



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO TECNOLÓGICO
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA**

Gabriel Braga Ladislau
Marlon Moratti do Amaral
Nilo Garcia Monteiro

Planejamento Mobile (2024/2)

Vitória, ES

2025

Gabriel Braga Ladislau
Marlon Moratti do Amaral
Nilo Garcia Monteiro

Planejamento Mobile (2024/2)

Definição do problema e escopo, apresentação das funcionalidades e telas do sistema.

Universidade Federal do Espírito Santo – UFES

Centro Tecnológico

Vitória, ES

2025

1 Descrição do Problema

Com a grande gama de projetos sociais atuando na sociedade hoje em dia, é difícil encontrar eventos e ações que são compatíveis e estão perto de pessoas que podem ajudar com colaborações. Ademais, projetos podem ser pouco transparentes em relação aos objetivos e as metas que eles alcançaram.

Com isso, torna-se necessária a centralização de informações sobre projetos e as suas necessidades, assim como a transparência e divulgação de metas, objetivos e ações realizadas com o intuito de informar os voluntários do progresso e impacto do projeto na sociedade.

1.1 Minimundo

Dada a grande quantidade de projetos voluntários que funcionam hoje em dia, assimilada com a baixa proporção de disseminação das suas informações, propõe-se um sistema de divulgação das funções do projeto na sociedade, assim como de suas metas e avanços durante seu tempo de atuação.

No sistema proposto, projetos divulgam suas necessidades (como serviços, voluntários, etc.) num painel principal. Um projeto comumente tem um nome e descrição, assim como os responsáveis por ele. Todas as ações de um projeto (passados e futuros) são divulgados na linha do tempo do projeto para registro e as metas alcançadas são informadas para manter a transparência do projeto.

Um voluntário pode selecionar projetos do quadro de divulgações e cadastrar-se para atuar no projeto durante um evento, realizar uma doação, etc. A participação do voluntário será registrada em cada colaboração que ele fez com o projeto. Voluntários também podem se tornar membros efetivos dos projetos.

1.2 Funcionalidades

- **O usuário pode cadastrar-se no sistema.** Para isso, devem ser informados nome, sexo, data de nascimento, endereço, e-mail, telefone para contato, CPF e a senha de login desejada.
- **Um usuário pode criar um projeto.** Para isso, devem ser informados um nome, uma descrição, tags, os responsáveis pelo projeto, endereço e CNPJ. Os responsáveis então podem adicionar mais membros e responsáveis para ajudar no projeto. Para começar a atuar e receber doações, o projeto deve ser aceito por um administrador.

O administrador do sistema então pode aceitar ou recusar novos projetos e alterações nos dados de projetos existentes.

- **Um projeto pode receber doações diretas.** Para isso, o usuário pode acessar a página do projeto e então realizar uma doação, a qual pode ser um objeto ou um valor monetário. Ao realizar a doação, o projeto deve confirmar se a doação foi corretamente recebida pro meio de uma imagem (que será salva no sistema como prova de entrega).
- **Um projeto pode criar ações.** Para registrar uma ação, devem ser informados o nome, descrição, tags, um representante primário e secundário (opcional), e definir o tipo da ação: Evento ou Doação. Toda ação tem uma página que mostra as postagens e metas (no caso de doações).
- **Um responsável pelo projeto pode criar eventos.** Para registrar um evento, devem ser informados o nome, descrição, tags e um representante primário e secundário (opcional). Os representantes, então, definem os locais, datas de início e fim, e as vagas de voluntário disponíveis no evento.
- **Um usuário pode se inscrever para uma vaga de voluntário em um evento.** Para isso, o usuário pode acessar a página do evento e então escolher vagas para se candidatar. Ao se candidatar, os representantes do evento podem aceitar ou recusar a solicitação.
- **Um responsável pelo projeto pode criar ações de doação.** Para registrar uma ação de doação, devem ser informados o nome, descrição, datas, tags, representante principal e secundário (opcional). Os representantes então podem determinar as metas da ação de doação (com uma descrição, quantidade mínima e atual).
- **Um usuário pode realizar uma doação para uma ação de doação (arrecadamento).** Para isso, o usuário deve informar o objeto ou valor monetário que deseja doar para a ação. Para confirmar a doação, os representantes da ação devem confirmar se a doação foi corretamente recebida pro meio de uma imagem (que será salva no sistema como prova de entrega).
- **O sistema terá um *dashboard*** que apresenta as mais novas ações e publicações feitas pelos projetos que o usuário faz parte (membro efetivo ou responsável).
- **O sistema terá uma aba de pesquisa** para que o usuário encontre projetos e ações por chaves de busca (nome, descrição e tags).
- **O sistema terá uma aba “Explorar”**, em que as ações mais próximas de acontecerem (no caso de eventos, com vagas disponíveis; no caso de doações, com dia de término mais próximo) serão divulgadas.

- **O usuário terá acesso à sua página pessoal** onde poderá gerenciar seus projetos e ações (cujo qual ele é representante), além de poder visualizar solicitações pendentes (para vagas de voluntário e doações) e participações passadas (doações e atuações como voluntário).

2 Telas do Aplicativo

Este capítulo define as telas que serão implementadas no aplicativo, com cada seção definindo as telas utilizadas em funcionalidades específicas da aplicação. A maioria das telas (exceções incluem a tela de *login*, *dashboard*, perfil, pesquisa e do administrador) apresenta um botão no canto superior esquerdo que permite com que o usuário volte à tela anterior.

Adicionalmente, à todo momento (salve em pop-ups), uma barra de navegação inferior estará visível para o usuário. Isso permitirá com que o usuário navegue mais facilmente entre as funcionalidades do sistema.

Para melhor entendimento dos fluxos e visualização das telas, é recomendado acessar o [protótipo no Figma](#).

2.1 Login e Cadastro

Para que o usuário comece a utilizar o sistema, temos a tela da figura 1, a qual requisita o e-mail e a senha do usuário para que o *login* seja feito ao clicar no botão “Login”. Alternativamente, o usuário pode escolher as opções “Esqueci minha senha” e “Criar nova conta” para fazer tais ações.

Ao selecionar o botão “Criar nova conta” na tela da figura 1, o usuário é redirecio-



Figura 1 – Tela de *Login*.

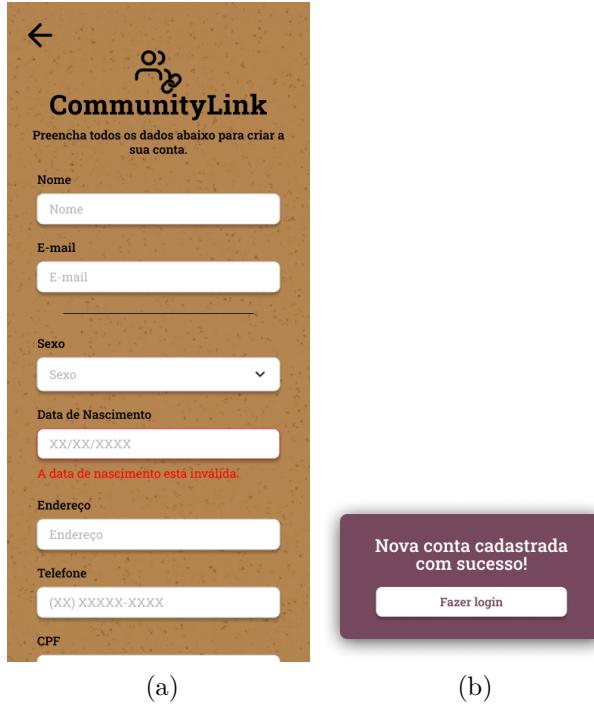


Figura 2 – Tela “Criar nova conta” e o pop-up de confirmação de cadastro.

nado para a tela da figura 2 (a), a qual apresenta um formulário que deve ser preenchido para criar uma conta no sistema. Os dados incluem: nome, e-mail, sexo, data de nascimento, endereço, telefone, CPF e a senha da conta. Ao confirmar o cadastro da nova conta, o pop-up na figura 2 (b).

