

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – IFRO
Campus Ji-Paraná
Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

PROJETO DO SISTEMA WASH 1.0
Cliente: SAH MARTINS PROFESSIONAL CLEANING LLC
Equipe: Hopper Desenvolvidimentos

Ji-Paraná, 2024

AMANDA RANGEL MARCHIORI
ANNA BEATRIZ DE ALMEIDA GUERRA
KEWILLEM NIKOLY LEME GONÇALVES
SAMARA HESPANHOL FRAGA
TAYNÁ CARVALHO GOMES

PROJETO DO SISTEMA WASH 1.0

Projeto de Software elaborado e apresentado como requisito de nota na disciplina de **Engenharia de Software** do curso Superior de **Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas** do IFRO Campus Ji-Paraná, sob a orientação do professor **Me. Jackson Henrique da Silva Bezerra.**

Ji-Paraná, 2024

SUMÁRIO

1. DOCUMENTO DE ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO.....	7
1.1. Dados da Empresa Cliente.....	7
1.2. Sobre o Produto de Software.....	7
1.3. Aspectos Técnicos do Produto.....	9
1.3.1. Tecnologias Front End.....	9
1.4 .Objetivos Gerenciais do Projeto.....	10
1.5 .Equipe de Desenvolvimento.....	13
1.6 .Metodologia de Desenvolvimento.....	14
1.6.1 Ciclo de Vida da Metodologia no Projeto do Sistema.....	15
1.6.1.1 Product Backlog.....	17
1.6.1.2 Sprints Backlog.....	19
1.6.1.3 Reuniões das Sprints.....	21
1.7 . Entrevistas.....	23
1.7.1. Entrevistas.....	24
1.7.2. Entrevistas.....	25
2. DOCUMENTO DE REQUISITOS.....	26
2.1 Cadastrar Cliente.....	26
2.2. Cadastrar Funcionários.....	28
2.3. Cadastrar Fornecedor.....	31
2.4. Cadastrar Produto.....	33
2.5. Cadastrar Usuário.....	34
2.6 Agendar Serviço.....	36
2.7. Cadastrar Serviço.....	38
2.8 Conectar Usuário.....	40
2.9 Finalizar Venda.....	41
2.10 Lançar Despesa.....	43
2.11 Acessar Caixa.....	44

2.12 Consultar Cliente.....	45
2.13. Consultar funcionário.....	47
2.14. Consultar Despesa.....	49
2.15. Consultar Fornecedores.....	51
2.16. Consultar Produtos.....	52
2.17. Consultar Venda.....	54
2.18 Consultar Agenda.....	55
2.19. Consultar Serviços.....	57
2.20 Editar Cliente.....	58
2.21. Editar funcionário.....	60
2.22 Editar Despesa.....	62
2.23. Editar Fornecedor.....	63
2.24 Editar Produto.....	64
2.25 Editar Agendamento de serviços.....	65
2.26 Editar Tipos de Serviços.....	66
2.27. Acessar Menu.....	68
2.28 Emitir Relatório de Vendas.....	69
2.29 Emitir Relatório de Agendamentos.....	70
2.30 Emitir Relatório do Caixa.....	71
2.31. Acessar Chat.....	71
2.32. Acessar Home.....	72
3. PROTÓTIPO DO SISTEMA.....	73

1. DOCUMENTO DE ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

1.1. Dados da Empresa Cliente

Nome Fantasia: SAH MARTINS PROFESSIONAL CLEANING LLC

Razão Social: SAH MARTINS PROFESSIONAL CLEANING LLC

FEI/EIN Number: 93-4920708

Endereço: 8106 COLONIAL VILLAGE DR/ APT 208/ TAMPA, FL 33625

Telefones: +1 (813) 570-0189

Cliente/Master: Sabrina Leme Martins

Cliente/Usuários: Sabrina Leme Martins

Descrição da Empresa/Comércio: A empresa SAH MARTINS PROFESSIONAL CLEANING LLC, localizada em Tampa/FL, é especializada em serviços de limpeza, com foco em atender as necessidades clientes na limpeza de seus imóveis, Airbnb's e limpezas regulares. Ela conta com uma equipe que atua na área há mais de um ano, oferecendo seus serviços desde a primeira limpeza até serviços pós-construção, move-in e move-out. O principal diferencial da SAH MARTINS é sua dedicada equipe, que pode ser contratada por diária ou serviços fechados, havendo sempre a possibilidade de contar com duas a três pessoas para a prestação de seus serviços. A empresa também oferece atendimento em português, inglês e espanhol, garantindo maior acessibilidade aos clientes. Atualmente, o gerenciamento dos processos ainda é feito manualmente, utilizando planilhas para controle de gastos, cadastros de funcionários, controle de vendas de serviços, lucros, agenda de pagamentos e cobranças, bem como para o registro de novos clientes.

1.2. Sobre o Produto de Software

O *Wash 1.0* é um software de gestão desenvolvido especificamente para a **SAH. MARTINS PROFESSIONAL CLEANING LLC**, visando modernizar e otimizar os processos administrativos da empresa. Com uma interface intuitiva e funcionalidades integradas, esse sistema será essencial para o gerenciamento eficaz dos serviços de limpeza, permitindo que a equipe se concentre em oferecer um atendimento excepcional.

O software permitirá o cadastro e a organização dos clientes, registrando informações como preferências, histórico de serviços e feedbacks, o que resultará

em um atendimento mais personalizado. Além disso, contará com um módulo de agendamento, facilitando a programação de limpezas regulares e serviços específicos, como pós-construção e *move-in/move-out*, garantindo a alocação adequada de diaristas conforme a demanda. O *Wash 1.0* também oferecerá uma gestão financeira robusta, com funcionalidades para controle de entradas, agenda de pagamentos e cobranças, além de relatórios financeiros detalhados que ajudarão a equipe a tomar decisões informadas. A gestão da equipe de limpeza será facilitada pelo software, que permitirá o registro de turnos, produtividade e valores, promovendo um ambiente de trabalho mais organizado.

A geração de relatórios analíticos sobre desempenho financeiro e operacional permitirá à empresa identificar tendências e oportunidades de melhoria, facilitando a tomada de decisões estratégicas. O sistema será completamente desenvolvido no padrão americano, garantindo uma interface otimizada para o mercado dos Estados Unidos, com o foco na experiência do usuário e na conformidade com as normas e práticas locais. Além disso, o software contará com um tradutor integrado em todas as suas funcionalidades, permitindo a tradução instantânea do sistema para os idiomas português, inglês e espanhol, o que assegurará que todos os usuários, sejam da equipe ou dos clientes, possam utilizar o sistema de forma eficiente, aumentando a inclusão e a satisfação do usuário.

A implementação do *Wash 1.0* estará alinhada com a missão da **SAH MARTINS** de oferecer serviços de limpeza excepcionais, impactando diretamente áreas estratégicas da empresa. O software aumentará a eficiência operacional ao automatizar processos atualmente geridos manualmente, reduzindo o tempo gasto em tarefas administrativas. Isso permitirá que a equipe se concentre na qualidade do serviço prestado, melhorando a satisfação do cliente e resultando em avaliações mais positivas e maior fidelização.

1.3. Aspectos Técnicos do Produto

1.3.1. Tecnologias Front End

O software será construído utilizando as linguagens HTML e CSS, essenciais para a estruturação e estilização de páginas web. O HTML (HyperText Markup Language) será utilizado para criar a estrutura do conteúdo, permitindo a inclusão de elementos como textos, imagens e links, enquanto o CSS (Cascading Style Sheets)

será responsável pela aparência visual das páginas, definindo layouts, cores, fontes e outros aspectos estéticos que garantem uma apresentação atraente e responsiva. Para o desenvolvimento do software, a equipe utilizará o Visual Studio Code como editor de código-fonte. Essa ferramenta leve e extensível é ideal para desenvolvimento web, oferecendo suporte a diversas extensões que facilitam a estruturação em HTML e CSS, além de recursos como IntelliSense, controle de versão e depuração, que aprimoram a eficiência do processo de desenvolvimento.

Durante a análise e modelagem das telas, será utilizada a ferramenta Figma, que permite a criação e prototipagem de interfaces de maneira colaborativa. Com o Figma, a equipe poderá desenvolver layouts interativos, garantindo que as telas sejam visualmente atraentes e funcionais antes da implementação, o que contribui para uma melhor experiência do usuário.

1.3.2. Tecnologias Back End

O software será desenvolvido com uma API (Interface de Programação de Aplicação) desenvolvida com tecnologia Node.js com Express. Para a gestão do banco de dados pode ser utilizado o SGBD (*Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados*) com Postgresql. Banco de dados de maneira relacional, de maneira interativa pode ser aplicado também o banco de dados em grafo que é mais flexível sendo essencial para melhor atuação do software. Devido ao software ser construído de maneira WEB será utilizada a arquitetura cliente-servidor, o que garante que a lógica de negócios e o armazenamento de dados ocorram no servidor, enquanto o cliente se concentra na interface do usuário. Isso melhora a segurança, centraliza a manutenção e facilita a atualização do software. A camada de aplicação será disponibilizada na internet para nossos clientes, garantindo acesso fácil e rápido a partir de qualquer dispositivo conectado, como computadores, tablets e smartphones.

A configuração mínima prevista do servidor de rede será:

Processador: Contendo minimamente até 4 núcleos.

Memória RAM: Contendo minimamente pelo menos 8gb de RAM.

Armazenamento: Contendo minimamente pelo menos 64gb.

Sistema Operacional: Por ser um sistema web será capaz de ser acesso em qualquer sistema operacional que permita acesso a navegadores.

Conexão de Internet: Contendo minimamente pelo menos 200Mbps para o melhor acesso.

A configuração mínima prevista do computador cliente será:

Processador: Contendo minimamente até 4 núcleos.

Memória RAM: Contendo minimamente pelo menos 16gb de RAM.

Armazenamento: Contendo minimamente pelo menos 128gb.

Sistema Operacional: Por ser um sistema web será capaz de ser acesso em qualquer sistema operacional que permita acesso a navegadores.

Conexão de Internet: Contendo minimamente pelo menos 400 Mbps para o melhor acesso.

1.4.Objetivos Gerenciais do Projeto

Entregas: Durante o processo de desenvolvimento do software, uma versão do produto deverá ser disponibilizada ao cliente ao final de cada sprint para que as funções desenvolvidas até determinado ponto sejam avaliadas pelo usuário.

Prazo: O prazo máximo para o desenvolvimento do software será de 12 à 17 meses;

Custos: Os custos previstos do projeto serão descritos nas tabelas 01 e 02 a seguir.

