SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL

GIOVANA PROCEKI MACHADO

CAKE SHOP
SITE DE ENCOMENDAS DE APERITIVOS

CURITIBA

2018

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL

GIOVANA PROCEKI MACHADO

CAKE SHOP
SITE DE ENCOMENDAS DE APERITIVOS

Projeto de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do grau de Técnico em Informática do SENAI - Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial do Paraná na Unidade do Portão.
Professores(as) Orientadores(as)
Esp. Bianca Carvalho Ferreira, Lic. Luis Carlos Hoinski Junior, Esp. Marcio Fabiano Iavorski, Esp. Tiago Andrade, MSc. Wagner Santos de Oliveira

CURITIBA

2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos colegas, amigos e familiares por apoiar e a ajudar com a realização deste trabalho.

A todos que contribuíram de alguma forma com o desenvolvimento deste projeto.

Ao corpo docente do SENAI, que me instruíram ao longo dos 3 módulos deste curso.

A Michelli Proceki, pelos cafés.

RESUMO

Este trabalho foi criado visando atender os profissionais no mercado gastronômico e aos clientes que fazem encomendas de aperitivos para festas. Visto que possuo familiares que trabalham nesse ramo e há algumas dificuldades em relação à comunicação com os clientes, e na forma de controlar os pedidos, surgiu uma oportunidade de criar um projeto para facilitar o trabalho e o atendimento através do site Cake Shop. O uso da Internet através do site tem por objetivo facilitar as informações que o cliente procura e facilitar o trabalho dos profissionais de confeitaria bem como o gerenciamento dos pedidos e dos produtos.

Palavra-chave: confeitaria, comércio eletrônico, tecnologia, software, doces, salgados, bolos.

ABSTRACT

This work was created to meet the professionals in the gastronomic market and to the customers that order the aperitifs for parties. Since I have family members working in this field and there are some difficulties with communication with customers, and how to control, an opportunity has arisen to create a project to facilitate work and service through the Cake Shop website. The use of the Internet through the website aims to facilitate the information that the customer looks for and facilitate the work of the confectionery professionals as well as the management of orders and products.

Keyword: confectionery, e-commerce, technology, software, sweets, savory, cakes.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1-Cronograma com datas definidas e tempo de duração de cada tarefa realizado neste projeto. 18
Figura 2-Canvas do CakeShop. 19
Figura 3 - Modelo em cascata - fases lineares dependentes 23
Figura 4-Tela de login do usuário da área restrita. 37
Figura 5-Mockup Tela inicial da área restrita..... 38
Figura 6-Descrição do item pedido..... 38
Figura 7- Lista de produtos cadastrados. 39
Figura 8-Lista de Salgados..... 40
Figura 9-Página de Lista de Bolos 41
Figura 10- Tela de cadastro de novo produto..... 42
Figura 11-Tela de alterar produto. 42
Figura 12-Página Inicial..... 43
Figura 13-Página inicial, website. 43
Figura 14-página dos doces. 44
Figura 15-página dos salgados. 45
Figura 16-página que contém fotos e descrições dos bolos. 46
Figura 17-Página do Carrinho 47
Figura 18-página que contém as informações sobre o Cake Shop..... 48
Figura 19-página de contato para o cliente tirar dúvidas ou mandar uma mensagem para a confeiteira. 49
Figura 20-página de cadastro do cliente. 50
Figura 21-página de Cadastro do cartão. 51
Figura 22-Página do cliente:Minha Conta 52
Figura 23-Página de pedidos do cliente 53
Figura 24-Caso de uso do projeto Cake Shop. 55
Figura 25- Diagrama Entidade-relacionamento. 56
Figura 26 - Diagrama Físico do Banco de Dados..... 57
Figura 27 - Diagrama de classe 58
Figura 28 - Diagrama de sequência 'Gerenciar produtos' 59
Figura 29 - Diagrama de Sequência 'cadastro de cliente' 59

Figura 30 – Envia mensagens para confeiteira 60
Figura 31 - Diagrama de Atividades 'Manter compras' 61
Figura 32 - Diagrama de atividade ‘Gerenciar produtos’ 62
Figura 33 - Diagrama de atividade 'Manter compras’ 63
Figura 34 - Página Inicial 73
Figura 35 - Fotos dos aperitivos, inseridos na página inicial 74
Figura 36 – Tela de contato 74
Figura 37 - Tela 'Sobre o Cake Shop' 75
Figura 38 - Tela de cadastro e login do cliente 76
Figura 39 - Página ‘Minha conta’, irá conter os dados cadastrados pelo cliente. 76
Figura 40 - Página 'Meus Pedidos', mostrará os pedidos realizados pelo cliente e como está o andamento do mesmo. 77
Figura 41 - Página do carrinho de compras 77
Figura 42 - Tela de Login da área restrita 78
Figura 43 - Página de salgados 78
Figura 44 - Página de bolos 79
Figura 45 - Página de doces 80
Figura 46 - Página de lista de bolos 81
Figura 47 - Página de pedidos dos clientes na área da confeiteira 81

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- RF página inicial 24
Tabela 2 - RF Visualizar produto com a descrição 25
Tabela 3 - RF Carrinho de compras 25
Tabela 4 - RF Cadastro de cliente 26
Tabela 5 - Login 27
Tabela 6 - RF Usuário Logado 27
Tabela 7 - RF Meus pedidos 28
Tabela 8 - RF Sobre o Cake Shop 28
Tabela 9 - RF Contato 29
Tabela 10 - RF login 30
Tabela 11 - Visualizar pedidos 30
Tabela 12 - RF Itens do pedido 31
Tabela 13 - RF LIsta de produtos 32
Tabela 14 - RF Gerenciar produtos 32
Tabela 15 RF Lista de clientes 33
Tabela 16-Visualizar produtos 64
Tabela 17-UC descritivo Manter Compras 65
Tabela 18-UC descritivo Manter Cadastro 66
Tabela 19-UC Descritivo Contato 67
Tabela 20-UC Descritivo Gerenciar Produtos 69
Tabela 21-UC Descritivo Login 70
Tabela 22- UC Descritivo Visualizar pedidos 71
Tabela 23-UC Descritivo Tabela de Clientes 72
Tabela 24 - Itens a testar 85
Tabela 25 - Critérios de completeza 85
Tabela 26 - Itens a testar do RF 03 88
Tabela 27 - Critérios de completeza do RF03 89
Tabela 28 - Itens a testar do RF04 90
Tabela 29 - Critérios de completeza do RF04 90
Tabela 30 - Caso de teste - Abas da página inicial 91
Tabela 31 - Caso de teste - Cadastro de cliente 92

Tabela 32 - Caso de teste - Carrinho de compra 93

LISTA DE SIGLAS

UDM	Unidade de Medida
RF	Requisito Funcional
RNF	Requisito não funcional
RN	Regra de Negócio
HTTPS	Hyper Text Transfer Protocol Secure
QTD	Quantidade
UC	Use Case
T.I	Tecnologia da informação
ID	Identidade
UML -	Unified Modeling Language
ABComm	Associação Brasileira de Comércio Eletrônico

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 13
1.1. PROBLEMATIZAÇÃO 13
1.2. JUSTIFICATIVA 14
1.3. REFERENCIAL TEÓRICO 14
1.4. OBJETIVOS 15
1.4.1 Objetivo Geral 15
2. PLANEJAMENTO 17
2.1 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES 17
2.2. BUSINESS CANVAS MODEL 19
2.3. SUMÁRIO EXECUTIVO 20
3. IMPLEMENTAÇÃO 22
3.1 ARQUITETURA E METODOLOGIA 22
4. REQUISITOS FUNCIONAIS 24
4.1.WEBSITE 24
4.2. ÁREA RESTRITA 30
5. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS 34
6. REGRAS DE NEGÓCIO 35
7. FERRAMENTAS 36
8. PROTOTIPAGEM 37
8.1. MOCKUP ÁREA RESTRITA 37
8.2 MOCKUP WEBSITE 43
9. DIAGRAMAS 54
9.1. DIAGRAMA DE CASO DE USO 55
9.2. DIAGRAMA ENTIDADE-RELACIONAMENTO 56

9.3. DIAGRAMA FÍSICO DO BANCO 57
9.4. DIAGRAMA DE CLASSE 58
9.5. DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA 59
9.6. DIAGRAMA DE ATIVIDADE 61
10. CASO DE USO DESCRITIVO 64
11 RESULTADOS OBTIDOS – TELAS 73
12. PLANO DE TESTES 82
13. CASOS DE TESTES 91
14. CONCLUSÃO 94
15. REFERÊNCIAS 95

1. INTRODUÇÃO

A competividade é o principal incentivo das empresas em buscar melhorar seus serviços e produtos, aperfeiçoar a organização, melhorar o desempenho, e outros fatores. Com a era da informação crescendo, é muito comum as empresas buscarem softwares que satisfaçam essas necessidades, muito se tem discutido sobre os avanços da tecnologia nas décadas anteriores e hoje pessoas podem fazer compras sem sair de casa usando um smartphone. Por essa razão e outras que serão especificados neste trabalho é que foi desenvolvido o Cake Shop, um sistema de e-commerce para encomenda de aperitivos para festas.

Esta monografia tem por objetivo mostrar uma nova modalidade de comércio que têm crescido significativamente nos últimos anos, o comércio eletrônico, conhecido também como e-commerce. Ao longo dos capítulos será mostrado todo o desenvolvimento técnico do Cake Shop através de diagramas, modelos e protótipos, sua visão estratégica de negócios, seu planejamento e objetivos apresentados no Canvas e no Sumário Executivo e sua implementação e desenvolvimento de testes.

1.1. PROBLEMATIZAÇÃO

Alguns Confeiteiros autônomos e estabelecimentos gastronômicos como padarias, não possuem sites próprios para divulgarem seus produtos e gerenciá-los da forma mais prática, ainda aderem ao contato via telefone para atender seus clientes, trazendo um risco aos próprios negócios, porque faz com que o cliente perca tempo ligando e perguntando item por item que deseja saber. Ademais o contato telefônico na maioria dos estabelecimentos, é feito em horário comercial, portanto, o cliente deve esperar o respectivo horário.

Vale salientar que várias ligações ao mesmo tempo ao estabelecimento podem deixar um cliente da linha esperando, ou o vendedor pode se confundir no momento de anotar o pedido e errar a entrega dos itens pedidos, visto que são anotados na agenda.

1.2. JUSTIFICATIVA

É comum e prático pessoas fazerem encomendas dos aperitivos para suas festas, existem diversas confeitarias em nossa cidade que realizam encomendas de doces, salgados e bolos. Há uma gama de opções para quem gostaria de deixar sua festa mais apetitosa e para atender a demanda, empresários do setor de panificação devem ficar atentos às exigências do mercado mostrando que além da qualidade do produto, a empresa possui diferenciais para se destacar no mercado de trabalho para atrair cada vez mais seus clientes.

Considerando que diversas tarefas foram facilitadas com o uso de aplicativos de celular, tablets e sites devido a essa onda de informações e tecnologia que vivemos atualmente, e considerando que empresas que realizam tais encomendas buscam trazer um diferencial para o mercado, pensando nesses quesitos, foi criado um site no qual o cliente poderá realizar os pedidos dos aperitivos e a confeiteira poderá visualizar esses pedidos, o que facilitaria na comunicação entre o cliente e a empresa, pois o cliente teria a possibilidade de obter informações sem precisar ir até uma loja física e nem precisaria ligar para a confeiteira, uma vez que todas as informações, bem como, preços dos produtos já estariam disponíveis neste site, poupando tempo do cliente e da confeiteira tentando descrever os produtos.

1.3. REFERENCIAL TEÓRICO

O Cake Shop, como o próprio nome sugere, é voltado para negócios de confeitaria juntamente a um sistema de *e-commerce*, termo em inglês que significa comércio eletrônico que é um tipo de transação comercial feita através de dispositivos eletrônicos como computadores, tablets ou smartphones. Sua primeira versão foi registrada com o lançamento dos sistemas operacionais da Microsoft, o Windows, utilizado no lançamento da loja virtual Amazon, uma das primeiras lojas a adotar tal modalidade. Hoje várias empresas já vendem pela

internet por visar a comodidade do cliente, como Submarino, Americanas entre outras. Foi escolhida esta modalidade devido ao significativo crescimento nos últimos anos, com isso, houve uma evolução em todos os sentidos, desde o comportamento dos consumidores até exigências do próprio mercado, formas de comercialização dos produtos e inovações tecnológicas. Segundo dados da Associação Brasileira de Comércio Eletrônico (ABComm), o e-commerce brasileiro obteve faturamento de R$ 59,9 bilhões em 2017, e estima-se que em 2018 deve crescer 15% em relação ao mesmo período do ano anterior.

Um ponto positivo de abrir negócios com confeitaria é que seu setor tem crescido apesar da crise, no geral, registrou-se um crescimento nominal de 3,08% em 2016 (sem descontar a inflação), o que equivale a um faturamento do setor de 87,24 bilhões de reais de acordo com um levantamento realizado pelo Instituto Tecnológico de Panificação e Confeitaria (ITPC) em parceria com a Associação Brasileira da Indústria de Panificação e Confeitaria (ABIP) indica que a venda dos produtos de fabricação própria das padarias cresceu 11,2% (levantamento feito com mais de 400 empresas de diferentes portes de variadas localidades do país). Para 2018, a ABComm projeta crescimento de 15% e faturamento de mais de 69 bilhões de Reais. Com isso, o tíquete médio deve subir para R$ 310 e o setor logístico deverá gerenciar mais de 220 milhões de pedidos ao longo do ano.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo Geral

O projeto trata-se de um site responsivo, pelo qual, o cliente poderá enviar para a confeitaria pedido de encomendas de doces, bolos e salgados, ademais poderá visualizar a descrição e preço dos produtos, bem como solicitar um orçamento dos aperitivos desejados. Neste mesmo site terá uma **área restrita,** a qual, a confeiteira poderá visualizar os pedidos, marcar tarefas na agenda online, gerenciar os produtos e clientes.

Ao longo deste trabalho haverá alguns termos como cliente, usuário, administrador, confeiteira, enfim, para que fique mais fácil identificar os atores a tabela abaixo caracteriza cada um deles.

Cliente:

- É o usuário do website.
- Irá visualizar os produtos, fazer compras, etc.

Usuário/Administrador/Confeiteira:

- Irá usar a área restrita
- Irá cadastrar produto, gerenciar, etc.

1.4.2. Objetivos específicos

O cliente poderá:

Visualizar produtos
Realizar compras
Manter contato com a confeiteira
Fazer login
Fazer cadastro

O usuário poderá:

Realizar login
Visualizar pedidos
Visualizar itens
Cadastrar, alterar e excluir produtos

2. PLANEJAMENTO

2.1 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Um cronograma com a data e período de cada atividade a ser realizado neste projeto.

Nome da tarefa	Duração	Início	Término
Projeto Cake Shop			
Levantamento de requisitos	1 dia	Seg 28/08/17	Seg 28/08/17
Análise de requisitos	2 dias	Seg 28/08/17	Ter 29/08/17
Requisitos Funcionais	2 dias	Qua 30/08/17	Qui 31/08/17
Requisitos não funcionais	2 dias	Sex 01/09/17	Seg 04/09/17
Regras de negócio	2 dias	Ter 05/09/17	Qua 06/09/17
Arquitetura	2 dias	Qui 07/09/17	Sex 08/09/17
Diagrama de Caso de Uso	2 dias	Sáb 09/09/17	Seg 11/09/17
Implementação			
Codificação			
Desenvolvimento do banco de dados	1 dia	Qua 28/03/18	Qua 28/03/18
Testes			
Plano de testes	2 dias	Sex 23/02/18	Seg 26/02/18
Casos de teste	2 dias	Seg 30/04/18	Ter 01/05/18
Documentação			
Problematização	2 dias	Seg 30/04/18	Ter 01/05/18
Justificativa	1 dia	Seg 30/10/17	Seg 30/10/17
Referencial teórico	3 dias	Seg 07/05/18	Qua 09/05/18
Objetivo geral e específicos	2 dias	Dom 01/04/18	Seg 02/04/18
Viabilidade Técnica e econômica	2 dias	Ter 01/05/18	Qua 02/05/18
Business Model Canvas	2 dias	Ter 14/11/17	Qua 15/11/17
Sumário Executivo	2 dias	Qua 04/04/18	Qui 05/04/18
Ferramentas	1 dia	Qui 02/11/17	Qui 02/11/17
Mockup da área restrita	3 dias	Ter 14/11/17	Qui 16/11/17
Protótipo da área restrita	3 dias	Qua 15/11/17	Sex 17/11/17
Protótipo Website	3 dias	Qua 15/11/17	Sex 17/11/17
Mockup website	3 dias	Ter 14/11/17	Qui 16/11/17
Casos de uso descritivo	2 dias	Ter 01/05/18	Qui 03/05/18
Diagrama de Classe	2 dias	Qui 16/11/17	Sex 17/11/17

Diagrama de Sequência	3 dias	Seg 21/05/18	Qua 23/05/18
Diagrama De Atividade	2 dias	Qua 02/05/18	Qui 03/05/18
Diagrama Entidade Relacionamento	2 dias	Qui 16/11/17	Sex 17/11/17

Figura 1-Cronograma com datas definidas e tempo de duração de cada tarefa realizado neste projeto.

2.2. BUSINESS CANVAS MODEL

O canvas é uma ferramenta muito utilizada para criar e validar modelos de negócio.

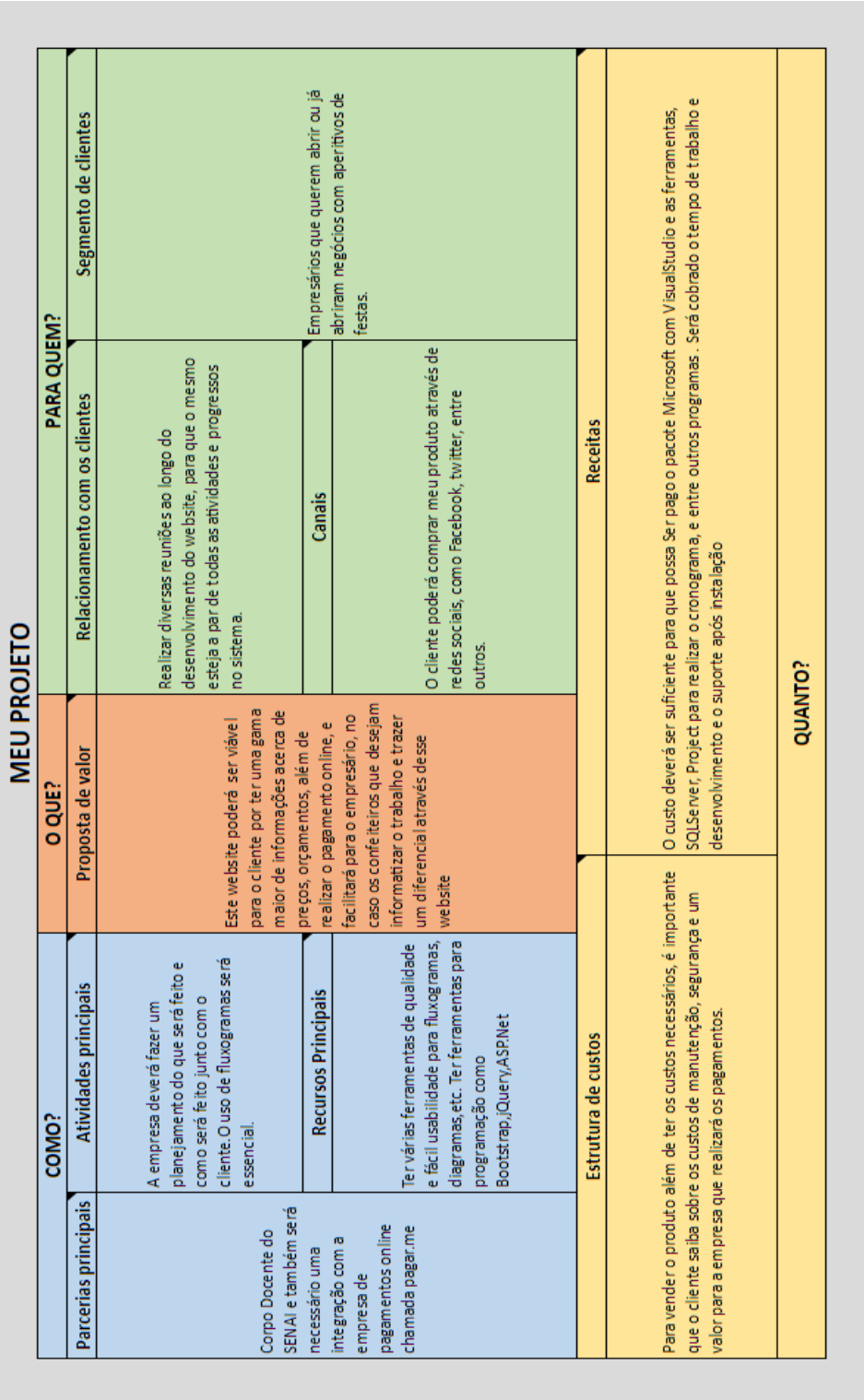

Figura 2-Canvas do CakeShop.

2.3. SUMÁRIO EXECUTIVO

O que é

O Cake Shop é um site, no qual as pessoas poderão fazer encomendas de bolos, doces e salgados pela internet, juntamente ao sistema de gerenciamento de pedidos e produtos.

O diferencial do Cake Shop está na forma de atender às necessidades de empresas de confeitaria e encomendas, os profissionais desse ramo precisam ainda gerenciar os pedidos, as datas de entrega, manter registros dos produtos, contudo em alguns casos ainda são feitos manualmente. O projeto tem por objetivo atentar-se para a organização do trabalho desses profissionais, otimizando seu tempo, devido ao fato de que os mesmos ainda utilizam contato via telefone para anotar os pedidos e realizar as entregas.

Viabilidade técnica

O projeto é um site de sistema responsivo, o cliente poderá acessar o site pelo computador, pelo celular ou tablets, através de browsers descritos ao longo deste trabalho.

Impactos ambientais

Os impactos ambientais podem ser encontrados na utilização de tecnologia ao invés de cadernos, listas, papéis para anotar os pedidos e gerenciar produtos.

Impactos econômicos

Os impactos econômicos podem ser dimensionados pela quantidade de clientes adquirindo o software, tanto para quem compra quanto para quem vende, pois, compras pela internet trazem mais vantagens para o comprador, por conta da comodidade e do preço que sai mais barato que em lojas físicas.

Metodologia

O projeto foi usado no sistema de e-commerce, visto que as compras pela internet têm crescido cada vez mais nos últimos anos. Trazendo

praticidade e melhorias na comunicação entre o cliente e a empresa, visto que tanto os pedidos e a visualização dos mesmos serão feitos pela internet, otimizando o tempo do confeiteiro e facilitando as informações para os clientes.

