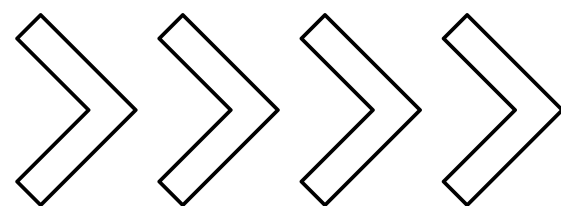




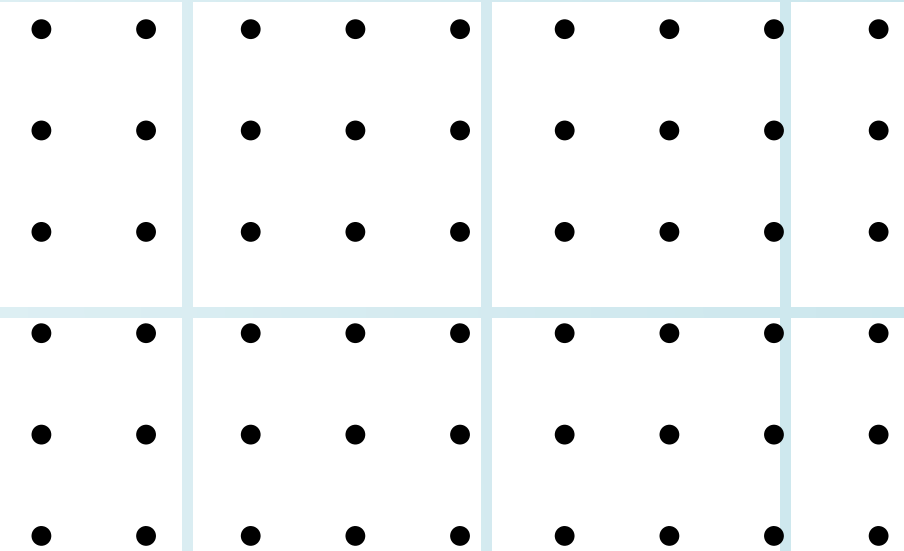
# SOS WEB

O SOS-WEB CONECTA QUEM OFERECE E BUSCA  
SERVIÇOS, FACILITANDO A ESCOLHA VIA WEB.



## Alunos:

- Cauã Rufino de Sá
- Igor Filipi Cardoso



# Índice

**03** Tema do projeto

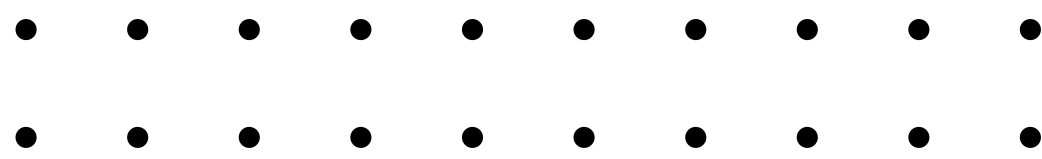
**04** Casos de uso

**05** Diagrama de classes

**06** Diagrama de sequência

**12** Diagrama de comunicação

**13** Diagrama de máquina de estado



# Introdução

## SOS-WEB

É um sistema que facilita o oferecimento e a busca de serviços pela Web. Pessoas podem cadastrar serviços como consertos, transporte, moradia e cuidados pessoais, enquanto interessados podem localizar e escolher a melhor opção conforme suas necessidades.

