

# **Sistema de Venda de Refeições**

## **Documento de Requisitos do Sistema**

**Elaborado por**

**Paulo Sergio Campos de Lima, Roberto Augusto dos Santos Colatto**

**14 de Maio de 2025**

# **1 Introdução**

## **1.1 Propósito**

O propósito desse documento é de delimitar e deixar explícito os requisitos preliminares do sistema do restaurante universitário, para a comunidade acadêmica.

## **1.2 Escopo**

O sistema de vendas de refeições, referido nesse documento como SVR, é uma aplicação Java utilizada para compra de refeições em restaurantes universitários, pelos discentes, docentes, e outras pessoas relacionadas a universidade. Ele terá um sistema de registro, para a facilitação da distribuição de refeições.

## **1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações**

SVR: Sistema de Vendas de Refeições.

RU: Restaurante Universitário.

## **1.4 Referências**

- IEEE 830-1998.

## **1.5 Visão Geral**

Esse é um documento baseado no IEEE 830-1998.

- Seção 2 conterá informações gerais sobre o sistema.
- Seção 3 terá requisitos funcionais, e não-funcionais e de interface.
- Seção 4 é o apêndice.
- Seção 5 é o índice.

# **2 Descrição Geral**

O sistema tem como o objetivo facilitar universidades na distribuição de refeições, através de um programa, que será utilizado por alunos e professores para que possam adquirir as refeições ofertadas no restaurante.

## **2.1 Perspectiva do Produto**

O SVR é um sistema que funciona individualmente, sem a necessidade de conexão com outros sistemas.

### **2.1.1 Interface do Sistema**

O sistema requer a instalação prévia do Java no computador do usuário.

### **2.1.2 Interface de Usuário**

A interface de usuário se dará por meio do terminal.

### **2.1.3 Interface de Hardware**

Não há nenhuma interface de hardware neste sistema.

### **2.1.4 Interface de Software**

O sistema tem sua funcionalidade na última versão do Java.

### **2.1.5 Interface de Comunicações**

Não há nenhuma interface de hardware neste sistema.

## **2.2 Funcionalidades do Produto**

O SVR deve permitir o cadastro dos clientes do restaurante universitário, contendo a lógica de geração do ID do cartão RU de cada usuário. O sistema deve permitir a compra das refeições oferecidas e a possibilidade de adição de créditos no cartão. No momento do cadastro o usuário deve informar sua preferência alimentar (onívoro, vegetariano ou vegano), para receber as refeições direcionadas à sua preferência, e se faz parte ou não da permanência estudantil da universidade, recebendo, em caso positivo, um percentual de desconto no valor das refeições.

## **2.3 Características do Usuário**

O produto é destinado aos discentes e docentes da universidade, principalmente os que necessitam do acesso ao restaurante para se manterem dentro da faculdade.

## **2.4 Restrições Gerais**

Existem uma série de restrições que devem ser seguidas, durante o desenvolvimento desse produto:

- O sistema deve ser desenvolvido e distribuído como uma aplicação Java.
- O sistema deve armazenar dados de uma forma segura e eficaz.
- O sistema deve mostrar para os usuários apenas informações relacionadas a suas contas.

## **2.5 Suposições e Dependências**

A aplicação poderá ser utilizada em todos os sistemas operacionais com suporte ao Java. O Java deve ser instalado na máquina previamente à utilização do sistema.

### 3 Requisitos Específicos

#### 3.1 Requisitos Funcionais

[RF01] O usuário deve ser capaz de criar uma conta. (E)

Caso de uso relacionado: Cadastrar.

Prioridade:

<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
---	-------------------------------------	------------------------------------

[RF02] O usuário deve ser capaz de logar nessa conta. (E)

Caso de uso relacionado: Logar.

Prioridade:

<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
---	-------------------------------------	------------------------------------

[RF03] O usuário deve ser capaz de colocar crédito na sua conta. (E)

Caso de uso relacionado: Incluir Créditos.

Prioridade:

<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
---	-------------------------------------	------------------------------------

[RF04] O usuário deve ser capaz de comprar uma refeição. (E)

Caso de uso relacionado: Comprar.

Prioridade:

<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
---	-------------------------------------	------------------------------------

#### 3.2 Requisitos Não-funcionais

[RNF01] Diferenciação entre os vários tipos de usuários. (O)

Prioridade:

<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
---	-------------------------------------	------------------------------------

## Documento de Requisitos para Sistema de Venda de Refeições

[RNF02] Descontos para certos tipos de usuários. (O)

Prioridade:

<input type="checkbox"/> Essencial	<input checked="" type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
------------------------------------	--	------------------------------------

### 3.3 Requisitos de Interface

A interface deve ser de fácil compreensão para o usuário. (E)

Prioridade:

<input type="checkbox"/> Essencial	<input checked="" type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
------------------------------------	--	------------------------------------

A interface deve ser responsiva. (E)

Prioridade:

<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input checked="" type="checkbox"/> Desejável
------------------------------------	-------------------------------------	---

## 4 Apêndice

Nada a declarar.

## 5. Índice

1 Introdução.....	2
1.1 Propósito.....	2
1.2 Escopo.....	2
1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações.....	2
1.4 Referências.....	2
1.5 Visão Geral.....	2
2 Descrição Geral.....	2
2.1 Perspectiva do Produto.....	2
2.1.1 Interface do Sistema.....	3
2.1.2 Interface de Usuário.....	3
2.1.3 Interface de Hardware.....	3
2.1.4 Interface de Software.....	3
2.1.5 Interface de Comunicações.....	3
2.2 Funcionalidades do Produto.....	3
2.3 Características do Usuário.....	3
2.4 Restrições Gerais.....	3
2.5 Suposições e Dependências.....	3
3 Requisitos Específicos.....	4
3.1 Requisitos Funcionais.....	4
3.2 Requisitos Não-funcionais.....	4
3.3 Requisitos de Interface.....	5
4 Apêndice.....	5