

# Aplicativo EasyToDo

## Especificação de Requisitos de Software

**Versão 1.0**

### Histórico da Revisão

| <b>Data</b> | <b>Versão</b> | <b>Descrição</b>                            | <b>Autor</b>   |
|-------------|---------------|---|----------------|
| 02/Nov/2020 | 1.0           | Preenchimento da Especificação de Requisito | Luana Cristina |
|             |               |   |                |
|             |               |   |                |
|             |               |   |                |
|             |               |   |                |
|             |               |   |                |

|           |   |           |
|-----------|---|-----------|
| <b>1.</b> | <b>Introdução</b>   | <b>1</b>  |
| <b>2.</b> | <b>Descrição Geral</b>  | <b>3</b>  |
| 2.1       | Perspectiva do produto  | 3         |
| 2.2       | Funções do produto  | 3         |
| 2.3       | Características do usuário  | 3         |
| 2.4.      | Plataforma  | 3         |
| 2.5       | Restrições  | 3         |
| 2.6       | Suposições e Dependências   | 3         |
| <b>3.</b> | <b>Requisitos Específicos</b>                                       | <b>3</b>  |
| 3.1       | Prioridades dos requisitos  | 4         |
| 3.5       | Desempenho  | 33        |
| 3.6       | Requisitos de Sistema de Ajuda e de Documentação de Usuário On-line | 34        |
| 3.6       | Interfaces  | 34        |
| <b>4.</b> | <b>Suporte e manutenção</b>   | <b>35</b> |

# Especificação de Requisitos de Software

## 1. Introdução

O EasyToDo é um aplicativo empresarial para planejar e acompanhar as atividades individuais e da equipe em um projeto, empresa ou pessoal. Ele permitirá adicionar e acompanhar lista, atividades, tarefas gerando relatórios para mapear e/ou visualizar os gargalos. Por meio de gamificação permitirá aos membros da equipe ou individualmente haverá recompensas por atividades concluídas. Há a possibilidade de compartilhar por e-mail desde as listas até os relatórios.

### 1.1 Finalidade

Criar listas com atividades e dentro das atividades as tarefas com definição de prioridades para gerenciamento. Criar um timesheet automático por meio das tarefas criadas e que foram setadas as horas juntamente com o progresso do que foi iniciado e realizado (cada item dentro da tarefa).

A cada mês será dado badges de acordo com a conclusão das tarefas para incentivar os usuários.

### 1.2 Escopo

Nome do produto: EasyToDo

Missão do produto: Facilitar a priorização e definição das tarefas em cada atividade da lista e dar apoio ao gerenciamento e mapeamento das atividades em cada lista. Otimizar a gestão por meio dos relatórios e visualizações do progresso da lista com todos os responsáveis por atividade.

### 1.3 Limites da Aplicação

LA1: A aplicação não irá sincronizar com outras aplicações.

LA2: A aplicação não irá enviar um relatório com os badges recebidos pelos usuários. Os badges serão visíveis apenas na aplicação.

LA3: A aplicação WEB só funcionará por meio de acesso à internet (3G, 4G, Wifi, internet a cabo, etc).

LA4: Apenas os usuários com a modalidade gerente poderá visualizar os relatórios de todas as listas de sua responsabilidade.

LA5: A aplicação inicialmente só terá o idioma Português.

LA6: Na versão Android o layout será apenas na vertical.

## 1.4 Definições, Acrônimos e Abreviações

## 1.5 Referências

- ❖ ü <https://www.jamierubin.net/2014/10/04/my-requirements-for-a-to-do-list-app/>
- ❖ ü <https://timemanagementninja.com/2017/04/12-top-features-for-the-perfect-todo-app/>
- ❖ ü <https://tecnoblog.net/218915/melhores-apps-lista-tarefas/>
- ❖ ü <https://www.projectmanager.com/blog/3-features-to-do-list-app>
- ❖ ü <https://documentation.platformos.com/get-started/todo-app/build-todo-list-app>
- ❖ ü <https://blog.runrun.it/gerenciador-de-tarefas-para-que-serve-um/>

## 1.6 Visão Geral

De acordo com o Padrão para Especificação dos Requisitos, ou seja:

Parte 1: Introdução;

Parte 2: Descrição geral da aplicação;

Parte 3: Requisitos Específicos;

Parte 4: Informações de Suporte.

Parte 5: Protótipo

## 2. Descrição Geral

### 2.1 Perspectiva do produto

Planejar e acompanhar as atividades diárias, semanais e mensais de cada projeto criado pelo usuário Comum ou Gerente.