## Sistema para Oferecimento de Serviços pela Web (SOS-WEB)

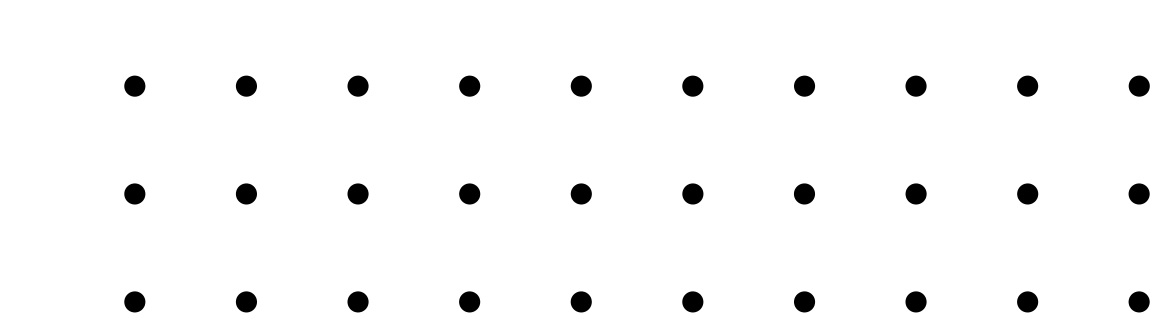
Documento de Requisitos

### A – VISÃO GERAL DO SISTEMA

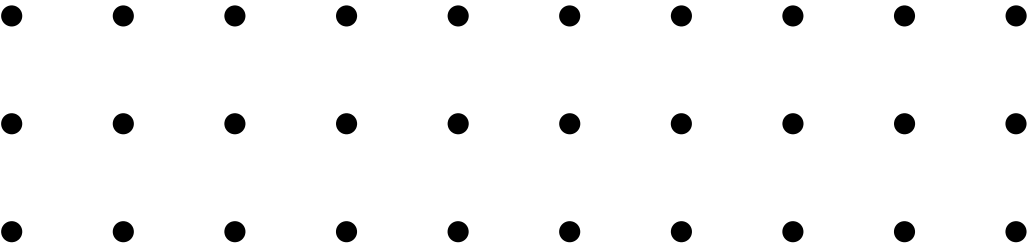
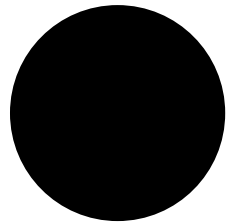
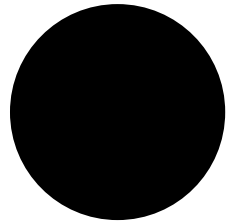
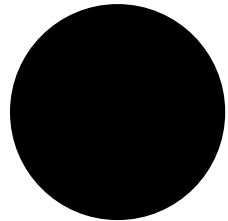
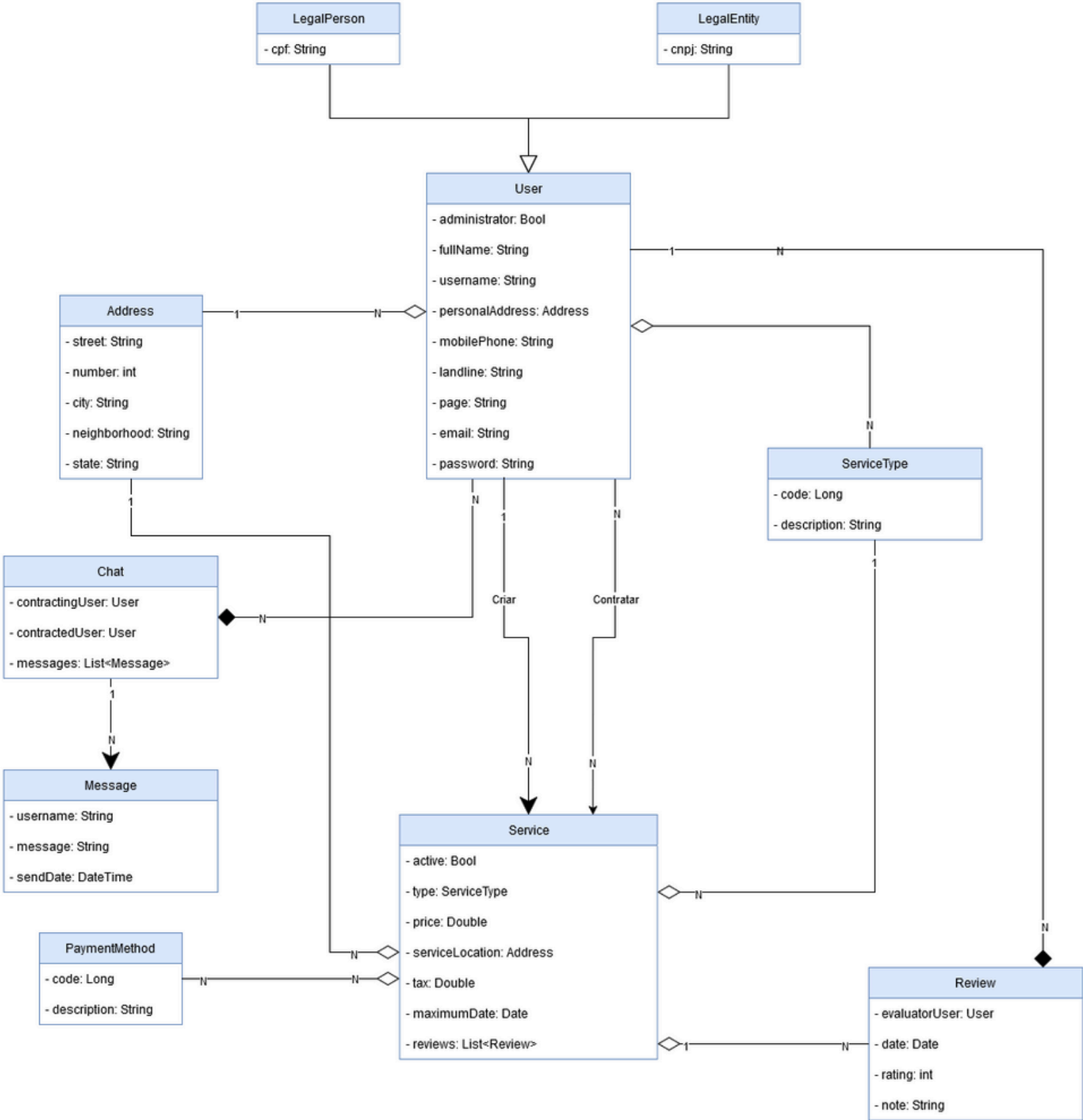
O sistema para Oferecimento de Serviços pela Web (SOS-WEB) facilita o oferecimento de serviços ou outras facilidades. De um lado, permite que uma pessoa ofereça um serviço ou outra facilidade que tenham disponíveis. Por outro lado, permite que alguém encontre e use o serviço ou facilidade. Por exemplo, um encanador pode oferecer serviços de consertos e pessoas interessadas podem localizá-lo, visitá-lo e usar o serviço. Outro exemplo, um estudante pode oferecer vaga em uma república, e outro estudante pode encontrar e fazer contato por meio do SOS-Web. Outros exemplos de serviços são: aulas particulares, manicure a domicílio, dama de companhia para idosos, etc. A idéia é que as pessoas possam oferecer um serviço ou facilidade, e que as pessoas interessadas possam encontrar essas informações sobre esses serviços num sítio da Web, e que as pessoas que oferecem serviços, possam contar com o apoio do sistema para escolher, divulgar e apresentar mais vantagens, de acordo com suas necessidades.

