

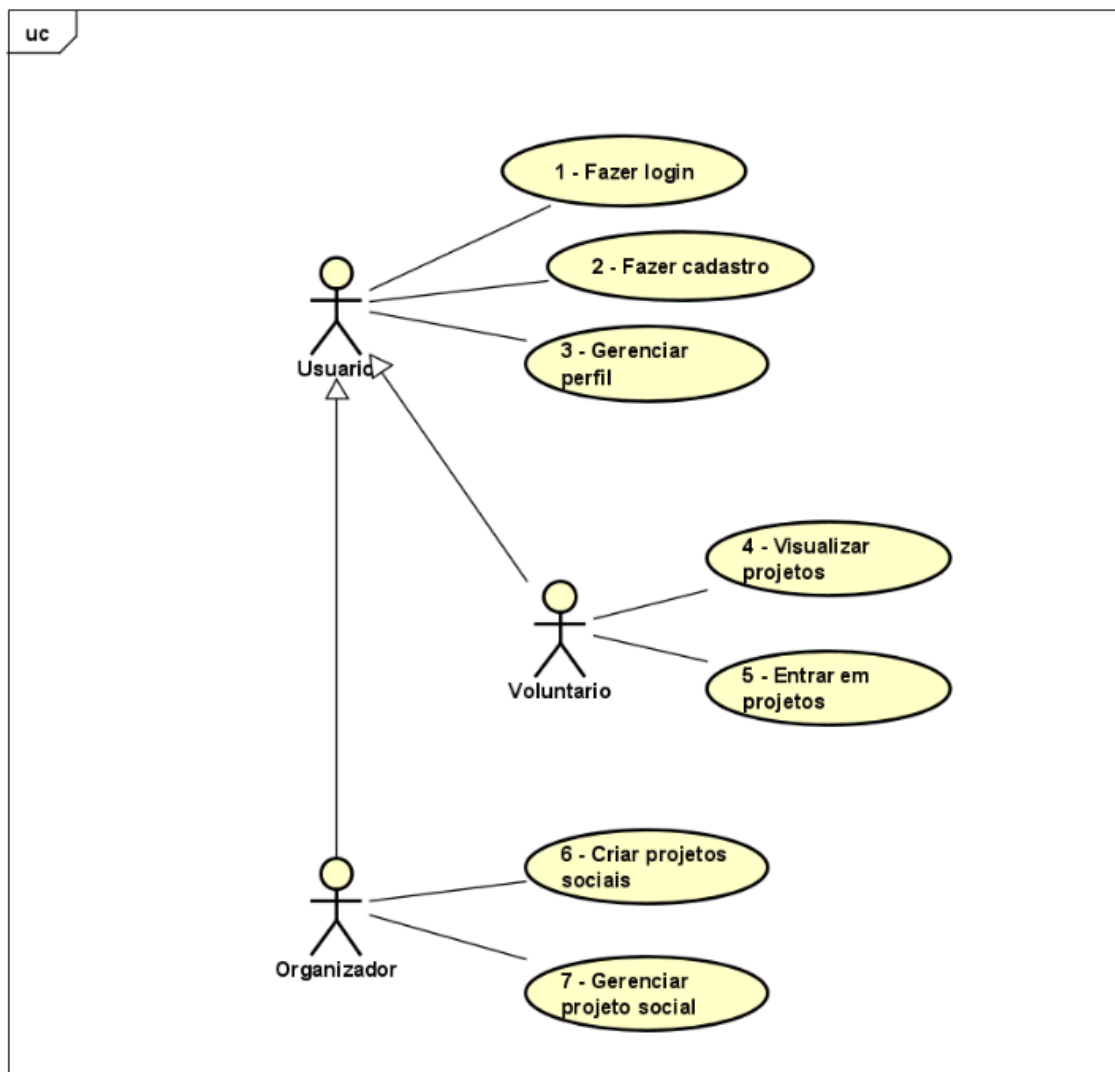
Engenharia de Requisitos – Entrega 3 - Sprint 2

Requisitos priorizados na Sprint: RF05, RF07, RF10 e RF13, RF14, RF27, RF28

1. Contexto da Solução

A solução proposta é a criação de uma plataforma web centralizada, responsiva e acessível, que visa facilitar o encontro de quem quer se voluntariar e quem precisa de mão de obra voluntária, seja pessoa física ou ONG. A ideia do site é permitir tanto o cadastro de pessoas físicas quanto ONGs para que ambos consigam criar projetos sociais, cadastrar eventos, promover ações solidárias, entre outras diversas funcionalidades para atender às necessidades de ambos os grupos e facilitar o voluntariado.

