

Projeto Interdisciplinar – Parte 1

Templates para Concepção e Especificação do Projeto de Aplicação Web de E-commerce (Protótipo Funcional de uma Loja Virtual)

Documento Visão

Para	Clientes
Cujo	Buscam facilidade e agilidade na compra de jogos de diversos fornecedores de forma centralizada.
O	Projeto Plataforma
É um	E-Commerce
Que	Realiza a interação entre cliente e fornecedores de jogos, intermediando a compra de jogos com melhores preços.
Diferentemente da	Compra física e presencial, descentralizada.
O nosso produto	Possibilita a compra de diversos jogos virtualmente com menor custo para o cliente, agilidade na transação e diversidade de generos possivel.

Discovery Briefing

Nome	Aplicação Web de E-Commerce
Resumo	Loja virtual que tem como objetivo vender jogos.
Iniciador	Wilson Vendravel
Declaração do Problema	Decentralização dos jogos, custo elevado direto com fornecedor e lojas físicas.
Benefícios Estimados	Plataforma centralizada que atenda diversos consoles, facilidade nas buscas e aquisições dos jogos, melhores condições de preço.

Caso contrário	Cliente continuará a buscar separado em cada plataforma e fornecedor, seus jogos desejados, pagando preços elevados.
Restrições	Ausência de Internet e dispositivo para acesso a plataforma
Opções de Solução	Perfil nas redes sociais com a divulgação dos jogos. Vendas no mercado livre.
Data desejada	04/2021
Stakeholders	Plataforma, clientes e empresas

Requisitos Funcionais

ID do Requisito	Nível de Prioridade (A / M / B)	Descrição do Requisito	Categoria do Requisito
RF01	B	O sistema deve permitir que o cliente faça o cadastro para compra	Cadastro
RF02	A	O cliente deve utilizar a busca de produtos no catalogo disponível	Catálogo De produtos
RF03	B	O cliente deve receber uma caixa de dialogo, indicando a experiencia da compra, produto e plataforma.	Avaliação
RF04	M	O sistema deve permitir que o cliente finalize o pedido em um processo de compra.	Pedido
RF05	A	O sistema deve permitir que o cliente visualize status dos pedidos recentes e o histórico de compras.	Pedido

Requisitos (Atributos) de Qualidade

Característica	Atributo de Qualidade	Motivo
Funcionalidade	Segurança	A base de dados deve estar protegida e só pode ser acessada pelo administrador. O e-commerce deverá ser o mais seguro possível para que pessoas não autorizadas não acessem os documentos inseridos do sistema.
Confiabilidade	Recuperabilidade /maturidade	O e-commerce deve estar sempre disponível, caso ocorra algum erro, deve ser restaurado o mais rápido possível. O e-commerce deve ter a capacidade de evitar falhas decorrentes de defeitos posteriores.
Usabilidade	Apreensibilidade	Não será necessário realizar treinamento para utilizar o sistema. O e-commerce deve ser utilizável para qualquer pessoa. O e-commerce deve ser simples e fácil de utilizar
Eficiência	Conformidade	O tempo de resposta do sistema deve estar de acordo com o proposto em seu desenvolvimento.
Manutenibilidade	Analisibilidade	O e-commerce deve ser capaz de identificar com agilidade as falhas ocorridas no sistema, e resolvê-las o mais rápido possível.
Portabilidade	Adaptabilidade	O e-commerce deve rodar em quaisquer sistemas operacionais como Windows, Linux. O e-commerce deve rodar em todos os navegadores como Chrome, Firefox e Explorer.

Regras de Negócio

ID da Regra	Descrição
RN01	O catálogo deve exibir itens relacionados a pesquisa.
RN02	O sistema deve disponibilizar o cálculo de frete para outras cidades
RN03	O sistema deve disponibilizar código de rastreio após envio
RN04	O frete deve ser isento para o estado de São Paulo.

RN05	O pagamento pode ser realizado por meio de cartão de crédito ou boleto bancário. O pagamento por cartão de crédito pode ser realizado em até 5 vezes sem juros; já o pagamento por boleto bancário deve ser feito à vista com 10% de desconto.
RN06	O pedido pode apresentar um dos seguintes status em um determinado tempo: cancelado, pagamento pendente, em processamento, confirmado, em transporte ou concluído.

Atores do Sistema

Ator	Descrição
Cliente	Esse ator representa os usuários interessados na compra de produtos/serviços.
Área gerenciadora	Esse ator é responsável pelo controle e manutenção do sistema.
Cliente novo	Esse ator é o usuário que estará na plataforma pela primeira vez.

