***Nome do Aplicativo***

***\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_***

|  |
| --- |
| ***Autores (até 5 – nome completo):***  Murilo de Souza Portela  Nicolas Romero Sicca  Thiago Henrique Xavier Medeiros  ***Turma:***  Engenharia Leibnitz  ***Supervisão:***  Professores(as): Arnaldo Carlos Muller Junior e Dani Juliano Czelusniak |

**Curitiba, 2020**

**Sumário**

[1. Visão Geral do Aplicativo 3](#_Toc37326299)

[2. Requisitos Funcionais e Não Funcionais 4](#_Toc37326300)

[3. Diagrama de casos de uso: 5](#_Toc37326301)

[4. Especificação dos casos de uso: 6](#_Toc37326302)

[5. Arquitetura do Software - Diagrama de Classes 9](#_Toc37326303)

[6. Arquitetura do Software - Diagrama de Entidade-Relacionamento 10](#_Toc37326304)

[7. Interação Humano Computador (IHC) 11](#_Toc37326305)

[8. Prototipagem em Python/Kivy 16](#_Toc37326306)

[9. Referências 17](#_Toc37326307)

[10. Mapas de Avaliação 18](#_Toc37326308)

|  |
| --- |
| Visão Geral do Aplicativo |

Descrição contextual do que o aplicativo se proporá a resolver, juntamente com a primeira parte da pesquisa TDE[[1]](#footnote-1) efetuada.

|  |
| --- |
| Requisitos Funcionais e Não Funcionais |

* Requisitos funcionais:
  + RF01: Permitir que o usuário insira usuário e senha para se autenticar
  + RF02: Listar prestadores de serviço
  + RF03: Informar detalhes do prestador de serviço para o usuário
  + RF04: Solicitar um serviço
  + RF05: Listar usuários que querem um serviço para o prestador de serviço
  + RF06: Criar um serviço
* Requisitos não funcionais:
  + RNF01: Rodar em Smartphones com sistema operacional Android

|  |
| --- |
| **Diagrama de casos de uso:** |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| **Especificação dos casos de uso:** |

Especificação dos casos de uso:

|  |  |
| --- | --- |
| Identificação: UC01 | |
| Nome: Usuário Listar Serviços | |
| Requisitos envolvidos: Buscar Serviço | |
| Sequência típica de eventos: | |
|  | |
| *Usuário:* | *Sistema:* |
| * Fornece dados de login * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificação: UC02 | |
| Nome: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Requisitos envolvidos:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Sequência típica de eventos: | |
|  | |
| *Usuário:* | *Sistema:* |
| * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificação: UC03 | |
| Nome: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Requisitos envolvidos:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Sequência típica de eventos: | |
|  | |
| *Usuário:* | *Sistema:* |
| * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificação: UC04 | |
| Nome: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Requisitos envolvidos:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Sequência típica de eventos: | |
|  | |
| *Usuário:* | *Sistema:* |
| * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificação: UC05 | |
| Nome: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Requisitos envolvidos:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Sequência típica de eventos: | |
|  | |
| *Usuário:* | *Sistema:* |
| * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificação: UC06 | |
| Nome: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Requisitos envolvidos:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Sequência típica de eventos: | |
|  | |
| *Usuário:* | *Sistema:* |
| * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ * \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |
| --- |
| Arquitetura do Software - Diagrama de Classes |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| Arquitetura do Software - Diagrama de Entidade-Relacionamento |

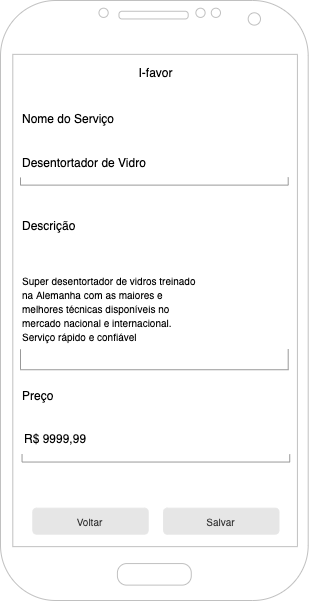
|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| Interação Humano Computador (IHC) |

* Apresente aqui esboços das telas do aplicativo, conforme instruções constantes na segunda parte da pesquisa efetuada em TDE.

|  |  |
| --- | --- |
| Tela 1- Tela de Login | Tela 2 - Tela de Listagem dos serviços disponíveis para o Cliente |
| Tela 3 - Tela de informações de um serviço para o Cliente | Tela 4 - Tela de listagem dos serviços solicitados pelo Cliente |

|  |  |
| --- | --- |
| Tela 5 - Tela de informações do serviço solicitado pelo Cliente    Tela 7 - Tela de informações de um cliente e serviço para o Prestador de Serviços | Tela 6 - Tela de serviços solicitados ao Prestador de Serviço      Tela 6 - Tela de serviços que o Prestador de Serviços oferece |



Tela 7 - Tela de edição de um serviço oferecido pelo Prestado de Serviços

* Descreva aqui quais **componentes visuais** serão utilizadas no aplicativo e com **qual finalidade**.

