

 Unifor	<u>UNIVERSIDADE DE FORTALEZA</u>	
Curso: Ciências da Computação	Turma: 197	
Disciplina: Desenvolvimento de Plataformas Móveis		
Aluno(s): Mateus Lopes Pinheiro Davi Ribeiro Leonardo Enzo Pinheiro Diógenes Sergio Moita Gustavo Andrade Ferreira de Medeiros		
Turno: M24EF	Data: 01/12/2025	Período Letivo: 3
TRABALHO		

BIBLIFOR

FORTALEZA

2025

SUMÁRIO

VISÃO GERAL	3
Introdução	3
Objetivo	3
Justificativa	3
Benchmark	4
METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	4
Descrição da Metodologia	5
Processo da Metodologia	6
ARTEFATOS DO PRODUTO	7
Atores	7
Requisitos Funcionais	8
Requisitos Não-funcionais	12
Protótipo de Alta Fidelidade	14
Diagrama de Caso de Uso	22

VISÃO GERAL

Introdução

Este sistema mobile vai ser feito com o intuito de otimizar a experiência na biblioteca da universidade. Por meio dele, os alunos conseguem explorar o catálogo bibliográfico, agendar ambientes de estudo e obter dados sobre todos os recursos oferecidos pela biblioteca de maneira ágil e conveniente.

Objetivo

Criar um app em Kotlin, por meio da IDE Android Studio, que torne mais fácil usar a biblioteca da universidade. Devemos permitir que os usuários possam pesquisar livros, reservar espaços para estudar e encontrar informações sobre a biblioteca sem precisar ir até lá. Queremos facilitar a vida dos estudantes e tornar os processos disponíveis mais simples e acessíveis. Além disso, pretende-se garantir que o sistema atenda aos princípios de usabilidade, performance e boas práticas do desenvolvimento mobile.

Justificativa

Por meio desse sistema, será possível aprimorar conhecimentos sobre a linguagem Kotlin, aprofundar-se no desenvolvimento mobile e fortalecer a base de programação como um todo. Assim, o processo geral da construção desse sistema proporcionará um aprendizado bastante relevante para os desenvolvedores em formação envolvidos no projeto. Além disso, o projeto permitirá a aplicação prática dos conceitos estudados, preparando os participantes para desafios reais do mercado de trabalho e incentivando o desenvolvimento de habilidades técnicas e analíticas.

Benchmark

Funcionalidade	App Minha Biblioteca (Pearson)	App Sophia Biblioteca	App Pergamum Mobile	App Bibliotecas UFRJ	Biblifor
Consulta ao catálogo de livros	✓	✓	✓	✓	✓
Reserva de exemplares	✓	✓	✓	✗	✓
Renovação online de empréstimos	✓	✓	✓	✓	✓
Histórico de empréstimos	✓	✓	✗	✓	✓
Supporte a ebooks e biblioteca digital	✓	✗	✗	✗	✓
Acesso a múltiplas bibliotecas	✓	✗	✗	✓	✗
Pagamento de taxas pelo aplicativo	✗	✗	✗	✗	✗
Acessibilidade (Leitor de tela)	✗	✗	✗	✗	✓
Agendamento de salas e serviços	✗	✓	✗	✗	✓
Acesso a documentos acadêmicos (TCCs, artigos,	✗	✓	✗	✗	✓

etc.)					
Consulta offline (últimos empréstimos)	✗	✗	✓	✗	✓
Chat direto com o bibliotecário ou suporte	✗	✗	✗	✗	✗
Recursos de estudo remoto (guia de pesquisa)	✗	✓	✗	✓	✗
Assinatura/contato digital	✗	✓	✓	✗	✗
Recomendações de leitura	✗	✗	✗	✗	✓
Chat com IA	✗	✗	✗	✗	✓

METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Descrição da Metodologia

Para o desenvolvimento deste sistema, adotaremos a metodologia ágil **Kanban**, por sua simplicidade, flexibilidade e foco na gestão visual do fluxo de trabalho.

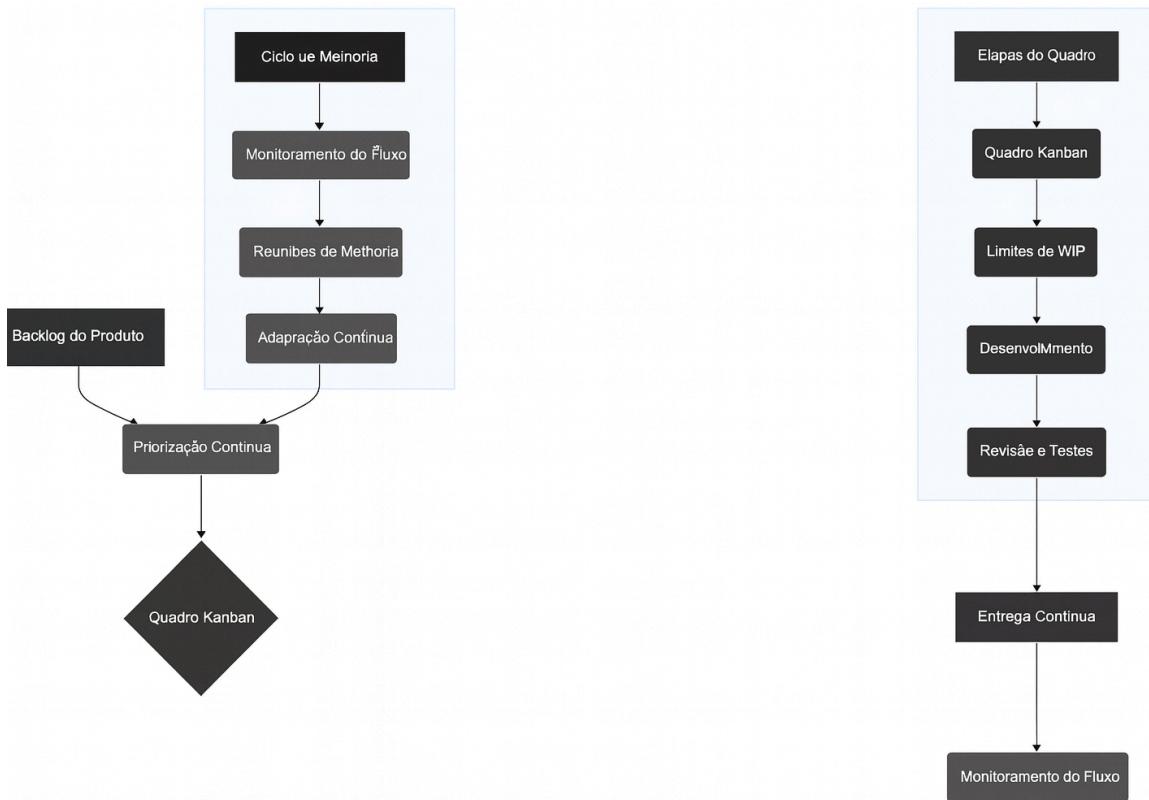
O Kanban será utilizado para organizar e acompanhar as tarefas do projeto em um **quadro visual de progresso**, o que permite melhor controle das atividades em andamento e maior transparência no desenvolvimento. Essa abordagem possibilita que a equipe visualize de forma clara as etapas do processo, identifique gargalos e faça ajustes contínuos conforme as necessidades surgirem.

Com a aplicação do conceito de **Work in Progress (WIP)**, será possível limitar o número de tarefas em execução simultaneamente, evitando sobrecarga da equipe e garantindo um fluxo de trabalho constante e eficiente.

Essa metodologia favorece a **adaptação contínua**, assegurando que o projeto mantenha um equilíbrio entre organização e flexibilidade, com entregas frequentes e consistentes, sem impor rigidez excessiva ao processo de desenvolvimento.

