

JOSÉ CARLOS DOS SANTOS

**DOCUMENTO DE REQUISITOS PARA SOFTWARE DE VENDAS DE TAPIOCAS
PROJETO DA DISCIPLINA PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS DO CURSO DE
ENGENHARIA DE TELECOMUNICAÇÕES**

Docente: HERTZ WILTON DE CASTRO LINS

1. PREFÁCIO

A presente documentação de requisitos detém a importância de ser compreendida pelos interessados da aplicação (stakeholders). Nesse contexto se encaixa a loja (ou estabelecimento) que fará as vendas das tapiocas, os clientes que farão os pedidos por meio do sistema, o engenheiro de software, responsável por gerenciar e, até mesmo, prever algumas mudanças de requisitos do sistema e, os desenvolvedores, que precisarão ter clareza no entendimento dos requisitos do produto para desenvolvê-lo.

1.1. HISTÓRICO DAS REVISÕES

Autor	Versão	Descrição	Data
José Carlos/Interessado	v.1.0	Conversa com o interessado (stakeholder), para definição e entendimento das funcionalidades que o software deve apresentar	08/04/2021
José Carlos	v.1.1	<ul style="list-style-type: none">• Estimativa através de diagrama o que sistema é, o que não é, o que faz e o que ele não faz.• Definição, por meio de diagramas, quais são as certezas, as suposições e dúvidas do software.	09/04/2021
José Carlos	v.1.2	Definição dos atores do sistema.	09/04/2021
José Carlos	v.1.3	Definição de duas histórias de usuários	09/04/2021
José Carlos	v.1.4	Definição de requisitos com a criação de dois diagramas de caso.	10/04/2021
José Carlos	v.1.5	Especificação dos dois casos de uso.	11/04/2021
José Carlos	v.1.6	Criação dos diagramas e artefatos do processo ICONIX	11/04/2021

2. INTRODUÇÃO

A documentação de requisitos desenvolvida nesse trabalho teve a finalidade de delimitar um conjunto de funcionalidades, pertencentes a um software que possuirá, a princípio, o papel de cadastrar clientes e tapiocas e, futuramente, receber pedidos de compras de tapiocas e acompanhamentos. No mercado atual, já existem softwares que realizam a mesma função, no entanto, nesta aplicação, a loja (ou estabelecimento) vai fazer uso de um software específico para a venda de um determinado tipo de alimento. A loja tem o domínio de tornar disponíveis suas variedades de tapiocas, assim como, de início, terá controle sobre o cadastro do cliente. É importante salientar que o desenvolvimento deste documento de requisitos levou em conta a consistência, a completude, a precisão e a compreensão como fatores determinantes para o sucesso do software. Para isso, a identificação de requisitos como parte do escopo do sistema foi de grande relevância no entendimento da interface do software, levando em conta o meio que está inserido.

3. ATORES DO SISTEMA

O sistema a ser desenvolvido possuirá um ator: a loja que vende as tapiocas. O ator loja poderá cadastrar os tipos de tapiocas, e a princípio, será este ator que irá fidelizar os clientes, fazendo sua inclusão no sistema.

4. PAINEIS É, NÃO É

É <ul style="list-style-type: none">• Aplicativo de vendas de tapiocas;• Delivery;• Banco de dados de informações de pessoas e alimentos;• Catálogo de tapiocas customizadas;• Acesso livre; 	Não é <ul style="list-style-type: none">• Restaurante virtual;• Supermercado virtual;• Outlet de lojas;• Restrito a consultas; 
Faz <ul style="list-style-type: none">• Recebe pedido;• Customiza pedidos;• Entregas;• Integração por geolocalização;• Realiza cadastros de clientes;• Cadastra tapiocas e seus acompanhamentos;• Recebe pagamentos em espécie e cartão;• Emissão de relatórios com as compras do mês para a loja;• Consulta do cliente de suas compras realizadas;• Consulta das tapiocas mesmo para quem não é cadastrado;• Cadastro de feedback após o recebimento do pedido;• Permissão de integração com as principais redes sociais;• Exibe informações de contato da loja; 	Não faz <ul style="list-style-type: none">• Recebe pedidos para refeições essenciais;• Entregas fora da cidade de Ceará-Mirim;• Recebimento de pedidos de quem não é cadastrado;• Recebe mais do que 20 por pedido; 

