

Documento de Requisitos FLF

Ficha Técnica

Equipe Responsável pela Elaboração

Rafael Porto Vieira de Moura
Diego Marques
Eduardo Cezar Carvalho

Público Alvo

Este manual destina-se à todos colaboradores do sistema e gerenciamento de campeonatos da Federação Lavrense de Futebol.

Sumário

Visão geral deste documento	1
Glossário, Siglas e Acrogramas	1
Definições e Atributos de Requisitos	2
• Identificação dos Requisitos	2
• Prioridades dos Requisitos	2
Formulários coletados	2
Abrangência e sistemas relacionados	1
Relação de usuários do sistema	1
Foram identificados cinco usuários do sistema XXX denominados de GardenAdmin, Caixa, Investidor, Cliente Pessoa Física e Cliente Pessoa Jurídica, abaixo detalhados.	1
• GardenAdmin	1
• Caixa –	1
• Investidor –	2
• Cliente Pessoa Física –	2
• Cliente Pessoa Jurídica –	2
Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário	2
• Visão do GardenAdmin	2
• Visão do Vendedor	3
Requisitos do Estoque <Nome de subseção para agrupar requisitos correlacionados>	1
[RF001] <Nome do requisito/caso de uso>	1
[RF002] <Nome de outro caso de uso>	2
Usabilidade	1
[NF001] <Nome do requisito>	1
[NF...] <Nome do requisito>	1
Confiabilidade	1
[NF005] <Nome do requisito>	1
Desempenho	2
[NF...] <Nome do requisito>	2
Segurança	2
[NF...] <Nome do requisito>	2
Distribuição	2

[NF...] <Nome do requisito>	2
Padrões	2
[NF...] <Nome do requisito>	3
Hardware e software	3
[NF...] <Nome do requisito>	3
MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES	1
I_Login <Identificador de uma interface>	2
Informações críticas da interface	2
IE_LoginUserNameLogin	2
Informações críticas da interface	2
IE_LoginUserNameLogin<Identificador de outra interface>	2

Introdução

Este documento especifica o sistema FLF, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

Visão geral deste documento

Esta introdução fornece as informações necessárias para fazer um bom uso deste documento, explicitando seus objetivos e as convenções que foram adotadas no texto, além de conter uma lista de referências para outros documentos relacionados. As demais seções apresentam a especificação do sistema FLF e estão organizadas como descrito abaixo.

- **Seção 2** – Descrição geral do sistema: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Seção 3** – Requisitos funcionais (casos de uso): especifica todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
- **Seção 4** – Requisitos não funcionais: especifica todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.
- **Seção 5** – Descrição da interface com o usuário: apresenta desenhos, figuras ou rascunhos de telas do sistema.

Glossário, Siglas e Acrogramas

FLF - Federação Lavrense de Futebol

Definições e Atributos de Requisitos

• Identificação dos Requisitos

RF é utilizado para identificar Requisitos Funcionais e RNF é utilizado para identificar Requisitos Não Funcionais. Ambas siglas vem acompanhadas de um número que é o identificador único do requisitos. Por exemplo, o requisito [RF016] indica um requisito funcional de número 16.

• Prioridades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

Capítulo**Descrição geral do sistema**

A cidade de Lavras localizada no sul de Minas Gerais possui uma longa tradição com o esporte futebol. Na cidade é muito comum haver campeonatos amadores com uma boa presença de público para assistir. Em 2022 visando organizar esses campeonatos surgiu a FLF - Federação Lavrense de Futebol. O objetivo deste sistema é proporcionar uma interface para que a FLF possa organizar os campeonatos com suas partidas, estádios, times, jogadores e gols.

