**s**

**Projeto Interdisciplinar – Parte 2**

Instruções Gerais. Leiam com bastante atenção.

1. O Projeto Interdisciplinar visa integrar conteúdos trabalhados nas disciplinas do semestre atual do curso e aplicá-los à prática;

1. Este projeto corresponde à 40% da avaliação que compõe a nota da N2;

1. O projeto deve ser realizado em grupo de 4 a 5 estudantes;

1. As atividades devem ser apresentadas na mesma ordem dos enunciados para proporcionar uma sequência lógica; os enunciados também devem ser mencionados no documento. Vale ressaltar que as atividades são referentes ao mesmo projeto de aplicação de software, portanto deve haver uma coerência entre elas. Cada atividade não exibida dentro de uma sequência lógica ou que não esteja aderente ao projeto, será devidamente anulada e zerada;

1. Vale ressaltar que a parte 2 deste projeto é uma continuação da parte 1 do mesmo, portanto as atividades desta última devem ser corrigidas e/ou completadas, conforme devolutiva feita, para que as novas atividades sejam realizadas;

1. Os diagramas e demais representações visuais devem ser construídas em alguma ferramenta, porém o projeto deve ser entregue em um único arquivo PDF legível. Sendo necessário, links de acesso aos diagramas (formato de imagem) podem ser inseridos no documento;

1. Este projeto dever ser entregue como tarefa na plataforma Teams até às 23h00 de 08/06/2021. A entrega por 1 integrante do grupo já é suficiente;

1. O Projeto Interdisciplinar será apresentado na primeira parte da aula (08h00 às 9h40) do dia 10/06. Cada grupo deve apresentar o referido projeto, similar a um Pitch, de 5 a 10 minutos. Na segunda parte da aula (10h00-11h40), haverá uma avaliação em pares e uma autoavaliação;

1. Os materiais disponibilizados na plataforma Teams e os links relacionados no final deste documento auxiliam a realização das atividades deste projeto;

1. Atividades com suspeitas de plágio serão devidamente anuladas e “zeradas”;

1. Exceções sobre as instruções supracitadas devem ser tratadas com o próprio professor antecipadamente.

# Atividades de Concepção e Especificação do Projeto de Aplicação Web de E-commerce

**(Protótipo Funcional de uma Loja Virtual)**

## Parte A

1. a) Especifique outros três Requisitos Funcionais, de acordo com o template. Vale ressaltar que dois requisitos já foram especificados; b) Com base na norma ISO 9126, especifique também no mínimo um requisito não funcional (ou atributo de qualidade) para cada uma das características previstas nessa norma, de acordo com o template; c) Especifique ainda outras três regras de negócio, de acordo com o template. Se preciso, novas regras de negócio podem ser incluídas. (0,75)

**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 após a escolha de um item da loja. | Cadastro |
| RF02 | A | O sistema deve permitir que o cliente faça a busca de produtos através dos filtros e catálogos disponíveis | Busca |
| RF03 | B | O cliente deve receber uma caixa de diálogo após o recebimento do produto, indicando a experiencia obtida com o tal. | Avaliação |
| RF04 | A | O sistema deve permitir que o cliente finalize o pedido em um | Pedido |
|  |  | processo de compra. |  |
| RF05 | M | O sistema deve permitir que o cliente visualize o status dos pedidos recentes e o histórico de compras. | Pedido |

**Requisitos Não Funcionais**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 dentro de um prazo de até 2horas. 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, com qualquer experiencia. O e-commerce deve ser simples, fácil e prático de utilizar. |
| Eficiência | Útilização de recursos | O e-commerce deve estar sempre com funcionários disponíveis para eventuais duvidas no modelo via SAC no horário de 8:00 as 17:00. |
| Manutenibilidade | Analisibilidade | O e-commerce deve ser capaz se identificar com agilidade as falhas ocorridas no sistema, e resolve-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 | Realizando a compra acima de 3 produtos, o cliente recebe um desconto de 10% de desconto, contanto que o valor final passe de R$150,00. |
| RN02 |  |
| RN03 |  |
| 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. |

1. Com o propósito de apresentar um modelo de negócio aplicado ao levantamento de requisitos e entregar um produto mínimo viável, monte um Business Model Canvas de acordo com o template do Canvas Req, apresentado em aula. (1,0)

## Parte B

1. Visando a identificação de cenários e o refinamento do RF01, especifique textualmente o Caso de Uso correspondente (CSU01). A descrição textual deve explicitar a sequência de interações entre o ator (estímulo) e o sistema (resposta) por meio de fluxos (cenários) principal, alternativo (se houver) e de exceção (se houver), de acordo com o template. (0,6)

|  |
| --- |
| Caso de Uso: |
| Descrição: |
| Ator Primário: |
| Ator(es) Secundário(s): |
| Precondições: |
| Fluxo Principal: |
| Fluxo Alternativo: |
|  |
| Fluxo de Exceção: |
| Pós-condições: |
| Regras de Negócio Relacionadas: |

1. Construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para o CSU01. (0,4)

1. Modele a lógica do CSU01 com um diagrama de atividades, exibindo os passos de uma computação como atividades. Esses passos computacionais devem ser identificados a partir dos fluxos do caso de uso. (0,4)