3. IMPLEMENTAÇÃO

3.1 ARQUITETURA E METODOLOGIA

A arquitetura de software analisa os requisitos do cliente e produz um projeto de componente de software que satisfaça a esses requisitos, é uma esquematização entre o que um componente deve realizar e os detalhes da implementação do código.

Este software foi desenvolvido utilizando o framework ASP .NET MVC, criado pela Microsoft, essa tecnologia utiliza o padrão arquitetônico MVC – Model-View-Controller, o modelo que é parte que implementa a lógica para o domínio de dados do software, a exibição apresenta a interface do usuário, mostra as informações, e o controlador manipula e responde à entrada e à interação do usuário. O padrão especifica onde cada tipo de lógica deve ficar localizado no aplicativo. A lógica da interface do usuário fica na exibição. A lógica de entrada fica no controlador. A lógica de negócios fica no modelo. Essa separação ajuda a administrar a complexidade quando você cria um aplicativo, porque ela permite que você se concentre em um aspecto da implementação por vez.

Por que foi usado o ASP .NET MVC?

Pela estrutura que divide o aplicativo em modelo, exibição e controlador, pois o código fica mais fácil e organizado.

Funciona bem com aplicativos Web.

Metodologia é o estudo de métodos para alcançar determinado fim, ou caminho, maneira para realizar algo, em engenharia de software um termo parecido que pode considerado como uma metodologia chama-se ‘Processo de desenvolvimento do software’, atividades e tarefas organizadas em sequência até chegar ao produto final, há o modelo prescritivo, modelo em espiral, modelo incremental e entre outros, o modelo utilizado para este trabalho foi a de cascata, chamado também de ciclo de vida clássico ou tradicional, possui uma abordagem sequencial de fases lineares dependentes desde o levantamento

de requisitos até a manutenção do software, ou seja nesse modelo, uma atividade só começa quando outra termina como mostra a imagem abaixo:

Figura 3 - Modelo em cascata - fases lineares dependentes

É importante ressaltar que esse modelo em muitas situações pode não ser uma boa opção para arquitetar o software, pois raramente seguem o fluxo que que o modelo sugere, até mesmo para desenvolver este trabalho, algumas atividades, como diagramas foram feitos durante a fase de codificação.

4. REQUISITOS FUNCIONAIS

É fundamental em um projeto de software fazer o levantamento de requisitos. Requisito pode ter vários significados, mas neste contexto significa exigência, necessidade, solicitação. São as exigências do negócio, documentos que definem as funcionalidades do software e o que ele deve fazer. Seguem abaixo os requisitos funcionais e não-funcionais do presente trabalho.

4.1.WEBSITE

Tabela 1- RF página inicial

Identificador	RF01		
Nome	Página Inicial		
Módulo	N/A		
Data de Criação	30/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	18/03/18	Autor	Giovana Machado
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	Página que apenas mostrará algumas fotos dos produtos e um menu na parte superior com as abas: produtos, contato, sobre o Cake Shop e Faça seu Cadastro. Logo abaixo serão mostradas três fotos (doce, salgado e bolo) que servirão como link, para ser direcionado para a página da categoria escolhida.		

Tabela 2 - RF Visualizar produto com a descrição

Identificador	RF02		
Nome	Visualizar produto com a descrição.		
Módulo	N/A		
Data de Criação	30/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	N/A	Autor	N/A
Versão	1	Prioridade	Desejável
Descrição	Quando o cliente passar com o mouse no produto, irá mostrar os principais ingredientes do produto.		

Tabela 3 - RF Carrinho de compras

Identificador	RF03		
Nome	Carrinho de compras		
Módulo	N/A		
Data de Criação	30/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	N/A	Autor	
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	Quando o cliente estiver na página dos produtos e clicar em ‘Adicionar ao carrinho’ ele será direcionado para página de login e cadastro (caso não esteja logado ou não tenha cadastro) do contrário o sistema irá mostrar a lista de itens adicionados ao carrinho, informando numa tabela o código do		

	produto, nome do produto, quantidade, preço e total. Acima terá um botão ‘Continuar comprando’, que irá retornar para página de compras, quando ele terminar de selecionar os itens, ele novamente estará na página de Pedido (lista dos itens selecionados), após isso, deverá inserir dados nos campos abaixo da lista de itens e o total e clicar no botão ‘Finalizar e ir para pagamento’.

Tabela 4 - RF Cadastro de cliente

Identificador	RF04		
Nome	Cadastro do cliente		
Módulo	N/A		
Data de Criação	30/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	04/04/18	Autor	N/A
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	Caso o cliente não esteja logado, deverá clicar em ‘Faça seu cadastro’(link que se encontra no menu da página inicial), e deverá preencher campos, ao final deve-se clicar em ‘Cadastrar’, feito isso, usuário deverá realizar o login, que estará na mesma página do cadastro.		

Tabela 5 - Login

Identificador	RF05		
Nome	Login		
Módulo	N/A		
Data de Criação	30/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	04/04/18	Autor	N/A
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	Para fazer compras, é necessário estar logado, para fazer o login, o usuário deve clicar em ‘Faça seu cadastro’ que irá direcionar para a página de login, e preencher os campos nome de usuário e senha, se o login ou a senha estiverem errados, será exibida mensagem ‘Login ou senha inválido!’		

Tabela 6 - RF Usuário Logado

Identificador	RF06		
Nome	Usuário logado		
Módulo	N/A		
Data de Criação	31/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	N/A	Autor	
Versão	1	Prioridade	Essencial

Descrição	Ícone de usuário no menu, quando o usuário (cliente) estiver logado, ao clicar nele, o cliente terá a opção de mudar dados da conta, terá os campos Nome, telefone, e-mail e campos de endereço, após a alteração de dados, o usuário deverá clicar em “Salvar meus dados”.

Tabela 7 - RF Meus pedidos

Identificador	RF07		
Nome	Página Meus Pedidos		
Módulo	N/A		
Data de Criação	31/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	18/03/18	Autor	
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O usuário terá uma página mostrando os pedidos realizados. Será uma tabela mostrando o Código do pedido, data de pedido, data de entrega, quantidade de itens, o valor total e o status, se o pedido está finalizado ou em andamento.		

Tabela 8 - RF Sobre o Cake Shop

Requisito Funcional	
Identificador	RF09
Nome	Conhecer sobre o Cake Shop
Módulo	N/A

Data de Criação	31/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	22/09/2017	Autor	N/A
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	Uma página que vai falar sobre o Cake Shop, os objetivos de criar o site e seu diferencial.		

Tabela 9 - RF Contato

Requisito Funcional			
Identificador	RF10		
Nome	Contato		
Módulo	N/A		
Data de Criação	31/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	22/09/2017	Autor	N/A
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	Uma aba para contato, onde além de mostrar o telefone, endereço da confeiteira, o cliente que deseja mais informações poderá enviar uma mensagem para a confeiteira (que aparecerá no e mail).		

4.2. ÁREA RESTRITA

Tabela 10 - RF login

Identificador	RF11		
Nome	Login		
Módulo	N/A		
Data de Criação	31/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	04/04/18	Autor	N/A
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	Para ter acesso aos pedidos enviados pelos clientes, a confeiteira deve realizar o login, clicando em ‘Login’ preencher os campos nome de usuário e senha.		

Tabela 11 - Visualizar pedidos

Identificador	RF12		
Nome	Visualizar pedidos		
Módulo	N/A		
Data de Criação	31/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	N/A	Autor	N/A
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	Página Inicial onde a confeiteira poderá visualizar os pedidos. O sistema mostrará uma tabela com Id do pedido, nome do cliente, quantidade de itens,		

	data do pedido, data de entrega e status (finalizado ou Pagamento realizado). Quando a confeiteira clicar em finalizar pedido o status muda para FINALIZADO.

Tabela 12 - RF Itens do pedido

Identificador	RF13		
Nome	Visualizar Itens do pedido – Ver detalhes		
Módulo	N/A		
Data de Criação	31/08/17	Autor	Giovana Machado
Data de Modificação	N/A	Autor	N/A
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	Ao clicar em ‘Ver detalhes’, a confeiteira irá visualizar os itens do pedido selecionado, onde deverá mostrar os nomes dos produtos, a Id de cada produto e a quantidade a ser feita.		

Tabela 13 - RF LIsta de produtos

Identificador	RF14		
Nome	Visualizar lista de produtos		
Módulo	N/A		
Data de Criação	31/08/17	Autor	Giovana
Data de Modificação	N/A	Autor	Giovana
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	Na barra de navegação da página da confeiteira deverá ter uma aba do tipo ‘Drop Down List’, chamada ‘Listas’ com três tabelas de produtos (Tabela de Bolos, Tabela de Doces e Tabela de Salgados), o usuário deverá selecionar qual a categoria que deseja visualizar.		

Tabela 14 - RF Gerenciar produtos

Identificador	RF15		
Nome	Gerenciar produtos		
Módulo	N/A		
Data de Criação	31/08/17	Autor	Giovana

Data de Modificação	25/04/2018	Autor	Giovana
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	No menu da página da confeiteira deverá ter uma aba do tipo ‘Drop Down List’ com três tabelas de produtos (Bolos, Doces e Salgados) e em cada tabela conterá um botão para incluir produto, e para cadastrar um produto novo deve-se clicar em “Cadastrar produto”, feito isso, deverá preencher os campos de ‘Nome’, ‘Categoria’, ‘Unidade de medida’, ‘Preço’, ‘Descrição’ e escolher uma foto do produto, depois clicar em ‘Salvar’.		

Tabela 15 RF Lista de clientes

Identificador	RF16		
Nome	Visualizar lista de clientes		
Módulo	N/A		
Data de Criação	31/08/17	Autor	Giovana
Data de Modificação	N/A	Autor	Giovana
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	No menu da página da confeiteira deverá ter uma aba do tipo ‘Drop Down List’ chamada listas, onde a tabela clientes deverá estar inserida. Mostrará os dados dos clientes registrados no site do Cake Shop, e mostrará os dados: nome, email, telefone e nome de usuário.		

5. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Define como o sistema fará as funcionalidades.

Identificador: RNF001
Nome: Browser
Categoria: Compatibilidade
Data de criação:01/09/17
Autor: Giovana Machado
Data da última alteração: N/A
Autor: N/A
Versão:1
Prioridade: desejável
Descrição: O sistema deverá ter compatibilidade com os browsers Internet Explorer, Chrome, Firefox).

Identificador: RNF002
Nome: pagar.me
Categoria: interoperabilidade
Data de criação: 01/09/17
Autor: Giovana Machado
Data da última alteração: N/A
Autor: N/A
Versão:1
Prioridade: Essencial
Descrição: O sistema terá integração com API de pagamento pagar.me.

Identificador: RNF003
Nome: Uso de Design responsivo nas interfaces gráficas
Categoria: compatibilidade
Data de criação:04/09/17
Autor: Giovana Machado
Data da última alteração: N/A
Autor: N/A
Versão:1
Prioridade: Essencial
Descrição: o sistema deverá se comportar adequadamente independente do front-end que será utilizado para acesso – Browser, Smartphone ou Tablet.

6. REGRAS DE NEGÓCIO

Declarações sobre a forma da empresa fazer negócios de um projeto. Estabelece condições do projeto.

RN001
DESCRIÇÃO: No caso do bolo, deve ser passado o preço por quilo.

RN002
DESCRIÇÃO: Se um cliente que já encomendou antes neste site e quiser fazer compra, deverá efetuar o login e realizar compra normalmente, mas dessa vez o cliente não precisará cadastrar novamente.

RN003
DESCRIÇÃO: A confeiteira deve fazer o login para entrar na página.

RN004
DESCRIÇÃO: O sistema não irá cuidar da parte do pagamento na página do cliente, somente irá cadastrar os dados do cartão. O pagamento será feito pela empresa de pagamentos Pague.me.

RN006
DESCRIÇÃO: Para marcar dia e horário da degustação, é necessário apenas enviar uma mensagem na página ‘Contato’, com o nome, e-mail e mensagem do cliente, não será feito cadastro completo.

RN007
DESCRIÇÃO: se o cliente pediu x quilos de bolo, e a confeiteira passar do peso, a quantidade excedida não será cobrada, por que o cliente já teria pago pela encomenda.

RN008
DESCRIÇÃO: O sistema não será responsável pela compra e nem controle dos ingredientes usados.

RN009
DESCRIÇÃO: o cliente poderá fazer pedidos adicionais, porém não poderá cancelar o pedido caso o mesmo já tenha o pagamento confirmado.

RN10
DESCRIÇÃO: a Confeiteira, ou o administrador da página só terão acesso a visualizar os dados dos clientes, não podendo alterar nenhum dado.

7. FERRAMENTAS

Foram utilizadas algumas ferramentas para fazer as atividades desse trabalho como o Visual Studio versão 2015 com ASP .NET MVC, usado na prototipação das telas com integração do banco de dados, o SQL Server 2014 Management Studio, com a ajuda de um framework front-end Bootstrap, para designar a página, arrumando as caixas de textos, botões entre outros, para realizar os diagramas de caso de uso, diagrama de classe, atividade e sequência foi usado o Astah Comunnity. O diagrama Entidade-relacionamento foi feito por meio do BRModelo. Os mockups foram feitos pelo site Moqups. <https://moqups.com/>. O cronograma foi realizado através da ferramenta da Microsoft chamada Projects. Outras ferramentas como paint e ferramenta de captura também foram utilizadas para tirar print das telas.

8. PROTOTIPAGEM

Protótipo é um produto de trabalho na fase de planejamento e de testes. Um protótipo simula a aparência e funcionalidade do software permitindo que os clientes, analistas, desenvolvedores e gerentes percebam os requisitos do sistema podendo interagir, avaliar, alterar e aprovar as características mais marcantes na interface e funções.

8.1. MOCKUP ÁREA RESTRITA

Tela de login do usuário de área restrita.

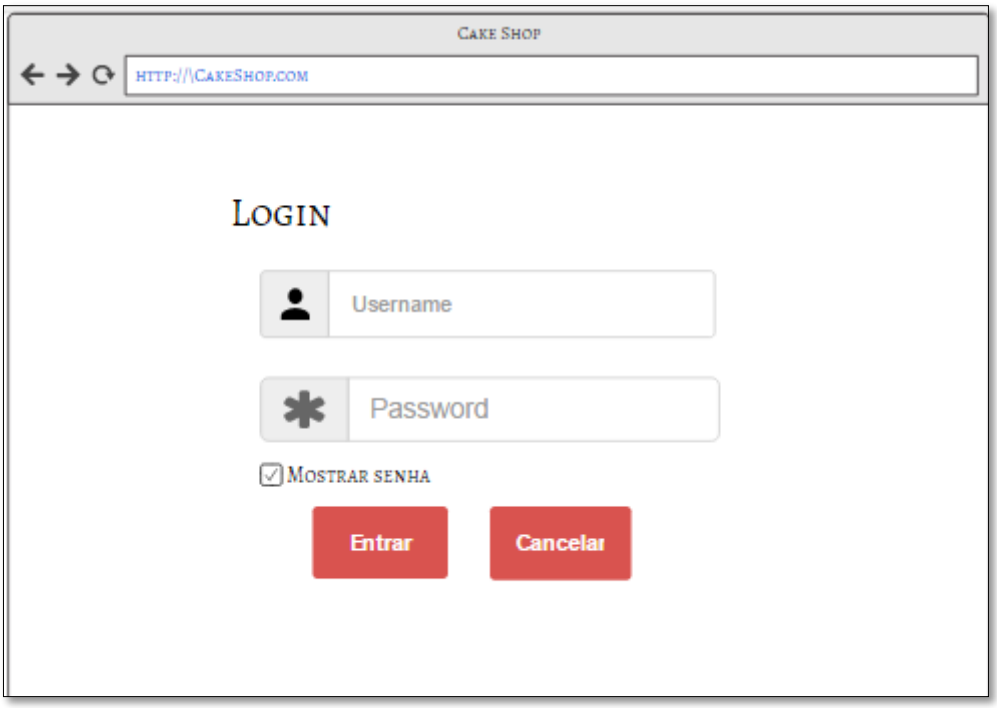

Figura 4-Tela de login do usuário da área restrita.

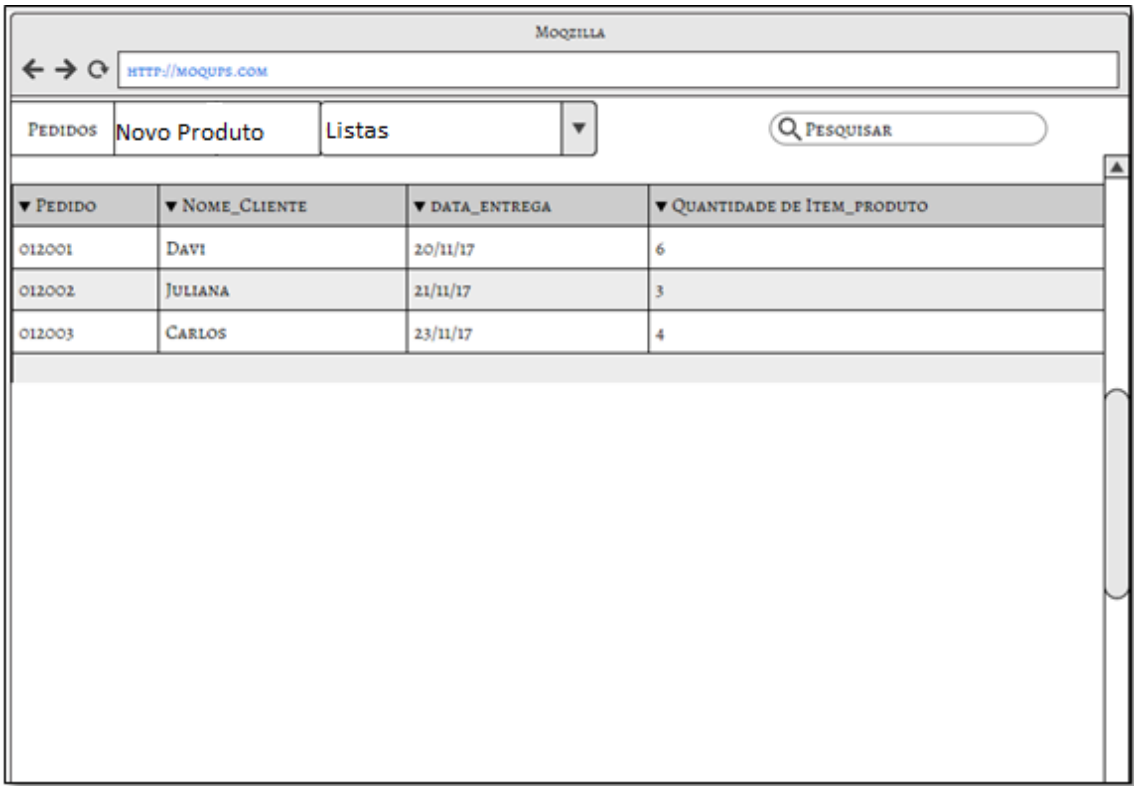

Figura 5-Mockup Tela inicial da área restrita.

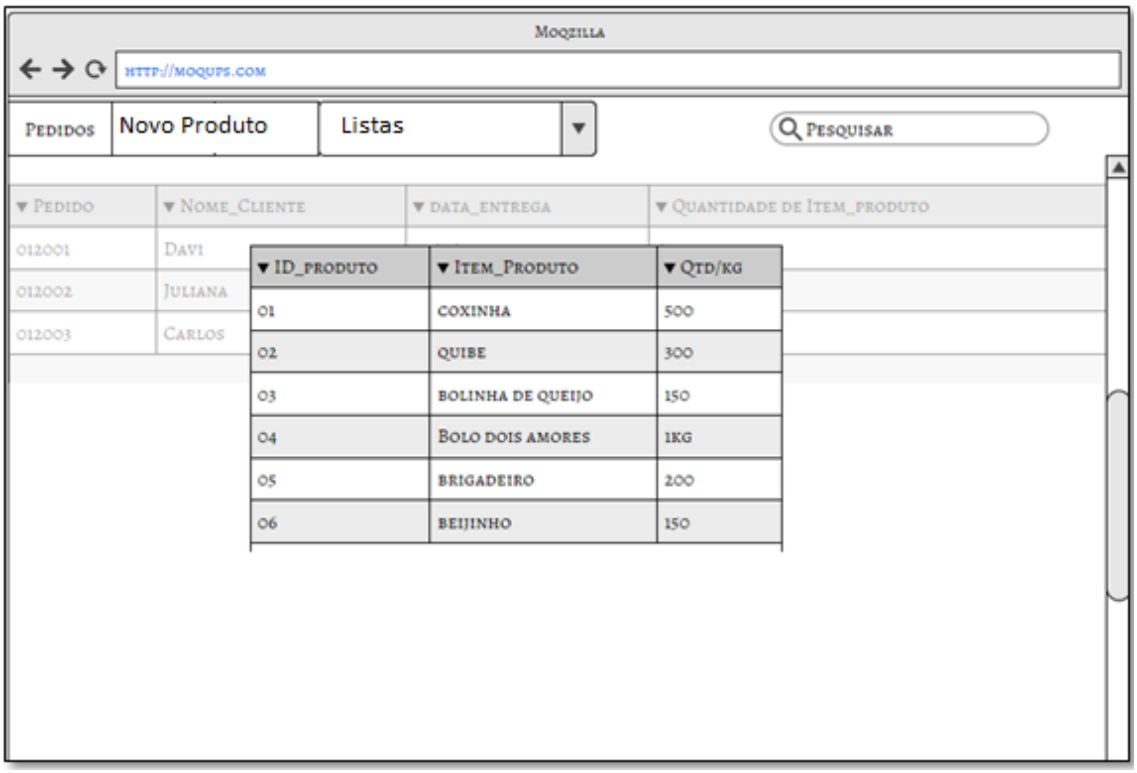

Figura 6-Descrição do item pedido.

