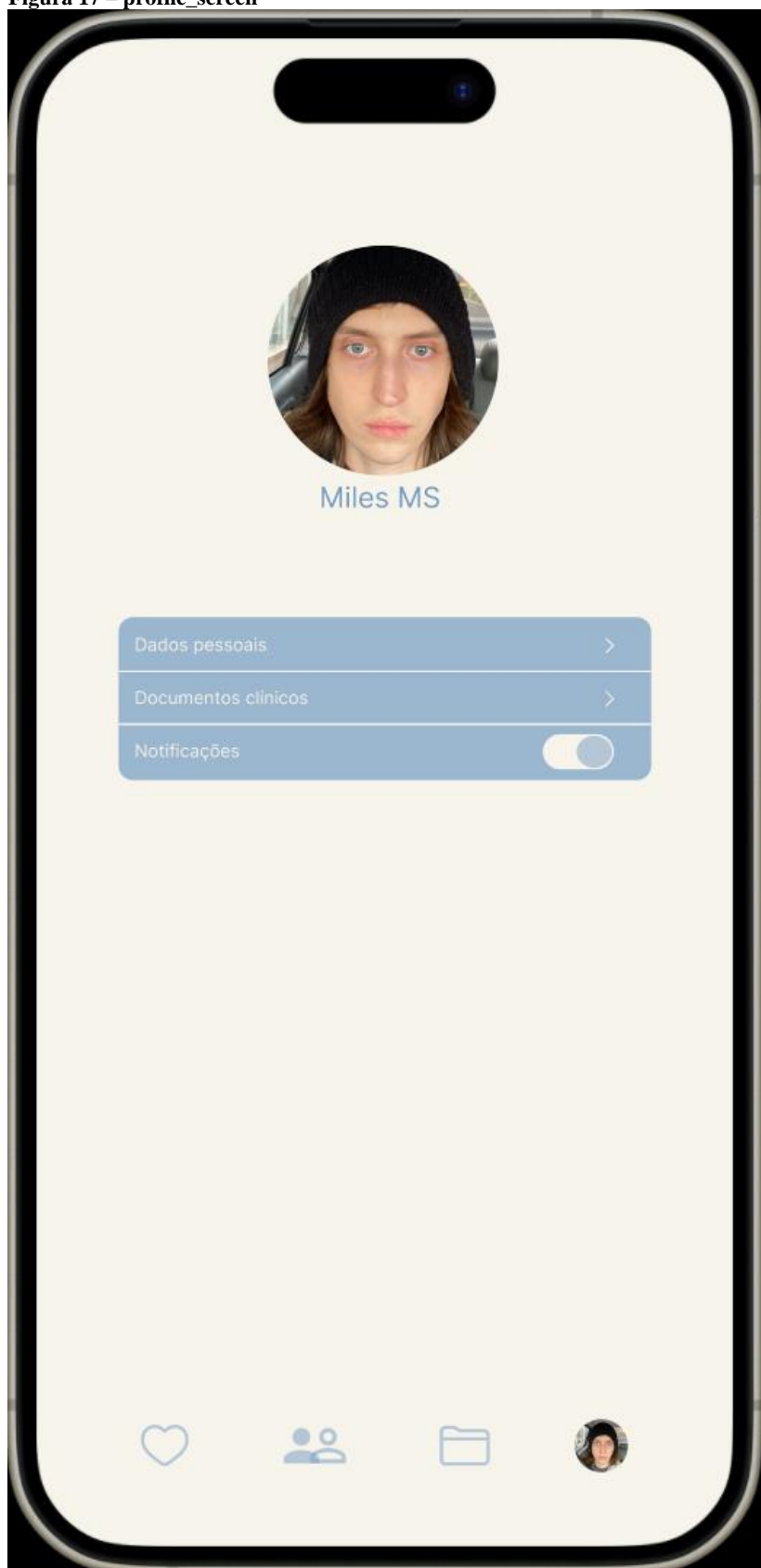
## 6.4.1.1.17 profile\_screen

- HU017: Como um usuário que usa o app, eu quero ver e editar o meu perfil, para personalizar as minhas informações e preferências.