### 2.2 Funções do produto

O aplicativo tem foco principal na criação de Projetos com Atividades contendo Tarefas e subtarefas para gerenciar e acompanhar o progresso realização e a finalização durante o período estipulado.

### 2.3 Características do usuário

Usuários que desejam organizar suas atividades diárias pessoais e empresariais.

### 2.4. Plataforma

O aplicativo EasyToDo será desenvolvido para plataformas portáteis com sistema operacional Android 9.0 ou superior, dentre eles Smartphones das mais diversas marcas (Samsung Galaxy, Motorola, Asus, etc...) e será disponibilizado na loja virtual Google Play.

Na modalidade Web será desenvolvido com responsividade, inicialmente, acessando por meio de url no Chrome ou Firefox

Dependendo do feedback dos usuários no Google Play sobre o software, futuramente o projeto poderá ser portado para o sistema operacional IOS Apple e Tablets na plataforma Android e IOS, e poderá assim ser disponibilizado na loja virtual Apple Store rodando em Smartphones e Tablets (Iphone, Ipad, Ipad2 , etc..).

## 2.5 Restrições

R01: A aplicação móvel será apenas na plataforma android

R02: Apenas usuários com perfil de gerente terão acesso aos relatórios, adicionar recurso e timesheet.

## 2.6 Suposições e Dependências

AS-1: O EasyToDo terá uma interface de fácil manuseio para facilitar o acesso e cadastro.

AS-2: A cada 24 horas será exibido a atualização dos badges do usuário.

AS-3:

DM-1: O EasyToDo web precisa de acesso à internet para funcionar.

## 3. Requisitos Específicos

### 3.1 Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, foram adotadas as denominações: essencial, importante e desejável. Abaixo temos a descrição de significado de cada uma dessas denominações:

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Essencial</b>  | É o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.   |
| <b>Importante</b> | É o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.   |
| <b>Desejável</b>  | É o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada. |

### 3.2 Funcionalidade

Estrutura da Aplicação:

#### **RQF01: A aplicação deve permitir o cadastro dos usuários**

**Descrição:** Haverá 2 tipos de usuário. Um usuário comum, um usuário gerente.

O cadastro será realizado ao clicar na opção “Criar uma conta” que irá exibir a tela 1 e será necessário definir o tipo de usuário conforme as opções exibidas na tela 2.

Todos os usuários terão que ter um e-mail válido (um e-mail que exista, por exemplo: xpto@domain.com tem a nomenclatura de um e-mail válido) para realizar o cadastro e senha (critérios da senha no RQF03). A primeira validação será por meio da nomenclatura e caso não atenda às exigências da nomenclatura será exibido na tela de Cadastro uma mensagem informando que o e-mail não é válido. A segunda validação será por meio do envio de um e-mail pela aplicação para o e-mail do usuário solicitando que o usuário terá que responder e isso validará se realmente o e-mail existe.

O cadastro do usuário Comum/Gerente, deve seguir o modelo da tela 3. Após clicar na opção “Confirmar” será exibida uma mensagem de confirmação de cadastro conforme Tela 4 e a validação de cadastro. No conteúdo do e-mail da validação, quando o usuário clicar no link de confirmação será gerado um username.

O email só será cadastrado apenas uma única vez na aplicação e será associado a apenas um único usuário. Se outra pessoa tentar cadastrar com o mesmo e-mail será exibida mensagem informando que o e-mail já está sendo utilizado.

**Prioridade:** Essencial

**Solicitante:** Usuário Comum e Gerente

#### **RQF02: A aplicação deve permitir o Login dos usuários cadastrados**

|   |
|---|
| <p><b>Descrição:</b> Haverá 2 tipos de usuário. Um usuário comum, um usuário Gerente.</p> <p>O login será realizado conforme as Tela 1.</p> <p>Se for um usuário do tipo Comum irá realizar o login por meio do e-mail e senha cadastrado e não será exibida a opção Relatório no Menu.</p> <p>O usuário do tipo Gerente por meio do e-mail e senha cadastrado no aplicativo e confirmado por e-mail e será exibida a opção Relatório e a opção adicionar Recurso nas tarefas.</p> <p>Os usuários comuns serão exibidos badges ao lado do nome.</p> <p>As telas são de número 1 ao 8 que constam no link do Protótipo que deverão ser implementadas na aplicação.</p> |
| <p><b>Prioridade:</b> Essencial</p>   |
| <p><b>Solicitante:</b> Usuário Comum e Gerente</p>  |