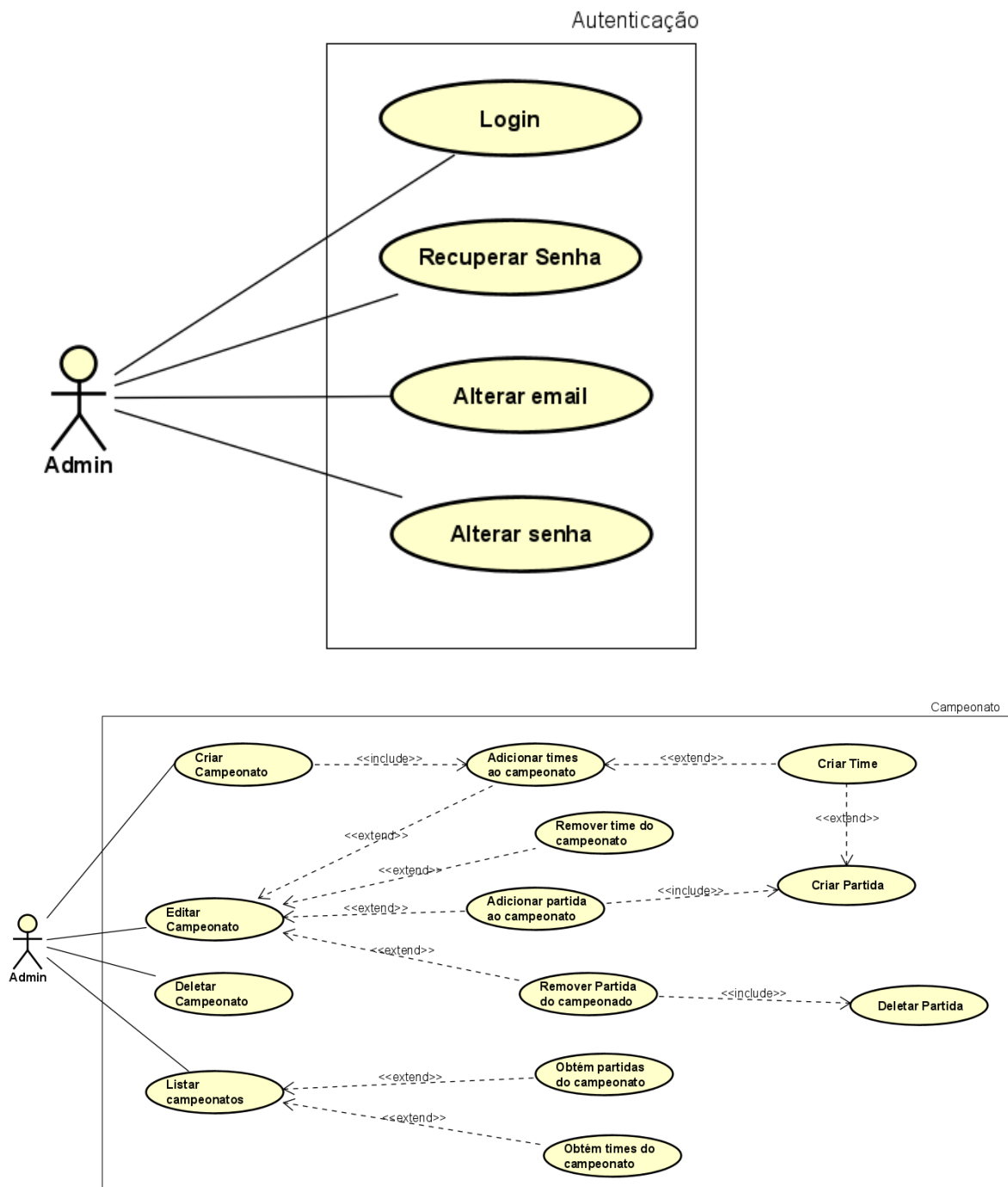
Relação de usuários do sistema

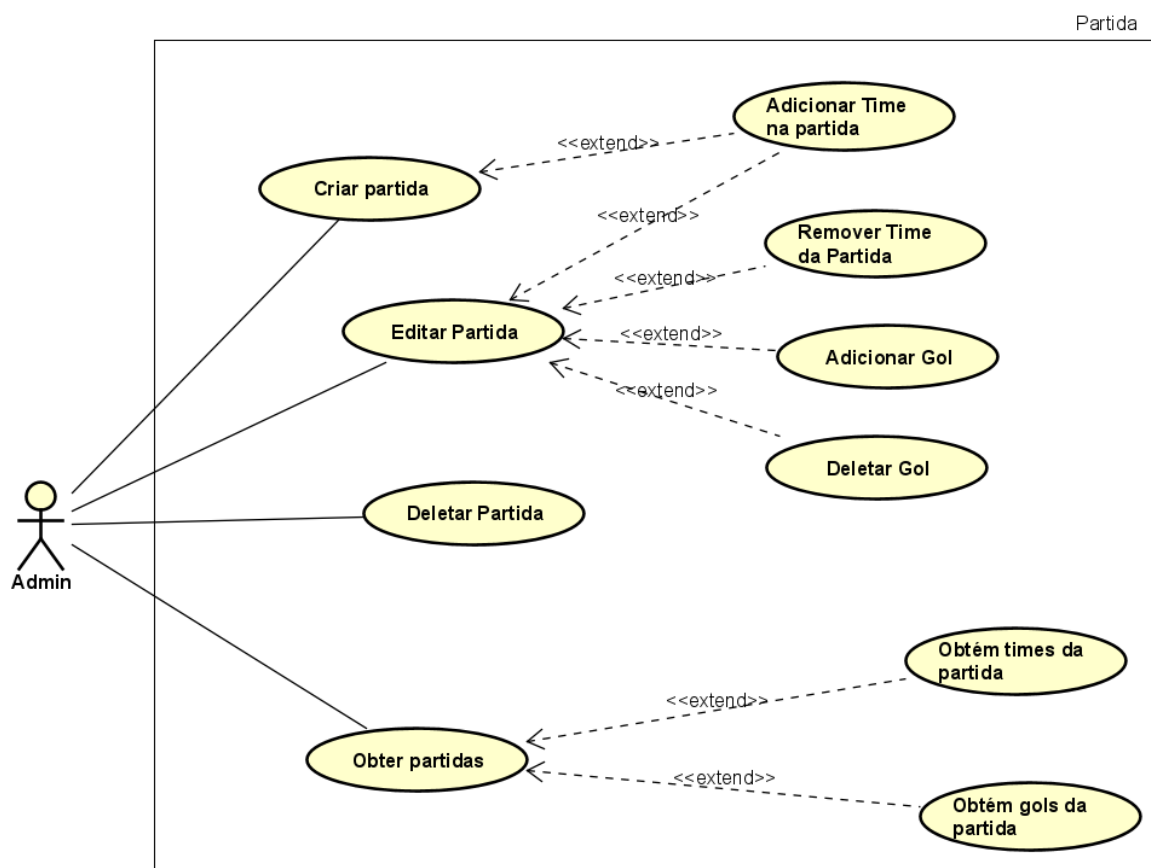