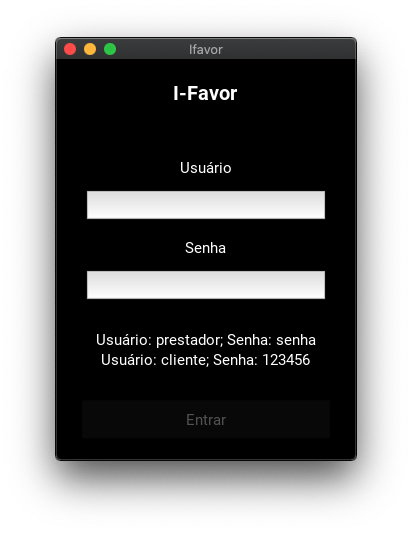
|  |
| --- |
| **Label:** serão utlizadas para desmonstra informações para o usuário (cliente e prestador de serviços). Com ela serão mostrados o nome da aplicação, as informações de um serviço (para o cliente e para o prestador de serviços), as informações de um usuário e serviço solicitado (para o prestador de serviços) |
| **Campo de texto:** campos para o usuário inserir informações. Tela 1 - Utilizado para informar as credenciasis do usuário. Telas 2, 4 e 6 – campo de filtro de um serviço pelo nome do mesmo. Tela 9 – campos de informações de um serviço a ser editado/criado por um Prestador de Serviços. |
| **Navegação por abas:** Telas 2 e 4 – navegação por abas da área do Cliente. Telas 6 e 8 – navegação por abas da área do Prestador de serviço |
| **Lista:** Tela 2 – lista de todos os serviços disponíveis na plataforma que o Cliente pode solicitar. Tela 4 – lista detodos os serviços solicitados pelo Cliente. Tela 6 – lista de todos os serviços solicitados ao Prestador de Serviços. Tela 8 – lista de todos os serviços que um Prestador de Serviços cadastrou |
| **Botão:** Tela 1 – botão para acessar a aplicação (Tela 2 caso seja um Cliente ou Tela 6 caso seja um Prestador de Serviços) . Tela 2 – botão de desconectar da conta (Sair), botão de busca e botão para acessar tela de informações de um serviço (Tela 3). Tela 3 -botão para voltar para a página principal do Cliente (Tela 2) e botão para solicitar um serviço. Tela 4 - botão de desconectar da conta (Sair), botão de busca e botão para acessar tela de informações de um serviço solicitado (Tela 5). Tela 5 -botão para voltar para a página principal do Cliente (Tela 2) e botão para cancelar um serviço solicitado. Tela 6 - botão de desconectar da conta (Sair, volta para a Tela 1), botão de busca, botão para acessar tela de informações de um serviço solicitado ao Prestador de Serviços (Tela 7) e botões de aceitar e rejeitar solicitação de serviço. Tela 7 - botão para voltar para a página principal do Prestador de Serviços (Tela 6) e botão para cancelar um serviço solicitado. Tela 8 - botão de desconectar da conta (Sair, volta para a Tela 1), botão de adicionar novo serviço (Tela 9) e botão editar um serviço cadastrado (Tela 9). Tela 9 - botão para voltar para a página principal do Prestador de Serviços (Tela 6) e botão para salvar o serviço criado/editado. |

* Descreva aqui quais **componentes sonoros[[2]](#footnote-2)** serão utilizadas no aplicativo e com **qual finalidade**.

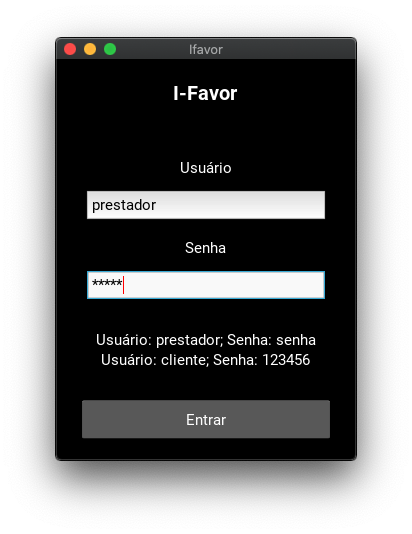
|  |
| --- |
| Não serão utilizados componentes sonoros |

|  |
| --- |
| Prototipagem em Python/Kivy |

Apresentar, além das telas construídas em Kivy, quais métodos das classes são ativados pelos botões e eventuais outros componentes de tela.