|  |
|--|
| <p><b>RQF03: A aplicação deve ter critérios para a Senha do login</b></p>  |
| <p><b>Descrição:</b> A senha do login do usuário poderá usar letras, números e símbolos. Desde que tenha um quantitativo mínimo de 8 e máximo 15 dígitos alfanuméricos e se o usuário não atender a essas exigências a aplicação exibirá uma mensagem informando os critérios para o cadastro da senha.</p> <p>Caso no Cadastro o usuário inserir uma senha que não coincida (sejam iguais) será exibido uma mensagem informando que as senhas não coincidem e solicitar que o usuário às digite novamente.</p> <p>Na tela de login, o usuário só poderá digitar a senha errada até 5 vezes e depois será bloqueado. Ao errar até a 4ª vez será exibida a mensagem: “A senha ou e-mail não corresponde, por favor tentar novamente. ”. Após a quarta tentativa com falha será exibida a seguinte mensagem “Essa é a sua última tentativa.” Caso haja erro você será bloqueado”. E ao errar a quinta vez exibirá a seguinte mensagem: “Seu acesso foi bloqueado, por favor entre em contato com o administrador do sistema”. A senha só será desbloqueada após confirmação dos dados cadastrados enviado automaticamente pela aplicação para o e-mail cadastrado pelo usuário. Após a confirmação dos dados será enviado um e-mail com uma senha para o usuário acessar e aconselhando alterar a senha após o login. Será enviado um e-mail com as instruções “Seu acesso a aplicação foi bloqueado por favor clique no link para seguir as instruções de desbloqueio”.</p> |
| <p><b>Prioridade:</b> Essencial</p>  |
| <p><b>Solicitante:</b> Usuário Comum e Gerente</p>   |

#### **RQF04: A aplicação deve ter uma opção para Relembrar senha**

**Descrição:** Na tela de Login haverá uma opção para relembrar a senha por meio do e-mail cadastrado. Ao clicar no botão “Esqueceu a senha?” conforme a Tela 1, exibirá as opções conforme 9 a 12 do Protótipo. A validação para relembrar a senha será o envio de um código com 4 números (gerados por meio de um token) e após validação do código será solicitado cadastrar uma nova senha e depois do envio da nova senha o aplicativo enviará para a tela inicial ao clicar no botão “Confirmar”. O código enviado ao e-mail terá validade de 1 dia.

Caso seja inserido na Tela 9 um e-mail inválido (não tenha a nomenclatura correta conforme exigido no RQF01 ou não conste na base) será exibido ao usuário uma mensagem informando os erros conforme classificados como inválido.

Caso seja inserido um e-mail válido na Tela 9 e que conste na base será exibida uma mensagem para o usuário informando que foi enviado para o e-mail do usuário o código com 4 dígitos e o usuário deve confirmar a leitura da mensagem por meio do botão “Ok” conforme a Tela 10 e seguirá para as telas 11 e 12 para inserir e cadastrar uma nova senha e seguir para a Tela 13.

Se ao cadastrar uma nova senha na Tela 12 o usuário inserir senhas divergentes ou fora do padrão será exibida uma mensagem informando os critérios para realizar o cadastro da senha conforme o RQF03 e/ou informará ao usuário que as senhas não coincidem e solicitará para usuário digitar novamente e ao clicar em “Ok” o usuário retornará a tela 12 para cadastrar a senha.

**Prioridade:** Essencial

**Solicitante:** Usuário Comum e Gerente

#### **RQF05: A aplicação deve ter as Instruções de seu propósito**

**Descrição:** A aplicação deverá dar instruções do propósito do aplicativo no início, conforme tipo de usuário. A mensagem será exibida apenas uma única vez quando o usuário realizar o seu primeiro acesso e deve ser fechada por meio do botão “x” ou o botão “Ok”, mas ficará disponível na área de Configurações ao clicar o botão de engrenagem.

Propósito Usuário Comum: Esse é um aplicativo para planejamento das atividades de um ou vários projetos e que permite acompanhar o seu progresso e a cada atividade finalizada você ganha um badge.

Propósito Usuário Gerente: Esse é um aplicativo para planejamento das atividades de um ou vários projetos e que permite acompanhar o seu progresso e a cada atividade finalizada você ganha um badge. Você também será responsável de confirmar e adicionar se os usuários que informaram participar da sua escola de fato pertencem à sua escola.

