

# **Especificação do Projeto de Software**

## *Cell Food App*

**Versão 1.0**

*Equipe:*

*Etienne da Silva Julia*

*Marc Sué Pires Moraes Júnior*

*Matheus Prado Prandini Faria*

*Thiago Fernandes Soares*

## Histórico das Revisões

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
13/07/2017	1.0	Criação do documento	Etienne Julia Marc Sué Matheus Prandini Thiago Fernandes

# Sumário

VERSÃO 1.0

## 1 INTRODUÇÃO

*1.1 Objetivos deste documento*

*1.2 Escopo do produto*

1.2.1 Nome do produto e de seus componentes principais

1.2.2 Descrição do produto

1.2.3 Missão do produto

## 2 DESCRIÇÃO GERAL DO PRODUTO

*2.1 Perspectiva do produto*

2.1.1 Diagrama de Contexto

*2.2 Usuários e sistemas relacionados*

2.2.1 Descrição

## 3 REQUISITOS FUNCIONAIS

*3.1 Identificação dos requisitos*

*3.2 Prioridades dos requisitos*

*3.3 Descrição dos requisitos*

*Requisitos funcionais*

1. [RF001] Realizar cadastro

2. [RF002] Selecionar Alimentos

3. [RF003] Selecionar Bebidas

4. [RF004] Visualizar Compra

5. [RF005] Manter Usuários Clientes

6. [RF006] Manter Alimentos

7. [RF007] Manter Bebidas

8. [RF008] Cadastrar Alimentos

9. [RF009] Cadastrar Bebidas

10. [RF010] Avisar Baixo Estoque

11. [RF011] Alterar Registro

12. [RF012] Excluir Registro

## 4 NAVEGABILIDADE ENTRE MENUS

## 5 Projeto da Base de dados

ANEXO A - PROTÓTIPO DE INTERFACE

# 1 Introdução

## 1.1 Objetivos deste documento

A finalidade deste documento é reunir todas as informações necessárias para controlar e gerenciar a documentação referente ao projeto do **Cell Food App**. Ele descreve a abordagem dada ao desenvolvimento do software e especifica os requisitos do sistema, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

Público Alvo:

1. **Membros da equipe do projeto** utilizam-no para entender o que precisam fazer, quando precisam fazê-lo e quais são as outras atividades das quais eles dependem.
2. O próprio **Proprietário**, que terá a partir deste documento toda a documentação do software que será entregue à ele.

## 1.2 Escopo do produto

### 1.2.1 Nome do produto e de seus componentes principais

Software Cell Food App:

- Controle de estoque de produtos;
- Controle de usuários (admin ou cliente);
- Realização de pedidos de alimentos e bebidas;

### 1.2.2 Descrição do produto

O software será um aplicativo Android, no qual será possível realizar pedidos de alimentos e bebidas de um determinado estabelecimento, a partir de um login composto por um nome de usuário e uma senha.

### 1.2.3 Missão do produto

O *Cell Food App* é uma ferramenta para auxiliar o processo de gestão de empresa uma empresa alimentícia, desde o controle de usuários até modificações dos produtos. Fornece uma maneira intuitiva e eficiente de armazenar todos os dados que a empresa necessita.

Utilizando tal ferramenta, o usuário admin - em específico, os donos da empresa - poderá cadastrar novos produtos para venda ou atualizar dados de produtos já existentes. Por outro lado, o usuário cliente - os usuários que possuem o aplicativo em seu telefone celular - poderá selecionar os alimentos e bebidas que deseja comprar. Além disso, também terá acesso ao histórico recente de compras no aplicativo.

O sistema da *Cell Food App* contribui de modo decisivo para melhorar a qualidade do desempenho e desenvolvimento da empresa com a venda de seus produtos.

## 2 Descrição geral do produto

### 2.1 Perspectiva do produto

A descrição geral do produto visa descrever o contexto no qual o software será inserido. Dessa forma, foi definido um diagrama de contexto do qual foram extraídas as informações relevantes sobre as interfaces de software, hardware e comunicação.