### B – REQUISITOS FUNCIONAIS

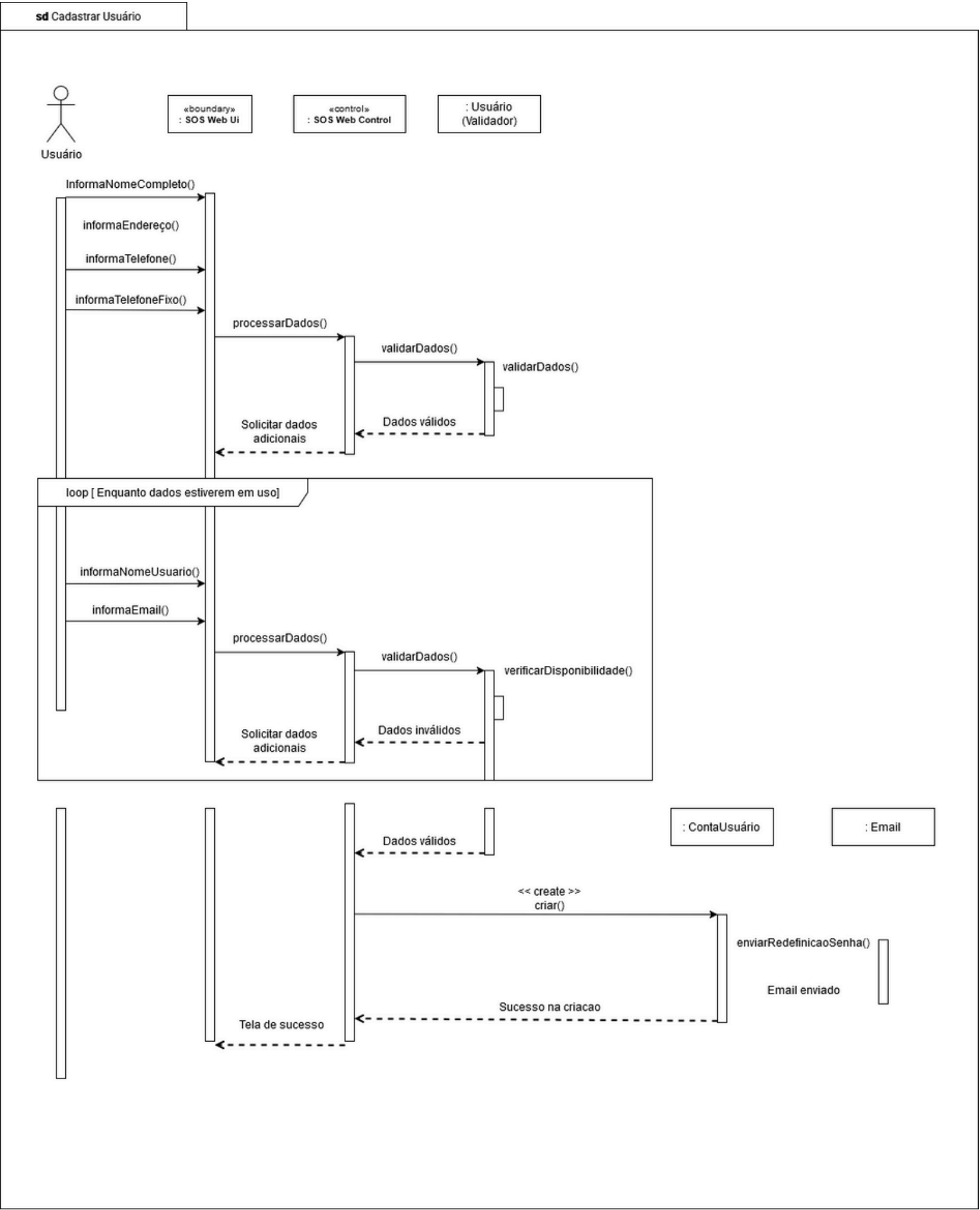
## A decorative graphic consisting of several parallel diagonal lines in a teal color, slanted from the top-left towards the bottom-right. The lines are of varying lengths and are positioned in the upper-left corner of the page.