Ao selecionar o botão “Esqueci minha senha” na tela da figura 1, o usuário é redirecionado para a tela da figura 3 (a), a qual apresenta um formulário que requisita o e-mail da conta do usuário. A sequência de eventos a serem executados na tela é a seguinte:

1. O usuário insere o e-mail da conta e clica em “Enviar e-mail”.
2. Um código é enviado para o e-mail inserido.
3. A tela é atualizada para mostrar um formulário que exige a inserção de tal código.
4. O usuário insere o código recebido e clica em “Verificar código”.
5. A tela é atualizada para mostrar um formulário que deve ser preenchido com a nova senha do usuário.
6. O usuário confirma a redefinição da senha.
7. Um pop-up aparece (figura 3 (b)), confirmando a redefinição da senha.
8. Ao fechar o pop-up, o usuário é levado para a tela de login (figura 1).

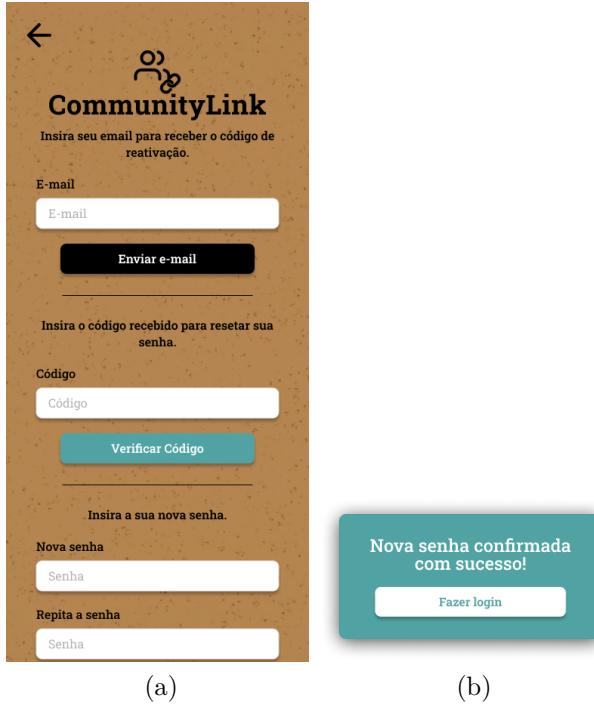


Figura 3 – Tela “Esqueci minha senha” e o pop-up de confirmação de redefinição de senha.

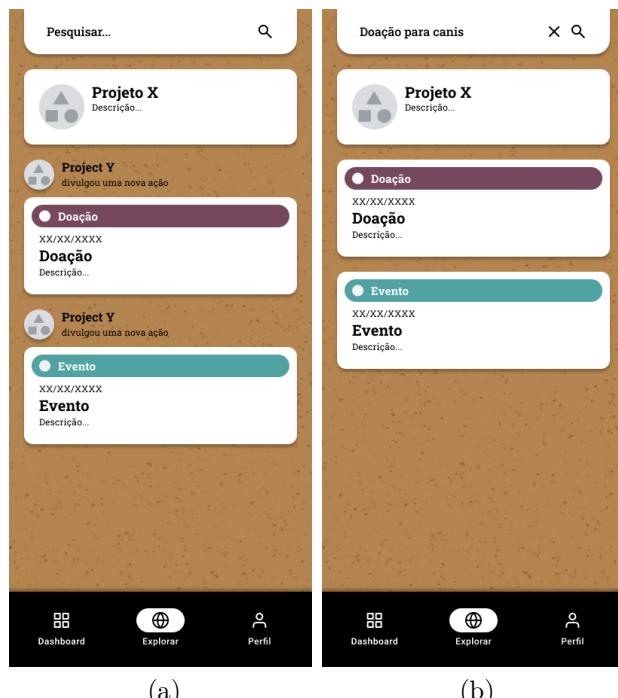
2.2 Dashboard e aba “Explorar”

Para que o usuário comece a usufruir das funcionalidades do sistema, é necessário que ele possa pesquisar por projetos e ações para voluntariar-se e realizar doações. Nestas telas, estamos considerando que o usuário não é responsável pelos projetos ou representante das ações dos *cards*. Caso o usuário seja, ele é redirecionado para a versão de edição das telas. Por exemplo, se um usuário que é responsável por um projeto entrar na sua página, a tela mostrará a página editável do projeto.

Após fazer o *login*, o usuário é redirecionado para a tela mostrada na figura 4. Nesta tela, são apresentados *cards* que possuem dois componentes: o nome do projeto e a publicação. Ao clicar no nome/ícone do projeto, o usuário é redirecionado para a página do projeto (caso o usuário seja responsável pelo projeto, ele será levado à página de edição do projeto). Ao clicar na publicação, o usuário será levado para a página da ação (caso ele seja representante da ação, será levado para a página de edição).

Ao selecionar a aba “Explorar” no navegador inferior, o usuário é levado para tela 5 (a). Nesta tela, são apresentados uma barra de pesquisa e *cards* de projetos, ações de doação e evento. Tais *cards* são ordenados por data de criação do projeto ou ação. Ao pesquisar, *cards* relacionados à pesquisa irão aparecer (título, descrição e tags), assim como mostrado na figura 5 (b).

Ao selecionar o *card* de um projeto, o usuário é redirecionado para a tela da figura 16 (a). Nesta tela, o usuário pode visualizar os membros do projeto e as ações, assim como realizar e visualizar todas as doações diretas para o projeto. Ao clicar no botão “Realizar

Figura 4 – Tela “*Dashboard*”.Figura 5 – Tela “*Explorar*” antes e após a pesquisa.

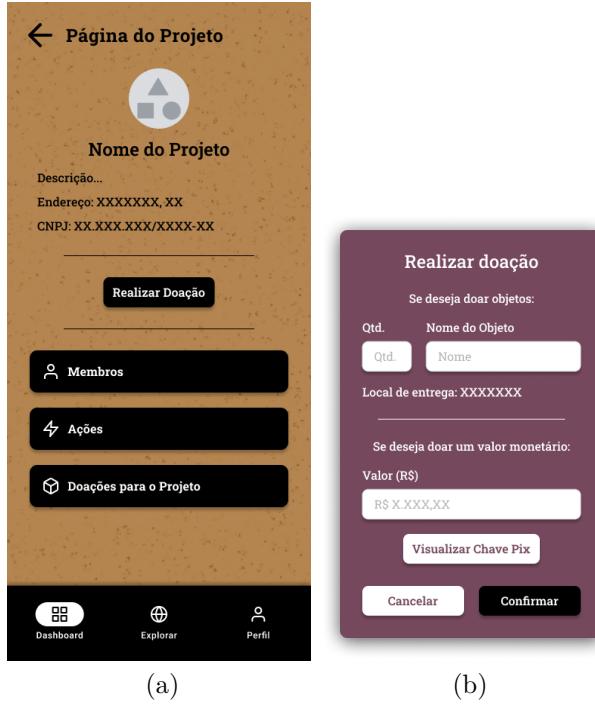


Figura 6 – Tela “Página do Projeto” e pop-up para realizar uma doação.



Figura 7 – Tela “Membros” e pop-up para visualização dos dados do usuário.

Doação”, o pop-up da figura 16 (b) é mostrado.