Tabela 01 – Custo por Mês

Item	Descrição	Quant	Valor Unt.	Valor Total
01	Remuneração Mensal por Membro da Equipe	05	R\$ 1.200,00	R\$ 6.000,00
02	Licença de Software	01	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00
03	Reuniões externas	01	R\$ 300,00	R\$ 300,00
04	Gastos adicionais das reuniões	01	R\$ 200,00	R\$ 200,00
Total por Mês				R\$ 8.500,00

Tabela 2 - Custo Total do Projeto

Item	Descrição	Tempo Previsto	Valor Unt.	Valor Total
------	-----------	----------------	------------	-------------

01	Desenvolvimento (Mão de obra)	Base salarial: 30 R\$ a hora 12 semanas: 40h sendo igual a 480 horas semanais 18 semanas: 40h sendo igual a 720 horas semanais	480 horas em 12 meses cada desenvolvedor vai receber: R\$ 14.400,00 sendo 20 horas em 18 semanas o desenvolvedor vai receber no total: R\$ 21.600,00 Total de gasto: R\$ 36.000,00	Gasto estimado de desenvolvimento e mão de obra com base semanal.
02	Licença de Software/Ferramentas	O gasto para essa etapa pode ser alterado baseando na interface que serão utilizadas	R\$: 2.000,00 a R\$ 5.000,00.	Gastos de interface gráfica, IDE e pacotes para desenvolvimento
03	Infraestrutura	Gasto baseado no servidor utilizado.	R\$: 2.000,00 a R\$ 3.000,00.	Gasto baseado no servidor utilizado, utilizado de interface de código aberto pode alterar esse valor
04				Isso dependendo

	Manutenção Inicial	Gasto baseado nos ajustes finos.	R\$: 10.000,00 a R\$ 20.000,00.	do tempo gasto em mão de obras nessa etapa de suporte e manutenção
Total				R\$ 46.000,00

Análise e levantamento de requisitos: Levando em consideração a proximidade com o cliente, o levantamento de requisitos deve durar no máximo 2 semanas, deixando esclarecidos os objetivos do software, os mesmo deve estar especificado os detalhes podendo ter mudanças com base nos pedido do lead.

Design e interface de usuário: Deve ser levado em consideração os pedidos do cliente, tendo como base logo e identidade do mesmo, deixando bem estabelecido e visível para os usuários de como utilizar o sistema, sendo assim, o tempo estimado de criação para interface do usuário deve ser levada 4 semanas, levando em consideração todas as alterações que serão feitas na etapa, tendo em vista que a cada projeto sendo feito deve ser mostrado para o Lead em busca de atender todas as expectativas.

Desenvolvimento back-end: Baseando-se nas interfaces projetadas o desenvolvimento pode levar em torno de 3 semanas, o prazo para esse desenvolvimento pode ser aumentado tendo em base a equipe que está atuando.

Desenvolvimento front-end: No melhor cenário em que todas as conexões foram feitas com êxito e a etapa de funcionamento esteja pronta, a aplicação do front-end deve ser levada no mesmo prazo de desenvolvimento da etapa back-end, em torno de 3 semanas.

Manutenção: O custo de manutenção mensal do software após sua conclusão e implantação no cliente será de 01 (um) salário-mínimo por mês;

Ajustes finos: Nessa etapa de testes e integração dos usuários, faremos todos os ajustes necessários para o funcionamento do software, essa etapa pode levar em torno de 4 semanas dependendo da solicitação de alteração do lead.

Implementação: Essa implementação deve ocorrer, após o início de teste, essa etapa vem da adaptação de diversos usuários e mais ajustes finos, pode levar 2 semanas, sendo o tempo estimado: 12 à 17 semanas.

Contrato: Este projeto será o contrato de prestação de serviço entre equipe de desenvolvimento e cliente, podendo ser alterado constantemente por qualquer uma das partes, desde que comunicado em no máximo 24h a parte interessada;

Comunicação: Para facilitar a comunicação, este projeto será disponibilizado em plataforma de compartilhamento de arquivos como o Google Docs. Também haverá reuniões semanais através do Google Meet, baseado principalmente no fato do lead ser de outro país.

1.5. Equipe de Desenvolvimento

A equipe de desenvolvimento será composta pelos seguintes papéis e atribuições, conforme a metodologia **ágil Scrum** estabelecida para este projeto:

ID	Nome	Função	Atribuições
01	Samara Hespanhol Fraga	Scrum Master	Liderar a equipe durante o andamento do projeto.
02	Tayná Carvalho Gomes	Desenvolvedor	Desenvolver o projeto de software.
03	Amanda Rangel Marchiori	Desenvolvedor	Desenvolver o projeto de software.
04	Anna Beatriz de Almeida Guerra	Desenvolvedor	Desenvolver o projeto de software.
06	Kewillem Nikoly Leme Gonçalves	Product Owner	Representante do cliente que ajuda no entendimento do negócio
07	Jackson Henrique da Silva Bezerra	Especialista	Usuário especializado no domínio da informação que ajuda no entendimento do negócio.

1.6. Metodologia de Desenvolvimento

Para o projeto de desenvolvimento do sistema, a equipe decidiu adotar a metodologia ágil Scrum. Essa abordagem foi escolhida por sua capacidade de promover eficiência, flexibilidade e colaboração entre os membros do grupo. O Scrum se destaca por permitir adaptações rápidas a mudanças de requisitos e prioridades, uma característica essencial em um ambiente dinâmico. Além disso, cada membro da equipe desempenha um papel específico, o que facilita a divisão das tarefas e assegura que nenhum integrante se sobrecarregue. Essa clara definição de funções não apenas melhora a organização do trabalho, mas também potencializa as habilidades individuais, contribuindo para um fluxo de trabalho mais produtivo e harmonioso.

Dividindo o trabalho em sprints de duas a quatro semanas, a equipe consegue entregar incrementos funcionais do produto de forma regular, facilitando o recebimento de feedback e possibilitando melhorias contínuas. As reuniões diárias, revisões de sprint e retrospectivas promovem uma comunicação constante, garantindo que todos os envolvidos estejam alinhados e engajados no processo.

A comunicação em grupo é um elemento fundamental para o sucesso do desenvolvimento de um projeto, pois assegura que todos os membros da equipe compreendam os objetivos, as metas a serem alcançadas e as prioridades. Essa comunicação eficaz evita mal-entendidos e garante que todos trabalhem na mesma direção. Em um ambiente de desenvolvimento, problemas e obstáculos são inevitáveis, e a comunicação aberta permite que a equipe identifique e discuta esses desafios rapidamente, facilitando a busca por soluções antes que se tornem questões maiores. Assim, a integração de sprints e uma comunicação efetiva não apenas melhora a produtividade, mas também fortalece o trabalho colaborativo e a adaptação às necessidades do projeto.

O Scrum aumenta a transparência do desenvolvimento por meio de artefatos essenciais, como o backlog do produto. Esse backlog é uma lista priorizada de funcionalidades, melhorias e correções que precisam ser implementadas no projeto. Ele oferece uma visão clara do progresso, permitindo que a equipe e os stakeholders acompanhem o que está sendo desenvolvido e quais itens estão pendentes. Essa visibilidade é fundamental para alinhar expectativas e garantir que todos estejam cientes das prioridades. A metodologia Scrum também empodera a

equipe, incentivando a auto-organização e a autonomia. Ao permitir que os membros decidam como abordar as tarefas do backlog, a equipe se sente mais motivada e responsável pelo resultado final. Essa abordagem não só resulta em maior eficiência, mas também em melhores resultados, pois os integrantes podem utilizar suas habilidades e criatividade de maneira mais eficaz. Dessa forma, o backlog do produto, aliado à cultura de auto-organização do Scrum, cria um ambiente propício para a entrega de soluções que realmente atendam às necessidades dos clientes.

Com um foco constante no cliente, o envolvimento regular dos stakeholders garante que o produto final atenda às suas expectativas e necessidades. Stakeholders são todas as partes interessadas que têm algum tipo de interesse no projeto, incluindo clientes, usuários finais, investidores e membros da equipe. A comunicação contínua com esses grupos é fundamental, pois permite que a equipe receba feedback valioso e faça ajustes conforme necessário.

Além disso, as retrospectivas oferecem uma oportunidade essencial para a equipe refletir sobre o que funcionou bem e o que pode ser aprimorado. Esse espaço de reflexão promove uma cultura de aprendizado e otimização contínua, permitindo que a equipe identifique práticas bem-sucedidas e áreas que requerem atenção. Ao integrar o feedback dos stakeholders e aprender com as experiências passadas, a equipe se torna mais adaptável e capaz de entregar um produto cada vez mais alinhado com as expectativas do cliente.

1.6.1 Ciclo de Vida da Metodologia no Projeto do Sistema

Para o desenvolvimento do software, será adotada a metodologia Scrum, com Sprints de 30 dias. A cada ciclo, será entregue um incremento do produto. Esse ciclo de desenvolvimento é composto pelas seguintes etapas principais: Product Backlog, Sprint Backlog, Reuniões da Sprint e o Incremento ao Produto. Esses elementos formam a estrutura cíclica e iterativa do Scrum, permitindo um desenvolvimento ágil e contínuo até a conclusão do produto.

No **1.Product BackLog** será listado as funcionalidades, melhorias e atividades relacionadas ao produto. Definindo os itens com maiores prioridades, e a estimativa de esforço que será realizado pela equipe para concluir cada.

No **2.Sprint Backlog** foi feita a criação das tarefas e a divisão das próprias, definindo qual tarefa seria destinada a cada membro da equipe.

No 3.**Reuniões da Sprint**, onde é listado a:

Sprint Planning (Reunião de planejamento): definir o que será feito na Sprint e como será feito, discussão das prioridades e seleção dos itens para o Sprint Backlog. Onde a equipe planeja as tarefas para completar os itens selecionados.

Daily Scrum (Reunião diária/semanal): alinhamento da equipe, atualização dos status da sprint e identificar os impedimentos encontrados, garantindo que o progresso esteja dentro do planejado.

Sprint Review (Reunião de revisão): Apresentar o Incremento da Sprint ao stakeholder e obter feedback com possíveis adaptações ao produto.

Sprint Retrospective (Reunião de retrospectiva): Melhorar o processo do Scrum, identificando o que funcionou bem e o que pode ser melhorado ou descartado. Fazendo uma identificação de pontos a melhorar e criação de um plano de ação para a próxima Sprint. Assim começando o planejamento para próxima sprint reiniciando o ciclo.

Sendo assim a visão geral do ciclo de vida da metodologia no projeto se baseia em: Product Backlog - Sprint Backlog - Sprint Planning - Daily Scrum - Sprint Review - Sprint Retrospective - Incremento ao produto, e assim esse ciclo vai se repetir até que o produto esteja completo. Com a metodologia Scrum com um ciclo iterativo e incremental permite ajustes contínuos ao produto e ao processo, garantindo que o trabalho entregue agregue valor e que a equipe esteja constantemente melhorando suas práticas.