#### 2.1.1 Diagrama de Contexto

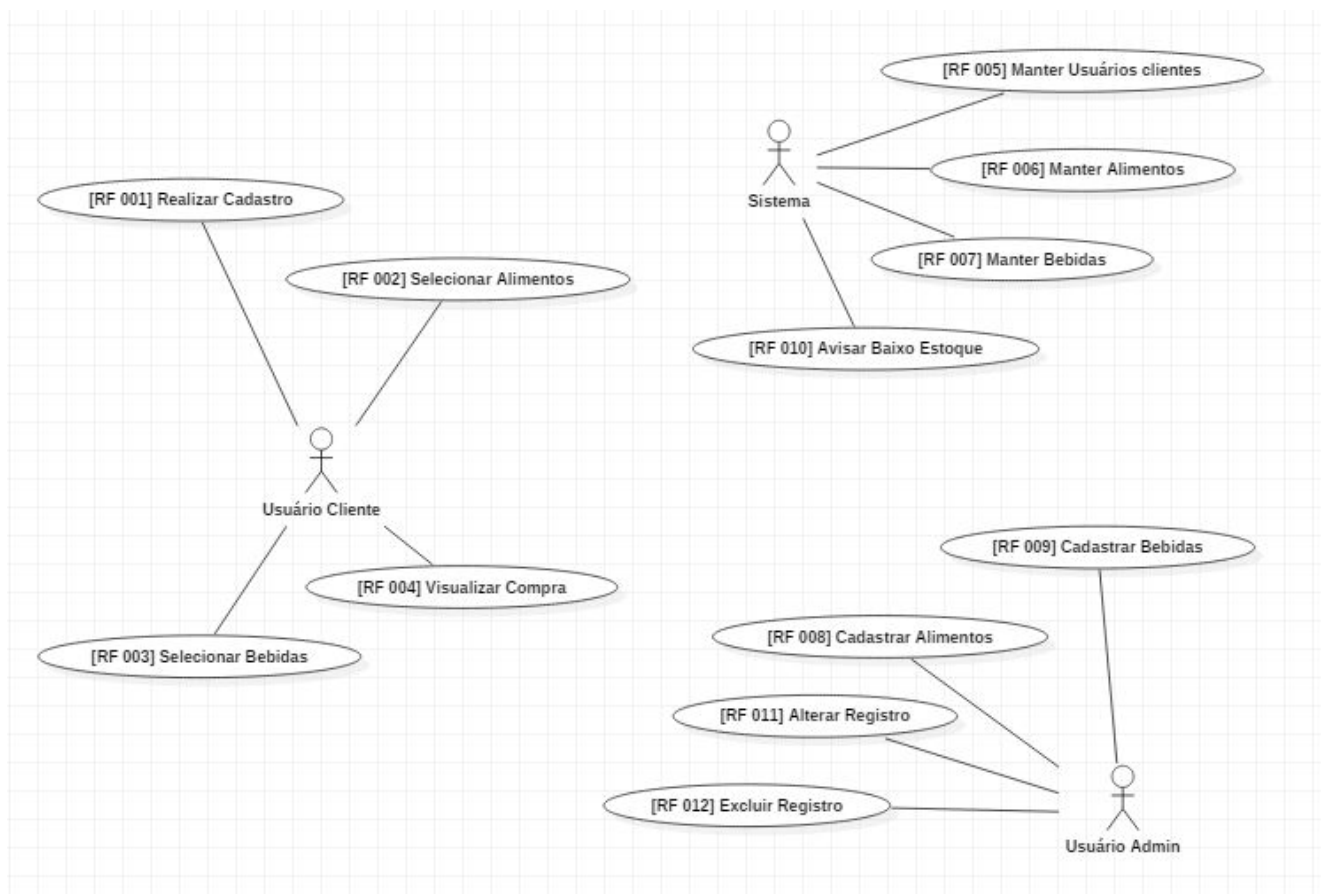


Diagrama de Caso de uso Geral do Sistema

### 2.2 Usuários e sistemas relacionados

#### 2.2.1 Descrição

Número de ordem	Ator	Definição
1	Usuário Admin	Prioridade máxima. Apenas uma pessoa autorizada a acessar funções relativas à modificações no sistema. Neste software, somente um responsável definido pelos donos do aplicativo.

