
Projeto parte 3

Modelagem, Teste e Projeto de Interface

Alunos:

Gil Barbosa Reis	8532248
Giovane Cunha Mocellin	8778382
Leonardo Sampaio Ferraz Ribeiro	8532300
Rogério P. Souza	5626341

Professora:

Ellen Francine Barbosa

São Carlos, SP
20 de junho de 2015

Sumário

1	Introdução	2
2	Modelagem	2
2.1	Diagrama de Casos de Uso	2
2.2	Casos de Uso Expandidos	2
3	Testes	18
4	Projeto de Interface	24
5	Conclusão	24

Lista de Figuras

1	Página inicial do sistema	25
2	Janela modal de login usuário	26
3	Janela modal de cadastro de novo usuário	27
4	Resultado de uma busca de jogo	28
5	Página de venda ou troca de jogo, com detalhes do jogo e da oferta	29
6	Resultado de uma busca de jogo	30
7	Diagrama de Casos de Uso	31

1 Introdução

2 Modelagem

2.1 Diagrama de Casos de Uso

O diagrama de casos de uso está representado na figura 7, incluída no final deste documento.

2.2 Casos de Uso Expandidos

Caso de Uso	Gerenciar opiniões sobre Jogo
Atores	Usuário
Finalidade	Criar, atualizar ou apagar uma opinião sobre um jogo cadastrado
Visão Geral	Usuário clica no botão do gerenciador de opiniões, dentro da página de um jogo específico ou dentro de sua página de perfil. Alterações são feitas à opinião. Ao sair, as alterações serão salvas.
Tipo	Secundário e não essencial
Referências Cruzadas	R11
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário acessou informações de um jogo e clica no botão de gerenciar opiniões sobre o jogo.2. O sistema exibe uma tela onde o usuário pode cadastrar uma opinião, atualizar uma opinião cadastrada por ele ou apagar opinião caso já cadastrada.3. O usuário realiza o cadastro da opinião e clica em salvar.4. O sistema informa ao usuário que sua opinião foi cadastrada.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none">3. O usuário realiza o cadastro da opinião e clica em salvar.<ol style="list-style-type: none">3.1 O sistema informa ao usuário que ele não pode cadastrar opiniões porque foi bloquear por ter pendências no sistema.

Caso de Uso	Buscar um jogo
Atores	Usuário
Finalidade	Buscar um jogo dentre os cadastrados
Visão Geral	Usuário escreve um nome na barra de busca, e clica no botão de buscar. O sistema mostra todos os resultados da busca.
Tipo	Primário e essencial
Referências Cruzadas	R7, R8, R9
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário escreve um nome na barra de busca e pressiona o botão de busca 2. O sistema exibe todos os campos cadastrados que tem relação com o nome digitado pelo usuário. 3. O usuário filtra a busca por uma região desejada. 4. O sistema exibe todos os jogos cadastrados da região escolhida pelo usuário. 5. O usuário filtra a busca por título, descrição, gênero, plataformas ou região do jogo e também por classificação de idade. 6. O sistema exibe os jogos cadastrados de acordo com as informações informadas pelo usuário.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário escreve um nome na barra de busca e pressiona o botão de busca. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. O sistema exibe a mensagem: nenhum jogo cadastrado com o nome digitado. 3. O usuário filtra a busca por uma região desejada. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. O sistema exibe a mensagem: nenhum jogo cadastrado na região desejada. 5. O usuário filtra a busca por título, descrição, gênero, plataformas ou região do jogo e também por classificação de idade. <ol style="list-style-type: none"> 5.1. O sistema exibe a mensagem: nenhum jogo cadastrado com as informações desejadas.

Caso de Uso	Cadastrar CNPJ
Atores	Usuário
Finalidade	O usuário deseja se cadastrar no sistema como um patrocinador
Visão Geral	O usuário se cadastrou para fazer trocas de jogos e deseja mudar seu perfil para patrocinador cadastrando um CNPJ.
Tipo	Primário e essencial
Referências Cruzadas	R19
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a área para editar seu perfil. 2. O sistema exibe as informações que o usuário pode editar. 3. O usuário clica em cadastrar como patrocinador. 4. O sistema exibe a tela de cadastro de Patrocinador. 5. O usuário informa o CNPJ e a razão social e clica em concluir. 6. O sistema exibe uma mensagem de cadastrado com sucesso.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 5. O usuário informa o CNPJ e a razão social e clica em concluir. <ol style="list-style-type: none"> 5.1. O sistema permanece na mesma tela e informa ao usuário que seus dados de cadastro estão incorretos.

Caso de Uso	Incluir jogo
Atores	Usuário
Finalidade	O usuário deseja cadastrar um jogo para realizar uma transação
Visão Geral	O usuário clica no botão de cadastro de jogos para trocas, informa ao sistema os dados necessários do jogo e ao salvar as informações caso o jogo for novo são enviadas para a aprovação do administrador do sistema ou apenas são salvas no sistema em caso do jogo já existir.
Tipo	Primário e essencial
Referências Cruzadas	R10
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a área de cadastro de novos jogos 2. O sistema exibe o formulário de cadastro de novos jogos 3. O usuário informa os campos: título, descrição, gênero, plataformas ou região do jogo e também a classificação de idade e clica em salvar. 4. O sistema exibe a mensagem de cadastro realizado com sucesso.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 3. O usuário informa os campos: título, descrição, gênero, plataformas ou região do jogo e também a classificação de idade e clica em salvar. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. O sistema permanece na mesma tela e exibe a mensagem de dados inválidos.