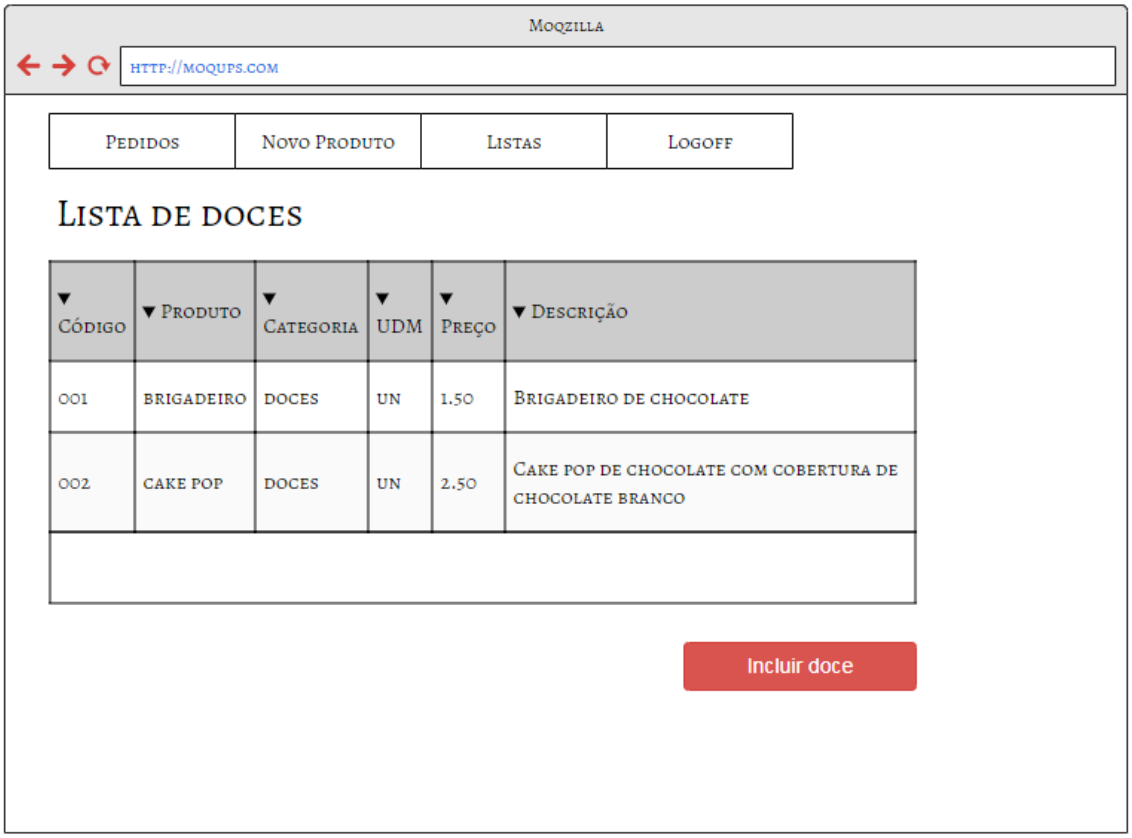

Figura 7- Lista de produtos cadastrados.

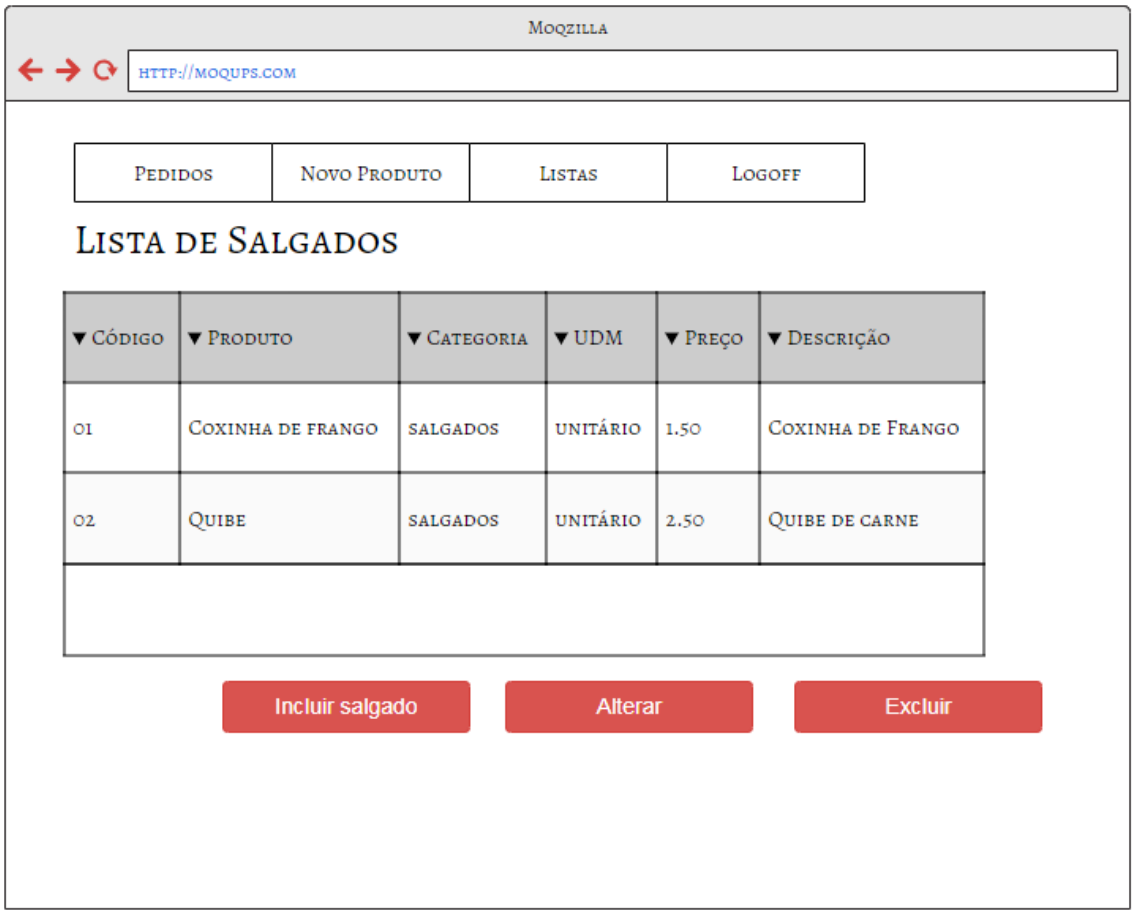

Figura 8-Lista de Salgados

Figura 9-Página de Lista de Bolos

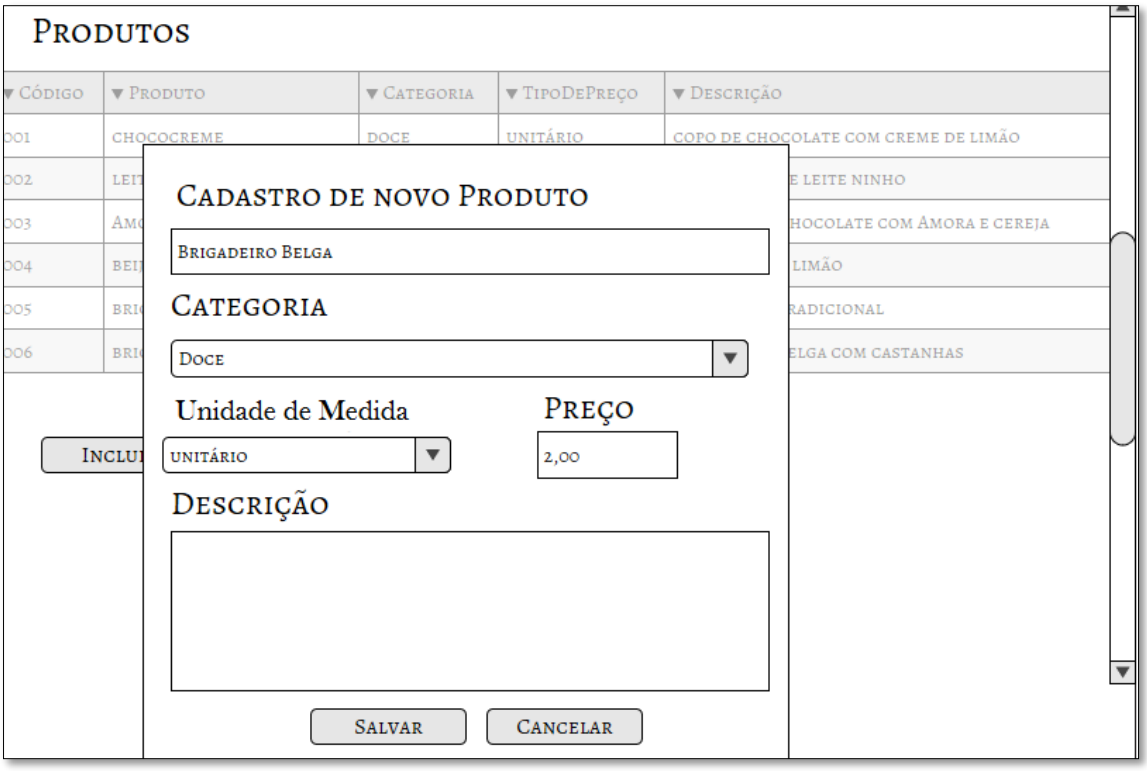

Figura 10- Tela de cadastro de novo produto.

Figura 11-Tela de alterar produto.

8.2 MOCKUP WEBSITE

Páginas que o cliente terá acesso para pesquisar, visualizar e comprar os produtos disponíveis.

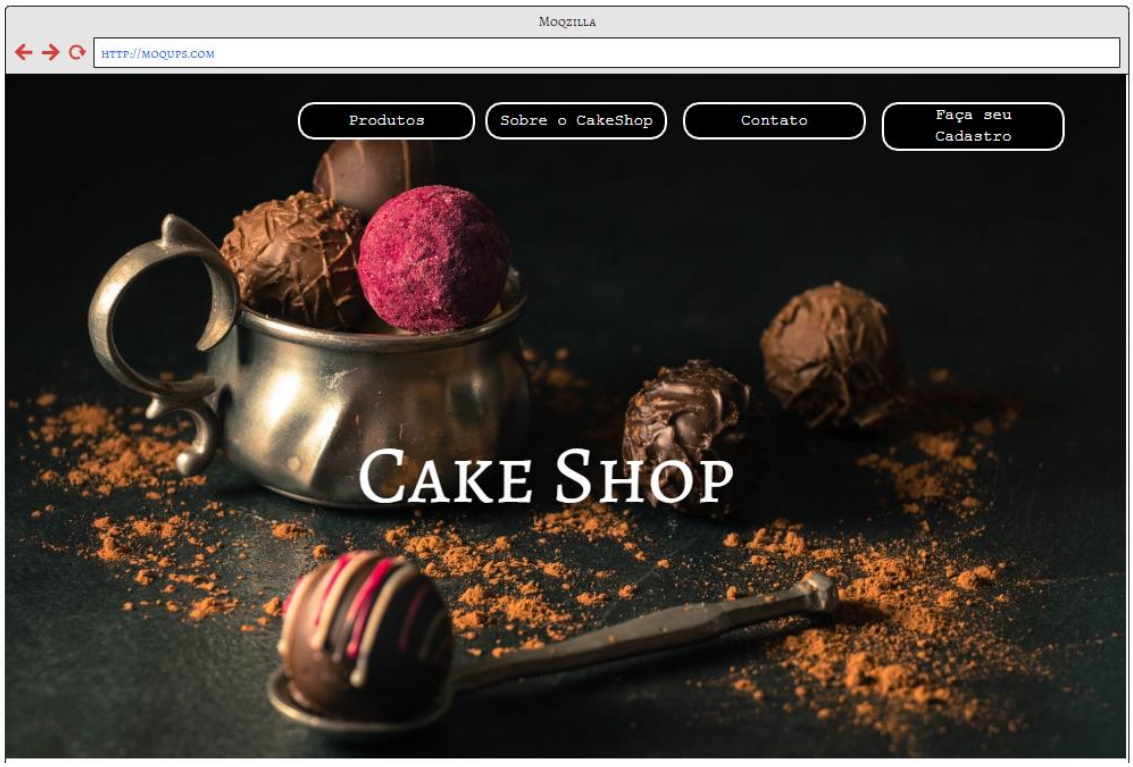

Figura 12-Página Inicial

Figura 13-Página inicial, website.

Esta é página de compras de doces, onde o cliente terá acesso ao preço e descrição dos produtos, se quiser poderá adicionar um ou mais itens ao carrinho desta página, apenas se estiver logado.

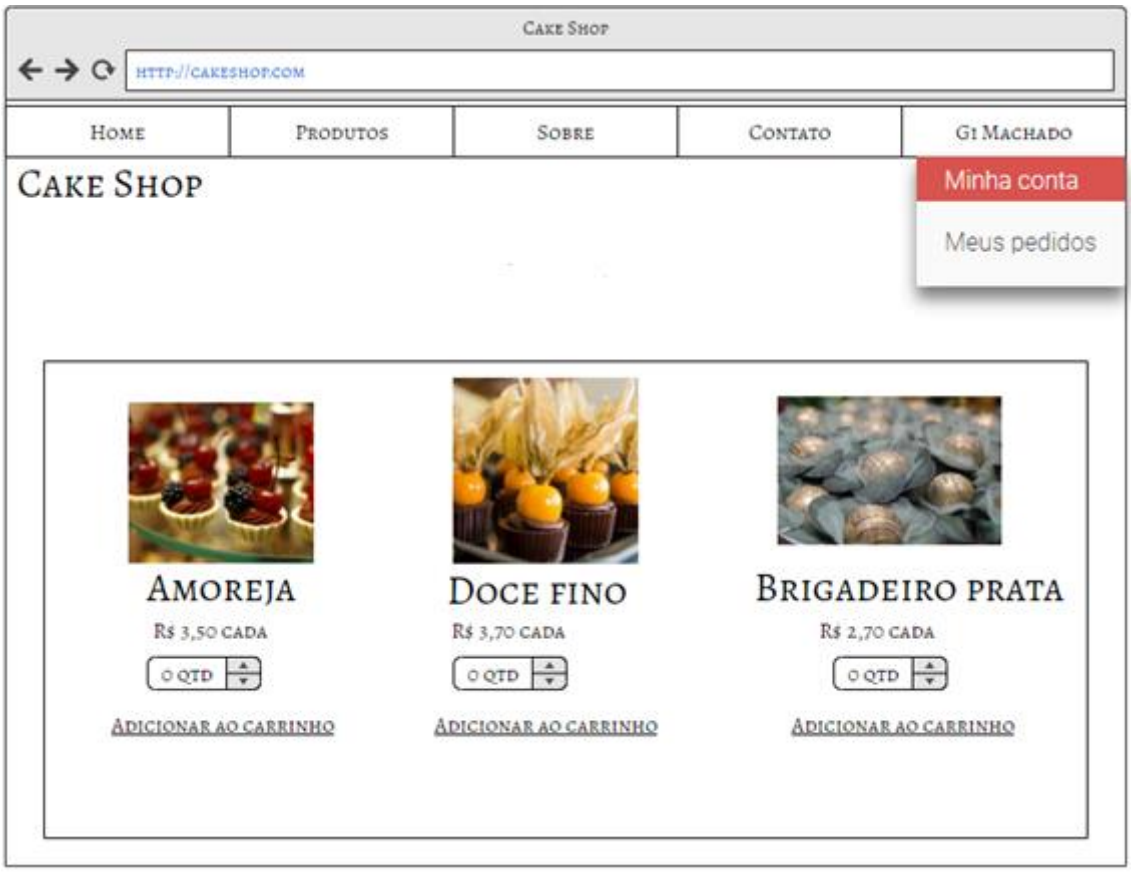

Figura 14-página dos doces.

Página de compras de salgados.

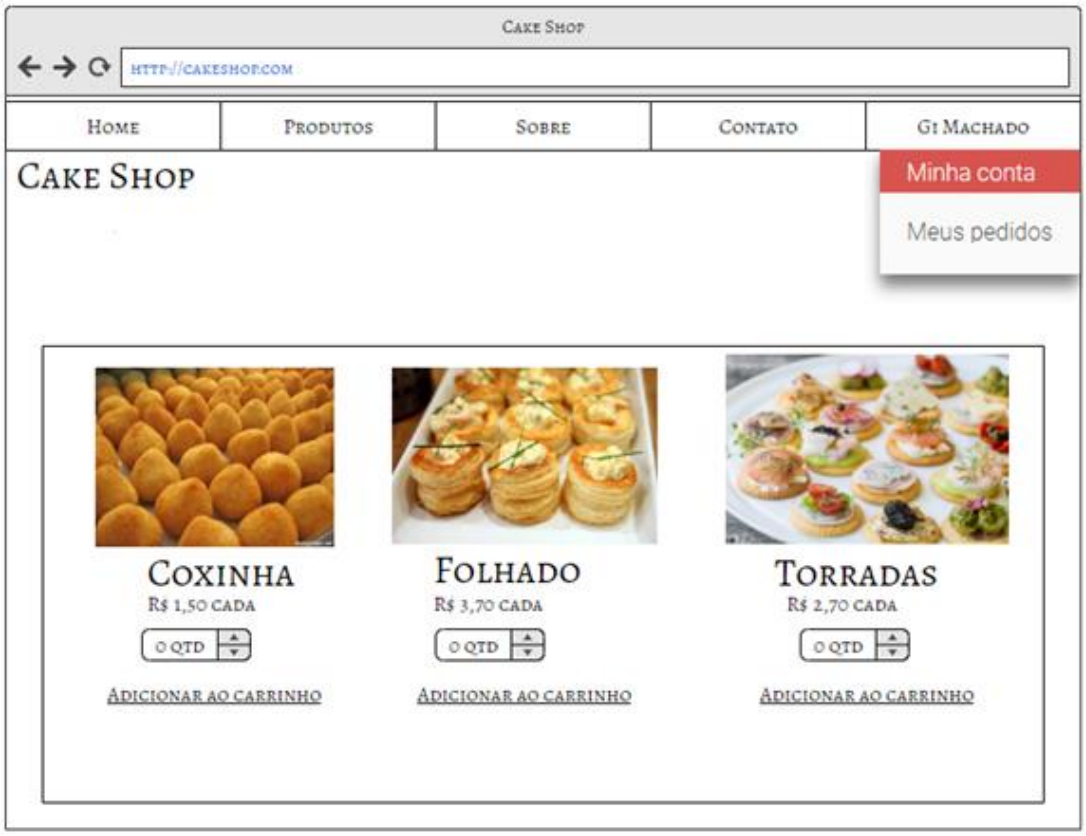

Figura 15-página dos salgados.

Página de compras de bolos.

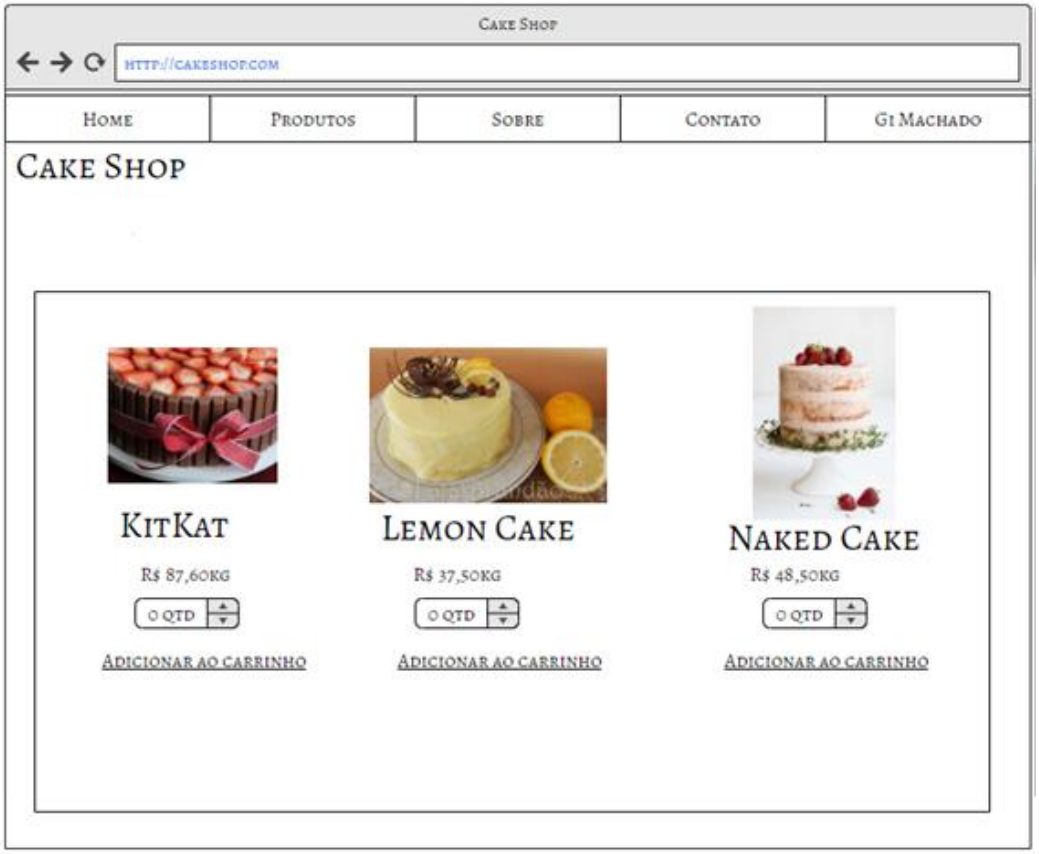

Figura 16-página que contém fotos e descrições dos bolos.

Quando o cliente clicar em ‘Adicionar ao carrinho’, ele será direcionado para a página abaixo, com o tem selecionado na tabela.

Figura 17-Página do Carrinho

Página ‘Sobre o Cake Shop’, será exibido um breve resumo sobre o site do Cake Shop.

Figura 18-página que contém as informações sobre o Cake Shop

Caso o cliente tenha alguma dúvida a respeito das encomendas, preços, aperitivos enfim, ele poderá enviar uma mensagem através dessa página abaixo. A mensagem chegará à confeiteira ou ao administrador da página e mandará uma resposta via e-mail.