Processo da Metodologia Kanban

- 1. Backlog do Produto** - Lista de funcionalidades e requisitos priorizados pelo Product Owner
- 2. Priorização Contínua** - Reavaliação constante das prioridades baseada no valor de negócio
- 3. Quadro Kanban** - Representação visual do fluxo com colunas: "A Fazer", "Em Desenvolvimento", "Em Revisão", "Teste" e "Concluído"
- 4. Limites de WIP** - Definição de limites rigorosos de trabalho em andamento para cada coluna
- 5. Desenvolvimento** - Implementação das funcionalidades pela equipe multifuncional
- 6. Revisão e Testes** - Avaliação contínua e testes das funcionalidades desenvolvidas
- 7. Entrega Contínua** - Liberação incremental de funcionalidades prontas para produção
- 8. Monitoramento do Fluxo** - Análise contínua de métricas (lead time, cycle time)
- 9. Reuniões de Melhoria** - Sessões regulares para identificar e implementar melhorias no processo
- 10. Adaptação Contínua** - Ajustes no fluxo e processos baseados em dados e feedbacks



ARTEFATOS DO PRODUTO

Atores

1. Estudante - Rafael Sousa

Descrição: Rafael tem 21 anos e cursa Ciência da Computação. Estágio no turno da tarde e costuma estudar à noite com o grupo da turma. Usa a biblioteca para pegar livros técnicos, reservar salas para trabalho em equipe e participar de oficinas. Precisa de um aplicativo que o ajude a encontrar rapidamente o que precisa, organizar prazos de devolução e receber lembretes.

Principais Ações no Sistema

- Pesquisar livros por título/autor/assunto e ver disponibilidade e localização na estante.
- Reservar e renovar empréstimos, entrar em fila de espera e acompanhar prazos.
- Agendar salas de estudo (capacidade, horário, confirmação/cancelamento).

- *Inscrever-se em cursos, oficinas e palestras, fazendo check-in via QR Code.*
- *Receber notificações de devolução, reservas liberadas e avisos da biblioteca.*
- *Favoritar títulos e sugerir novas aquisições para o acervo.*

2. Administrador da Biblioteca - Beatriz Moura

Descrição: Beatriz é bibliotecária há 8 anos e cuida do acervo físico e digital. É responsável por manter as informações organizadas, gerenciar reservas e renovações, controlar o uso das salas de estudo e planejar eventos para os alunos. Também acompanha indicadores de uso e responde às dúvidas dos usuários.

Principais Ações no Sistema

- *Cadastrar e atualizar obras, exemplares e status de disponibilidade.*
- *Gerenciar reservas, renovações, filas de espera e multas quando necessário.*
- *Administrar a agenda das salas de estudo (regras de uso, capacidade e horários).*
- *Criar e divulgar eventos (cursos, oficinas e palestras), gerenciar inscrições e presenças.*
- *Publicar avisos e responder dúvidas dos usuários pelo chat/FAQ.*
- *Acompanhar relatórios de uso do sistema (emprestimos, ocupação de salas, participação em eventos) e exportar dados quando solicitado.*

Requisitos Funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
GERAIS		
RFG-01	O aplicativo deve exibir uma tela de abertura ao ser iniciado.	3
RFG-02	O sistema deve apresentar uma tela de carregamento enquanto os recursos do aplicativo são iniciados.	2
RFG-03	O sistema deve realizar a autenticação dos usuários da universidade, permitindo acesso apenas mediante matrícula e senha válidas.	1
RFG-04	A tela de login deve permitir que o usuário insira sua matrícula e senha, acesse o aplicativo, solicite a redefinição de senha e acesse a tela de cadastro de novos usuários.	1
RFG-05	O sistema deve validar matrícula e senha inseridas, exibindo mensagens de erro quando os dados estiverem inválidos.	1
RFG-06	Ao selecionar a opção “esqueceu sua senha”, o sistema deve abrir a tela destinada à redefinição de senha, a qual deve permitir a inserção da	1

	matrícula e nova senha.	
RFG-07	A tela de redefinição de senha deve conter tratamentos de exceções de matrícula inválida e senha despadronizada.	1
RFG-08	Ao confirmar a redefinição de senha, o sistema deve atualizar o atributo de senha do usuário e direcioná-lo para a tela de login, emitindo um toast de confirmação.	1
RFG-09	Ao selecionar a opção “cadastrar”, o sistema deve direcionar o usuário para a tela de cadastro de nova conta.	1
RFG-10	A tela de cadastro deve permitir ao usuário escolher se sua conta será do tipo aluno ou administrador.	1
RFG-11	A tela de cadastro deve permitir inserir foto de perfil, nome, matrícula, senha e curso/cargo.	1
RFG-12	A tela de cadastro deve validar se os campos que exigem informações numéricas foram preenchidos corretamente, exibindo erro quando necessário.	1
RFG-13	Ao clicar no botão de cadastrar, o sistema deve criar o novo usuário no banco de dados, direcionando o aluno para a tela de login e emitindo um toast de confirmação.	1
RFG-14	A tela inicial deve conter um botão de acessibilidade que, ao ser clicado, ativa ou desativa o modo acessível.	2
RFG-15	O menu principal e a tela de avisos devem exibir a foto de perfil, o nome e a matrícula do usuário autenticado.	2
RFG-16	Ao clicar em sua própria área de perfil, o usuário deve acessar uma tela contendo seu nome, curso/cargo, foto de perfil e lista do histórico de empréstimos/eventos.	2
RFG-17	Na tela de perfil, ao clicar sobre sua foto de perfil, o usuário deve poder selecionar uma nova imagem por meio de uma aba externa, como o Google Fotos.	3
RFG-18	Ao selecionar qualquer opção da barra inferior de navegação, o usuário deve	1

	ser conduzido à tela correspondente.	
USUÁRIO		
RFU-01	Nas telas destinadas ao aluno, o sistema deve exibir uma barra inferior de navegação.	1
RFU-02	A barra inferior deve permitir que o usuário navegue entre as opções menu principal, chatbot, avisos e menu hambúrguer.	1
RFU-03	O menu principal do aluno deve conter uma barra de pesquisa para localizar materiais de leitura.	1
RFU-04	Ao realizar uma busca, o sistema deve apresentar o material correspondente, bem como livros de nomenclatura semelhante.	2
RFU-05	Caso o material pesquisado não exista no sistema, deve ser exibida uma tela contendo a imagem de uma ema, texto informativo e a possibilidade de realizar nova busca.	2
RFU-06	O menu principal deve apresentar, no canto superior direito, um ícone de acessibilidade que, ao ser acionado, deve ser ativada a tela de acessibilidade.	3
RFU-07	O menu principal deve apresentar, no canto superior direito, um ícone de notificações que, ao ser acionado, deve conduzir o usuário à tela de avisos.	3
RFU-08	O menu principal do aluno deve apresentar as seções Histórico de Empréstimos, Favoritos e Avisos.	2
RFU-09	Cada seção deve possuir um botão de “Ver mais” que, quando acionado, deve conduzir o usuário à tela correspondente.	2
RFU-10	A seção de histórico de empréstimos deve exibir até três livros mais recentes do histórico do usuário, apresentando título e autor.	2
RFU-11	Caso o usuário não tenha livros no histórico, a tela deve exibir uma imagem representando essa situação.	3
RFU-12	A seção de favoritos deve exibir os dois livros adicionados mais recentemente, incluindo título e disponibilidade.	2