2	Usuário Cliente	Qualquer pessoa capaz de interagir e utilizar os recursos do sistema. Neste software, os clientes que efetuaram download do aplicativo.
3	Sistema	Próprio aplicativo.

### 3 Requisitos funcionais

#### 3.1 Identificação dos requisitos

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

*[nome da subseção. identificador do requisito]*

Por exemplo, o requisito funcional [Recuperação de dados. RF016] deve estar descrito em uma subseção chamada “Recuperação de dados”, em um bloco identificado pelo número [RF016].

Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

#### 3.2 Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, foram adotadas as denominações: essencial, importante e desejável. Abaixo temos a descrição de significado de cada uma dessas denominações:

<b>Essencial</b>	É o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, os quais necessitam ser implementados impreterivelmente.
<b>Importante</b>	É o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
<b>Desejável</b>	É o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

#### 3.3 Descrição dos requisitos

##### Requisitos funcionais

##### 1. [RF 001] Realizar Cadastro

Descrição do caso de uso: O sistema deverá fornecer uma interface na qual seja possível que um usuário cliente realize cadastro com as seguintes informações: nome, email e senha.

Prioridade: Essencial.

##### 2. [RF 002] Selecionar Alimentos

Descrição do caso de uso: O sistema deverá fornecer uma interface na qual seja possível que um usuário cliente selecione os alimentos de sua escolha para efetuar uma compra.

Prioridade: Essencial.

### **3. [RF 003] Selecionar Bebidas**

Descrição do caso de uso: O sistema deverá fornecer uma interface na qual seja possível que um usuário cliente selecione as bebidas de sua escolha para efetuar uma compra.

Prioridade: Essencial.

### **4. [RF 004] Visualizar Compra**

Descrição do caso de uso: O sistema deverá fornecer uma interface na qual seja possível que um usuário cliente visualize todos os produtos selecionados e o total da compra.

Prioridade: Essencial.

### **5. [RF 005] Manter Usuários clientes**

Descrição do caso de uso: O sistema precisa armazenar o nome, o email e a senha dos usuários clientes.

Prioridade: Importante.

### **6. [RF 006] Manter Alimentos**

Descrição do caso de uso: O sistema precisa armazenar o nome, o preço unitário e a quantidade disponível dos alimentos ofertados.

Prioridade: Essencial.

### **7. [RF 007] Manter Bebidas**

Descrição do caso de uso: O sistema precisa armazenar o nome, o preço unitário e a quantidade disponível das bebidas oferecidas.

Prioridade: Essencial.

### **8. [RF 008] Cadastrar Alimentos**

Descrição do caso de uso: O sistema deverá fornecer um modo de um usuário admin cadastrar novos alimentos ofertados.

Prioridade: Importante.

### **9. [RF 009] Cadastrar Bebidas**

Descrição do caso de uso: O sistema deverá fornecer um modo de um usuário admin cadastrar novas bebidas ofertadas.

Prioridade: Importante.

### **10. [RF 010] Avisar Baixo Estoque**

Descrição do caso de uso: O sistema deverá emitir um aviso prévio de baixo estoque de algum produto quando o sistema possuir apenas 50 unidades de tal produto.

Prioridade: Importante.

### **11. [RF 011] Alterar Registro**

Descrição do caso de uso: O sistema deverá fornecer ao usuário admin uma maneira do mesmo poder alterar qualquer tipo de registro já incluído, como o registro de usuários clientes, alimentos, bebidas.

Prioridade: Desejável.

## 12. [RF 012] Excluir Registro

Descrição do caso de uso: O sistema deverá fornecer ao usuário admin uma maneira do mesmo poder excluir qualquer tipo de registro já incluído, como o registro de usuários clientes, alimentos, bebidas.

Prioridade: Desejável.

