

Desenvolvimento de um aplicativo para compra
em supermercados online

16 de Junho de 2013

1 Glossário

- Stakeholder: designa-se stakeholder todos aqueles que tem interesse no sistema;
- Requisitos: em engenharia de software é comum dividir requisitos em categorias de modo que estes sejam melhor entendidos, (continuar esta descrição)
- Orientação à objetos:

2 Justificativa

Soluções online para problemas cotidianos, a muito já se provaram exemplos de grande sucesso na internet, como o mercado livre, exemplo2, exemplo3, etc. Este trabalho objetiva a criação de um sistema de compra de produtos de supermercados online. A o projeto almeja que na disponibilização do produto, seja possível ao cliente encontre os produtos de supermercados que melhor o agradem com a agilidade da internet e com a comodidade de entrega em um endereço especificado.

3 Descrição do produto

A validade do projeto de baseia nas seguintes premissas que se validadas justificam a implementação do projeto:

O projeto é algo de utilidade suficiente para se sobrepor aos seguintes fatores desmotivacionais ao cliente final abaixo listados:

- Desconforto de mudar um processo tradicional, que é o de compra de produtos presencial
- O usuário acredita o sistema suficientemente para arriscar uma compra em produtos, cuja qualidade só há de ser garantida no momento da entrega.
- Os usuários estão habituados a Web suficientemente para não desistirem da compra online

O projeto é atraente o suficiente para os supermercados designarem a mão de obra suficiente para portar seus produtos ao sistema.

Sob a perspectiva técnica o sistema há de ser construído para a plataforma web, utilizando tecnologias orientadas a objetos, para fornecer grande reuso e fácil manutibilidade ao sistema. Como possível expansão posterior para plataformas mobile emergentes. O sistema deve prover meios de se adquirir produtos de acordo com as preferências do usuário, preço, localização, mercado, empacotá-los em um pedido e ir buscá-los no mercado ou recebê-los em um endereço especificável. Deverá também ser possível

Nota-se distinções na utilização do sistema, identificando três partes semanticamente separáveis.

- SCS1 - Usuário consumidor: o objetivo principal deste usuário será encontrar os produtos que almeja, tendo a possibilidade de comparar preços e marcas;
- Colaborador de uma empresa: o objetivo ou tarefa deste usuário será prover ao usuário consumidor, os produtos atualizados de acordo com

a realidade do mercado, oferecer também uma interface de comunicação entre os clientes e a empresa, etc;

- SCS2 - Administrador de uma empresa: o objetivo deste usuário é fazer a gestão global de sua empresa, podendo alterar permissões e desígnios de outros usuários, etc;
- SCS3 (Ack) - Administrador do sistema geral: o objetivo deste stakeholder é fazer a gestão global do sistema, como a manutenção de conteúdos, logs de sistema, metatags, etc;

4 Requisitos dos sistema

5 Requisitos funcionais

Os requisitos aqui dispostos se encontram divididos segundo a semântica anteriormente descrita, e procuram abordar os requisitos em uma abordagem top-down, ou seja, os requisitos visíveis aos usuários serão demonstrados primeiramente, e os requisitos a que estes se baseiam para funcionar posteriormente.

SCS1 - Usuário consumidor :

6 Requisitos não funcionaiRs

- A pesquisa é o ponto chave do sistema, e deve possuir grande performance devido a grande gama de clientes esperada, então deve-se criar mecanismos, e utilizar de tecnologias que permitam o rápido acesso a informações.

9 Conclusão

10 Possíveis concorrentes

- <http://www.fxplabs.com.br/e-commerce-supermercados> ACessado em Sun Jun 16 14:57:09 BRT 2013

11 Referências bibliográficas

- Revância da utilização do botões - Disponível em: <http://contentverve.com/10-call-to-action-case-studies-examples-from-button-tests/> Sun Jun 16 09:02:26 BRT 2013
- Revância da utilização do botões - Disponível em: <http://contentverve.com/10-call-to-action-case-studies-examples-from-button-tests/> Sun Jun 16 09:02:26 BRT 2013