RFU-13	Se o usuário não possuir livros favoritados, a seção deve apresentar um texto informando a situação.	2
RFU-14	A seção de avisos deve apresentar os três avisos mais recentes recebidos pelo aluno, contendo o título, conteúdo da mensagem e data do respectivo aviso.	2
RFU-15	Ao clicar no ícone do chatbot presente na barra inferior, deve ser aberta a tela de conversa com a Moema Pernalta.	2
RFU-16	O chatbot deve funcionar através de interações de perguntas e respostas consumidas via API do Gemini AI.	3
RFU-17	Ao selecionar o ícone de avisos, o sistema deve exibir uma lista contendo todas as mensagens recebidas pelo usuário, com título, conteúdo e data de envio/recebimento.	2
RFU-18	Ao selecionar um dos livros sugeridos na barra de pesquisa ou acervo, o sistema deve apresentar as opções de acesso ao material: Empréstimo ou Online, além de mostrar a disponibilidade atual e permitir favoritar o item.	1
RFU-19	Se o usuário escolher a opção “Online”, o sistema deve redirecionar para o site Minha Biblioteca da universidade, abrindo-o de forma externa ao aplicativo.	1
RFU-20	Ao selecionar a opção “Empréstimo”, o sistema deve abrir uma tela contendo título, autor, capa do livro, calendário para seleção das datas, termos e condições e botões de Recusar e Aceitar.	1
RFU-21	Ao aceitar os termos de empréstimo, deve ser exibida uma tela de confirmação mostrando a capa do livro, sua localização no acervo físico e um botão para acessar o Histórico de Empréstimos.	1
RFU-22	Ao favoritar um material de leitura, o sistema deve exibir um pop up informando que o material foi favoritado e alterar o estado do ícone correspondente.	2
RFU-23	O sistema deve respeitar as seguintes condições para acesso a materiais de leitura: Se o livro não possuir mídia física nem online, não pode ser acessado; Se possuir mídia física com empréstimo liberado e online, ambas as opções devem ser exibidas; Se possuir mídia física com empréstimo não liberado, o usuário não poderá realizar o empréstimo.	1

RFU-24	Ao selecionar o ícone de menu hambúrguer da barra inferior, o sistema deve exibir as seguintes opções: Fever Menu, Perfil, Acervo, Cápsulas, Histórico de Empréstimos, Disponíveis para Renovação de Empréstimos, Recomendados, Avisos, Perguntas Frequentes e Favoritos.	2
RFU-25	As telas que exibem livros em forma de lista devem possuir paginação.	2
RFU-26	Essas telas devem conter uma lupa que permita abrir uma barra de pesquisa.	3
RFU-27	Ao clicar em qualquer livro, deve ser aberta uma tela contendo capa, título, autor, disponibilidade e opções de Empréstimo, Online, Favoritar e Ver Favoritos.	1
RFU-28	Ao selecionar a opção Recomendados, o sistema deve exibir materiais marcados como recomendados pelo administrador, mostrando capa, título, autor e disponibilidade.	2
RFU-29	Ao selecionar a opção Perguntas Frequentes, o sistema deve exibir uma tela contendo as dúvidas mais comuns dos estudantes e suas respectivas respostas.	2
RFU-30	Ao selecionar a opção de Cápsulas, deve-se exibir a tela de visualização de cápsulas, onde o aluno poderá ver seu status a partir de suas cores (Vermelho, Verde e Amarelo).	
RFU-31	Ao clicar em uma cápsula disponível, deve-se aparecer a opção de reservar.	
RFU-32	Após clicar em reservar, deve ser exibido um toast de confirmação de reserva da respectiva cápsula.	
RFU-33	Ao confirmar a reserva, deve aparecer um popup indicando que a cápsula foi reservada.	
RFU-34	Caso o aluno clique em uma cápsula indisponível ou em manutenção, uma tela é exibida indicando que a cápsula está indisponível e em manutenção e, logo, não poderá ser reservada.	
	ADMINISTRADOR	
RFA-01	Nas devidas telas do sistema de administrador, o sistema deve exibir uma	1

	barra inferior de navegação.	
RFA-02	A barra inferior de navegação do administrador deve permitir o acesso às seguintes opções: menu principal, escrever mensagem, eventos/avisos e menu hambúrguer.	1
RFA-03	A tela principal do administrador deve conter as opções de cadastrar novos materiais de leitura e de visualizar os livros cadastrados no setor do acervo.	1
RFA-04	A tela principal do administrador deve exibir ícones de cápsulas com a opção de “ver mais”, que ao ser selecionada deve levar o usuário para a tela de gerenciamento de cápsulas.	2
RFA-05	A tela principal do administrador deve apresentar até as últimas duas mensagens enviadas pelo administrador, juntamente com uma opção de “ver mais” que deve levar para a tela de eventos/avisos.	3
RFA-06	A tela principal do administrador deve conter uma opção para escrever uma nova mensagem, acessível diretamente a partir dessa tela.	2
RFA-07	Ao clicar na função cadastrar, o sistema deve abrir uma tela de cadastro de materiais de leitura.	1
RFA-08	A tela de cadastro de materiais de leitura deve permitir o preenchimento dos seguintes campos: imagem, título, autor, código de localização no acervo, indicação se é recomendado, disponibilidade e situação de empréstimo.	1
RFA-09	A tela de cadastrar livros deve conter tratamento de exceções para entradas inválidas e deve possuir um botão para confirmar o cadastro.	1
RFA-10	Se as informações estiverem completas e o administrador clicar em “Cadastrar”, o sistema deve exibir um toast de confirmação da ação.	2
RFA-11	Ao administrador clicar em “sim” no toast de confirmação de cadastro, o sistema deve retornar à tela principal do administrador, que terá um popup de “Livro Cadastrado!”.	3
RFA-12	Ao clicar na função Livros, o sistema deve exibir uma tela contendo todos os livros do acervo.	1

RFA-13	A tela de listagem de livros do acervo deve apresentar, para cada livro, sua respectiva capa, título e autor.	1
RFA-14	Ao clicar em um dos livros do acervo, o sistema deve exibir uma tela contendo as informações de capa, título e status de empréstimo do livro selecionado.	1
RFA-15	Na tela de detalhes do livro, o sistema também deve apresentar um botão de “Editar livro” e um botão de “Excluir” com a função de deletar o livro em questão.	1
RFA-16	Ao deletar o livro, o sistema deve exibir um toast de confirmação da exclusão do livro.	2
RFA-17	Ao clicar em “Editar livro”, o sistema deve abrir uma tela de edição contendo os seguintes campos: capa, título, autor, código de localização, indicação de recomendação, disponibilidade e status de empréstimo.	1
RFA-18	A tela de editar livros deve conter tratamento de exceções para entradas inválidas e deve possuir um botão de “Atualizar”.	1
RFA-19	Ao clicar em “Atualizar”, o sistema deve exibir uma notificação informando que a atualização do livro foi confirmada.	2
RFA-20	Na tela de Eventos/Avisos, o sistema deve exibir uma lista de mensagens anteriores enviadas pelo administrador, contendo autor, conteúdo da mensagem e data de envio.	2
RFA-21	A tela de Eventos/Avisos deve apresentar uma opção de “Nova Mensagem” para que o administrador possa transmitir uma nova mensagem.	2
RFA-22	Ao clicar em “Nova Mensagem”, o sistema deve exibir uma tela contendo campos para definição dos destinatários, título e mensagem a ser escrita.	2
RFA-23	Ao clicar no botão “Enviar”, o sistema deve enviar a mensagem e exibir um popup informando a confirmação do envio.	2
RFA-24	Ao clicar no ícone Menu da barra de navegação, o sistema deve exibir ícones	2

	como botões que representam as opções de Perfil, Cadastrar, Livros, Cápsulas e Eventos.	
RFA-25	Ao clicar em qualquer uma das opções do menu hambúrguer (Perfil, Cadastrar, Livros, Cápsulas, Eventos), o sistema deve conduzir o administrador para a tela respectiva de cada opção.	2
RFA-26	Na tela de gerenciamento de cápsulas, o sistema deve exibir ícones das cápsulas com seus respectivos status.	2
RFA-27	Ao selecionar uma cápsula no painel de controle, o usuário administrador deve poder definir o status da cápsula como: disponível, indisponível ou em manutenção.	2