Caso de Uso	Alterar senha
Atores	Usuário
Finalidade	Os usuários desejam fazer a alteração da senha cadastrada no sistema
Visão Geral	O usuário já tem um cadastro e deseja alterar a senha. Após a alteração o sistema salva a alteração no sistema.
Tipo	Secundário e não essencial
Referências Cruzadas	R25
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a área de edição de dados cadastrados. 2. O sistema exibe uma tela de edição de dados. 3. O usuário escolhe a opção alterar senha. 4. O sistema exibe campos para fazer alteração de senha. 5. O usuário informa a senha antiga, a nova senha e clica em salvar. 6. O sistema exibe uma mensagem de senha alterada com sucesso.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 4. O sistema exibe campos para fazer alteração de senha. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. O usuário não lembra a senha antiga e desiste de fazer a alteração. 5. O usuário informa a senha antiga, a nova senha e clica em salvar. <ol style="list-style-type: none"> 5.1. O sistema exibe uma mensagem que a senha antiga está incorreta. 5. O usuário informa a senha antiga, a nova senha e clica em salvar. <ol style="list-style-type: none"> 5.1. O sistema exibe uma mensagem informando que a nova senha é inválida.

Caso de Uso	Efetuar login
Atores	Usuário
Finalidade	Os usuários desejam acessar o seu perfil cadastrado para realizar tarefas de acordo com seu perfil.
Visão Geral	Os usuários já tem um cadastro e desejam acessar o sistema para realizar uma atividade. O sistema confere o login e senha do usuário e permite o acesso.
Tipo	Primária e essencial.
Referências Cruzadas	R24
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a página do T Play e clica no botão entre. 2. O sistema exibe o formulário de login. 3. O usuário preenche os campos com seu login e senha e clica em acessar. 4. O sistema é redirecionado para a página inicial do usuário.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 3. O usuário preenche os campos com seu login e senha e clica em acessar. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. O sistema informa que o perfil do usuário não foi encontrado.

Caso de Uso	Gerenciar interesse
Atores	Usuário
Finalidade	O usuário deseja cadastrar, atualizar ou excluir informações de interesse no sistema.
Visão Geral	O usuário acessa a área de gerenciar interesses e informa novos, atualiza ou deleta interesses.
Tipo	Secundário e não essencial
Referências Cruzadas	**
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a área de gerenciar interesses 2. O sistema exibe uma tela onde o usuário pode alterar as informações de interesse. 3. O usuário clica no botão cadastrar novo interesse. 4. O sistema exibe a tela de cadastro de interesses. 5. O usuário informa o novo interesse e salva as alterações. 6. O sistema exibe a mensagem de interesses atualizados com sucesso.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 2. O sistema exibe uma tela onde o usuário pode alterar as informações de interesse. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. O usuário desiste de gerenciar os interesses e cancela a operação.

Caso de Uso	Gerenciar oferta
Atores	Usuário
Finalidade	O usuário deseja cadastrar, atualizar ou apagar as ofertas que cadastrou.
Visão Geral	O usuário acessa a área de gerenciamento de ofertas realiza uma atividade de cadastro, atualização ou deleção em uma oferta e após terminar as informações são salvas no sistema.
Tipo	Primária e essencial.
Referências Cruzadas	*R10, *R21
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a área de gerenciamento de ofertas. 2. O sistema exibe as ofertas cadastradas pelo usuário. 3. O usuário clica no botão de cadastro de nova oferta. 4. O sistema exibe a tela de cadastro de ofertas. 5. O usuário preenche as informações sobre a nova oferta e clica em salvar. 6. O sistema exibe a mensagem de dados cadastrados com sucesso.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 2. O sistema exibe as ofertas cadastradas pelo usuário. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. O usuário cancela a operação. 3. O usuário clica no botão de cadastro de nova oferta. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. O sistema permanece na mesma tela e exibe uma mensagem de dados inválidos.

Caso de Uso	Realizar venda
Atores	Usuário
Finalidade	O usuário deseja realizar a venda de jogos cadastrados aprovando a transação.
Visão Geral	O usuário acessa a área de gerenciar ofertas e verifica que existem transações de vendas para serem aprovadas e finalizadas. Após realizar a aprovação da venda as informações sobre a transação são salvas no sistema.
Tipo	Primária e essencial.
Referências Cruzadas	
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a opção de realizar venda. 2. O sistema exibe as transações de vendas pendentes. 3. O usuário seleciona a transação de venda para aprovação. 4. O sistema exibe as informações sobre a transação de venda. 5. O usuário aprova a solicitação de venda. 6. O sistema informa aos usuários envolvidos que a venda foi aprovada. 7. O usuário termina a operação. 8. O sistema retorna para a tela inicial.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a opção de realizar venda. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. O sistema informa que não solicitações de vendas no momento. 4. O sistema exibe as informações sobre a transação de venda. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. O usuário reprova a solicitação de venda. 4.2. O sistema informa aos usuários envolvidos que a venda foi reprovada. 4.3. O usuário termina a operação. 4.4. O sistema retorna para a tela inicial.