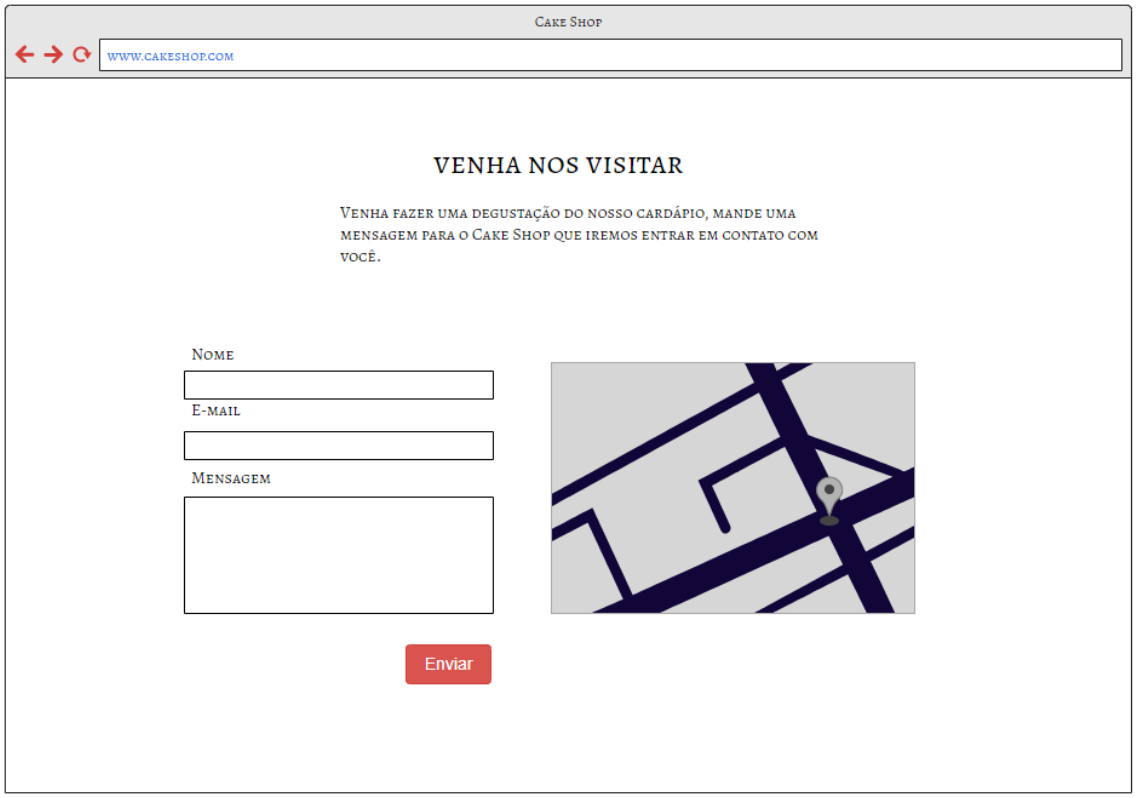

Figura 19-página de contato para o cliente tirar dúvidas ou mandar uma mensagem para a confeiteira.

Quando o cliente clicar no botão “Comprar” inserido na tela inicial do website, ele será direcionado para a página abaixo, caso não tenha feito o login ou ainda não é cadastrado. Também poderá acessar essa página clicando em ‘Faça seu cadastro’, situado no menu da página inicial.

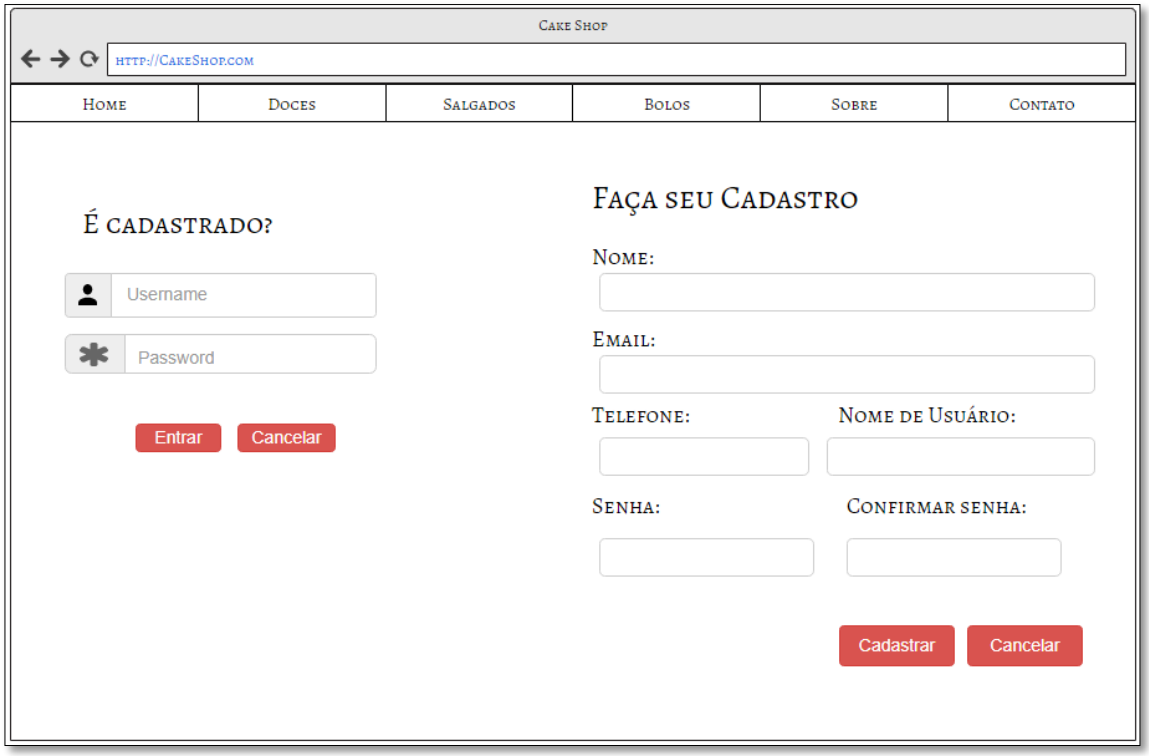

Figura 20-página de cadastro do cliente.

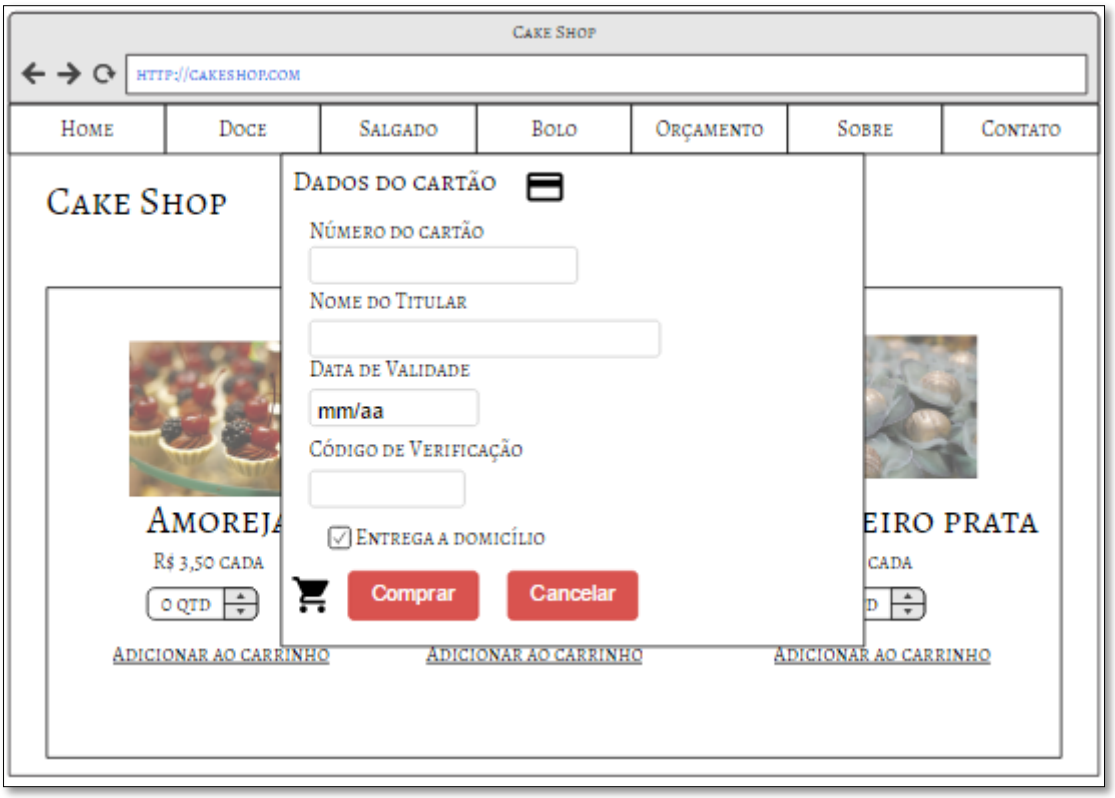

Figura 21-página de Cadastro do cartão.

Página que irá conter os dados cadastrados do cliente e onde poderá alterar ou excluir sua conta. Poderá ser acessada clicando no nome de usuário inserido no cadastro, como no caso da figura, ‘Giovana’, e clicar em ‘Minha Conta’.

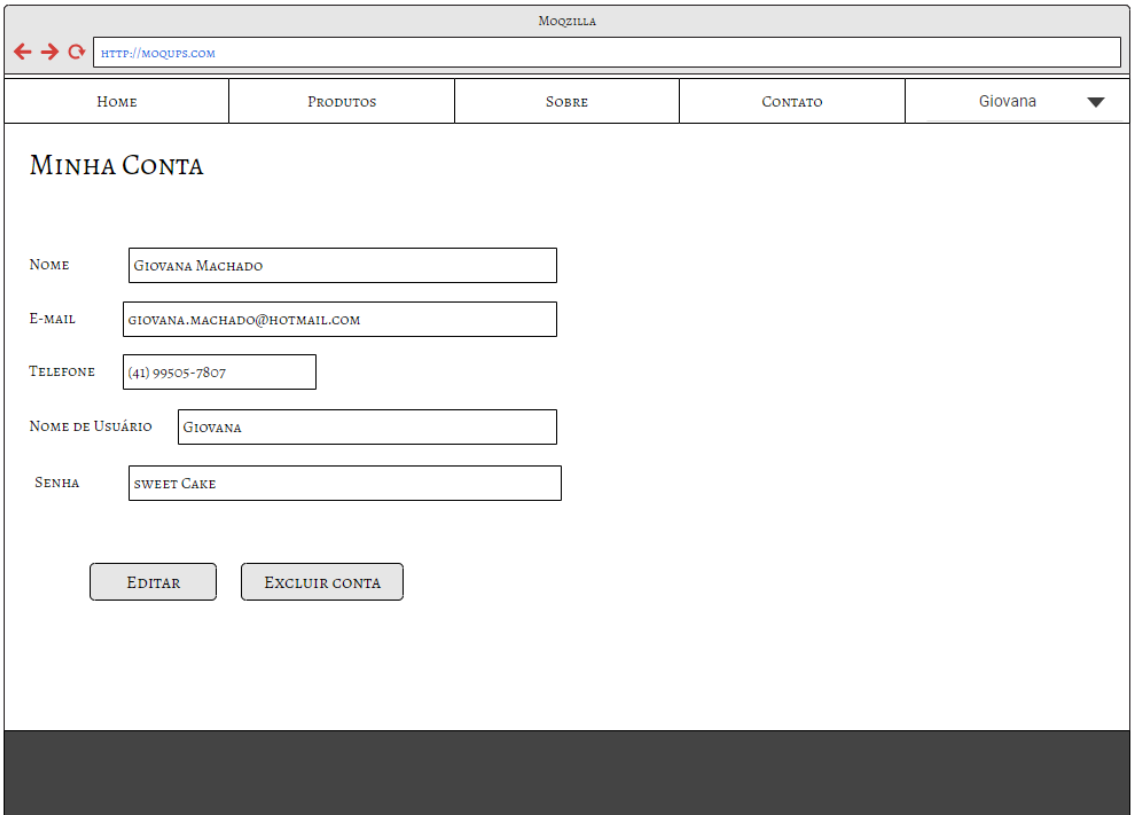

Figura 22-Página do cliente:Minha Conta

Página com uma tabela listando os pedidos feitos anteriormente pelo cliente. Para acessar essa página, o cliente deverá clicar no nome de usuário do menu e selecionar ‘Meus Pedidos’.

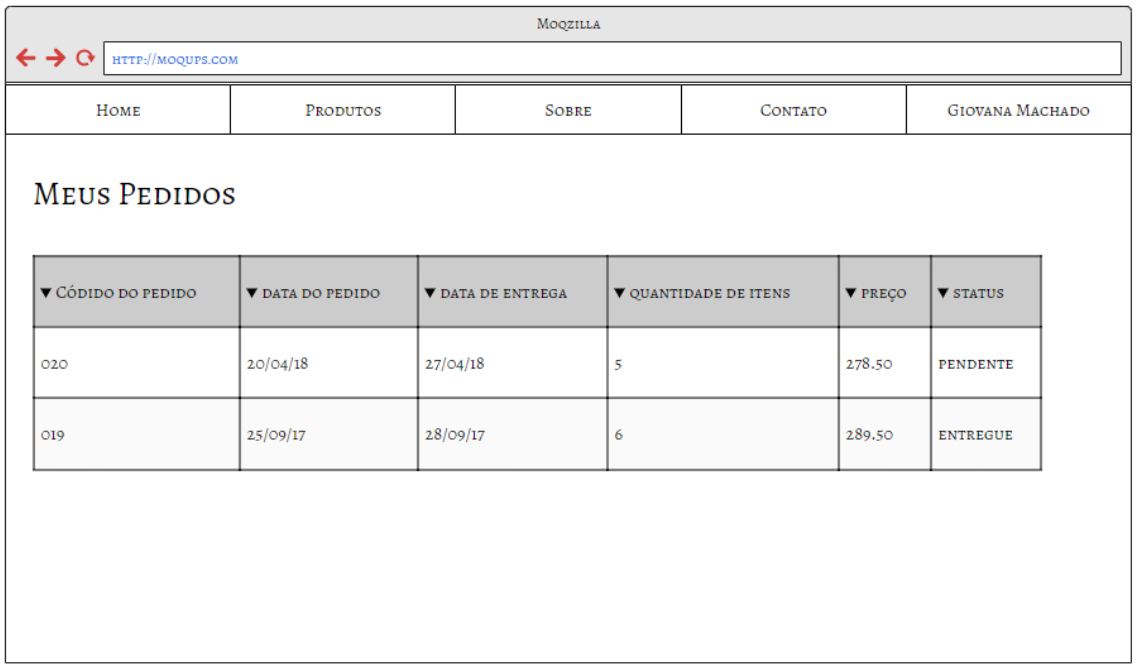

Figura 23-Página de pedidos do cliente

9. DIAGRAMAS

Os diagramas foram feitos utilizando a linguagem de modelagem UML através da ferramenta Astah Community. UML - Unified Modeling Language, é uma linguagem para modelagem que especifica, desenha e documenta o software. Há vários diagramas que podem ser feitos usando essa linguagem, e são classificados em estruturais - diagramas que definem e modelam a estrutura de um sistema - ou comportamentais, que apresentam o comportamento de um determinado objeto do sistema ou do ponto de vista do próprio sistema como é feito no diagrama de atividade, do usuário no diagrama de caso de uso.

9.1. DIAGRAMA DE CASO DE USO

Representa as atividades realizadas pelos atores “Cliente” e “Confeiteira”. Descreve de forma simples e objetivas as ações desses atores dentro do sistema.

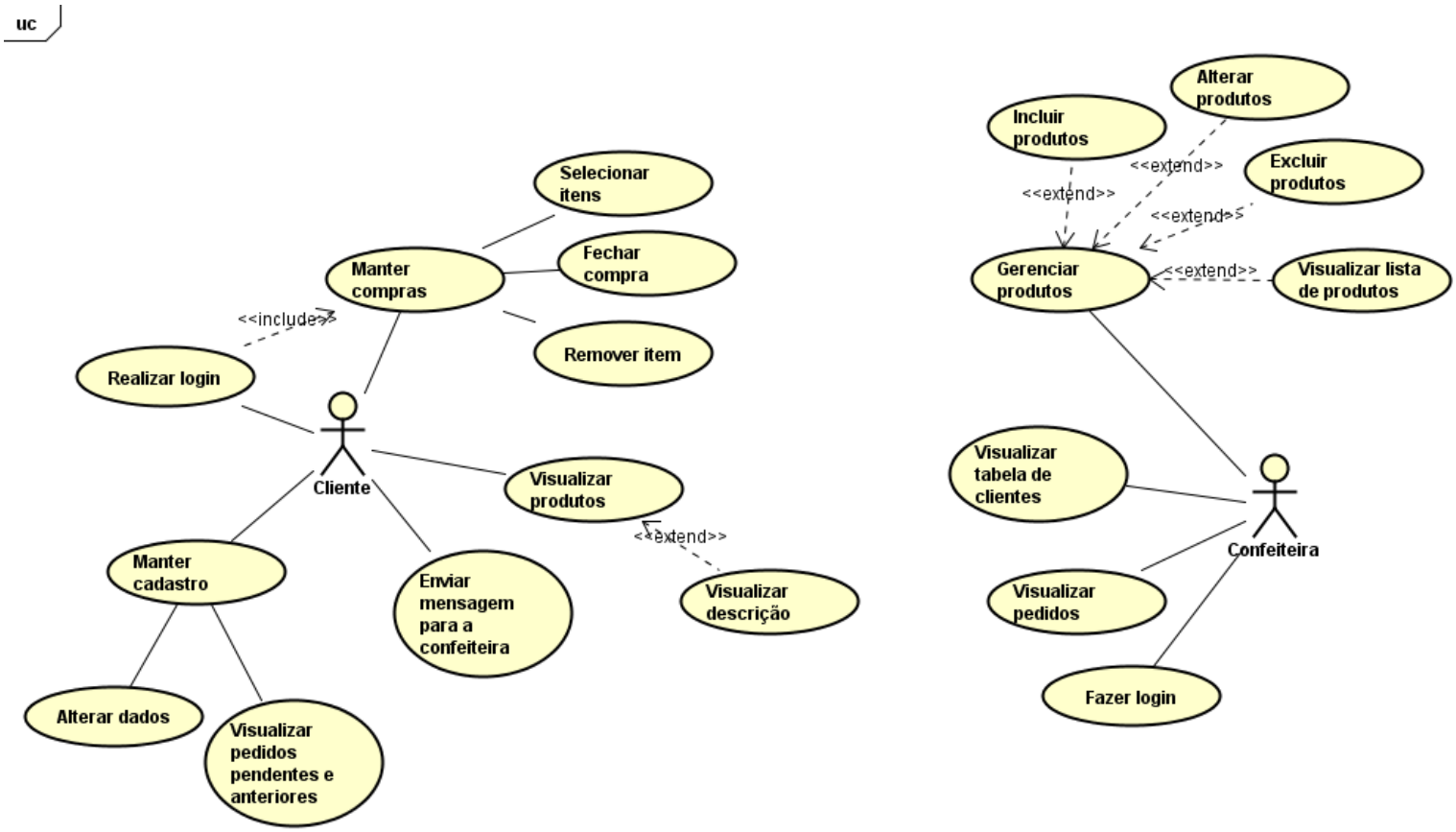

Figura 24-Caso de uso do projeto Cake Shop.

9.2. DIAGRAMA ENTIDADE-RELACIONAMENTO

É a representação gráfica dos dados do sistema, serve para facilitar o projeto de banco de dados.

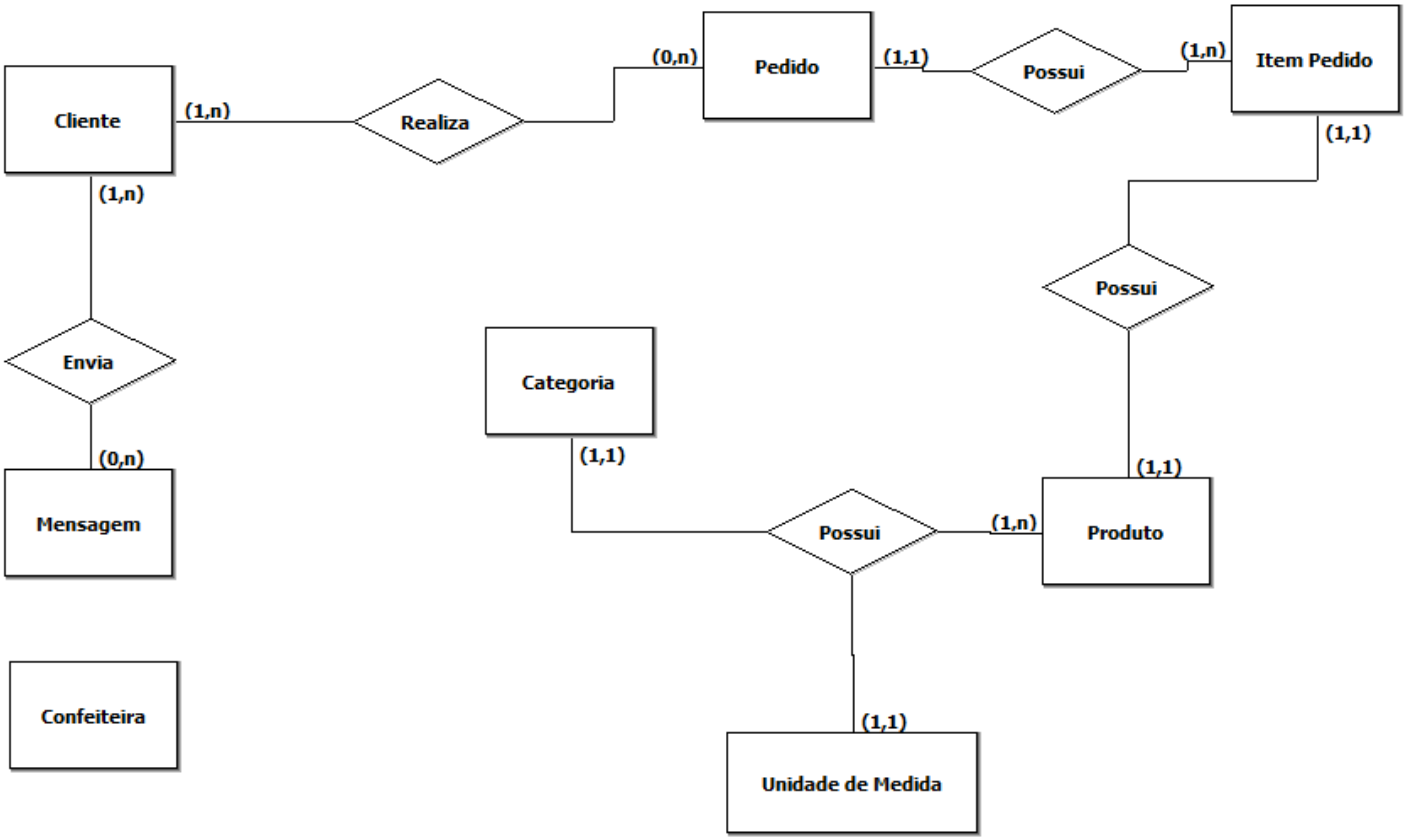

Figura 25- Diagrama Entidade-relacionamento.

9.3. DIAGRAMA FÍSICO DO BANCO

É a descrição de um banco de dados no nível de abstração, ou seja, é apresentado as tabelas com seus relacionamentos e com as chaves estrangeiras.