Tela 1 sem nenhuma informação de usuário informada.



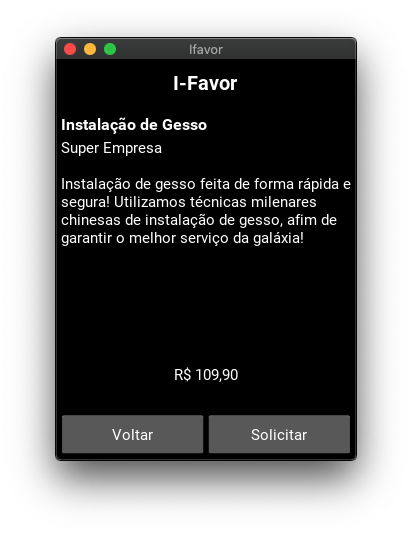
Tela 1 após usuário inserir dados de login.

* O botão “Entrar” aciona o método entrar() da classe Login



Tela 2 mostrando os serviços disponíveis para o Cliente.

* Ao clicar em “Minhas Solicitações” o usuário é alterado para a Tela 4, isso ocorre sem chamar nenhum método já que está sendo utilizado o widget TabbedPanel.
* O botão com a lupa faz uma busca de serviços que contenham o texto do TextField ao seu lado. Ele ativa o método popular\_listagem() da classe PrincipalCliente.
* O botão com o “i” abre a Tela 3 com as informações do serviço selecionado. Ativa o método exibir\_detalhes() da classe Linha.
* O botão “Sair” desconecta da conta e volta para a Tela 1. Executa o método sair() da classe PrincipalCliente.
* Ao entrar na Tela 2 o método popular\_listagem() da classe PrincipalCliente é executado.



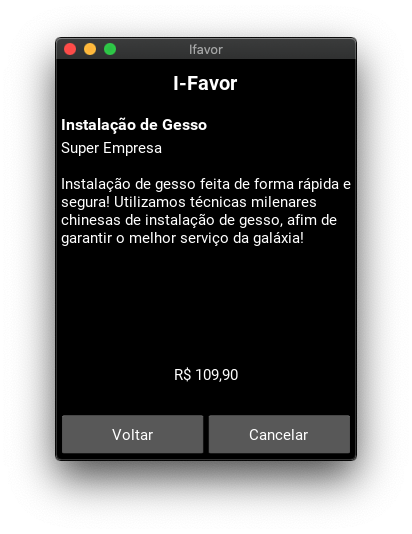
Tela 3 mostrando as informações do serviço selecionado na Tela 2 (clicando no botão “i”).

* O botão “Voltar” volta para a Tela 2 sem fazer nenhuma ação com o serviço. Executa o método voltar() da classe VisualizarCliente.
* O botão “Solicitar” solicitar o serviço. Executa o método solicitar() da classe VisualizarCliente.
* Ao entrar na Tela 3 o método preencher\_detalhes() da classe VisualizarCliente é executado, nesse caso a variável id\_servico será igual ao id do serviço selecionado na tela anterior.



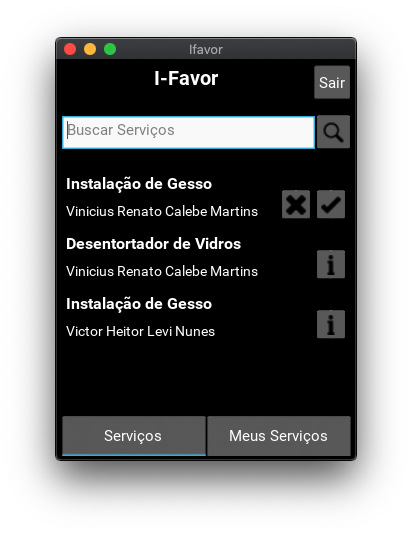
Tela 4 mostrando os serviços solicitados pelo Cliente.