O email só será cadastrado apenas uma única vez na aplicação e será associado a apenas um único usuário. Se outra pessoa tentar cadastrar com o mesmo e-mail será exibida uma mensagem informando que o e-mail já está sendo utilizado.



|  |
|--|
| <b>Prioridade:</b> Importante  |
| <b>Solicitante:</b> Usuário Comum e Gerente.   |
| <p><b>RQF06: A aplicação deve exibir uma Tela com as funções oferecidas aos usuários</b></p> <p><b>Descrição:</b></p> <p><b>Usuário Comum:</b></p> <p>Na tela inicial será exibida conforme a tela 13. Será exibido na parte de cima: o ícone sanduíche e a foto e nome do usuário (A foto exibirá um avatar default) e o nome (primeiro nome e último nome e com no máximo 15 caracteres incluindo os espaços) do usuário no canto esquerdo, o badge com a quantidade no meio. Na parte de baixo: no primeiro login será exibido uma mensagem de “Seja bem vindo!”, caso não seja será exibido os principais projetos (máximo 7) e no sanduíche ao lado direito a engrenagem que ao clicar exibirá: Projetos, Progresso, Envios, Calendário e “Configurações” do aplicativo conforme tela do protótipo.</p> <p><b>Gerente:</b></p> <p>Na tela inicial será exibida conforme a tela 14. Será exibido na parte de cima: o ícone sanduíche e a foto e nome do usuário (A foto exibirá um avatar default) e o nome (primeiro nome e último nome e com no máximo 15 caracteres incluindo os espaços) do usuário no canto esquerdo, o badge com a quantidade no meio. Na parte de baixo: no primeiro login será exibido uma mensagem de “Seja bem vindo!”, caso não seja será exibido os principais projetos (máximo 7) e no sanduíche ao lado direito a engrenagem que ao clicar exibirá: Projetos, Progresso, Relatório, Envios, Calendário, Adicionar Recurso, Timesheet e “Configurações” do aplicativo conforme tela do protótipo.</p> |
| <b>Prioridade:</b> Essencial   |
| <b>Solicitante:</b> Usuário Comum e Gerente.   |

#### **RQF07: A aplicação deve permitir ao usuário criar Projetos**

**Descrição:** Ao clicar no botão “+” da opção “Projetos” (Tela 13) irá para a tela “Adicione Novo Projeto” (Tela 17).

1. Será exibido ao clicar na opção Projetos os projetos na ordem que foram criados, mas poderão ser alterado a ordem ao selecionar e arrastar para a opção desejada.
2. As atividades de cada projeto serão exibidas após ser dado um clique e serão recolhidas ao dar outro clique. Se expandido a seta será exibida para cima e caso contrário para baixo.
3. Serão exibidos apenas 7 projetos e se for > 7 haverá uma barra lateral para visualizar os demais projetos criados.
4. Após criado o projeto será exibido a tela para adicionar as atividades (RQF08).
5. As atividades serão expandidas após dar um clique na que deseja visualizar e a seta será mudada para cima e se não estiver expandida será exibida para baixo.
6. Na barra que há o nome do Projeto será exibido o progresso de conclusão do projeto de acordo com a conclusão das atividades a barra será preenchida com a cor verde. Exemplo: se 60% das atividades está com status concluída será exibido na cor verde de acordo com a porcentagem e ao abrir o projeto será exibido acima das atividades o número com % e a data para finalizar o projeto.
7. Baseado nos cálculos da criação, play e data da entrega e conclusão será exibido flags informando que deve ou não dar atenção ao projeto porque está atrasado.
8. As flags serão 3 círculos em ordem com as cores verde, amarelo e vermelho. Se estiver atrasado o primeiro círculo na cor vermelha estará ativo e os demais desativados. Se estiver com tempo hábil ficará ativo o terceiro botão na cor verde e os demais desativados na cor cinza. O segundo estará ativo na cor amarela se os cálculos automáticos verificar que se as atividades xyz não forem finalizadas nesse dia a entrega do projeto irá atrasar.
9. Ao finalizar todas as atividades do projeto exibirá a barra com o nome totalmente verde (progresso) e exibirá ao lado da seta o ícone “arquivo” para arquivar a atividade e não será exibida na lista de projetos.
10. No login Gerente, ao lado do ícone de + terá os ícones de edição e exclusão que permitirá editar o nome e excluir todo o projeto.
11. A exclusão só será permitida e exibida se não tiver sido cadastrado atividades e tarefas. A exclusão só é permitida no login Gerente.

Se o usuário nunca criou um projeto não será exibido a seta, apenas o ícone “+”.

Se um usuário do tipo “Gerente” adicionar ele a um projeto será exibido o projeto com as atividades e tarefas de responsabilidade do usuário e com um ícone “compartilhado”.

**Prioridade:** Essencial

**Solicitante:** Usuário Comum e Gerente.

#### **RQF08: A aplicação deve permitir ao usuário criar Atividades**

**Descrição:** Ao clicar no botão “+” da opção “Atividades” dentro de “Projetos” (Tela 17) irá para a tela “Adicione Nova Atividade” (Tela 18).

