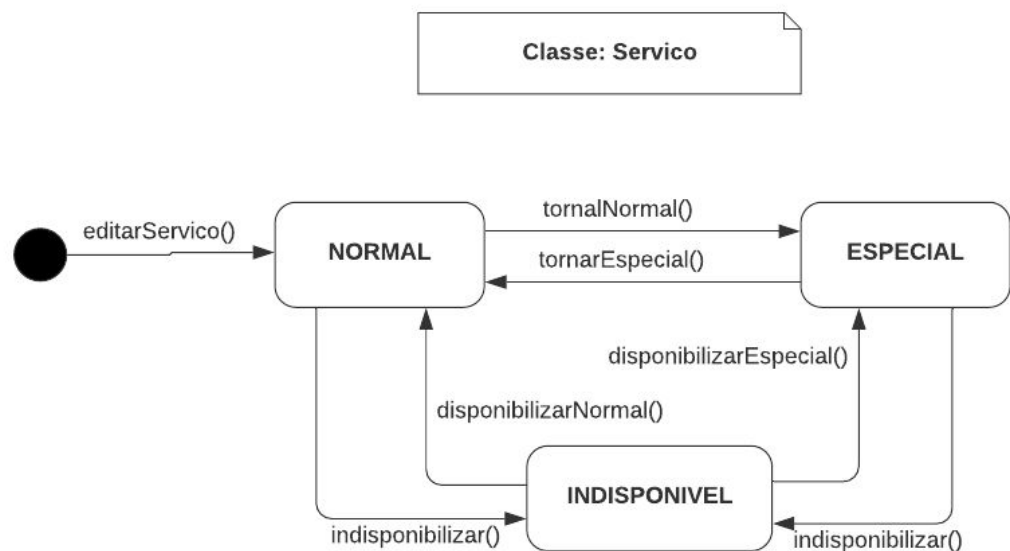


Modelo de Diagrama de Transição de Estados (DTE) do Self-Service

Para o diagrama de transição de estados foram utilizados Modelo de Classes de Análise e Modelo de Caso de Uso e foi identificado apenas 4 transações relevantes para o projeto Self-Service, sendo:

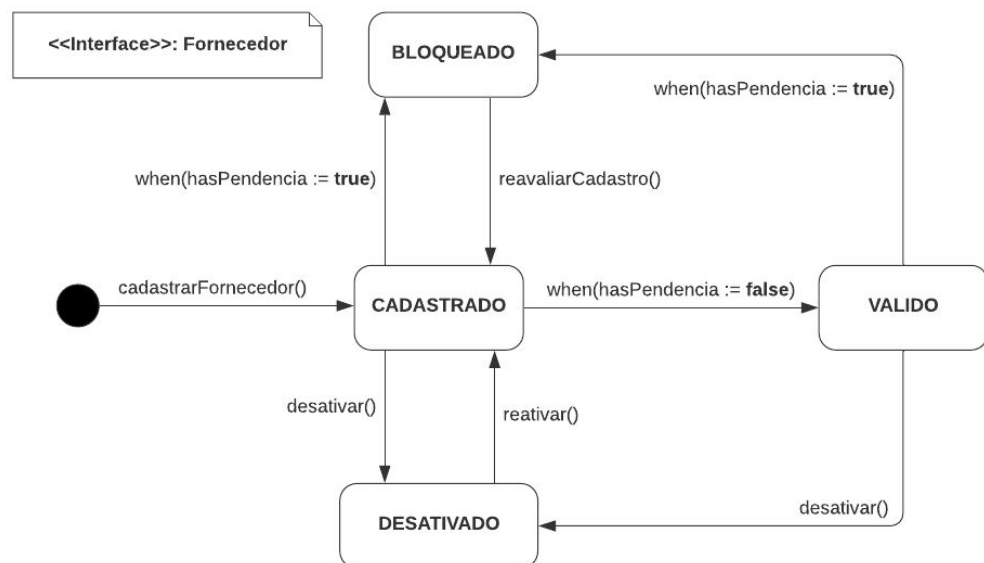
1) Serviço:

A entidade *servico* pode assumir apenas 3 estados: **NORMAL**, **ESPECIAL** ou **INDISPONIVEL**. O estado *normal* é o padrão para todos os serviços, isto significa que esse serviço pode ser contratado. Um serviço pode assumir o estado *especial* apenas quando for necessário realizar um acompanhamento especial para o serviço. E em qualquer momento um serviço pode assumir o estado *indisponivel*, isto é, o serviço não pode ser negociado, tampouco contratado.