Especificação de Caso de Uso (CSU01)

Caso de Uso: pesquisar jogos
Descrição: Esse caso de uso é referente ao requisito de pesquisa de jogos. O cliente usa o sistema para pesquisar jogos no catálogo.
Ator Primário: Cliente
Ator(es) Secundário(s): -----
Pré-condições: Nenhuma
Fluxo Principal: 1º Irá visualizar o catálogo de jogos.

2° O cliente fará pesquisa do jogo de seu interesse.
Fluxo Alternativo: -----
Fluxo de Exceção: -----
Pós-condições: O cliente visualiza as opções de jogos.
Regras de Negócio Relacionadas: RN01

Especificação de Caso de Uso (CSU02)

Caso de Uso: Inserir no carrinho
Descrição: Este caso de uso permite que o cliente inclua os itens selecionados no carrinho de compras, para finalizar a compra posteriormente.
Ator Primário: Cliente
Ator(es) Secundário(s): -----
Pré-condições: O cliente seleciona no mínimo um jogo.
Fluxo Principal: 1° O cliente irá escolher o jogo. 2° O cliente selecionará a opção de adicionar ao carrinho.

Fluxo Alternativo: -----
Fluxo de Exceção: -----
Pós-condições: O cliente adiciona ao carrinho o jogo de sua escolha.
Regras de Negócio Relacionadas: -----

Especificação de Caso de Uso (CSU03)

Caso de Uso: Visualizar itens no carrinho
Descrição: Este caso de uso é referente ao requisito visualizar itens no carrinho. O cliente irá visualizar itens no carrinho que foi/foram selecionado/s durante sua navegação
Ator Primário: Cliente
Ator(es) Secundário(s): -----
Pré-condições: O cliente seleciona no mínimo um jogo.
Fluxo Principal: 1° O cliente acessará o carrinho para visualizar os itens. 2° O cliente acompanhará a quantidade e a soma de itens adicionados.
Fluxo Alternativo: -----

Fluxo de Exceção: (2) Carrinho vazio A - Se o cliente não adicionar item, será informado para ir até a página de jogos.
Pós-condições: O cliente obteve o total e valor de seus itens que deseja visualizar.
Regras de Negócio Relacionadas: -----

Especificação de Caso de Uso (CSU04)

Caso de Uso: Iniciar Login
Descrição: Este caso de uso é referente ao requisito de iniciar o login no sistema. O cliente já cadastrado irá logar em sua conta.
Ator Primário: Cliente
Ator(es) Secundário(s): Área Gerenciadora
Pré-condições: Estar com o perfil já cadastrado no sistema.
Fluxo Principal: 1° O cliente deverá informar seu login e senha para ter acesso. 2° O sistema identificará os dados e validará a veracidade dos dados informados. 3° O cliente acessará sua área de usuário.

<p>4° O sistema deve reconhecer que o cliente em seu cadastro terá seu endereço já registrado e caso seja em São Paulo as compras nesse perfil cujo endereço seja o cadastrado ou outro em São Paulo o frete será gratuito.</p> <p>5° O sistema deve reconhecer que as demais regiões do Brasil o frete será cobrado proporcionalmente ao custo de logística daquela região.</p> <p>6° O jogo sendo adquirido em forma de mídia digital para download, as instruções 4 e 5 podem ser ignoradas.</p>
<p>Fluxo Alternativo:(2) Dados incorretos</p> <p>A - Caso os dados estejam incorretos o sistema retornará uma mensagem informando o ocorrido.</p>
<p>Fluxo de Exceção: (1) Sem cadastro</p> <p>A - Caso o cliente não tenha cadastro e insira uma informação não registrada no sistema, o sistema irá deixar visível a opção de realizar o cadastro do perfil.</p>
<p>Pós-condições:</p> <p>O cliente ao final desse caso de uso deve estar logado em sua área pessoal no sistema.</p>
<p>Regras de Negócio Relacionadas:</p> <p>RN02/RN04</p>

Especificação de Caso de Uso (CSU05)

<p>Caso de Uso: Realizar pagamento</p>
<p>Descrição: Este caso de uso é referente ao requisito de realizar pagamento. O cliente estando logado poderá efetuar o pagamento.</p>
<p>Ator Primário: Cliente</p>

Ator(es) Secundário(s): Área Gerenciadora
Pré-condições: Estar logado no sistema.
Fluxo Principal: 1° O cliente irá confirmar o valor e a quantidade de produtos selecionados. 2° O sistema irá exibir as opções pagamento que serão cartão de crédito ou boleto bancário. 3° O cliente irá escolher qual opção e inserir os dados de pagamento. 4° O sistema reconhecerá quando o cliente selecionar a opção boleto bancário e com base nisso irá agregar 10% de desconto na compra do jogo. 5° O sistema também identificará quando a opção cartão de crédito for selecionada e oferecerá a possibilidade de parcelar a compra em 5 vezes sem juros.
Fluxo Alternativo: (2) Informações de pagamento inválidas A - Caso os dados estejam incorretos o sistema retornará uma mensagem informando o ocorrido.
Fluxo de Exceção: -----
Pós-condições: O cliente ao final desse caso de uso deve ter escolhido a informação de pagamento e inserido os dados.
Regras de Negócio Relacionadas: RN05

