

Guião 2

Análise de Sistemas

Universidade de Aveiro

Licenciatura em Engenharia de Computadores e Informática

João Monteiro(102690),

Rafael Pereira(98354),

Luis Diogo(108668),

António Almeida(108250)

23 de Fevereiro 2023

Índice

Índice.....	2
Ex 2.1.....	3
Ex 2.2.....	4
Ex 2.3.....	7
Ex 2.4.....	8
Alínea a.....	8
Alínea b	9

Ex 2.1

Num sistema de online shopping existem 5 atores:

- Cliente (Web Costumer) que pode ser um cliente registado (Regsitered Costumer) ou um cliente novo (New Costumer)
- Um serviço de autenticação (Service Authentication)
- Um fornecedor de identidade (Identity Provider)
- O serviço de pagamento a crédito (Credit Payment Service)
- E a entidade Paypal

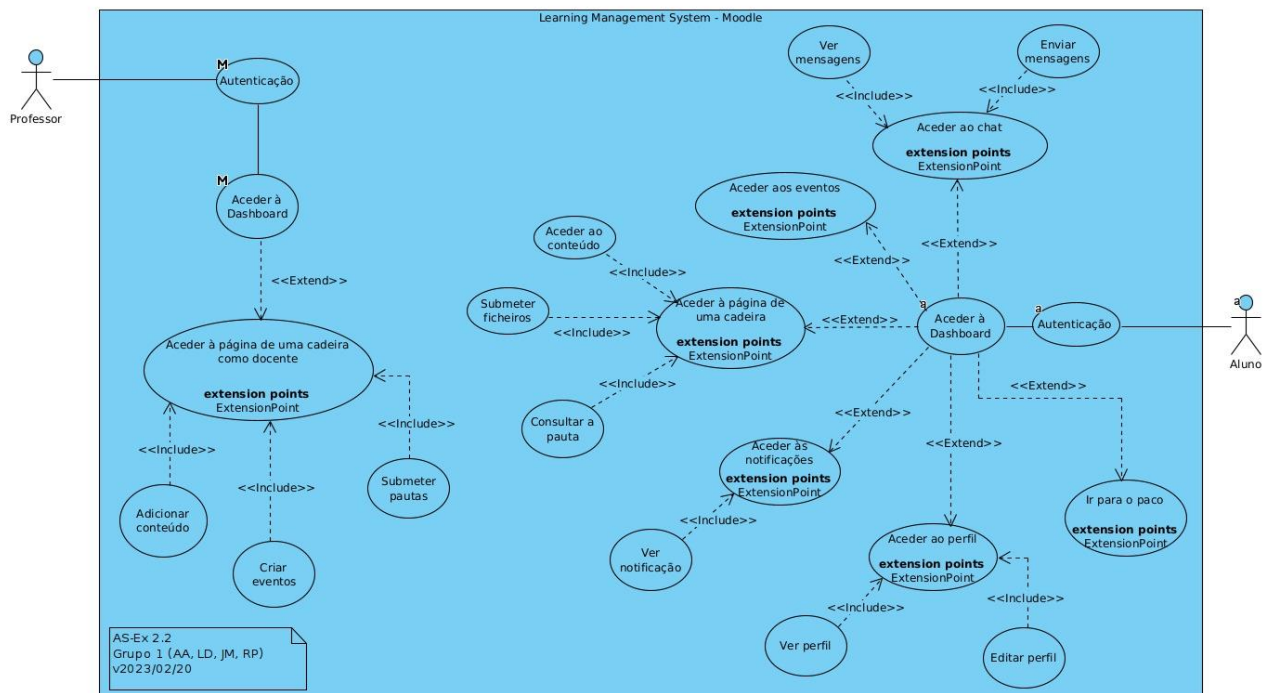
Um cliente registado pode ver os itens na loja e fazer uma compra. Por outro lado, um cliente que não é conhecida a sua identidade apenas pode ver os itens da loja e registar-se.