Requisitos Não-Funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RNF-01	A tela de abertura deve apresentar uma logo em formato circular contendo a imagem de uma ema carregando livros.	3
RNF-02	A tela de carregamento deve ser personalizada, contendo a logo da ema carregando livros, um texto referente ao carregamento, uma barra de progresso e o nome do aplicativo “BIBLIFOR”.	3
RNF-03	O sistema deve identificar o tipo de usuário (aluno ou funcionário) e, com base no atributo de tipo de usuário, determinar se a conta será tratada como aluno ou como administrador.	1
RNF-04	A tela de login deve exibir o emblema da universidade, textos de identificação de acesso, campos de inserção de dados, botão textual de redefinição de senha, botão textual de cadastro, botão de acessar e o nome do aplicativo disposto abaixo.	3
RNF-05	A tela de redefinição de senha deve exibir o emblema da universidade, textos que representem o processo de redefinição, campos de inserção de matrícula e nova senha e botão de redefinir.	3
RNF-06	Os elementos de entrada e o botão de cadastro devem ser apresentados em disposição conforme descrito, mantendo o botão de cadastrar posicionado abaixo dos campos.	3

RNF-07	Ao ser ativado, o modo acessível deve aplicar ajustes visuais que aumentem a acessibilidade da interface.	1
RNF-08	O botão de notificações/nova mensagem deve estar localizado ao lado do botão de acessibilidade.	3
RNF-09	O nome exibido deve ser acompanhado do texto “Olá, ” + o nome do usuário em questão.	3
RNF-10	A tela de perfil deve apresentar as informações textuais e a foto do usuário de forma visualmente organizada.	2
RNF-11	A barra inferior deve apresentar ícones representando cada opção de navegação disponível.	2
RNF-12	A tela de pesquisa não encontrada deve conter uma imagem temática de uma ema e textos estilizados conforme descrito.	3
RNF-13	Os ícones de acessibilidade e de notificações/nova mensagem devem estar localizados no canto superior direito da tela principal.	3
RNF-14	A seção deve apresentar os elementos gráficos conforme descrito (imagem temática e organização visual dos livros).	3
RNF-15	A exibição dos livros favoritos deve seguir o formato visual definido, contendo título, disponibilidade e layout específico.	3
RNF-16	A personagem Moema Pernalta deve ser representada de acordo com o padrão visual definido para o chatbot.	3
RNF-17	A exibição da lista pode ser ajustada futuramente devido ao uso da notificação com indicador visual (bolinha vermelha).	3
RNF-18	A barra inferior nas telas do administrador deve apresentar ícones de navegação que representem as opções menu principal, escrever mensagem, eventos/avisos e menu hambúrguer.	2
RNF-19	A tela principal do administrador deve organizar visualmente as opções de cadastrar livros, ver livros, gerenciar cápsulas, visualizar últimas mensagens e escrever nova mensagem, além de exibir a barra inferior.	2

	de navegação.	
RNF-20	As opções do menu do administrador devem ser representadas por ícones clicáveis que identifiquem claramente cada funcionalidade (Perfil, Cadastrar, Livros, Cápsulas, Eventos).	2
RNF-21	Os status das cápsulas devem ser representados por cores distintas que definem seus estados (por exemplo, disponível - verde, indisponível - vermelho ou em manutenção - amarelo).	2
RNF-22	Os status disponíveis, indisponíveis e em manutenção devem ser exibidos com cores coerentes com cada estado, mantendo a mesma codificação visual em toda a tela de gerenciamento de cápsulas.	2

Classificação para Prioridade dos requisitos:

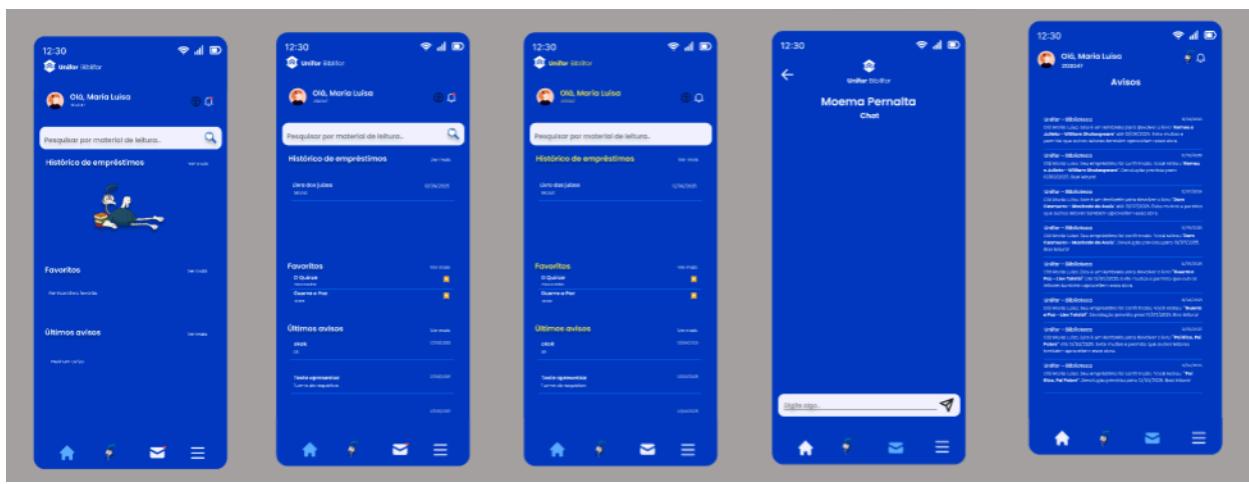
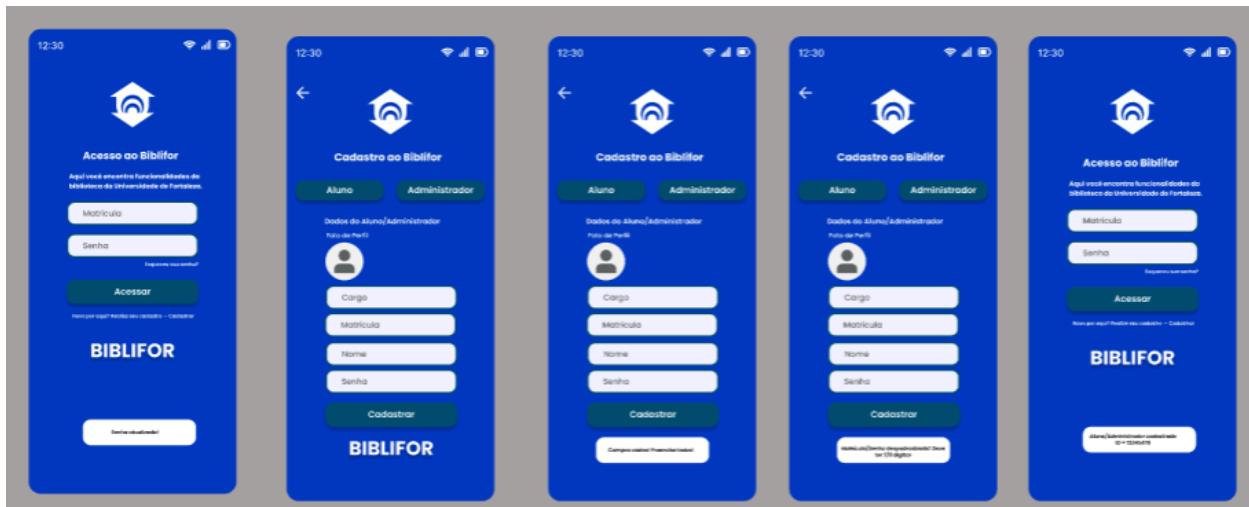
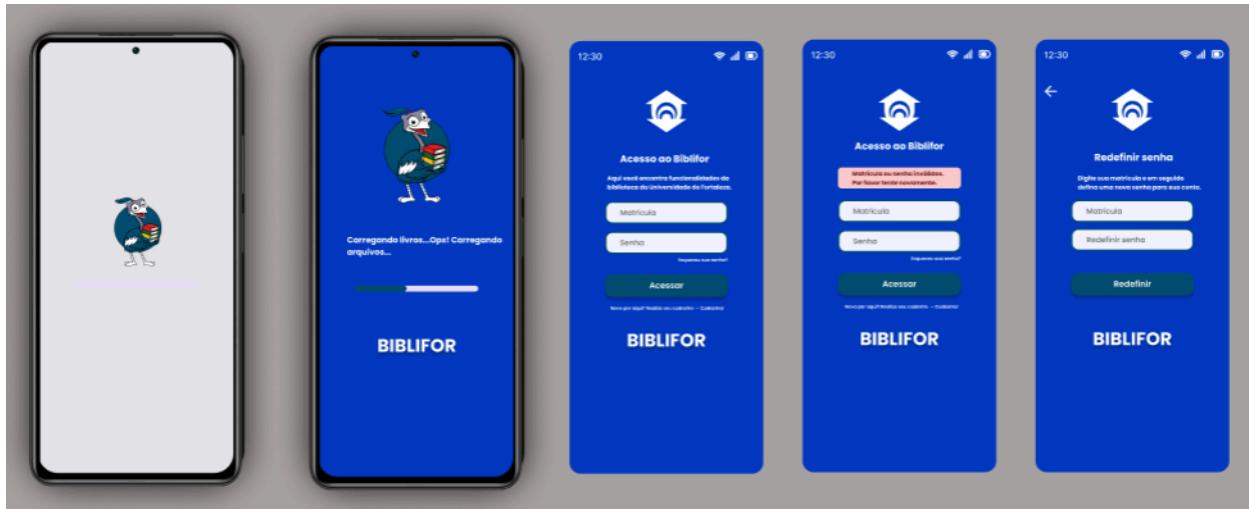
- 1 - (Alta): São os requisitos essenciais e de alta prioridade, considerados fundamentais para o sucesso do sistema. São os requisitos que devem ser implementados obrigatoriamente, pois sem eles o sistema não atenderia às necessidades básicas dos usuários finais ou não cumpriria os objetivos do projeto.
- 2 - (Média): São os requisitos importantes, mas não tão críticos quanto os de prioridade 1. Esses requisitos devem ser implementados se possível, mas podem ser adiados caso haja restrições de tempo ou recursos.
- 3 - (Baixa): São os requisitos desejáveis, mas não essenciais. São requisitos que podem trazer benefícios adicionais ao sistema, mas sua ausência não afetaria significativamente a funcionalidade principal.