Ao clicar no botão “Membros”, o usuário é redirecionado para a tela da figura 7 (a). Ao selecionar um membro na lista, o pop-up da figura 7 (b) aparece.

Ao clicar no botão “Ações”, a tela da figura 8 é mostrada. Nela, o usuário pode selecionar um card de uma ação para ser redirecionado à página dela.



Figura 8 – Tela “Ações”.

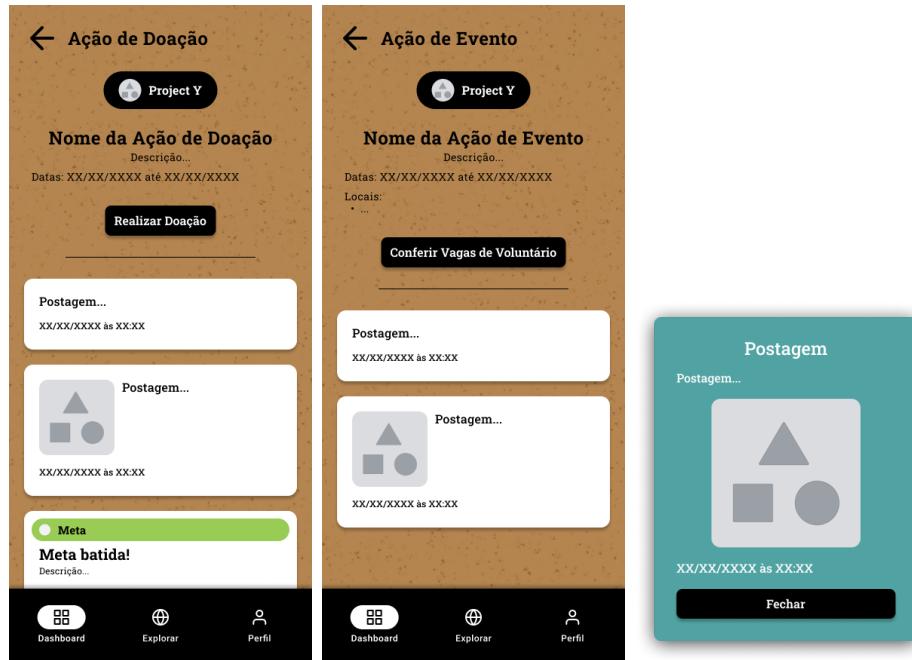


Figura 9 – Telas “Ação de Doação” e “Ação de Evento” e pop-up da publicação.

Ao ser redirecionado para uma página de uma doação, a tela da figura 9 (a) é mostrada. Caso seja redirecionado para a página de um evento, a tela da figura 9 (b) é mostrada. Em ambas as páginas é possível selecionar uma publicação e, ao selecioná-la, o pop-up da figura 9 (c) aparece. Adicionalmente, ao clicar no botão superior que mostra o ícone e o nome do projeto, o usuário é redirecionado para a página do projeto (figura 16 (a)).

Na página de uma doação, ao clicar no botão “Realizar Doação”, o pop-up da

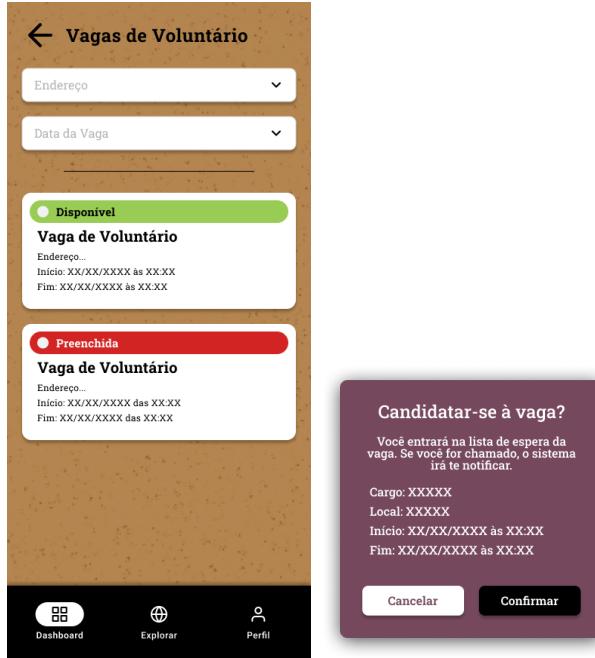


Figura 10 – Tela “Vagas de Voluntário” e pop-up para confirmação da inscrição para a vaga.

figura 16 (b) é mostrado. Na página de um evento, ao clicar no botão “Conferir Vagas de Voluntário”, o usuário é redirecionado para a tela da figura 10 (a). Nesta tela, o usuário pode visualizar as vagas e filtrar com base na data e no local. Ao selecionar uma vaga, o pop-up da figura 10 (b) aparece.

2.3 Perfil do Usuário

Para que o usuário possa visualizar seus dados e participações, ele pode acessar a aba “Perfil” do aplicativo, assim como na tela da figura 11. Nesta tela, o usuário pode acessar seus projetos, ações, eventos e doações que participou, assim como as ações ainda pendentes.

Além disso, é possível editar os dados pessoais, fazer *logout* e excluir sua conta. Ao confirmar a edição dos dados, o pop-up da figura 11 (b) aparece. Ao clicar no botão para excluir a conta, o pop-up da figura 11 (c) aparece.

Ao selecionar “Meus Projetos”, a tela da figura 12 (a) é apresentada. Nela, o usuário pode visualizar os projetos em que ele é responsável (e filtrar entre ativos e descontinuados), e cadastrar um novo projeto.

Ao selecionar um dos projetos na lista, ele será levado para a página do projeto (caso seja responsável pelo projeto, o usuário é levado até a página de edição). Ao selecionar o botão “Cadastrar Novo Projeto”, o usuário é levado para a tela da figura 12 (b). Nesta tela, os dados dos formulários devem ser preenchidos e então confirmados. Ao cadastrar o



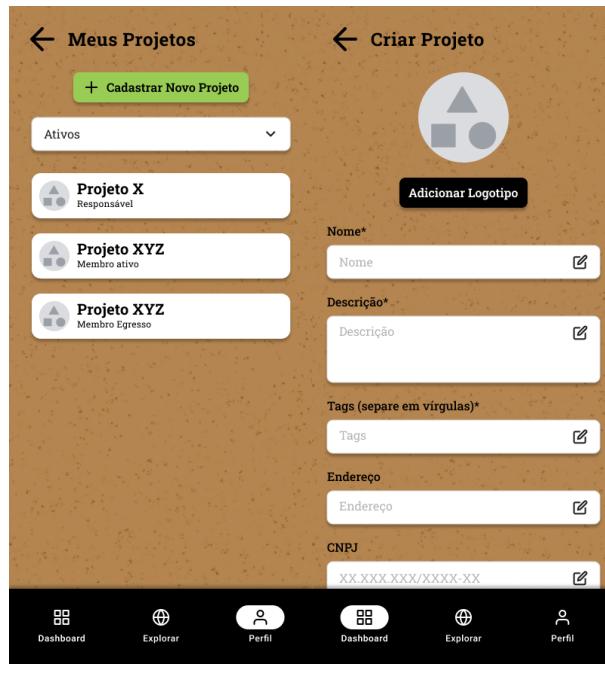
Figura 11 – Tela “Perfil” e os pop-ups para confirmação de alterações nos dados e exclusão de conta de usuário.

projeto, uma solicitação será feita para o administrador, que pode aceitar ou rejeitar a proposta.

Ao selecionar “Minhas Ações”, a tela da figura 13 é apresentada. Nesta tela, são apresentados *cards* mostrando aos eventos e doações que o usuário é representante. Ao selecionar um *card*, o usuário é levado para a página da ação para representantes, a qual permite edição de dados e realização de postagens.

