Documento de Requisitos do Sistema (Nexus – Agenda Eletrônica)

Desenvolvido por: Francisco Serafim e Hennan Heim

# Introdução

Este documento especifica os requisitos do sistema *Nexus,* fornecendo aos desenvolvedores e stakeholders as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

* 1. **O projeto consiste em uma Agenda Eletrônica desenvolvida com backend em PHP, MySQL para persistência de dados e frontend com HTML, Bootstrap (CSS) e JavaScript.**

Linkdorepositório: <https://github.com/hennanhfalcao/projeto_agenda_php.git>

Link para vídeo simulando a aplicação: [Projeto Web - Nexus - Jeofton.](https://www.youtube.com/watch?v=HySrnwfck18&feature=youtu.be)

# Descrição geral do sistema

O sistema foi projetado para permitir o cadastro de usuários. Cada usuário poderá editar suas informações, bem como adicionar uma foto de perfil.

A Agenda Eletrônica em si, possui as seguintes funcionalidades: Novo Contato, Buscar Contato, Editar Contato, Apagar Contato e Listar Todos os Contatos e Meu Perfil.

# Requisitos funcionais

É um sistema relativamente simples, a persistência de dados ocorre no banco de dados relacional MySQL, cuja manipulação ocorre via PHP, sem a utilização de frameworks. A seguir estão os requisitos funcionais do sistema.

* 1. **Cadastro de usuários**

O cadastro de novos usuários exige as seguintes informações: nome de usuário, nome completo, telefone e email e uma senha.

Para que seja possível o login do usuário, este deve informar seu nome de usuário, que é único, e sua senha.

* 1. **Novo Contato**

Ao clicar no botão “Novo Contato” um pop-up se abre para inserção das informações do contato: nome, telefone e email.

* 1. **Buscar Contato**

Ao clicar no botão “Buscar Contato” um pop-up é aberto com um campo de busca. A busca ocorre de maneira dinâmica, ou seja, ao digitar quaisquer caracteres, são mostrados os contatos cuja String digitada é substring do nome do contato.

Ao clicar no contato que deseja, é possível ver suas informações detalhadas, bem como editar e apagar o contato. Caso o usuário selecione “Editar”, é possível alterar as informações do contato no próprio modal de exibição dele. Caso escolha “Apagar”, surgirá um alerta perguntando se o usuário realmente deseja excluir aquele contato. Se confirmar a exclusão, o contato é devidamente excluído. A qualquer momento o usuário pode cancelar as ações ao clicar no botão “X”, ou seja, fechar.

* 1. **Listar Contatos**

Ao clicar no botão “Listar Contatos” um pop-up se abre com uma lista de todos os contatos cadastrados na Agenda.

* 1. **Meu Perfil**

Ao clicar no botão “Meu perfil”, representado pelo ícone de usuário, um pop-up se abre com as informações do usuário. Por padrão, ao criar o usuário, a imagem é definida como “Null” no banco de dados, porém, é possível editá-la e salvar uma nova imagem de perfil que é exibida nessa funcionalidade. Além disso, é possível, também, editar as informações previamente fornecidas para criação de usuário. Todo o fluxo ocorre no mesmo pop-up.

# Requisitos não-funcionais

* 1. **Usabilidade**

Usabilidade é um conceito amplo que avalia a qualidade da experiência do usuário com um produto ou sistema. Quando aplicações são desenvolvidas, é crucial considerar a usabilidade para que as pessoas possam compreendê-las e utilizá-las da melhor forma possível. Aqui estão os principais pilares da usabilidade:

* **Facilidade de Aprendizado**: Quanto mais fácil for para os usuários aprenderem a usar a interface, melhor. Isso envolve a curva de aprendizado e o tempo necessário para compreender o sistema.
* **Eficiência e Memorização:** Após o primeiro contato, avaliamos se as atividades são facilmente memorizadas e executadas sem consultar a documentação. Uma interface eficiente é aquela que permite que os usuários realizem tarefas com facilidade.
* **Erros:** Avaliamos os erros cometidos pelos usuários durante a utilização. É importante entender a gravidade desses erros e se os usuários conseguem corrigi-los sem dificuldade.
* **Reminiscência**: Como os usuários se comportam após um período sem usar a aplicação? Isso ajuda a entender se há dificuldades em um novo contato com a interface.
* **Satisfação**: Medir o nível de satisfação é essencial. [Uma interface amigável e bem projetada contribui para a satisfação dos usuários](https://blog.betrybe.com/desenvolvimento-web/usabilidade/)

Como se trata de um projeto simples e para fins didáticos, esse processo foi simplificado. No mais, o projeto visou apresentar uma interface amigável e de simples compreendimento por parte do usuário.

# Diagramação

Página de Login

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 - Imagem Ilustrativa

Página de cadastro

Interface gráfica do usuário, Tabela

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 - Imagem Ilustrativa

Página Inicial

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 - Imagem ilustrativa

Pop-up Perfil de usuário

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 4 - Imagem ilustrativa

Pop-up novo contato

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 5 - Imagem Ilustrativa

**Pop-up buscar contatos**

Aplicativo

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Figura 6 - Imagem Ilustrativa

**Pop-up listar contatos**

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 7 - Imagem Ilustrativa

**Página sobre**

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Figura 8 - Imagem Ilustrativa