

Bruno Sonvezzo
Julien Vinícius Gorguet
Felipe Pires
Matheus Lucato
Lucas Gabriel Borges Rocha

RELAÇÃO DE ARTEFATOS ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

NETCAR

Trabalho apresentado como requisito parcial para a disciplina de **Experiência Criativa – Implementando Sistemas de Informação**, do curso de Bacharelado em Sistemas de informação, da PUCPR.

Orientadores:
Prof. Cleverson Avelino Ferreira
Profª. Cristina Verçosa P. B. de Souza



Curitiba

2023

SUMÁRIO

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	4
ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	5
ARTEFATO 3: Relação de Requisitos	6
ARTEFATO 4: Modelo Relacional.....	7
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS	8

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.	4
Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”	5
Figura 3 – Requisitos do Produto.	6
Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa... 7	

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO: NETCAR	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Vender automóveis novos e seminovos;
2	Financiamento de carros;
3	Assegurar a confiança dos clientes na entrega dos automóveis e nas compras online.

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	
NOME DO PRODUTO:	
É - Comércio de carros.	Não é - Não é um marketplace; - Não comercializa motos;
Faz Garante que o cliente compre carros a partir de seu dispositivo.	Não faz Não vende carros em um local físico.

Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

ARTEFATO 3: Relação de Requisitos

ARTEFATO 3: Relação de Requisitos	
#	Requisito
1	Criar interface responsiva para cadastro de usuário;
2	Validar campos de entrada (RegEx e/ou Javascript);
3	Autenticação de usuário com senha criptografada, mantida no BD;
4	Exigir autenticação, caso o usuário acesse uma URL da aplicação quando não estiver autenticado;
5	Controlar e gerenciar a sessão com os dados do usuário;
6	Identificar, na interface, o usuário autenticado;
7	Expirar a sessão do usuário;
8	Fazer upload da imagem do avatar do usuário para o servidor;
9	Persistir em BD Relacional todos os dados do sistema;
10	Criação de filtros de pesquisa para as informações do sistema;
11	Criação de usuário administrador, com interface própria para manipular informações do sistema.
12	Ativação do HTTPS no servidor Web

Figura 3 – Requisitos do Produto.

ARTEFATO 4: Modelo Relacional

ARTEFATO 6: Modelo Relacional

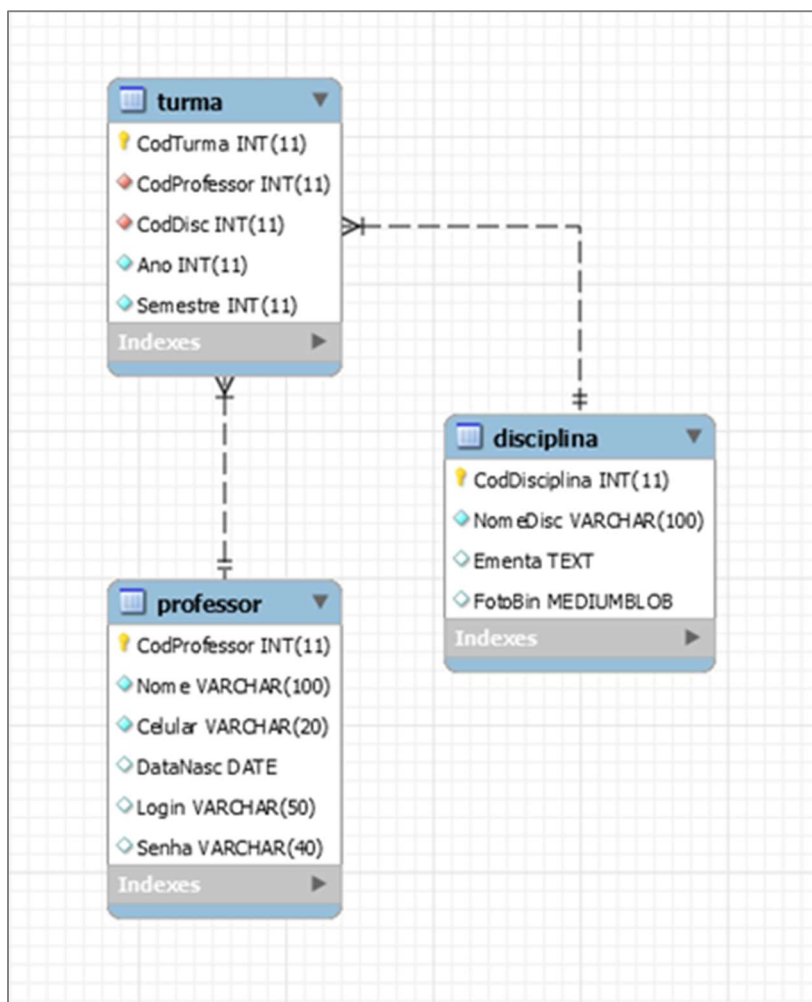


Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.