1.6.1.1 Product Backlog

Item	Descrição	Estimativa de Esforço	Prioridade
1	Elaboração do documento de Especificação de projeto	15 dias	100
2	Escrita de documentos de requisitos	15 dias	100

3	Prototipação do sistema	15 dias	100
4	Criação de diagrama de Caso de Uso	15 dias	100
5	Escrita dos Casos de Uso Expandido	15 dias	100

Item	Descrição	Estimativa de Esforço	Prioridade
1	Cadastrar Cliente	10h	100
2	Cadastrar Funcionário	10h	100
3	Cadastrar Fornecedor	10h	100
4	Cadastrar Produto	10h	100
5	Lançar Despesa	8h	90
6	Cadastrar Usuário	10h	100
7	Agendar Serviços	10h	100
8	Cadastro de Serviços	10h	100
9	Conectar Usuário	10h	100
10	Finalizar Venda	10h	100
11	Consultar Cliente	5h	50
12	Consultar Funcionário	5h	50
13	Consultar Despesa	5h	50
14	Consultar Fornecedores	5h	50
15	Consultar Produtos	5h	50
16	Consultar Venda	5h	50
17	Consultar Agenda	5h	50
18	Consultar Serviços	5h	50
19	Editar Cliente	3h	70
20	Editar Funcionário	3h	70
21	Editar Despesa	3h	70
22	Editar Fornecedor	3h	70
23	Editar Produto	3h	70
24	Editar Agendamento de Serviços	3h	70
25	Editar Tipo de Serviços	3h	70
26	Acessar Menu	5h	50

27	Emitir Relatório Venda	5h	50
28	Emitir relatório Agendamento	5h	50
29	Acessar Caixa	8h	80
30	Emitir Relatório Caixa	5h	50
31	Acessar Chat	5hr	40
32	Acessar Home	5hr	40

1.6.1.2 Sprints Backlog

Item do PB	Nº e Período	Descrição da Tarefa	Responsável	Esforço
1 e 2	Sprint 1: 01/10/2024 a 12/11/2024	Preencher os Dados da Empresa Cliente, preencher sobre a tecnologia do Front e entrevistas	Kewillem	2h
		Escrever Sobre o Produto de Software, product backlog, sprint backlog e reuniões das sprints.	Samara	8h
		Aspectos Técnicos do Produto, ciclo de vida da metodologia no projeto do sistema.	Anna	4h
		Objetivos Gerenciais do Projeto	Amanda	4h
		Equipe de Desenvolvimento e Metodologia de Desenvolvimento.	Tayná	4h
		Levantamento de Requisitos	Samara	10h
		Documentação de Requisitos	Kewillem, Samara, Anna, Amanda e Tayná	15h

Item do PB	Nº e Período	Descrição da Tarefa	Responsável	Esforço
1 e 2	Sprint 2: 13/11/2024 a 09/12/2024	Escrever sobre a Sprint Backlog, descrever as reuniões das sprints, realizar e documentar as entrevistas com o cliente e prototipar as telas do sistema	Kewillem	15h
		Corrigir pendências da documentação relacionadas a sprint 1, adicionar as telas prototipadas na documentação e ajustar detalhes universais das telas na ferramenta figma.	Samara	08h
		Prototipação das telas	Anna e Amanda	10h
		Corrigir pendências da documentação relacionadas a sprint 1, adicionar as telas prototipadas na documentação, ajustar detalhes universais das telas na ferramenta figma e organizar o seminário da apresentação do sistema.	Tayná	10h
		Revisão das atividades produzidas na Sprint 2.	Kewillem, Samara, Anna, Amanda e Tayná	15h

1.6.1.3 Reuniões das Sprints

Sprint	Reunião	Resumo da Reunião	Data da Reunião
1	Reunião de Planejamento	O líder iniciou a reunião pedindo mais comprometimento da equipe, depois iniciou a divisão de tarefas e definição de data da entrega	02/10/2024
	Reunião Diária (semanal)	Na reunião semanal da equipe definimos o sistema a ser utilizado, quais linguagem utilizaremos e escrita da documentação.	09/10/2024
	Reunião Diária (semanal)	Nessa reunião realizamos o levantamento de requisitos do nosso sistema.	16/10/2024
	Reunião Diária (semanal)	Nessa reunião começamos a documentação de requisitos.	23/10/2024
	Reunião de Retrospectiva	Na reunião final da interação a equipe destacou os seguintes pontos positivos: bom trabalho em equipe, divisão de tarefas ficou perfeita para cada integrante e bom desenvolvimento da documentação. Ponto negativo: Houve perda do foco	30/10/2024

Sprint	Reunião	Resumo da Reunião	Data da Reunião
2	Reunião de Planejamento	Foi decidido que Kewillem seria o Scrum Master da Sprint 2, devido à sua experiência em UI/UX Design e prototipação de telas. A divisão das atividades ficou da seguinte forma: Samara e Tayná ficaram responsáveis	15/11/2024

		pela documentação e ajustes sugeridos por Jackson durante a avaliação da Sprint 1, enquanto Kewillem, Anna Beatriz e Amanda ficariam responsáveis pela prototipação e aplicação dos conceitos de UI/UX Design nas telas do sistema. Todos se dispuseram a ajudar em outras tarefas, se necessário, e o trabalho será iniciado conforme o planejamento definido.	
	Reunião Diária (semanal)	Na reunião semanal da equipe, Samara e Tayná - responsáveis pela documentação - informaram que no decorrer da semana foi ajustado o documento de requisitos do projeto para atender às normas da ABNT, com foco na padronização. Também definiram o uso de fonte Arial 12, espaçamento de 1,5 e margens de 2,5 cm, além de organizar o sumário, aplicar recuo nos parágrafos e revisar a formatação de títulos, subtítulos e alinhamento. O trabalho foi dividido entre as participantes para otimizar o tempo e uma revisão final foi planejada antes da entrega, validando as alterações feitas durante a reunião.	20/11/2024
	Reunião Diária (semanal)	Na reunião semanal, os membros Kewillem, Samara, Anna, Amanda e Tayná discutiram e ajustaram os conceitos e o design da prototipação das telas. Foi decidido refazer as telas de agendamento, seguindo as orientações do professor Jackson Henrique e também realizar alteração do fundo para cor branca, além de modificar os modais. Em relação ao requisito "abrir caixa", definiu-se	27/11/2024

		que o acesso seria restrito aos funcionários com permissões de administrador, visando maior segurança e praticidade. A tela de despesa foi alterada para um modal, evitando má aplicação dos conceitos de UI/UX. Também foi decidido modificar a paleta de cores e a barra de navegação entre telas. Tayná e Samara se comprometeram a ajudar nas alterações dessas duas últimas questões.	
	Reunião Diária (semanal)	Em reunião com a equipe por via WhatsApp foi decidido manter a barra de navegação devido ao prazo de entrega do sistema, remover a tela de recebimento para melhor adequação ao contexto do projeto, realizar alterações na tela de despesa, incluindo a mudança de seu nome, e adicionar um campo de seleção do caixa aberto tanto na tela de venda quanto na tela de despesa.	04/12/2024
	Reunião de Retrospectiva	Na reunião final da interação a equipe destacou os seguintes pontos positivos: Bom trabalho em equipe, ficamos bem contentes com o resultado do projeto, a divisão de tarefas ficou perfeita para cada integrante e bom desenvolvimento da documentação. Ponto negativo: Houve perda do foco	09/12/2024

1.7. Entrevistas

Número Entrevista: 01

Cliente Entrevistado: Sabrina Leme Martins

Data: 15/10/2024

Perguntas:

1. Quais funções você espera do sistema?
2. Que características você espera do sistema?
3. Existe alguma função a mais que você deseja que o sistema realize?

Síntese das Respostas: Em entrevista com a cliente, tivemos uma primeira impressão de suas necessidades para o sistema. Começamos a entrevista perguntando quais as principais características e funções que ela esperava para sistema, a cliente respondeu que necessitava que o sistema fizesse o gerenciamento da folha de pagamento, também como seria preciso realizar cadastros dos clientes para poder anexar os números de contato, endereço, quantidade de cômodos da casa e/ou estabelecimento para a limpeza, loca informar alergias, dados pessoais e fidelizá-los com descontos e serviços gratuitos conforme a quantidade de serviços contratados pelo cliente. Além disso, por meio do sistema, deverá ser possível realizar contratações de funcionários, preferencialmente diaristas, onde o contratado possa ter acesso direto ao cliente pelo sistema, sem que os números de telefone sejam compartilhados. Isso garantiria que, se caso a dona do estabelecimento não puder atender, a comunicação entre o contratado e o cliente ainda será realizada de forma simples e segura dentro do sistema.

A empresária informou também que seria útil ter uma funcionalidade para anexar uma agenda mensal de serviços, onde pudesse visualizar e gerenciar as datas e horários disponíveis para agendar limpezas e outros trabalhos, assim facilitando a organização e a programação das tarefas.

Por fim, foi solicitado que o sistema facilitasse a conversação entre o cliente e a prestadora de serviços, onde por meio dele houvesse a possibilidade de realizar o envio de mensagens automáticas para antecipar as conversações entre o contratante e o contratado conforme o idioma solicitado pelo contratante.

1.7.2. Entrevistas

Número Entrevista: 02

Cliente Entrevistado: Sabrina Leme Martins

Data: 16/11/2024

Perguntas:

1. O que está achando do desenvolvimento do sistema até o momento?
2. Poderia nos passar um feedback?
3. Existe alguma função que você deseja alterar ou adicionar no momento?

Síntese das Respostas: Durante a entrevista com o cliente, foram abordados tópicos essenciais para esclarecer seus objetivos e coletar feedback sobre o

desenvolvimento da documentação do sistema até o momento. O objetivo principal era obter um retorno significativo que orientasse os próximos passos, identificando possíveis alterações necessárias para atender plenamente às necessidades do cliente. A equipe apresentou o andamento do projeto, revisou os requisitos funcionais previamente definidos e solicitou ao cliente, Sabrina, feedback para verificar se havia algo a ser ajustado ou incluído. Sabrina confirmou que as entregas estão conforme o esperado, não havendo necessidade de alterações no momento. No progresso atual, a equipe iniciou a prototipação das telas do sistema, apresentando o que foi concluído até o momento, incluindo a funcionalidade de controle de caixa. Esse avanço foi bem recebido, com validação positiva da cliente. Adicionalmente, foram levantados questionamentos pela equipe para esclarecer detalhes sobre funcionalidades específicas, como ajustes na metodologia de documentação e a implementação definitiva da funcionalidade de controle de caixa. Esse momento foi fundamental para alinhar expectativas e garantir que o desenvolvimento atenda às necessidades do cliente com precisão.

1.7.2. Entrevistas

Número Entrevista: 03

Cliente Entrevistado: Sabrina Leme Martins

Data: 22/11/2024

Perguntas:

1. Quais as formas de pagamento que serão utilizadas durante o funcionamento da empresa?

Síntese das Respostas: Foi realizada uma reunião para esclarecer dúvidas relacionadas às formas de pagamento que serão utilizadas pela empresa, tanto para o recebimento de contas, quanto para a realização de pagamentos. Durante a discussão, a cliente informou que cartões de crédito não fazem parte do dia a dia operacional da empresa. Como alternativa, foram sugeridas e definidas as opções PayPal, cash e Zelle como principais métodos de pagamento, visando maior agilidade, facilidade de uso e redução de riscos de fraude.

Na reunião, foram abordados temas como o traslado financeiro e a integração de formas de pagamento ao sistema. Após a análise das necessidades da cliente, foi decidido que será implementado uma combobox no pré-cadastro de clientes e

fornecedores, permitindo o registro das preferências de pagamento de cada um. Essa funcionalidade visa facilitar a gestão financeira e assegurar que as transações sejam realizadas de maneira eficiente e alinhada às práticas do cliente.