Ao selecionar “Eventos e Doações”, a tela da figura 14 é apresentada. Nesta tela, são mostrados *cards* para cada evento e doação que o usuário participou no passado, indicando algumas informações da participação. Ao selecionar um *card*, o usuário é levado para a página da ação (caso seja um *card* de ação) ou para a página do projeto (caso clique em um *card* de doação direta ao projeto).

Ao selecionar “Ações Pendentes”, a tela da figura 15 (a) é apresentada. Nesta tela, são apresentados *cards* para cada evento ou doação que ainda está pendente: participações em eventos futuros (ou não confirmadas) e doações ainda não enviadas ou confirmadas. Ainda é possível cancelar uma doação ou uma participação em um evento. Ao clicar em “Cancelar Participação” ou “Cancelar Doação”, os pop-ups da 15 (b) e (c) são mostrados.



(a)

(b)

Figura 12 – Telas “Meus Projetos” e “Criar Projeto”.



Figura 13 – Tela “Minhas Ações”.



Figura 14 – Tela “Eventos e Doações”.

(a) Ações Pendentes

- Evento**
- Doação**
- Doação**

(b) Confirmar decisão

Você realmente deseja cancelar seu compromisso com o evento?
Você poderá candidatar-se novamente na vaga.

(c) Confirmar decisão

Você realmente deseja cancelar sua doação para o projeto?

Figura 15 – Tela “Ações Pendentes” e pop-ups para confirmação do cancelamento da participação e da doação.

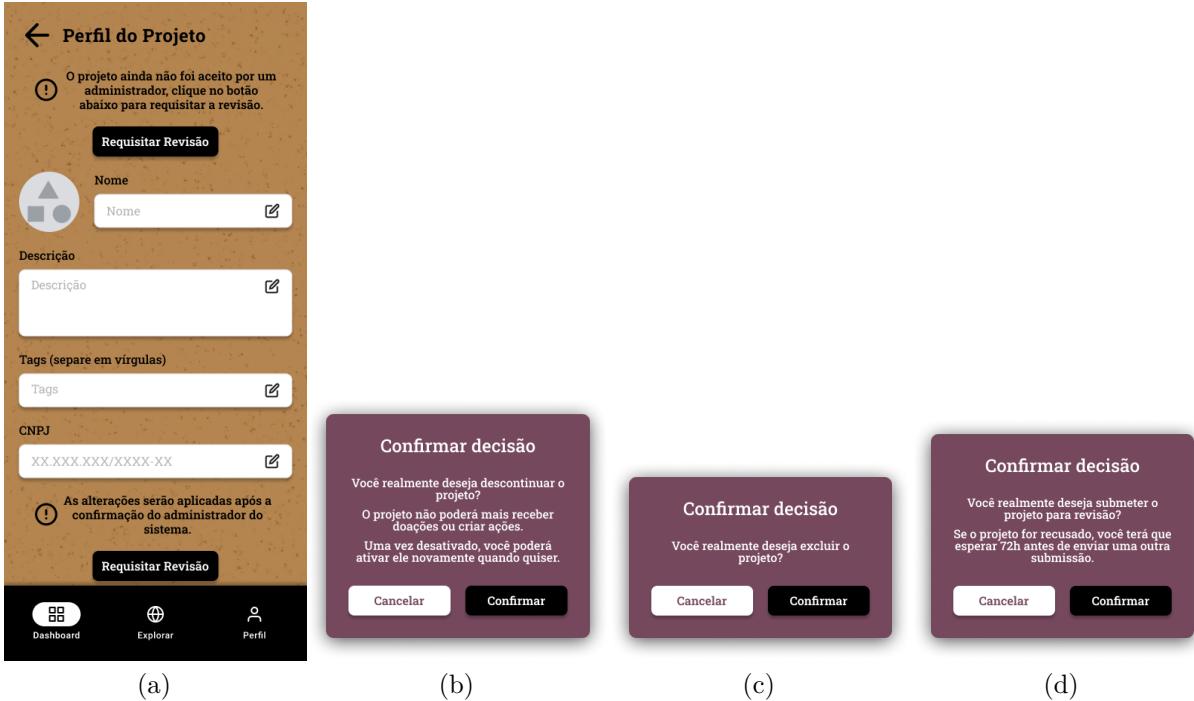


Figura 16 – Tela “Página do Projeto” e pop-ups para confirmação da desativação, exclusão e submissão para revisão do projeto.

2.4 Perfil do Projeto

Ao clicar no perfil de um projeto cujo qual o usuário é responsável, ele será redirecionado para a tela da figura 16 (a). Nesta tela, o usuário pode requisitar a revisão do projeto (para ativá-lo), editar informações, descontinuar ou excluir o projeto. Ao selecionar o botão “Requisitar Revisão”, o pop-up da figura 16 (b) aparece. Ao clicar no botão “Desativar Projeto”, o pop-up da figura 16 (c) aparece, e ao confirmar, o botão será substituído por um botão para reativar o projeto. Ao clicar no botão “Excluir Projeto”, o pop-up da figura 16 (d) aparece.

Também é possível selecionar os botões “Gerenciar Membros”, “Gerenciar Doações Diretas” e “Gerenciar Ações”.

Ao selecionar “Gerenciar Membros”, a tela da figura 17 (a) é mostrada. Nesta tela é possível visualizar os membros do projeto (responsáveis e membros comuns) e adicionar novos membros. Os membros são ordenados entre ativos e inativos e, ao selecionar um membro, é possível visualizar seus dados, mudar seu status no projeto e removê-lo, assim como visto no pop-up da figura 17 (b). Ao tentar remover um membro, o pop-up de confirmação da figura 17 (c) é mostrado. Para adicionar novos membros, basta clicar no botão “Adicionar Membros”.

Ao selecionar o botão “Adicionar Membros”, o usuário é levado para a tela da figura 18 (a). Nesta tela, o usuário pode procurar por usuários por meio de nome, CPF ou e-mail. Ao selecionar um dos usuários resultantes da pesquisa, o pop-up da figura 18

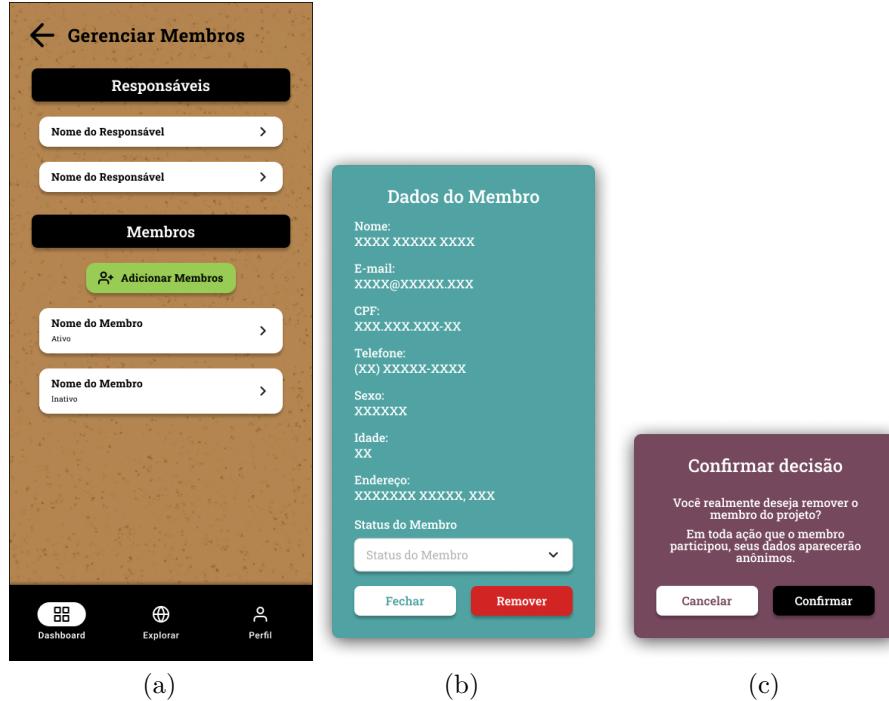


Figura 17 – Tela “Gerenciar Membros” e pop-ups para visualização de dados dos membros e confirmação de remoção do projeto.

