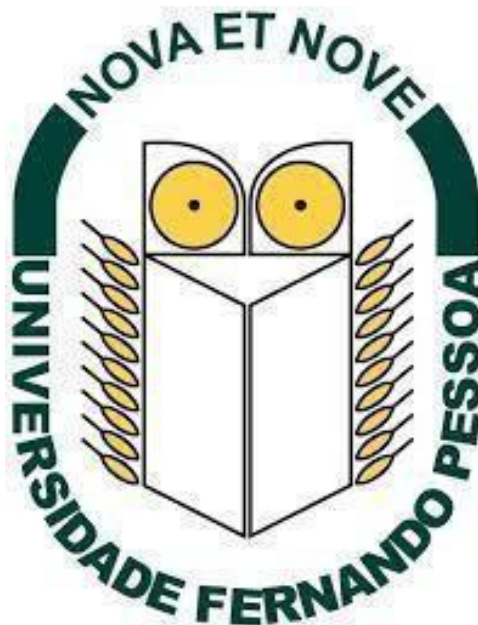


Website VIRAL VR



Elaborado por:

Número:	Nome:	Participação:
35194	Júlio Rocha	50%
36854	Oswaldo Silva	50%

Projeto de LAPR + ESOF



➤ Índice:

➤ Resumo.....	3
➤ Especificação do problema.....	3
➤ Requisitos funcionais.....	4
➤ Requisitos não funcionais.....	5
➤ Diagramas UML.....	6



➤ **Resumo:**

Foram elaborados 4 UML's (Diagrama Caso de Uso + diagrama de classes + 2 diagramas de sequências) no Visual Paradigm, assim toda a elaboração textual e estrutural deste relatório para a fase intermédia de entrega do projeto.

➤ **Especificação do Problema:**

Este projeto tem como objetivo criar uma plataforma (website) para uma loja de realidade virtual (RV), onde os clientes podem, não só ver quais são as experiências RV disponíveis mas também, comprar Giftcards, e agendar reservas.



➤ Requisitos funcionais:

#REQ	NOME	DESCRIÇÃO
RF-01	Fazer login	Permitir ao utilizador (cliente ou administrador) efetuar Login.
RF-02	Fazer logout	Permitir ao utilizador (cliente ou administrador) efetuar Logout.
RF-03	Fazer reservas	Permitir ao utilizador (cliente) efetuar uma reserva.
RF-04	Compra de Giftcards	Permitir ao utilizador (cliente) comprar uma Giftcard.
RF-05	Sistema de pagamentos	Responsável por gerir os pagamentos de Giftcards e reservas.
RF-06	Serviço de Emails	Responsável por enviar os e-mails (faturas, registo de conta, recuperação de password).
RF-07	Registar Conta	Permitir ao utilizador (cliente) registar conta.
RF-08	Recuperar Password	Permitir ao utilizador (cliente) recuperar a sua password.
RF-09	Enviar Giftcards	Permitir ao utilizador (cliente) enviar um giftcard.



➤ Requisitos não funcionais:

#REQ	NOME	DESCRIÇÃO
RF-01	Login pop-up	Permitir ao utilizador (cliente ou administrador) efetuar Login através de um pop-up na página principal.
RF-02	Carregamento rápido do Website	O website não deve demorar mais do que 7 segundos para carregar completamente.
RF-03	Vídeo introdutório	Vídeo introdutório da loja para fazer uma mini-apresentação de alguns produtos disponíveis.
RF-04	Galeria introdutória	Galeria introdutória da loja para fazer uma apresentação de alguns produtos disponíveis.

➤ UMLs:

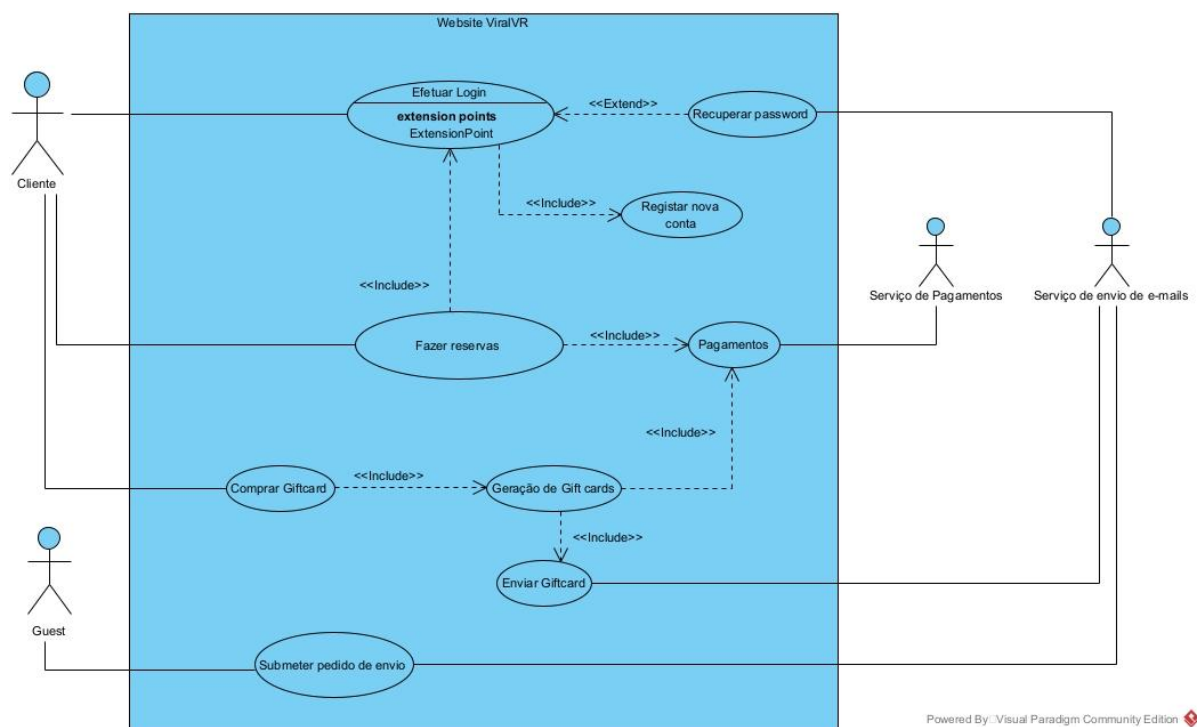


Figura 1 - Diagrama Caso de Uso

Na **Figura 1** é possível observar que, existem 4 atores diferentes, sendo 2 deles serviços exteriores que irão ser implementados no nosso website. Só com conta pode um cliente fazer reserva/comprar um Giftcard, qualquer um dos dois métodos irá requerer um pagamento. Se o cliente não tiver conta, irá ser sugerido pelo sistema a criação de uma conta, mas se o cliente não quiser criar conta, então ele(a) só poderá submeter um pedido de evento.