O Service Authentication, Identity Provider, Credit Payment Service e PayPal têm acesso à funcionalidade de Checkout.

O Identity Provider tem acesso à funcionalidade de ver os itens da loja e o Service Authentication tem acesso à funcionalidade de registar um novo cliente.

A funcionalidade de fazer uma compra implica a visualização dos itens e do checkout.

Ex 2.2



Aluno:

- Aceder à dashboard:
 - Ir à página de uma cadeira:
 - Aceder ao conteúdo: O aluno acede ao conteúdo disponibilizado pelo professor
 - Submeter ficheiros: O aluno submete o trabalho específico para esta página sob os requisitos do professor(datas,...)
 - Consultar a pauta: O aluno consulta as suas classificações nas várias componentes de avaliação da cadeira
 - Aceder aos eventos: Permite ao aluno ver todos os eventos marcados pelos seus professores
 - Aceder ao chat;
 - Enviar mensagens: O aluno envia mensagem para o contacto que seleccionar
 - Ver mensagens: O aluno vê a mensagem selecionada que lhe foi enviada
 - Aceder às notificações
 - Ver notificações: O aluno vê todas as notificações provenientes das cadeiras a que está inscrito
 - Aceder ao perfil
 - Ver perfil: O aluno acede à informação sobre o seu perfil no e-learning
 - Editar perfil: O aluno altera informações sobre ele no seu perfil
 - Ir para o PACO: É aberta a página do PACO a partir de onde o aluno pode navegar

Professor:

- Aceder à dashboard:
 - Aceder à página da cadeira como docente:
 - Adicionar conteúdo: O professor cria conteúdo que o aluno pode posteriormente acessar, o conteúdo também pode ser constrangido até uma data arbitrária decidida pelo professor
 - Criar eventos: O professor cria um evento(trabalhos, testes...) onde o aluno irá ser notificado do evento
 - Submeter pautas: O professor submete às avaliações dos alunos na sua pauta

Atores:

Aluno: Pode aceder às páginas das Unidades Curriculares em que está inscrito e visualizar o conteúdo, submeter ficheiros e consultar pautas. Também pode, aceder ao chat, onde envia e visualiza mensagens, aceder às notificações, aceder ao perfil e aceder ao paco.

Professor: Acede à página

Caso de utilização:	#1: Aceder à página de uma UC inscrito
Breve descrição	O Aluno acessa a página de uma UC e tem acesso ao conteúdo que o Professor disponibilizou.

Caso de utilização:	#2: Visualizar o conteúdo
Breve descrição	O Aluno visualiza o conteúdo que o Professor disponibilizou.

Caso de utilização:	#3: Submeter ficheiros
Breve descrição	O Aluno acede a uma atividade criada pelo Professor e submete um ou mais ficheiros de acordo com os critérios que o Professor estabeleceu.

Caso de utilização:	#4: Consultar a pauta
Breve descrição	O Aluno acede às pautas disponibilizadas pelo Professor.

Caso de utilização:	#5: Enviar mensagens
Breve descrição	O Aluno acede ao chat e escreve uma mensagem para ele próprio, outro aluno ou para um Professor.

Caso de utilização:	#6: Ver mensagens
Breve descrição	O Aluno acede ao chat e consulta as mensagens enviadas e/ou recebidas.

Caso de utilização:	#7: Aceder aos eventos
Breve descrição	O Aluno vê todos os eventos marcados pelos Professores.

Caso de utilização:	#8: Aceder às notificações
Breve descrição	O Aluno vê todas as notificações provenientes das UCs a que está inscrito.

Caso de utilização:	#9: Aceder ao perfil
---------------------	-----------------------------

Breve descrição	O Aluno acede à informação sobre o seu perfil no e-learning.
-----------------	--

Caso de utilização:	#10: Editar perfil
Breve descrição	O Aluno altera informações sobre ele no seu perfil.

Caso de utilização:	#11: Aceder ao PACO
Breve descrição	É aberta a página do PACO a partir de onde o aluno pode navegar.

