

Documento de Requisitos

Adopt.me

Ficha Técnica

Equipe Responsável pela Elaboração	
João Pedro Ramalho de Sousa	Front-end
Matheus Bertoldo	Back-end
Renan Ribeiro Pereira	Product Owner

Público Alvo
Este manual destina-se ao responsável pelo processo de adoção de animais, que utilizará o software desenvolvido para a empresa Adopt.me.

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
Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário	2
• Visão do GardenAdmin	2
• Visão do Vendedor	2
Estoque	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>	2
Hardware e software	3
[NF...] <Nome do requisito>	3
PROTOTIPAÇÃO	1
MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES	1

I_Login <Identificador de uma interface>	2
Informações críticas da interface	2
IE_LoginUserNameLogin	3
Informações críticas da interface	3
IE_LoginUserNameLogin<Identificador de outra interface>	3

Introdução

Este documento especifica o sistema Adopt.me, 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 seção fornece uma breve descrição de como o resto deste documento está organizado. Complete e/ou adapte o texto abaixo para fornecer essa informação.>

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 Adopt.me e estão organizadas como descrito abaixo.

- **Capítulo 2** – Descrição geral do sistema: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Capítulo 3** – Requisitos funcionais (casos de uso): apresenta todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
- **Capítulo 4** – Requisitos não funcionais: apresenta 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.
- **Capítulo 5** – Descrição da interface com o usuário: apresenta desenhos, figuras ou rascunhos de telas do sistema.
- **Capítulo 6** – Dicionário de Dados: apresenta a primeira versão do dicionário de dados especificado durante a elicitação de requisitos e prototipação de interface.

Glossário, Siglas e Acrogramas

Fechamento diário – é a atividade de somar tudo o que foi vendido, tudo o que foi pago, deduzir os impostos e apresentar o resultado final como saldo positivo ou negativo do dia.

Baixa de Estoque – atividade que consiste em retirar do estoque um produto danificado, quebrado, furtado etc, o qual não pode ser mais comercializado. Tal atividade reduz o estoque para não deixar constar no estoque o que não se possui mais, e ao mesmo tempo permite lançar o preço de custo do produto como prejuízo.

Fatura- bla bla bla

Sangria de caixa – bla bla bla

Alavancagem - bla bla bla

PIB – Produto Interno Bruto

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 vêm acompanhadas de um número que é o

identificador único dos 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.

Formulários coletados

Os documentos relacionados abaixo estão à disposição no anexo deste documento. Os campos riscados de vermelho não são necessários. Os campos escritos a mão com caneta azul são campos que precisam ser acrescentados ao formulário. Os demais campos sem qualquer marcação devem fazer parte do sistema.

1. Cadastro de Cliente:
2. Cadastro de Produto:
3. Nota Fiscal

Capítulo

Descrição geral do sistema

<Descreva aqui, em linhas gerais, os objetivos do sistema, comunicando o propósito da aplicação e a importância do projeto para todas as pessoas envolvidas.

Se for necessário apresentar detalhes mais técnicos sobre o sistema, você também pode usar esta seção para descrever em linhas gerais a arquitetura do sistema, indicando seus módulos principais, o uso (se existir) da Internet ou outra rede de comunicação, componentes *on-line* e *off-line*, e a interação (se existir) com outros sistemas. Use um diagrama se achar conveniente.>

Abrangência e sistemas relacionados

<Nesta seção, descreva em linhas gerais o que o sistema irá fazer (suas principais funcionalidades) e o que ele **não** irá fazer (escopo negativo), deixando claro se o sistema irá interagir com outros sistemas relacionados ou se ele é independente e totalmente auto-contido.

As funcionalidades principais do sistema devem ser apenas citadas, para dar uma idéia geral ao leitor dos serviços que serão fornecidos pelo sistema. Os detalhes serão fornecidos posteriormente, na seção 3 deste documento. Funcionalidades que a princípio seriam da alçada do sistema e que não serão implementadas também devem ser listadas, registrando-se o motivo pela qual elas não serão contempladas (porque serão fornecidas por outros sistemas relacionados, por exemplo, ou porque serão implementadas apenas em projetos futuros).