## 4 Navegabilidade entre menus

A imagem abaixo ilustra o fluxo de dados entre as telas (menus) as quais compõem a aplicação proposta. O início da aplicação corresponde ao menu de Login, no qual os usuários são autenticados ou efetuam o seu registro no sistema.

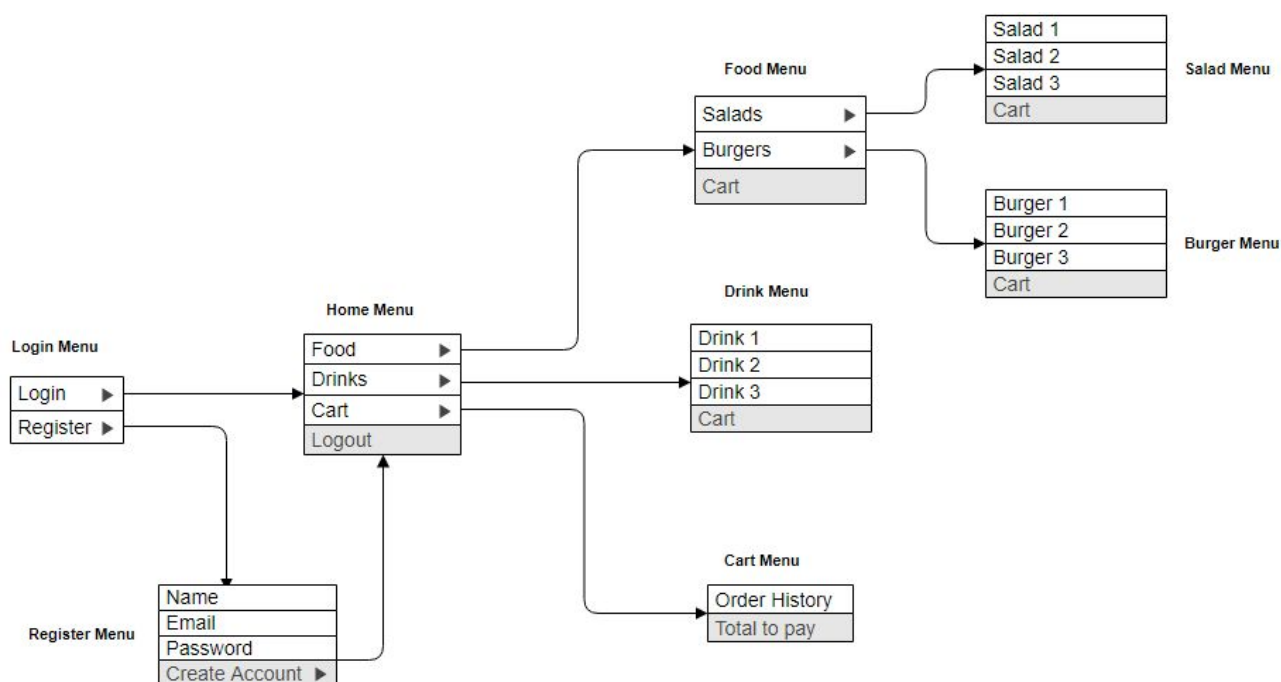


Diagrama de Navegabilidade do Sistema

## 5 Projeto da Base de Dados (DER)

Diagrama Entidade Relacionamento geral com os seguintes elementos:

**Entidades:** Usuário; Usuário Admin; Usuário Cliente; Product; Food; Salad; Burger; Drink.

**Relacionamentos:**

- Um Usuário ou é Usuário Admin ou Usuário Cliente;
- Um Product ou é do tipo Food ou do tipo Drink;
- Um Food ou é do tipo Salad ou do tipo Burger;
- Um “Usuário Admin” pode cadastrar vários objetos Product;
- Um “Usuário Admin” pode alterar vários objetos Product;
- Um “Usuário Admin” pode excluir vários objetos Product;
- Muitos “Usuário Cliente” podem selecionar vários objetos Product.