2. Diagramas de Caso de Uso dos Requisitos priorizados



3. Matriz de rastreabilidade de requisitos atualizada

# ID	Requisito	Caso de Uso	Nome Caso de Uso	Prioridade
RF01	O usuário deve poder escolher se cadastrar como organizador ou voluntário no aplicativo	2	Fazer cadastro	Alta
RF02	O usuário como voluntário deve poder se cadastrar no aplicativo preenchendo seus dados básicos	2	Fazer cadastro	Alta
RF03	O usuário como organizador (ONG ou Pessoa Física) deve poder se cadastrar no aplicativo preenchendo seus dados básicos	2	Fazer cadastro	Alta
RF04	O usuário deve poder efetuar login no aplicativo usando suas credenciais de acesso	1	Fazer login	Alta
RF05	O usuário deve poder alterar a senha se necessário	3	Gerenciar perfil	Média
RF06	O usuário deve poder recuperar a senha caso esqueça	3	Gerenciar perfil	Média
RF07	O usuário deve poder alterar seus dados pessoais e sua foto de perfil quando quiser	3	Gerenciar perfil	Baixa
RF08	O usuário deve poder cadastrar projetos sociais com as informações necessárias (nome, descrição, data de início, data de fim, status e endereço completo)	6	Criar projeto social	Alta
RF09	O usuário deve poder alterar as informações do	7	Gerenciar projeto social	Média

	projeto criado, se desejado			
RF10	O usuário deve poder excluir um respectivo projeto, se desejado	7	Gerenciar projeto social	Alta
RF11	O usuário deve conseguir convidar pessoas voluntárias, sejam elas usuários externos ou da plataforma, para um projeto cadastrado a partir do número de telefone ou e-mail	7	Gerenciar projeto social	Média
RF12	O sistema deve enviar um e-mail ou mensagem via WhatsApp com um link de acesso para o usuário convidado a ingressar em um projeto	7	Gerenciar projeto social	Média
RF13	O usuário deve poder visualizar um painel com todos os projetos que ele está participando	4	Visualizar projetos	Média
RF14	O usuário deve poder visualizar com detalhes as informações de um determinado projeto	4	Visualizar projetos	Média
RF15	O sistema deve enviar notificações para o usuário sobre o(s) projeto(s) que ele ingressou	7	Gerenciar projeto social	Média
RF16	O usuário deve poder criar eventos dentro de projetos cadastrados e ativos com as informações necessárias (data, horário, descrição)	7	Gerenciar projeto social	Alta
RF17	O usuário deve poder associar um ou mais usuários a um evento cadastrado	7	Gerenciar projeto social	Baixa

RF18	O usuário deve poder adicionar fotos em um evento	7	Gerenciar projeto social	Baixa
RF19	O sistema deve gerar um portfólio detalhado de cada projeto cadastrado	7	Gerenciar projeto social	Baixa
RF20	O usuário deve poder enviar mensagens ao criador e aos voluntários dos projetos com os quais ele está associado	4, 5	Visualizar projetos, entrar em projetos	Média
RF21	O usuário deve poder comentar os eventos do projeto	4, 5	Visualizar projetos, entrar em projetos	Baixa
RF22	O usuário deve poder avaliar um projeto	4, 5	Visualizar projetos, entrar em projetos	Baixa
RF23	O usuário como ONG deve poder criar uma página com informações da organização (atividades, imagens, eventos, e outros dados da organização)	7	Gerenciar projeto social	Alta
RF24	O usuário como voluntário deve poder visualizar uma página que disponibilize as informações de uma ONG	4	Visualizar projetos	Alta
RF25	O usuário deve poder divulgar vagas de trabalho voluntário	6	Gerenciar projeto social	Alta
RF26	O usuário deve poder receber mensagens de outros voluntários pelo aplicativo	4	Visualizar projeto	Baixa
RF27	O usuário deve poder alterar seu e-mail se necessário	3	Gerenciar Perfil	Baixa
RF28	O usuário deve poder se vincular à um projeto social	5	Entrar em projeto social	Alta

