

## Histórico de Versões

[illegible]

# Responsáveis

## 1. Equipe

### **Coordenador**

Rennan José Maia da Silva

### **Desenvolvimento**

Matheus de Jesus Sousa

## 2. Cliente

### **Gestor do Sistema**

A definir.

# Documento de Visão de Projeto

## 1. Objetivo

Desenvolver um sistema de e-commerce eficiente, seguro e escalável para facilitar a compra e venda de produtos eletrônicos online. O sistema deve permitir aos usuários navegar por um catálogo de produtos, adicionar itens ao carrinho de compras, realizar pagamentos e acompanhar seus pedidos. Além disso, o sistema deve oferecer funcionalidades administrativas para gestão de produtos, estoque e transações

## 2. Descrição do Projeto

O Sistema de e-Commerce é uma plataforma digital projetada para conectar compradores e vendedores, permitindo transações comerciais por meio da internet. O sistema contará com módulos distribuídos para:

- **Catálogo de Produtos:** Exibir produtos, descrições, imagens e preços.
- **Carrinho de Compras:** Controlar os itens adicionados pelos usuários e calcular o total das compras.
- **Processamento de Pagamentos:** Integrar gateways de pagamento para processar transações com segurança.
- **Gestão de Pedidos:** Registrar e acompanhar o status dos pedidos realizados.
- **Painel Administrativo:** Permitir que administradores gerenciem os usuários, adicionem, atualizem ou excluam produtos.

A arquitetura será distribuída, com módulos separados para diferentes funcionalidades, utilizando tecnologias como **HTML**, **CSS**, **JavaScript**, **Node.js** e **MySQL** como banco de dados.

## 3. Envolvimento

### 3.1. Abrangência

O sistema de e-commerce será projetado para atender às necessidades de pessoas que desejam vender seus produtos online. Ele incluirá funcionalidades como catálogo de produtos, carrinho de compras e processamento de pagamentos. O sistema será acessível via navegador web e visa aumentar a eficiência operacional, melhorar a experiência do cliente e expandir o alcance das vendas.

### 3.2. Papel das Partes Interessadas

#### 3.2.1 - Clientes

Descrição	<ul style="list-style-type: none"><li>• . Usuários que acessarão o sistema para</li></ul>
-----------	---

		navegar, comprar produtos e gerenciar suas contas.
Papel no desenvolvimento	no	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contribuir com feedback sobre funcionalidades e interface.</li> </ul>
Insumos ao projeto de software		<ul style="list-style-type: none"> <li>Requisitos para melhorar a experiência do usuário e preferências de navegação.</li> </ul>
Representante		Usuários

### 3.2.2 - Administradores

Descrição		<ul style="list-style-type: none"> <li>Responsável por administrar os produtos, pedidos e usuários no sistema.</li> </ul>
Papel no desenvolvimento	no	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descrever as funcionalidades específicas necessárias para gerenciar produtos, pedidos e usuários.</li> </ul>
Insumos ao projeto de software		<ul style="list-style-type: none"> <li>Informações sobre integrações necessárias e relatórios administrativos.</li> </ul>
Representante		Administrador

### 3.2.3 - Equipe de desenvolvimento do Sistema

Descrição		<ul style="list-style-type: none"> <li>Responsável por projetar, implementar, testar e implantar o sistema.</li> </ul>
Papel no desenvolvimento	no	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolver as funcionalidades do sistema com base nos requisitos estabelecidos.</li> </ul>
Insumos ao projeto de software		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicação de boas práticas de desenvolvimento</li> </ul>
Representante		Matheus de Jesus Sousa

## 3.3. Papel dos Atores

### Cliente

Descrição		Pessoa que utiliza o sistema para adquirir produtos.
Papel		<ul style="list-style-type: none"> <li>Navegar pelo catálogo de produtos</li> <li>Adicionar itens ao carrinho de compras.</li> <li>Realizar pagamentos e acompanhar pedidos.</li> </ul>
Insumos ao sistema		<ul style="list-style-type: none"> <li>Dados pessoais</li> <li>Preferências de produto</li> </ul>
Representante		A definir