Caso de utilização:	#12: Adicionar conteúdo
Breve descrição	O Professor cria conteúdo que o Aluno pode posteriormente acessar, o conteúdo também pode ser constrangido até uma data arbitrária decidida pelo Professor.

Caso de utilização:	#12: Criar eventos
Breve descrição	O Professor cria um evento(trabalhos, testes...) onde o aluno irá ser notificado do evento.

Caso de utilização:	#13: Submeter pautas
Breve descrição	O Professor submete às avaliações dos alunos na sua pauta.

Ex 2.3

Utilizador autenticado:

- Autenticação(user e pass)

Utilizador não autenticado:

- Calcular portagens
- Ver serviços disponíveis;
- Aderir.

-Mapa

- sos
- filtros
- Estacionar
 - Selecionar estacionamento no mapa
 - Se for zona abrangia e

-Consumos

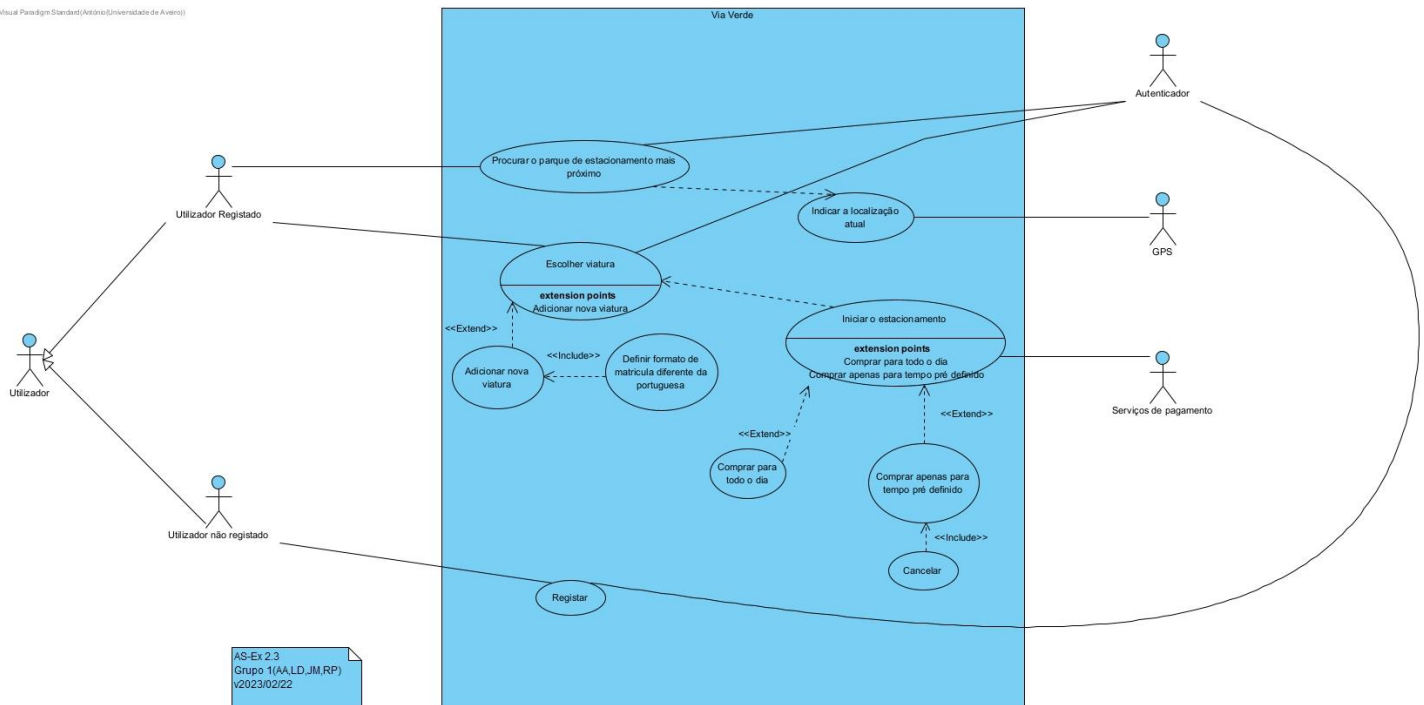
-Menu

- abastecimento (via verde electric-ativar e como usar)
- colibri(como usar)
- Apoio ao cliente(ativar e como usar)
- Calcular portagens
 - escrever localização (origem/destino)
 - selecionar no mapa (origem/destino)
- Ver camaras de transito
- Portagens(usar o identificador para passar pelas portagens sem pagar)

-Serviços

-Conta

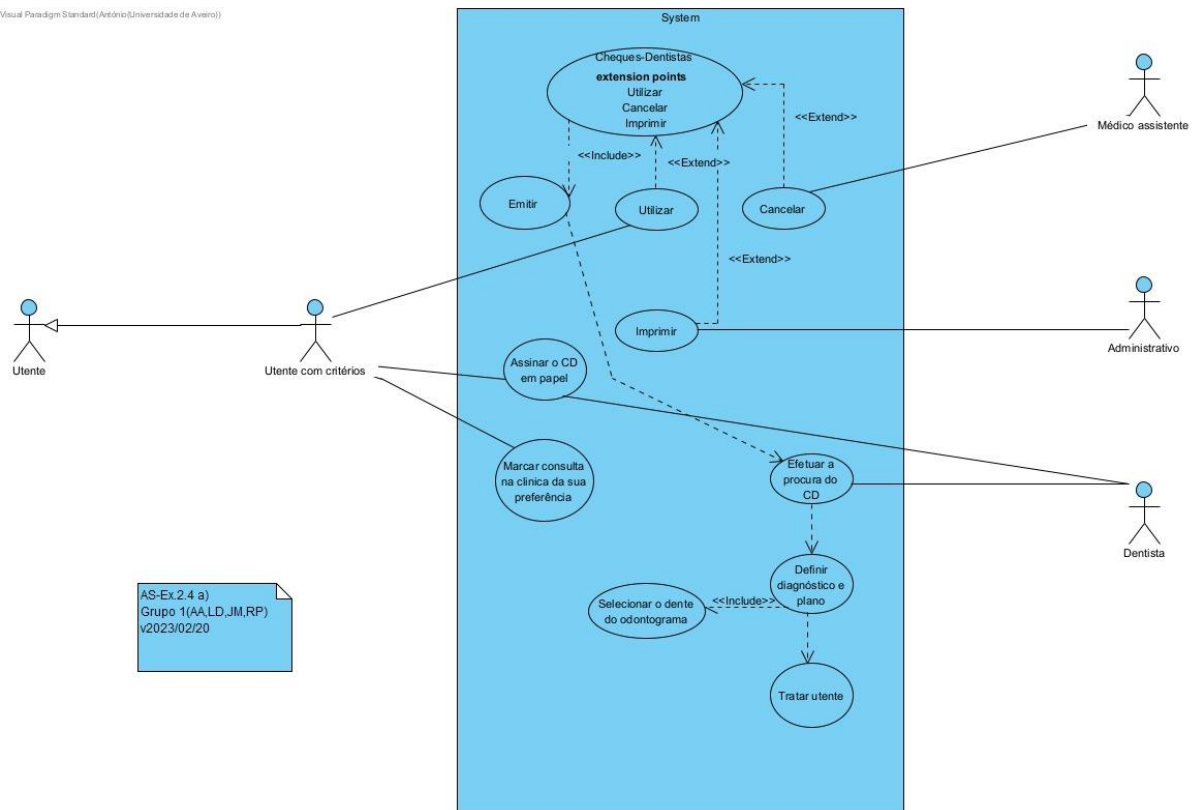
Visual Paradigm Standard(António(Universidade de Aveiro))



