

# Histórias de Usuário

## Sistema de Moeda Estudantil

Flávio de Souza

Bernardo de Resende

Miguel Diniz

João Marcelo

## Introdução

Este documento descreve as histórias de usuário levantadas para o desenvolvimento do **Sistema de Moeda Estudantil**, conforme os requisitos apresentados no enunciado do projeto. As histórias seguem o formato ágil:

*“Como [tipo de usuário], quero [funcionalidade] para [benefício].”*

## Histórias de Usuário

### Cadastro e Acesso

- Como **aluno**, quero **me cadastrar no sistema** informando meus dados pessoais e acadêmicos para participar do programa de mérito estudantil.
- Como **professor**, quero **acessar o sistema com login e senha** para distribuir moedas aos alunos.
- Como **empresa parceira**, quero **criar uma conta e cadastrar minhas vantagens** para oferecer produtos e descontos aos alunos.
- Como **usuário (aluno, professor ou empresa)**, quero **autenticar-me com login e senha** para acessar as funcionalidades adequadas ao meu perfil.

### Gestão de Moedas (Professores)

- Como **professor**, quero **visualizar meu saldo de moedas** para saber quantas ainda posso distribuir.
- Como **professor**, quero **enviar moedas a um aluno específico** para reconhecer seu desempenho ou comportamento.
- Como **professor**, quero **adicionar uma mensagem obrigatória de reconhecimento** ao enviar moedas, para justificar o motivo do envio.
- Como **professor**, quero **consultar o histórico de envios de moedas** para acompanhar minhas distribuições anteriores.

## Gestão de Moedas (Alunos)

- Como **aluno**, quero **receber notificações por e-mail quando ganhar moedas** para saber quando fui reconhecido.
- Como **aluno**, quero **consultar meu saldo de moedas** para acompanhar minhas recompensas disponíveis.
- Como **aluno**, quero **visualizar meu extrato de transações** para ver moedas recebidas e gastos.
- Como **aluno**, quero **trocar moedas por produtos e descontos** oferecidos pelas empresas parceiras.
- Como **aluno**, quero **receber um e-mail com cupom e código de resgate** ao realizar uma troca, para utilizá-lo presencialmente.

## Gestão de Vantagens (Empresas Parceiras)

- Como **empresa parceira**, quero **cadastrar vantagens no sistema** informando descrição, foto e custo em moedas, para que os alunos possam resgatar.
- Como **empresa parceira**, quero **receber e-mails de notificação quando um aluno resgatar uma vantagem** para validar a troca.
- Como **empresa parceira**, quero **visualizar o histórico de resgates realizados** para acompanhar o desempenho das ofertas.

## Gestão Institucional

- Como **instituição de ensino**, quero **pré-cadastrar professores e cursos** para facilitar a integração com o sistema de mérito estudantil.
- Como **sistema**, quero **armazenar a relação entre professores e instituições** para garantir consistência nas transações.

## Notificações e Comunicação

- Como **sistema**, quero **enviar e-mails automáticos** para alunos e empresas sempre que uma transação ou resgate ocorrer.
- Como **sistema**, quero **gerar um código único em cada transação de resgate** para facilitar a conferência entre aluno e empresa.

## Conclusão

As histórias de usuário acima servirão como base para a modelagem, implementação e testes do Sistema de Moeda Estudantil. Elas garantem que as funcionalidades contemplam os principais atores envolvidos: alunos, professores, empresas parceiras e instituições de ensino, promovendo um ecossistema de reconhecimento e recompensa acadêmica.