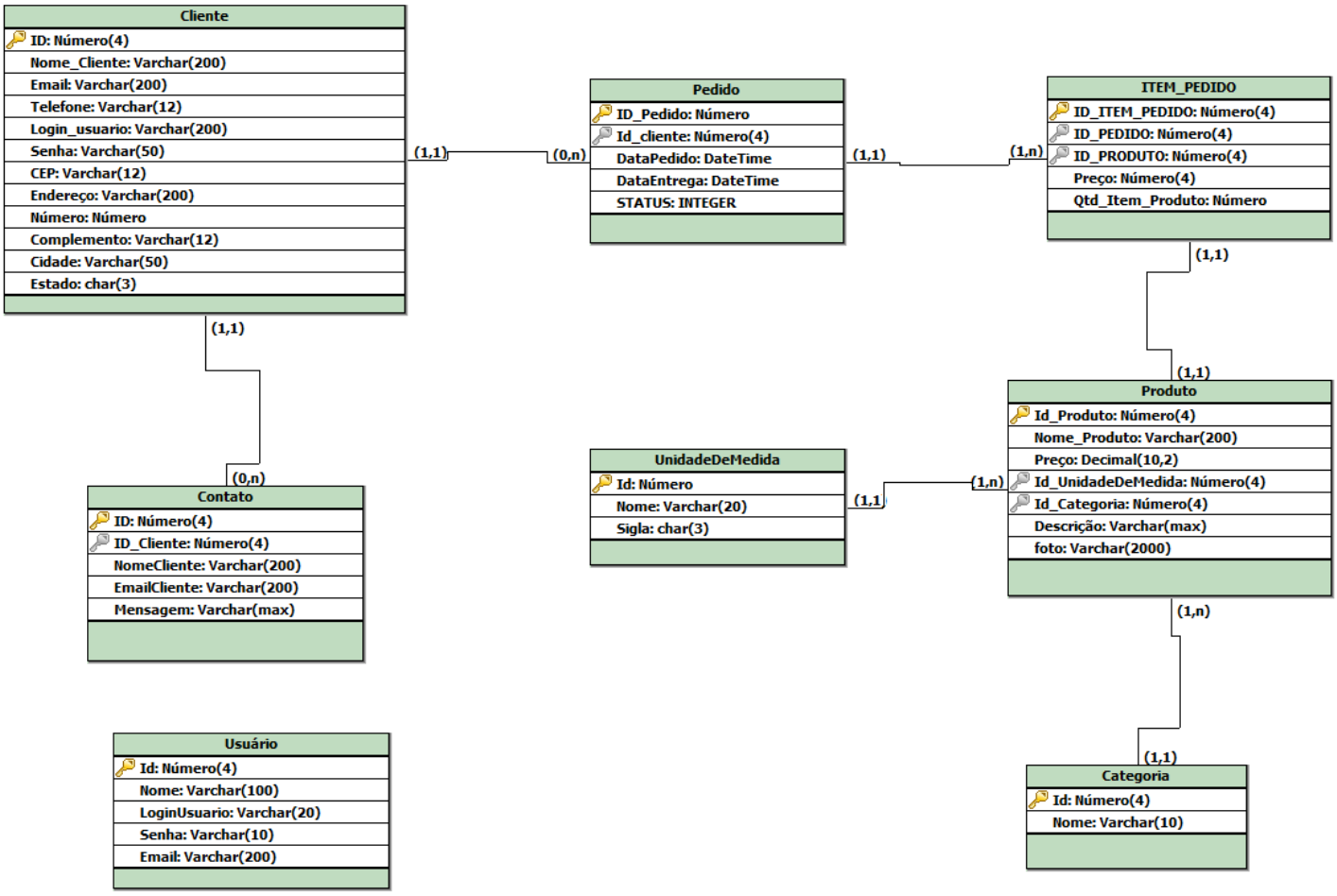

Figura 26 - Diagrama Físico do Banco de Dados

9.4. DIAGRAMA DE CLASSE

É um diagrama de estrutura, no qual representa a estrutura estática do sistema, mostrando os tipos e instâncias. O diagrama de classe define as classes, métodos, atributos e relações entre os objetos do sistema.

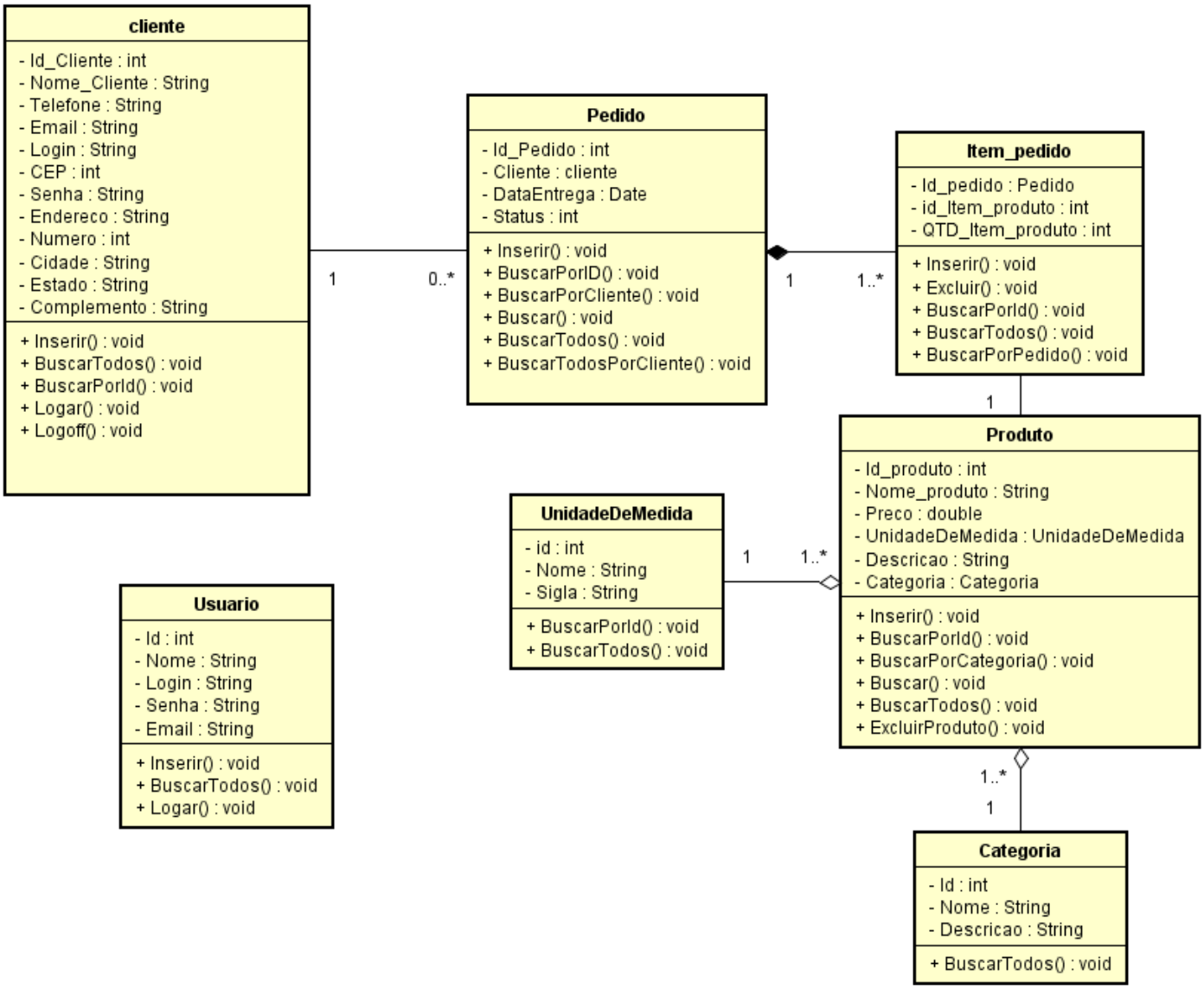

Figura 27 - Diagrama de classe

O diagrama acima apresenta as classes do Cake Shop, seus atributos, métodos e seus inter-relacionamentos.

9.5. DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

Diagrama de sequência descreve a forma e a ordem como os objetos trabalham em conjunto,

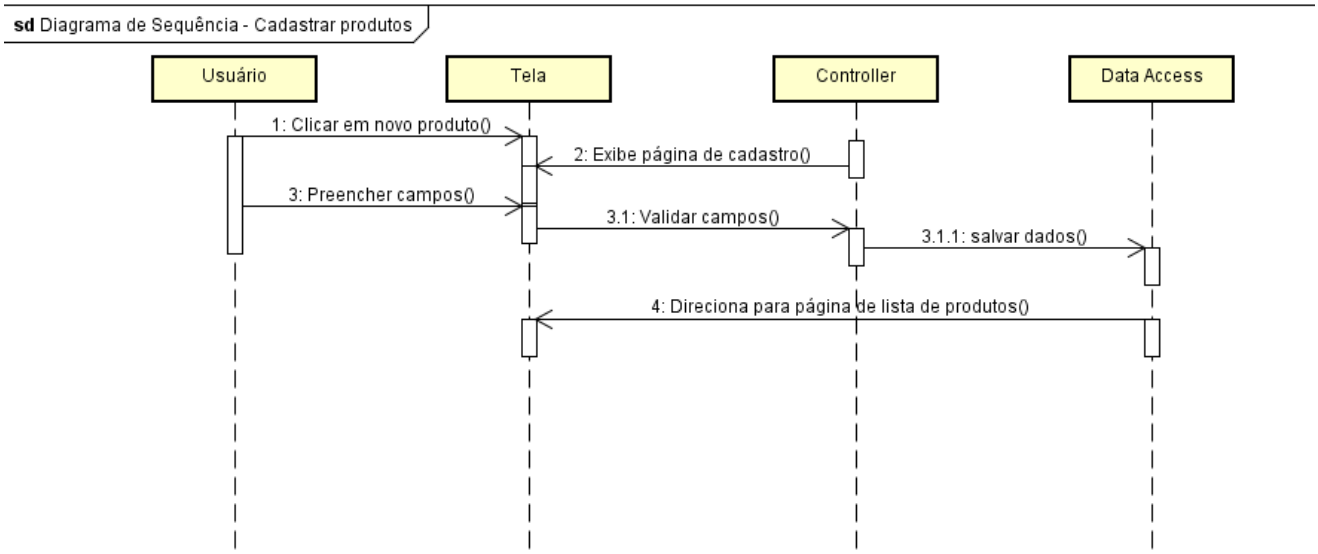

Figura 28 - Diagrama de sequência 'Gerenciar produtos'

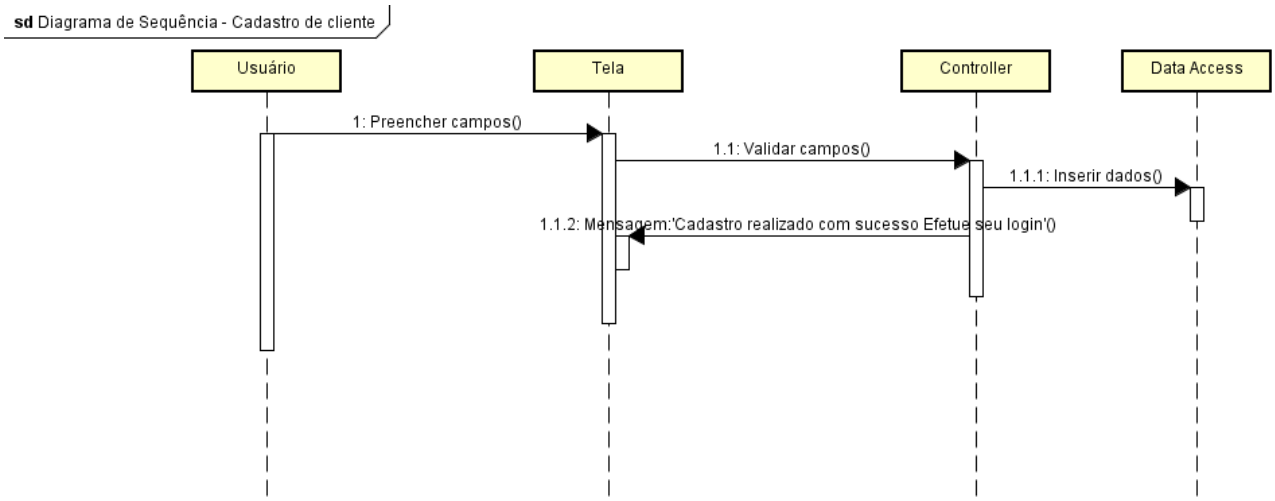

Figura 29 - Diagrama de Sequência 'cadastro de cliente'

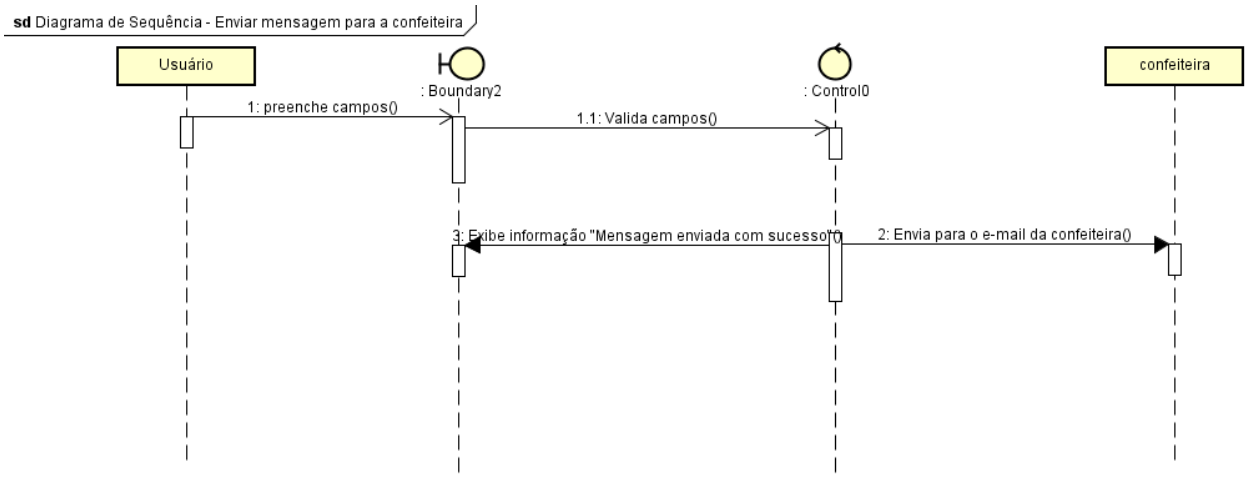

Figura 30 – Envia mensagens para confeiteira

9.6. DIAGRAMA DE ATIVIDADE

O diagrama de atividade ilustra o funcionamento do software na visão do mesmo, são ações que ele faz e que ele recebe do usuário.

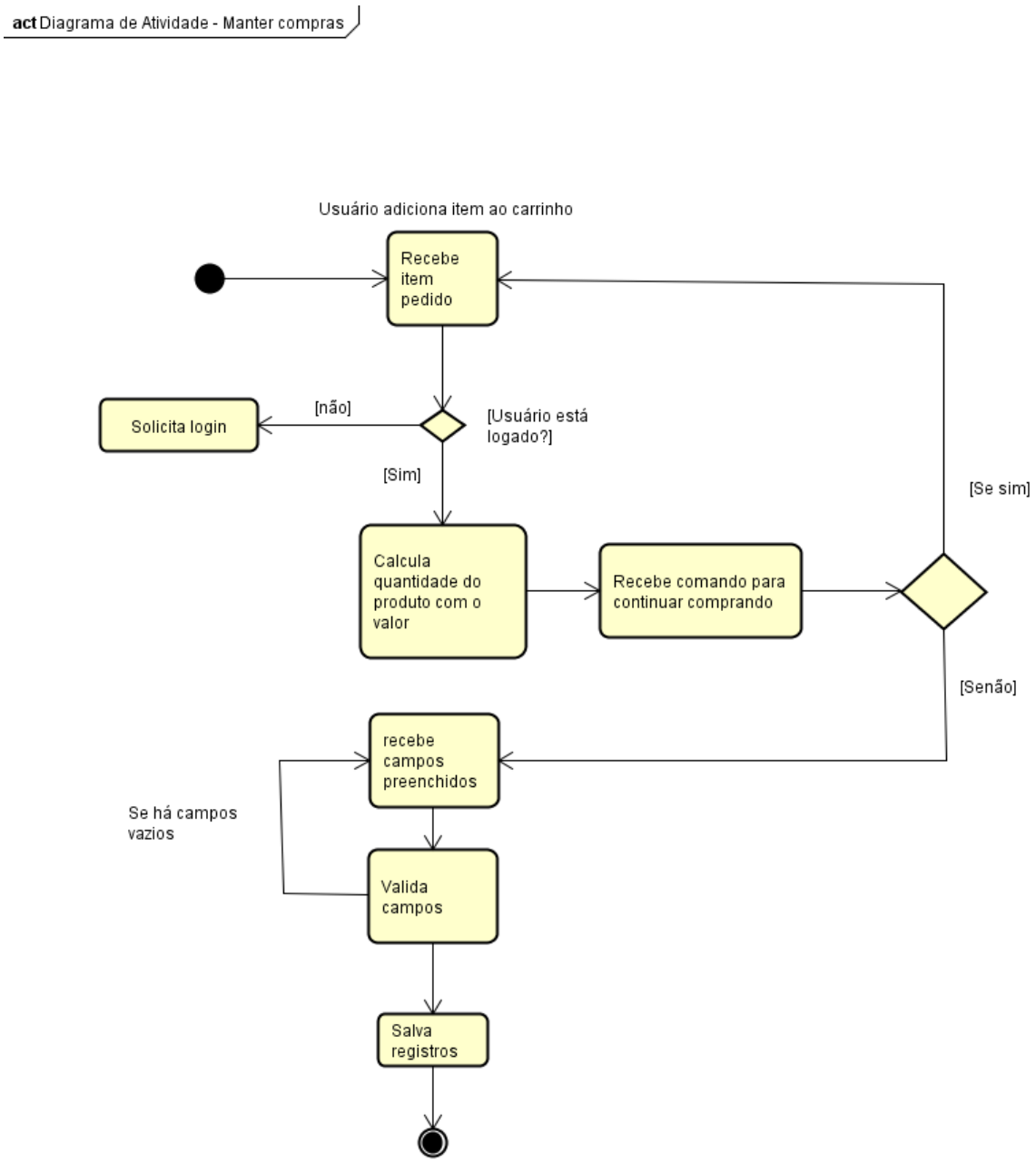

Figura 31 - Diagrama de Atividades 'Manter compras'

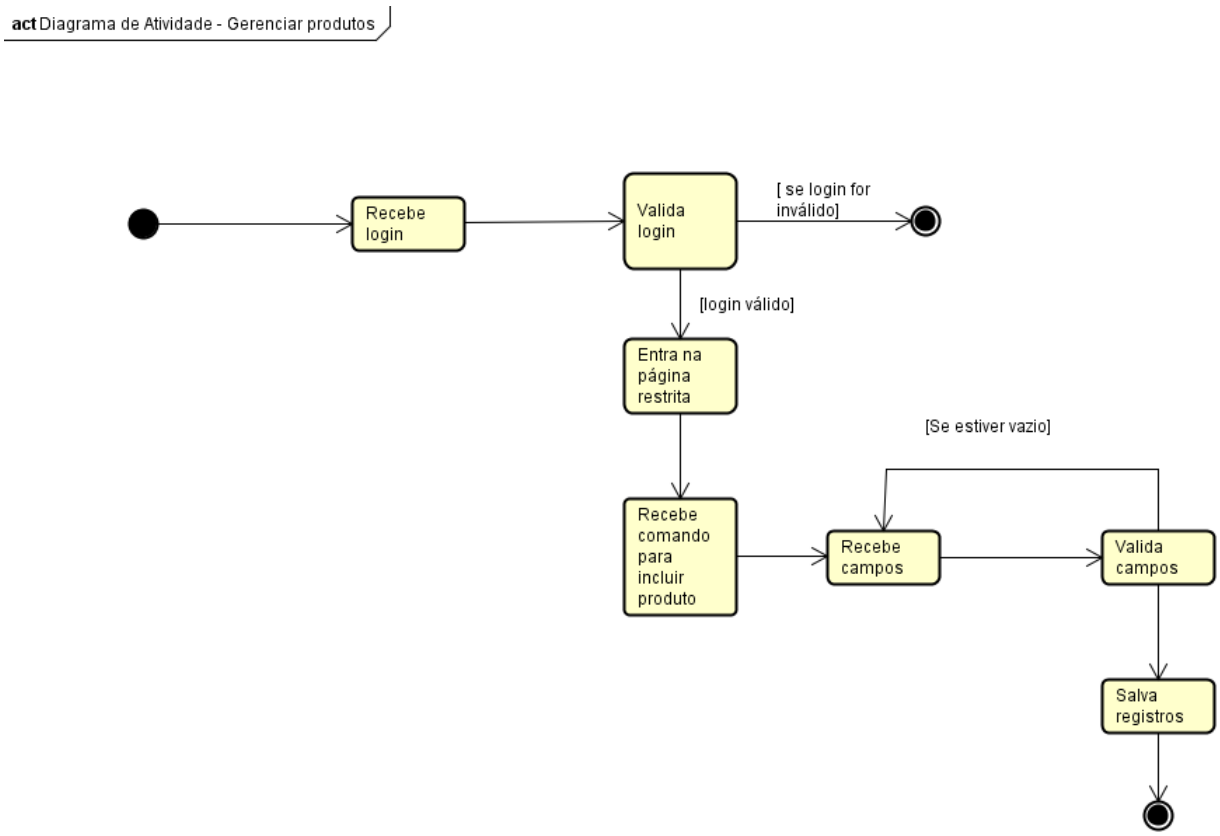

Figura 32 - Diagrama de atividade ‘Gerenciar produtos’

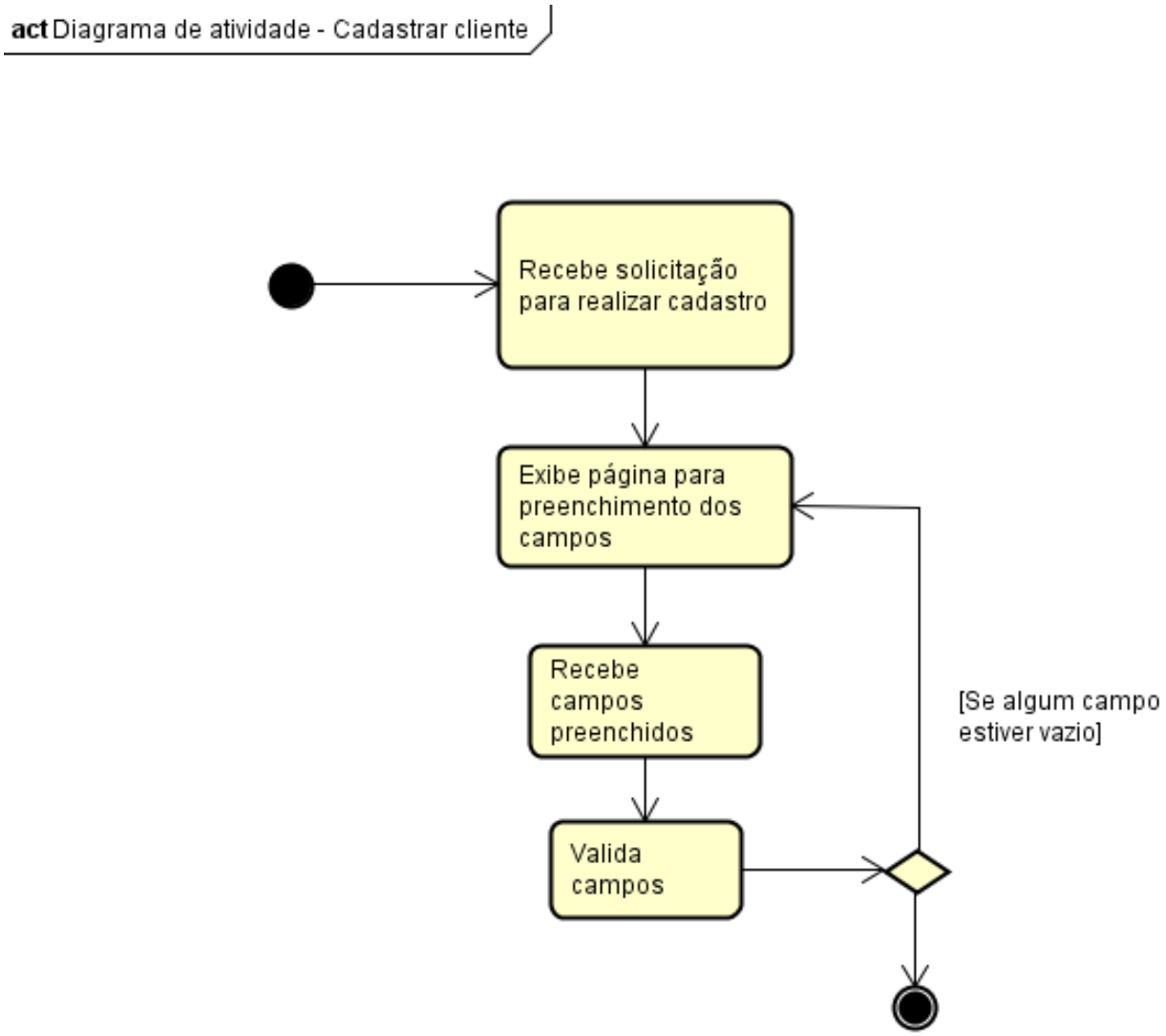

Figura 33 - Diagrama de atividade 'Manter compras'

10. **CASO DE USO DESCRITIVO**

São narrativas em texto que descrevem a unidade funcional e são utilizados para representar os requisitos funcionais do sistema.