1. Visando a identificação de cenários e o refinamento do RF02, especifique textualmente o Caso de Uso correspondente (CSU02). A descrição textual deve explicitar a sequência de interações entre o ator (estímulo) e o sistema (resposta) por meio de fluxos (cenários) principal, alternativo (se houver) e de exceção (se houver), de acordo com o template. (0,6)

|  |
| --- |
| Caso de Uso: |
| Descrição: |
| Ator Primário: |
| Ator(es) Secundário(s): |
| Precondições: |
| Fluxo Principal: |
| Fluxo Alternativo: |
| Fluxo de Exceção: |
| Pós-condições: |
| Regras de Negócio Relacionadas: |

1. Crie os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para o CSU02. (0,4)

1. Modele a lógica do CSU02 com um diagrama de atividades, exibindo os passos de uma computação como atividades. Esses passos computacionais devem ser identificados a partir dos fluxos do caso de uso. (0,4)

1. Visando a identificação de cenários e o refinamento do RF03, especifique textualmente o Caso de Uso correspondente (CSU03). A descrição textual deve explicitar a sequência de interações entre o ator (estímulo) e o sistema (resposta) por meio de fluxos (cenários) principal, alternativo (se houver) e de exceção

(s houver), de acordo com o template. (0,6)

Caso de Uso:

|  |
| --- |
|  |
| Descrição: |
| Ator Primário: |
| Ator(es) Secundário(s): |
| Precondições: |
| Fluxo Principal: |
| Fluxo Alternativo: |
| Fluxo de Exceção: |
| Pós-condições: |
| Regras de Negócio Relacionadas: |

1. Crie os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para o CSU03. (0,4)

1. Modele a lógica do CSU03 com um diagrama de atividades, exibindo os passos de uma computação como atividades. Esses passos computacionais devem ser identificados a partir dos fluxos do caso de uso. (0,4)

1. Visando a identificação de cenários e o refinamento do RF04, especifique textualmente o Caso de Uso correspondente (CSU04). A descrição textual deve explicitar a sequência de interações entre o ator (estímulo) e o sistema (resposta) por meio de fluxos (cenários) principal, alternativo e de exceção, de acordo com o template. (0,6)

|  |
| --- |
| Caso de Uso: Finalizar Pedido |
| 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. |
| Ator Primário: |
| Ator(es) Secundário(s): |
| Precondições: |
| Fluxo Principal: |
|  |
| Fluxo Alternativo: |
| Fluxo de Exceção: |
| Pós-condições: |
| Regras de Negócio Relacionadas: RN04; RN05. |

1. Crie os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para o CSU04. (0,4)

1. Modele a lógica do CSU04 com um diagrama de atividades, exibindo os passos de uma computação como atividades. Esses passos computacionais devem ser identificados a partir dos fluxos do caso de uso. (0,4)

1. Visando a identificação de cenários e o refinamento do RF05, especifique textualmente o Caso de Uso correspondente (CSU05). A descrição textual deve explicitar a sequência de interações entre o ator (estímulo) e o sistema (resposta) por meio de fluxos (cenários) principal, alternativo e de exceção, de acordo com o template. (0,6)

|  |
| --- |
| Caso de Uso: Visualizar 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: |
| Ator(es) Secundário(s): |
| Precondições: |
| Fluxo Principal: |
| Fluxo Alternativo: |
| Fluxo de Exceção: |
| Pós-condições: |
| Regras de Negócio Relacionadas: RN06. |

1. Construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para o CSU05. (0,4)

1. Modele a lógica do CSU05 com um diagrama de atividades, exibindo os passos de uma computação como atividades. Esses passos computacionais devem ser identificados a partir dos fluxos do caso de uso. (0,4)

## Parte C

1. Modele um único Diagrama de Casos de Uso (DCU) com base nas especificações textuais dos casos de uso. Os casos de uso incluídos, estendidos e especializados também devem ser representados. (0,5)

1. Construa o Modelo Conceitual de Dados com um único Diagrama Entidade-Relacionamento (DER) com base nas especificações textuais dos casos de uso. (0,75)

**Links com materiais de apoio à realização do projeto:**

1. **Canvas:**

[**https://blog.runrun.it/canvas-online/**](https://blog.runrun.it/canvas-online/)

[**https://sebraecanvas.com/?checkedSAS=true#/**](https://sebraecanvas.com/?checkedSAS=true#/)

1. **Canvas Req:**

[**https://www.devmedia.com.br/canvas-req-levantamento-de-requisitos-de-software-com-canvas/33991**](https://www.devmedia.com.br/canvas-req-levantamento-de-requisitos-de-software-com-canvas/33991)

1. **Pitch:** [**https://endeavor.org.br/dinheiro/como-elaborar-um-pitch-quaseperfeito/?gclid=Cj0KCQiA4L2BBhCvARIsAO0SBdZklkg\_Pj-**](https://endeavor.org.br/dinheiro/como-elaborar-um-pitch-quase-perfeito/?gclid=Cj0KCQiA4L2BBhCvARIsAO0SBdZklkg_Pj-hKa7vXlGCu5oEE1aXKxZUnjMycNKfwoYwSzmhZ3Q1DGcaAk6eEALw_wcB)

[**hKa7vXlGCu5oEE1aXKxZUnjMycNKfwoYwSzmhZ3Q1DGcaAk6eEALw\_wcB**](https://endeavor.org.br/dinheiro/como-elaborar-um-pitch-quase-perfeito/?gclid=Cj0KCQiA4L2BBhCvARIsAO0SBdZklkg_Pj-hKa7vXlGCu5oEE1aXKxZUnjMycNKfwoYwSzmhZ3Q1DGcaAk6eEALw_wcB)