Se o sistema for independente e totalmente auto-contido diga isso explicitamente, caso contrário, liste e descreva brevemente os outros sistemas com os quais este sistema deve interagir, explicando, de maneira geral, quais os papéis de cada um e o meio de comunicação entre eles.>

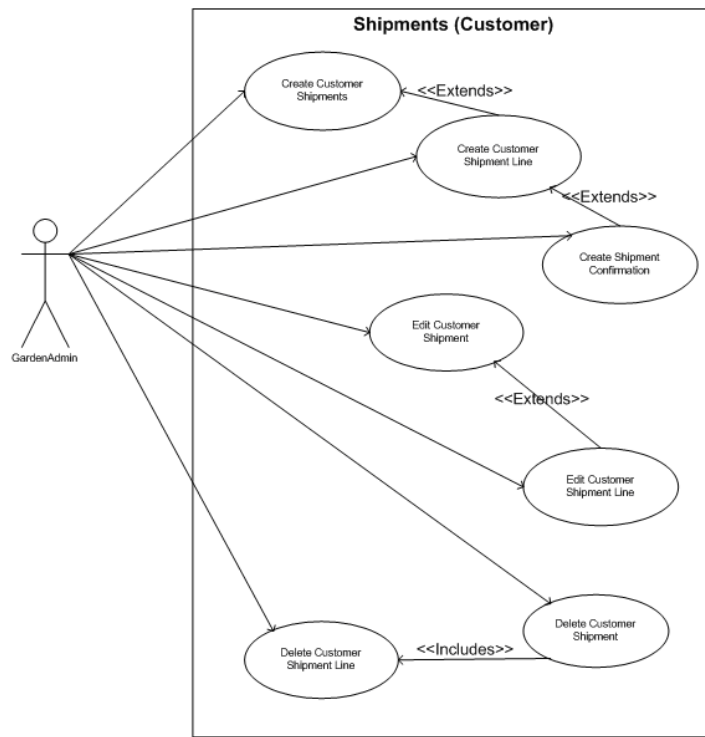
Relação de usuários do sistema

Foram identificados cinco usuários do sistema XXX denominados de GardenAdmin, Caixa, Investidor, Cliente Pessoa Física e Cliente Pessoa Jurídica, abaixo detalhados.

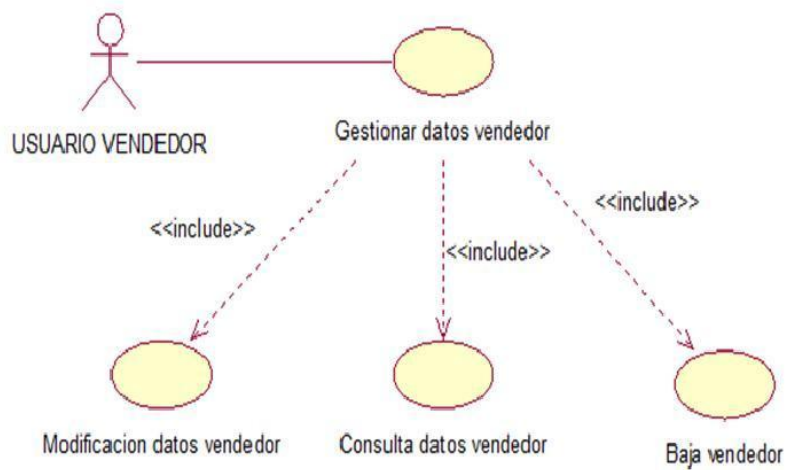
- **GardenAdmin**
O GardeAdmin é o funcionário responsável pela administração do sistema e possui a responsabilidade de executar as tarefas de.....
- **Caixa**
O caixa é o funcionário responsável por
- **Investidor**
adfas
- **Cliente Pessoa Física**
adfas
- **Cliente Pessoa Jurídica**
adfas

Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

- **Visão do GardenAdmin**



- **Visão do Vendedor**



Capítulo

Requisitos funcionais (casos de uso)

Animal

Esta seção abrange as funcionalidades relacionadas à gestão de animais no sistema de adoção de animais. Todas as funcionalidades aqui listadas são realizadas exclusivamente pelo ator "Administrador", que é a única entidade autorizada a acessar e manipular informações. O motivo para agrupar essas funcionalidades em uma seção única é garantir uma abordagem consistente e centralizada para a gestão de animais, permitindo ao administrador executar operações de forma eficiente. Assim, a concentração de todas essas operações facilita a compreensão e a manutenção das funcionalidades relacionadas aos animais, garantindo a integridade e a consistência dos dados no software.