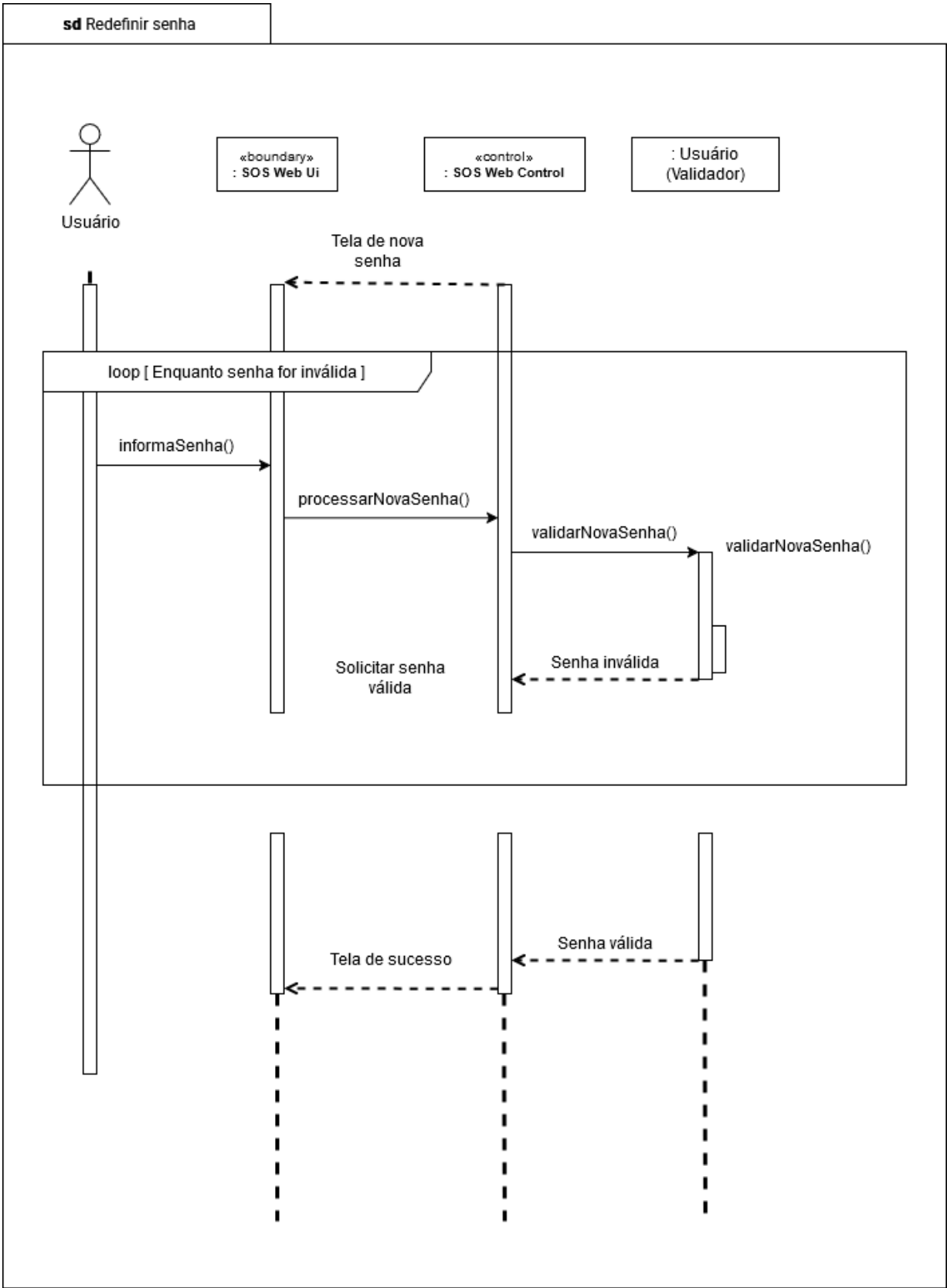
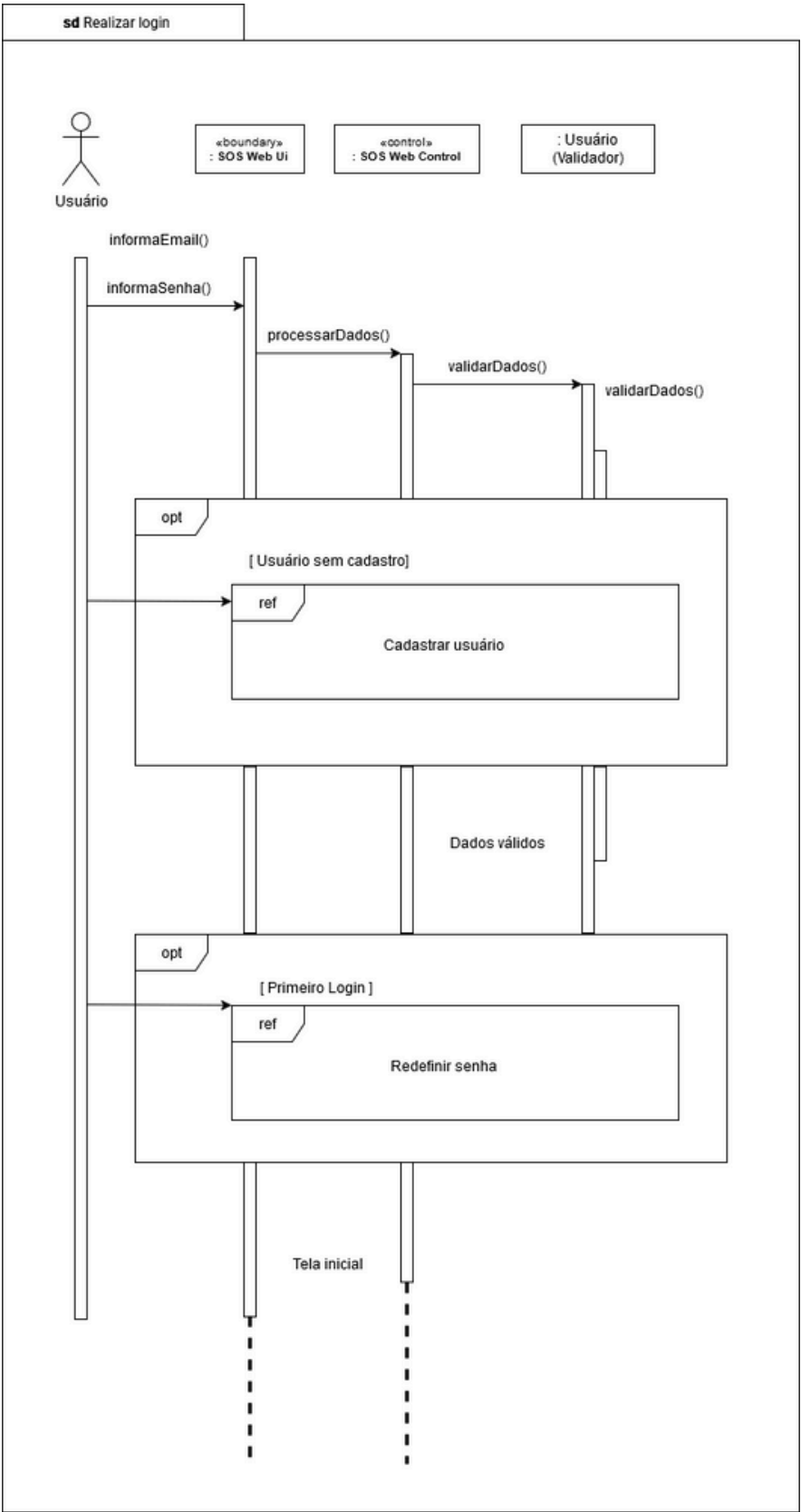
# Diagrama de classes