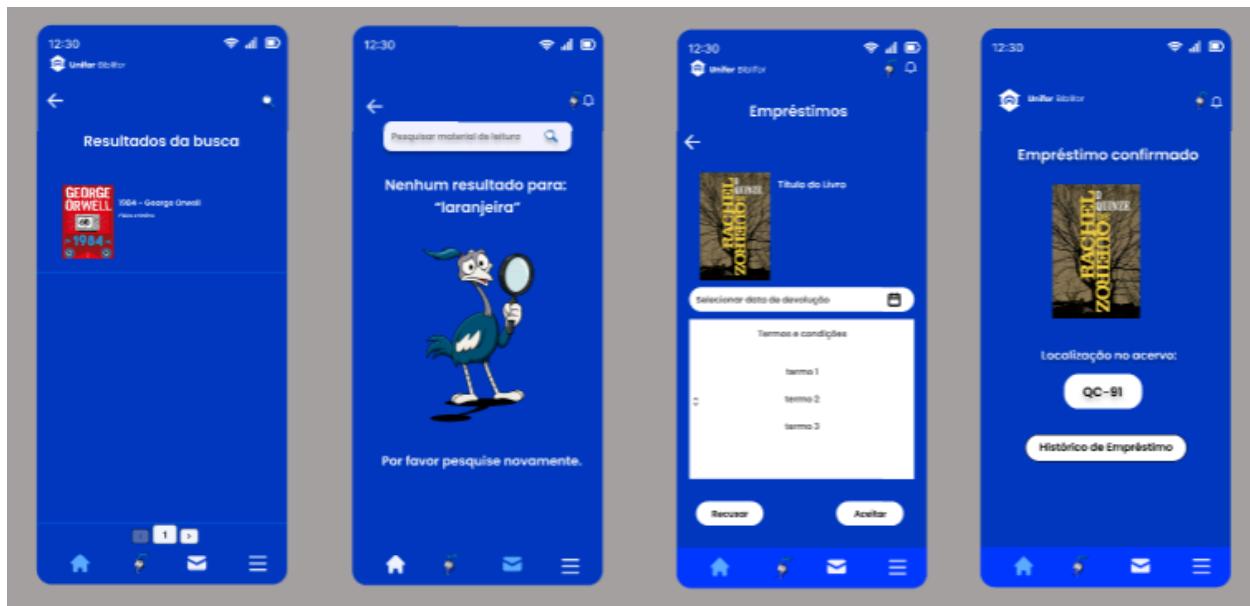
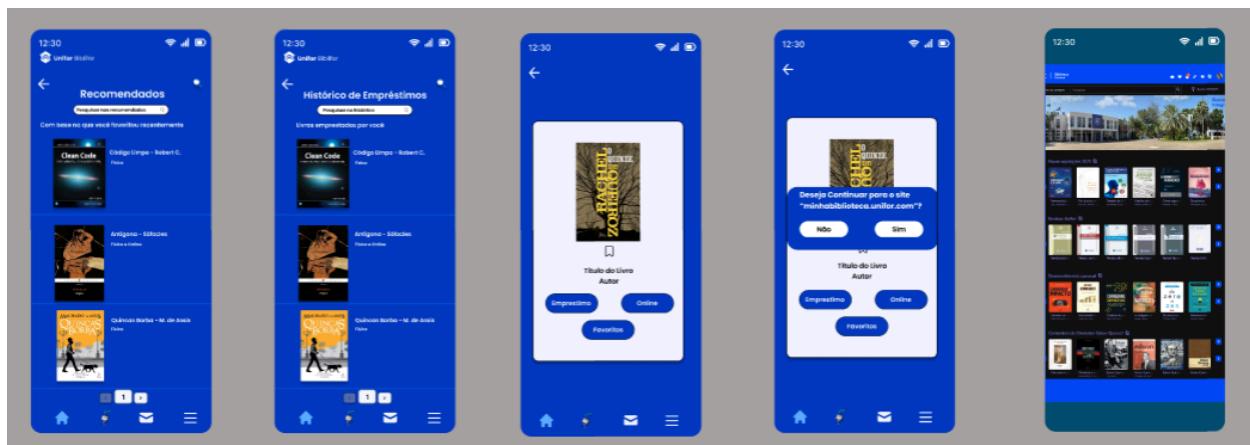
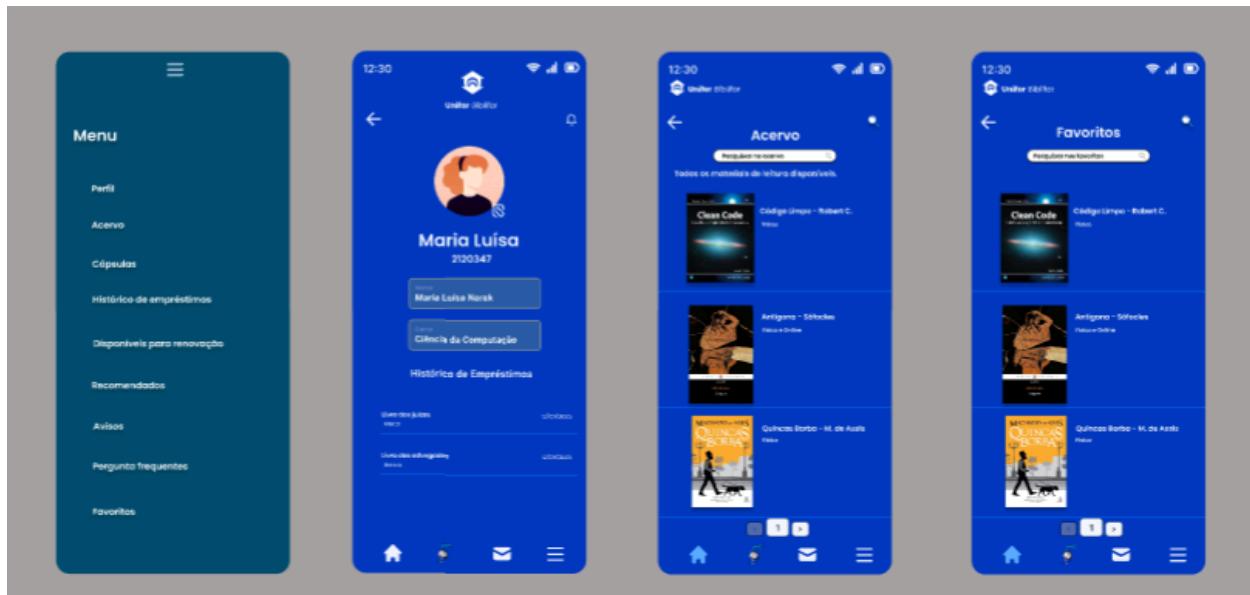
Protótipo de alta Fidelidade