(b) é mostrado. O usuário pode, então visualizar os dados completos do usuário antes de adicioná-lo ou não ao projeto.

Ao selecionar “Gerenciar Doações Diretas” na tela da figura 16 (a), o usuário é levado para a tela da figura 19 (a). Nesta tela, o usuário pode visualizar as doações feitas

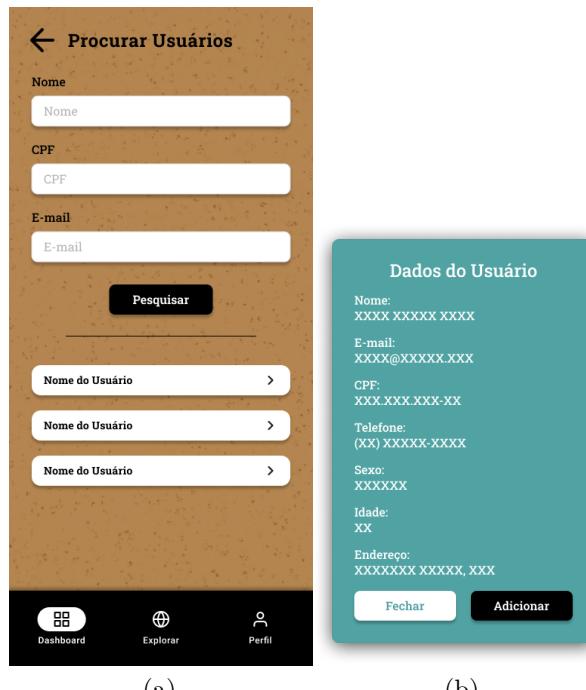


Figura 18 – Tela “Procurar Membros” e o pop-up para visualização dos dados do membro.

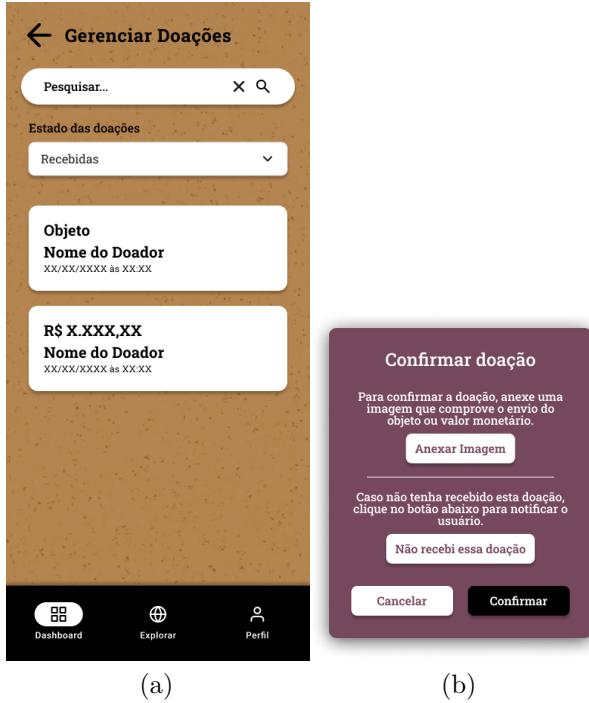


Figura 19 – Tela “Gerenciar Doações” e o pop-up para confirmação do recebimento da doação.

diretamente para o projeto, assim como pesquisar um valor ou nome do objeto doado e filtrar entre doações confirmadas e pendentes. Ao selecionar um *card* de uma doação pendente, o pop-up da figura 19 (b) aparece. Neste pop-up, o usuário pode anexar uma imagem ou marcar a doação como “Não Recebida”.

Ao selecionar “Gerenciar Ações” na tela 16 (a), o usuário é levado para a tela da figura 20 (a). Nesta tela, o usuário pode visualizar e criar novas ações para o projeto. Ao clicar em um *card*, o usuário é levado para a página de edição da ação. Ao clicar no botão “Nova Ação”, o usuário é redirecionado para a tela 20 (b). Nesta tela, o usuário pode preencher o formulário com os dados da ação e então selecionar o tipo de ação (evento ou doação) e os representantes (membros que podem editar e gerenciar a ação).

Ao selecionar um dos *cards* dos representantes, o usuário é redirecionado para a tela 20 (c). Nesta tela, o usuário pode procurar membros do projeto e filtrar por meio de nome, CPF e e-mail. Ao clicar em um dos resultados, o pop-up da figura 20 (d) que mostra dados do membro é apresentado.

2.5 Página da Ação

Para que os representantes de uma ação possam gerenciá-las, ao ser redirecionado (por meio de *cards*, por exemplo) para uma página de uma ação pendente que o usuário é representante, a tela da figura 21 (a) aparece. Esta tela apresenta um ícone que leva para a página do projeto e um botão para editar a ação. Ao selecionar “Editar Ação”, o usuário

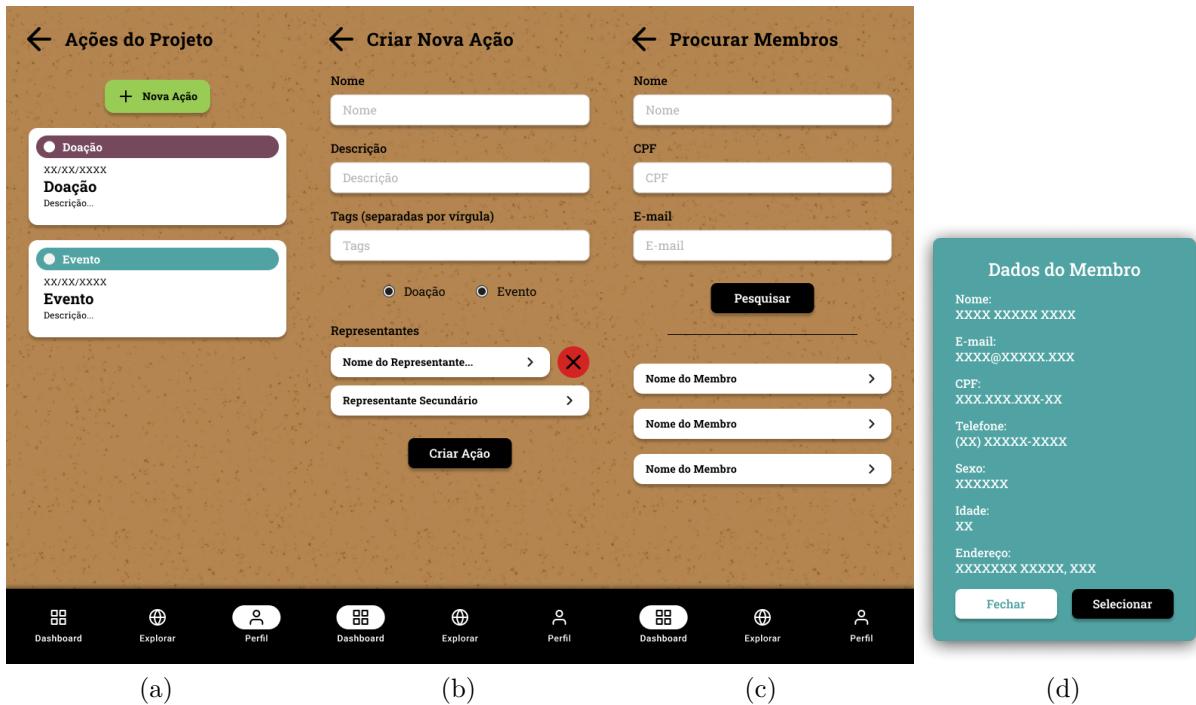


Figura 20 – Telas “Gerenciar Ações”, “Criar Nova Ação” e “Procurar Membros”, assim como o pop-up para visualização dos dados de um membro.