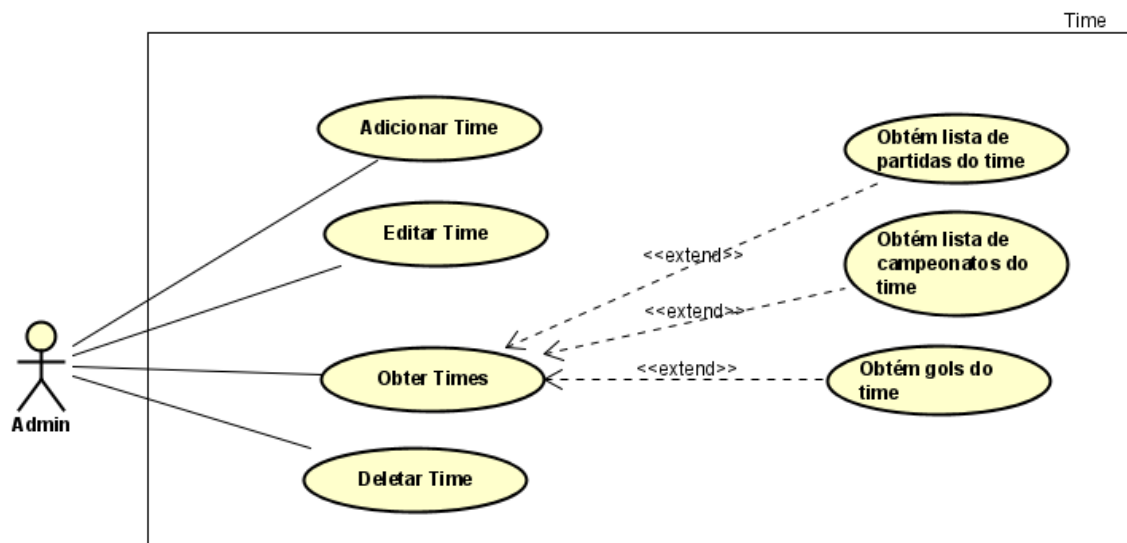
Foram identificados apenas um usuário do sistema que é capaz de executar todas as funcionalidades.