Caso de Uso	Realizar troca
Atores	Usuário
Finalidade	
Visão Geral	
Tipo	Primária e essencial.
Referências Cruzadas	
Sequência Típica	1. Ter tolerância no cronograma
Sequências Alternativas	2. Ter tolerância no cronograma 2.1. Ter tolerância no cronograma

Caso de Uso	Alterar estado da oferta
Atores	Usuário
Finalidade	
Visão Geral	
Tipo	Primária e essencial.
Referências Cruzadas	
Sequência Típica	1. Ter tolerância no cronograma
Sequências Alternativas	2. Ter tolerância no cronograma 2.1. Ter tolerância no cronograma

Caso de Uso	Controlar transação financeira
Atores	Administrador, Patrocinador e sistema financeiro
Finalidade	Os interessados desejam visualizar e controlar as transações financeiras realizadas pelos usuários.
Visão Geral	Os interessados acessam a área de Controle de transações financeiras para fazer o controle sobre as transações nas vendas realizadas.
Tipo	Primária e essencial.
Referências Cruzadas	R22
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores interessados acessam a área de controle de transações financeiras. 2. O sistema exibe uma tela com as opções de controle sobre as transações. 3. Os atores interessados escolhem a opção de controle gerar relatório de vendas escolhendo um período. 4. O sistema exibe o relatório de vendas para o determinado período escolhido e dá a opção de impressão do relatório. 5. O interessado clica no botão para realizar a impressão do relatório. 6. O sistema fornece uma tela com o relatório pronto para impressão. 7. O interessado realiza a impressão do relatório e termina a operação. 8. O sistema retorna para a tela inicial.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores interessados acessam a área de controle de transações financeiras. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. O sistema informa o interessado que não transações a serem gerenciadas. <p>[4.][5.][6.]</p> <p>[4.1.][5.1.][6.1.] O interessado cancela a operação.</p>

Caso de Uso	Avaliar transação de compra/troca
Atores	Usuário
Finalidade	O usuário deseja gerenciar uma oferta de um jogo adicionado por ele para uma possível venda ou troca avaliando positiva ou negativamente.
Visão Geral	O usuário acessa a área de gerenciar ofertas, seleciona a linha de oferta que escolheu entre troca e venda e avalia a transação. Após terminar a avaliação o sistema mantém todas as informações salvas.
Tipo	Primária e essencial.
Referências Cruzadas	R13, R16, R17, R18
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário na área de gerenciar ofertas e escolhe a opção de Avaliar transação de troca ou venda. 2. O sistema exibe as solicitações de troca ou venda que precisam de avaliação. 3. O usuário realiza a avaliação positivamente e clica no botão salvar avaliação. 4. O sistema retorna uma mensagem de avaliação realizada com sucesso. 5. O sistema realiza a pontuação dos usuários envolvidos na transação. 6. O usuário termina a operação.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário na área de gerenciar ofertas e escolhe a opção de Avaliar transação de troca ou venda. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. O sistema exibe a mensagem de não haver solicitações aguardando avaliação a serem realizadas. 1.2. O usuário cancela a operação.

Caso de Uso	Realizar backup do banco de dados
Atores	Administrador
Finalidade	O administrador deseja manter os dados seguros realizando um backup de todos os dados do sistema.
Visão Geral	O administrador seleciona a opção de backup do sistema e ao terminar é gerado um arquivo com todos os dados do sistema.
Tipo	Primária e essencial
Referências Cruzadas	R27
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O administrador acessa a área de realização de backup. 2. O sistema exibe uma tela onde o administrador pode escolher o tipo de backup desejado. 3. O administrador escolhe o tipo do backup e clica no botão realizar backup do sistema. 4. O sistema exibe uma mensagem de backup realizado com sucesso e disponibiliza o arquivo com o backup. 5. O administrador faz o download do arquivo e finaliza a operação.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 2. O sistema exibe uma tela onde o administrador pode escolher o tipo de backup desejado. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. O administrador desiste de fazer o backup e cancela a operação.

Caso de Uso	Acessar relatórios
Atores	Administrador
Finalidade	O administrador deseja ter controle sobre as transações realizadas no sistema.
Visão Geral	O administrador acessa a área de acesso à relatórios e gera um relatório de acordo com o período e tipo desejado. Após gerar o relatório informações são salvas no sistema informando data e tipo de relatórios gerados.
Tipo	Secundário e essencial
Referências Cruzadas	R3
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O administrador clica no botão acessar relatórios. 2. O sistema exibe a tela de acesso aos relatórios. 3. O administrador escolhe o tipo de relatório desejado e informa o período. 4. O sistema exibe uma tela com o relatório escolhido e disponibiliza a opção de impressão. 5. O sistema salva informações do último relatório gerado
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 2. O sistema exibe a tela de acesso aos relatórios. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. administrador cancela a operação.

Caso de Uso	Verificar cadastro do jogo
Atores	Adminstrador
Finalidade	O administrador recebe uma solicitação de cadastro de novo jogo e deseja aceitar ou recusar o novo cadastro.
Visão Geral	O administrador recebe a solicitação de novo cadastro através do sistema onde ele pode aceitar ou recusar o novo jogo a após a opção o sistema informa o Gamer sobre a decisão do administrador
Tipo	Primária e essencial.
Referências Cruzadas	R5
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O administrador recebeu uma solicitação de cadastro de novo jogo e acessa a área de verificar cadastro de jogo. 2. O sistema exibe uma tela com as informações do jogo que deseja ser cadastrado e as opções de aceitar ou recusar. 3. O administrador aceita a nova solicitação de cadastro. 4. O sistema informa ao administrador que sua avaliação foi efetuada com sucesso. 5. O sistema envia uma mensagem para o usuário que fez o cadastro do jogo relatando a decisão do administrador.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 4. O sistema exibe uma tela com as informações do jogo que deseja ser cadastrado e as opções de aceitar ou recusar. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. O administrador recusa o novo cadastro. 4.2. O sistema informa ao administrador que sua avaliação foi efetuada com sucesso. 4.3. O sistema envia uma mensagem para o usuário que fez o cadastro do jogo relatando a decisão do administrador.

