

DOCUMENTO DE REQUISITOS

Por Toda PArte

Ficha Técnica

Equipe Responsável pela Elaboração

Larissa Reis Silva	DEV
Maria Eduarda Couto Grossi	DEV
Thomas Anderson Lopes	DEV

Público Alvo

Este manual destina-se a:

- Usuários do sistema que desejam conhecer mais do projeto, sobretudo membros do grupo por toda parte, os quais a criação dessa plataforma destina-se;
- Equipe de desenvolvedores do sistema para documentação de requisitos do projeto, visando estabelecer uma padronização e formalização do desenvolvimento da aplicação;
- Eventuais pessoas que desejarem contribuir para o desenvolvimento do projeto;
- Quaisquer outros que desejam conhecer sobre a aplicação.

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
Foram identificados dois usuários do sistema Por Toda Parte denominados de Adm e Desenhista, abaixo detalhados.	1
Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário	2
• Visão do Adm	2
• Visão do Desenhista	2
Requisitos do Usuário	1
[RF001] Consultar evento	1
[RF002] Consultar casa	1
[RF003] Cadastrar desenho	1
[RF004] Excluir desenho	1
[RF005] Alterar desenho	1
[RF006] Consultar desenho	1
Requisitos do Administrador	1
[RF007] Cadastrar evento	1
[RF008] Excluir evento	1
[RF009] Alterar evento	1
[RF010] Cadastrar casa	1
[RF011] Excluir casa	1
[RF012] Alterar casa	1
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
MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES	1
I_Login <Identificador de uma interface>	2
Informações críticas da interface	2
IE_LoginUserNameLogin	2
Informações críticas da interface	2
IE_LoginUserNameLogin<Identificador de outra interface>	2

Introdução

Este documento especifica o sistema Por Toda PArte, 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 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 Por Toda PArte 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

Desenhista – se refere ao usuário comum do sistema.

ADM – refere-se ao usuário administrador do sistema. Também é um tipo de usuário (desenhista) com funcionalidades a mais.

Evento - se refere a um acontecimento especial que ocorre em algum momento do ano, normalmente associados a alguma data comemorativa. Eventos abrangem competições entre as casas artísticas, por meio de seus desenhos cadastrados para esses eventos, e possíveis premiações se essas forem bem colocadas.

Casa Artística – casas representam equipes que dividem os membros do grupo (desenhistas). Elas ocorrem para que as equipes compitam entre si nos eventos. Cada casa possui um conjunto de símbolos que representam sua identidade, e é liderada por um ADM.

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 as 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 Desenhista
2. Cadastro de Evento
3. Cadastro de Casa

Capítulo 2**Descrição geral do sistema**

O sistema representa uma aplicação web para integrar as atividades do grupo de desenhistas do whatsapp chamado Por Toda PArte. Devido a seu tempo de existência, o grupo já criou uma identidade visual própria e muitas coisas ocorrem nele. Sendo assim, a equipe de administradores do grupo necessitou criar um site para divulgar mais o grupo e criar uma comunidade para seus membros, bem como automatizar algumas das atividades que os administradores são responsáveis. Inicialmente, os adms gostariam de ter dois tipos de usuários do sistema, um usuário desenhista, e os usuários com cargo de adm, que têm todas as views de um membro comum, mais outras funcionalidades específicas de adm. Também, no grupo, são realizados eventos de desenho nas épocas festivas do ano, como natal, páscoa, halloween, etc. Sendo assim, os adms gostariam de uma forma de cadastrar novos eventos para que eles apareçam no site em uma página de agenda do grupo. Outra informação importante, é que o grupo é dividido em casas artísticas (equipes), que os membros se dividem para realizar dinâmicas em eventos, em formato de competição.

Abrangência e sistemas relacionados

- Na página principal antes de realizar login, deve haver algumas informações sobre o grupo de desenho e ícones para clicar que levem às redes sociais do grupo.
- O sistema deve permitir que um usuário realize cadastro no site.
- O sistema deve o usuário logar no site
- O sistema deve possuir uma tela inicial após login, que terá algumas informações.
- O sistema deve possuir uma linha do tempo com os eventos já cadastrados pelos adms.
- No sistema deve existir uma seção no menu para consultar as casas, que redireciona para uma página falando sobre cada casa.
- Na página de uma casa, devem haver algumas informações sobre a casa puxadas do BD.
- O sistema deve permitir que um usuário (desenhista) verifique seus dados (perfil).
- O sistema deve permitir um usuário cadastrar desenhos na sua galeria.
- O sistema deve permitir linkar desenhos de um desenhista a um evento.
- O sistema deve possuir uma seção para um adm realizar o sorteio de nomes de um amigo oculto para eventos. (Será implementado posteriormente)
- O sistema deve possuir um módulo de administração onde o adm realiza as atividades específicas do seu cargo.
- O sistema irá interagir com o sistema de e-mails para notificar os usuários sobre algumas informações de eventos e deverá interagir com uma API de sorteios de amigo oculto aleatórios para realizar o sorteio nos eventos de amigo oculto (tradicional do natal). (Será implementado posteriormente)
- O sistema não deve permitir que um desenhista não inscrito em um evento linke seu desenho ao evento.
- O sistema não deve permitir acesso ao módulo de administração à um usuário comum (desenhista)
- O sistema não deve permitir que um desenhista, ao alterar seu desenho já postado, altere o arquivo com a foto do desenho em si, apenas as informações sobre ele (ex: tipo, descrição, etc).