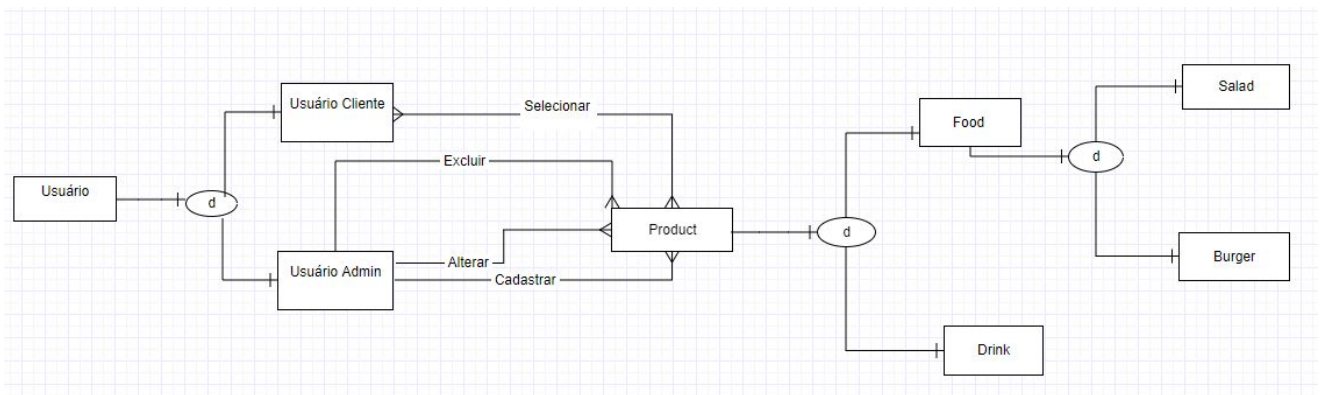
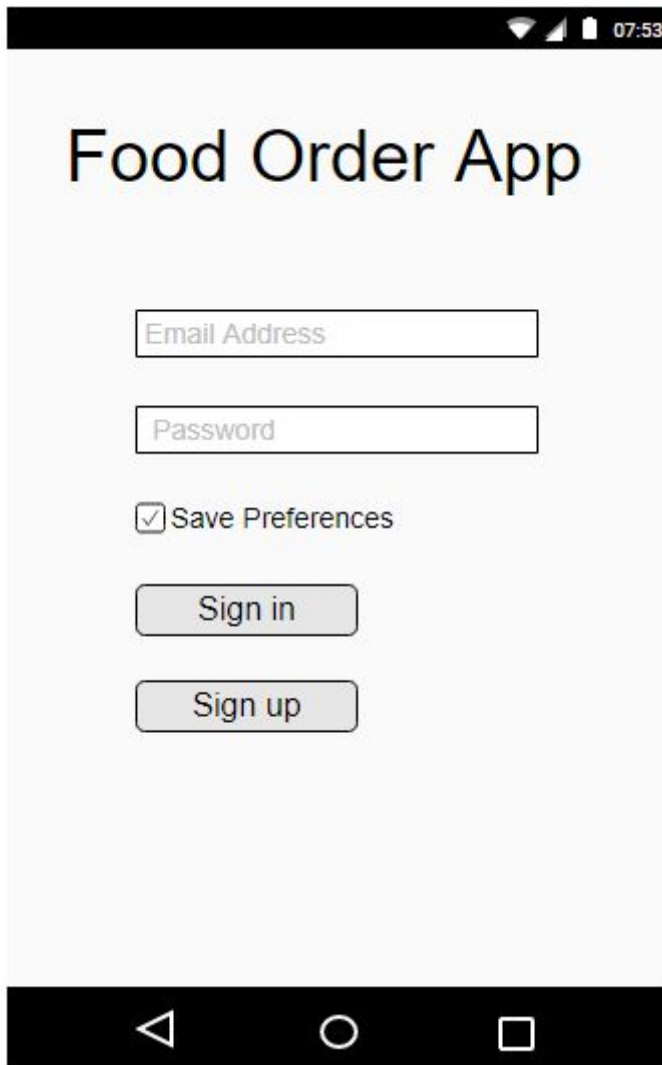


