Relatório Guião 2: Modelação de Casos de utilização

Universidade de Aveiro

Departamento de Electrónica, Telecomunicações e Informática



Ana Rosa, 98678

Ana Conceição, 98582

Sara Gonçalves, 98376

Eduardo Fernandes, 102648

Ano letivo 2021/2022

15/03/2022

**Exercício 2.1**

O diagrama representado descreve um modelo de vários casos de utilização do processo de compras online.

O ator *Web Costumer*, que é um indivíduo que visita a Internet para realizar compras online, pode ser representado por duas formas:

* um cliente já registado (*Registered Costumer*)
* um novo cliente que se pode ou não registar online (*New Costumer*)

O registo de um cliente (*Client Register*) poderá passar por um serviço de autenticação (*Autentication*)

O caso de utilização *View Items* pode ser um fluxo de ações, como, por exemplo:

* Abrir a página Web;
* Fazer Login;
* Navegar nas páginas de opções de acessórios;
* Escolher o produto;
* Entre outras;

Todos os visitantes podem efetuar o caso de utilização *View Items* da loja online, tendo em conta que este pode passar por um processo de autenticação e/ou um processo de identificação.

O *Checkout* pode ser, também, um fluxo de ações, como, por exemplo:

* Pagar o produto;
* Escolher o método de pagamento;

O método de pagamento pode ser pelo use case *Paypal* ou pelo *Credit Payment Service.*

O *Checkout* poderá passar por um processo de autenticação e/ou processo de identificação.

O caso de utilização *Make Purchase* inclui tanto o use case *View Items* como o *Checkout,* isto é, para um cliente registado efetuar uma compra online, tem que passar pela escolha/pagamento do produto. Logo, os visitantes que não são registados não poderão comprar produtos.

**Exercício 2.2**

Figura 1 - Pergunta 1.2

**Exercício 2.3**

**a)**

Figura 2 - Pergunta 1.3 a)

**b)**

Figura 3 - Pergunta 1.3 b)

**Exercício 2.4**

Figura 4 - Pergunta 1.4