## Administrador

<b>Descrição</b>	Usuário responsável pela manutenção do sistema, como adicionar produtos, atualizar preços e gerenciar pedidos.
<b>Papel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gerenciar o catálogo de produtos</li> <li>Monitorar pedidos e transações</li> </ul>
<b>Insumos ao sistema</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dados de configuração do sistema</li> <li>Informações sobre inventário e status de pedidos.</li> </ul>
<b>Representante</b>	A definir.

## 4. Necessidades e Funcionalidades

Necessidade 1		Benefício
Gerenciar o Catálogo de Produtos		<Crítico>
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F1.1	Adicionar novos produtos com campos como nome, descrição, preço, estoque e categoria. <b>Administrador</b>	
F1.2	Editar produtos existentes. <b>Administrador</b>	
F1.3	Excluir produtos do catálogo. <b>Administrador</b>	
F1.4	Gerenciar Usuários <b>Administrador</b>	

Necessidade 2		Benefício
Navegar pelo Catálogo de Produtos		<Crítico>
Id Fun c.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F2.1	Ordenar os produtos por critérios como relevância, preço (crescente/decrescente) ou popularidade. <b>Usuários</b>	
F2.2	Buscar por palavras-chave e filtros (categoria, preço, avaliações). <b>Usuários</b>	
F2.3	Exibir página detalhada de cada produto com descrições completas, avaliações de clientes e informações de disponibilidade. <b>Usuários</b>	

Necessidade 3		Benefício
Realizar Compras e Acompanhar Pedidos		<Crítico>

	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos
F2.1	Adicionar produtos ao carrinho de compras.
	Usuários
F2.2	Visualizar e gerenciar os itens do carrinho.
	Usuários
F2.3	Finalizar a compra e processar o pagamento.
	Usuários
F2.4	Acompanhar o status do pedido.
	Usuários

5. Restrições Tecnológicas

Para o desenvolvimento do Sistema de e-Commerce, foi definido o uso de tecnologias específicas que atendem aos objetivos do projeto e aos requisitos das partes interessadas. O sistema deve ser implementado utilizando as linguagens HTML, CSS e JavaScript para a interface do usuário, enquanto o backend será desenvolvido com Node.js. O banco de dados MySQL será utilizado para armazenar informações essenciais, como catálogo de produtos, carrinho de compras, pedidos e pagamentos. O sistema será projetado para funcionar em navegadores modernos e deve garantir compatibilidade com dispositivos desktop e móveis, respeitando os padrões de responsividade do mercado.

6. Critérios de aceitação do Sistema

Os critérios de aceitação do sistema para o projeto de e-commerce devem garantir que o sistema atenda às suas principais funcionalidades com eficiência, segurança e escalabilidade. Isso inclui permitir que os usuários naveguem por um catálogo de produtos com descrições, imagens e preços claros, adicionem itens ao carrinho de compras, realizem pagamentos seguros e acompanhem seus pedidos com precisão.

7. Escopo Não Incluído no Sistema

O escopo deste projeto está restrito ao desenvolvimento de um sistema acessível exclusivamente via navegadores web.

8. Premissas e Restrições

Premissas	Restrições
-----------	------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>• O sistema será acessado principalmente via navegadores web em dispositivos desktop e móveis.</li> <li>• Haverá integração com pelo menos um gateway de pagamento confiável para processar transações.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O sistema será desenvolvido utilizando exclusivamente as tecnologias HTML, CSS, JavaScript (frontend), Node.js (backend) e MySQL (banco de dados).</li> <li>• O projeto será implementado como uma aplicação web.</li> </ul>
---	---

9.      **Ligações com Outros Projetos**

A definir.