4. Casos de Uso descritivos referentes à solução proposta

4.1. Caso de Uso – Cadastro

Caso de Uso	UC001 - Realizar Cadastro
Ator primário	Usuário (organizador ou voluntário)
Pré-condição	O usuário deve possuir acesso à internet.
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário acessa a tela de cadastro 2. Usuário seleciona o tipo de conta a ser criada (voluntário ou organizador) 3. Usuário preenche todos os dados pessoais requeridos para cada tipo (ONG, pessoa física ou voluntário) 4. Usuário aceita os termos de condição de uso da plataforma 5. Usuário pressiona o botão de “Cadastrar”
Fluxo Alternativo	No passo 5, caso seja identificado que o e-mail inserido já existe no sistema, será exibido uma mensagem de que o usuário já possui cadastro e ele será prontamente redirecionado para a tela de Login.
Fluxo de Exceção	No passo 4, caso o usuário perca o acesso à internet durante o processo de finalização de cadastro, será exibida uma mensagem de erro constando que não foi possível efetuar o cadastro e que ele deve tentar novamente mais tarde.
Pós-condição	O usuário será redirecionado para tela de Login e poderá inserir as credenciais necessárias (e-mail e senha) para fazer o primeiro acesso à sua conta.

4.2. Caso de Uso – Login

Caso de Uso	UC002 - Realizar Login
Ator primário	Usuário (organizador ou voluntário)
Pré-condição	O usuário deve possuir uma conta cadastrada no sistema.
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário acessa a tela de login 2. Usuário preenche as credenciais de e-mail e senha 3. Usuário pressiona o botão de “Entrar”
Fluxo Alternativo	No passo 1, caso o usuário tenha perdido a senha de

	acesso, ele poderá acessar o fluxo de recuperação de senha para redefini-la e depois fazer o login novamente.
Fluxo de Exceção	<p>Entre os passos 2 e 3, caso o usuário insira credenciais que não tenham registro no sistema, ele não poderá fazer login e deverá ser redirecionado para o fluxo de cadastro.</p> <p>No passo 3, caso o usuário perca o acesso à internet, será exibida uma mensagem de erro constando que não foi possível efetuar o login e que ele deve tentar novamente mais tarde.</p>
Pós-condição	Após finalizar o passo 4, o usuário será redirecionado para tela de Home e poderá acessar todas as funcionalidades oferecidas no aplicativo.

4.3. Caso de Uso – Cadastrar Projeto Social

Caso de Uso	UC003 - Cadastrar projeto social
Ator primário	Usuário (organizador)
Pré-condição	O usuário deve possuir uma conta cadastrada no sistema como organizador (pessoa física ou ONG).
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário acessa a tela de “Cadastrar projeto social” pela Home do aplicativo 2. Usuário insere os dados básicos do evento 3. Usuário pressiona o botão de “Criar”
Fluxo de Exceção	No passo 3, em caso de erro de internet ou caso o usuário tenha atingido o limite de projetos sociais criados, deve gerar um erro indicando o respectivo problema para o usuário.
Pós-condição	Após finalizar o passo 3, o usuário poderá visualizar seu projeto social na timeline do aplicativo e na aba de Projetos.

4.4. Caso de Uso - Gerenciar Perfil

Caso de Uso	UC004 - Gerenciar Perfil
Ator primário	Usuário (organizador ou voluntário)
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário acessa a tela de gerenciar perfil 2. Usuário visualiza os seus dados já cadastrados e modifica como quiser. 3. Usuário preenche todos os campos novamente com seus dados pessoais requeridos para cada tipo (ONG, pessoa física ou voluntário) 4. Usuário aceita os termos de condição de uso da plataforma 5. Usuário pressiona o botão de “Confirmar edição”
Fluxo Alternativo	No passo 3, caso seja identificado que algum dado inserido é igual aos que o usuário já possui, será exibido uma mensagem de que o usuário não pode utilizar dados iguais aos anteriores.
Fluxo de Exceção	No passo 5, caso o usuário perca o acesso à internet durante o processo de finalização de mudança de dados, será exibida uma mensagem de erro constando que não foi possível efetuar a mudança e que ele deve tentar novamente mais tarde.
Pós-condição	O usuário será redirecionado para a tela principal novamente com os dados novos já cadastrados.