1. Será exibido ao clicar em um Projeto e serão exibidas as atividades. A ordem será exibida por prioridade (alta, média e baixa) e não haverá outra forma de ordenar.
2. O conteúdo de cada atividade (as tarefas) será exibida após ser dado um clique e serão recolhidas ao clicar novamente no projeto selecionado. Se expandido a seta será exibida para cima e caso contrário para baixo.
3. Serão exibidos apenas 7 atividades por projeto e se for > 7 haverá uma barra lateral para visualizar os demais atividades criados.
4. As atividades só poderão ser cadastradas se preencherem todos os campos obrigatórios. A data de entrega é um desses campos.
5. A data criada será automático. A data de entrega terá a opção de digitar nos campos ou selecionar uma data do calendário.
6. Após criado a atividade será exibido a tela para adicionar as tarefas (RQF09).
7. Cada tarefa da atividade serão expandidas após dar um clique na que deseja visualizar e a seta será mudada para cima e se não estiver expandida será exibida para baixo.
8. Na barra que há o nome da Atividade será exibido o progresso de conclusão da Atividade de acordo com a conclusão das tarefas a barra será preenchida com a cor verde. Exemplo: se 60% das atividades está com status concluída será exibido na cor verde de acordo com a porcentagem. Entre o nome da Atividade e as tarefas será exibido o número com % e a data para finalizar a atividade.
9. A tarefa concluída será adicionado ao progresso da atividade..
12. Baseado nos cálculos da criação, play e data da entrega das tarefas e conclusão será exibido flags informando que deve ou não dar atenção a tarefa porque está atrasada.
13. As flags serão 3 círculos em ordem com as cores verde, amarelo e vermelho. Se estiver atrasado o primeiro círculo na cor vermelha estará ativo e os demais desativados. Se estiver com tempo hábil ficará ativo o terceiro botão na cor verde e os demais desativados na cor cinza. O segundo estará ativo na cor amarela se os cálculos automáticos verificar que se as tarefas xyz não forem finalizadas nesse dia a entrega da atividade irá atrasar.
14. Ao finalizar todas as tarefas da atividade exibirá a barra com o nome totalmente verde.
15. Apenas o usuário que criou ou o gerente poderão alterar a data da entrega.
16. No login Gerente, ao lado do ícone de + terá os ícones de edição e exclusão que permitirá editar o nome e excluir toda a atividade..
17. A exclusão só será permitida e exibida se não tiver sido cadastrado as tarefas. A exclusão só será permitida no login Gerente.

Se o usuário nunca criou uma atividade não será exibido a seta, apenas o ícone “+”.

Se um usuário do tipo “Gerente” adicionar ele a um projeto será exibido o projeto com as atividades e tarefas de responsabilidade do usuário e com um ícone “compartilhado”.

**Prioridade:** Essencial

**Solicitante:** Usuário Comum e Gerente

#### **RQF09: A aplicação deve permitir ao usuário criar Tarefas e Subtarefas**

**Descrição:** Ao clicar no botão “+” da opção “Tarefa” dentro de “Atividade” (Tela 17) irá para a tela “Adicione Nova Tarefa” (Tela 18).

1. Será exibido ao clicar em Tarefas serão exibidas as Subtarefas. A ordem será exibida por prioridade (alta, média e baixa) e não haverá outra forma de ordenar.
2. O conteúdo de cada Tarefa (as subtarefas) será exibida após ser dado um clique e serão recolhidas ao clicar novamente na Tarefa selecionado. Se expandido a seta será exibida para cima e caso contrário para baixo.
3. Serão exibidos apenas 7 Tarefas por Atividade e se for > 7 haverá uma barra lateral para visualizar os demais Tarefas criadas.
4. Após criado a atividade será exibido a tela para adicionar as Subtarefas.
5. Cada tarefa da atividade serão expandidas após dar um clique na que deseja visualizar e a seta será mudada para cima e se não estiver expandida será exibida para baixo.
6. Na barra que há o nome da Tarefa será exibido o progresso de conclusão da Tarefa de acordo com a conclusão das Subtarefas a barra será preenchida com a cor verde. Exemplo: se 60% das Subtarefas está com status concluída será exibido na cor verde de acordo com a porcentagem e ao abrir a Tarefa será exibido acima das subtarefas o número com % e a data para finalizar a atividade.
7. Ao finalizar a Subtask o usuário irá dar um clique no ícone de conclusão e ele ficará ativo e será adicionado ao progresso de conclusão.
8. Baseado nos cálculos da criação, play Tarefa e data da entrega e conclusão será exibido flags informando que deve ou não dar atenção a tarefa porque está atrasada.
9. As flags serão 3 círculos em ordem com as cores verde, amarelo e vermelho. Se estiver atrasado o primeiro círculo na cor vermelha estará ativo e os demais desativados. Se estiver com tempo hábil ficará ativo o terceiro botão na cor verde e os demais desativados na cor cinza. O segundo estará ativo na cor amarela se os cálculos automáticos verificar que se as tarefas xyz não forem finalizadas nesse dia a entrega da tarefa irá atrasar.
10. Ao finalizar todas as tarefas da atividade exibirá a barra com o nome totalmente verde.
11. As Tarefas só poderão ser cadastradas se preencherem todos os campos obrigatórios. A data de entrega é um desses campos.
12. A data criada será automático. A data de entrega terá a opção de digitar nos campos ou selecionar uma data do calendário.
13. Apenas o usuário que criou ou o gerente poderão alterar a data da entrega.
14. No login Gerente, ao lado do ícone de + terá os ícones de edição e exclusão que permitirá editar o nome e excluir toda a tarefa..
15. A exclusão só será permitida e exibida se não tiver sido cadastrado as subtarefas. A exclusão só será permitida no login Gerente.