## Modelo do Banco de Dados

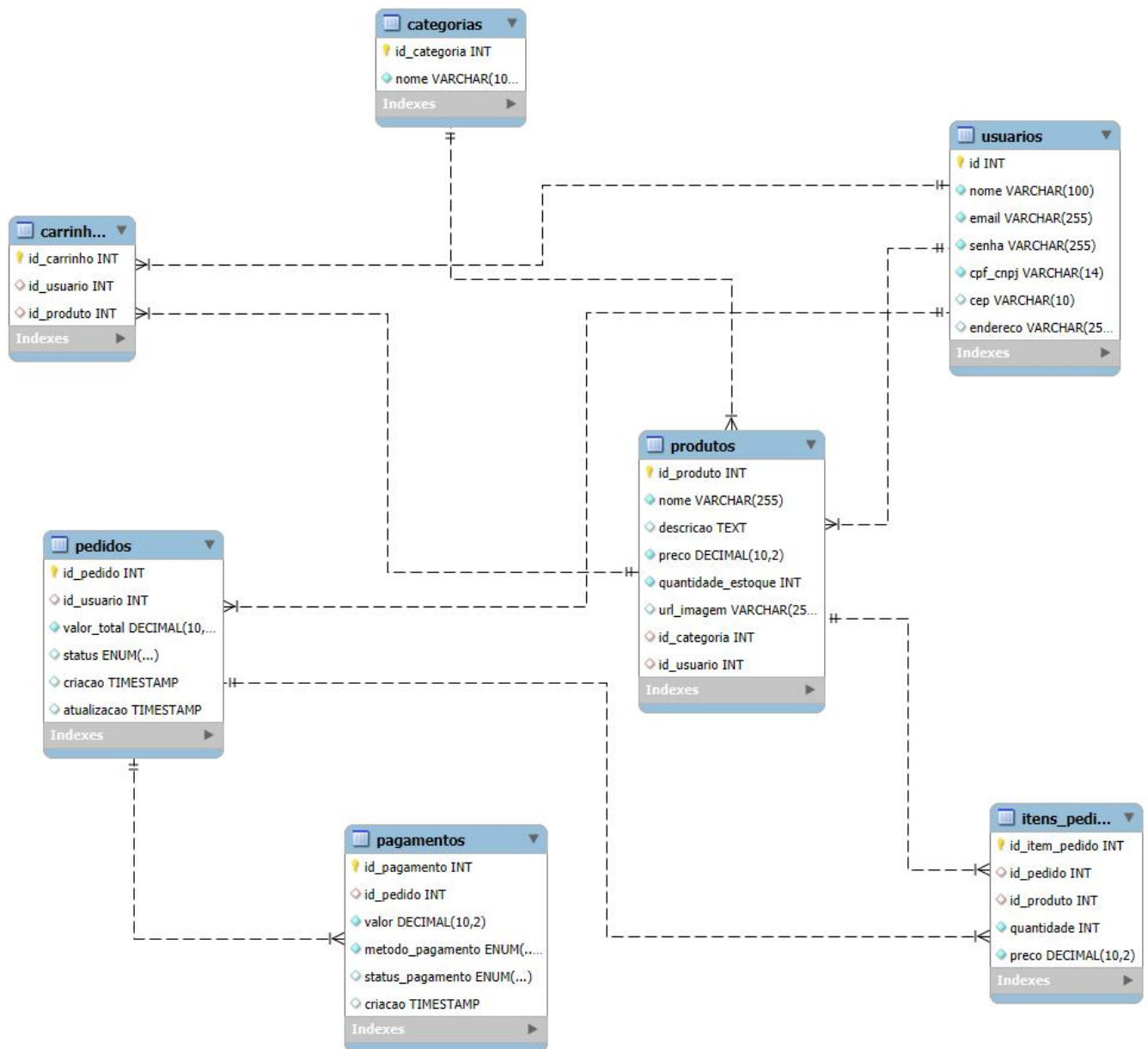




Diagrama de Componentes