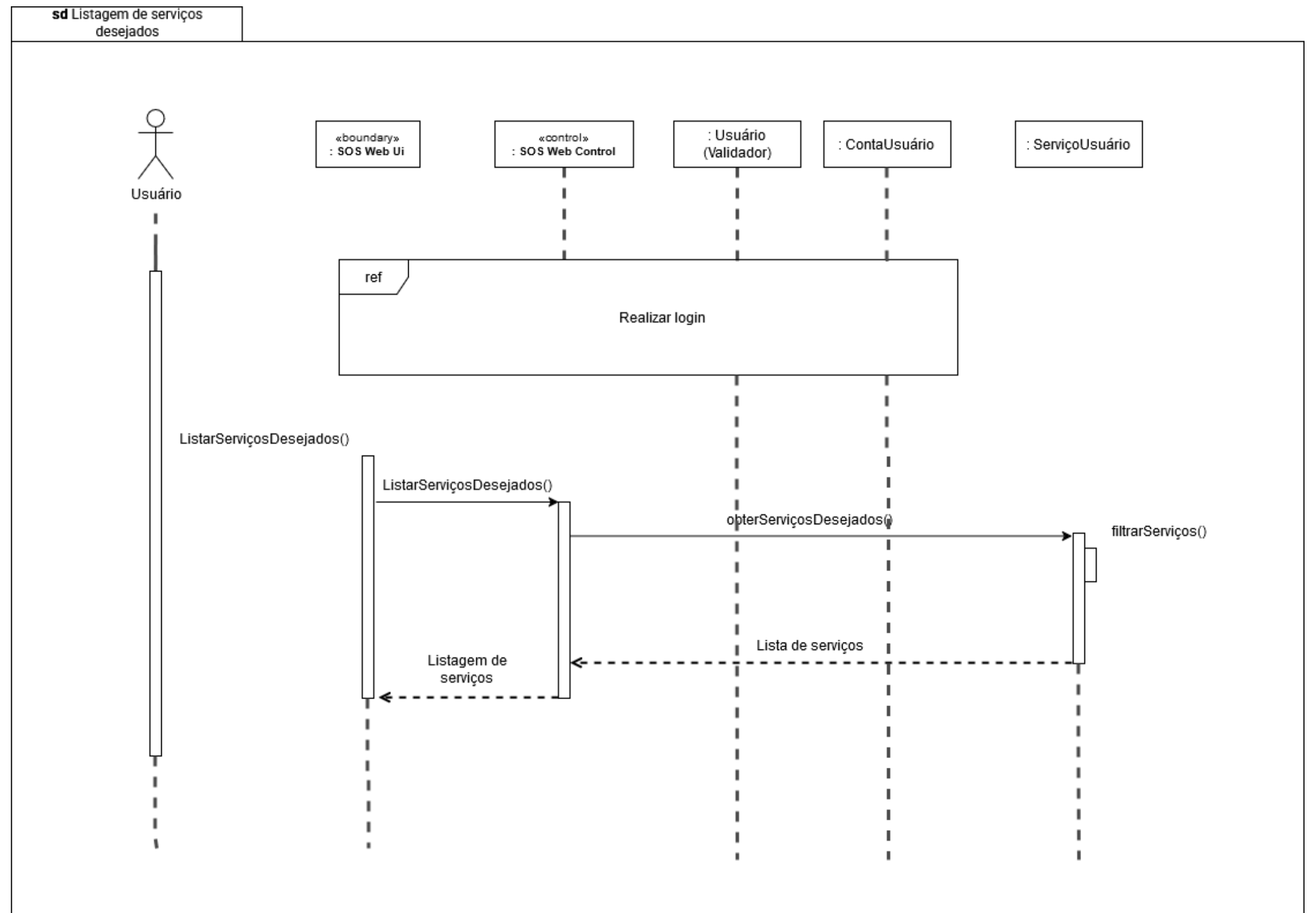
# Diagrama de sequência



# Diagrama de sequência

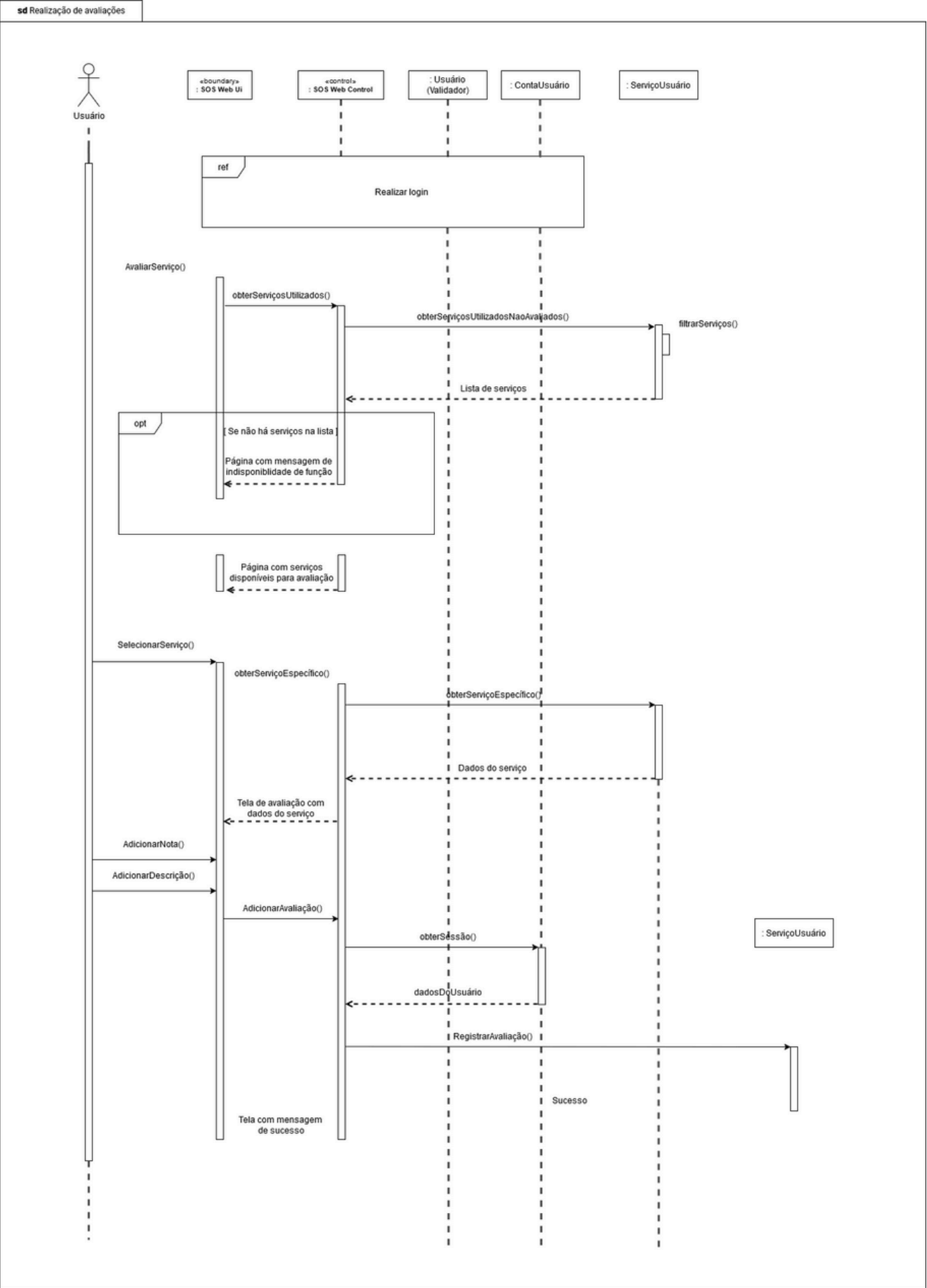