2. DOCUMENTO DE REQUISITOS

Após a fase de levantamento de requisitos, foram identificados e coletados os seguintes requisitos para o software:

2.1 Cadastrar Cliente

Requisito Funcional		
Nome: Cadastrar Cliente		Código: F1
Descrição: O sistema deve registrar todas as informações possíveis sobre o cliente.		
Estimativa de Esforço: 10h		Prioridade: 100 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações do cliente que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são: código, pessoa física ou jurídica, nome, nacionalidade, idade, sexo, estado civil, data de nascimento, cidade, estado, rua, número da casa, ZIP code, tipo de documentação, número do documento de identificação, informar se possui alergias a produtos, numero de telefone, email, prévia de informações bancárias para pagamento.	Especificação
1.2.	Os campos que serão obrigatórios para o cadastramento do cliente são: código, pessoa física ou jurídica, nome, nacionalidade, idade, sexo, data de nascimento, cidade, estado, rua, ZIP code, documento de identificação, informar se possui alergias a produtos, numero de telefone, prévia de informações bancárias para pagamento.	Especificação
1.3.	O campo código será preenchido automaticamente por meio do banco de dados do sistema e ficará visível apenas para a leitura para o usuário.	Especificação

1.4.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar, Retroceder, Voltar e Pesquisar.	Interface
1.5.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar, Pesquisar e Voltar por meio de comando no teclado	Usabilidade
1.6.	O sistema contará com as seguintes combo box: sexo, estado civil e tipo de documentação, tipo de pessoa se é física ou jurídica e nacionalidade.	Especificação
1.7.	O sistema contará com campos dinâmicos para que quando for selecionado uma opção de tipo de documentação o mesmo será atualizado automaticamente ao tipo de documentação do cliente selecionado no combo box.	Interface
1.8.	O sistema contará com um Date onde o usuário irá selecionar a data de nascimento no momento do cadastro do cliente.	Especificação
1.19.	O botão Salvar é representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.10.	O botão Cancelar, representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca, para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.11.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.12.	Os botões Retroceder e Avançar serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar a página.	Interface

1.13.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.14.	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.15.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.16	O botão de Voltar será representado, representado por um botão azul com fonte poppins na cor branca, para que o usuário consiga voltar a página.	Interface
1.17.	O sistema contará com o botão Pesquisar representado por uma lupa ao lado do campo determinado para o preenchimento do ZIP Code para quando o usuário preencher a lupa irá buscar os dados de endereço atrelados e fará o preenchimento automático dos campos de cidade, estado e rua.	Interface
1.18	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.19	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.2. Cadastrar Funcionários

Requisito Funcional	
Nome: Cadastrar Funcionários	Código: F2
Descrição: O sistema deve registrar todas as informações possíveis sobre a contratação de funcionários.	
Estimativa de Esforço: 10h	Prioridade: 100 pontos
Requisitos Não funcionais:	

ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações do funcionário que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são: código, pessoa física ou jurídica, nome, nacionalidade, idade, sexo, estado civil, data de nascimento, cidade, estado, rua, número da casa, ZIP code, tipo de documentação, número do documento de identificação, cargo, tipo de contratação, tipo de remuneração, valor da remuneração, data de contratação, situação do contrato, numero de telefone, email, prévia de informações bancárias para pagamento.	Especificação
1.2.	Os campos que serão obrigatórios para o cadastramento do funcionário são: código, pessoa física ou jurídica, nome, nacionalidade, idade, sexo, data de nascimento, cidade, estado, rua, número da casa, ZIP code, tipo de documentação, número do documento de identificação, cargo, tipo de contratação, tipo de remuneração, valor da remuneração, data de contratação, situação do contrato, número de telefone, prévia de informações bancárias para pagamento.	Especificação
1.3.	O campo código será preenchido automaticamente por meio do banco de dados do sistema e ficará visível apenas para a leitura para o usuário.	Especificação
1.4.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar, Retroceder, Pesquisar e Voltar.	Interface
1.5.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar, Retroceder, Pesquisar e Voltar por meio de comandos no teclado.	Usabilidade
1.6.	O sistema contará com as seguintes combo box: sexo, estado civil, cargo, situação de contrato, nacionalidade, estado, cidade, tipo de contrato, tipo de remuneração, forma de pagamento e tipo de documentação.	Especificação

1.7.	O sistema contará com a opção de incremento de cargos não adicionados no combo box por meio de um botão chamado Adicionar ao lado direito do combo box cargo.	Especificação
1.8.	O sistema contará com campos dinâmicos para que quando for selecionado a opção de tipo de documentação o mesmo será atualizado automaticamente ao tipo de documentação do funcionário selecionado no combo box.	Interface
1.9.	O sistema contará com um Data time onde o usuário irá selecionar a data de nascimento no momento do cadastro.	Especificação
1.10.	O sistema contará com o botão Pesquisar representado por uma lupa ao lado do campo determinado para o preenchimento do ZIP Code para quando o usuário preencher a lupa irá buscar os dados de endereço atrelados e fará o preenchimento automático dos campos de cidade, estado e rua.	Interface
1.11	O sistema contará com o botão Salvar representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.12	O sistema contará com o botão Cancelar representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.13.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface

1.14.	Os botões Retroceder e Avançar serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar a página.	Interface
1.15.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.16.	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.17.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.18	O botão de Voltar será representado, representado por um botão azul com fonte poppins na cor branca, para que o usuário consiga voltar a página.	Interface
1.19	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.20	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.3. Cadastrar Fornecedor

Requisito Funcional		
Nome: Cadastrar Fornecedor		Código: F3
Descrição: O sistema deve registrar todas as informações possíveis sobre o fornecedor.		
Estimativa de Esforço: 10h		Prioridade: 100 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria

1.1.	As informações do fornecedor que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são: código, nome, cidade, estado, rua, EIN/Number, ZIP Code, email e telefone.	Especificação
1.2.	Os campos que serão obrigatórios para o cadastramento do fornecedor são: código, nome, cidade, estado, rua, EIN/Number, ZIP Code, e-mail e telefone.	Especificação
1.3.	O campo código será preenchido automaticamente pelo banco de dados do sistema e ficará visível apenas para a leitura para o usuário.	Especificação
1.4.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar, Limpar Campos e Pesquisar.	Interface
1.5.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Salvar, Cancelar, Limpar Campos e Pesquisar.	Usabilidade
1.6.	O sistema contará com os seguintes combo box: cidade e estado.	Especificação
1.7.	O sistema contará com o botão Pesquisar representado por uma lupa ao lado do campo determinado para o preenchimento do EIN/Number, para quando o usuário preencher o sistema irá fazer busca dos dados atrelados, caso o mesmo encontre algum registro no sistema relacionado ao mesmo EIN/Number, será enviada uma mensagem de alerta para o usuário informando que já há um registro existente no sistema	Interface
1.8.	O sistema contará com o botão Pesquisar representado por uma lupa ao lado do campo determinado para o preenchimento do ZIP Code para quando o usuário preencher a lupa irá buscar os dados de endereço atrelados e fará o preenchimento automático dos campos de cidade, estado e rua.	Interface
1.9.	O botão Salvar é representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface

1.10.	O botão Cancelar é representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.11.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.12.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.13.	Todos os campos de entrada que contém informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.14.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.15	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.16	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.4. Cadastrar Produto

Requisito Funcional		
Nome: Cadastrar Produto		Código: F4
Descrição: O sistema deve registrar todas as informações possíveis sobre o produto.		
Estimativa de Esforço: 10h		Prioridade: 100 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria

1.1.	As informações do produto que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são: código, nome, valor, quantidade e unidade de medida.	Especificação
1.2.	Os campos que serão obrigatórios para o cadastramento da despesa são: código, nome, valor, quantidade e unidade de medida.	Especificação
1.3.	O campo código será preenchido automaticamente pelo banco de dados do sistema e ficará visível apenas para a leitura para o usuário.	Especificação
1.4.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Interface
1.5.	A função deverá oferecer atalhos para os botões Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Usabilidade
1.6.	O sistema contará com a seguinte combo box: unidade de medida.	Especificação
1.7.	O botão Salvar, representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.8.	O botão Cancelar, representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.9.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.10.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança

1.11	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.12	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.18	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.19	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.5. Cadastrar Usuário

Requisito Funcional		
Nome:	Cadastrar Usuário	Código: F5
Descrição: O sistema deve registrar todas as informações possíveis sobre o usuário.		
Estimativa de Esforço: 10h		Prioridade: 100 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações do usuário que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são: código, nome, email, senha e tipo.	Especificação
1.2.	Os campos que serão obrigatórios para o cadastramento do usuário são: código, nome, email, senha e tipo.	Especificação
1.3.	O campo código será preenchido automaticamente pelo banco de dados do sistema e ficará visível apenas para a leitura para o usuário.	Especificação
1.4.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Usabilidade

1.5.	O sistema contará com a seguinte combo box: tipo. Onde estarão disponíveis duas opções: usuário comum e usuário administrador. Ao selecionar usuário comum o cadastro permanece o mesmo, mas ao selecionar usuário administrador é solicitado uma senha de acesso disponibilizada aos funcionários da empresa.	Segurança
1.6.	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados	Segurança
1.7.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.8.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.9.	O botão Salvar, representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.10.	O botão Cancelar, representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.11.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.12	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface

1.13	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface
------	---	-----------

2.6 Agendar Serviço

Requisito Funcional		
Nome:	Agendar Serviço	Código: F6
Descrição:	O sistema deve registrar todas as informações possíveis sobre os agendamentos.	
Estimativa de Esforço: 10h		Prioridade: 100 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações da agenda deverão ser armazenadas pela função no banco de dados: código, tipo de serviço, quantidade de cômodos no local que será realizado o serviço, tempo estimado, produtos, data, hora, nome do cliente, endereço do cliente (ZIP Code, cidade, estado, rua, número da casa), funcionário responsável, valor do serviço, quantidade de cômodos, informar se possui pessoas na casa e informar se possui pets.	Especificação
1.2.	Os campos que serão obrigatórios para o cadastro no banco de dados: código, tipo de serviço, quantidade de cômodos no local que será realizado o serviço, data, hora, nome do cliente, endereço do cliente (ZIP Code, cidade, estado, rua, número da casa), valor do serviço, funcionário responsável, informar se possui pessoas na casa e informar se possui pets.	Especificação
1.3.	O campo código será preenchido automaticamente pelo banco de dados do sistema e ficará visível apenas para a leitura para o usuário.	Especificação
1.4.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar, Voltar e Retroceder.	Interface

1.5.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar, Retroceder e Voltar por meio de comandos no teclado.	Usabilidade
1.6.	O sistema contará com as seguintes combo box: Seleção do tipo de serviço que deverão estar previamente cadastrados, seleção do cliente, seleção do funcionário e seleção dos produtos.	Especificação
1.7.	O sistema contará com os seguintes campos numéricos com setas de incremento: informar se possui pessoas na casa e informar se possui pets.	Interface
1.8.	O botão Salvar, representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.9.	O botão Cancelar, representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.10.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.11.	Os botões Retroceder e Avançar serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar a página.	Interface
1.12.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança

1.13.	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.14.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.15	O botão de Voltar será representado, representado por um botão azul com fonte poppins na cor branca, para que o usuário consiga voltar a página.	Interface
1.16	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.17	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.7. Cadastrar Serviço

Requisito Funcional		
Nome:	Cadastrar Serviço	Código: F7
Descrição: O sistema deve registrar todas as informações possíveis sobre os serviços.		
Estimativa de Esforço: 10h		Prioridade: 100 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações do serviço deverão ser armazenadas pela função no banco de dados: código, tipo de serviço, tamanho da casa, tempo estimado, produtos, valor do serviço	Especificação
1.2.	Os campos que serão obrigatórios para o cadastro no banco de dados: código, tipo de serviço, tamanho da casa, tempo estimado, valor do serviço, produtos.	Especificação