Figura 1 – Painel É, não é

5. ESTÓRIAS DO USUÁRIO

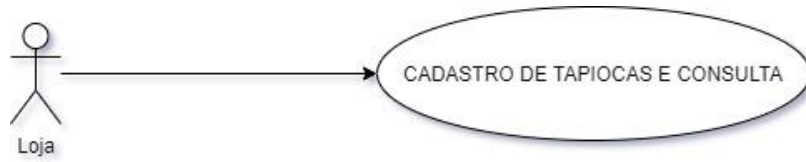
EU1: A loja será capaz de cadastrar os tipos de tapiocas, bem como fazer consultas das tapiocas disponíveis.

EU2: A loja tem o controle fidelizar clientes, cadastrando-os no sistema, bem como fazer consultas desses clientes.

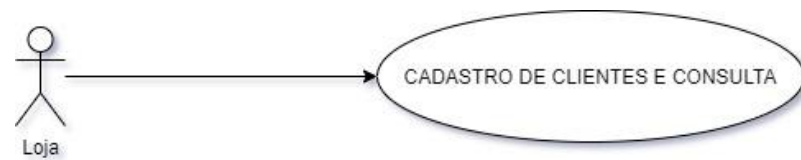
6. DEFINIÇÃO DE REQUESITOS DE USUÁRIOS

6.1 DIAGRAMAS DE CASOS DE USO

a) Diagrama de caso de uso I



b) Diagrama de caso de uso II



6.2. ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE USO

a. Especificação de caso de uso I

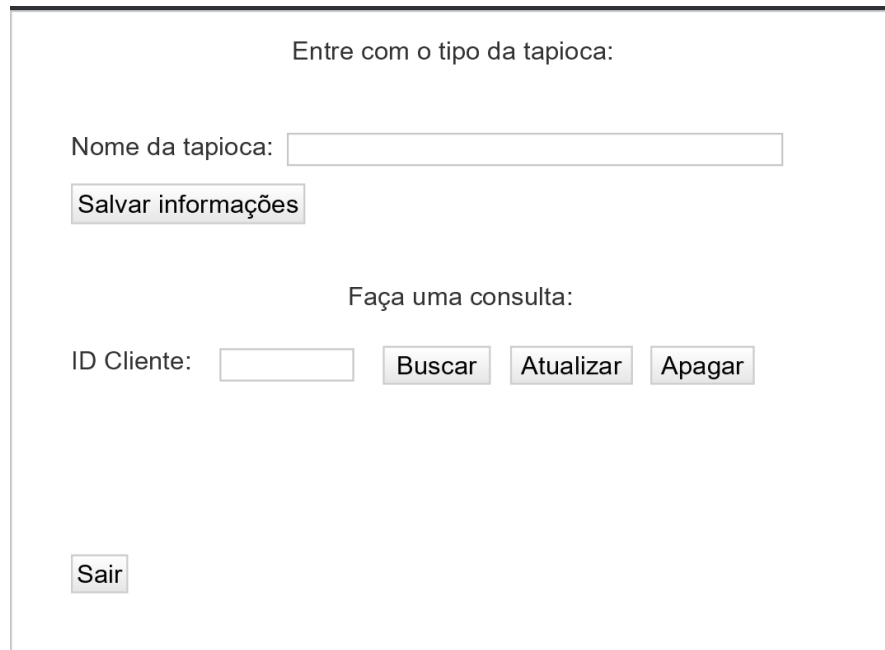
NOME DO CASO DE USO	Cadastro das tapiocas
SUMÁRIO	A loja usa a tela de cadastro de tapiocas para incluir os tipos.
ATOR PRIMÁRIO	Loja (ou estabelecimento)
PRÉ-CONDIÇÕES	Atender a RN01;
FLUXO PRINCIPAL	1. Na tela inicial, haverá um caixa de texto em branco que receberá o nome do tipo da tapioca. 2. Nesta mesma tela, o sistema apresentará a opção de salvar informações para que nova informação seja gravada no banco de dados.
FLUXO ALTERNATIVO	(1) Consulta de tapiocas a. Na mesma tela de cadastro da tapioca será possível consultar as tapiocas cadastradas por meio do id. b. As opções buscar, atualizar e apagar estão disponíveis nesta mesma tela.
REGRA DE NEGÓCIO	RN01: A loja deverá cadastrar ao menos um tipo de tapioca para que as tapiocas estejam disponíveis para consulta.