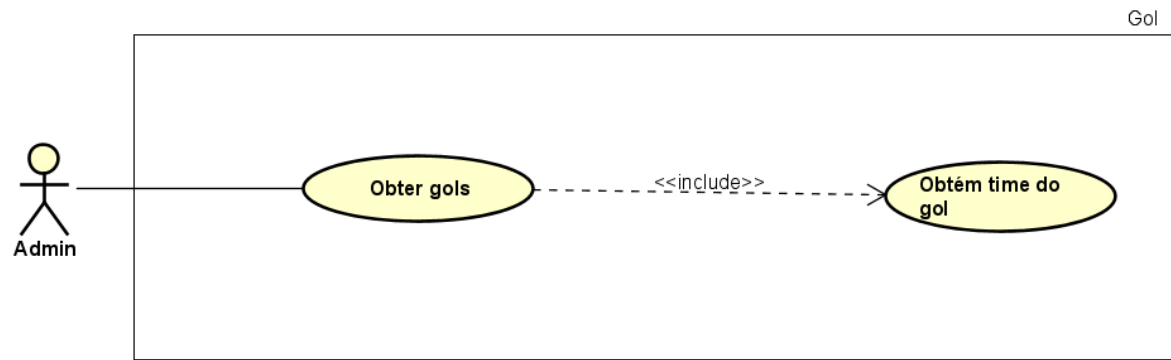
- **Admin**

Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

- Visão do Admin







Capítulo

Requisitos funcionais (casos de uso)

Requisitos do time

Seção destinada a todos os requisitos referente aos times.

[RF001] Cadastrar time

RF 001	Cadastrar time	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Um novo time será cadastrado no sistema	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Time Nome deve possuir no máximo 80 caracteres. Lista de partidas; Lista de campeonatos;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de cadastrar um time. 3. Preenche os dados solicitados e cadastra o time.	Sistema: 4. Sistema confirma o cadastramento.
Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro ao cadastrar um time o sistema emitirá a seguinte mensagem: “Falha ao cadastrar time”.

[RF002] Editar time

RF 002	Editar time.
--------	--------------

Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin.	
Resumo:	Um time será editado.	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Time: Nome deve possuir no máximo 80 caracteres. Lista de partidas; Lista de campeonatos;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de editar time.. 3. Preenche os dados solicitados e editar o time.	Sistema: 4. Sistema confirma a edição.
Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá a seguinte mensagem: “Falha no login”. 2. Caso não seja possível editar o time é exibida a mensagem “Não foi possível editar o time”.