4.5. Caso de Uso - Gerenciar projeto social

Caso de Uso	UC005 - Gerenciar Projeto Social
Ator primário	Usuário (organizador)
Pré-condição	O usuário deve ser um organizador
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário acessa a tela de Gerenciar Projeto Social 2. Usuário visualiza as informações dos projetos sociais já criados e modifica como desejar. 3. Usuário preenche as novas informações nos campos que deseja modificar. 4. Usuário pressiona o botão de “Confirmar”
Fluxo Alternativo	No passo 3, caso o organizador insira algum dado que

	não é válido, não será possível realizar a mudança e ele receberá uma notificação.
Fluxo de Exceção	No passo 4, caso o usuário perca a conexão com a internet, o processo será interrompido e ele terá que realizá-lo novamente.
Pós-condição	O usuário(organizador) será redirecionado para a tela de Gerenciar Projeto Social novamente e poderá visualizar o projeto com os novos dados.

4.6. Caso de Uso - Entrar em projeto social

Caso de Uso	UC006 - Entrar em Projeto
Ator primário	Usuário (voluntário)
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado e deve possuir acesso a internet
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário acessa a tela dos projetos sociais 2. Usuário visualiza o projeto que deseja entrar 3. Usuário seleciona a opção entrar e preenche todos os campos necessários 4. Usuário confirma a entrada.
Fluxo Alternativo	No passo 3, caso o usuário já faça parte do projeto social em que está visualizando, não será possível realizar a entrada e ele deve escolher outro projeto.
Fluxo de Exceção	No passo 4, caso o usuário perca o acesso à internet durante o processo de entrada, será exibido uma mensagem de erro constando que não foi possível entrar e que ele deve tentar novamente mais tarde
Pós-condição	O usuário é incluído no projeto e será redirecionado para a tela de visualizar projetos sociais novamente.

4.7. Caso de Uso - Visualizar projetos sociais

Caso de Uso	UC007 - Visualizar Projetos
Ator primário	Usuário (voluntário)
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado e deve possuir acesso a internet

Fluxo Principal	<p>1. Usuário acessa a tela dos projetos sociais</p> <p>2. Usuário visualiza os projetos sociais criados pelos organizadores.</p> <p>3. Caso queira, ele pode abrir os projetos e visualizar suas informações.</p>
Fluxo Alternativo	No passo 2, caso o usuário não se interesse por nenhum projeto, ele pode voltar para a tela inicial através da barra de navegação.
Fluxo de Exceção	No passo 3, caso o usuário perca a conexão com a internet, o processo de visualização dos projetos é interrompido e deve ser feito novamente.
Pós-condição	O usuário volta a tela inicial após ver os projetos sociais

5. Projeto de Interface do Usuário dos Requisitos priorizados

[UC001] RF01, RF02 - Realizar cadastro

☰ Interface de Usuário - Cadastro de Voluntário

☰ Interface de Usuário - Cadastro de Organizador (ONG)

☰ Interface de Usuário - Cadastro de Organizador (Pessoa Física)

[UC002] RF04 - Realizar login

☰ Interface de Usuário - Login

[UC003] RF08 - Criar projeto social

☰ Interface de Usuário - Cadastro de Projeto Social (Passo 1)

☰ Interface de Usuário - Cadastro de Projeto Social (Passo 2)

[UC004] RF05, RF07, RF27 - Gerenciar perfil

☰ Interface de Usuário - Perfil

☰ Interface de Usuário - Editar Perfil

☰ Interface de Usuário - Alterar e-mail

☰ Interface de Usuário - Alterar senha

[UC005] RF09 - Gerenciar projeto social

☰ Interface de Usuário - Gerenciar Projeto

[UC006] RF28 - Entrar em projeto

☰ Interface de Usuário - Juntar-se a Projeto

[UC007] RF13 - Visualizar projeto

☰ Interface de Usuário - Visualizar Projetos

☰ Interface de Usuário - Visualizar Detalhe de Projeto

6. Diagrama de classe e pacotes