[RF001] Cadastrar animal

RF 001 Cadastrar animal		
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de cadastrar um novo animal.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Listagem de animais” para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deve exibir o animal inserido na listagem de animais.	
Interfaces:	Listagem de animais, Cadastro de animal.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão de cadastrar animal. 3. Preenche todos os campos. 4. Seleciona o botão de confirmação.	Sistema: 2. Exibe uma tela com formulário de cadastro de um animal. 5. Cadastra o animal no banco de dados. 6. Exibe uma mensagem de confirmação. 7. Retorna para a tela “Listagem de animais”.
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Não preenche todos os campos. 4. Seleciona o botão de confirmação.	Sistema: 5. Exibe uma mensagem de alerta.

	7. Seleciona o botão de cancelamento.	6. Não permite o cadastro da adoção até que todos os campos sejam preenchidos 8. Retorna para a tela “Listagem de animais”.
Regras de Negócio:	1 – O animal só pode ser cadastrado se todos os campos forem preenchidos.	

[RF002] Remover animal

RF 002 Remover animal		
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de remover um animal já cadastrado no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Listagem de animais” para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deve excluir o animal do banco de dados e este animal não deve aparecer mais na listagem de animais.	
Interfaces:	Listagem de animais, Confirmação de remoção.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão de exclusão específico àquele animal. 3. Seleciona o botão de confirmação.	Sistema: 2. Exibe um pop-up de confirmação. 4. Remove o animal do banco de dados. 5. Fecha o pop-up. 6. Exibe uma mensagem de confirmação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Seleciona o botão de cancelamento.	Sistema: 4. Fecha o pop-up.
Regras de Negócio:	1 - O animal só pode ser excluído se existir no banco de dados.	

[RF003] Listar animais

RF 003 Listar animais		
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	

Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de visualizar todos os animais cadastrados no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Principal” para acessar tal recurso.	
Pós-condição:	O sistema deve exibir a listagem dos animais.	
Interfaces:	Listagem de animais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão, no menu, referente à tela “Listagem de animais”.	Sistema: 2. Exibe em uma tabela todos os animais cadastrados no banco de dados.
Regras de Negócio:	1. Caso não exista nenhum animal cadastrado no banco de dados, exibe-se na tela “Nenhum animal cadastrado”.	

[RF004] Alterar animal

RF 004	Alterar animal	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de alterar os campos desejados dos animais cadastrados no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Listagem de animais” para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deve exibir, atualizados, os dados do animal alterado.	
Interfaces:	Listagem de animais, Alteração de animal.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão de edição, do animal desejado. 3. Altera os dados nos campos desejados. 4. Seleciona o botão de confirmação.	Sistema: 2. Exibe uma tela com formulário de alteração de dados, com todas as informações referentes àquele animal já preenchidas. 5. Altera os dados do animal no banco de dados. 6. Exibe uma mensagem de confirmação. 7. Retorna para a tela “Listagem de animais”.

Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Seleciona o botão de cancelamento.	Sistema: 4. Retorna para a tela “Listagem de animais”.
Regras de Negócio:	1 – O animal só pode ser alterado se todos os campos permanecerem preenchidos.	

Tutor

Esta seção abrange as funcionalidades relacionadas à gestão de tutores no sistema de adoção de animais. Todas as funcionalidades aqui listadas são realizadas exclusivamente pelo ator "Administrador", que é a única entidade autorizada a acessar e manipular informações. O motivo para agrupar essas funcionalidades em uma seção única é garantir uma abordagem consistente e centralizada para a gestão de tutores, permitindo ao administrador executar operações de forma eficiente. Assim, a concentração de todas essas operações facilita a compreensão e a manutenção das funcionalidades relacionadas aos tutores, garantindo a integridade e a consistência dos dados no software.