[RF003] Listar time

RF 003	Listar time
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Admin
Resumo:	Todos os times serão listados
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>
Restrições de campos:	Entidade Time

	Nome deve possuir no máximo 80 caracteres. Lista de partidas; Lista de campeonatos;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de times.	Sistema: 3. Sistema lista todos os times.
Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso não exista nenhum time cadastrado, o sistema exibirá uma mensagem, “Não existem times cadastrados”

[RF004] Deletar time

RF 004	Deletar time	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Deleta o time desejado	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Time Nome deve possuir no máximo 80 caracteres. Lista de partidas; Lista de campeonatos;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Clica no botão de excluir na linha do time desejado. 3. Clica no botão confirmar exclusão.	Sistema: 3. Sistema lista todos os times, com exceção do time deletado.

Fluxo alternativo:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Clica no botão de excluir na linha do time desejado. 3. Clica no botão cancelar exclusão.	Sistema: 4. Sistema lista todos os times.
---------------------------	--	---

Requisitos do campeonato

Seção destinada a todos os requisitos referente aos campeonatos.

[RF005] Cadastrar campeonato

RF 005	Cadastrar campeonato	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Um novo campeonato será cadastrado no sistema	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Campeonato Nome deve possuir no máximo 45 caracteres. Lista de times; Time vencedor podendo conter 80 caracteres. Lista de partidas;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de cadastrar um campeonato. 3. Preenche os dados solicitados e cadastra o campeonato.	Sistema: 4. Sistema confirma o cadastramento.
Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro ao cadastrar um time o sistema emitirá a seguinte mensagem: “Falha ao cadastrar campeonato”.

[RF006] Editar campeonato

RF 006	Editar campeonato.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin.	
Resumo:	Um campeonato será editado.	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Campeonato Nome deve possuir no máximo 45 caracteres. Lista de times; Time vencedor podendo conter 80 caracteres. Lista de partidas;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de editar campeonato. 3. Preenche os dados solicitados para editar o campeonato.	Sistema: 4. Sistema confirma a edição.
Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá a seguinte mensagem: “Falha no login”. 2. Caso não seja possível editar o time é exibida a mensagem “Não foi possível editar o campeonato”.

[RF007] Listar campeonato

RF 007	Listar campeonato	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Todos os campeonatos serão listados	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	

Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Campeonato Nome deve possuir no máximo 45 caracteres. Lista de times; Time vencedor podendo conter 80 caracteres. Lista de partidas;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de campeonatos.	Sistema: 3. Sistema lista todos os campeonatos.
Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso não exista nenhum campeonato cadastrado, o sistema exibirá uma mensagem, “Não existem campeonatos cadastrados”

[RF008] Deletar campeonato

RF 008	Deletar campeonato
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Admin
Resumo:	Deleta o campeonato desejado
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>
Restrições de campos:	Entidade Campeonato Nome deve possuir no máximo 45 caracteres. Lista de times; Time vencedor podendo conter 80 caracteres. Lista de partidas;

Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Clica no botão de excluir na linha do campeonato desejado. 3. Clica no botão confirmar exclusão.	Sistema: 3. Sistema lista todos os campeonatos, com exceção do campeonato deletado.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Clica no botão de excluir na linha do campeonato desejado. 3. Clica no botão cancelar exclusão.	Sistema: 4. Sistema lista todos os campeonatos.

Requisitos das Partidas

Seção destinada a todos os requisitos referente às partidas.

[RF009] Cadastrar partida

RF 009	Cadastrar partida
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Admin
Resumo:	Um nova partida será cadastrado no sistema
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>
Restrições de campos:	Entidade Partida Tipos de partida que deve possuir no máximo 45 caracteres. Campeonato. Lista de Times. Data no formato dd/mm/yyyy hh:mm:ss Lista de gols;

	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de cadastrar um partida. 3. Seleciona os times que irão participar da partida.	Sistema: 4. Sistema confirma o cadastramento.
Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro ao cadastrar um time o sistema emitirá a seguinte mensagem: “Falha ao cadastrar partida”.