é levado para uma tela similar à mostrada na figura 21 (b), na qual ele pode modificar os dados da ação, confirmá-la ou excluí-la. Ao tentar excluir a ação, um pop-up como o da figura 21 (c) aparece. Ao confirmar a ação, ela é ativada e os representantes podem começar a gerenciá-las.

Ao entrar na página de uma ação de doação ativa, a tela da figura 22 (a) é mostrada. Ao entrar na página de uma ação de evento ativa, a tela da figura 22 (b) é mostrada. Em ambas as telas é possível visualizar o mural de publicações, criar novas publicações, editar os dados da ação e acessar o projeto da ação.

Ao selecionar o botão “Nova Postagem”, o pop-up da figura 23 (a) é mostrado. Neste pop-up, é possível fazer uma nova publicação no mural da ação. Ao selecionar uma publicação comum (não inclui metas), o pop-up da figura 23 (b) é mostrado. Além disso, para excluir uma publicação, o usuário pode clicar no botão “Excluir Publicação” no card da publicação desejada. Com isso, o pop-up da figura 23 (c) aparece.

Para uma ação de doação, ao selecionar o botão “Editar Ação”, a tela da figura 24 (a) é apresentada. Caso seja uma ação de evento, a tela da figura 24 (b) é mostrada. Em ambas as telas o usuário pode alterar dados da ação, assim como visualizar os dados dos representantes e excluir a ação. Ao clicar em um representante, seus dados aparecem no pop-up, como mostrado na figura 24 (c). Ao tentar excluir uma ação, o pop-up da figura 24 (d) é mostrado.

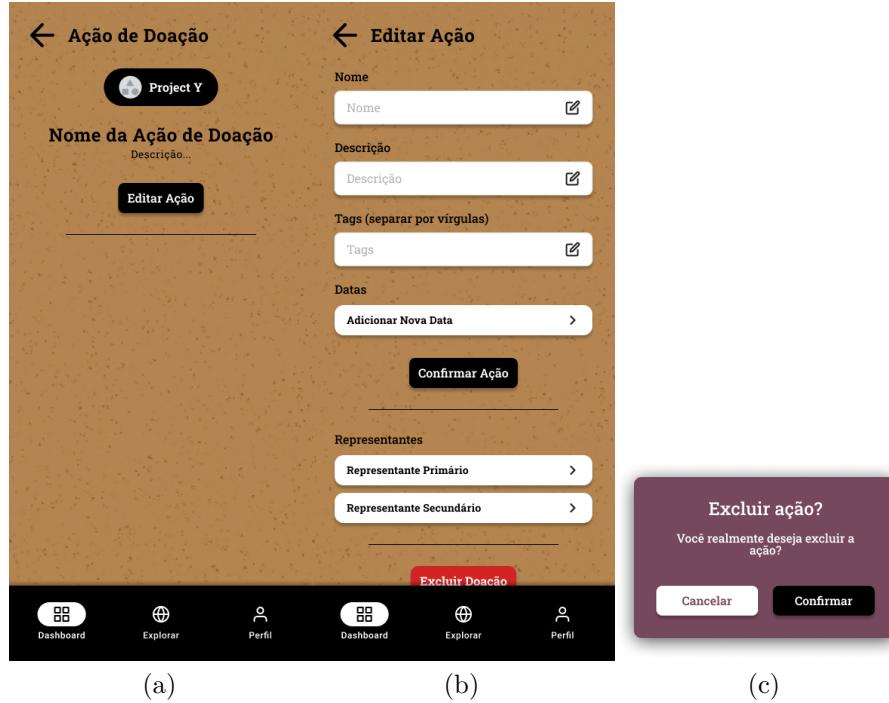


Figura 21 – Telas “Ação de Doação (não-confirmada)” e “Editar Ação de Doação (não-confirmada)” e o pop-up para confirmação da exclusão da doação.

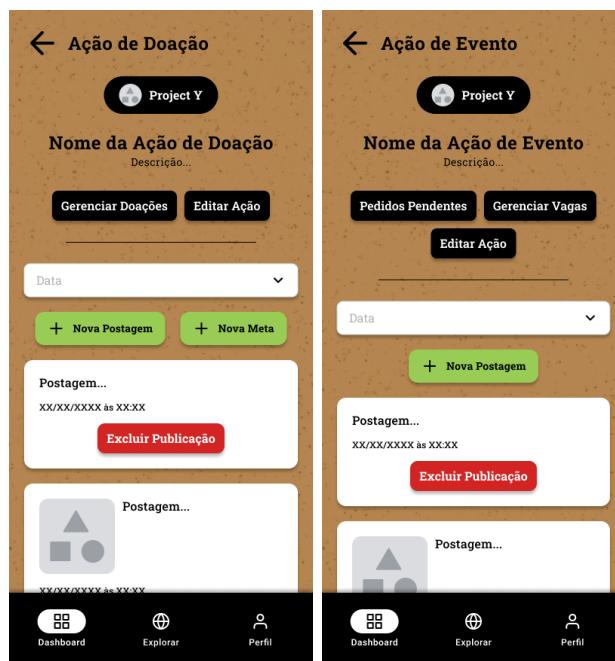


Figura 22 – Telas “Ação de Doação (editável)” e “Ação de Evento (editável)”.

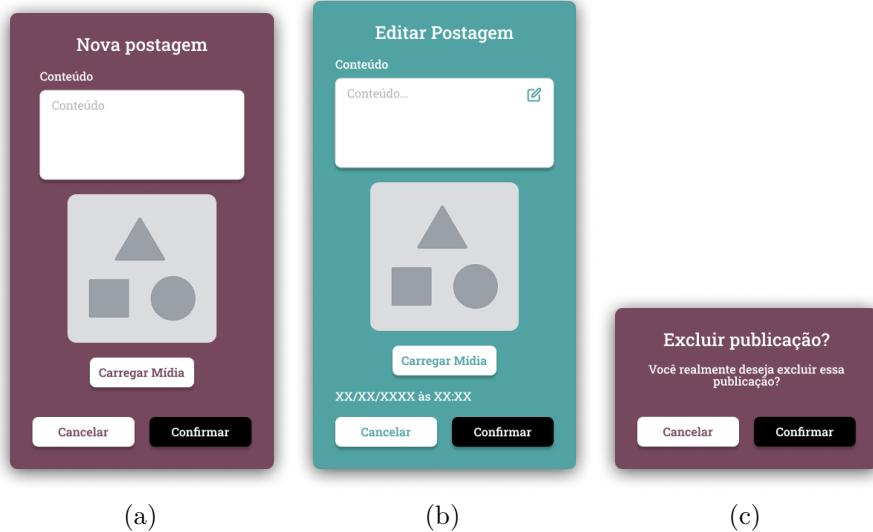


Figura 23 – Pop-ups para criação, edição e exclusão de postagens.