[RF001] Cadastrar tutor

RF 001 Cadastrar tutor		
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de cadastrar um novo tutor.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Listagem de tutores”.	
Pós-condição:	O sistema deve exibir o tutor inserido na listagem de tutores.	
Interfaces:	Listagem de tutores, Cadastro de tutor.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão de cadastro. 3. Preenche todos os campos. 4. Seleciona o botão de confirmação.	Sistema: 2. Exibe uma tela com formulário de cadastro de um tutor. 5. Cadastra o tutor no banco de dados. 6. Exibe uma mensagem de confirmação. 7. Retorna para a tela “Listagem de tutores”.
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Não preenche todos os campos. 4. Seleciona o botão de confirmar.	Sistema:

	4. Seleciona o botão de cancelar.	5. Exibe uma mensagem de alerta. 6. Não permite o cadastro da adoção até que todos os campos sejam preenchidos 5. Retorna para a tela "Listagem de tutores".
Regras de Negócio:	1 – O tutor só pode ser cadastrado se todos os campos forem preenchidos. 2 – O CPF do tutor deve ser único no sistema. 3 – O CPF deve ser válido para que o tutor seja cadastrado.	

[RF002] Remover tutor

RF 002	Remover tutor	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de remover um tutor já cadastrado no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela "Listagem de tutores" para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deve excluir o tutor do banco de dados e este tutor não deve aparecer mais na listagem de tutores.	
Interfaces:	Listagem de tutores, Confirmação de remoção.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão de exclusão específico àquele tutor. 3. Seleciona o botão de confirmação.	Sistema: 2. Exibe um pop-up de confirmação. 4. Remove o tutor do banco de dados. 5. Fecha o pop-up. 6. Exibe uma mensagem de confirmação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Seleciona o botão de cancelamento.	Sistema: 4. Fecha o pop-up.
Regras de Negócio:	1 - O tutor só pode ser excluído se existir no banco de dados.	

[RF003] Listar tutores

RF 003	Listar tutores
---------------	-----------------------

Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de visualizar todos os tutores cadastrados no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Principal” para acessar tal recurso.	
Pós-condição:	O sistema deve exibir a listagem dos tutores.	
Interfaces:	Listagem de tutores.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão, no menu, referente à tela “Listagem de tutores”.	Sistema: 2. Exibe em uma tabela todos os tutores cadastrados no banco de dados.
Regras de Negócio:	1. Caso não exista nenhum tutor cadastrado no banco de dados, exibe-se na tela “Nenhum animal cadastrado”.	

[RF004] Alterar tutor

RF 004	Alterar tutor	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de alterar os campos desejados dos tutores cadastrados no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Listagem de tutores” para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deve exibir, atualizados, os dados do tutor alterado.	
Interfaces:	Listagem de tutores, Alteração de tutor.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão edição, do tutor desejado. 3. Altera os dados nos campos desejados. 4. Seleciona o botão de confirmação.	Sistema: 2. Exibe uma tela com formulário de alteração de dados, com todas as informações referentes àquele tutor já preenchidas. 5. Altera os dados do tutor no banco de dados. 6. Exibe uma mensagem de confirmação. 7. Retorna para a tela “Listagem de tutores”.

Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Seleciona o botão de cancelamento.	Sistema: 4. Retorna para a tela “Listagem de tutores”.
Regras de Negócio:	1 – O tutor só pode ser alterado se todos os campos permanecerem preenchidos.	

Adoção

Esta seção abrange as funcionalidades relacionadas à gestão de adoções no sistema de adoção de animais. Todas as operações listadas são destinadas ao ator "Administrador", que detém a autoridade exclusiva para acessar e manipular informações. A decisão de agrupar essas funcionalidades em uma seção específica visa assegurar uma abordagem consistente e centralizada para o gerenciamento de adoções, permitindo que o administrador execute operações de forma eficiente. A concentração dessas operações visa facilitar a compreensão e a manutenção das atividades relacionadas às adoções, garantindo, assim, a integridade e a coerência dos dados no software.