Se o usuário nunca criou uma Tarefa ou Subtarefa não será exibido a seta, apenas o ícone “+”.

Se um usuário do tipo “Gerente” adicionar ele a um projeto será exibido o projeto com as atividades e tarefas de responsabilidade do usuário e com um ícone “compartilhado”.

**Prioridade:** Essencial

**Solicitante: Usuário Comum e Gerente**

**RQF10: A aplicação deve contabilizar o tempo da tarefa e atividades do Projeto**

**Descrição:** Ao definir a data de entrega em cada tarefa e atividade será considerado na contagem os dias úteis (sem os feriados) e 8 horas diárias.

O tempo que há para entregar a Atividade ou Tarefas, quando definido, terá que ser atualizado a cada 2 horas de acordo com as Atividades e Tarefas concluídas ou em execução.

Deverá exibir um alerta na tela inicial informando se a atividade está atrasada ou com motivo de alerta de acordo com essa contabilização.

Essa regra refletirá também no Timesheet.

**Prioridade:** Essencial

**Solicitante: Usuário Comum e Gerente**

**RQF11: A aplicação deve permitir ao usuário iniciar ou continuar uma Tarefa**

**Descrição:** Na Tela Tarefa será exibido uma barra com o “Play”, “Pausa” e “Parada” e ao clicar no botão “Play” ela será iniciada e iniciará a contagem do tempo. Se o usuário não der pausa após ter passado 8 horas a tarefa será parada automaticamente. O usuário poderá clicar em “Pausa” e será salvo o tempo que foi executado aquela tarefa e diminuirá do tempo da tarefa definido.

O usuário selecionar a opção “Concluída” mesmo que não tenha dado o “Play”, porém será contabilizado as 8 horas para essa atividade ou tarefa.

Essa regra refletirá também no Timesheet.

**Prioridade:** Essencial

**Solicitante: Usuário Comum e Gerente**

|   |
|---|
| <b>RQF12: A aplicação deve permitir ao usuário visualizar um Timesheet</b>  |
| <p><b>Descrição:</b> Cada Projeto criado terá um Timesheet contendo as tarefas e atividades e constará as datas de criação e entrega de cada Projeto no título e na tabela será exibido as atividades (concluídas, em andamento e não iniciadas) atrelados aos recursos. Exibindo detalhadamente as horas realizadas e as que faltam. Haverá flags informando se algo está atrasado ou que deve ter atenção porque se as atividades que devem ser entregues no dia da visualização ainda não foram entregues.</p> |
| <b>Prioridade:</b> Essencial  |
| <b>Solicitante:</b> Gerente   |

|   |
|---|
| <b>RQF13: A aplicação deve exibir Badges nos usuários que entregaram atividades ou tarefas até a data da entrega.</b>   |
| <p><b>Descrição:</b> Cada atividade ou tarefa entregue na data de entrega estabelecida será dado um badge e será exibido ao lado do nome do usuário. O limite de exibição serão 5 e se o usuário tiver badges &gt;5 será exibido uma barra de rolagem para o usuário mover e visualizar os demais badges. Os badges tem duração até a entrega do Projeto que foi dado o Badge. Se o usuário estiver em mais de um projeto os badges terá as 3 primeiras letras do nome de cada projeto ou ID para identificar de qual projeto ele recebeu aquele badge.</p> |
| <b>Prioridade:</b> Essencial  |
| <b>Solicitante:</b> Usuário Comum e Gerente   |