2) Fornecedor:

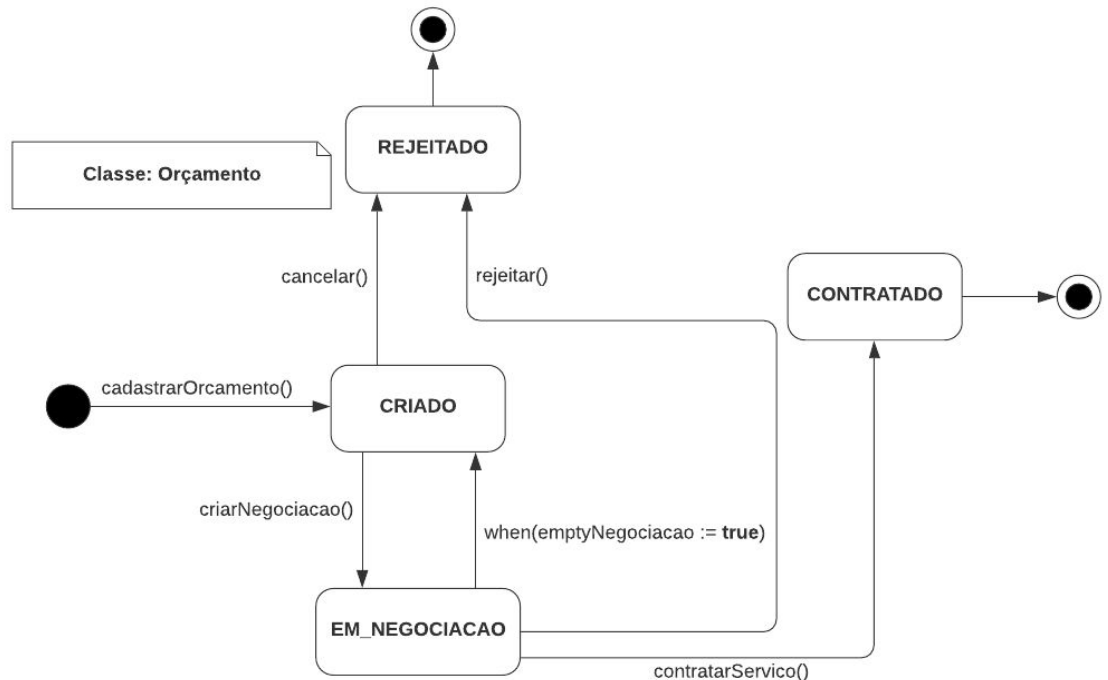
A classes que implementam a interface fornecedor pode assumir 4 estados: **CADASTRADO**, **DESATIVADO**, **BLOQUEADO** ou **VALIDO**. Após cadastrar um fornecedor, o estado padrão é *cadastrado*, a partir deste estado esse cadastro passa por uma série de avaliações, caso seja encontrada alguma inconsistência ou pendência no cadastro, então esse fornecedor assume o cadastro de *bloqueado* que o impossibilita de ser contratado ou receber algum pagamento. Caso o fornecedor esteja neste estágio, ele deve regularizar a sua situação corrigindo todas as pendências e retornará ao estado *cadastrado*. Caso não haja inconsistência e nem pendências à um usuário do estado cadastrado, então é transitado para o estado *valido* que o habilita a realizar todas as operações destinadas a um fornecedor dentro da plataforma. Caso seja encontrado pendências e inconsistência no cadastro do fornecedor, então, é transferido para o estado de *bloqueado* até regularizar a situação, ou, o usuário pode optar por desabilitar a sua conta, assumindo o estado *desativado*. Um usuário no estado desativado pode requerer reativar sua conta, para isso será retornado ao estado inicial, isto é, *cadastrado*.



3) Orçamento:

A entidade orçamento pode assumir 4 estados em seu ciclo de vida: **CRIADO**, **EM_NEGOCIACAO**, **REJEITADO** ou **CONTRATADO**. No momento da criação de um orçamento o estado padrão é *criado*, a partir disso o cliente pode criar e combinar negociações com o prestador, caso haja alguma negociação, o orçamento assume o estado *em_negociacao*, caso não haja negociação o orçamento volta ao estado *criado*. Quando um orçamento está no estado *criado* ou *em_negociacao* o cliente pode solicitar o cancelamento do orçamento, com isso passa a ter o estado *rejeitado*. Quando o orçamento está no estado *rejeitado* não é possível contratá-lo. Quando o orçamento está no estado *em_negociacao* e o cliente e o

fornecedor aprovam a negociação, então esse orçamento pode ser contratado, com isso o orçamento passa a assumir o estado *contratado*.



4) Contrato:

A entidade contrato pode assumir 5 estados possíveis sendo: **AGENDADO**, **EM_SERVICO**, **FINALIZADO**, **PAGO** ou **CONCLUIDO**. Quando um contrato é criado assume o estado de *agendado*, nesse estado existe uma data agendada para o fornecedor realizar o serviço. Quando o fornecedor estiver executando o serviço, o contrato passa para o estado *em_servico*. Caso não consiga cumprir o serviço no prazo, o fornecedor e o cliente podem reagendar o serviço retornando o contrato para o estado *agendado*. Quando um contrato está com o estado *em_servico* e o fornecedor conclui o serviço, o contrato assume um novo estado *finalizado*, nesse estado o fornecedor e o cliente podem realizar avaliações sobre o serviço prestado. Após o contrato estar finalizado é habilitado ao cliente a opção de pagar pelo serviço, e após realizar o pagamento o contrato passa para o estado *pago*, habilitando a opção de receber pagamento para o fornecedor. Após o fornecedor receber o pagamento o contrato assume o último estado, *concluido*, com isso o contrato de prestação de serviço é definitivamente finalizado para ambas as partes contratantes (cliente e fornecedor).