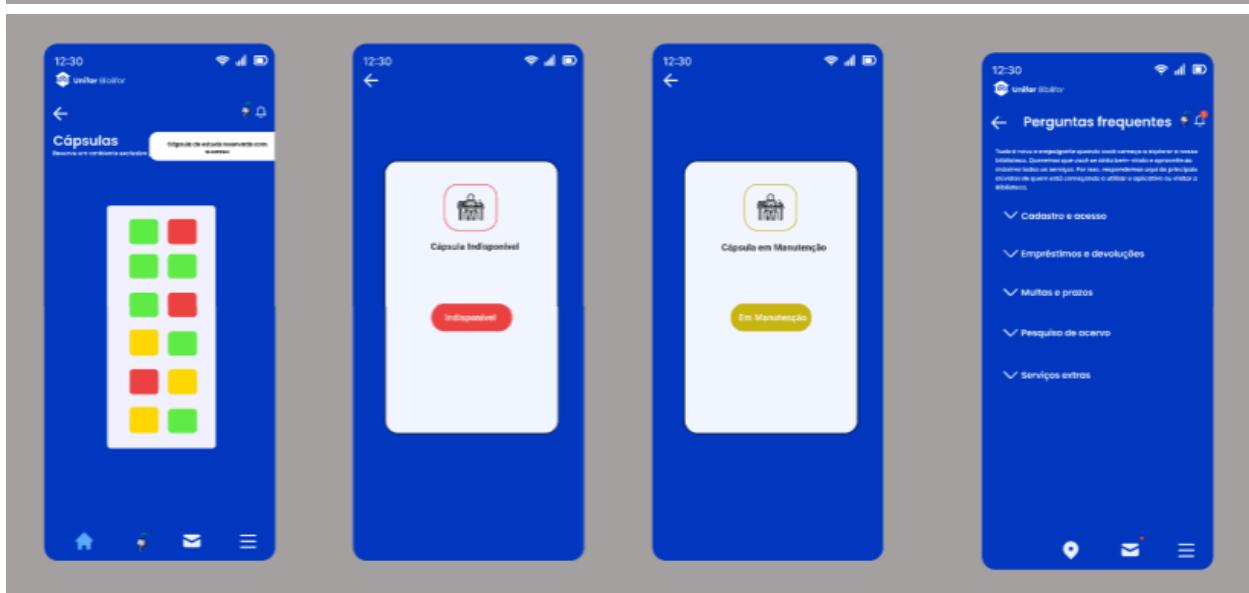
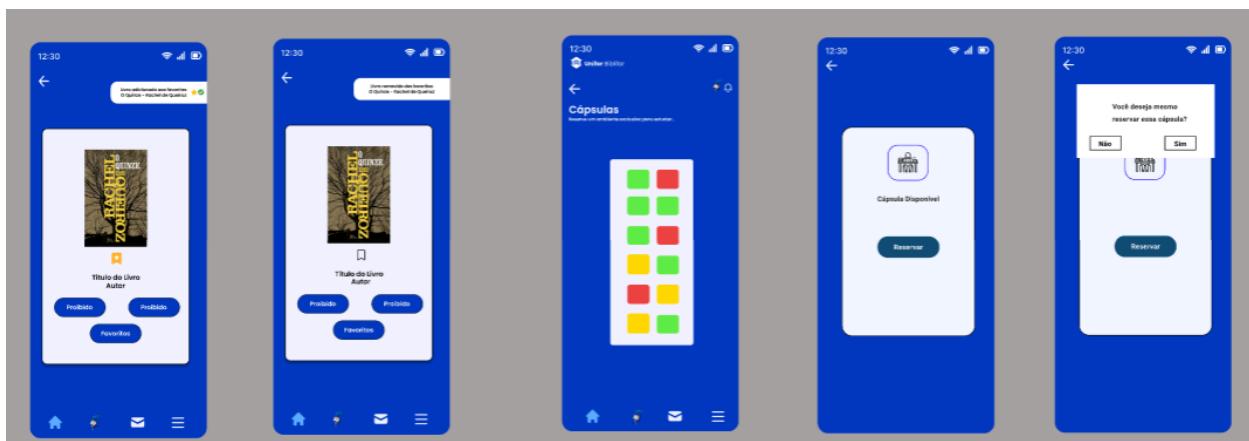
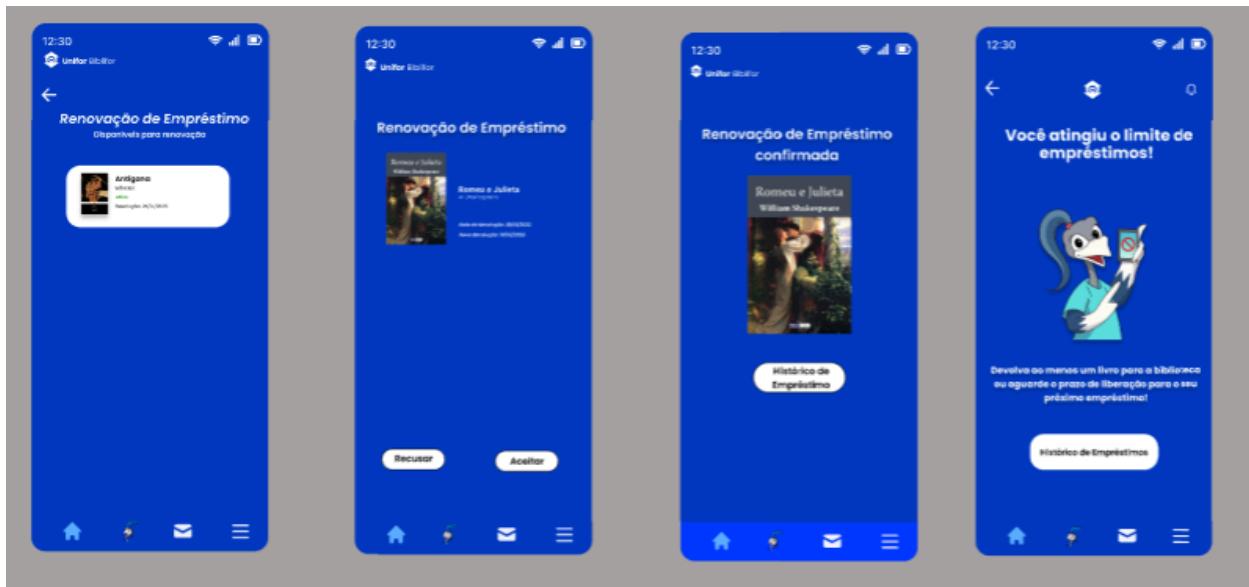
Link do Figma com todas as telas:

<https://www.figma.com/design/tIUqbMGxfKn2PKKb4NzgM3/Biblifor-Narak?node-id=0-1&t=xxyB4QvrD1uqhOeP-1>

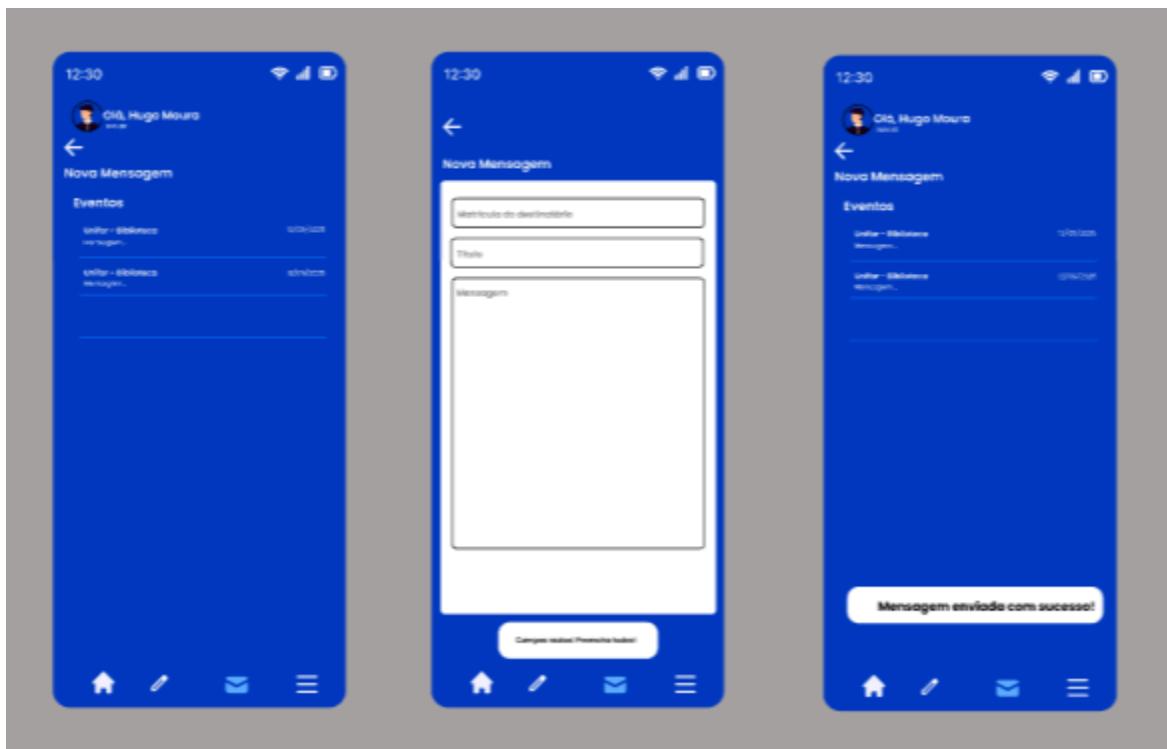
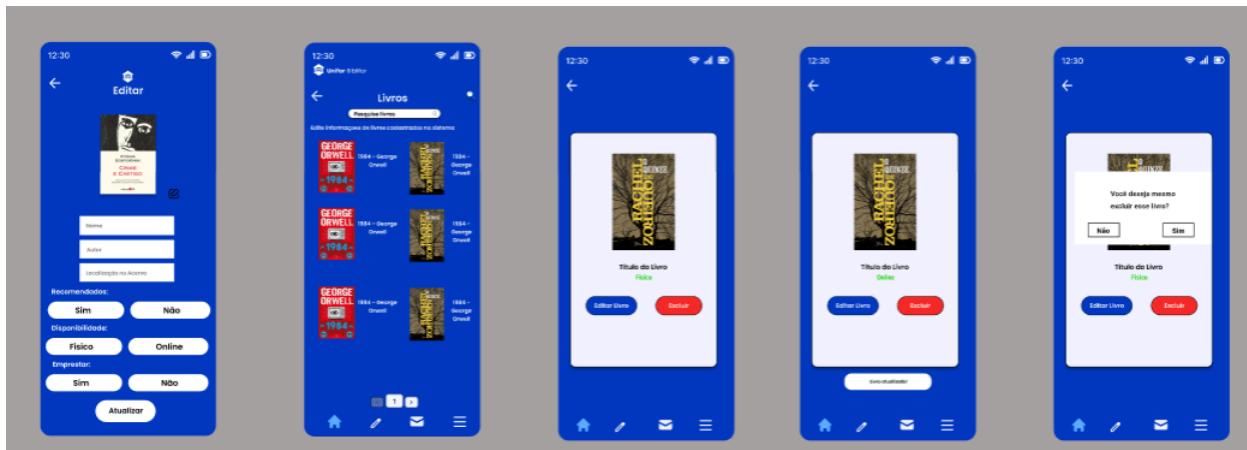
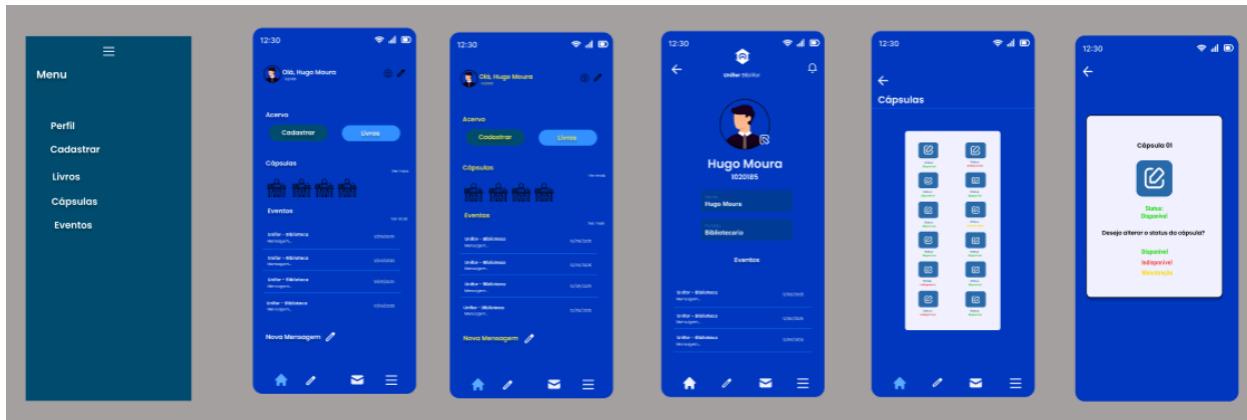
USUÁRIO:

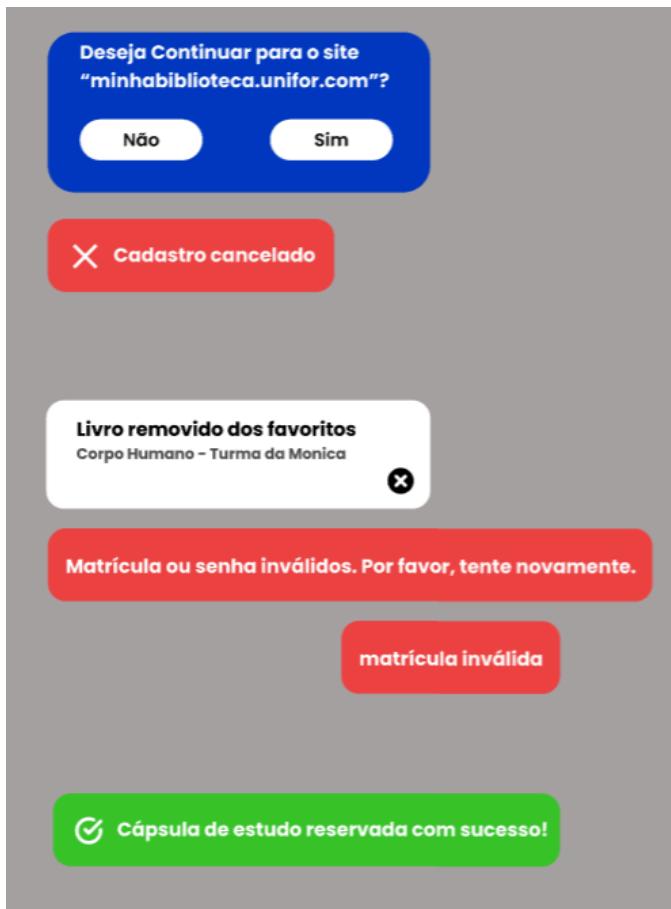
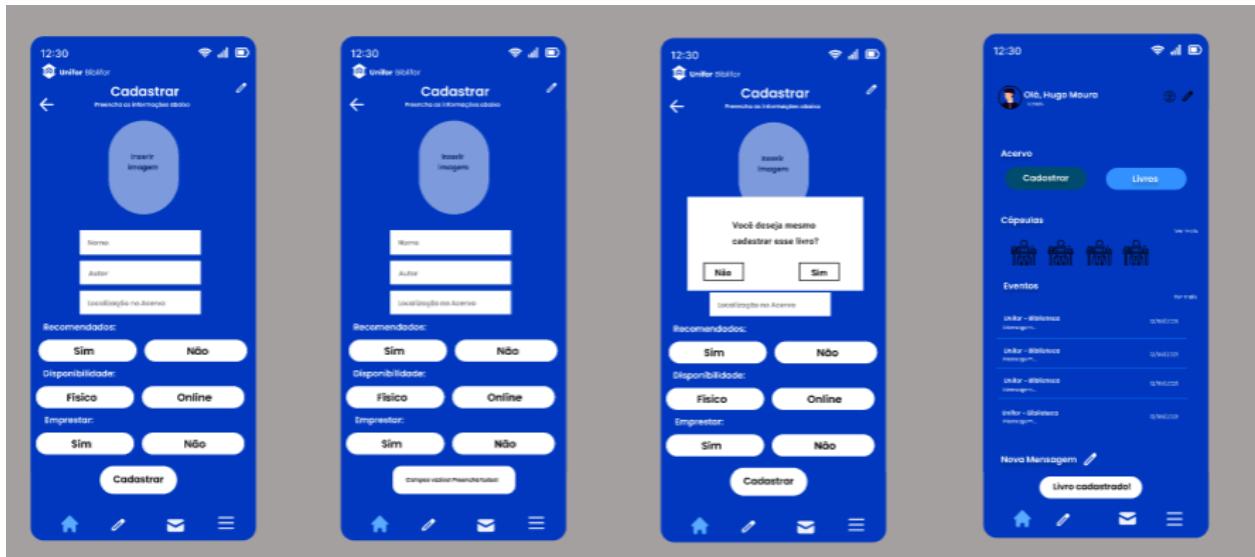






ADMINISTRADOR:

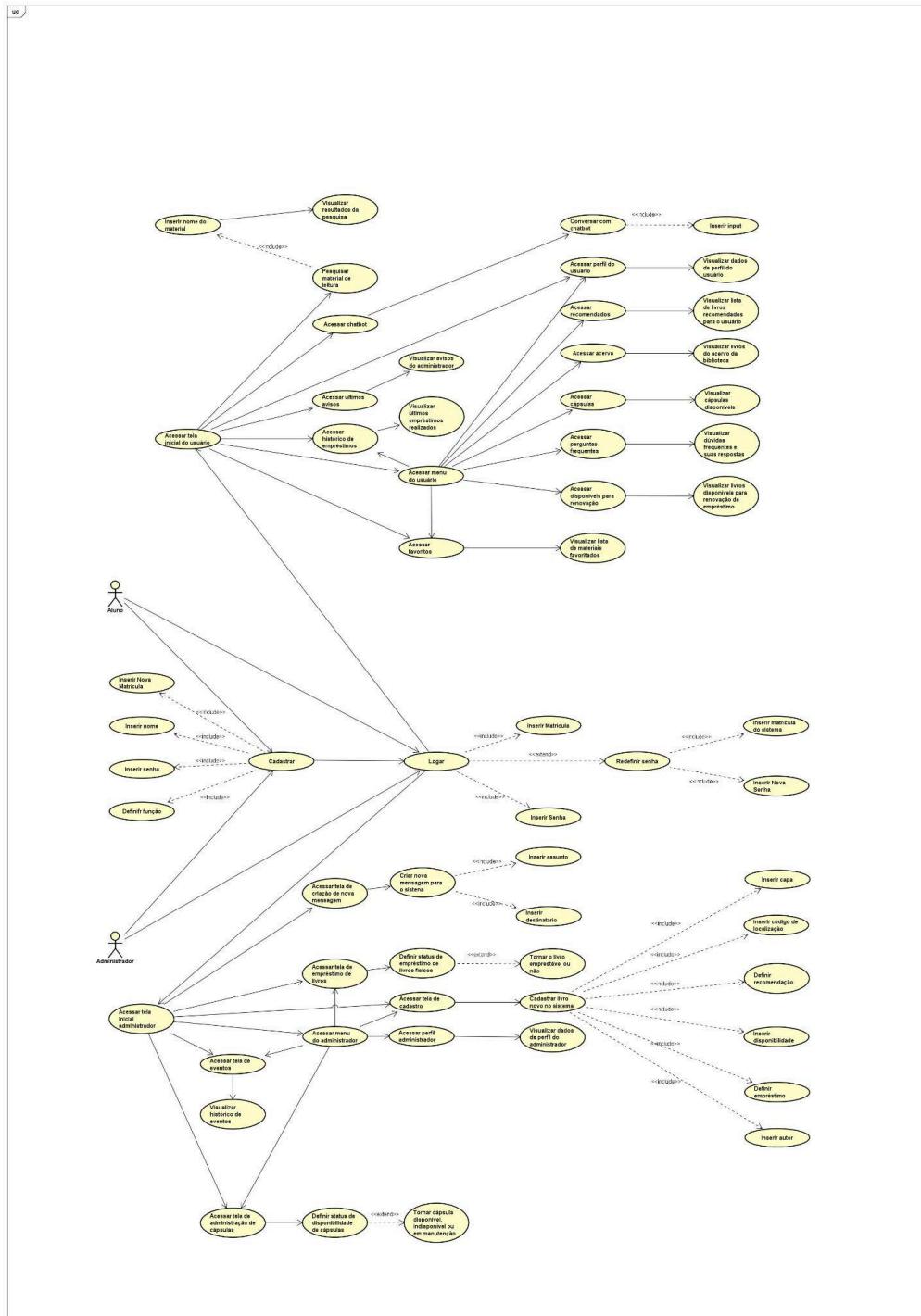




Link do Figma com todas as telas:

<https://www.figma.com/design/tIUqbMGxfKn2PKKb4NzgM3/Biblifor-Narak?node-id=0-1&t=xyuB4QvrD1uqhOeP-1>

Diagrama de Caso de Uso



OBRIGADO!