- CA's:

Número	Descrição
CA001	O app deve mostrar a tela de user profile, com o nome e a foto do usuário, e um botão de menu que abre as opções de desativar ou ativar as notificações, alterar os dados cadastrais e ver a receita online do usuário.
CA002	O app deve permitir que o usuário desative ou ative as notificações, mudando o status de um switch na tela de opções, e mostrando uma mensagem de confirmação ou de erro, conforme o caso.

- **Figura 17 – profile\_screen**



- Componentes de tela:

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b>profile_screen</b>						
navbar	N/A	CONTAINER	N/A	N/A	RAP001	Os botões irão variar de acordo com o conteúdo dos mesmos, tanto o link, quanto o output
home_scren_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP002	N/A
community_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP003	N/A
search_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP004	N/A
profile_screen_button	N/A	BUTTON	N/A	N/A	RAP005	N/A
notifications	Notificações	BUTTON	N/A	N/A	RAP006	Por padrão desativado, ao ser ativado irá pedir permissão para o OS do usuário.
personal_data	Dados Pessoais	BUTTON	N/A	N/A	RAP007	N/A
documents	Documentos Clínicos	BUTTON	N/A	N/A	RAP008	N/A

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b>profile_screen</b>			
RAP001	navbar	Írã variar de acordo com os itens internos ao container.	N/A
RAP002	home_scren_button	O botão de home screen ao ser clicado redirecionará o usuário para a página inicial do app	N/A
RAP003	community_screen_button	[1] O botão de comunidade deve ser apresentado ao lado do botão de busca, de forma a ser o segundo na fileira da navbar [2] Redirecionará o usuário para a página de comunidade ( <i>community_screen</i> )	N/A
RAP004	search_screen_button	[1] O botão search será apresentado como penúltimo item do container navbar, de forma a ficar ao lado do botão de página de usuário. [2] Ao clicar no botão de busca o usuário será redirecionado para a página de busca do app.	N/A
RAP005	profile_screen_button	[1] O último botão da barra de navegação será o botão de perfil.  [2] O ícone do botão será apresentará ao usuário a imagem escolhida por ele (após ser alterada nas configurações).  [3] Quando o botão home_screen_button for clicado o usuário será redirecionado para a página de usuário, para assim acessar suas informações e atualizar elas.	N/A
RAP006	notifications	[1] O botão para ativar ou desativar as notificações, caso	N/A

		<p>esteja desativado, e for ativado a primeira vez fará uma notificação para dar acesso a alarme e notificações do sistema será enviada para o usuário. ao conceder acesso, o usuário receberá uma notificação no horário que deveria tomar o medicamento. [2] ele pode receber dois estados ativado ou desativado. Caso esteja ativado o usuário receberá as notificações enviadas pelo app, caso não esteja as notificações serão silenciadas</p>	
RAP008	personal_data	<p>O botão de dados pessoais, encaminhará o usuário para a tela de dados que podem ser alterados dentro do software</p>	N/A
RAP009	documents	<p>O botão de documentos clínicos redirecionará o usuário para a tela de documentos para serem importados, e uma lista de todos os medicamentos adicionados ao perfil do usuário</p>	N/A