* Ao clicar em “Serviços” o usuário é alterado para a Tela 2, isso ocorre sem chamar nenhum método já que está sendo utilizado o widget TabbedPanel.
* O botão com a lupa faz uma busca de serviços que contenham o texto do TextField ao seu lado. Ele ativa o método popular\_listagem() da classe PrincipalCliente.
* O botão com o “i” abre a Tela 5 com as informações do pedido selecionado. Ativa o método exibir\_detalhes() da classe Linha.
* O botão “Sair” desconecta da conta e volta para a Tela 1. Executa o método sair() da classe PrincipalCliente.
* Ao entrar na Tela 4 o método popular\_listagem() da classe PrincipalCliente é executado.



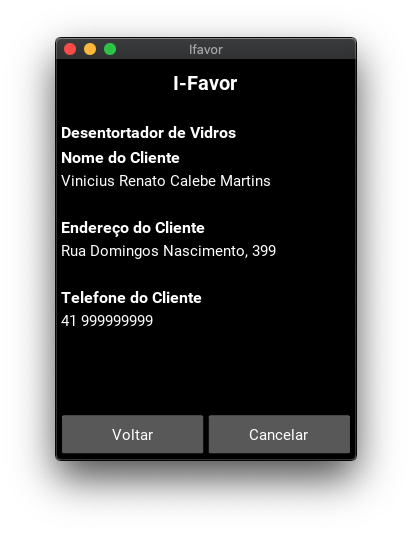
Tela 5 mostrando as informações do serviço selecionado na Tela 4 (clicando no botão “i”).

* O botão “Voltar” volta para a Tela 2 sem fazer nenhuma ação com o pedido. Executa o método voltar() da classe VisualizarCliente.
* O botão “Cancelar” cancela o pedido. Executa o método solicitar() da classe VisualizarCliente.
* Ao entrar na Tela 5 o método preencher\_detalhes() da classe VisualizarCliente é executado, nesse caso a variável id\_pedido será igual ao id do pedido selecionado na tela anterior.



Tela 6 mostrando os serviços solicitados ao Prestador de Serviços.

* Ao clicar em “Meus Serviços” o usuário é alterado para a Tela 8, isso ocorre sem chamar nenhum método já que está sendo utilizado o widget TabbedPanel.
* O botão com a lupa faz uma busca de serviços que contenham o texto do TextField ao seu lado. Ele ativa o método popular\_listagem() da classe PrincipalPrestador.
* O botão com o “i” abre a Tela 7 com as informações do cliente do pedido selecionado. Ativa o método exibir\_detalhes\_cliente() da classe LinhaPrestador.
* O botão com o ✖ (xis) rejeita o pedido selecionado. Ativa o método rejeitar\_pedido() da classe LinhaPrestador.
* O botão com o **✓** (check) aceita o pedido selecionado. Ativa o método aceitar\_pedido() da classe LinhaPrestador.
* O botão “Sair” desconecta da conta e volta para a Tela 1. Executa o método sair() da classe PrincipalPrestador.
* Ao entrar na Tela 6 o método popular\_listagem() da classe PrincipalPrestador é executado.



Tela 7 mostrando as informações do cliente do pedido selecionado na Tela 4 (clicando no botão “i”).

* O botão “Voltar” volta para a Tela 6 sem fazer nenhuma ação com o pedido. Executa o método voltar() da classe PrestadorInfoCliente.
* O botão “Cancelar” cancela o pedido. Executa o método solicitar() da classe PrestadorInfoCliente.
* Ao entrar na Tela 7 o método preencher\_detalhes() da classe PrestadorInfoCliente é executado, nesse caso a variável id\_pedido será igual ao id do pedido selecionado na tela anterior.



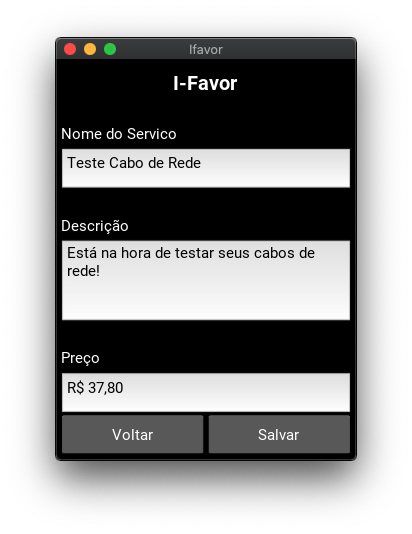
Tela 8 mostrando os serviços cadastrados pelo Prestador de Serviços.