Diagrama Entidade Relacionamento do Sistema

## Anexo A - Protótipos de Interface

### 1. Tela de Login

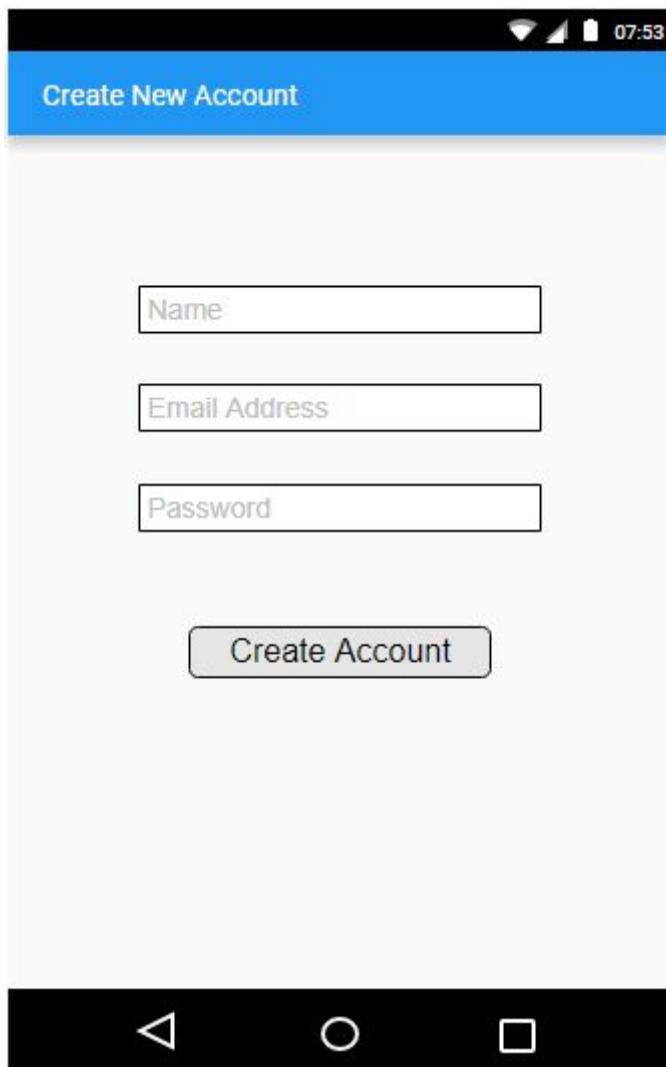
Descrição: A Tela de Login tem a intenção de realizar a autenticação do usuário no sistema. Contém dois campos para escrita: *usuário*, que recebe uma cadeia de caracteres. E *senha*: que recebe uma combinação de caracteres com números.



The image shows a mobile app interface for a 'Food Order App'. At the top, there is a black status bar with white icons for Wi-Fi, cellular signal, and battery, along with the time '07:53'. Below this, the app title 'Food Order App' is displayed in a large, black, sans-serif font. Underneath the title, there are two input fields: the first is labeled 'Email Address' and the second is labeled 'Password'. Below these fields is a checkbox labeled 'Save Preferences', which is currently checked. At the bottom of the form area, there are two buttons: 'Sign in' and 'Sign up'. The entire form is centered on a light gray background. At the very bottom, there is a black navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

## 2. Tela de Registro de Usuário

Descrição: A Tela de Registro de Usuário tem a finalidade de receber informações relativas ao cadastro de um novo usuário cliente.