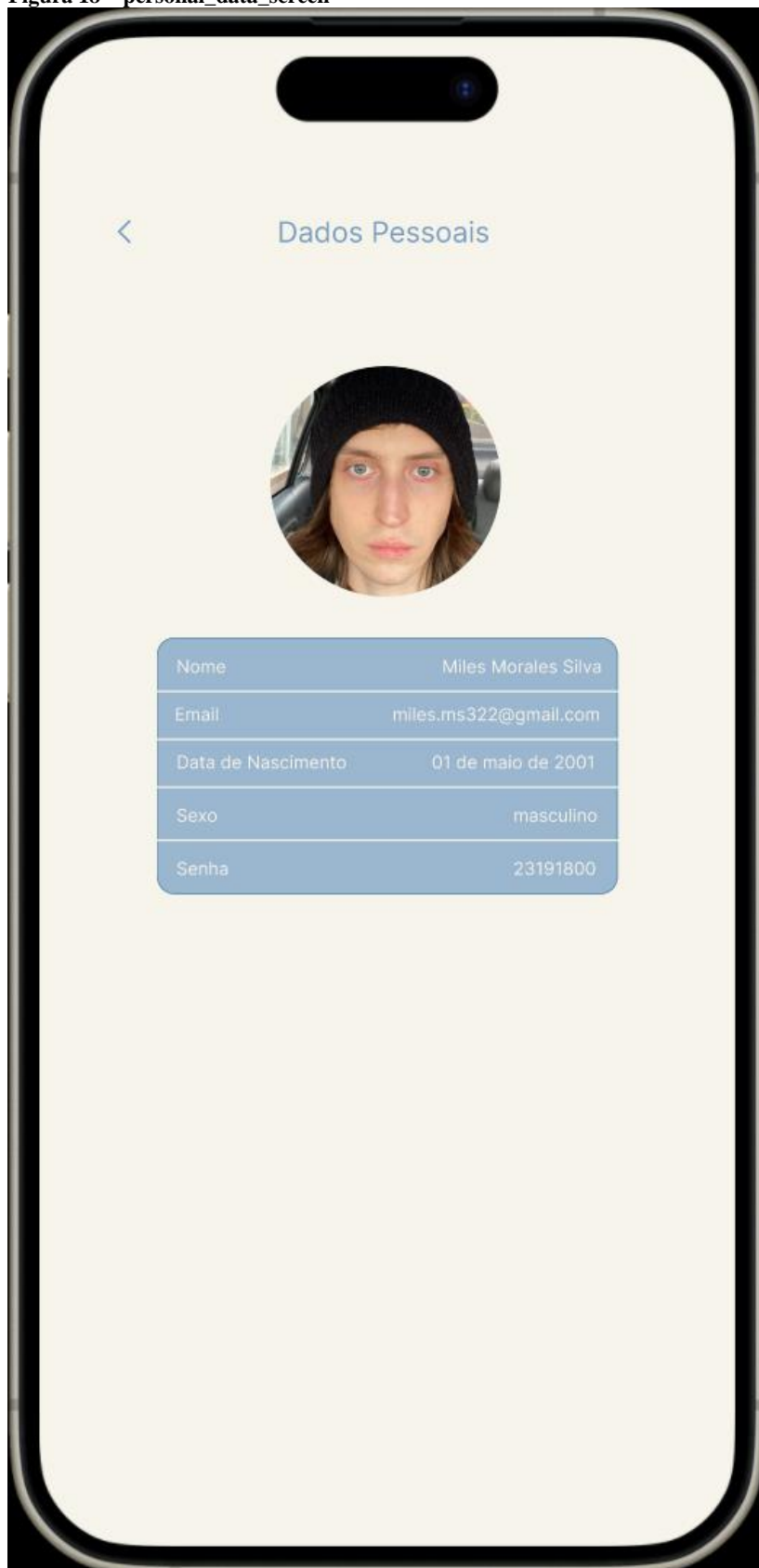
## 6.4.1.1.18 personal\_data\_screen

- HU018: Como um usuário que usa o app, eu quero ver e editar o meu perfil, para personalizar as minhas informações e preferências.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	O app deve permitir que o usuário altere os seus dados cadastrais, como: nome, email, senha, telefone, endereço, etc
CA002	O app deve permitir que o usuário troque a foto de perfil da sua conta.