Especificação de Caso de Uso (CSU06)

Caso de Uso: Finalizar Pedido

<p>Descrição: Esse caso de uso é referente ao requisito de finalização do pedido. Uma vez que o cliente finalize o pedido, havendo no mínimo um item adicionado ao carrinho, a página de visualização do carrinho será exibida; desse modo, o cliente poderá confirmar os itens selecionados e suas respectivas quantidades. Para tal, o cliente deverá estar autenticado pelo sistema, caso ainda não o esteja. Se o cliente ainda não estiver cadastrado no sistema, primeiro será preciso fazer o cadastro, informando seus dados pessoais. Na segunda etapa de finalização do pedido, o cliente deve informar o endereço para entrega para o frete ser calculado, e em seguida selecionar a forma de pagamento, podendo ser por meio de cartão de crédito ou boleto bancário. Após isso, o cliente concluirá o pedido e a quantidade de itens em estoque deve ser atualizada. Quando o pedido for confirmado, os itens do carrinho serão destruídos. Esse caso de uso deve ter um relacionamento de inclusão com o caso de uso Atualizar Estoque. Esse caso de uso também deve ter um relacionamento de inclusão com o caso de uso. Visualizar Carrinho, como também com os casos de uso. Calcular Frete e Efetuar Pagamento; no caso deste último, há duas especializações do caso de uso: Pagar por Cartão ou Pagar por Boleto.</p>
<p>Ator Primário: Cliente</p>
<p>Ator(es) Secundário(s): Área gerenciadora</p>
<p>Pré-condições: Ter escolhido a forma de pagamento.</p>
<p>Fluxo Principal:</p> <p>1° O cliente ao ter digitado os dados do cartão de crédito, poderá apertar a opção finalizar pedido para a compra começar a ser processada.</p> <p>2° O sistema irá validar com a prestadora do cartão de crédito se a compra foi aprovada.</p> <p>3° O cliente tendo escolhido a opção boleto bancário, será emitido um para ser pago digitalmente ou impresso e pago no banco emissor ou lotérica, tendo validade de 3 dias úteis para o pagamento.</p>
<p>Fluxo Alternativo: (1) Pagamento não concluído</p> <p>A - O cartão sendo recusado o sistema retornará para a opção de digitar os dados novamente para que seja informado outro cartão ou outra opção de pagamento.</p>

B- O boleto tendo vencido o cliente poderá imprimir outro com validade idêntica.
Fluxo de Exceção: -----
Pós-condições: O cliente ao final desse caso de uso, deverá estar com o pedido finalizado após a aprovação de pagamento.
Regras de Negócio Relacionadas: -----

Especificação de Caso de Uso (CSU07)

Caso de Uso: Visualizar status do Pedido
Descrição: este caso de uso se refere ao processo pelo qual um usuário pode visualizar tanto os pedidos realizados recentemente como o histórico de pedidos. Nesse caso, os usuários poderão consultar seus pedidos anteriores, além do estado dos pedidos atuais para saber se tais pedidos estão em andamento, cancelados ou se já foram concluídos e enviados ao cliente. Para realizar esse caso de uso, é necessário o usuário externo estar autenticado pelo sistema mediante login e senha.
Ator Primário: Área gerenciadora
Ator(es) Secundário(s): Cliente
Pré-condições: Ter finalizado o pedido.
Fluxo Principal:

<p>1° O sistema após a finalização do pedido, irá enviar o código de rastreio para o e-mail do cliente com o link para acessar a página onde haverá um campo para acompanhar o pedido.</p> <p>2° O sistema identificará se o jogo comprado foi mídia física ou digital, sendo digital, uma chave validadora de compra sobre aquela mídia será gerada e enviada para o usuário por e-mail, para a liberação do download.</p> <p>3° O sistema informará ao usuário em tempo adequado o status de: cancelado, pagamento pendente, em processamento, confirmado, em transporte ou concluído.</p>
<p>Fluxo Alternativo: (2) Armazenamento de chave</p> <p>A - O código também ficará disponível dentro do perfil do usuário.</p>
<p>Fluxo de Exceção: -----</p>
<p>Pós-condições:</p> <p>O cliente tendo adquirido mídia física irá aguardar a entrega na residência acompanhando o status logístico através de seu código.</p> <p>O cliente tendo adquirido a mídia digital para download, em poucos minutos terá o código de validação de compra e acesso ao download.</p>
<p>Regras de Negócio Relacionadas:</p> <p>RN06.</p>