* Ao clicar em “Serviços” o usuário é alterado para a Tela 6, isso ocorre sem chamar nenhum método já que está sendo utilizado o widget TabbedPanel.
* O botão “Adicionar Novo” abre a Tela 9 para que o usuário cadastre um novo serviço. Ele ativa o método novo\_servico() da classe PrincipalPrestador.
* O botão com o lápis abre a Tela 9 com as informações do serviço selecionado para que o usuário possa editá-lo. Ativa o método editar\_servico() da classe LinhaPrestador.
* O botão “Sair” desconecta da conta e volta para a Tela 1. Executa o método sair() da classe PrincipalPrestador.
* Ao entrar na Tela 8 o método popular\_listagem() da classe PrincipalPrestador é executado.



Tela 9 mostrando o serviço a ser editado.

* O botão “Voltar” volta para a Tela 6 sem fazer nenhuma ação com o serviço. Executa o método voltar() da classe VisualizarPrestador.
* O botão “Editar” libera os campos para edição e altera seu próprio texto para “Salvar”. Executa o método editar() da classe VisualizarPrestador.
* Ao entrar na Tela 9 o método preencher\_detalhes() da classe VisualizarPrestador é executado, nesse caso a variável id\_pedido será igual ao id do pedido selecionado na tela anterior.



Tela 9 mostrando o serviço liberado para ser editado.

* O botão “Voltar” volta para a Tela 6 sem fazer nenhuma ação com o serviço. Executa o método voltar() da classe VisualizarPrestador.
* O botão “Salvar” enviar as alterações para o banco e volta para a Tela 6. Executa o método editar() da classe VisualizarPrestador.
* Ao entrar na Tela 9 o método preencher\_detalhes() da classe VisualizarPrestador é executado, nesse caso a variável id\_pedido será igual ao id do pedido selecionado na tela anterior.



Tela 9 mostrando o serviço liberado para ser editado.

* O botão “Voltar” volta para a Tela 6 sem fazer nenhuma ação com o serviço. Executa o método voltar() da classe VisualizarPrestador.
* O botão “Salvar” enviar o novo serviço para o banco e volta para a Tela 6. Executa o método editar() da classe VisualizarPrestador.
* Ao entrar na Tela 9 o método preencher\_detalhes() da classe VisualizarPrestador é executado, nesse caso a variável id\_pedido será igual ao id do pedido selecionado na tela anterior.

|  |
| --- |
| Referências |

<https://www.flaticon.com/free-icon/magnifying-glass_49116>

<https://www.flaticon.com/free-icon/pencil-black-tool-interface-symbol_39681>

<https://www.flaticon.com/free-icon/check-mark-sign_37558>

<https://www.flaticon.com/free-icon/cross-sign_37752>

<https://www.flaticon.com/free-icon/info-letter-interface-sign_37934>

|  |
| --- |
| Mapas de Avaliação |

Para maiores detalhes quanto às fichas de avaliação, vide o Plano de Ensino da disciplina disponível no AVA Blackboard®.

**Composição da Avaliação da Especificação do Projeto**

Itens do Projeto com os Respectivos Ids de Avaliação

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Itens Contemplados | Nota Obtida |
| **ID 1** | 2 – Requisitos Funcionais e Não Funcionais, 3 – Diagrama de casos de uso e 4 – Especificação dos casos de uso |  |
| **ID 2** | 5 – Arquitetura do Software – Diagrama de Classes |  |
| **ID 3** | 6 – Arquitetura do Software – Diagrama de Entidade-Relacionamento |  |
| **ID 7** | 1 – Visão Geral do Aplicativo, 7 – Interação Humano Computador (IHC) e 9 – Referências |  |

**Composição da Avaliação da Defesa do Projeto**

Itens do Projeto com os Respectivos Ids de Avaliação

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Itens Contemplados | Nota Obtida |
| **ID 1** | 2 – Requisitos Funcionais e Não Funcionais, 3 – Diagrama de casos de uso e 4 – Especificação dos casos de uso |  |
| **ID 2** | 5 – Arquitetura do Software – Diagrama de Classes |  |
| **ID 3** | 6 – Arquitetura do Software – Diagrama de Entidade-Relacionamento |  |
| **ID 4** | 8 *– Prototipagem em Python/Kivy e análise do código-fonte construído juntamente ao banco de dados e sua persistência. IDs lançados pelos professores da Implementação* | |
| **ID 5** |
| **ID 6** |
| **ID 7** | 1 - Visão Geral do Aplicativo, 7 - Interação Humano Computador (IHC) e 9 - Referências |  |

1. Verificar os detalhes da pesquisa TDE na pasta TDE do plano de ensino. [↑](#footnote-ref-1)
2. Se forem utilizados tais tipos de componentes. [↑](#footnote-ref-2)