



**Nome:** Mário Henrique Souza Soares

**RGM:** 23141590

## PROJETO INTEGRADOR TRANSDISCIPLINAR EM ENGENHARIA DE SOFTWARE 2

### Website para Loja de Cupcakes

Situação-Problema 1 - **Entender o Negócio** – histórias do usuário

Recortadas 3 histórias para esta primeira entrega do projeto, conforme abaixo:

ID: C01
Título: Visualizar vitrine
Requerente: cliente
Ação: Eu, como cliente, desejo visualizar as opções de cupcake disponíveis.
<b>Comentários:</b>
Critérios de aceitação: Visualizar lista de produtos com foto, preço e outros detalhes.
Prioridade: <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E
Pontos de história: 5

ID: F01
Título: Atualizar vitrine
Requerente: funcionário
Ação: Eu, como funcionário, preciso cadastrar uma nova opção de cupcake, ou alterar/excluir uma opção existente.



<b>Comentários:</b>
Critérios de aceitação: ferramenta de busca de produtos, com opção de alterar informações, excluir um produto, ou criar um novo.
Prioridade: <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E
Pontos de história: 5

ID: A01
Título: Criação de acesso
Requerente: administrador
Ação: Eu, como administrador do sistema, posso visualizar os funcionários e entregadores cadastrados e criar novos acessos ou cancelar acessos existentes.
<b>Comentários:</b>
Critérios de aceitação: ferramenta de gerenciamentos de logins.
Prioridade: <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E
Pontos de história: 4

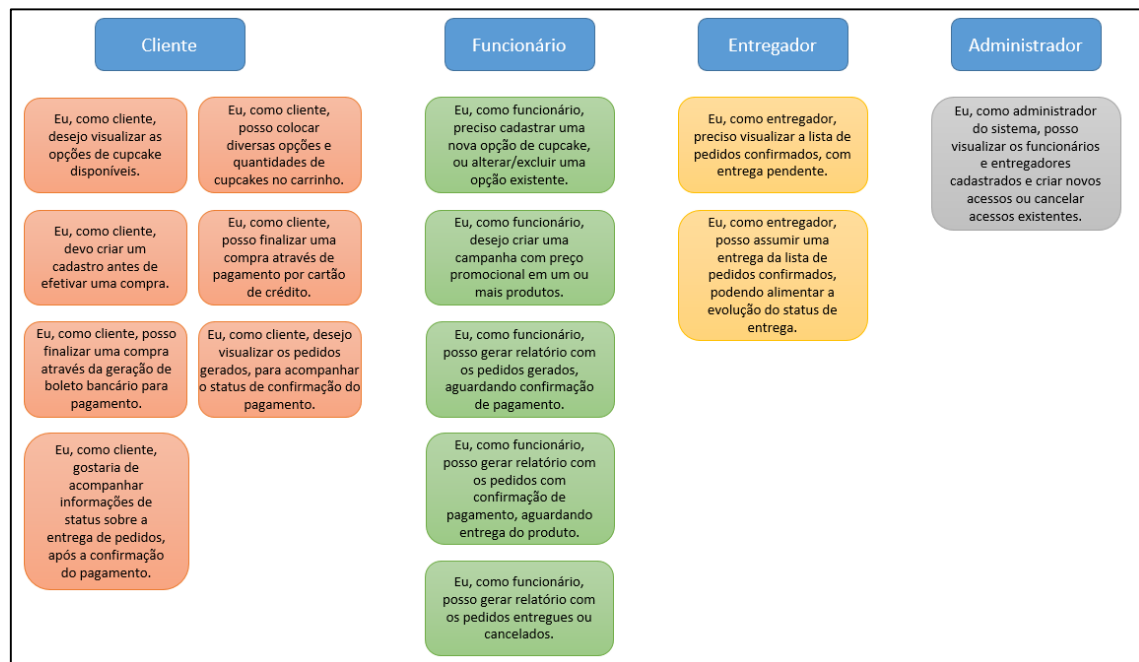


Figura 1 - mapa de afinidade das histórias dos usuários, conforme escopo completo

### Backlog de produto:

ID	História do usuário	Estimativa em pontos	Prioridade
C01	Visualizar vitrine	5	A
F01	Atualizar vitrine	5	A
E01	Visualizar pedidos com entrega pendente	5	A
A01	Criação de acesso	4	A
C02	Carrinho de compras	4	B
C04	Pagamento via cartão de crédito	4	B
C05	Pagamento via boleto bancário	4	B
E02	Assumir entrega e alimentar status	4	B
C03	Cadastro de cliente	3	C
C06	Status de confirmação de pagamento dos pedidos	3	C
C07	Status de envio dos pedidos confirmados	3	C
F04	Relatório de pedidos confirmados	2	B
F03	Relatório de pedidos gerados	2	C
F02	Criar promoções	2	D
F05	Relatório de pedidos finalizados	2	D