Tabela 16-Visualizar produtos

UC01- Visualizar produtos	
Objetivo	Páginas dos produtos para o cliente poder visualizar contendo a foto, descrição, o preço e o link de 'Adicionar ao carrinho'
Requisitos	O usuário do website deverá acessar o site do Cake Shop, e será exibido a página inicial do site, abaixo do menu, irá conter três fotos que são as categorias dos produtos (bolo, doces e salgados). Assim que clicar em uma delas o sistema irá direcionar para a respectiva página.
Atores	Cliente
Regra de Negócio	
Pré-Condições	1.Acessar página do Cake Shop com o endereço 2. Rolar com o mouse abaixo do menu até a parte das imagens dos produtos
Campos	
Fluxo principal	1. Usuário: Clica na imagem da categoria que deseja visualizar 2. Sistema: direciona para a página da categoria clicada 3. Usuário: passa o mouse em cima da imagem do produto para ler a descrição. 4. Sistema: deixa a foto translúcida, enquanto mostra a descrição do produto. 5. Usuário: clica em 'Produtos' e seleciona outra categoria do menu. 6. Sistema: direciona para a página da categoria clicada. 7. Usuário: clica em 'Adicionar ao carrinho'(link abaixo dos produtos)(FA01).
Fluxo alternativo	FA01 – Adicionar ao carrinho 1. Usuário: clica no link 'Adicionar ao carrinho'. 2. Sistema: se o usuário estiver cadastro no site e logado, o sistema direciona para a página de itens do pedido com o produto inserido na tabela de itens, senão direciona para a página de cadastro e login.
Validações	

Tabela 17-UC descritivo Manter Compras

UC02 – Manter Compras	
Objetivo	Comprar, retirar itens do carrinho de compras pela página do CakeShop.
Requisitos	O usuário do website que deseja realizar encomendas, deverá clicar em ‘Adicionar ao carrinho’, ou clicar no botão ‘Faça sua encomenda’ inserido na página inicial.
Atores	Cliente
Regra de Negócio	**RN004** - O sistema não irá cuidar da parte do pagamento na página do cliente, somente irá cadastrar os dados do cartão. O pagamento será feito pela empresa de pagamentos Pague.me. **RN007** - se o cliente pediu x quilos de bolo, e a confeiteira passar do peso, a quantidade excedida não será cobrada, por que o cliente já teria pago pela encomenda. **RN009** - o cliente poderá fazer pedidos adicionais, porém não poderá cancelar o pedido caso o mesmo já tenha o pagamento confirmado.
Pré-Condições	1. Entrar no site do Cake Shop. 2. Fazer login.
Campos	1. Nome. 2. Data de entrega. 3. Horário. 4. Endereço 5. Número 6. Complemento 7. CEP 8. Cidade 9. Estado
Fluxo principal	1. Usuário: Entrar em uma das páginas de produto ou clicar em ‘Faça sua encomenda’. 2. Sistema: Direciona para a página de produtos, de acordo com a categoria clicada. 3. Usuário: Clicar em ‘Adicionar ao carrinho’ link inserido abaixo dos produtos. 4. Sistema: envia para a página itens do pedido. 5. Usuário: Clicar em ‘Continuar comprando’. 6. Usuário clica em ‘Cancelar’ (FA01).

	7. Sistema: retorna na página que o usuário estava. 8. Usuário: preenche campos ‘Nome’, ‘Data de entrega’, ‘Endereço’, ‘Número’, ‘Complemento’, ‘CEP’, ’Cidade’ e ‘Estado’. 9. Usuário: Clicar em ‘Continuar’. 10. Sistema: valida campos. 11. Sistema: envia para a página de pagamento.
Fluxo alternativo	FA01 – Cancelar pedido. 1. Usuário: clica em ‘Cancelar’ pedido. 2. Sistema: retorna uma mensagem de confirmação ‘Tem certeza de que quer excluir pedido?’ 3. Usuário: clica em ‘ok’. 4. Sistema: Exibe mensagem: ‘Encomenda cancelada’.
Validações	Validar se todos os campos estão preenchidos, e validar se a data foi marcada no mínimo três dias antes.

Tabela 18-UC descritivo Manter Cadastro

UC03- Manter cadastro	
Objetivo	Preencher campos para se cadastrar no site e ter acesso à página de compras.
Requisitos	1. Entrar no site do Cake Shop. 2. Clicar em ‘Faça seu cadastro’.
Atores	Cliente
Regra de Negócio	**RN002** - Se um cliente que já encomendou antes neste site e quiser fazer compra, deverá efetuar o login e realizar compra normalmente, mas dessa vez o cliente não precisará cadastrar novamente.
Pré-Condições	1. Entrar no site do Cake Shop. 2. Clicar em ‘Faça seu cadastro’. 3. Ou clicar no carrinho de compras, se não possuir cadastro.
Campos	11. Nome 12. E-mail 13. Telefone 14. Nome de usuário 15. Senha

Fluxo principal	1. Usuário: Clica em ‘Faça seu cadastro’ 2. Sistema: exibe página de cadastro/login 3. Usuário: Preenche campos 4. Usuário: Clica no botão ‘Cadastrar’ 5. Sistema: Valida campos 6. Sistema: exibe mensagem de sucesso 7. Sistema: Volta à página inicial com usuário logado mostrando seu nome na barra de navegação da página inicial do Cake Shop
Fluxo alternativo	
Validações	Validar se os campos marcados como obrigatórios estão preenchidos.

Tabela 19-UC Descritivo Contato

UC08-Enviar mensagem para a confeiteira	
Objetivo	Enviar mensagem para confeiteira que receberá no e-mail
Requisitos	O usuário irá clicar na aba dos 'Contatos'.
Atores	Cliente
Regra de Negócio	**RN007** - Para marcar dia e horário da degustação, é necessário apenas enviar uma mensagem na página ‘Contato’, com o nome, e-mail e mensagem do cliente, não será feito cadastro completo.
Pré-Condições	1. Estar na página dos contatos.
Campos	1. Nome 2. E-mail 3.Mensagem
Fluxo principal	1.Usuário: Clica na aba 'Contato'. 2. Sistema: direciona para página de contato 3. Usuário: Preencher campos 4. Usuário: Clica no botão 'Enviar' 5.Sistema mostrar mensagem 'Mensagem enviada com sucesso'. 6. Sistema: Mostrar mensagem ‘Todos os campos devem ser preenchidos’. (FA01)

Fluxo alternativo	FA01 – Campo vazio Usuário: insere dados. Usuário: clica em ‘Enviar’ Sistema: valida campos Sistema: se estiver um campo vazio deve mostrar mensagem ‘Todos os campos devem ser preenchidos’
Validações	O sistema irá validar se todos os campos estão preenchidos e se a conta de e-mail existe

Tabela 20-UC Descritivo Gerenciar Produtos

UC13- Gerenciar produtos	
Objetivo	Cadastro de novos produtos além de excluir e alterar produto
Requisitos	RF11 - O usuário deverá preencher campos para cadastro, deverá selecionar o produto que quer excluir e alterar.
Atores	Usuário, Confeiteira
Regra de Negócio	**RN001**- No caso do bolo, deve ser passado o preço por quilo. **RN008** - O sistema não será responsável pela compra e nem controle dos ingredientes usados.
Pré-Condições	1. Estar logado no sistema 2. O usuário deve clicar no botão "Incluir" da página de "Produtos"
Campos	Nome, categoria, Unidade De Medida, Preço e Descrição
Fluxo principal	1.Usuário: Clica no botão 'Novo Produto'. 2. Usuário: Clica em 'Incluir Doce/Salgado/Bolo'(FA01) 3. Sistema: Direciona para página de Cadastro de Novo Produto. 4.Usuário: Preenche campos 5.Usuário: Clicar no botão 'Salvar' 6.Sistema: valida campos.(FA02). 7.Sistema: Direciona para página de listas de produtos.
Fluxo Alternativo	FA01 – Incluir por categoria Se o cliente estiver na página de listas de produto, em qualquer uma das categorias, ele poderá clicar em 'Incluir Doce', se estiver na página de doces. Sistema: direciona para página de cadastro de produto. FA02-Campos em branco. Sistema: após validar campos exibe mensagem ao usuário alertando que é necessário preencher todos os campos. Volta para o Fluxo principal 04.
Validações	Validar se nenhum dos campos está em branco.

Tabela 21-UC Descritivo Login

UC- Fazer login(área restrita)	
Objetivo	Entrar na área restrita
Requisitos	Para ter acesso aos pedidos enviados pelos clientes, a confeiteira deve realizar o login, clicando em 'Login' preencher os campos nome de usuário e senha.
Atores	Usuário (confeiteira)
Regra de Negócio	**RN003** - A confeiteira deve fazer o login para entrar na página.
Pré-Condições	1. Entrar no site do Cake Shop 2. Clicar em 'Login', localizado no rodapé da página inicial.
Campos	1. Nome de usuário 2. Senha
Fluxo principal	1. Usuário: Clica em 'Login' 2. Sistema: Direciona para página de login. 3. Usuário: Preenche campos 4. Usuário: Clica em 'Entrar' 5. Usuário: Clica em 'Cancelar'(FA01) 6. Sistema: Validar dados 7. Sistema: Direciona para a página de pedidos
Fluxo Alternativo	FA01-Cancelar login, 1. Sistema: volta para a página inicial do Cake Shop. 2. Dados inseridos incorretamente 3. Um dos campos em branco.
Validações	1. Validar se os dois campos estão preenchidos 2. Validar se os dados inseridos foram escritos corretamente.

Tabela 22- UC Descritivo Visualizar pedidos

UC- Visualizar pedidos	
Objetivo	Mostrar os pedidos enviados pelos clientes
Requisitos	Página Inicial no qual a confeiteira poderá visualizar os pedidos. O sistema mostrará uma tabela com Id do pedido, nome do cliente, quantidade de itens, data de entrega.
Atores	Usuário (confeiteira)
Regra de Negócio	
Pré-Condições	1. Entrar no site do Cake Shop 2. Fazer login
Campos	
Fluxo principal	1. Usuário: Faz login 2. Sistema: valida dados inseridos 3. Sistema: Direciona para página tabela de pedidos. 4. Usuário: Clica no link ‘Ver detalhes’ 5. Sistema: Exibe itens do pedido 6. Usuário: Clica em fechar tabela de itens do pedido. 7. Sistema: retorna para tabela de pedidos.
Fluxo Alternativo	
Validações	

Tabela 23-UC Descritivo Tabela de Clientes

UC- Visualizar tabela de clientes	
Objetivo	Mostrar tabela com os clientes registrados
Requisitos	Na barra de navegação deverá conter um item chamado Tabelas, dentro de Tabelas irá conter Tabela de clientes, onde mostra os clientes registrados.
Atores	Usuário (confeiteira)
Regra de Negócio	**RN10** - a Confeiteira, ou o administrador da página só terão acesso a visualizar os dados dos clientes, não podendo alterar nenhum dado.
Pré-Condições	1. Entrar no site do Cake Shop 2. Estar logado
Campos	
Fluxo principal	1. Usuário: Clica em Tabelas na barra de navegação da área restrita 2. Sistema: Exibe listas. 3. Usuário: Escolher a opção 'Tabela de clientes' 4. Sistema: Mostra tabela de clientes registrados.
Fluxo Alternativo	
Validações	