Caso de Uso	Gerenciar propagandas
Atores	Patrocinador
Finalidade	O patrocinador deseja cadastrar novas, atualizar ou deletar propagandas do sistema.
Visão Geral	O patrocinador acessa a área de gerenciamento de propagandas e faz o cadastro ou atualização ou exclui uma propaganda. Após concluir o gerenciamento as informações são salvas no sistema.
Tipo	Primária e essencial.
Referências Cruzadas	R20
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O patrocinador clica no botão gerenciar propagandas. 2. O sistema exibe uma tela para gerenciar as propagandas. 3. O patrocinador escolhe a opção de cadastrar nova propaganda. 4. O sistema exibe a tela com as informações para a propaganda e as condições de cadastro. 5. O patrocinador preenche todas as informações, concorda com os termos de uso e salva as alterações. 6. O sistema exibe uma mensagem que o cadastro de propaganda foi realizado com sucesso.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 4. O sistema exibe a tela com as informações para a propaganda e as condições de cadastro. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. O patrocinador desiste de fazer o cadastro e cancela a operação.

Caso de Uso	Acessar relateorio de vendas
Atores	Patrocinador
Finalidade	O patrocinador quer verificar o relatório de vendas para um determinado período.
Visão Geral	O patrocinador acessa a área de relatórios de vendas, verifica o relatório e pode fazer a impressão do relatório. O sistema exibe as informações e ao sair cadastra no sistema a data do último relatório gerado.
Tipo	Primário e essencial
Referências Cruzadas	R22
Sequência Típica	<ol style="list-style-type: none"> 1. O patrocinador acessa a área de controle de vendas. 2. O sistema exibe a opção de gerar relatório de vendas. 3. O patrocinador informa o período que deseja gerar o relatório e clicar em gerar. 4. O sistema exibe o relatório de vendas para o período informado pelo patrocinador.
Sequências Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 3. O patrocinador informa o período que deseja gerar o relatório e clicar em gerar. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. O sistema informa que o período desejado é inválido.

3 Testes

Caso de teste	Cenário	Opinião	Avaliação	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 1: Teste Caso de Uso Gerenciar Opiniões

Caso de teste	Cenário	Busca	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Busca realizada
2	Sequência A1 - Busca inválida	Formato Inválido	Busca não alterada

Tabela 2: Teste Caso de Uso Buscar Jogos

Caso de teste	Cenário	Nome	Nascimento	Senha	Confirmação Senha	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Formato Inválido	Formato Inválido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Formato Inválido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 3: Teste Caso de Uso Incluir Usuários

Caso de teste	Cenário	CNPJ	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Opinião não alterada

Tabela 4: Teste Caso de Uso Cadastrar CNPJ

Caso de teste	Cenário	Nome	Descrição	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 5: Teste Caso de Uso Incluir Jogo

Caso de teste	Cenário	Senha Antiga	Senha Nova	Confirmação Senha Nova	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada	Saida
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada	Saida
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada	Saida

Tabela 6: Teste Caso de Uso Alterar Senha

Caso de teste	Cenário	E-mail	Senha	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 7: Teste Caso de Uso Efetuar Login

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 8: Teste Caso de Uso Gerenciar Interesse

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 9: Teste Caso de Uso Gerenciar Oferta

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 10: Teste Caso de Uso Realizar Venda

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 11: Teste Caso de Uso Controlar Transação Financeira

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 12: Teste Caso de Uso Realizar Troca

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 13: Teste Caso de Uso Alterar estado da oferta

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 14: Teste Caso de Uso Avaliar transação de compra/troca

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 15: Teste Caso de Uso Realizar Backups do Banco de Dados

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 16: Teste Caso de Uso Acessar Relatórios

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 17: Teste Caso de Uso Verificar Cadastro de Jogo

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 18: Teste Caso de Uso Gerenciar Propagandas

Caso de teste	Cenário	Entrada 1	Entrada 2	Saída Esperada
1	Sequência Típica - Cenário de Sucesso	Formato Válido	Formato Válido	Opinião alterada
2	Sequência A1 - Opinião inválida	Formato Inválido	Formato Válido	Opinião não alterada
3	Sequência A2 - Avaliação inválida	Formato Válido	Formato Inválido	Opinião não alterada

Tabela 19: Teste Caso de Uso Acessar Relatório de Vendas

4 Projeto de Interface

O projeto de interface levou em consideração as principais interações usuário sistema, sendo estes a página inicial (figura 1), o cadastro e login de usuário (figuras 2 e 3), busca de jogos (figura 4) e venda/troca de jogos (figura 5).