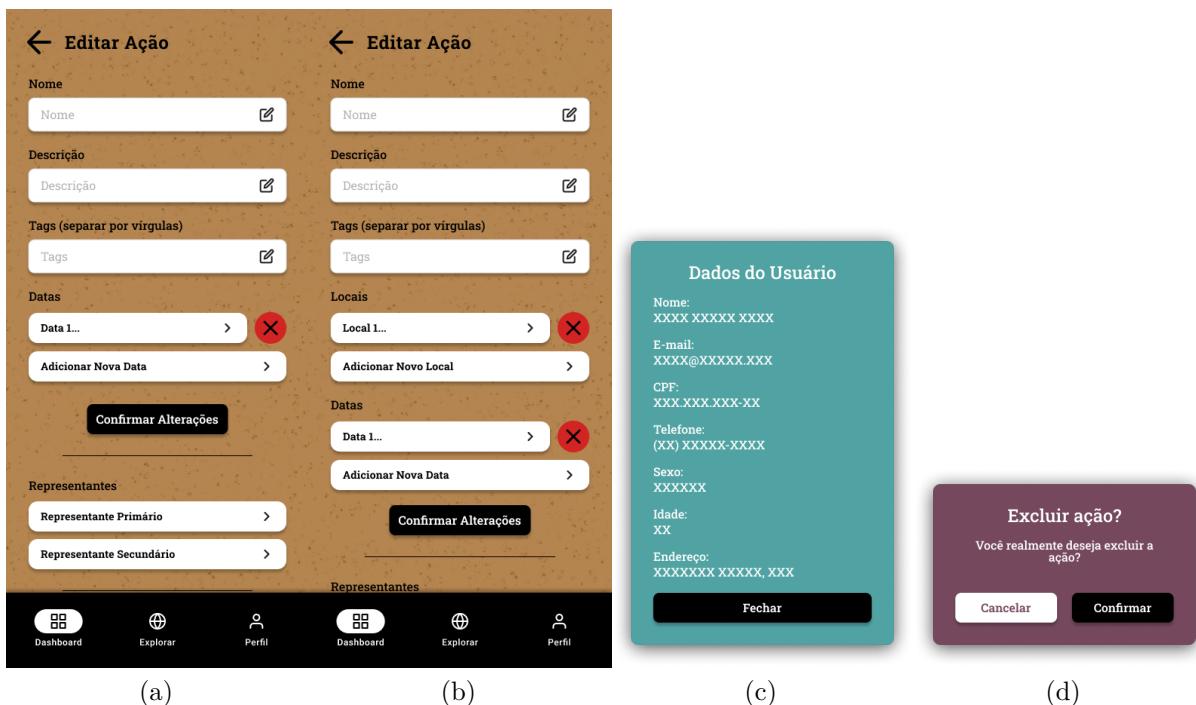


Figura 24 – Telas “Editar Ação de Doação” e “Editar Ação de Evento” e pop-ups para visualização dos dados de um representante e confirmação da exclusão da ação.

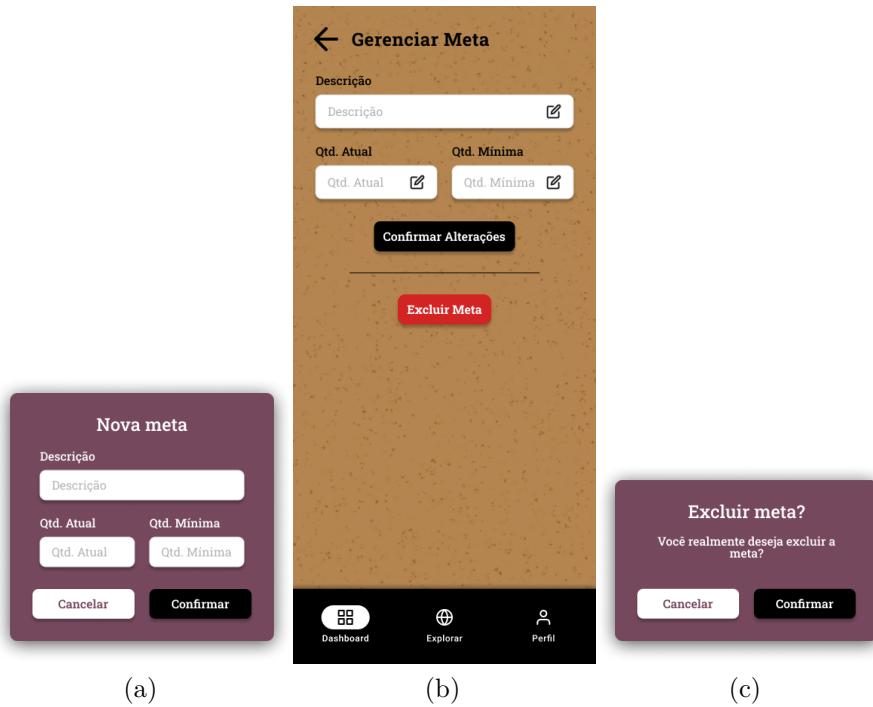


Figura 25 – Tela “Gerenciar Meta” e pop-ups para criação e confirmação de exclusão de meta.

2.5.1 Página da Ação de Doação

Ao entrar na página de uma ação de doação ativa, a tela da figura 22 (a) é mostrada. Nesta tela, é possível editar os dados da ação, gerenciar as doações, visualizar publicações e criar, deletar e editar postagens e metas.

Ao selecionar o botão “Nova Meta”, o pop-up da figura 25 (a) é mostrado. Neste pop-up, o usuário pode criar uma nova meta ao inserir a descrição, a quantidade atual e a quantidade mínima para bater a meta. Na tela 22 (a), ao selecionar uma publicação de uma meta, o usuário é redirecionado para a tela mostrada na figura 25 (b). Nesta tela, o usuário pode editar ou excluir a meta. Ao tentar excluir a meta, o pop-up da figura 25 (c) aparece solicitando a confirmação.

Ao selecionar o botão “Gerenciar Doações”, o usuário é redirecionado para a tela da figura 19 (a). Nesta tela, o usuário pode encontrar as doações feitas para a ação, além de poder filtrar e pesquisar entre elas. Ao selecionar um *card* de uma doação, o pop-up da figura 19 (b) é mostrado.

2.5.2 Página da Ação de Evento

Ao entrar na página de uma ação de doação ativa, a tela da figura 22 (b) é mostrada. Nesta tela, é possível editar os dados da ação, gerenciar vagas, visualizar publicações e criar, deletar e editar postagens.



Figura 26 – Tela “Pedidos Pendentes” e pop-ups para visualização dos dados do voluntário e confirmação da recusa do pedido.

Ao selecionar o botão “Pedidos Pendentes”, o usuário é redirecionado para a tela da figura 26 (a). Nesta tela, o usuário pode visualizar as solicitações para preenchimento das vagas de voluntário. Ao selecionar “Ver Voluntário”, o pop-up da figura 26 (b) é apresentado. O usuário então pode ver os dados do voluntário e aceitar o pedido. Ao selecionar “Recusar”, o pop-up da figura 26 (c) é apresentado solicitando confirmação sobre a decisão de recusar o pedido.

Ao selecionar o botão “Gerenciar Vagas”, o usuário é redirecionado para a tela da figura 27 (a). Nesta tela, o usuário pode visualizar as vagas (e filtrar com base no dia, local e status) e criar novas vagas para voluntários. Ao selecionar o botão “Nova Vaga de Voluntário” o pop-up da figura 27 (b) é mostrado para ser preenchido.