11 RESULTADOS OBTIDOS – TELAS

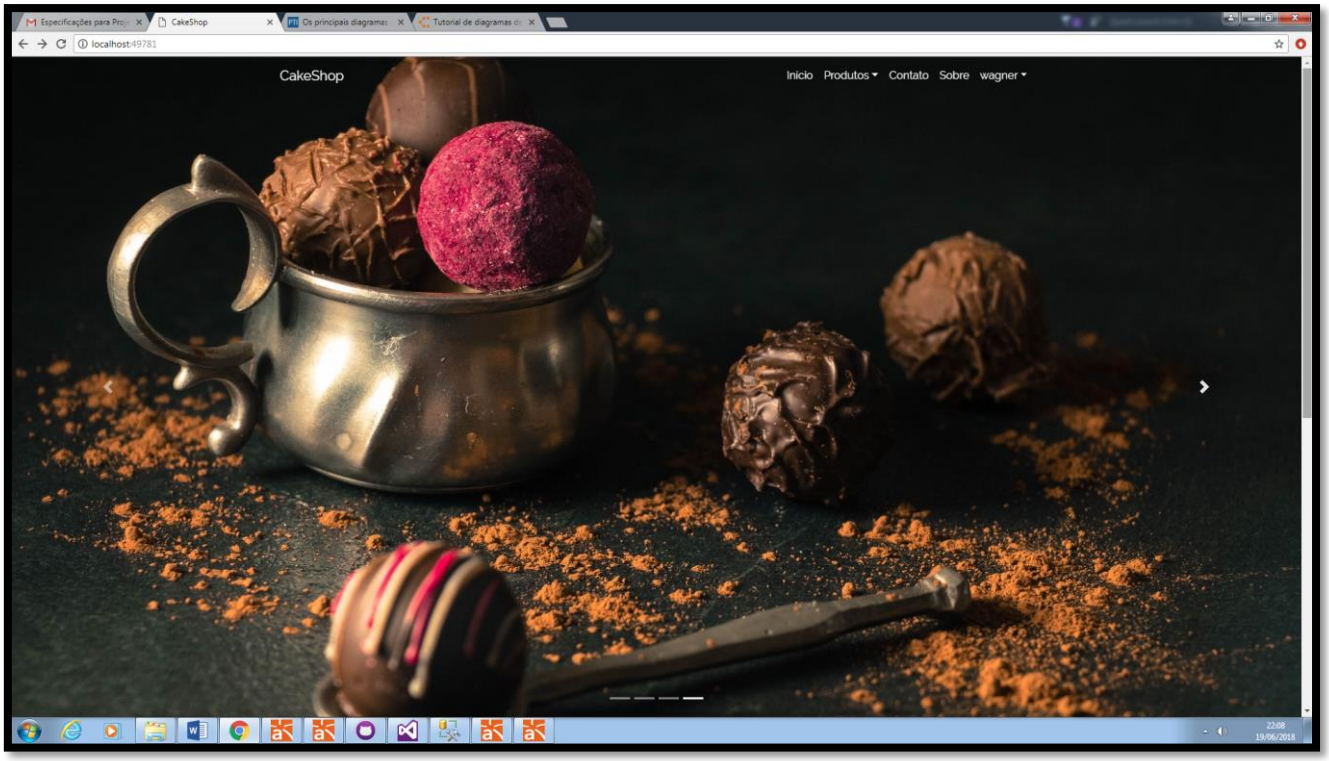

Figura 34 - Página Inicial

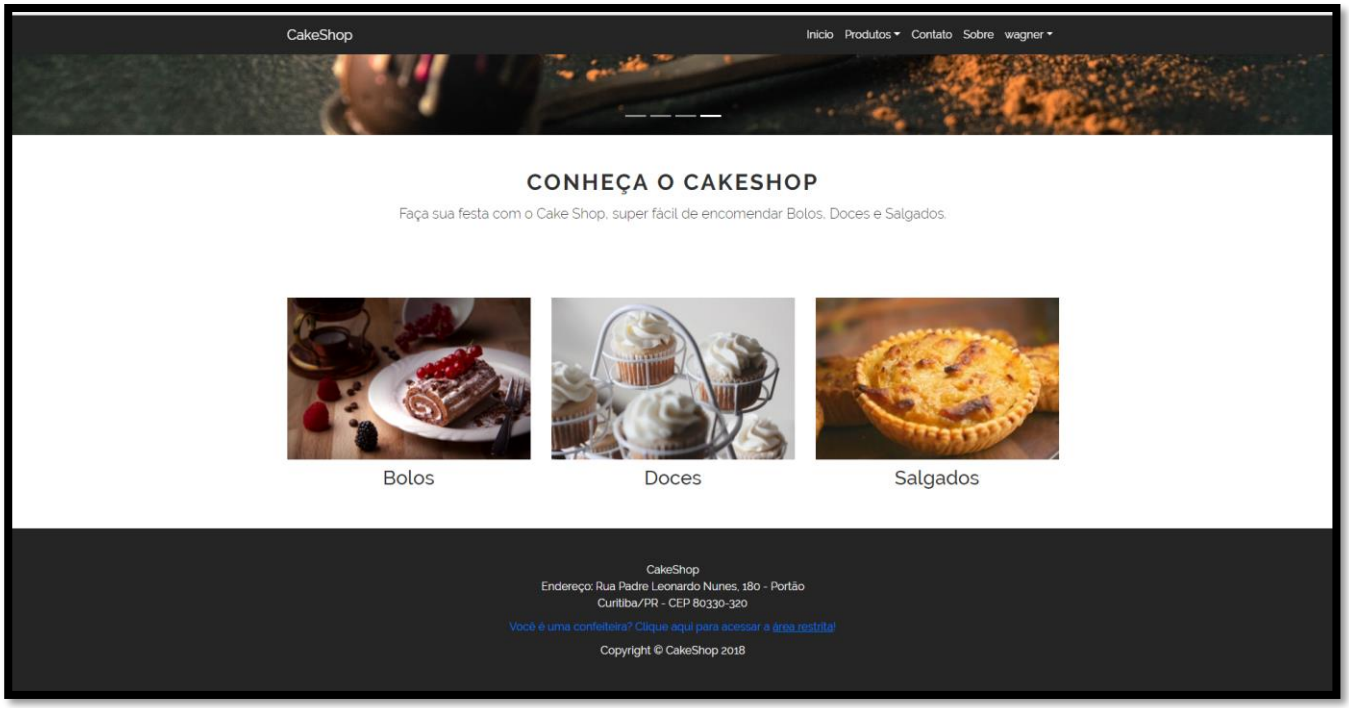

Figura 35 - Fotos dos aperitivos, inseridos na página inicial

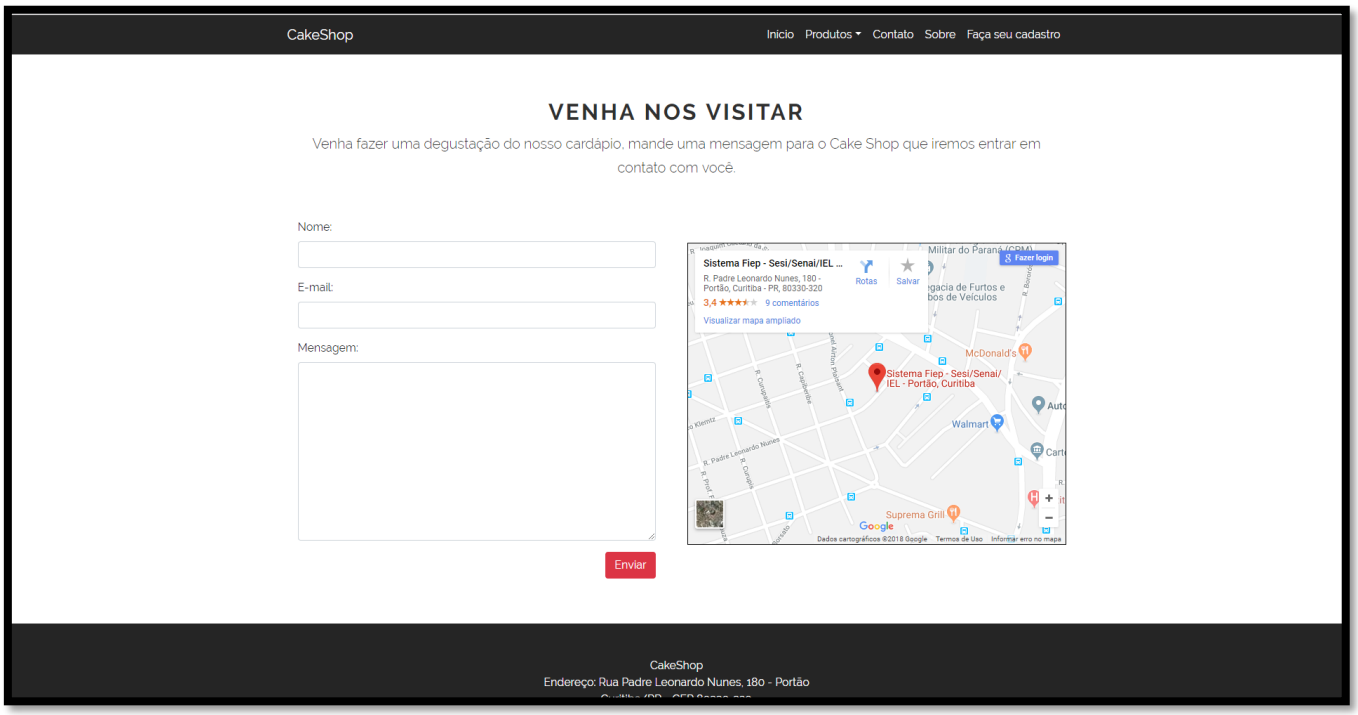

Figura 36 – Tela de contato

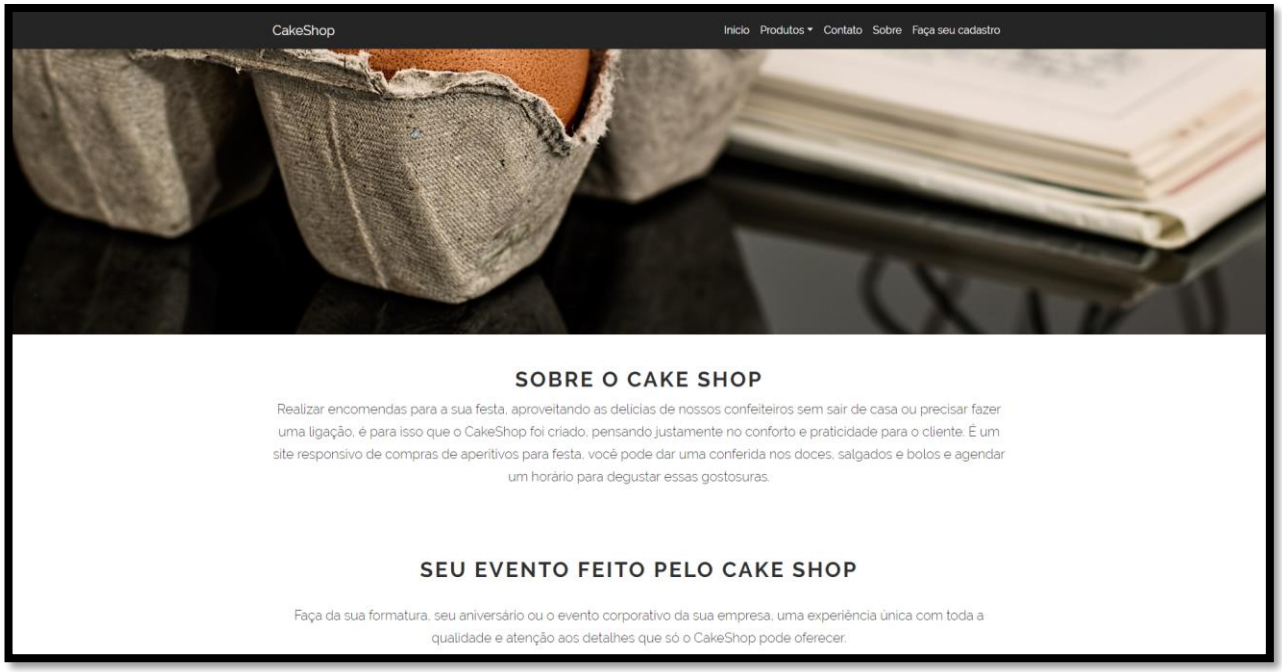

Figura 37 - Tela 'Sobre o Cake Shop'

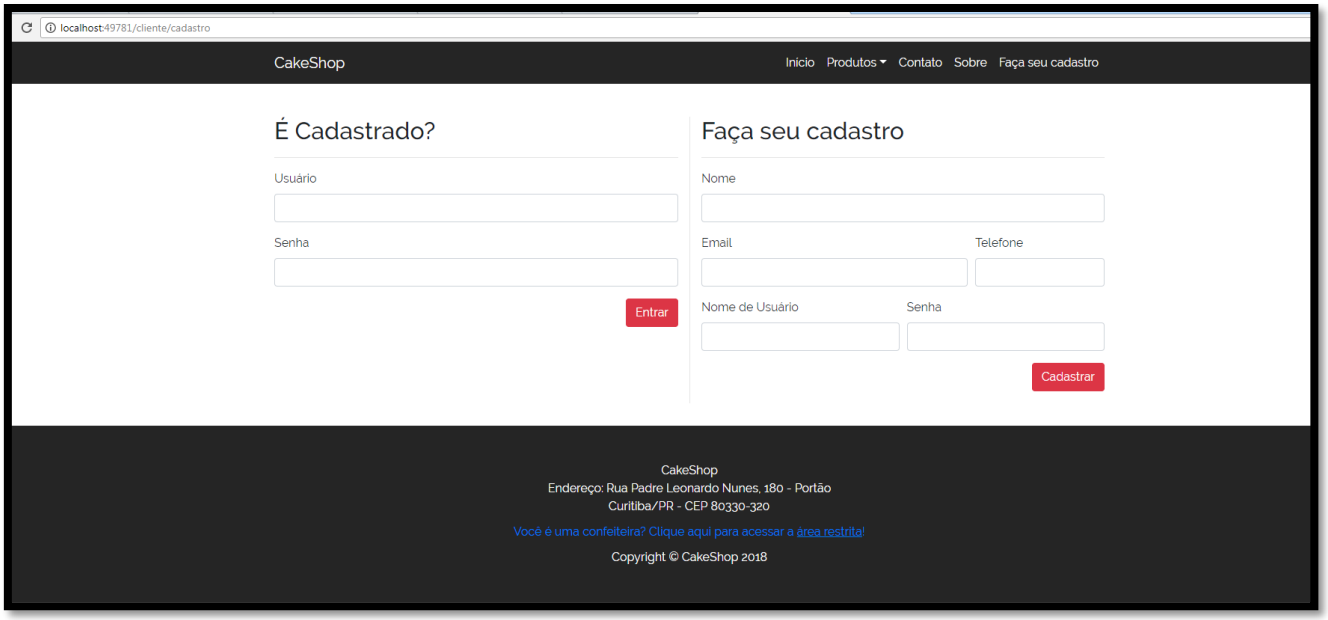

Figura 38 - Tela de cadastro e login do cliente

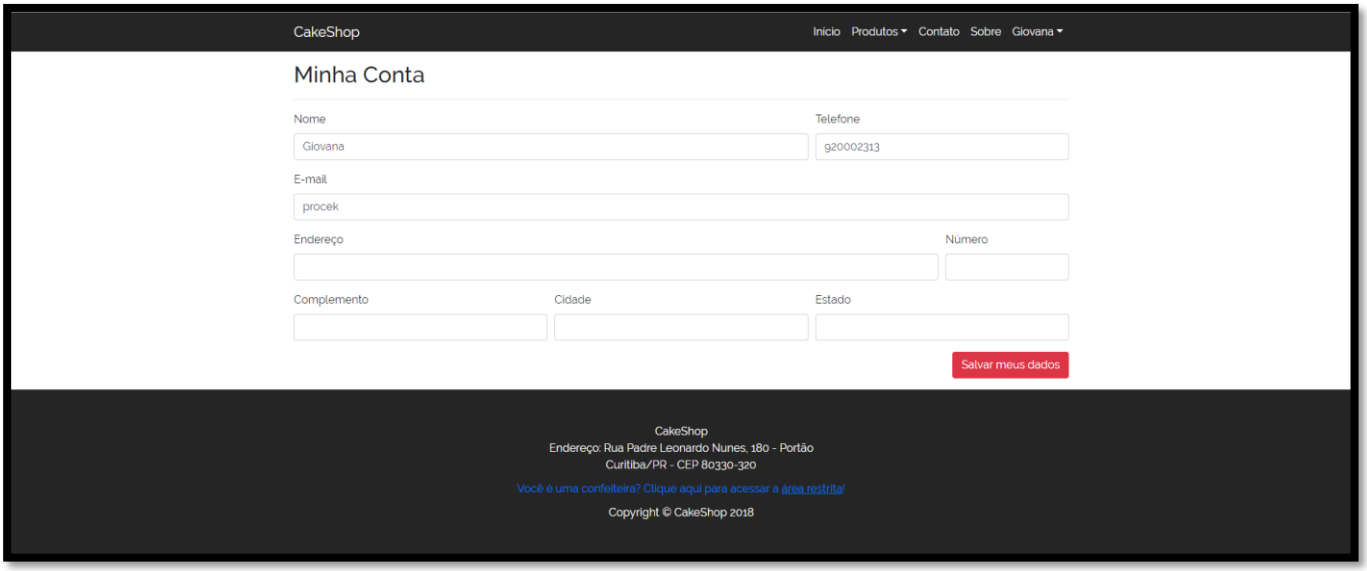

Figura 39 - Página ‘Minha conta’, irá conter os dados cadastrados pelo cliente.

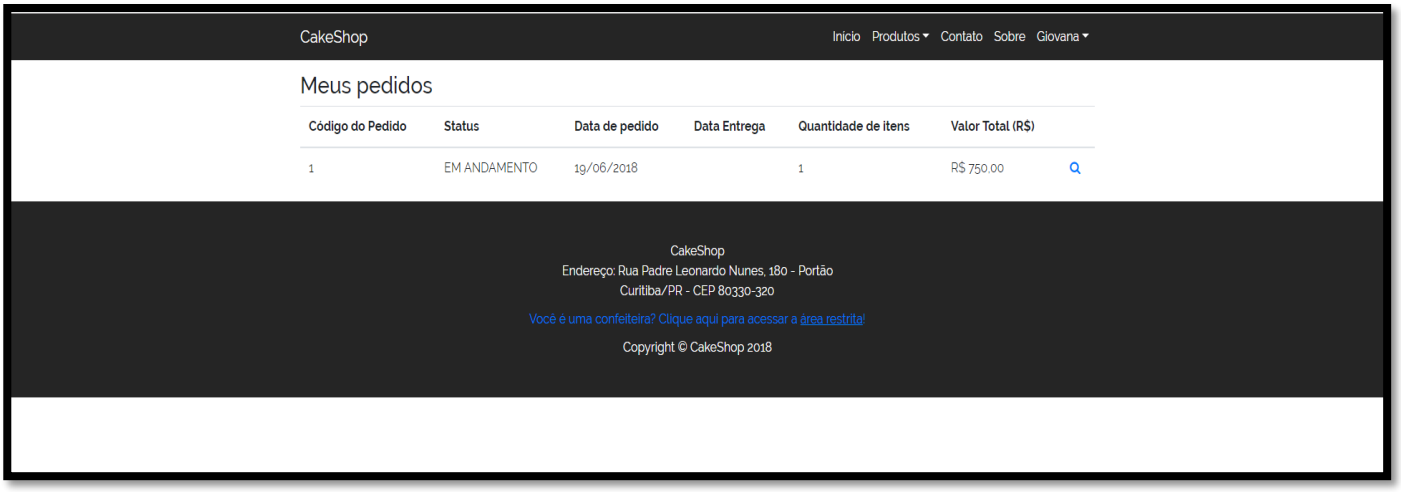

Figura 40 - Página 'Meus Pedidos', mostrará os pedidos realizados pelo cliente e como está o andamento do mesmo.