1.3.	O campo código será preenchido automaticamente pelo banco de dados do sistema e ficará visível apenas para a leitura para o usuário.	Especificação
1.4.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Usabilidade
1.5.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar, Retroceder e Pesquisar por meio de comandos no teclado.	Usabilidade
1.6.	O sistema contará com o seguinte checkbox: Seleção do tamanho da casa, sendo as opções: pequena, média e grande.	Usabilidade
1.7.	O botão Salvar, representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.8.	O botão Cancelar, representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.9.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.10.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.11.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.12.	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança

1.13	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.14	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.8 Conectar Usuário

Requisito Funcional		
Nome:	Conectar Usuário	Código: F8
Descrição:	O sistema irá exigir as informações de cadastro necessárias para permitir acesso ao sistema	
Estimativa de Esforço: 10h		Prioridade: 100 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações do usuário que deverão ser preenchidas pelo usuário são: código, nome e senha.	Especificação
1.2.	Os campos que serão obrigatórios para permitir o acesso do usuário são: código, nome e senha.	Especificação
1.3.	O campo código será preenchido automaticamente pelo banco de dados do sistema e ficará invisível para a leitura para o usuário.	Especificação
1.4.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Entrar, Esqueci minha senha, Cadastre-se e Retroceder.	Usabilidade
1.5.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Entrar, Esqueci minha senha, Cadastre-se e Retroceder por meio de comandos no teclado.	Usabilidade
1.6.	O botão Entrar, representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher os campos seja feita a validação do seu acesso.	Interface

1.7.	O botão Esqueci minha senha, representado por um texto sublinhado na cor vermelha com fonte poppins, para caso o usuário não conseguir acessar por conta da sua senha, então ele será enviada uma mensagem de recuperação de senha no email do usuário cadastrado no sistema para que o mesmo possa realizar a recuperação do dado.	Interface
1.8.	O botão Cadastre-se, representado por um texto sublinhado na cor azul com fonte poppins para caso o usuário não tenha um login no sistema e deseja se cadastrar, então ele será direcionado uma tela de cadastro de usuário para preencher as seguintes informações para o usuário ser registrado no sistema: nome, email, senha e tipo.	Interface
1.9.	Quando os campos de nome e senha estiverem preenchidos incorretamente, o sistema deve informar ao usuário de erro e não permitir o acesso.	Segurança
1.10.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.11.	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.12.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança

2.9 Finalizar Venda

Requisito Funcional		
Nome:	Finalizar venda	Código: F9
Descrição:	O sistema deve abrir os dados selecionados de uma agenda específica para que aquele serviço seja finalizado.	
Estimativa de Esforço: 10h		Prioridade: 100 pontos
Requisitos Não funcionais:		

ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações da venda que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são : código, cliente, funcionário, valor, serviços que serão finalizados, produtos utilizados, data, tempo gasto, o caixa que será armazenado a entrada e a forma de pagamento.	Especificação
1.2.	As informações do cliente, funcionário e valor estão ligadas diretamente com a agenda selecionada para ser finalizada.	Especificação
1.3.	Todos os campos serão obrigatórios para que a função seja realizada com sucesso e as informações possam ser armazenadas no banco de dados.	Especificação
1.4.	O campo código será preenchido automaticamente pelo banco de dados do sistema e ficará visível apenas para a leitura para o usuário.	Especificação
1.5.	O sistema contará com dois modais para serem adicionados: os produtos que foram utilizados e os serviços que serão finalizados.	Especificação
1.6.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Finalizar e Cancelar.	Interface
1.7.	Quando o usuário confirmar o cancelamento será lhe oferecido a opção de estornar o valor para o remetente por meio de um pop-up, caso o mesmo confirme, o estorno será realizado por meio dos dados bancários do remetente cadastrado no processo de recebimento do sistema.	Interface
1.8.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Finalizar e Cancelar por meio de comandos no teclado.	Usabilidade
1.9.	O botão Finalizar, representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje finalizar a venda.	Interface
1.10.	O botão Cancelar, representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje cancelar a venda.	Interface
1.11.	Todos os campos de entrada que contém informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.12.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança

1.13.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.14	O campo caixa, está diretamente ligado ao caixa que está aberto naquele dia/período.	Especificação
1.15	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.16	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.10 Lançar Despesa

Requisito Funcional		
Nome: Lançar Despesa		Código: F10
Descrição: O sistema deve abrir uma tela para que as despesas sejam lançadas no caixa		
Estimativa de Esforço: 8h		Prioridade: 90 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações de despesa que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são : código, valor, nome, data, descrição, caixa que será armazenado a saída e fornecedor	Especificação
1.2.	O campo código será preenchido automaticamente pelo banco de dados do sistema e ficará visível apenas para a leitura para o usuário.	Especificação
1.3.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Lançar, Limpar Campos e Cancelar.	Interface
1.4.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Lançar, Limpar Campos e Cancelar por meio de comandos no teclado.	Usabilidade
1.5	O botão Lançar, representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje lançar a despesa.	Interface
1.6	O botão Cancelar, representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje cancelar a venda.	Interface

1.7	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.8.	Todos os campos de entrada que contém informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.9.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.10.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.11	O campo caixa, está diretamente ligado ao caixa que está aberto naquele dia/período.	Especificação
1.12	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.13	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.11 Acessar Caixa

Requisito Funcional		
Nome:	Acessa Caixa	Código: F11
Descrição:	O sistema deve deverá abrir o caixa para que as entradas e saídas sejam registradas no sistemas	
Estimativa de Esforço: 10h		Prioridade: 100 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria

1.1.	As informações de caixa que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são : código, valor total de entrada, valor total de saída, valor total, quantidade de serviços que foram lançados	Especificação
1.2.	Todos os campos serão obrigatórios para que a função seja realizada com sucesso e as informações possam ser armazenadas no banco de dados.	Especificação
1.3.	O campo código será preenchido automaticamente pelo banco de dados do sistema e ficará visível apenas para a leitura para o usuário.	Especificação
1.4.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Acessar Caixa e Finalizar Caixa.	Interface
1.5.	A função deverá fornecer atalhos para os botões: Acessar Caixa e Finalizar Caixa.	Usabilidade
1.6.	O botão Acessar Caixa é representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca para que o caixa seja aberto.	Interface
1.7.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança

2.12 Consultar Cliente

Requisito Funcional		
Nome:	Consultar Cliente	Código: F12
Descrição:	O sistema deve exibir todos os cadastros de clientes para poderem ser consultados.	
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 50 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão estar presentes na tela de consultar cliente são: texto de busca, filtro, nome, número de documento de identificação, celular e ZIP Code.	Especificação
1.2.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Visualizar, Excluir, Editar, Novo Registro, Avançar Registro, Retroceder Registro e Pesquisar.	Especificação

1.3.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Visualizar, Excluir, Editar, Novo Registro, Avançar Registro, Retroceder Registro e Pesquisar por meio de um comando no teclado.	Usabilidade
1.4.	A funcionalidade contará com uma combo box para selecionar o tipo de filtro que será utilizado na pesquisa do cadastro de clientes.	Especificação
1.5.	O sistema irá contar com um Datagrid para poder ser listados os cadastros salvos no sistema conforme o tipo de pesquisa realizado.	Interface
1.6.	O botão Visualizar representado por um ícone de olho irá exibir as seguintes informações do cliente para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira não editável para o usuário no momento da consulta do registro: código, pessoa física ou jurídica, nome, nacionalidade, idade, sexo, estado civil, data de nascimento, cidade, estado, rua, número da casa, ZIP code, tipo de documentação, número do documento de identificação, informar se possui alergias a produtos, numero de telefone, email, idioma, prévia de informações bancárias para pagamento.	Interface
1.7.	O botão Editar representado por um ícone de lápis irá exibir as seguintes informações do cliente para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira editável para o usuário no momento da consulta do registro: código, pessoa física ou jurídica, nome, nacionalidade, idade, sexo, estado civil, data de nascimento, cidade, estado, rua, número da casa, ZIP code, tipo de documentação, número do documento de identificação, informar se possui alergias a produtos, numero de telefone, email, idioma, prévia de informações bancárias para pagamento.	Interface
1.8.	O botão Novo Registro será representado por um botão azul com um ícone de símbolo de soma na cor branca para caso o usuário deseje adicionar um novo registro.	Interface

1.9.	O botão Pesquisar representado por uma lupa irá buscar os dados de tipos de pesquisas adicionados pelo usuário para facilitar a busca do registro de um cliente já cadastrado no banco de dados do sistema.	Interface
1.10.	O botão Excluir, representado por um botão com ícone de lixeira para caso o usuário deseje excluir o cadastro do sistema.	Interface
1.11.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar o Datagrid.	Interface
1.12.	O sistema deve ocultar a visualização de dados sensíveis na tela na pré-visualização apresentada na tela de consultar, deixando visível apenas na tela que será aberta ao clicar no botão de Visualizar ou Editar	Segurança
1.13	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.14	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface
1.15	Após clicar no botão Excluir, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer excluir o cadastro.	Interface

2.13. Consultar funcionário

Requisito Funcional		
Nome:	Consultar Funcionário	Código: F13
Descrição:	O sistema deve exibir todos os cadastros de funcionários para poderem ser consultados.	
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 50 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão estar presentes na tela de consultar funcionário são: tipo de busca, texto de busca, nome, número de documento de identificação, celular e ZIP Code.	Especificação

1.2.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Visualizar, Excluir, Editar, Novo Registro, Avançar Registro, Retroceder Registro e Pesquisar.	Especificação
1.3.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Visualizar, Excluir, Editar, Novo Registro, Avançar Registro, Retroceder Registro e Pesquisar por meio de um comando no teclado.	Usabilidade
1.4.	A funcionalidade contará com uma combo box para selecionar o tipo de filtro que será utilizado na pesquisa do cadastro de funcionário.	Especificação
1.5.	O sistema irá contar com um Datagrid para poder ser listados os cadastros salvos no sistema conforme o tipo de pesquisa realizado.	Interface
1.6.	O botão Visualizar representado por um ícone de olho irá exibir as seguintes informações do funcionário para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira não editável para o usuário no momento da consulta do registro: código, pessoa física ou jurídica, nome, nacionalidade, idade, sexo, estado civil, data de nascimento, cidade, estado, rua, número da casa, ZIP code, tipo de documentação, número do documento de identificação, cargo, tipo de contratação, tipo de remuneração, valor da remuneração, data de contratação, situação do contrato, numero de telefone, email, prévia de informações bancárias para pagamento.	Interface