5 Conclusão

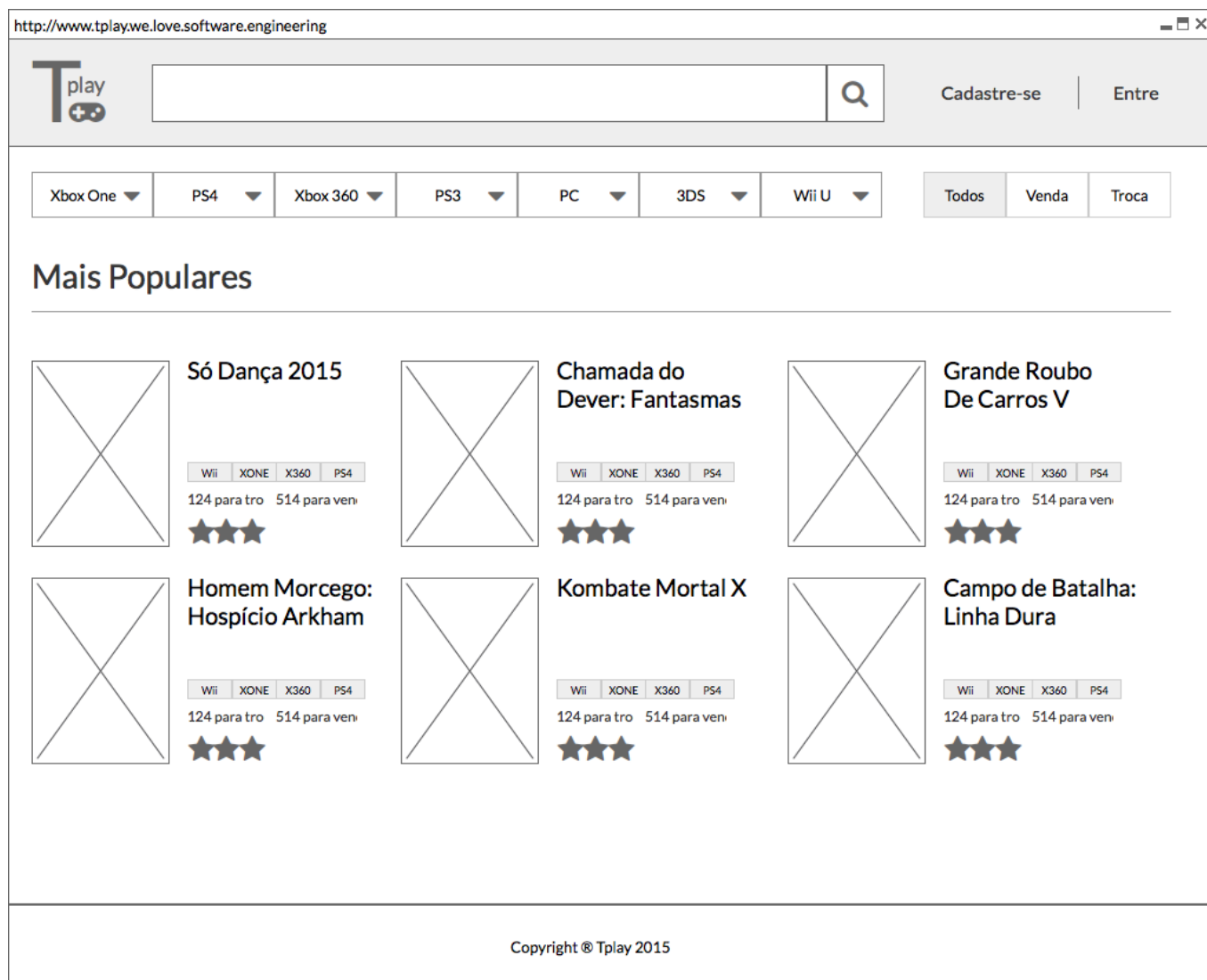


Figura 1: Página inicial do sistema

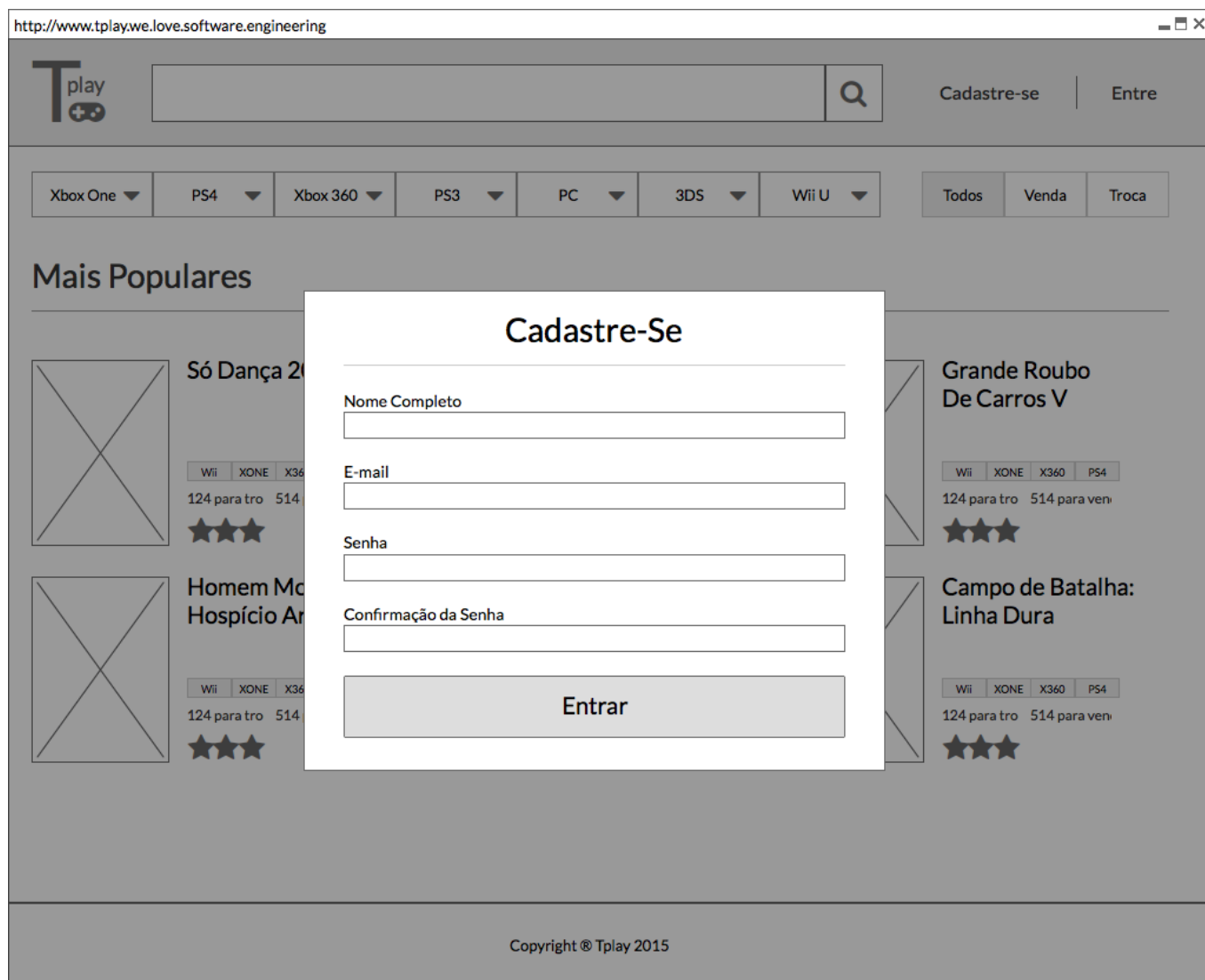


Figura 2: Janela modal de login usuário

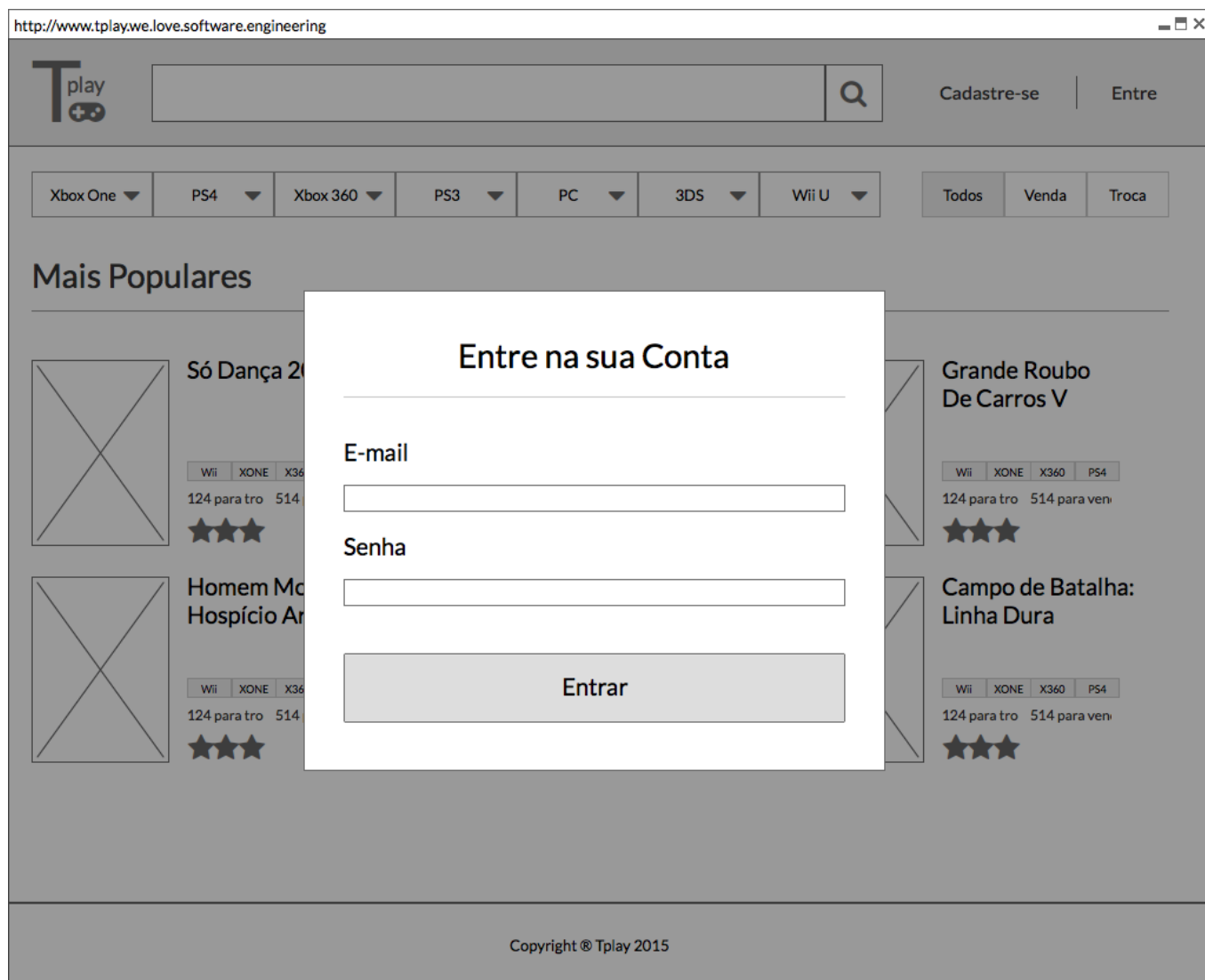


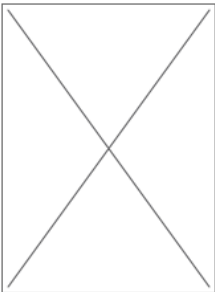
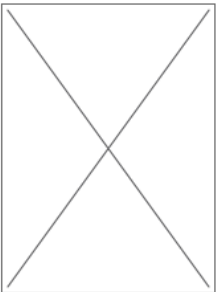
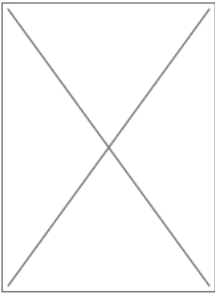
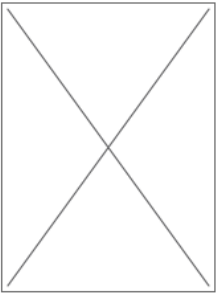
Figura 3: Janela modal de cadastro de novo usuário

http://www.tplay.we.love.software.engineering

Tplay [Cadastre-se](#) | [Entre](#)