[RF010] Editar partida

RF 010	Editar partida.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin.	
Resumo:	Uma partida será editada.	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Partida Tipos de partida que deve possuir no máximo 45 caracteres. Campeonato. Lista de Times. Data no formato dd/mm/yyyy hh:mm:ss Lista de gols;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de editar partida. 3. Modifica os dados desejados para editar a partida.	Sistema: 4. Sistema confirma a edição.

Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá a seguinte mensagem: “Falha no login”. 2. Caso não seja possível editar o time é exibida a mensagem “Não foi possível editar o campeonato”.
---------------------------	---------------	---

[RF011] Listar partidas

RF 011	Listar partidas	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Todos os campeonatos serão listados	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Partida Tipos de partida que deve possuir no máximo 45 caracteres. Campeonato. Lista de Times. Data no formato dd/mm/yyyy hh:mm:ss Lista de gols;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de Partidas.	Sistema: 3. Sistema lista todas as partidas..
Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso não exista nenhuma partida cadastrada, o sistema exibirá uma mensagem, “Não existem partidas cadastradas”

[RF012] Deletar partida

RF 012	Deletar partida	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	

Resumo:	Deleta a partida desejada	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Partida Tipos de partida que deve possuir no máximo 45 caracteres. Campeonato. Lista de Times. Data no formato dd/mm/yyyy hh:mm:ss Lista de gols;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Clica no botão de excluir na linha da partida desejada. 3. Clica no botão confirmar exclusão.	Sistema: 3. Sistema lista todas as partidas, com exceção da partida deletada.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Clica no botão de excluir na linha da partida desejada. 3. Clica no botão cancelar exclusão.	Sistema: 4. Sistema lista todas as partidas..

Requisitos do Gol

Seção destinada a todos os requisitos referente aos gols.

[RF013] Cadastrar Gol

RF 013	Cadastra Gol
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Admin
Resumo:	Um novo gol será cadastrado no sistema
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.

Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Gol Partida; Time;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de cadastrar um gol. 3. Selecionar qual time fez o gol.	Sistema: 4. Sistema confirma o cadastramento.
Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro ao cadastrar um time o sistema emitirá a seguinte mensagem: “Falha ao cadastrar gol”.

[RF014] Editar gol

RF 014	Editar gol.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin.	
Resumo:	Uma partida será editada.	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Gol Partida; Time;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de editar gol. 3. Modifica os dados desejados para editar a gol.	Sistema: 4. Sistema confirma a edição.

Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá a seguinte mensagem: “Falha no login”. 2. Caso não seja possível editar o time é exibida a mensagem “Não foi possível editar o gol”.
---------------------------	---------------	--

[RF015] Listar Gols

RF 015	Listar gols	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Todos os gols serão listados	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Gol Partida; Time;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de Partidas.	Sistema: 3. Sistema lista todas as partidas..
Fluxo alternativo:	Admin:	Sistema: 1. Caso não exista nenhum gol cadastrado, o sistema exibirá uma mensagem, “Não existem gols cadastrados”

[RF016] Deletar Gol

RF 016	Deletar gol	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	

Resumo:	Deleta o gol desejado	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Gol Partida; Time;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Clica no botão de excluir na linha do gol desejado. 3. Clica no botão confirmar exclusão.	Sistema: 3. Sistema lista todos os gols, com exceção da gol deletada.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Realiza o login no sistema. 2. Clica no botão de excluir na linha do gol desejada. 3. Clica no botão cancelar exclusão.	Sistema: 4. Sistema lista todos os gols.

Capítulo

Requisitos não funcionais

Esta seção contém todos os requisitos não funcionais do sistema.

Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à facilidade de uso da interface com o usuário, material de treinamento e documentação do sistema.