Ao selecionar um *card* de uma vaga ainda não preenchida na tela da figura 27 (a), o usuário é redirecionado para a tela da figura 28 (a). Nesta tela, o usuário consegue editar informações sobre a vaga e excluí-la. Ao tentar excluir a vaga, o pop-up da figura 28 (c) é mostrado. Caso o *card* seja de uma vaga preenchida, o usuário é então redirecionado para a tela da figura 28 (b). Nesta tela, o usuário pode editar as informações da vaga, realizar anotações sobre a participação do voluntário ou remover o voluntário da vaga. Ao tentar remover o usuário da vaga, o pop-up da figura 28 (d) aparece.

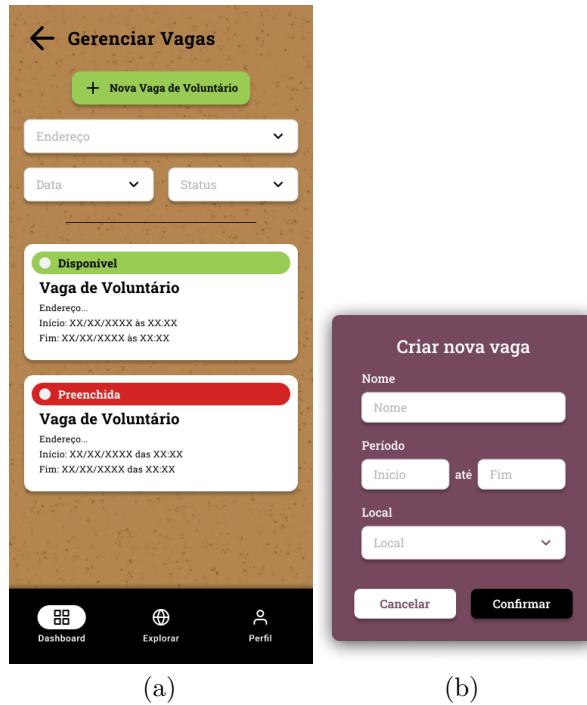


Figura 27 – Tela “Gerenciar Meta” e pop-ups para criação e confirmação de exclusão de meta.

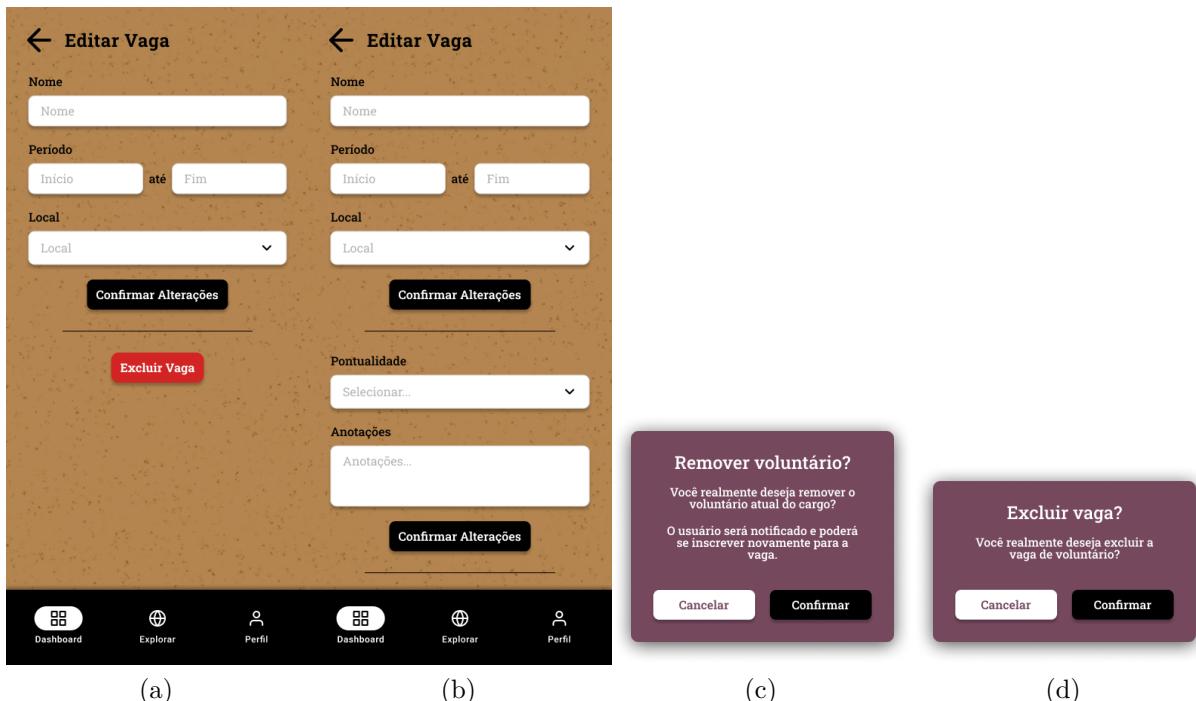


Figura 28 – Telas “Editar Vaga (vazia)” e “Editar Vaga (preenchida)” e pop-ups para confirmação da exclusão da vaga e remoção do voluntário da vaga.

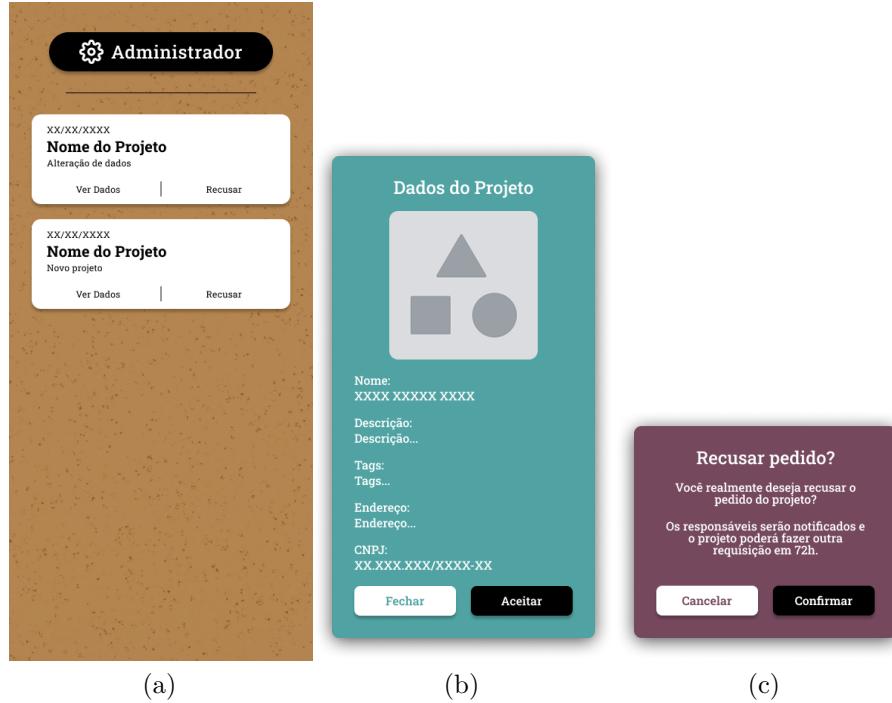


Figura 29 – Telas “Editar Vaga (vazia)” e “Editar Vaga (preenchida)” e pop-ups para confirmação da exclusão da vaga e remoção do voluntário da vaga.

2.6 Administrador

Para gerenciar as solicitações de cadastro e alteração de dados de projetos, o administrador precisa visualizar os pedidos e dar seu veredito sobre a requisição.

Para isso, ao entrar com o login do administrador, o usuário é redirecionado para a tela da figura 29 (a). Nela, o administrador pode ver os dados de um projeto ou recusar a solicitação. Ao selecionar o botão “Ver Dados”, o pop-up da figura 29 (2) é mostrado, e o usuário pode aceitar a solicitação ou fechar o pop-up. Ao selecionar o botão “Recusar”, o pop-up da figura 29 (c) é mostrado.