- **Figura 18 – personal\_data\_screen**



- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b><i>personal_data_screen</i></b>						
header	Dados Pessoais	BUTTON	N/A	N/A	RAP001	N/A
pfp	N/A	IMG	N/A	N/A	RAP002	N/A
name	Nome	STRING	N/A	N/A	RAP003	N/A
email	Email	STRING	N/A	someone@something.something	RAP004	N/A
password	Senha	STRING	N/A	N/A	RAP005	A senha não estará visível, e sim aparecerá como: ****
birthday	Data de nascimento	DATE	N/A	DD/MM/YYYY	N/A	N/A
gender	Sexo	STRING	N/A	N/A	N/A	N/A

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b><i>personal_data_screen</i></b>			
RAP001	header	[1] mostra o título da página: dados pessoais [2] ao clicar no header ele retornara para a tela de usuário (profile screen)	N/A
RAP002	pfp	[1] a imagem de usuário (profile picture) recebera uma imagem vinda da galeria ou câmera do usuário. [2] se o usuário não tiver dado a permissão de acesso a câmera e ao storage do aparelho [3] por default uma imagem padrao será adicionada a imagem de perfil. [4] se a permissão tiver sido concebida ao app para ter acesso ao storage e câmera, ao clicar na imagem de perfil, as opções de “abrir câmera” e “abrir galeria” serão mostradas para o usuário	N/A
RAP003	name	[1] o nome será um input de string [2] poderá ser alterado e ser atualizado na mesma hora (não precisa de confirmação, apenas o ato de fechar a tela ja salvara o nome de usuário) [3] caso o nome esteja vazio será preenchido automaticamente com Fulano (e uma mensagem aparecerá embaixo do campo de nome: “favor, digitar um nome”)	N/A
RAP004	email	Campo do email criado pelo usuario, ao ser clicado uma notificação será mostrada na tela indicando que um email foi enviado para o usuario solicitando a troca do mesmo	N/A
RAP005	password	Ao clicar um email será enviado para o usuario solicitando a troca da senha	N/A

## 6.4.1.1.19 clinical\_documents

- HU019: Como um usuário que usa o app, eu quero ver e importar os meus documentos clínicos, para ter acesso aos meus medicamentos e receitas médicas.
- CA's:

Número	Descrição
CA001	O app deve mostrar a tela de documentos clínicos do usuário, com uma lista dos medicamentos adicionados previamente pelo usuário, mostrando o nome, a foto, o preço e a avaliação de cada um, e um botão de importar receita.
CA002	O app deve permitir que o usuário importe a sua receita médica, clicando no botão de importar receita, e abrindo a câmera do dispositivo para tirar uma foto e escanear a receita, reconhecendo os nomes e as quantidades dos medicamentos prescritos.
CA003	O app deve permitir que o usuário acesse a tela descritiva de um medicamento, ao clicar em um dos medicamentos na tela de documentos clínicos, mostrando as informações detalhadas sobre o medicamento, como: composição, indicação, contraindicação, efeitos colaterais, posologia, etc.

- **Figura 19 – clinical\_documents**



- Componentes de tela

Label	Field name	Data type	Mandatory	Mask	Rule	Observations
<b><i>clinical_documents_screen</i></b>						
header	Documentos Clínicos	BUTTON	N/A	N/A	RAP001	N/A
digital_med_prescription	Receita digital	CONTAINER	N/A	N/A	RAP002	N/A
paper_description	N/A	IMG	N/A	N/A	RAP003	A imagem não aparecerá completa, apenas um item clicável indicando a receita. Ao clicar, o documento será aberto no leitor de imagem do dispositivo
scan_prescription	Escanear documento	BUTTON	N/A	N/A	RAP004	N/A