[NF001] Utilização do sistema

O usuário deve conseguir utilizar todas as funcionalidades permitidas após um treinamento de 2 horas.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Confiabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à frequência, severidade de falhas do sistema e habilidade de recuperação das mesmas, bem como à corretude do sistema.

[NF002] Disponibilidade do sistema

O sistema deve estar 99% do tempo disponível para utilização pelos usuários, ou seja, não deve ficar fora do ar.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Desempenho

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à eficiência, uso de recursos e tempo de resposta do sistema.

[NF003] Tempo de requisições

As requisições do sistema como um todo devem ser executadas trazendo a resposta da mesma em até 10 segundos.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Segurança

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à integridade, privacidade e autenticidade dos dados do sistema.

[NF004] Criptografia

Para que seja efetuado o login do usuário no sistema o usuário deverá ter uma senha cadastrada que passará por uma criptografia SHA-256.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Distribuição

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à distribuição da versão executável do sistema.

[NF005] Alocação do executável

O executável do sistema será disponibilizado apenas à federação lavrense de futebol, e estará disponível em um sistema cloud para o funcionamento do mesmo na web.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Padrões

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados a padrões ou normas que devem ser seguidos pelo sistema ou pelo seu processo de desenvolvimento.

[NF006] Padrão de arquitetura

O sistema deve seguir um padrão de arquitetura utilizando middlewares.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Hardware e software

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados ao hardware e software usados para desenvolver ou para executar o sistema.

[NF007] Deverá ser responsivo a diferentes dispositivos

Deverá ser responsivo em diferentes dispositivos, se ajustando ao tamanho de sua tela, qualquer que ela seja.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Capítulo