# Diagrama de sequência

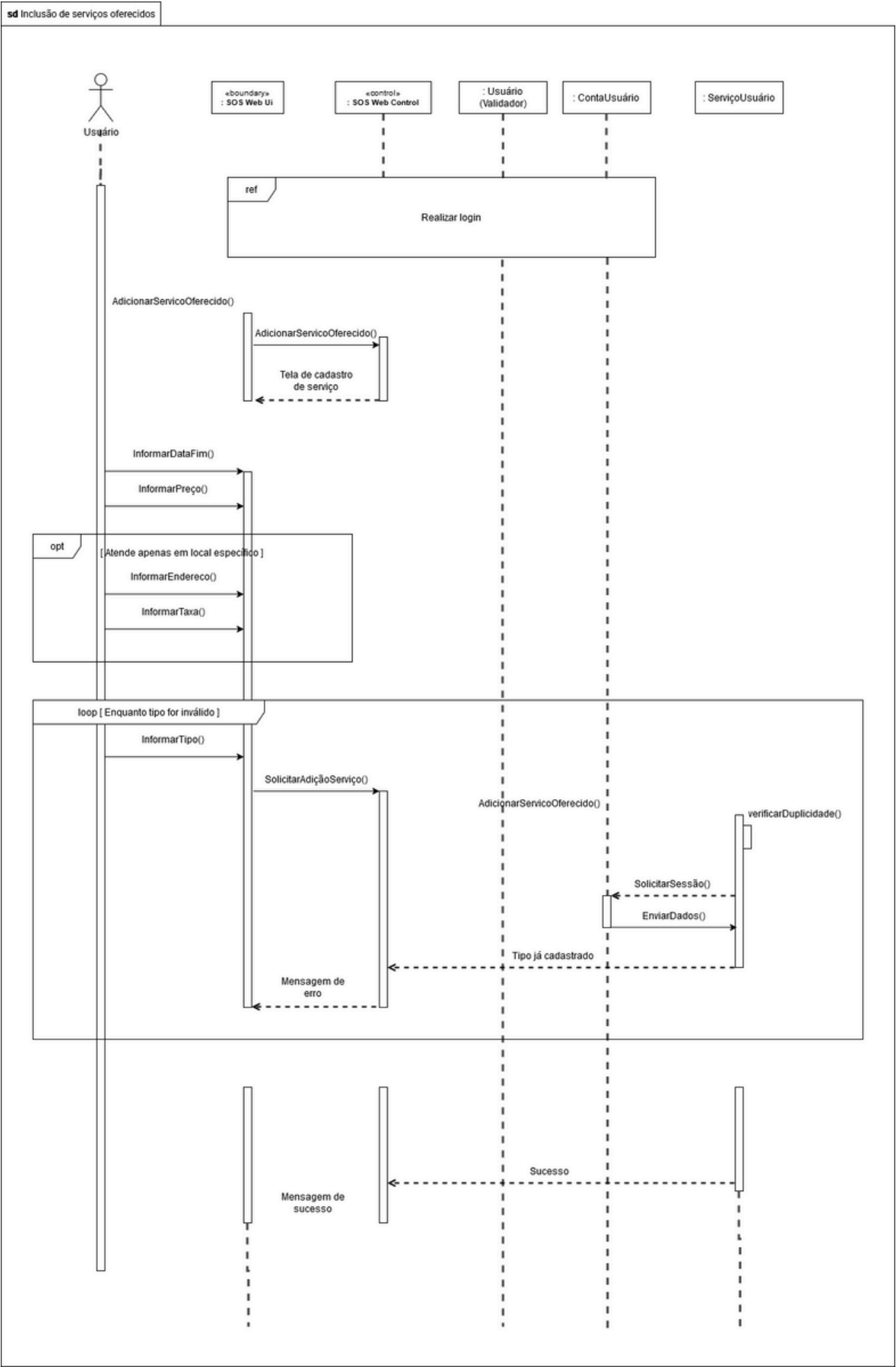




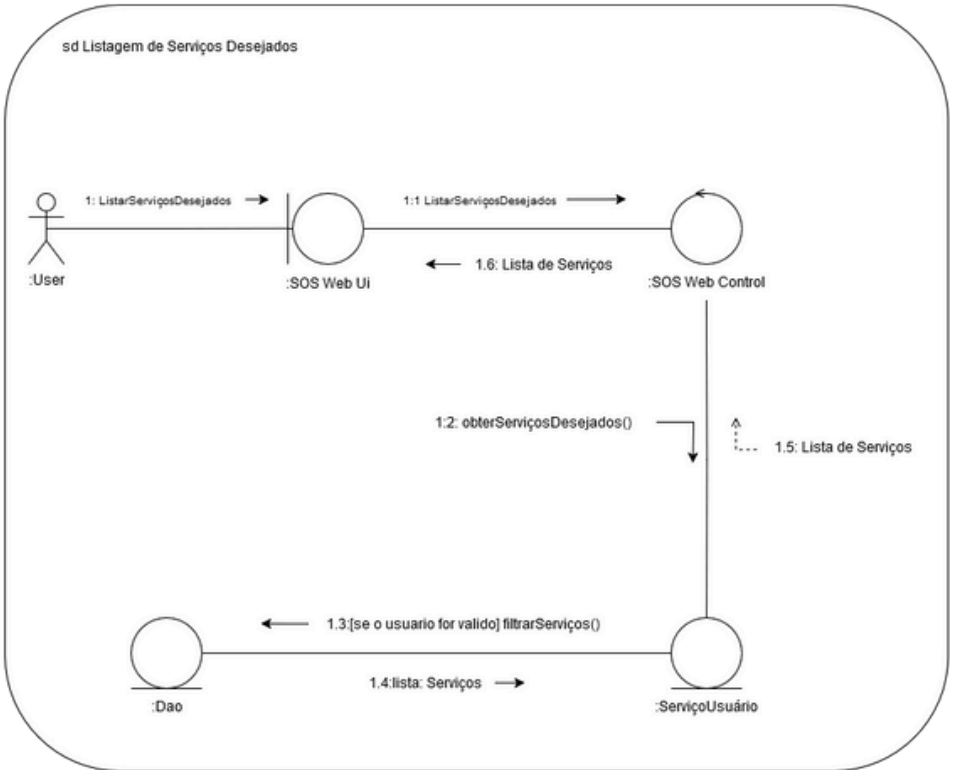