07:53

Create New Account

Name

Email Address

Password

Create Account

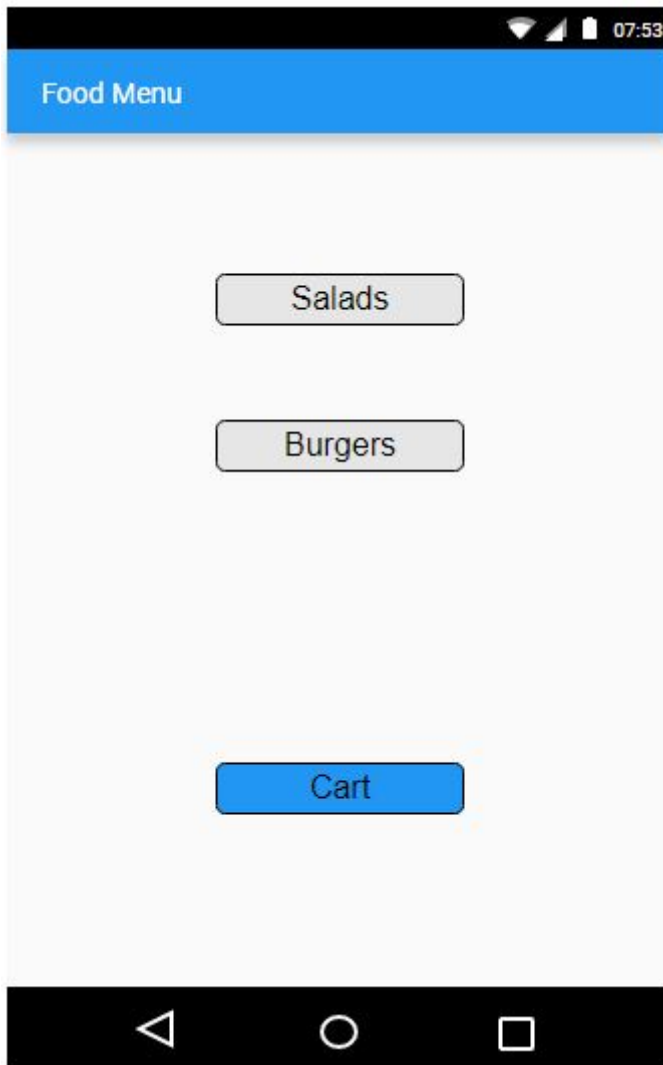
### 3. Tela de Página Inicial

Descrição: A Tela de Página Inicial tem a finalidade de exibir um menu de opções para o usuário cliente. Contém as opções “Food” e “Drinks”, as quais levam a outro menu para escolha de alimentos ou bebidas, além da opção “Cart”, a qual redireciona o usuário à tela das informações da compra atual.