Especificação de Caso de Uso (CSU08)

<p>Caso de Uso: Gerenciamento de catálogo</p>
--

Descrição: Este caso de uso é referente ao requisito de Gerenciamento de catálogo. A área gerenciadora manterá o catálogo atualizado.
Ator Primário: Área Gerenciadora
Ator(es) Secundário(s): -----
Pré-condições: Receber mídias novas de empresas desenvolvedoras de jogos parceiras.
Fluxo Principal: 1º A área gerenciadora irá monitorar possíveis erros de compra nos jogos. 2º A área gerenciadora irá atualizar as telas iniciais com jogos recém-lançados.
Fluxo Alternativo: -----
Fluxo de Exceção: -----
Pós-condições: O catálogo estará ao máximo sendo monitorado para que o usuário tenha experiência positiva.
Regras de Negócio Relacionadas: -----

Especificação de Caso de Uso (CSU09)

Caso de Uso: Atualizar estoque
Descrição:

A área gerenciadora manterá o controle do estoque, adicionando ou removendo produtos.
Ator Primário: Área Gerenciadora
Ator(es) Secundário(s): -----
Precondições: Aguardar finalização de novos pedidos.
Fluxo Principal: 1° A área gerenciadora irá monitorar compras finalizadas. 2° A área gerenciadora irá atualizar o estoque de acordo com a quantidade de jogos que foram vendidos. 3° A área gerenciadora atualizará a quantidade de chaves geradas de cada usuário após a venda do jogo em mídia digital.
Fluxo Alternativo: -----
Fluxo de Exceção: (2) Cancelamento de compra A - Em caso de compra cancelada o estoque é atualizado novamente para o valor anterior.

Pós-condições:

Ao final desse caso de uso o sistema visa estar sempre atualizado com suas quantidades de mídias físicas para não ocorrer vendas sem estoque.

Mídias digitais a geração de códigos de chave é infinita.

Regras de Negócio Relacionadas:

Especificação de Caso de Uso (CSU10)

Caso de Uso: Visualizar histórico de compras

Descrição: Este caso de uso é referente ao requisito visualizar histórico de compras. O usuário terá acesso a todas as mídias já compradas.

Ator Primário: Cliente

Ator(es) Secundário(s): Área Gerenciadora

Pré-condições: O cliente precisa estar cadastrado.

Fluxo Principal:

1° O cliente ao acessar a área de usuário, haverá a opção de entrar no histórico de compras e visualizar todos os jogos comprados a partir do dia da criação do cadastro.

2° O cliente tendo adquirido a mídia digital poderá baixar o jogo novamente.

Fluxo Alternativo: -----

Fluxo de Exceção: (2) Backup A - Em caso de mídia física, aparecerá apenas a data e o jogo comprado sem a possibilidade de download.
Pós-condições: O cliente visualizará todo o histórico de compras.
Regras de Negócio Relacionadas: -----

Especificação de Caso de Uso (CSU11)

Caso de Uso: Cadastrar perfil
Descrição: Será permitido o cadastro de perfil de usuários novos.
Ator Primário: Cliente novo
Ator(es) Secundário(s): Área Gerenciadora
Pré-condições: Não ter cadastro na loja.
Fluxo Principal: 1° O cliente novo acessará a página de cadastro de perfil e irá inserir os seus dados para elaboração de perfil como nome, CPF, endereço, e-mail, celular, cidade, estado. 2° O cliente novo de forma opcional poderá cadastrar já de início um cartão de crédito para agilizar as compras que futuramente serão feitas.

3° Ao chegar no estágio final de cadastro o sistema exigirá que o cliente novo aceite os termos de privacidade, caso queira ler os termos o sistema dará essa opção.

4° O sistema oferecerá ajuda caso o usuário tenha dificuldades para se cadastrar.

Fluxo Alternativo: -----

Fluxo de Exceção: (1) Não cumprimento das exigências.

A - Caso os termos não sejam aceitos ou os dados não forem corretamente preenchidos o sistema não permitirá a continuidade do cadastro.

Pós-condições:

Ao final desse caso de uso o cliente novo terá uma nova conta na plataforma para seu próprio gerenciamento de compras.

Regras de Negócio Relacionadas:

11-Modele um Diagrama de Casos de Uso(DCU) com base nas especificaçõestextuaisdos casos de uso.
Os casos de uso incluídos, estendidos e especializadostambém devem ser representados.(1,0)