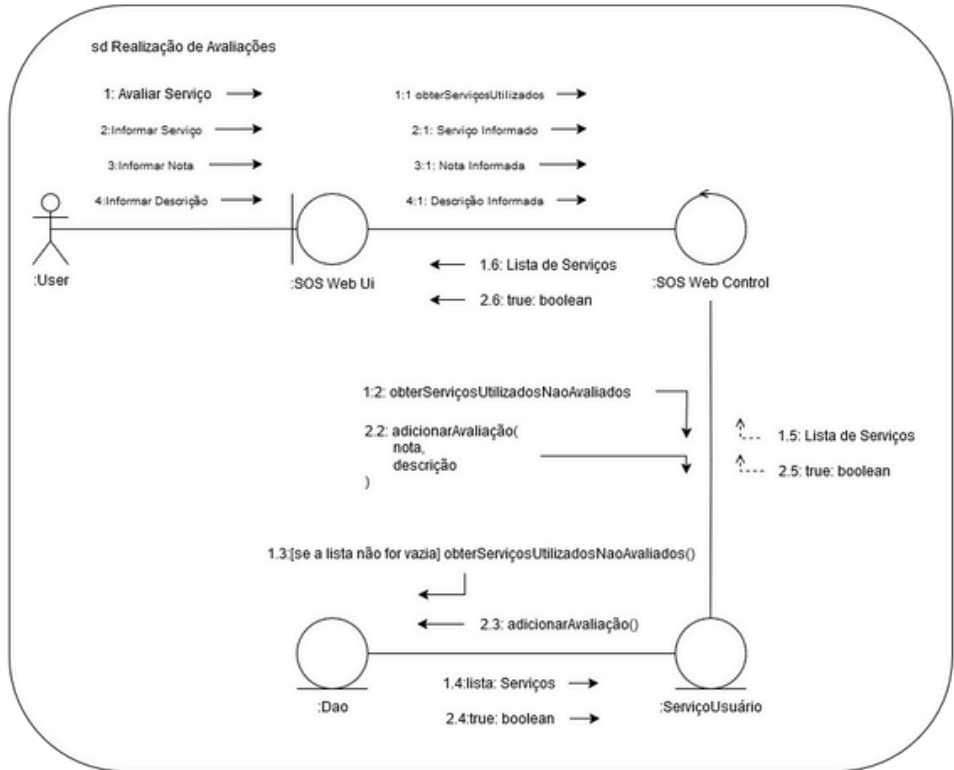
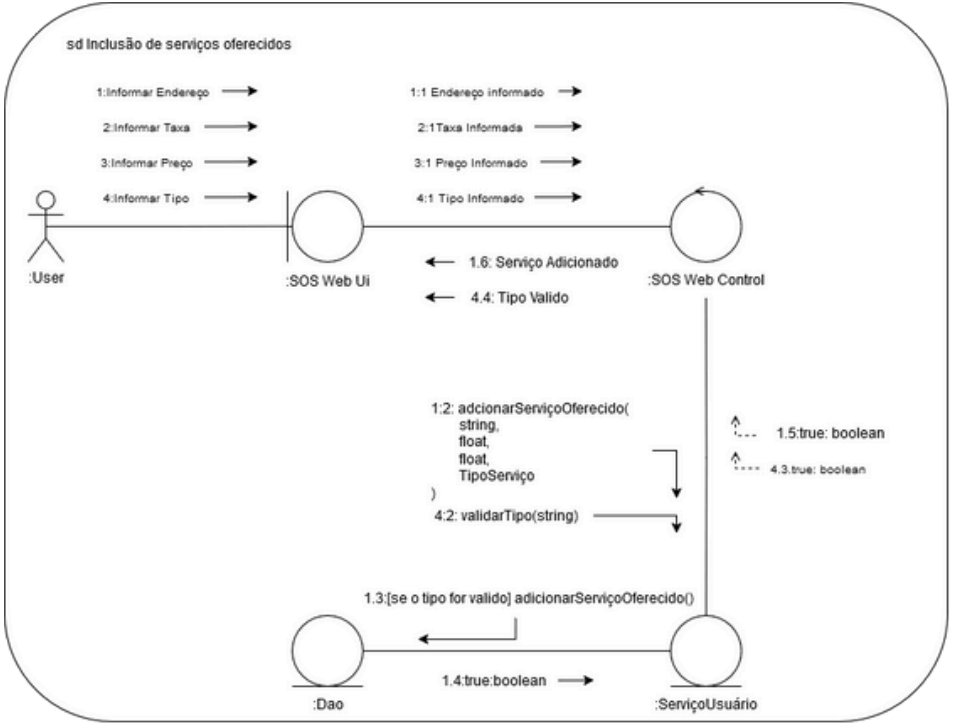
# Diagrama de sequência