Ex 2.4

Alínea a

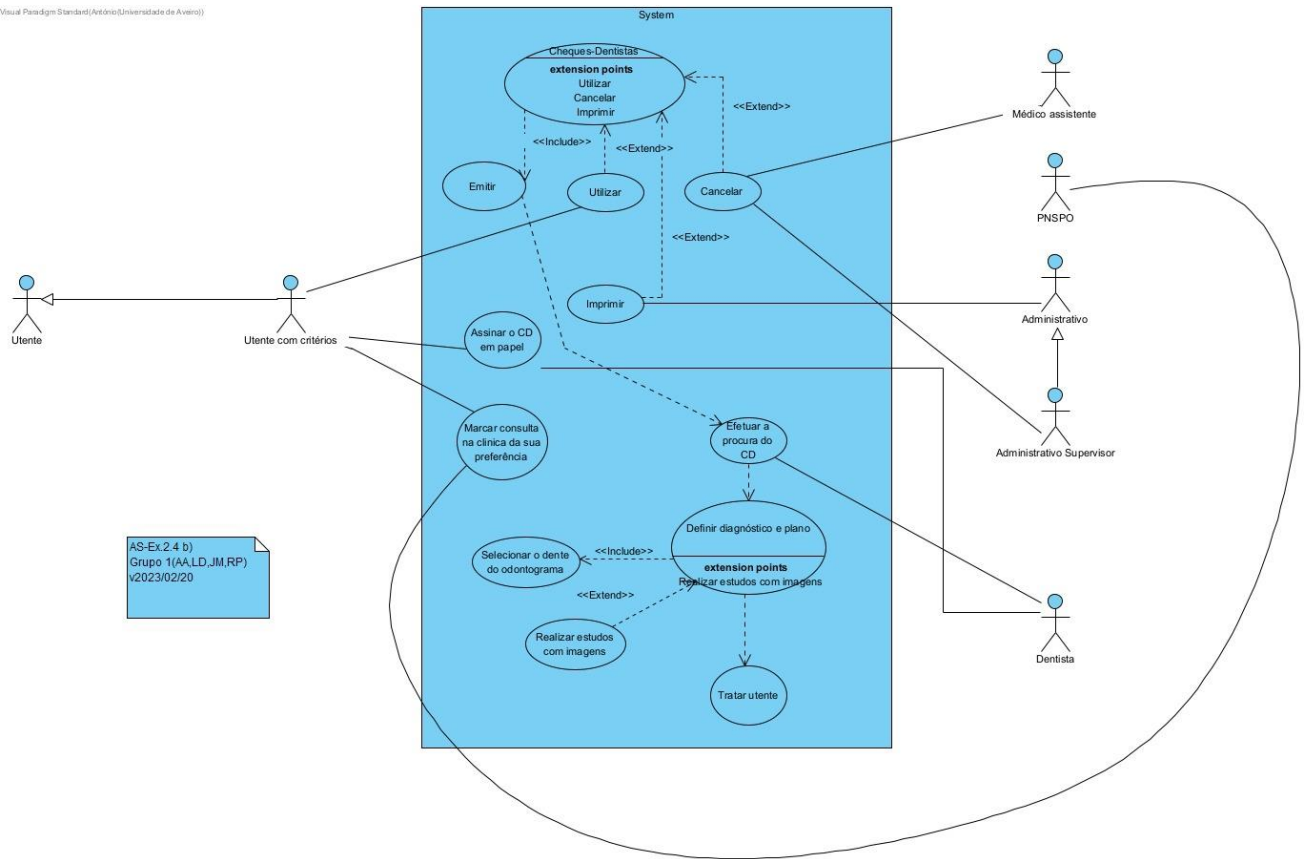
Visual Paradigm Standard (António(Universidade de Aveiro))



AS-Ex 2.4 a)
Grupo 1(AA,LD,JM,RP)
v2023/02/20

Alínea b

Visual Paradigm Standard (Vérsão: Universidade de Aveiro)



AS-Ex 2.4 b)
Grupo 1 (AALD, JM, RP)
v2023/02/20