|   |
|---|
| <b>RQF14: A aplicação deve permitir que o Gerente adicione recursos aos projetos</b>  |
| <p><b>Descrição:</b> O gerente poderá adicionar um ou vários recursos em cada projeto. Ele terá que definir quais são as atividades que cada recurso será responsável. Após a definição, os projetos com as atividades com os recursos inseridos serão exibidos tanto para o gerente quanto para o recurso. Porém apenas o Gerente verá o projeto com todos os recursos e atividades e o usuário comum só visualiza as suas atividades.</p> |
| <b>Prioridade:</b> Essencial  |
| <b>Solicitante:</b> Gerente   |

|   |
|---|
| <b>RQF15: A aplicação deve permitir que o Gerente gere relatórios</b>   |
| <b>Descrição:</b> O gerente poderá gerar relatórios de cada projeto com detalhes sobre os status das atividades de cada recurso. Nos detalhes constará as horas definidas, as horas usadas, a data da entrega e as flags demonstrando as prioridades e atrasos e alertas ou se está no prazo. O relatório poderá ser enviado por e-mail no formato PDF. |
| <b>Prioridade:</b> Essencial  |
| <b>Solicitante:</b> Gerente   |

|   |
|---|
| <b>RQF16: A aplicação deve permitir alterar o Tema</b>  |
| <b>Descrição:</b> O usuário poderá escolher o Tema Claro ou Escuro. Automaticamente, após instalar ou logar estará selecionado a opção “Claro”. |
| <b>Prioridade:</b> Importante   |
| <b>Solicitante:</b> Usuário Comum e Gerente   |

|  |
|--|
| <b>RQF17: A aplicação deve ter uma tela para alterar e exibir a Configuração do Sistema</b>  |
| <p><b>Descrição:</b> Ao clicar no botão de engrenagem “Configurações” da Tela Inicial (Tela 13 ou 14 ou 15) será exibido as opções conforme a Tela 16 e abaixo em algumas opções e será possível realizar apenas a visualização das informações e algumas permitirá Alterar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conta</li> <li>2. Tema</li> <li>3. Notificação</li> <li>4. Créditos</li> <li>5. Termo de uso</li> <li>6. Política e Privacidade</li> <li>7. Sobre</li> <li>8. Ajuda</li> <li>9. Sair</li> </ol> |
| <b>Prioridade:</b> Essencial   |
| <b>Solicitante:</b> Usuários   |

|  |
|--|
| <b>RQF18: A aplicação deve exibir os seus Créditos</b>   |
| <b>Descrição:</b> Ao clicar no botão de “Créditos” (Tela 16) constará os créditos do aplicativo: o nome (EasyToDo) e a versão. |
| <b>Prioridade:</b> Importante  |
| <b>Solicitante:</b> Usuários   |

|   |
|---|
| <b>RQF19: Aplicação deve ter os seus Termos de uso</b>  |
| <b>Descrição:</b> Ao clicar no botão “Termos de uso” (Tela 16) constará os termos para uso do aplicativo. |
| <b>Prioridade:</b> Importante   |
| <b>Solicitante:</b> Usuários  |

|   |
|---|
| <b>RQF20: A aplicação deve exibir a sua Política e Privacidade</b>  |
| <b>Descrição:</b> Ao clicar no botão “Política e Privacidade” (Tela 16) constará as políticas e privacidade do aplicativo para o usuário. |
| <b>Prioridade:</b> Importante   |
| <b>Solicitante:</b> Usuários  |

|  |
|--|
| <b>RQF21: A aplicação deve exibir o modo de Ajuda</b>  |
| <b>Descrição:</b> Na tela Inicial (Telas 13, 14 e 15) terá o ícone “Interrogação” ou na tela Configurações (Tela 16) terá um botão “Ajuda” que ao clicar exibirá as informações “ <b>Instruções do propósito da aplicação</b> ” e “ <b>Abreviaturas e Siglas</b> ” dará informações do aplicativo. |
| <b>Prioridade:</b> Importante  |
| <b>Solicitante:</b> Usuários   |



|   |
|---|
| <b>RQF22: A aplicação deve exibir uma opção para realizar alterações</b>                            |
| <b>Descrição:</b> Ao clicar no botão “Alterar” (Tela 16) irá exibir os botões “Editar” e “Excluir”. |
| <b>Prioridade:</b> Importante   |
| <b>Solicitante:</b> Usuários  |

|  |
|--|
| <b>RQF23: A aplicação deve permitir editar</b>   |
| <p><b>Descrição:</b> O e-mail do usuário não poderá ser alterado apenas os demais campos.</p> <p>Deve permitir adicionar uma foto para substituir o avatar que foi adicionado automaticamente ao realizar o cadastro. A foto tem que ter no máximo 1 Megabyte.</p> <p>Ao finalizar a alteração o usuário irá clicar em “salvar” e os campos serão alterados. Caso o usuário desista de alterar irá clicar no botão “Cancelar”.</p> |
| <b>Prioridade:</b> Importante  |
| <b>Solicitante:</b> Usuários   |