1.7.	O botão Editar representado por um ícone de lápis irá exibir as seguintes informações do funcionário para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira editável para o usuário no momento da consulta do registro: código, pessoa física ou jurídica, nome, nacionalidade, idade, sexo, estado civil, data de nascimento, cidade, estado, rua, número da casa, ZIP code, tipo de documentação, número do documento de identificação, cargo, tipo de contratação, tipo de remuneração, valor da remuneração, data de contratação, situação do contrato, número de telefone, email, prévia de informações bancárias para pagamento	Interface
1.8.	O botão Novo Registro será representado por um botão azul com um ícone de símbolo de soma na cor branca para caso o usuário deseje adicionar um novo registro.	Interface
1.9.	O botão Pesquisar representado por uma lupa irá buscar os dados de tipos de pesquisas adicionados pelo usuário para facilitar a busca do registro de um funcionário já cadastrado no banco de dados do sistema.	Interface
1.10.	O botão Excluir é representado por um botão com ícone de lixeira para caso o usuário deseje excluir o cadastro do sistema.	Interface
1.11.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar o Datagrid.	Interface
1.12.	O sistema deve ocultar a visualização de dados sensíveis na tela na pré-visualização apresentada na tela de consultar, deixando visível apenas na tela que será aberta ao clicar no botão de Visualizar ou Editar	Segurança

1.13	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.14	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface
1.15	Após clicar no botão Excluir, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer excluir o cadastro.	Interface

2.14. Consultar Despesa

Requisito Funcional		
Nome:	Consultar Despesas	Código: F14
Descrição:	O sistema deve exibir todas as despesas que foram lançadas e as compras que foram cadastradas para poderem ser consultadas.	
Estimativa de Esforço:	5h	Prioridade: 50 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão estar presentes na tela de consultar despesa são: texto de busca, tipo de busca, tipo ou nome, data de vencimento e valor.	Especificação
1.2.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Visualizar, Excluir, Editar, Novo Registro, Avançar Registro, Retroceder Registro e Pesquisar.	Usabilidade
1.3.	A funcionalidade contará com uma combo box para selecionar o tipo de filtro que será utilizado na pesquisa do cadastro de despesas.	Usabilidade
1.4.	O sistema irá contar com um Datagrid para poder ser listados os cadastros salvos no sistema conforme o tipo de pesquisa realizado.	Interface

1.5.	O botão Pesquisar representado por uma lupa irá buscar os dados de tipos de pesquisas adicionados pelo usuário para facilitar a busca do registro de uma despesa já cadastrada no banco de dados do sistema.	Interface
1.6.	O botão Excluir, representado por um botão com ícone de lixeira para caso o usuário deseje excluir o cadastro do sistema.	Interface
1.7.	O botão Visualizar representado por um ícone de olho irá exibir as seguintes informações da despesa para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira não editável para o usuário no momento da consulta do registro: tipo, valor, data de vencimento, quantidade, descrição e fornecedor.	Interface
1.8.	O botão Editar representado por um ícone de lápis irá exibir as seguintes informações da despesa para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira editável para o usuário no momento da consulta do registro: tipo, valor, data de vencimento, quantidade, descrição e fornecedor.	Interface
1.9.	O botão Novo Registro será representado por um botão azul com um ícone de símbolo de soma na cor branca para caso o usuário deseje adicionar um novo registro.	Interface
1.10.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar o Datagrid.	Interface

1.11.	Todos os dados financeiros, incluindo valores de despesas e informações detalhadas, estarão criptografadas para evitar vazamentos e acessos indevidos. Deixando visível apenas na tela que será aberta ao clicar no botão de Visualizar ou Editar	Segurança
1.12	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.13	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface
1.14	Após clicar no botão Excluir, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer excluir o cadastro.	Interface

2.15. Consultar Fornecedores

Requisito Funcional		
Nome:	Consultar Fornecedores	Código: F15
Descrição:	O sistema deve exibir todos os cadastros de Fornecedores para poderem ser consultados.	
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 50 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão estar presentes na tela de consulta de fornecedores são: nome, EIN/Number, ZIP Code e telefone.	Especificação
1.2.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Visualizar, Excluir, Editar, Novo Registro, Avançar Registro, Retroceder Registro e Pesquisar.	Interface
1.3.	A função deverá fornecer atalhos de teclado para os botões: Visualizar, Excluir, Editar, Novo Registro, Avançar Registro, Retroceder Registro e Pesquisar.	Usabilidade

1.4.	A funcionalidade contará com uma combo box para selecionar o tipo de filtro que será utilizado na pesquisa do cadastro de fornecedores.	
1.5.	O sistema irá contar com um Datagrid para poder ser listados os cadastros salvos no sistema conforme o tipo de pesquisa realizado.	Interface
1.6.	O botão Pesquisar representado por uma lupa irá buscar os dados de tipos de pesquisas adicionados pelo usuário para facilitar a busca de um registro já cadastrado no banco de dados do sistema.	Interface
1.7.	O botão Excluir, representado por um botão com ícone de lixeira para caso o usuário deseje excluir o cadastro do sistema.	Interface
1.8.	O botão Visualizar representado por um ícone de olho irá exibir as seguintes informações do fornecedor para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira não editável para o usuário no momento da consulta do registro: nome, cidade, EIN/Number, ZIP Code, email e telefone, cidade, estado, rua e número da casa.	Interface
1.9.	O botão Editar representado por um ícone de lápis irá exibir as seguintes informações do fornecedor para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira editável para o usuário no momento da consulta do registro: nome, cidade, EIN/Number, ZIP Code, email e telefone, cidade, estado, rua e número da casa.	Interface
1.10.	O botão Novo Registro será representado por um botão azul com um ícone de símbolo de soma na cor branca para caso o usuário deseje adicionar um novo registro.	Interface
1.11.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar o Datagrid.	Interface
1.12.	O sistema deve ocultar a visualização de dados sensíveis na tela na pré-visualização apresentada na tela de consultar, deixando visível apenas na tela que será aberta ao clicar no botão de Visualizar ou Editar	Segurança

1.13	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.14	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface
1.15	Após clicar no botão Excluir, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer excluir o cadastro.	Interface

2.16. Consultar Produtos

Requisito Funcional		
Nome:	Consultar Produtos	Código: F16
Descrição:	O sistema deve exibir todos os cadastros de produtos para poderem ser consultados.	
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 50 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão estar presentes na tela de consulta de produtos são: nome, valor, quantidade e unidade de medida.	Especificação
1.2.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Visualizar, Excluir, Editar, Novo Registro, Avançar Registro, Retroceder Registro e Pesquisar	Especificação
1.3.	A função deverá fornecer atalhos de teclado para os botões: Visualizar, Excluir, Editar, Novo Registro, Avançar Registro, Retroceder Registro e Pesquisar	Usabilidade
1.4.	A funcionalidade contará com uma combo box para selecionar o tipo de filtro que será utilizado na pesquisa do cadastro de produtos.	Usabilidade
1.5.	O sistema irá contar com um Datagrid para poder ser listados os cadastros salvos no sistema conforme o tipo de pesquisa realizado.	Interface
1.6.	O botão Pesquisar representado por uma lupa irá buscar os dados de tipos de pesquisas adicionados pelo usuário para facilitar a busca do registro de um produto já cadastrado no banco de dados do sistema.	Interface

1.7.	O botão Excluir é representado por um botão com ícone de lixeira para caso o usuário deseje excluir o cadastro do sistema.	Interface
1.8.	O botão Visualizar representado por um ícone de olho irá exibir as seguintes informações da despesa para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira não editável para o usuário no momento da consulta do registro: nome, valor, quantidade e unidade de medida.	Interface
1.9.	O botão Editar representado por um ícone de lápis irá exibir as seguintes informações do produto para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira editável para o usuário no momento da consulta do registro: nome, valor, quantidade e unidade de medida.	Interface
1.10.	O botão Novo Registro será representado por um botão azul com um ícone de símbolo de soma na cor branca para caso o usuário deseje adicionar um novo registro.	Interface
1.11.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar o Datagrid.	Interface
1.12.	O sistema deve ocultar a visualização de dados sensíveis na tela na pré-visualização apresentada na tela de consultar, deixando visível apenas na tela que será aberta ao clicar no botão de Visualizar ou Editar.	Segurança
1.13	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.14	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface
1.15	Após clicar no botão Excluir, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer excluir o cadastro.	Interface

2.17. Consultar Venda

Requisito Funcional

Nome:	Consultar Venda	Código:	F17
Descrição: O sistema deve exibir todas as vendas que foram feitas			
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 50 pontos	
Requisitos Não funcionais			
ID NF	Descrição	Categoria	
1.1.	As informações que deverão estar presentes na tela de consultar venda são: código, texto de busca, tipo de busca, valor, funcionário, cliente, serviços finalizados, data e tempo gasto	Especificação	
1.2.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Visualizar e Pesquisar, Avançar Registro, Retroceder Registro e Emitir Relatório	Especificação	
1.3.	A função deverá fornecer atalhos para os botões: Visualizar e Pesquisa, Avançar Registro, Retroceder Registro e Emitir Relatório	Usabilidade	
1.4.	A funcionalidade contará com uma combo box para selecionar o tipo de filtro que será utilizado na consulta das vendas.	Usabilidade	
1.5.	O sistema irá contar com um Datagrid onde possam ser listados todas as vendas finalizadas no sistema conforme o tipo de pesquisa realizado.	Especificação	
1.6.	O botão Pesquisar, representado por uma lupa, irá buscar os dados de tipos de pesquisas adicionados pelo usuário para facilitar a busca do registro de uma venda já cadastrada no banco de dados do sistema.	Interface	
1.7.	O botão Visualizar é representado por um ícone de olho e irá exibir as informações das vendas que foram realizadas e as que foram canceladas para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas de maneira não editável para o usuário no momento da consulta	Interface	
1.8.	O sistema deve ocultar a visualização de dados sensíveis na tela na pré-visualização apresentada na tela de consultar, deixando visível apenas na tela que será aberta ao clicar no botão de Visualizar ou Editar.	Segurança	

1.9	O botão de Emitir Relatório, irá redirecionar o usuário para que ele escolha os dados do relatório	Especificação
-----	--	---------------

2.18 Consultar Agenda

Requisito Funcional		
Nome:	Consultar Agenda	Código: F18
Descrição: O sistema deve exibir todas as agendas que foram feitas		
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 50 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão estar presentes na tela de consultar da agenda: texto de busca, tipo de busca, nome do tipo de serviço, valor, cliente, endereço do cliente, funcionário, produtos que serão utilizados, tempo estimado, data e hora.	Especificação
1.2.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Visualizar, Concluir Serviço, Pesquisar, Excluir, Editar, Imprimir, Novo Registro e Emitir Relatório.	Especificação
1.3.	A funcionalidade contará com uma combo box para selecionar o tipo de filtro que será utilizado na consulta dos serviços no calendário.	Usabilidade
1.4.	A função deverá fornecer atalhos de teclado para os botões: Visualizar, Concluir Serviço, Pesquisar, Excluir, Editar, Imprimir, Novo Registro e Emitir Relatório	Usabilidade
1.5.	O sistema irá contar com um calendário onde possam ser listados todos os serviços que serão realizados conforme o dia do serviço que foram agendadas no sistema.	Especificação
1.6.	O botão Pesquisar, representado por uma lupa, irá buscar os dados de tipos de pesquisas adicionados pelo usuário para facilitar a busca do registro de um serviço já cadastrado no banco de dados do sistema.	Interface