[Xbox One](#) ▼
 [PS4](#) ▼
 [Xbox 360](#) ▼
 [PS3](#) ▼
 [PC](#) ▼
 [3DS](#) ▼
 [Wii U](#) ▼
 [Todos](#)
[Venda](#)
[Troca](#)

Ofertas Encontradas

	<p>Super Mundo Mario</p> <p>R\$00,50</p> <div> Venda Wii </div> <p>Vendedor Leonardo</p> <p>234 ofertas concretizadas</p>		<p>Super Mundo Mario 2: Ilha de Yoshi</p> <p>R\$100,50</p> <div> Venda NDS </div> <p>Vendedor Leonardo</p> <p>234 ofertas concretizadas</p>
	<p>Galaxia Mario 2</p> <p>R\$10,00</p> <div> Troca 3DS </div> <p>Vendedor Leonardo</p> <p>234 ofertas concretizadas</p>		<p>Super Mundo Mario 2: Ilha de Yoshi</p> <div> Troca Wii </div> <p>Vendedor Leonardo</p> <p>234 ofertas concretizadas</p>

Copyright © Tplay 2015

Figura 4: Resultado de uma busca de jogo

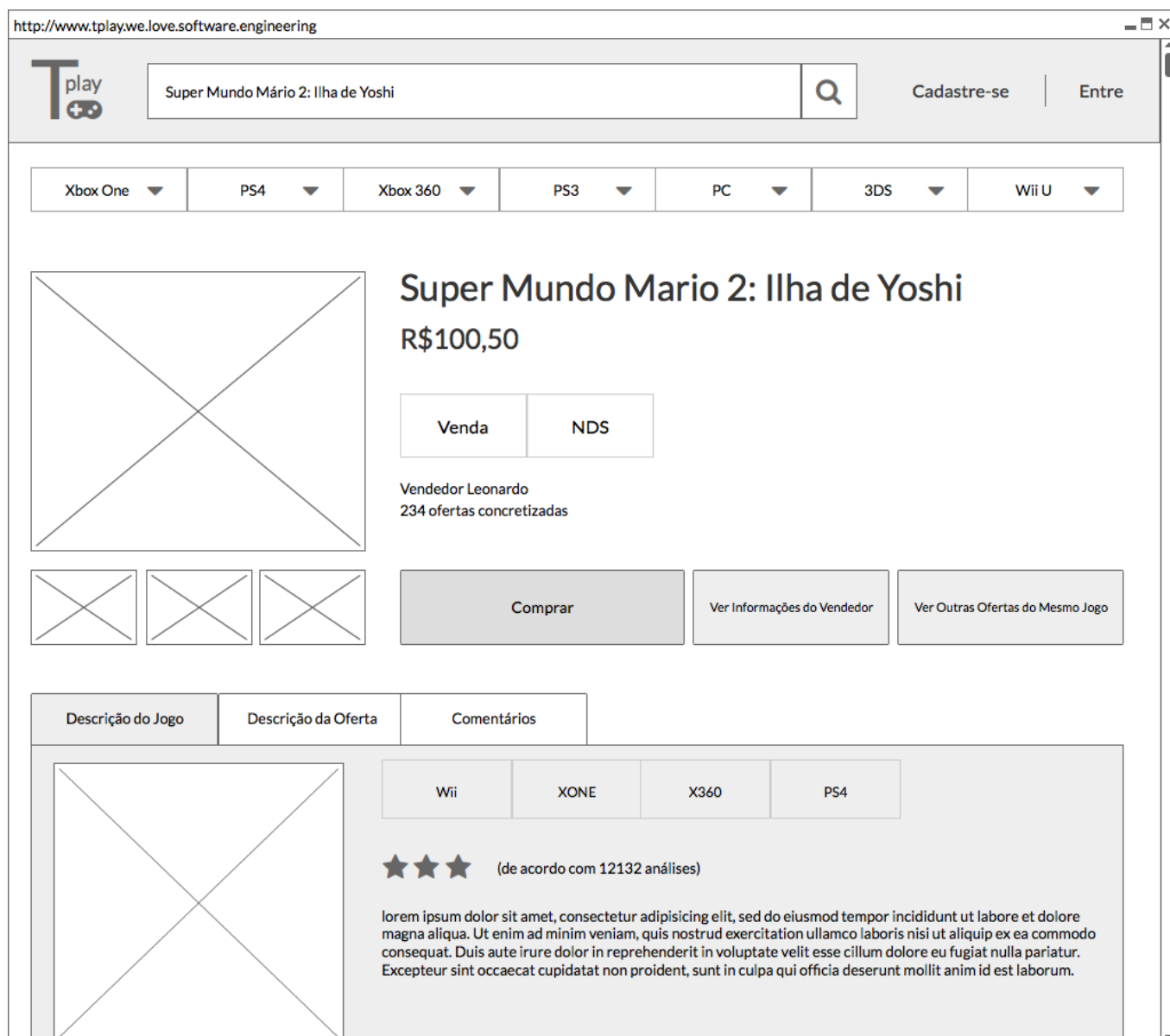


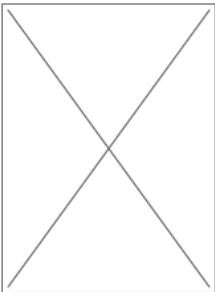
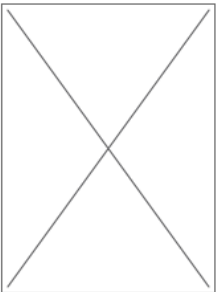
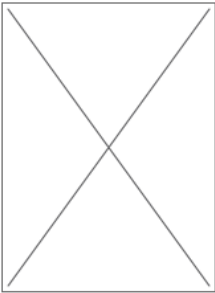
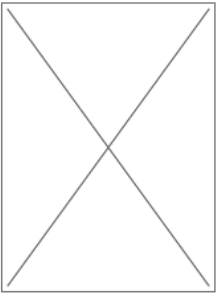
Figura 5: Página de venda ou troca de jogo, com detalhes do jogo e da oferta

http://www.tplay.we.love.software.engineering

Tplay [Cadastre-se](#) | [Entre](#)