|   |
|---|
| <b>RQF24: A aplicação deve permitir excluir</b>   |
| <p><b>Descrição:</b> Em configurações o usuário poderá selecionar a opção excluir e será excluído. Uma vez excluído o e-mail não poderá ser usado novamente. Ao selecionar a opção excluir será exibido uma mensagem: “Deseja mesmo excluir esse usuário da aplicação?” e se clicar na opção “sim” será exibida outra mensagem: “Se você excluir o usuário você não poderá usar o e-mail xxxx (e-mail cadastrado) para realizar outro cadastro. Deseja mesmo assim excluir?” Se clicar em “Sim”. O usuário será excluído e a aplicação retornará para a tela inicial para realizar outro cadastro.</p> <p>Após a exclusão o usuário não terá mais acesso à aplicação por meio do e-mail.</p> <p>Se na primeira e segunda pergunta o usuário clicar em “não” retornará a tela inicial de usuário logado.</p> |
| <b>Prioridade:</b> Importante   |

|                               |
|-------------------------------|
| <b>Solicitante: usuários.</b> |
|-------------------------------|

|  |
|--|
| <b>RQF25: A aplicação deve permitir ao usuário sair</b>  |
| <b>Descrição:</b> Se o usuário colocar em modo de espera por 1 minuto a aplicação fechará automaticamente. |
| <b>Prioridade:</b> Importante  |
| <b>Solicitante: Usuários</b>   |

### 3.3 Usabilidade

#### RQU01 – Interface Amigável

**Descrição:** A interface com o usuário é de vital importância para o sucesso do sistema, a mesma deverá ser intuitiva. Devendo assim constar menus e botões de acesso que beneficiem a navegabilidade do usuário, incluindo elevado grau de validação nas entradas de dados e orientações parametrizadas.

**Prioridade:** Importante

### 3.4 Confiabilidade

#### RQC01 - Disponibilidade

**Descrição:** O sistema deve estar sempre disponível.

**Prioridade:** Importante

#### RQC02 - Consistência

**Descrição:** Os dados não podem ser corrompidos os mesmos serão mantidos e gerenciados por um SGBD local e no servidor.

**Prioridade:** Essencial

### **RQC03 – Validação de Dados do Usuário**

**Descrição:** Os dados que o usuário entra no sistema deverão ser validados a fim de evitar que dados errôneos sejam armazenados prejudicando a corretude e consistência da base de dados.

**Prioridade:** Importante

### **RQC04 – Backup dos Dados**

**Descrição:** Através de intervalos previamente definidos pelo usuário, o sistema deverá efetuar backups sólidos, consistentes e confiáveis de toda sua base de dados, de forma a permitir sua recuperação imediata caso ocorra algum problema com o servidor de dados.

**Prioridade:** Essencial

## **3.5 Desempenho**

### **RQD01 – Tempo de Resposta de Consulta**

**Descrição:** Ao acessar o sistema externo de validação do código da aeronave, essa consulta não deve ultrapassar mais de dez segundos.

**Prioridade:** Desejável

### **RQD02 – Usuários Simultâneos**

**Descrição:** O servidor de dados deverá permitir que 1500 usuários possam acessar o mesmo de forma simultânea.

**Prioridade:** Desejável

## **3.6 Requisitos de Sistema de Ajuda e de Documentação de Usuário On-line**

### **RQSA01 – Sistema de Ajuda**

**Descrição:** Em qualquer ponto do sistema, deverá conter acesso a um módulo de ajuda, de forma a possibilitar ao usuário seu auto aprendizado e/ou tirar qualquer dúvida sobre a operação que esteja realizando, com acesso por índice ou busca.

**Prioridade:** Desejável

## **3.7 Interfaces**

### **3.7.1 Interfaces de Hardware e Sistema**

| Requisitos          | Mínimo                              | Recomendado             |
|---------------------|-------------------------------------|-------------------------|
| Sistema Operacional | Android/Windows                     | Android 9.0 ou superior |
| Browser             | Chrome                              | Versão 86 ou superior   |
| Processador         | 1.5 GHz                             | 2.0 GHz                 |
| Memória RAM         | 1024 RAM                            | 2 G                     |
| Espaço em disco     |                                     |                         |
| Obrigatório         | Conexão com a internet e Tela touch |                         |

#### 4. Suporte e manutenção

O Suporte será realizado pela equipe G4 por meio da análise dos comentários do Google Play ou no e-mail realizado semanalmente.

#### 5. Protótipo