1.7.	O botão Cancelar é representado por um botão com o ícone de uma lixeira na cor vermelha, ele será utilizado caso o usuário queira cancelar o serviço.	Interface
1.8.	O botão Visualizar é representado por um ícone de olho e irá exibir as informações do serviço para o usuário em um modal que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas, deixando também a opção do usuário, editar o serviço, imprimir o serviço e concluir o serviço.	Interface
1.9.	O botão Salvar, representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.10.	O botão Imprimir, representado por um ícone de impressora, para quando o usuário quiser imprimir os dados do serviço.	Interface
1.11.	O botão Editar é representado por um ícone de lápis amarelo, para quando o usuário quiser editar algum dado registrado no cadastro.	Interface
1.12.	O botão Excluir é representado por um ícone de lixeira e irá exibir um modal como uma mensagem perguntando para o usuário se ele realmente deseja excluir o serviço.	Interface
1.13.	O botão Novo Registro será representado por um botão azul com um ícone de símbolo de soma na cor branca para caso o usuário deseje adicionar um novo registro.	Interface
1.14	O botão de Emitir Relatório, irá redirecionar o usuário para que ele escolha os dados do relatório	Especificação
1.15.	O sistema deve ocultar a visualização de dados sensíveis na tela na pré-visualização apresentada na tela de consultar, deixando visível apenas na tela que será aberta ao clicar no botão de Visualizar ou Editar.	Segurança

1.16	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface
1.17	Após clicar no botão Excluir, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer excluir o cadastro.	Interface

2.19. Consultar Serviços

Requisito Funcional		
Nome:	Consultar Serviços	Código: F19
Descrição: O sistema deve exibir todos os serviços realizados.		
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 50 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão estar presentes na tela de consultar serviço são: texto de busca, tipo de busca, nome do tipo de serviço, tempo estimado para o serviço e valor do serviço.	Especificação
1.2.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Visualizar, Excluir, Editar, Novo Registro e Pesquisar	Especificação
1.3.	A função deverá fornecer atalhos de teclado para os botões: Visualizar, Excluir, Venda e Pesquisar.	Usabilidade
1.4.	A funcionalidade contará com uma combo box para selecionar o tipo de filtro que será utilizado na consulta do serviço.	Usabilidade
1.5.	O sistema irá contar com um Data Grid onde possam ser listados todos os serviços cadastrados no sistema conforme o tipo de pesquisa realizada.	Especificação
1.6.	O botão Pesquisar, representado por uma lupa, irá buscar os dados de tipos de pesquisas adicionados pelo usuário para facilitar a busca do registro de um serviço já cadastrada no banco de dados do sistema.	Interface

1.7.	O botão Excluir é representado por um botão com o ícone de uma lixeira na cor vermelha, ele será utilizado caso o usuário queira excluir o serviço que foi realizada	Interface
1.8.	O botão Visualizar é representado por um ícone de olho e irá exibir as informações do serviço para o usuário em um modal que deverão ser consultadas no banco de dados e exibidas, deixando também a opção do usuário editar o serviço.	Interface
1.9.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar o Datagrid.	Interface
1.10.	O botão Editar é representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário quiser editar algum dado registrado no cadastro.	Interface
1.11.	O sistema deve ocultar a visualização de dados sensíveis na tela na pré-visualização apresentada na tela de consultar, deixando visível apenas na tela que será aberta ao clicar no botão de Visualizar ou Editar.	Segurança
1.12	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.13	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface
1.14	Após clicar no botão Excluir, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer excluir o cadastro.	Interface

2.20 Editar Cliente

Requisito Funcional		
Nome:	Editar Cliente	Código: F20
Descrição:	O sistema deve reabrir o registro de um cliente para poder editar informações cadastradas anteriormente.	

Estimativa de Esforço: 3h		Prioridade: 70 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações do cliente que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são: código, pessoa física ou jurídica, nome, nacionalidade, idade, sexo, estado civil, data de nascimento, cidade, estado, rua, número da casa, ZIP code, tipo de documentação, número do documento de identificação, informar se possui alergias a produtos, numero de telefone, email, idioma, prévia de informações bancárias para pagamento.	Especificação
1.2.	Os campos que serão editáveis no registro do cliente são: cidade, estado, rua, ZIP code, informar se possui alergias a produtos, número de telefone, prévia de informações bancárias para pagamento.	Especificação
1.3.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar Registro, Retroceder Registro e Voltar	Interface
1.4.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar Registro, Retroceder Registro e Voltar por meio de um comando no teclado.	Usabilidade
1.5.	O botão Salvar é representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de alterar o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.6.	O botão Cancelar é representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje cancelar as alterações no cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.7.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar a página.	Interface
1.8.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados	Interface

	adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	
1.9.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.10.	Todos os campos de entrada que contém informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.11.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.12	O botão de Voltar será representado, representado por um botão azul com fonte poppins na cor branca, para que o usuário consiga voltar a página.	Interface
1.13	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.14	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.21. Editar funcionário

Requisito Funcional		
Nome:	Editar Funcionário	Código: F21
Descrição:	O sistema deve reabrir o registro de um cliente para poder editar informações cadastradas anteriormente.	
Estimativa de Esforço: 3h		Prioridade: 70 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria

1.1.	As informações do funcionário que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são: código, pessoa física ou jurídica, nome, nacionalidade, idade, sexo, estado civil, data de nascimento, cidade, estado, rua, número da casa, ZIP code, tipo de documentação, número do documento de identificação, cargo, tipo de contratação, tipo de remuneração, valor da remuneração, data de contratação, situação do contrato, numero de telefone, email, prévia de informações bancárias para pagamento.	Especificação
1.2.	Os campos que serão editáveis no registro do funcionário são: cidade, estado, rua, número da casa, ZIP code, cargo, tipo de contratação, tipo de remuneração, valor da remuneração, situação do contrato, número de telefone, prévia de informações bancárias para pagamento.	Especificação
1.3.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar Registro, Retroceder Registro e Voltar.	Interface
1.4.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Salvar, Cancelar, Limpar Campos, Avançar Registro, Retroceder Registro e Voltar por meio de um comando no teclado.	Usabilidade
1.5.	O botão Salvar é representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de alterar o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.6.	O botão Cancelar é representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje cancelar as alterações no cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.7.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar a página.	Interface
1.8.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados	Interface

	adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	
1.9.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.10.	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.11.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.12	O botão de Voltar será representado, representado por um botão azul com fonte poppins na cor branca, para que o usuário consiga voltar a página.	Interface
1.13	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.14	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.22 Editar Despesa

Requisito Funcional		
Nome:	Editar Despesa	Código: F22
Descrição:	O sistema deve reabrir o registro de uma despesa para poder editar informações cadastradas anteriormente.	
Estimativa de Esforço: 3h		Prioridade: 70 pontos
Requisitos Não funcionais:		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações da despesa que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são: código, tipo, valor, data de vencimento, quantidade, descrição e fornecedor.	Especificação

1.2.	Os campos que serão editáveis no registro do cliente são: tipo, valor, data de vencimento, quantidade, descrição e fornecedor.	Especificação
1.3.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Interface
1.4.	A função deverá fornecer atalhos de teclado para os botões Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Usabilidade
1.5.	O botão Salvar é representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.6.	O botão Cancelar é representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.7.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.8.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.9	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.10	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.11	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.12	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.23. Editar Fornecedor

Requisito Funcional		
Nome: Editar Fornecedor		Código: F23
Descrição: O sistema deve reabrir o registro de um fornecedor para poder editar informações cadastradas anteriormente.		
Estimativa de Esforço: 3h		Prioridade: 70 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações da despesa que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são: código, nome, cidade, EIN/Number, ZIP Code, cidade, estado, rua, número da casa, e-mail e telefone.	Especificação
1.2.	Os campos que serão editáveis no registro do fornecedor são: nome, ZIP Code, cidade, estado, rua, número da casa, e-mail e telefone.	Especificação
1.3.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Interface
1.4.	A função deverá fornecer atalhos de teclado para os botões Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Usabilidade
1.5.	O botão Salvar é representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.6.	O botão Cancelar é representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.7.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.8.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança

1.9.	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.10	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.11	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.12	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.24 Editar Produto

Requisito Funcional		
Nome:	Editar Produto	Código: F24
Descrição:	O sistema deve reabrir o registro de um produto para poder editar informações cadastradas anteriormente.	
Estimativa de Esforço: 3h		Prioridade: 70 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações do produto que deverão ser armazenadas pela função no banco de dados são: código, nome, valor, quantidade e unidade de medida.	Especificação
1.2.	Os campos que serão editáveis no registro do produto são: nome, valor, quantidade e unidade de medida.	Especificação
1.3.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Interface
1.4.	A função deverá fornecer atalhos para os botões Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Usabilidade
1.5.	O botão Salvar é representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface

1.6.	O botão Cancelar é representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.7.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.8.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.9.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.10.	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.11.	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.12.	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.25 Editar Agendamento de serviços

Requisito Funcional		
Nome:	Editar agendamento de serviços	Código: F25
Descrição: O sistema deve permitir a edição de serviços que já foram agendados		
Estimativa de Esforço: 3h		Prioridade: 70 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria

1.1.	As informações que deverão aparecer na tela de edição: nome do tipo de serviço, valor, cliente, endereço do cliente, funcionário, produtos que serão utilizados, tempo estimado, data e hora.	Especificação
1.2.	Os campos que serão editáveis no registro do agendamento são: nome do tipo de serviço, valor, cliente, endereço do cliente, funcionário, produtos que serão utilizados, tempo estimado, data e hora.	Especificação
1.3.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Usabilidade
1.4.	O botão Salvar é representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.5.	O botão Cancelar é representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.6.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.7.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.8.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.9	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança

1.10	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.11	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.26 Editar Tipos de Serviços

Requisito Funcional		
Nome:	Editar agendamento de serviços	Código: F26
Descrição: O sistema deve permitir a edição de serviços que já foram agendados		
Estimativa de Esforço: 3h		Prioridade: 70 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão aparecer na tela de edição: Tipo de serviço, tamanho da casa, tempo estimado, produtos, valor do serviço	Especificação
1.2.	Os campos que serão editáveis no registro do agendamento são: Tipo de serviço, tamanho da casa, tempo estimado, produtos, valor do serviço	Especificação
1.3.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Salvar, Cancelar e Limpar Campos.	Usabilidade
1.4.	O botão Salvar é representado por um botão verde com fonte poppins na cor branca, para quando o usuário terminar de preencher o cadastro ele possa salvar os dados adicionados ao banco de dados.	Interface
1.5.	O botão Cancelar é representado por um botão vermelho com fonte poppins na cor branca para caso o usuário deseje não terminar o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	Interface
1.6.	O sistema contará com o botão Limpar campos representado por um botão amarelo com fonte poppins na cor branca, e com um ícone de	Interface

	vassoura para caso o usuário deseje apagar todos os dados adicionados durante o cadastro que estava sendo realizado no sistema.	
1.7.	O sistema deve validar todos os campos obrigatórios para garantir que não aceitem valores nulos ou vazios.	Segurança
1.8	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.9	Todos os campos de entrada que contêm informações sensíveis devem ser criptografados utilizando um algoritmo de criptografia forte, antes de serem salvos no banco de dados.	Segurança
1.10	Após clicar no botão Salvar, aparecerá um modal confirmando o salvamento no banco de dados.	Interface
1.11	Após clicar no botão Cancelar, aparecerá um modal perguntando para o usuário se ele realmente quer cancelar o cadastro.	Interface