b. Especificação de caso de uso II

NOME DO CASO DE USO	Cadastro de clientes
SUMÁRIO	A loja usa a tela de cadastro de clientes para incluir os clientes fidelizados.
ATOR PRIMÁRIO	Loja
PRÉ-CONDIÇÕES	1. Atender a RN02;
FLUXO PRINCIPAL	1. Na tela inicial, a loja entra com as informações do cliente. 2. Na mesma tela existe a opção salvar informações que grava as informações no banco de dados.
FLUXO ALTERNATIVO	(2) Consulta de clientes a. Na mesma tela de cadastro do cliente será possível consultar os clientes cadastrados por meio do id. b. As opções buscar, atualizar e apagar estão disponíveis nesta mesma tela.
REGRA DE NEGÓCIO	RN02: A loja deverá cadastrar ao menos um cliente para que os clientes estejam disponíveis para consulta.

7. DIAGRAMAS E ARTEFATOS DO PROCESSO ICONIX

7.1 PROTÓTIPOS DE TELA



Entre com o tipo da tapioca:

Nome da tapioca:

Faça uma consulta:

ID Cliente:

Figura 3 – Tela de cadastro da tapioca

Entre com os dados do cliente:

Nome:

E-mail:

Rua: N°:

Bairro: CEP:

Cidade: UF:

Faça uma consulta:

ID Cliente:

Figuras 4 - Telas da loja

7.2 DIAGRAMAS DE CLASSES

Repositorio Geral
con
createtable1() createtable2()

Clientes
idcliente nome email cep cidade bairro estado numero rua
inserircliente() alterarcliente() removecliente() consultacliente()

Tapioca
idtapioca nometapioca
inserirtapioca() alterartapioca() removetapioca() consultatapioca()

Interface
abaprincipal: Notebook aba1_cliente: Frame aba2_tapioca: Frame aba3_consultacliente: Frame aba4_consultatapioca: Frame aba5_sobre: Frame mensagem_aba1: Label mensagem2_aba1: Label mensagem3_aba1: Label rotulonome: Label caixanome: Entry rotuloemail: Label caixaemail: Entry rotulorua: Label caixarua: Entry rotulonum: Label caixanum: Entry rotulobairro: Label caixabairro: Entry rotulocep: Label caixacep: Entry rotulocidade: Label caixacidade: Entry rotuloestado: Label caixaestado: Entry rotuloidcliente: Label caixaidcliente: Entry botaogravar: Button botaobuscar: Button botaotualizar: Button botaopagar: Button botaosair: Button mensagem_aba2: Label mensagem2_aba2: Label mensagem3_aba2: Label rotulonometapioca: Label caixanometapioca: Entry rotuloidtapioca: Label caixaidtapioca: Entry botaogravartapioca: Button botãobuscartapioca: Button botaotualizartapioca: Button botaopagartapioca: Button botaosairaba2: Button arvore: Treeview contador: int mensagem_fidelizados: Label qtde_fidelizados: Label arvore2: Treeview mensagem_aba5: Label mensagem2_aba5: Label mensagem3_aba5: Label mensagem4_aba5: Label imagem_aba5: Label
arvore_select() gravarcliente() buscacliente() atualizacliente() atualizadados() apagacliente() gravartapioca() buscatapioca() atualizatapioca() apagatapioca()

GLOSSÁRIO

Atores: São usuários (ou outros meios externos) que apresentam um papel nas funcionalidades do sistema.

Casos de uso: Descrevem como se comportará um sistema, quanto às suas funcionalidades na perspectiva do usuário.

Diagrama de Robustez: Diagrama que verifica o uso correto dos casos de uso e atualiza o modelo de domínio com novas classes que tenham sido identificadas.

Estórias de usuário: Situações do cotidiano onde o sistema captura o que os atores necessitam fazer como parte de sua função.

Processo Iconix: Trata-se de um processo simplificado que unifica um conjunto de métodos de orientação a objetos em uma abordagem completa.

Requisitos: Descrevem as funcionalidades e os serviços de um sistema na perspectiva do usuário.

Stakeholders: No contexto da engenharia de software, indica os interessados na aplicação do projeto de software que está em desenvolvimento.