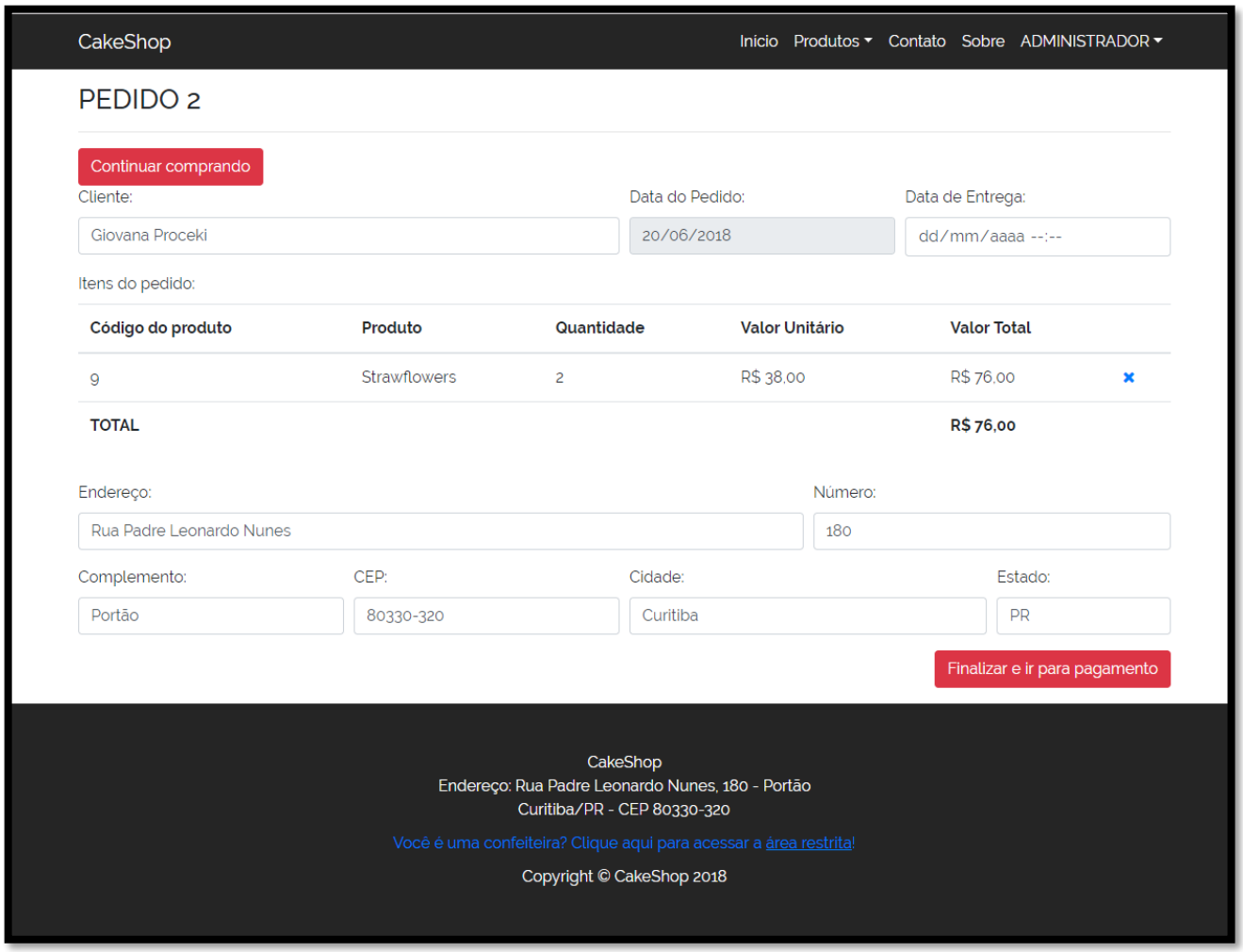

Figura 41 - Página do carrinho de compras

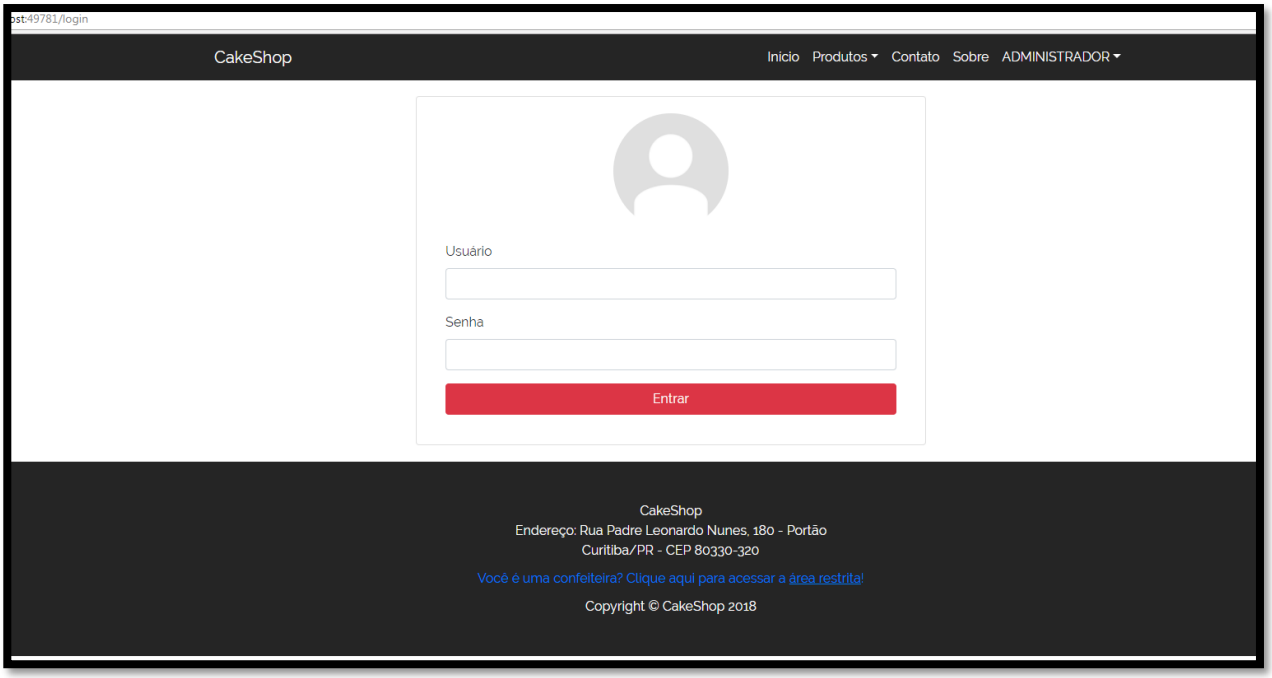

Figura 42 - Tela de Login da área restrita

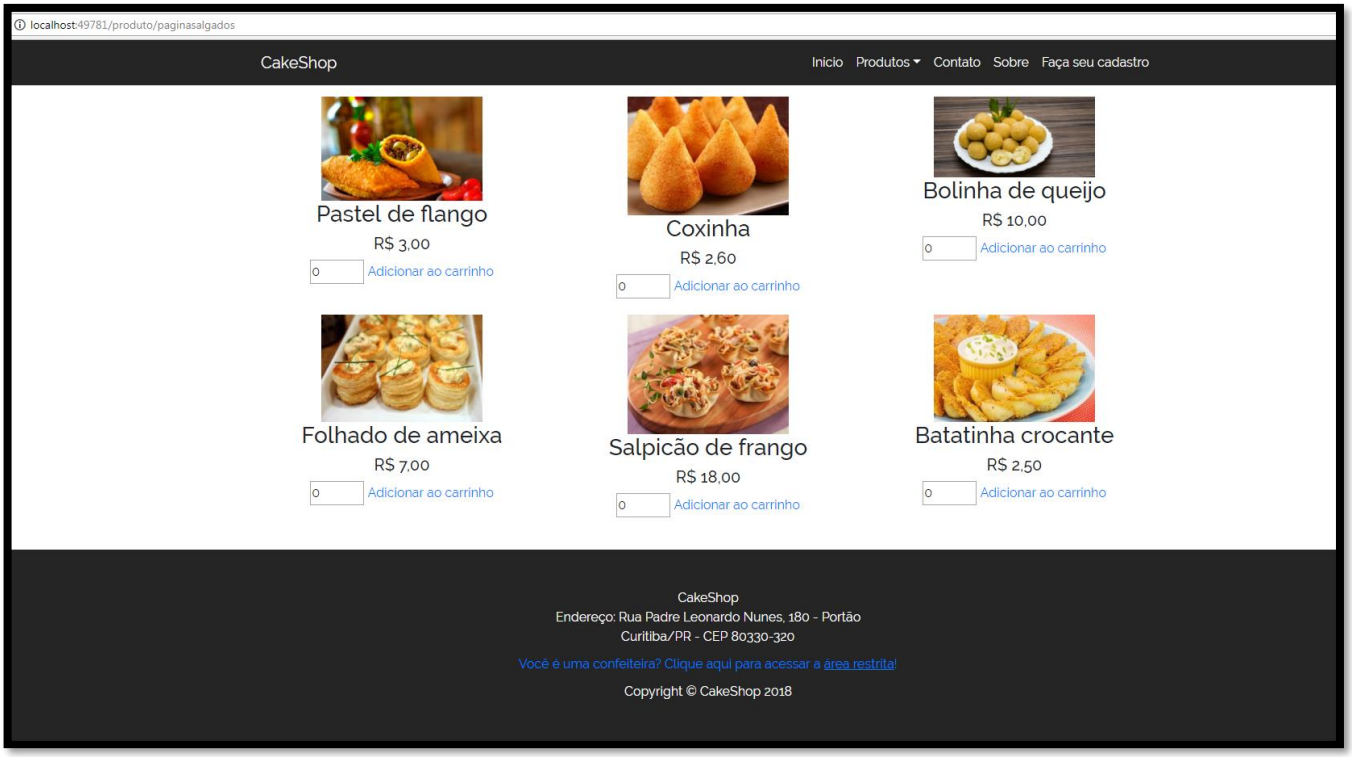

Figura 43 - Página de salgados

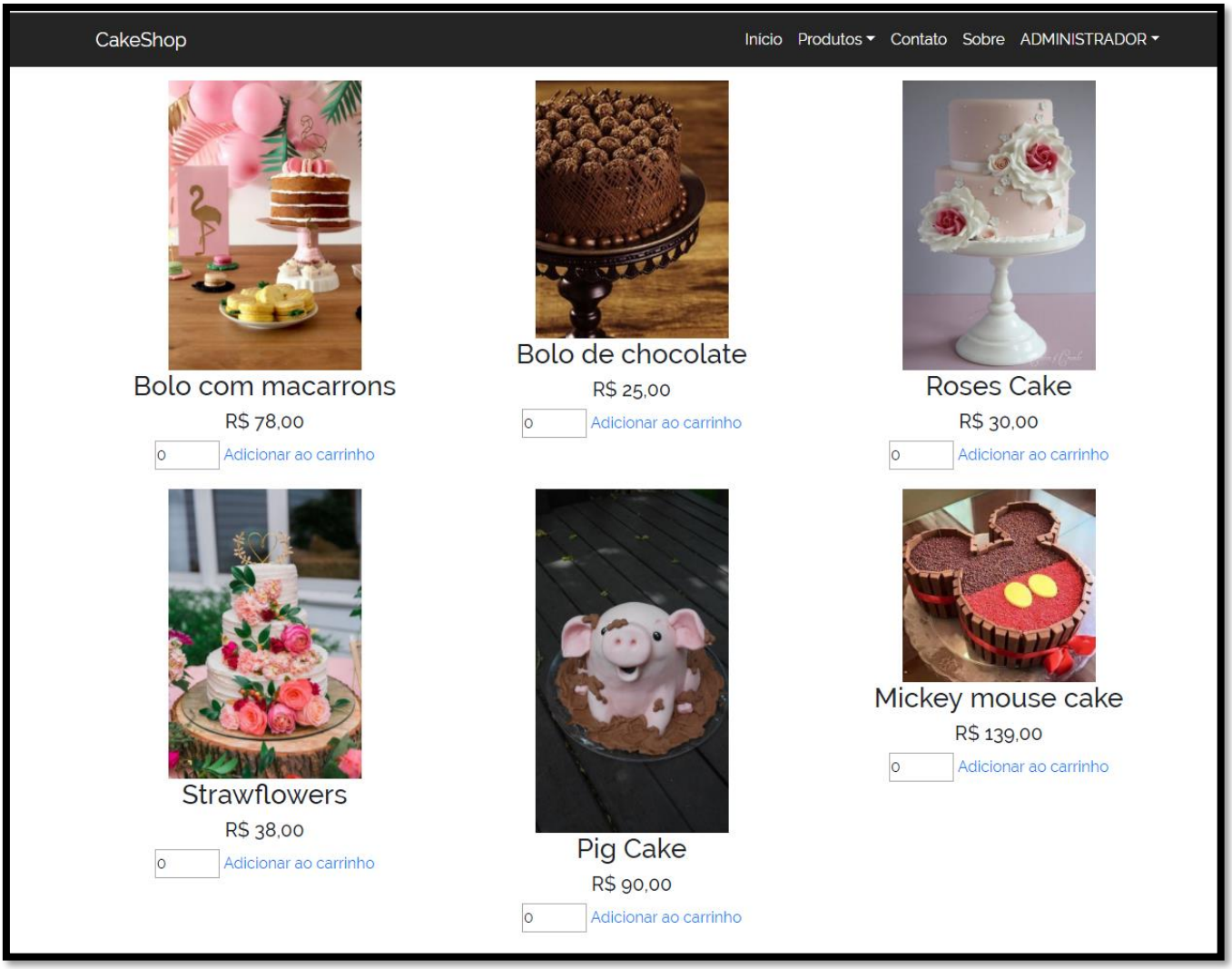

Figura 44 - Página de bolos

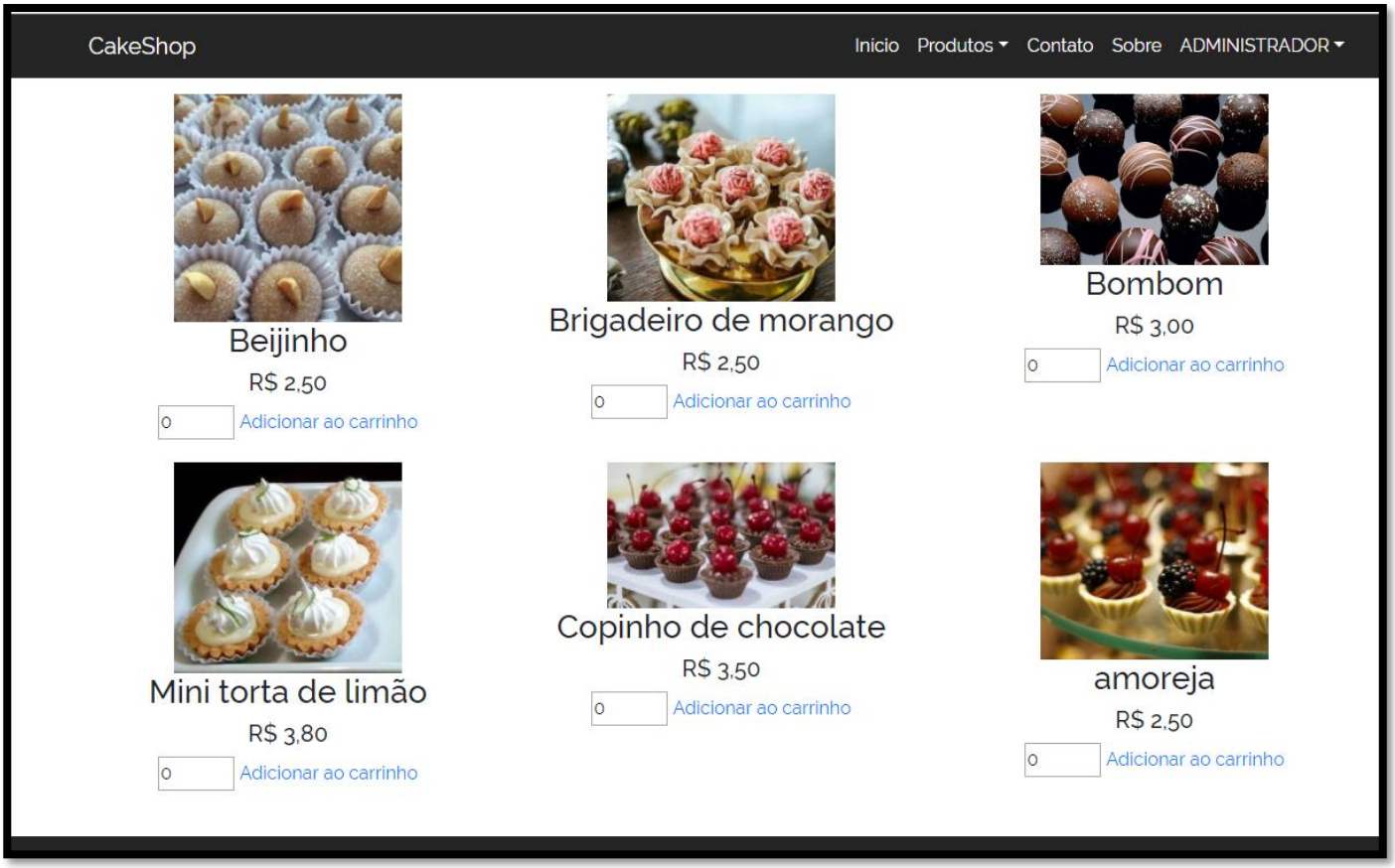

Figura 45 - Página de doces

CakeShop Pedidos Cadastrar Produto Listas Sair

Bolos

Incluir Bolo

Código	Produto	Categoria	UDM	Preço
5	Bolo com macarrons	BOLOS	Quilograma	R$ 78,00
6	Bolo de chocolate	BOLOS	Quilograma	R$ 25,00
8	Roses Cake	BOLOS	Quilograma	R$ 30,00
9	Strawflowers	BOLOS	Quilograma	R$ 38,00
10	Pig Cake	BOLOS	Quilograma	R$ 90,00
11	Mickey mouse cake	BOLOS	Quilograma	R$ 139,00

Figura 46 - Página de lista de bolos

CakeShop Pedidos Cadastrar Produto Listas Sair

Pedidos

Pedido	Status	Nome Cliente	Data de Pedido	Data Entrega	Quantidade de Itens	Valor Total (R$)		
1	EM ANDAMENTO	giovana	20/06/2018 19:00:29		4	R$ 1.381,00	Ver detalhes	Finalizar pedido
2	EM ANDAMENTO	Giovana Proceki	20/06/2018 21:07:11		1	R$ 76,00	Ver detalhes	Finalizar pedido
3	EM ANDAMENTO	alan	20/06/2018 21:11:32		2	R$ 1.050,00	Ver detalhes	Finalizar pedido

Figura 47 - Página de pedidos dos clientes na área da confeiteira

12. PLANO DE TESTES

O planejamento de testes é de suma importância em qualquer projeto de software, serve para conduzir o projeto com qualidade e confiabilidade além de prever os riscos e levantar requisitos para evitá-los. O plano de teste é um documento que descreve o planejamento, controle e execução dos testes.

Tema: Sistema de compras e gerenciamento de encomendas de doces, bolos e salgados.

Lista de Requisitos

Website

1.Visualizar produtos

2.Visualizar produtos com a descrição

3.Carrinho de compras

4.Cadastro

5.Login

6.Usuário logado

7.Página Meus pedidos

8.Conhecer sobre a confeiteira

9.Contato

Área restrita

1.Login área restrita

2.Visualizar pedidos

3.Visualizar itens do pedido

4.Gerenciar produtos

5.Visualizar lista de produtos

6.Visualizar lista de clientes

Ferramenta de Testes:

- **Controle de Defeitos-** Excel, Word
- **Teste Funcional-** Teste manual no VisualStudio
- **Teste de Interface-** Unit Testing - VisualStudio

Documentos de teste
RF01

Página que apenas mostrará algumas fotos dos produtos, novidades. Serão mostradas três fotos (doce, salgado e bolo) que servirão como link, para ser direcionado para a página da categoria escolhida.

Itens a testar

Número de ordem do item	Nome do item	Descrição da funcionalidade	Módulo/Menu/Subdivisão
01	Banner	Imagens passando pela tela, como um carrossel	Página inicial
02	Menu	No menu deverá	Em todas as páginas

		conter aba de produtos, contato, Sobre o cake Shop e ‘Faça seu cadastro’	
03	Aba de produtos	Será uma DropDownList, contendo as categorias doces, salgados e bolos	Menu da página Inicial
04	Aba Contato	Uma página que contém campos de nome, e-mail e mensagem e um mapa ao lado.	Menu da página Inicial
05	Aba ‘Sobre o Cake Shop’	Página contendo algumas imagens falando sobre o trabalho	Menu da página Inicial
06	Aba login	Direciona para a página de login para área restrita	Rodapé da página Inicial
07	Aba Cadastro	Direciona para a página de login e cadastro do cliente	Menu da página Inicial
08	Foto de Doces	Foto que ao clicar ira direcionar para a	Página inicial

		página de doces	
09	Foto de Salgados	Foto que ao clicar ira direcionar para a página de Salgados	Página inicial
10	Bolos	Foto que ao clicar ira direcionar para a página de Bolos	Página Inicial

Tabela 24 - Itens a testar

Critérios de completeza

Número de ordem do item	Critério
01	As abas no menu devem direcionar para as páginas corretas.
02	As fotos passando uma a uma do banner devem estar funcionando corretamente.

Tabela 25 - Critérios de completeza

RF03

Página que irá conter uma tabela com os itens do pedido, total e campos para preencher referente a data e endereço de entrega.

Quando o cliente estiver na página dos produtos e clicar em ‘Adicionar ao carrinho’ ou quando ele clicar no ícone carrinho acima na navbar, ele será direcionado para página de login e cadastro (caso não esteja logado ou não tenha cadastro) do contrário o sistema irá mostrar a lista de itens adicionados ao carrinho, informando numa tabela o código do produto, nome do produto,

quantidade, preço e total. Acima terá um botão ‘Continuar comprando’, que irá retornar para página de compras, quando ele terminar de selecionar os itens, ele novamente estará na página de Pedido (lista dos itens selecionados), deverá inserir dados nos campos abaixo da lista de itens e o total e clicar no botão ‘Finalizar carrinho’. Serão utilizados o teste de funcionalidade e o de caixa branca.

Itens a testar

Número de ordem do item	Nome do item	Descrição da funcionalidade	Módulo/Menu/subdivisão
01	Link action:’Adicionar ao carrinho’.	Ao clicar no link, o sistema irá para uma página de itens do pedido, onde o produto fica armazenado numa tabela de pedidos	Página de doces, bolos e salgados
02	Tabela de itens do pedido	Tabela que irá mostrar os itens colocados no carrinho, e o total	Página de itens de pedido

03	Botão ‘Continuar comprando’	Ao clicar no botão, o sistema volta para a página que o cliente estava anteriormente.	Página de itens do pedido
04	Cadastro de pedido	Campos para preencher referente a data e horário de entrega, nome do cliente, endereço	Página de itens do pedido
05	Botão ‘Continuar’	Ao terminar de adicionar itens ao carrinho, o cliente deverá preencher os campos e clicar no botão ‘Continuar’, onde será direcionado para a página de pagamento	Página de itens do pedido
06	Botão Cancelar	O botão cancela a compra e volta para a página inicial, mostrando uma	Página de itens do pedido

		mensagem ’Que pena que cancelou a encomenda’	

Tabela 26 - Itens a testar do RF 03

Critérios de completeza

Número de ordem do item	Critério
01	O link ‘Adicionar ao carrinho’, deve direcionar para a página e mostrar na tabela o produto clicado, o preço por unidade, grama ou quilo, a quantidade pedida, o código do produto e o total abaixo da tabela, conforme for colocando os produtos.
02	A contagem do preço total deve estar de acordo com o preço e quantidade pedida.
03	Todos os campos devem ser preenchidos, os dados devem ser salvos e chegar corretamente para a confeiteira.
04	Mostrar mensagem de erro se houver campo vazio
05	Após clicar em ‘Continuar’, o sistema irá direcionar para a parte do pagamento
06	Se clicar no botão cancelar, deverá mostrar uma mensagem de confirmação, se o cliente confirmar, deverá ser exibida mensagem ‘Que pena que cancelou a encomenda’.

Tabela 27 - Critérios de completeza do RF03

RF04

Caso o cliente não esteja logado, deverá clicar em ‘Cadastro’(link que se encontra no menu da página inicial), e deverá preencher campos, ao final deve-se clicar em ‘Salvar’, feito isso, retornará à página inicial com o usuário logado.

Itens a testar

Número de ordem do pedido	Nome do item	Descrição da funcionalidade	Módulo/Menu/subdivisão
01	Botão: Faça seu cadastro	Botão que deverá direcionar para a página de cadastro ao ser clicado	Menu da página inicial
02	Campos	Campos que devem ser preenchidos: Nome, E-mail, Telefone, Login e Senha.	Página de cadastro
03	Botão Cadastrar	Ao clicar em ‘Cadastrar’, o sistema deverá validar se todos os campos estão preenchidos e mandar os dados para o banco.	Página de cadastro

Tabela 28 - Itens a testar do RF04

Critérios de completeza

Número de ordem do item	Critério
01	O botão do menu: ‘Faça seu cadastro’ deve direcionar para a página de cadastro
02	Deve aparecer mensagem de erro caso um campo esteja vazio.
03	Os dados devem ser armazenados no banco.

Tabela 29 - Critérios de completeza do RF04

13. CASOS DE TESTES

É um conjunto de entradas de teste, condições de execução e resultados esperados de um software. Os casos de testes são essenciais após a implementação de um software, servem para medir o quanto o sistema está sendo testado, e quais os erros que podem surgir.

Caso de teste	Abas da Página Inicial
Prioridade	Essencial
Pré-condições	1.Entrar no site do Cake Shop
Localizador	Página Inicial
Dados de entrada	Cliques do mouse
Procedimentos	Acessar página do CakeShop, Clicar em uma das abas do menu
Resultados esperados	Cada aba deve direcionar para as página corretas
Ambiente	Hologação
Definições de teste	Teste de funcionalidade(será feito manualmente)
Analista de testes	Giovana

Tabela 30 - Caso de teste - Abas da página inicial

Caso de teste	CT002 - Cadastro de cliente
Prioridade	Alta
Pré-condições	1. Clicar em 'Faça seu Cadastro'
Localizador	Barra de navegação da página Home
Dados de entrada	1.'Giovana Machado' 2. 'giovana.machado@hotmail.com' 3.'(41) 32047989' 4.'GiMachado' 5. 'senha' 6. 'senha'
Procedimentos	Inserir dados nos campos de 'Nome', 'Email' , 'Telefone', 'Nome de usuario', 'Senha' e 'Confirmar senha'
Resultados esperados	Espera-se que ao final do cadastro mostre uma mensagem de 'Cadastro realizado com sucesso'
Ambiente	Ambiente de homologação
Definições de teste	Teste de funcionalidade
Analista de teste	Giovana Machado

Tabela 31 - Caso de teste - Cadastro de cliente

Caso de teste	CT003 - Carrinho de compras
Prioridade	Essencial
Pré-condições	1. Realizar o cadastro ou fazer login 2.Estar em uma das páginas de produto(doces, bolos ou salgados)
Localizador	Página dos produtos
Dados de entrada	1. Nome do cliente 2. Data de pedido 3. Data de entrega 4. Opção para entrega 5. Horário
Procedimentos	1. Abrir página dos produtos(doces, bolos ou salgados) 2. Escolher a quantidade desejada 3. Clicar em 'Adicionar ao carrinho' do produto que deseja comprar 4.sistema direciona para página de itens de pedido com preço do produto multiplicado pela quantidade inserida, o resultado deverá constar na coluna 'Total' da tabela de itens 5. Clicar em 'Continuar comprando' 6. Sistema retorna à página do último item adicionado 7.Retorna ás ações 2, 3 e 4, 8. Preencher campos 9.Clicar em 'Continuar' 9. Sistema direciona para página de pagamento.
Resultados esperados	1. Produtos inseridos na tabela 'Itens de pedido' com o código, nome do produto, com a quantidade escolhida, o valor unitário, gramas ou em quilogramas dependendo do produto, e o total (a inserção dos dados na tabela devem estar de acordo com o que cliente escolheu) 2. a contagem dos itens devem estar corretas de acordo com o que foi pedido.
Ambiente	homologação
Definições de teste	Teste de funcionalidade, caixa preta
Analista de teste	Giovana

Tabela 32 - Caso de teste - Carrinho de compra

14. CONCLUSÃO

O Cake Shop, site de encomenda de aperitivos e confeitaria, foi criado com o propósito de tornar mais prático e fácil o modo de fazer compras, pelo tempo e dinheiro que economiza, pela comodidade, e entre diversas vantagens de se realizar compras pela internet, basta realizar uma pesquisa pelo computador ou o celular, procurar o que deseja, efetuar pagamento e esperar pela encomenda. Compras dessa modalidade tem crescido muito nos últimos anos, em todos os setores, até os mercados vendem produtos e alimentos pela internet, portanto, foi pensando nesses quesitos que surgiu uma oportunidade vantajosa em criar um site que vendas e principalmente no setor de alimentos.

Nossas atividades foram facilitadas com o uso de tecnologia e softwares, várias empresas criam sites ou sistemas para gerenciar os serviços, produtos, funcionários e entre outros, este projeto pode ser útil para quem deseja tornar seu trabalho mais fácil, mais organizado e eficiente, a área restrita do site possui uma interface simples e fácil de ser usada, algo que não necessite muito treinamento e suporte, apenas manutenção, tudo para otimizar o tempo da confeiteira e do cliente.

Este projeto tem me proporcionado muito aprendizado, experiências e conhecimento que pretendo aplicá-los em minha vida profissional futuramente.

15. REFERÊNCIAS

SEBRAE, outubro de 2017. Disponível em<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/tendencias-e-dicas-de-inovacao-para-panificadoras-e-confeitarias,826fa82a39bbe410VgnVCM1000003b74010aRCRD> Acesso em 06/10/17.

DEVMEDIA, modelo entidade-relacionamento, outubro de 2017. Disponível em <https://www.devmedia.com.br/modelo-entidade-relacionamento-mer-e-diagrama-entidade-relacionamento-der/14332> Acesso em 22/11/17.

TESTES DE SOFTWARE, tipos de software. Disponível em:<http://testesdesoftware.com/tipos-de-teste-de-software/> Acesso em 22/11/17.

ATÉ O MOMENTO, O que é um requisito não funcional, novembro de 2017.Disponível em:<http://www.ateomomento.com.br/o-que-e-um-requisito-nao-funcional/> acesso em 23/11/17.

E-commerce News, 10 motivos para você fazer seu e-commerce<https://ecommercenews.com.br/artigos/tutoriais/10-motivos-para-voce-fazer-seu-e-commerce/> Acesso em 11/04/18

Blog Idealize Tecnologia, Entendendo a importância de uma plataforma e-commerce. Disponível em <https://www.idealizetecnologia.com.br/blog/importancia-da-plataforma-de-e-commerce/ >Acesso em 11/04/18

E-commerce Brasil, Evolução do e-commerce. Disponível em <https://www.ecommercebrasil.com.br/artigos/evolucao-do-e-commerce-vendas/> Acesso em 11/04/18

Microsoft, Disponível em
<https://msdn.microsoft.com/pt-br/library/dd381412(v=vs.108).aspx>
Acesso em 30/04/18

E-commerce Brasil, E-commerce deve crescer 15 em 2018 e chegar a R$69 bi de faturamento. Disponível em
<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/e-commerce-deve-crescer-15-em-2018-e-chegar-a-r-69-bi-de-faturamento/> Acesso em 03/05/18

E-commerce Brasil, e-commerce entra em estabilidade. Disponível em
<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/e-commerce-entra-em-estabilidade/>
Acesso em 17/05/18.

Fiep, Desafios de empreender em 2017 na panificação. Disponível em
<http://www.fiepr.org.br/sindicatos/sindap/uploadAddress/DESAFIOS_DE_EMPREENDER_EM_2017_NA_PANIFICACAO_-_Por_Marcio_Rodrigues[74482].pdf>
Acesso em 20/05/18

IndTech, Requisitos Software. Disponível em
<http://www.indtech.com.br/eBookRequisitosSoftwarePlinioVentura.pdf>
Acesso em 20/05/18

PUCRS, Arquitetura de Software. Disponível em
<https://www.inf.pucrs.br/jornada.facin/jafacin_2010/palestras/ArquiteturaDeSoftware.pdf>
Acesso em 12/06/2018

Significadosbr, Metodologia. Disponível em
<https://www.significadosbr.com.br/metodologia>
Acesso em 13/06/18

DevMedia, Introdução ao modelo cascata. Disponível em
<https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-modelo-cascata/29843>
Acesso em 13/06/18

Metodologias clássicas, modelo em cascata. Disponível em
<http://metodologiasclassicas.blogspot.com/p/modelo-em-cascata.html>
Acesso em 13/06/18

Ifrn, Banco de dados – modelo conceitual, físico, lógico. Disponível em
<http://docente.ifrn.edu.br/abrahaolopes/semestre-2012.1/4.401.1m-banco-de-dados/slides-modelo-conceitual-fisico-logico-er>
Acesso em 18/06/18

Significados, diagrama de classes. Disponível em
<https://www.significados.com.br/diagrama-de-classes/>
Acesso em 18/06/18

DevMedia, Casos de teste. Disponível em
<https://www.devmedia.com.br/casos-de-teste-aprimore-seus-casos-e-procedimentos-de-teste/30526>
Acesso em 19/06/18

Profissionais T.I, Os principais diagramas da uml. Disponível em
https://www.profissionaisti.com.br/2011/07/os-principais-diagramas-da-uml-resumo-rapido/
Acesso em 19/06/18