2.27. Acessar Menu

Requisito Funcional		
Nome:	Acessar Menu	Código: F27
Descrição:	A função deve permitir que o usuário acesse o menu, onde serão exibidas as opções de navegação entre as funcionalidades do sistema.	
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 50 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	O menu deve exibir as principais categorias para a navegação: Tela inicial, Agenda, Funcionários, Vendas, Cliente, Fornecedor, Recebimentos, Despesas, Serviços e Caixa.	Especificação
1.2.	Ao efetivar o acesso ao sistema o usuário deverá ser direcionado a tela inicial.	Especificação

1.3.	A função Tela Inicial deve exibir gráficos atualizados em tempo real com as principais funcionalidades do sistema como a Agenda e Serviços.	Interface
1.4.	A função Agenda deve direcionar a uma tela exibir um calendário mostrando os agendamentos da empresa para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultados no banco de dados.	Interface
1.5.	A função Venda irá exibir as seguintes informações para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados: consultar vendas, emitir relatório de vendas, adicionar venda.	Interface
1.6.	A função Serviço irá exibir as seguintes informações para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados: consultar serviços e adicionar novo serviço.	Interface
1.7.	A função Funcionário irá exibir as seguintes informações para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados: consultar Funcionário e adicionar novo Funcionário.	Interface
1.8.	A função Cliente irá exibir as seguintes informações para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados: consultar Cliente e adicionar novo Cliente.	Interface
1.9.	A função Fornecedor irá exibir as seguintes informações para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados: consultar Fornecedor e adicionar novo Fornecedor.	Interface
1.10.	A função Recebimentos irá exibir as seguintes informações para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados: consultar Recebimentos e cancelar Recebimentos.	Interface
1.11.	A função Despesas irá exibir as seguintes informações para o usuário em uma tela externa que deverão ser consultadas no banco de dados: consultar Despesas.	Interface
1.12.	A navegação no menu deve ser segura e deve restringir o acesso não autorizado em seções restritas.	Segurança
1.13.	O menu deve ter um design intuitivo facilitando o acesso aos usuários, com rótulos claros para cada opção fornecida.	Usabilidade

2.28 Emitir Relatório de Vendas

Requisito Funcional		
Nome:	Emitir Relatório de Vendas	Código: F28
Descrição:	O sistema deve emitir um relatório (simples ou detalhado) de todas as vendas realizadas.	
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 50 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão aparecer na tela de emissão de relatório são: código, data inicial, data final.	Especificação
1.2.	Os formatos que o sistema deve permitir a exportação do relatório são: PDF, Excel e impressão.	Especificação
1.3.	O sistema deve permitir a emissão de dois tipos de relatório: Simples e Detalhado.	Especificação
1.4.	O relatório deve exibir todas as informações das vendas.	Especificação
1.5.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Emitir, Avançar Registro e Retroceder Registro.	Especificação
1.6.	A função deverá fornecer atalhos para os botões: Emitir, Avançar Registro, Retroceder Registro, Voltar por meio de um comando no teclado.	Usabilidade
1.7.	O sistema deve proteger a emissão de relatórios, garantindo que apenas usuários com a devida permissão possam acessá-los.	Segurança
1.8.	O botão Emitir é representado por um botão com ícone de impressora com fonte poppins na cor preta, para quando o usuário terminar de digitar as informações, que possa ser emitido o relatório.	Interface
1.9.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar a página.	Interface

1.10.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.11.	O botão de Voltar será representado, representado por um botão azul com fonte poppins na cor branca, para que o usuário consiga voltar a página.	Interface

2.29 Emitir Relatório de Agendamentos

Requisito Funcional		
Nome:	Emitir Relatório de Agendamentos	Código: F29
Descrição:	O sistema deve emitir um relatório (simples ou detalhado) de todos os agendamentos realizados.	
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 50 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão aparecer na tela de emissão de relatório são: código, data inicial, data final.	Especificação
1.2.	Os formatos que o sistema deve permitir a exportação do relatório são: PDF, Excel e impressão.	Especificação
1.3.	O sistema deve permitir a emissão de dois tipos de relatório: Simples e Detalhado.	Especificação
1.4.	O relatório deve exibir todas as informações dos agendamentos.	Especificação
1.5.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Emitir, Avançar Registro e Retroceder Registro.	Especificação
1.6.	A função deverá fornecer atalhos para os botões: Emitir, Avançar Registro, Retroceder Registro, Voltar por meio de um comando no teclado.	Usabilidade
1.7.	O sistema deve proteger a emissão de relatórios, garantindo que apenas usuários com a devida permissão possam acessá-los.	Segurança

1.8.	O botão Emitir é representado por um botão com ícone de impressora com fonte poppins na cor preta, para quando o usuário terminar de digitar as informações, que possa ser emitido o relatório.	Interface
1.9.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar a página.	Interface
1.10.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.11.	O botão de Voltar será representado, representado por um botão azul com fonte poppins na cor branca, para que o usuário consiga voltar a página.	Interface

2.30 Emitir Relatório do Caixa

Requisito Funcional		
Nome:	Emitir Relatório do Caixa	Código: F30
Descrição:	O sistema deve emitir um relatório (simples ou detalhado) do(s) caixa(s), contendo as entradas realizadas.	
Estimativa de Esforço: 4h		Prioridade: 70 pontos
Requisitos Não funcionais		
ID NF	Descrição	Categoria
1.1.	As informações que deverão aparecer na tela de emissão de relatório são: data inicial, data final, formato do arquivo e funcionário.	Especificação
1.2.	O sistema contará com um combo box de funcionário, para ser selecionado quem está emitindo o relatório.	Interface
1.3.	Os formatos que o sistema deve permitir a exportação do relatório são: PDF, Excel e impressão.	Especificação
1.4.	O sistema deve permitir a emissão de dois tipos de relatório: Simples e Detalhado.	Especificação

1.5.	O relatório deve exibir todas as informações dos caixas.	Especificação
1.6.	A função deverá apresentar botões para as seguintes ações: Emitir, Avançar Registro e Retroceder Registro.	Interface
1.7.	A função deverá fornecer atalhos para os botões: Emitir, Avançar Registro, Retroceder Registro por meio de um comando no teclado.	Usabilidade
1.8.	O sistema deve proteger a emissão de relatórios, garantindo que apenas usuários com a devida permissão possam acessá-los.	Segurança
1.9.	O botão Emitir é representado por um botão com ícone de impressora com fonte poppins na cor preta, para quando o usuário terminar de digitar as informações, que possa ser emitido o relatório.	Interface
1.10.	Os botões Retroceder Registro e Avançar Registro serão representados por botões com o ícones de setas apontadas uma para a esquerda e a outra para a direita para caso o usuário deseje retornar ou avançar a página.	Interface
1.11.	O sistema realizará um salvamento automático em formato de rascunho para casos de quedas de energia ou fechamentos inesperados do sistema.	Segurança
1.12.	O botão de Voltar será representado, representado por um botão azul com fonte poppins na cor branca, para que o usuário consiga voltar a página.	Interface

2.31. Acessar Chat

Requisito Funcional		
Nome:	Acessar Chat	Código: F31
Descrição:	O sistema deve permitir ao usuário enviar mensagens em um chat, visualizar mensagens anteriores e receber respostas em tempo real.	
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 40 pontos
Requisitos Não funcionais		

1.1	As informações que devem aparecer na tela do chat incluem: nome do usuário, mensagens enviadas, hora de envio e a opção para enviar uma nova mensagem.	Especificação
1.2	O sistema deve permitir que as mensagens sejam enviadas em tempo real, com atualizações instantâneas da conversa.	Especificação
1.3	O sistema deve oferecer uma barra de digitação para que o usuário envie novas mensagens e receba respostas em tempo real.	Especificação
1.4	O chat deve exibir todas as mensagens trocadas, com a data e hora de envio e recebimento das mensagens.	Especificação
1.5	A tela de chat deve ter botões para ações como "Enviar", "Anexar Arquivo", "Gravar Áudio" e "Voltar", além de permitir que o usuário faça ligações por vídeo ou apenas chamada de voz	Especificação
1.6	A interface deve proteger o envio e recebimento de mensagens, garantindo que apenas usuários autenticados e com permissões possam interagir na conversa.	Segurança
1.7	O botão "Enviar" será representado por um ícone de avião de papel, com fonte Poppins na cor branca para enviar a mensagem.	Interface
1.8	Os botões de "Anexar Arquivo" e "Gravar Áudio" serão representados por ícones de clipe de papel e um microfone, respectivamente, para o usuário anexar ou gravar áudio.	Interface
1.9	O sistema deve realizar o salvamento automático das mensagens em rascunho para evitar perdas de dados em caso de falhas do sistema ou quedas de energia.	Segurança
1.10	O botão de Voltar será representado, representado por um botão azul com fonte poppins na cor branca, para que o usuário consiga voltar a página.	Interface

2.32. Acessar Home

Requisito Funcional		
Nome:	Acessar Home	Código: F32

Descrição: A tela de home do sistema deve apresentar uma visão geral com as principais informações relacionadas ao desempenho da empresa. Incluindo a pré-visualização do chat, gráficos de vendas, clientes fidelizados, valor em caixa, despesas e meta de vendas.		
Estimativa de Esforço: 5h		Prioridade: 40 pontos
Requisitos Não funcionais		
1.1	A tela deve exibir uma pré-visualização das mensagens do chat em andamento, com a última mensagem recebida visível, para que o usuário tenha fácil acesso ao chat.	Especificação
1.2	A tela deve apresentar gráficos atualizados com informações sobre: vendas realizadas do ano, clientes fidelizados, vendas realizadas no período, valor em caixa aberto, valor de despesas, e meta de vendas.	Especificação
1.3	Os gráficos devem ser interativos, permitindo ao usuário visualizar dados mais detalhados ao clicar em diferentes partes ou seções do gráfico.	Usabilidade
1.4	A tela deve exibir um resumo dos indicadores financeiros e de desempenho, incluindo o valor atual em caixa e as despesas mensais, destacando as métricas mais relevantes.	Especificação
1.5	A tela deve exibir a meta de vendas para o ano ou período, com a porcentagem de progresso atualizada automaticamente.	Especificação
1.6	A tela deve incluir a capacidade de exibir múltiplos gráficos simultaneamente, sem sobrecarregar o layout. Os gráficos devem ser responsivos e adaptáveis a diferentes tamanhos de tela.	Especificação
1.7	O design da tela deve ser intuitivo e fácil de navegar, com ícones claros e seções bem organizadas para que o usuário consiga acessar rapidamente as informações mais importantes.	Usabilidade
1.8	O sistema deve permitir que o usuário visualize os gráficos em diferentes formatos, como gráficos de barras, linhas ou pizza, conforme sua preferência.	Interface
1.9	O valor em caixa e as despesas devem ser apresentados com cores distintas para facilitar a identificação visual, com valores destacados em números grandes e de fácil leitura.	Interface

3. PROTÓTIPO DO SISTEMA

Durante a fase de projeto foram elaborados protótipos de cada requisito funcional para validação do requisito junto ao cliente. O protótipo foi elaborado com a ferramenta Figma e está disponível para acesso no link: <https://www.figma.com/proto/xNm8ZmLO7X1iz1a0JC5AkC/Untitled?node-id=31-1588&node-type=frame&t=MTVmqqBLZjuDPxRMr-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=5%3A2&show-prototype-sidebar=1>