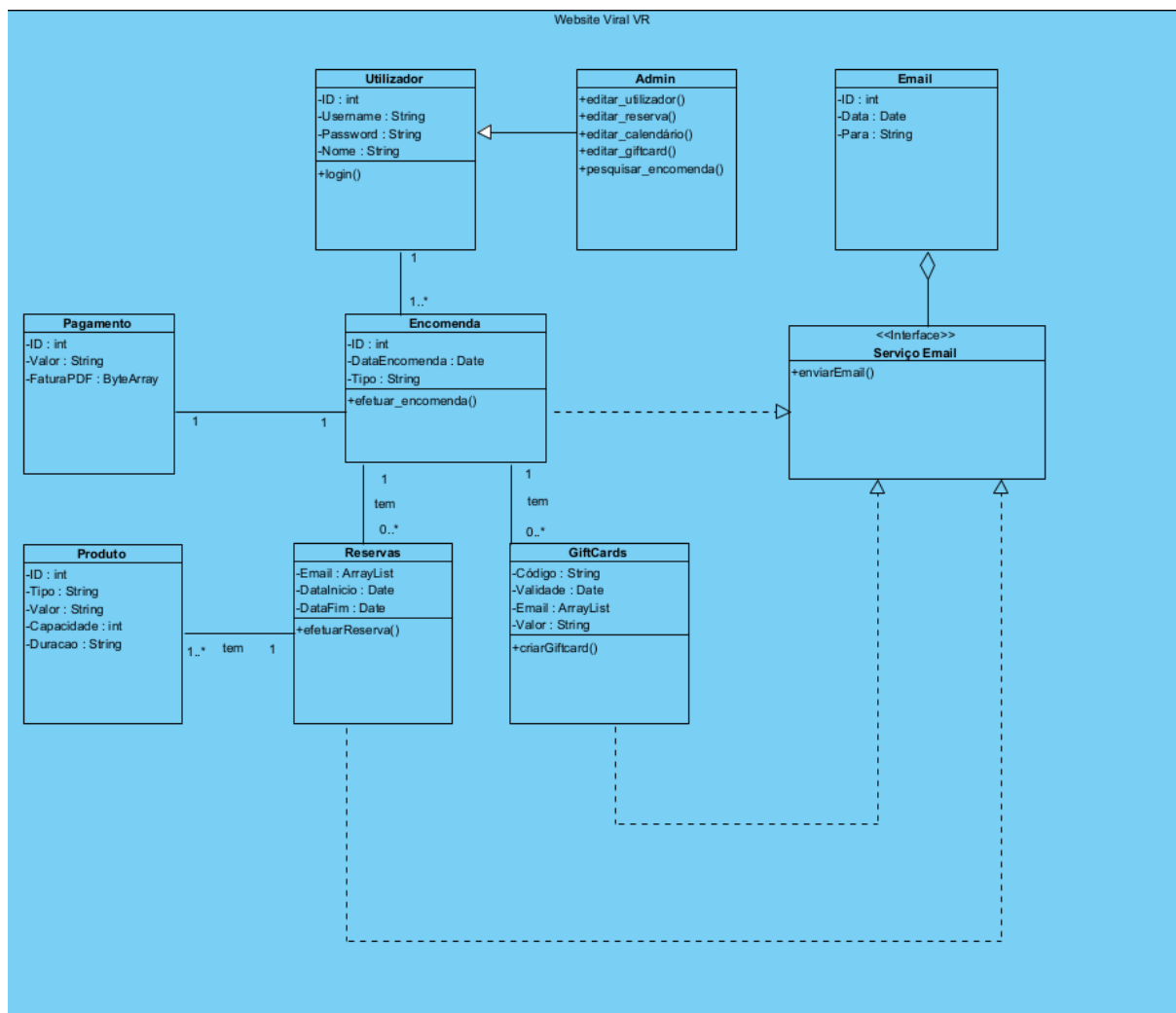


Figura 2 - Diagrama de Classes

Na **Figura 2** é possível observar que existem 9 classes, das quais todas estão associadas entre si, contudo 3 estendem uma interface “Serviço Email” para facilitar a construção de e-mails dos diferentes tipos de encomendas.

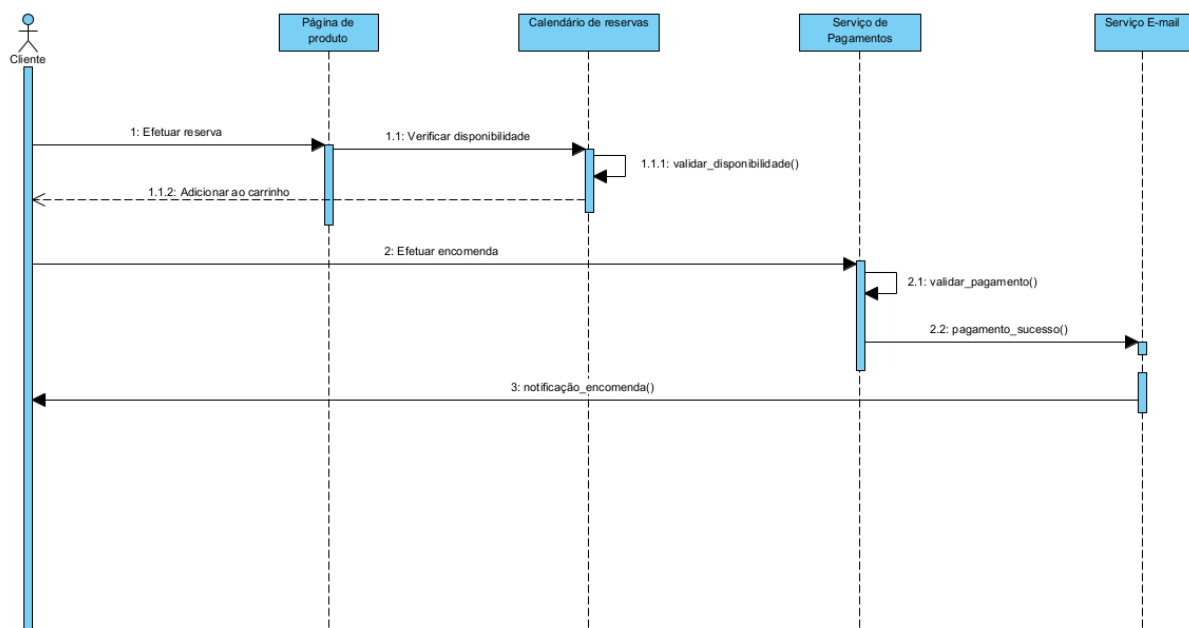


Figura 3 - Diagrama de Sequência (Cliente logged-in)