## Situação-Problema 2 - Artefatos UML

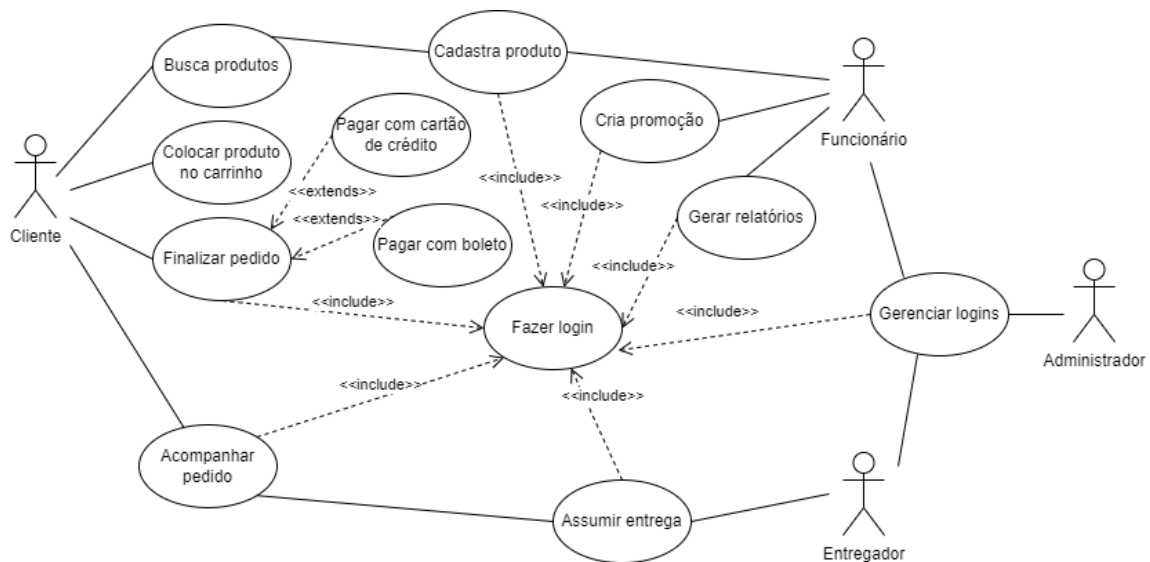


Figura 2 - caso de uso geral do escopo completo

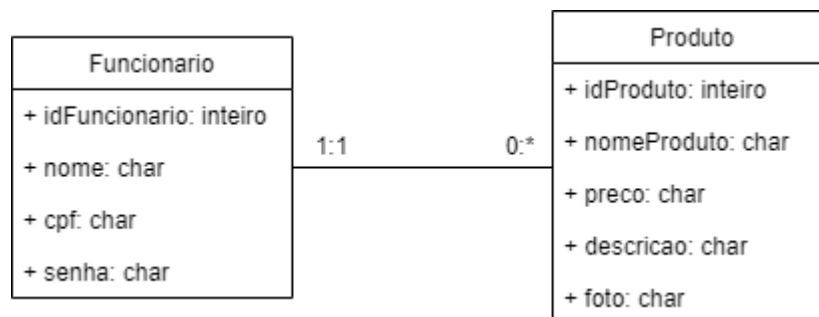


Figura 3 - diagrama de classes, com base na primeira entrega



Figura 4 - modelagem Entidade-Relacionamento

### Situação-Problema 3 - Protótipo das Telas



Logo aqui Bem vindo, cliente. [Login](#)

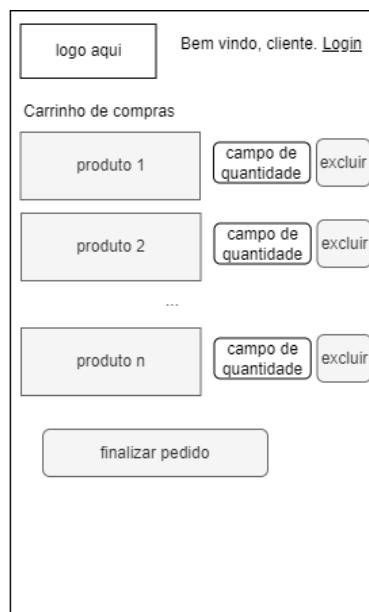
campo de busca de produto buscar

banner de promoções

grade de produtos

ver carrinho

Figura 5 - tela inicial



Logo aqui Bem vindo, cliente. [Login](#)

Carrinho de compras

produto 1	campo de quantidade	excluir
produto 2	campo de quantidade	excluir
...		
produto n	campo de quantidade	excluir

finalizar pedido

Figura 6 - carrinho de compras



Cruzeiro do Sul Virtual  
Educação a distância

logo aqui

Bem vindo, cliente. [Login](#)

Login

campo de e-mail

campo senha \*\*\*\*\*

fazer login

cadastrar-se

Figura 7 - tela de login