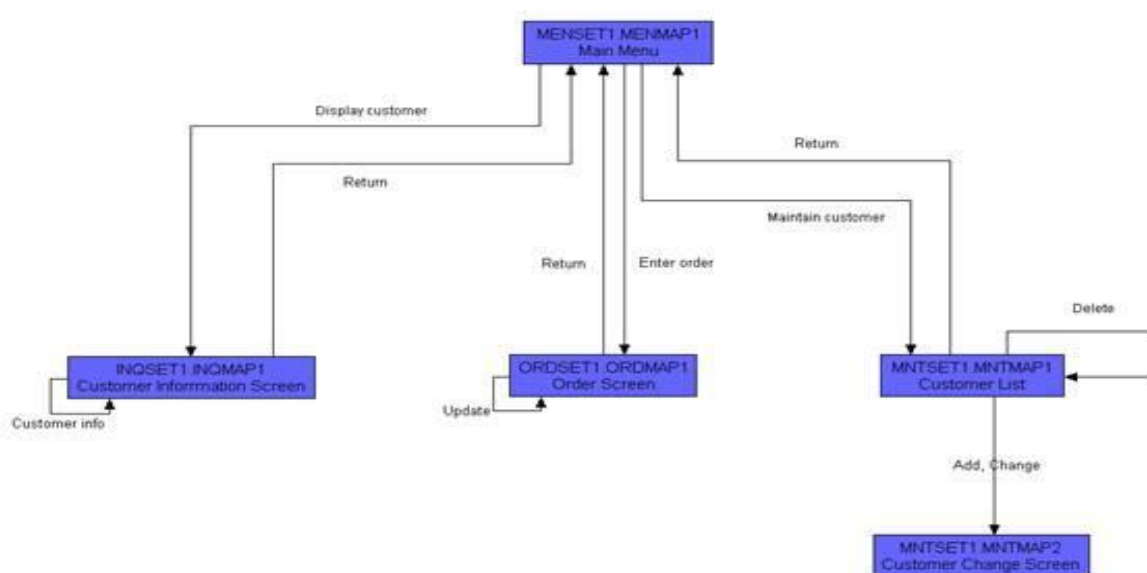
Descrição da interface com o usuário

<Esta seção deve conter desenhos ou rascunhos das telas do sistema que forem necessários ou convenientes para esclarecer algum dos requisitos do sistema. O aluno pode utilizar ferramentas como Balsamiq para prototipar a interface, apesar de não ser a melhor opção. Mais ferramentas podem ser encontradas em <https://dcrazed.com/best-free-wireframe-tools/>. A melhor opção RECOMENDADA FORTEMENTE é para o aluno fazer a prototipação da interface em HTML, Angular ou qualquer outra tecnologia que o permita fazer a interface de sistemas WEB e reaproveitá-la na fase de projeto. Assim evita-se o fato de fazer desenhos de interface os quais serão jogados fora por não ser a interface propriamente dita. Use nomes significativos para identificar cada interface como I_Login, I_Erro_login, I_CadastrarCliente. Descreva cada interface em uma subseção. O aluno deverá utilizar templates já prontos caso queira, fazendo uma interface agradável.>

Neste documento, adota-se “I_” para indicar uma interface, “IE_” para indicar uma interface com mensagem de erro e “IS_” para identificar uma interface com mensagem de sucesso. Assim, a interface de login do sistema é nomeada como “I_Login”. A interface de erro do login para um username inválido e uma senha inválida é nomeada respectivamente como “IE_LoginUsername” e “IE_LoginSenhaInválida”.

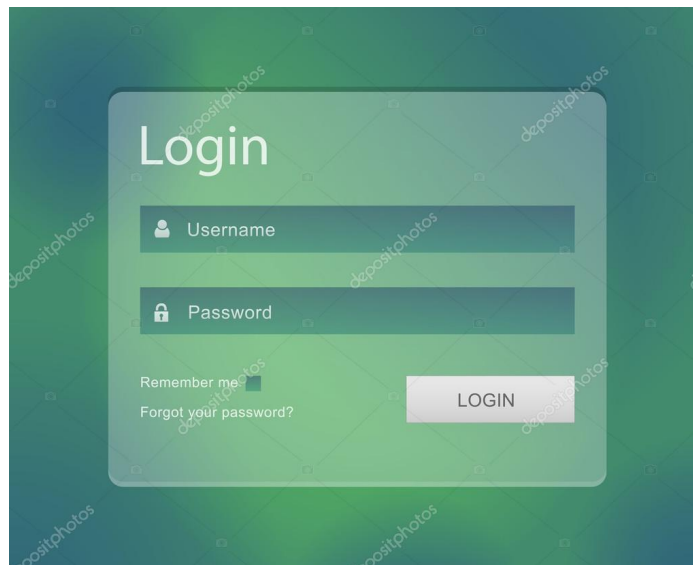
MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES

<Em cada seta, deve estar escrito o nome do botão ou comando a ser dado para sair de uma tela para outra. Então se no “Main Menu” a pessoa clicar num botão chamado “Display customer”, será aberta a tela “Customer Information Screen”, como mostrado na figura abaixo.>



<O nome dado as interfaces, abaixo, deve ser o mesmo nome que aparecerá na descrição dos Casos de Uso e nas caixas dos mapa de navegação acima.>

I_Login <Identificador de uma interface>



Informações críticas da interface

- O campo username deve ser um email válido.
- A senha deve conter pelo menos uma letra maiúscula e uma minúscula
- A senha deve conter pelo menos um número
- A senha deve conter pelo menos um caracter especial.
- A senha deve conter no máximo 50 caracteres.

IE_LoginUserNameLogin

<Prossiga no detalhamento das interfaces do sistema, descrevendo todas que for necessário, cada uma em uma subseção.>

Informações críticas da interface

- <Informação 1>.
- <Informação 2>.

IE_LoginUserNameLogin<Identificador de outra interface>

<Prossiga no detalhamento das interfaces do sistema, descrevendo todas que for necessário, cada uma em uma subseção.>