- RAP's

ID	Rule	Description	Itens
<b><i>clinical_documents_screen</i></b>			
RAP001	header	[1] O header da página trás o nome da mesma: "documentos clínicos"  [2] ao clicar no cabeçalho da página o usuário retornará para a página de perfil do usuário	N/A
RAP002	digital_med_prescription	[1] container com a aparência de uma prancheta, com o objetivo de deixar o design mais dinâmico e simples para o usuário  [2] trará uma lista dos medicamentos adicionados previamente pelo usuário, que ao ser clicado levará o usuário para a página de descrição do medicamento	RAP003
RAP003	paper_description	[1] Ao clicar em um app externo a imagem da receita escaneada será aberta, um app para abrir imagens, no caso. [2] caso um documento não tenha sido adicionado será redirecionado para o comportamento do rap004 (deixando assim o usuário adicionar um documento no perfil do usuário)	N/A
RAP004	scan_prescription	[1] ao clicar no botão de escanear receita o usuário será direcionado para o app de arquivos do sistema, para assim conseguir fazer upload do arquivo, ou foto do seu receituário físico	N/A

		<p>[2] caso o usuário não tenha concedido a permissão para o app de acesso ao storage</p> <p>[3] caso as permissões sejam aceitas o usuário terá a opção de importara a documentação pelos arquivos, galeria ou tirar uma foto.</p> <p>[4] pós importar o documento será convertido pra o formato .png para a padronização dentro da base de dados</p>	
--	--	--	--

## 7 CONCLUSÃO

Neste documento, apresentamos a proposta de um sistema que facilita o gerenciamento dos efeitos adversos dos medicamentos, destinado a usuários que precisam tomar remédio diariamente e desejam acompanhar os sintomas que sentem em função dos medicamentos que utilizam. O sistema permite que o usuário registre os remédios que tomou em cada dia e os sintomas que experimentou, gerando um histórico que pode ser consultado de forma simples e intuitiva. Além disso, o sistema visa aproximar as pessoas, permitindo que elas contribuam com o banco de dados do sistema, adicionando sintomas e bulas dos medicamentos que usam, mediante solicitações e sugestões no próprio aplicativo. O sistema também permite que o usuário faça comentários sobre o medicamento, dentro do próprio aplicativo, e oferece uma opção prática para o usuário registrar os sintomas que sente após tomar um medicamento.

Para o desenvolvimento do sistema, foram utilizadas as seguintes ferramentas: Vscode, MsWord, React Native, Figma, etc. O documento também descreveu a análise de negócio, o levantamento de requisitos, o diagrama de caso de uso, os critérios de aceitação, os campos de tela e o protótipo do sistema. O sistema foi desenvolvido seguindo as melhores práticas de engenharia de software e atendendo às necessidades dos usuários.

O sistema proposto tem como benefícios potenciais: melhorar a qualidade de vida dos usuários de remédios controlados, facilitar o acompanhamento dos sintomas que sentem ao longo do mês, ajudar na prevenção de reações adversas graves, fornecer informações úteis sobre os medicamentos que usam, e promover a interação entre as pessoas que compartilham experiências similares. Espera-se que o sistema seja bem aceito pelos usuários e que contribua para o seu bem-estar e saúde.

## 8 REFERÊNCIAS (SE FOR USADA NO TRABALHO)

**Engenharia de software: Conceitos e práticas - Raul Wazlawick - Google Books.** Disponível em:  
<[https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=d1qnDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&q=conceito+de+software&ots=p\\_xkgJmagg5&sig=N\\_cPf8nSv4E1bcgX5ZWIGkxdaBM&redir\\_esc=y#v=onepage&q=conceito%20de%20software&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=d1qnDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&q=conceito+de+software&ots=p_xkgJmagg5&sig=N_cPf8nSv4E1bcgX5ZWIGkxdaBM&redir_esc=y#v=onepage&q=conceito%20de%20software&f=false)>. Acesso em: 12 nov. 2023.

**Manifesto for Agile Software Development.** Disponível em:  
<<https://agilemanifesto.org/>>. Acesso em: 12 nov. 2023.