Xbox One ▼ PS4 ▼ Xbox 360 ▼ PS3 ▼ PC ▼ 3DS ▼ Wii U ▼ [Todos](#) [Venda](#) [Troca](#)

Ofertas Encontradas

	Super Mundo Mario R\$00,50 <div>Venda Wii</div> <div>Vendedor Leonardo</div> <div>234 ofertas concretizadas</div>		Super Mundo Mario 2: Ilha de Yoshi R\$100,50 <div>Venda NDS</div> <div>Vendedor Leonardo</div> <div>234 ofertas concretizadas</div>
	Galaxia Mario 2 R\$10,00 <div>Troca 3DS</div> <div>Vendedor Leonardo</div> <div>234 ofertas concretizadas</div>		Super Mundo Mario 2: Ilha de Yoshi <div>Troca Wii</div> <div>Vendedor Leonardo</div> <div>234 ofertas concretizadas</div>

Copyright © Tplay 2015

Figura 6: Resultado de uma busca de jogo

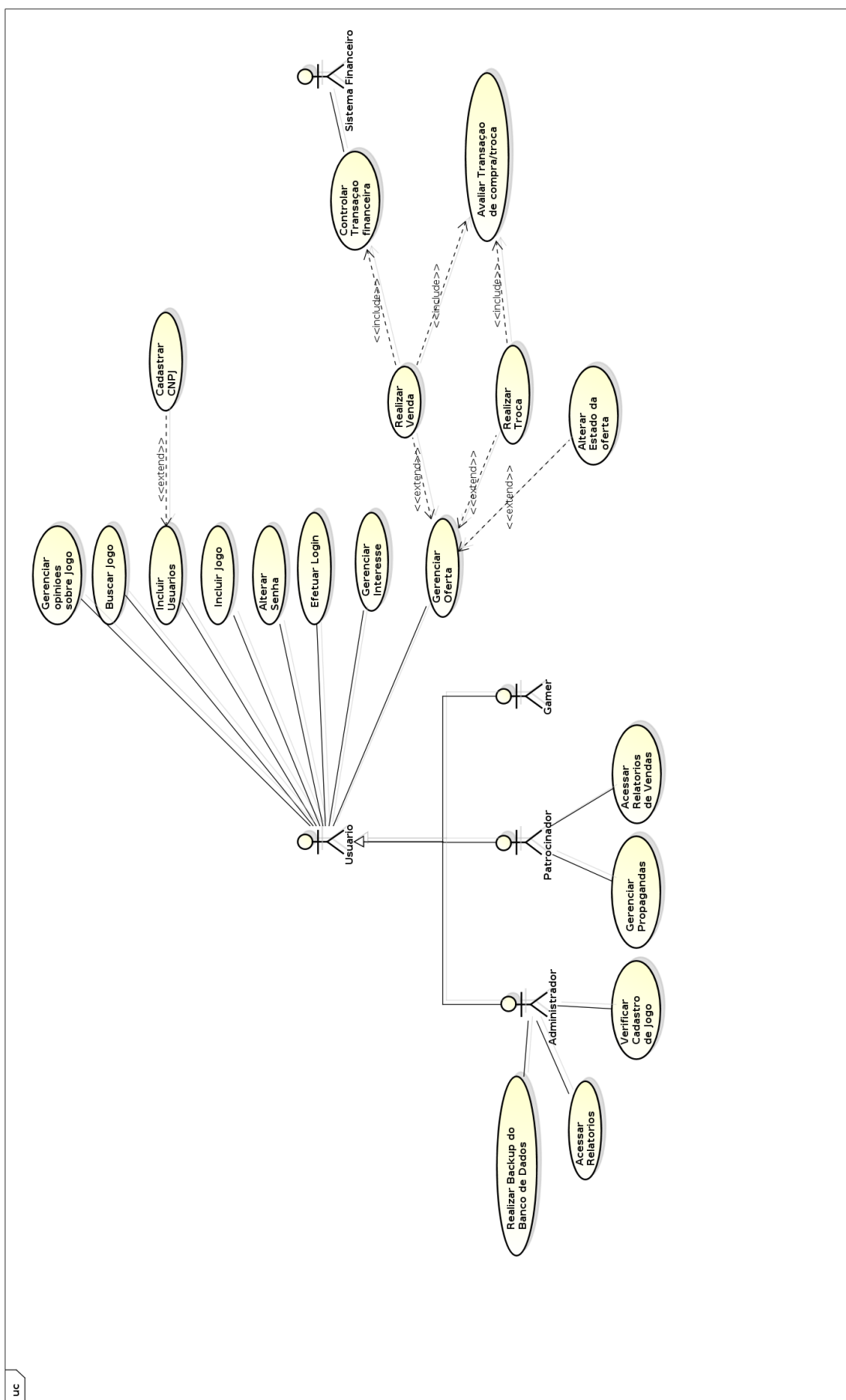


Figura 7: Diagrama de Casos de Uso