[RF001] Cadastrar adoção

RF 001 Cadastrar adoção		
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de cadastrar uma nova adoção.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Principal”.	
Pós-condição:	O sistema não deve exibir mais o animal adotado na tela principal. O animal deve ser referenciado como “adotado”.	
Interfaces:	Tela principal.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o animal escolhido para adoção. 3. Preenche todos os campos. 4. Seleciona o botão de confirmação.	Sistema: 2. Exibe uma tela com formulário de cadastro de adoção. 5. Cadastra a adoção no banco de dados. 6. Exibe uma mensagem de confirmação. 7. Retorna para a tela “Principal”.
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Não preenche todos os campos.	Sistema:

	<p>4. Seleciona o botão de confirmar.</p> <p>4. Seleciona o botão de cancelar.</p>	<p>5. Exibe uma mensagem de alerta.</p> <p>6. Não permite o cadastro da adoção até que todos os campos sejam preenchidos</p> <p>5. Retorna para a tela “Principal”.</p>
Regras de Negócio:	1 – A adoção só pode ser cadastrada se todos os campos forem preenchidos.	

[RF002] Remover adoção

RF 002 Remover adoção		
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de remover uma adoção já cadastrada no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Listagem de adoções” para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deve excluir a adoção do banco de dados e esta adoção não deve aparecer mais na listagem de adoções.	
Interfaces:	Listagem de adoções, Confirmação de remoção.	
Fluxo principal:	Administrador: <p>1. Seleciona o botão de exclusão específico àquela adoção.</p> <p>3. Seleciona o botão de confirmação.</p>	Sistema: <p>2. Exibe um pop-up de confirmação.</p> <p>4. Remove a adoção do banco de dados.</p> <p>5. Fecha o pop-up.</p> <p>6. Exibe uma mensagem de confirmação.</p>
Fluxo alternativo:	Administrador: <p>3. Seleciona o botão de cancelamento.</p>	Sistema: <p>4. Fecha o pop-up.</p>
Regras de Negócio:	1 - A adoção só pode ser excluída se existir no banco de dados.	

[RF003] Listar adoções

RF 003 Listar adoções					
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável				
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de visualizar todas as adoções cadastrados no banco de dados.				
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Principal” para acessar tal recurso.				
Pós-condição:	O sistema deve exibir a listagem das adoções.				
Interfaces:	Listagem de adoções.				
Fluxo principal:	<table> <tr> <td>Administrador:</td><td>Sistema:</td></tr> <tr> <td>1. Seleciona o botão, no menu, referente à tela “Listagem de adoções”.</td><td>2. Exibe em uma tabela todas as adoções cadastrados no banco de dados.</td></tr> </table>	Administrador:	Sistema:	1. Seleciona o botão, no menu, referente à tela “Listagem de adoções”.	2. Exibe em uma tabela todas as adoções cadastrados no banco de dados.
Administrador:	Sistema:				
1. Seleciona o botão, no menu, referente à tela “Listagem de adoções”.	2. Exibe em uma tabela todas as adoções cadastrados no banco de dados.				
Regras de Negócio:	1. Caso não exista nenhuma adoção cadastrada, exibe-se na tela “Nenhuma adoção cadastrada”.				

[RF004] Alterar adoção

RF 004 Alterar adoção									
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável								
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de alterar os campos desejados das adoções cadastradas no banco de dados.								
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Listagem de adoções” para executar tal ação.								
Pós-condição:	O sistema deve exibir, atualizados, os dados da adoção alterada.								
Interfaces:	Listagem de adoções, Alteração de adoção.								
Fluxo principal:	<table> <tr> <td>Administrador:</td><td>Sistema:</td></tr> <tr> <td>1. Seleciona o botão de edição, da adoção desejada.</td><td>2. Exibe uma tela com formulário de alteração, com todas as informações referentes àquela adoção já preenchidas.</td></tr> <tr> <td>3. Altera os campos desejados.</td><td>5. Altera os dados da adoção no banco de dados.</td></tr> <tr> <td>4. Seleciona o botão de confirmação.</td><td>6. Exibe uma mensagem de confirmação.</td></tr> </table>	Administrador:	Sistema:	1. Seleciona o botão de edição, da adoção desejada.	2. Exibe uma tela com formulário de alteração, com todas as informações referentes àquela adoção já preenchidas.	3. Altera os campos desejados.	5. Altera os dados da adoção no banco de dados.	4. Seleciona o botão de confirmação.	6. Exibe uma mensagem de confirmação.
Administrador:	Sistema:								
1. Seleciona o botão de edição, da adoção desejada.	2. Exibe uma tela com formulário de alteração, com todas as informações referentes àquela adoção já preenchidas.								
3. Altera os campos desejados.	5. Altera os dados da adoção no banco de dados.								
4. Seleciona o botão de confirmação.	6. Exibe uma mensagem de confirmação.								