Na **Figura 3** é possível observar que, para um cliente efetuar uma reserva, o sistema tem primeiro de verificar a disponibilidade do produto em questão (Lifeline calendário de reservas) e se houver disponibilidade, então adicionar o produto ao carrinho do cliente. Para o mesmo poder proceder ao seu pagamento.

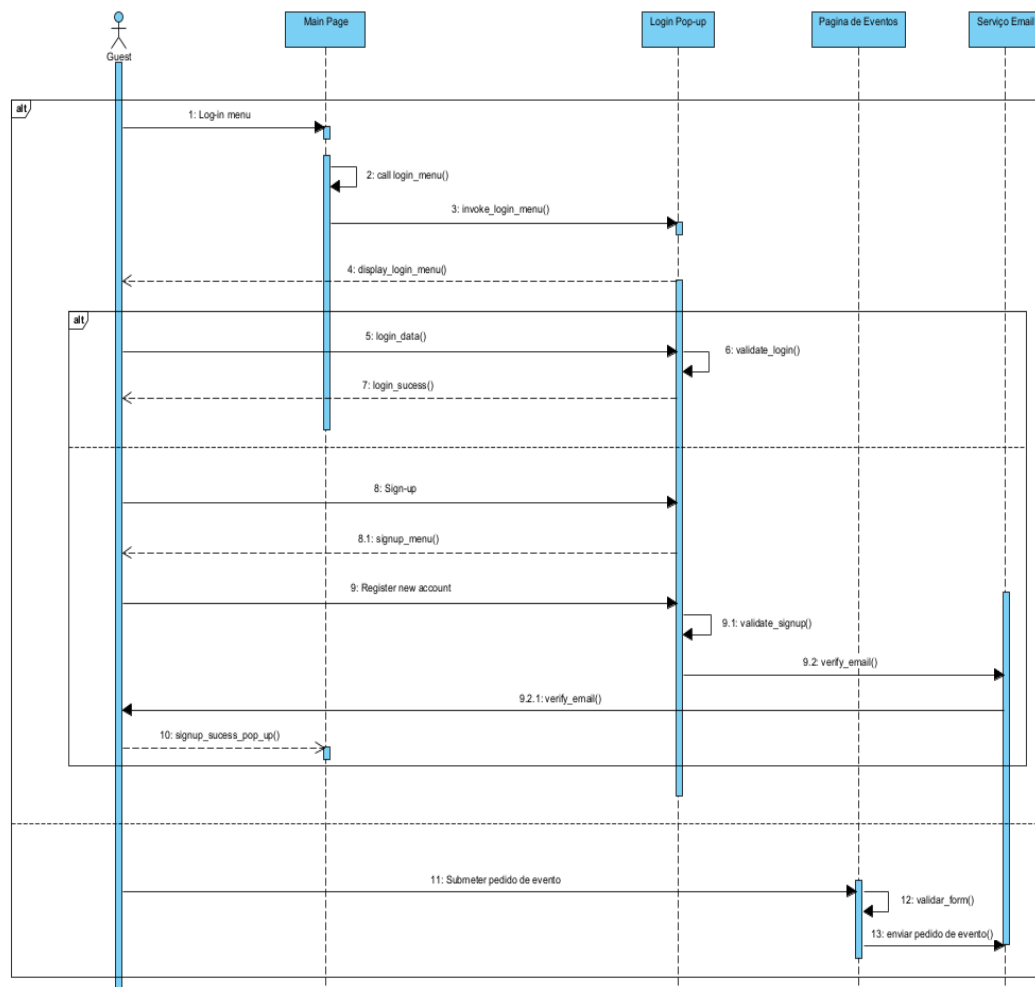


Figura 4 - Diagrama de Sequência (Guest)

Na **Figura 4** é possível observar que, um “Guest” (utilizador sem conta) não pode fazer nenhuma compra no website, a não ser que crie uma conta. Mas pode submeter um pedido de evento.