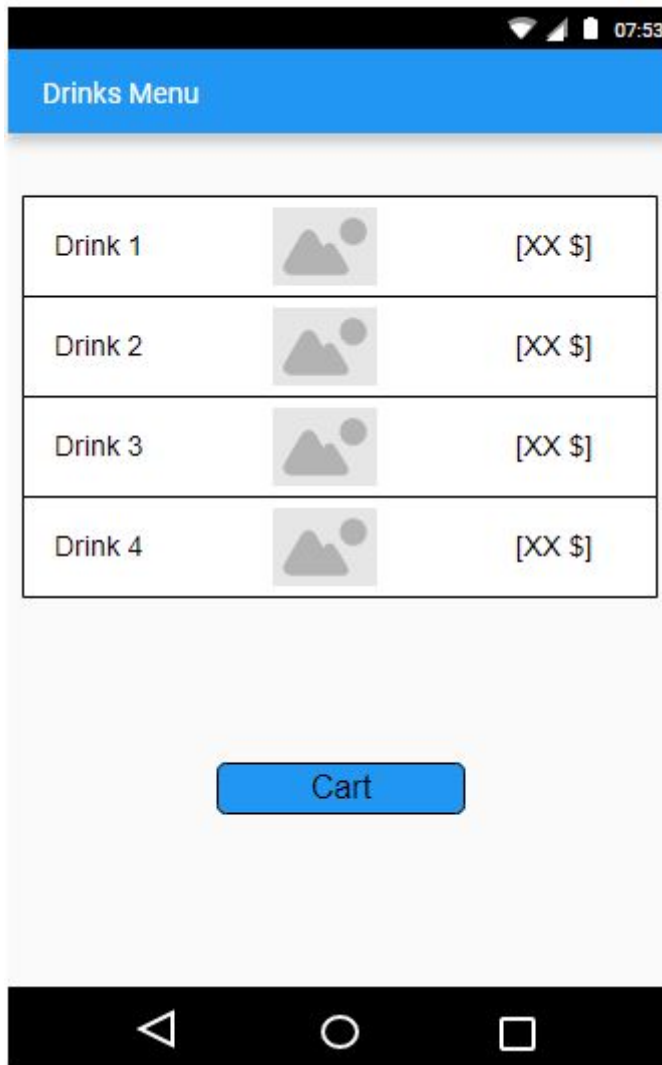
#### 4. Tela de Menu de Alimentos

Descrição: A Tela de Menu de Alimentos tem a finalidade de exibir um menu de opções para o usuário cliente referentes aos tipos de alimento ofertados. Contém as opções “Salads” e “Burgers”, as quais levam a outro menu para escolha de alimentos destes tipos, além da opção “Cart”, a qual redireciona o usuário à tela das informações da compra atual.



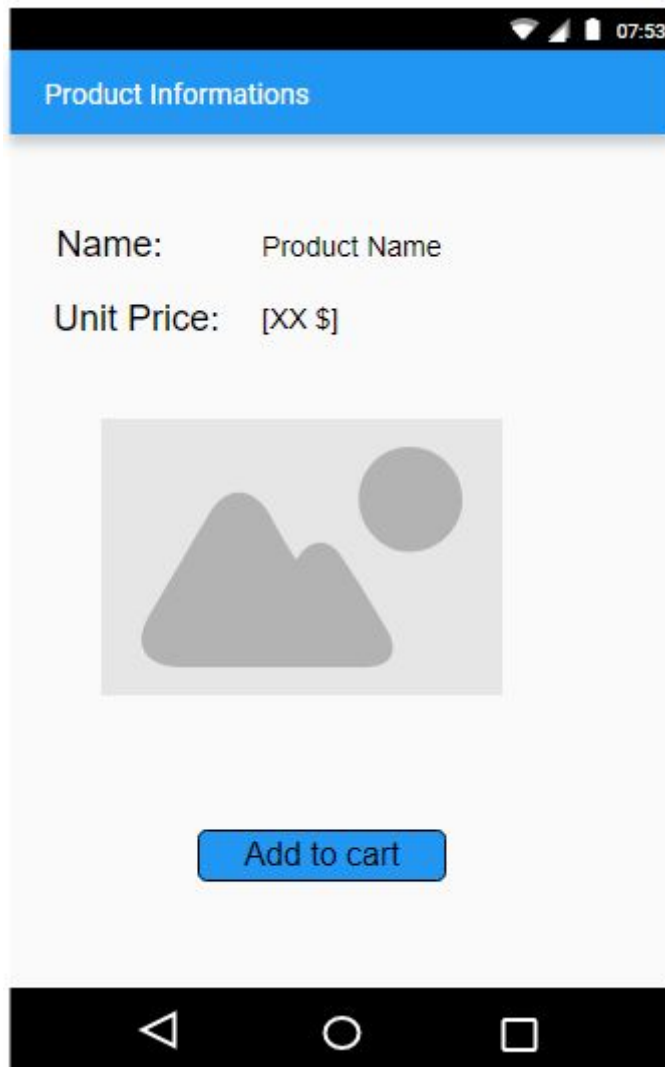
## 5. Tela de Menu de Bebidas

Descrição: A Tela de Menu de Bebidas tem a finalidade de exibir um menu de opções para o usuário cliente referentes às várias bebidas disponíveis. Além disso, há a opção “Cart”, a qual redireciona o usuário à tela das informações da compra atual. De modo equivalente, os menus referentes aos tipos de alimento “Salads” e “Burgers” seguem o mesmo modelo.



## 6. Tela de Informações do Produto

Descrição: A Tela de Informações do Produto tem a finalidade de exibir o nome, o preço unitário e uma imagem ilustrativa de um produto desejado pelo usuário cliente. Além disso, há a opção “Cart”, a qual redireciona o usuário à tela das informações da compra atual.



## 7. Tela de Pedidos no Carrinho

Descrição: A Tela de Pedidos no carrinho tem a finalidade de exibir todos os nomes e preços dos produtos selecionados para compra pelo usuário cliente. Além disso, é apresentado o valor total de tal compra.