		7. Retorna para a tela “Listagem de adoções”.
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Seleciona o botão de cancelamento.	Sistema: 4. Retorna para a tela “Listagem de adoções”.
Regras de Negócio:	1 – A adoção só pode ser alterada se todos os campos permanecerem preenchidos.	

Login

Esta seção abrange a funcionalidade de login no sistema de adoção de animais. O motivo para centralizar essa funcionalidade em uma seção única é garantir uma abordagem consistente e centralizada para a tarefa de login, permitindo ao administrador acessar as funcionalidades do sistema.

[RF001] Efetuar login

RF 001 Efetuar login		
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de acessar o sistema a partir do login.	
Pré-condição:	O administrador deve estar na tela de login e fornecer os dados de email e senha válidos.	
Pós-condição:	O sistema deve redirecionar o administrador para a tela “Principal”.	
Interfaces:	Tela de login.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Preenche o formulário de login, com usuário e senha. 2. Seleciona o botão “Entrar”.	Sistema: 3. Valida os dados de login. 4. Redireciona para a tela principal.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 3. Invalida os dados de login. 4. Exibe uma mensagem de alerta.
Regras de Negócio:	1 – O login só pode ser realizado pelos usuários previamente cadastrados no banco de dados.	

Capítulo

Requisitos não funcionais

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] Geração de Token de Acesso

Ao realizar o login, o sistema irá gerar um token de acesso de 1 dia ao usuário.

Caso de uso associado: Efetuar login.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF002] Expiração do Token de Acesso

Se o token estiver expirado, o usuário não terá que logar no sistema novamente.

Caso de uso associado: Efetuar login.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Segurança

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

[NF001] Oclusão de senha

Durante o login do administrador, a inserção da senha em seu campo deve ser ocultada por “*” para cada caractere inserido.

Caso de uso associado: Efetuar login.

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.

[NF001] Hospedagem do Software

O software deverá estar hospedado em um servidor web.

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.>

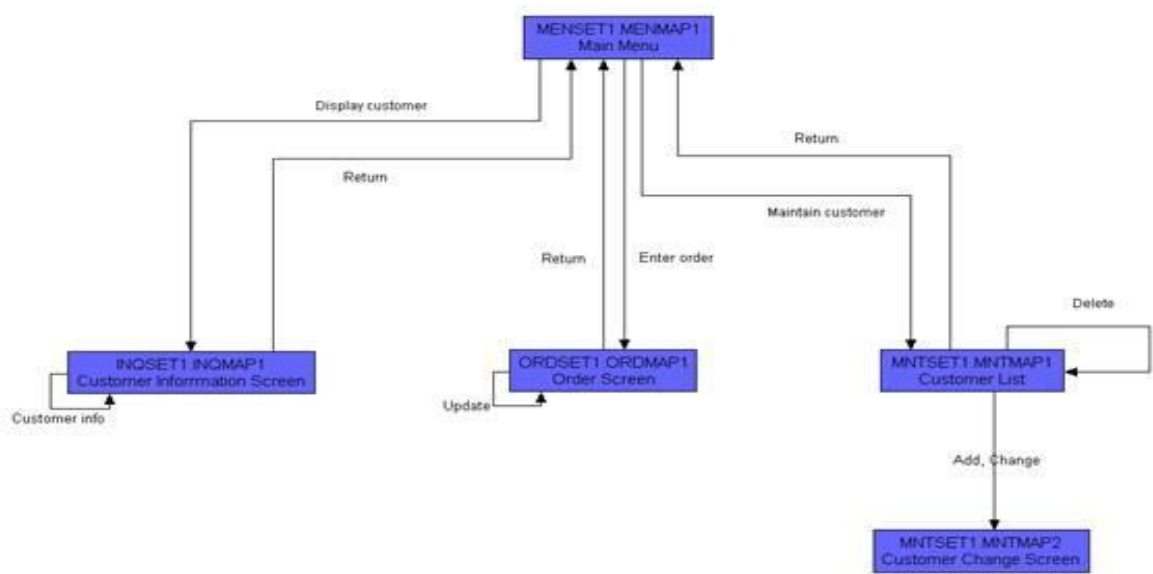
Neste documento, adota-se “I_” para indicar uma interface, “IE_” para indicar uma interface com mensagem de erro e “IS_” para identificar uma interface com mensagem de sucesso. Assim, a interface de login do sistema é nomeada como “I_Login”. A interface de erro do login para um username inválido e uma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