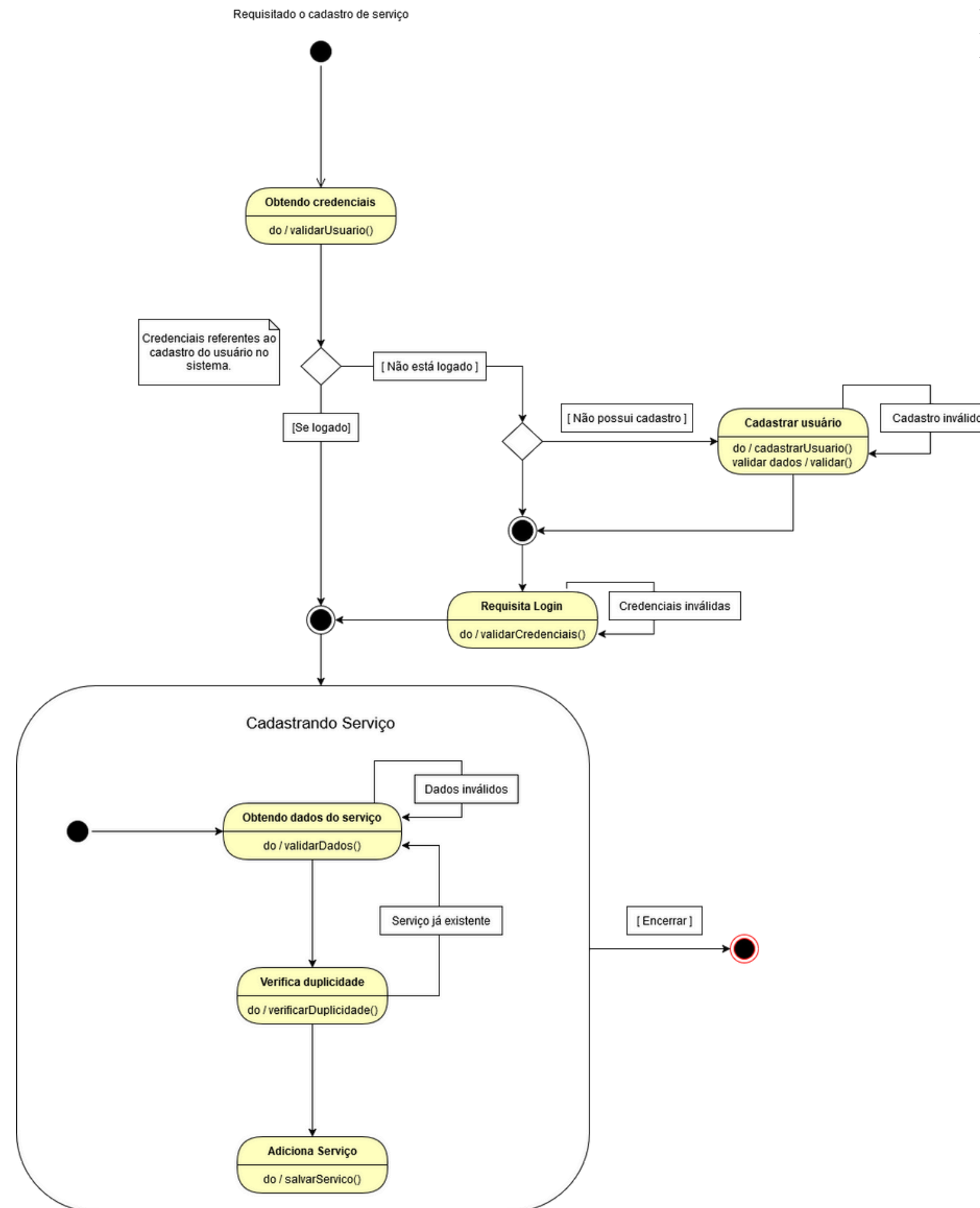
# Diagrama de sequência



# Diagrama de comunicação



# Diagrama de máquina de estado





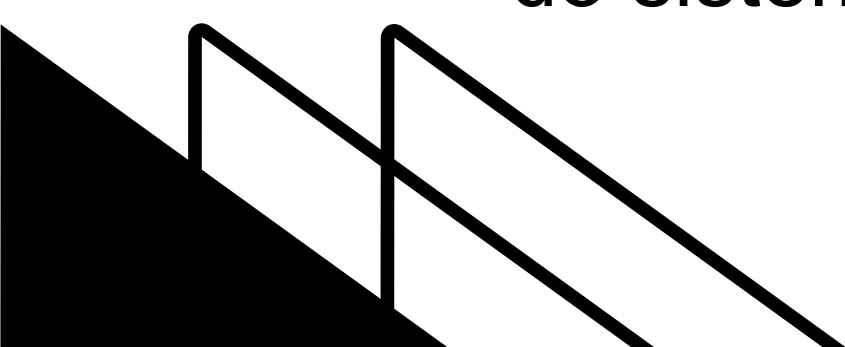
# Conclusão

**Diagrama de Classes:** Estruturou as entidades e suas relações, facilitando a organização e reutilização do código.

**Diagrama de Sequência:** Detalhou a ordem das interações entre os componentes, assegurando fluxos bem definidos.

**Diagrama de Comunicação:** Mostrou como os objetos interagem, destacando trocas de mensagens.

**Diagrama de Máquina de Estado:** Representou os diferentes estados do sistema, ajudando no controle de seu comportamento.



**Fim!**