PROTOTIPAÇÃO

<Se você utilizou uma ferramenta como FIGMA, XD ou similares e tem LINK QUE POSSA DISPONIBILIZAR, INSIRA O LINK AQUI E PRONTO. Lembre-se que a prototipação da tela deve conter também a navegação entre as telas. Caso não tenha usado essas ferramentas, leia o item abaixo>

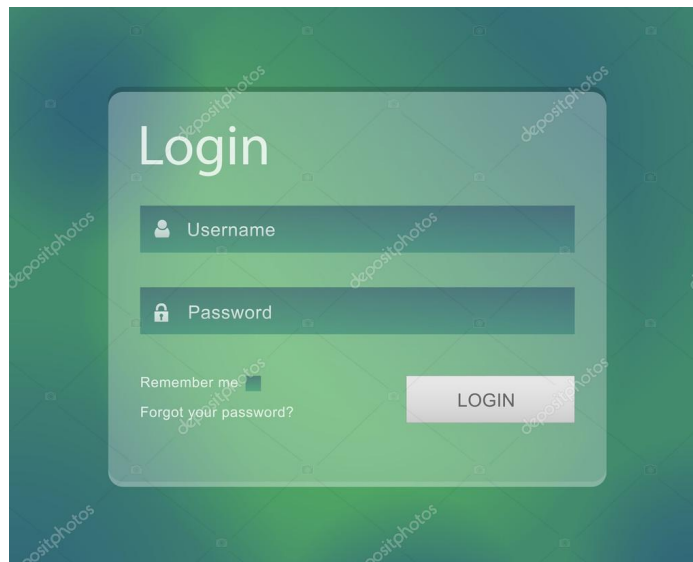
MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES

<Se você NÃO utilizou Figma, XD ou ferramenta similar com ferramenta na WEB, apague o item acima prototipação. Além disso, faça seu mapa de navegação e as interfaces como exemplificadas 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. O nome da interface é seu identificador e não deve haver nomes iguais para interfaces diferentes.>

I_Login



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.>

Capítulo

Dicionário de Dados

<Esta seção deve conter o dicionário de dados. A identificação das entidades, seus campos, formatos, validação, valores default dentre outros.>

Tabela	Veiculo			
Descrição	Armazenará as informações dos veículos			
Observações	Essa tabela possui uma chave estrangeira da tabela Marca			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Check, Default, Identity)
Codigo	Código de identificação da tabela	Int		PK / Identity
Placa	Placa do ônibus.	Varchar	20	Unique / Not Null
Anoveiculo	Ano de fabricação do ônibus.	Int		Not Null
Anocompra	Ano de compra do veículo	Int		Not Null
Codmarca	Chave estrangeira referenciando o código da tabela Marca	Int		FK

Tabela	Veiculo			
Descrição	Armazenará as informações dos veículos			
Observações	Essa tabela possui uma chave estrangeira da tabela Marca			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Check, Default, Identity)
Codigo	Código de identificação da tabela	Int		PK / Identity
Placa	Placa do ônibus.	Varchar	20	Unique / Not Null
Anoveiculo	Ano de fabricação do ônibus.	Int		Not Null
Anocompra	Ano de compra do veículo	Int		Not Null
Codmarca	Chave estrangeira referenciando o código da tabela Marca	Int		FK