Relação de usuários do sistema

Foram identificados dois usuários do sistema Por Toda Parte denominados de ADM e Desenhista, abaixo detalhados.

- **Adm**

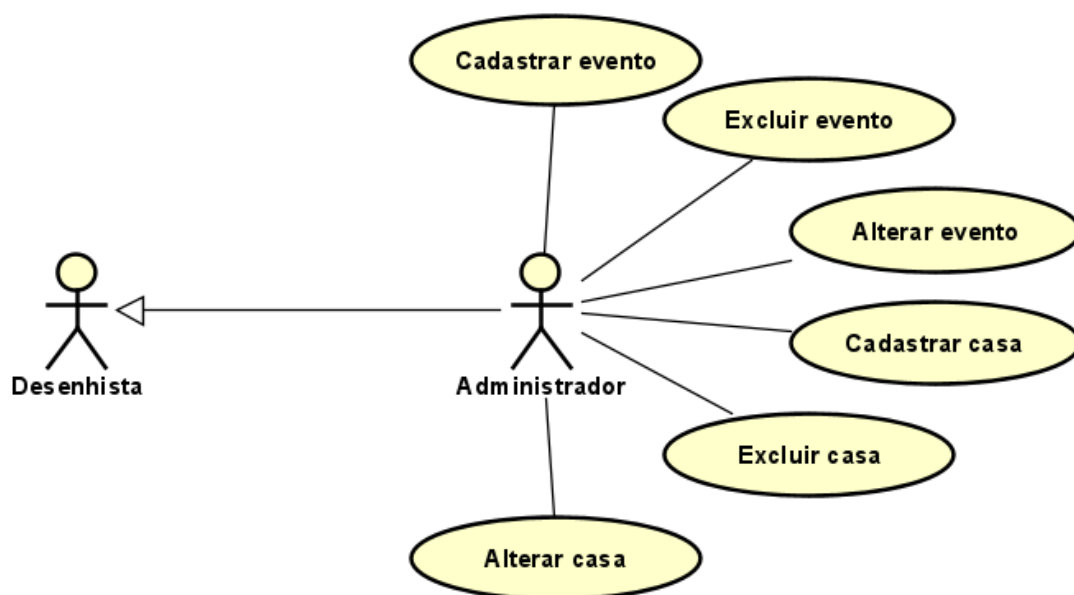
O Adm é o usuário responsável pela administração do sistema e possui a responsabilidade de executar as tarefas de cadastrar, alterar e excluir casa artística, cadastrar, alterar e excluir eventos.

- **Desenhista**

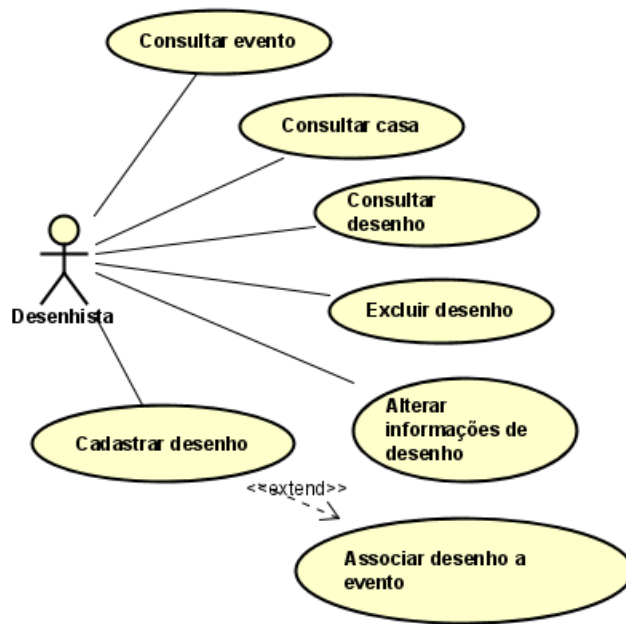
O desenhista é o usuário responsável por consultar eventos, consultar casa, cadastrar, consultar e excluir desenho, além de alterar informações do desenho e associá-lo a um evento.

Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

- **Visão do Adm**



- **Visão do Desenhista**



Capítulo 3

Requisitos funcionais (casos de uso)

Requisitos do Desenhista

Todos os casos de uso abaixo são referentes a um mesmo ator, sendo assim foram agrupados em um único bloco. Esse ator representa um desenhista (usuário comum do sistema). Entretanto, todo usuário adm (administrador) também é um desenhista (herança), e portanto, pode realizar essas ações.

[RF001] Consultar evento

RF 001	Realizar consulta aos dados de um evento.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um desenhista que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode consultar os dados de algum evento que esteja cadastrado na linha do tempo.	
Pré-condição:	O usuário deve estar logado no sistema para executar tal ação. O usuário deve estar na tela inicial de “eventos”, onde se encontra a linha do tempo.	
Pós-condição:	O sistema deverá permanecer na página até que o usuário deseje sair dela indo para outra página.	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Desenhista: 1. Seleciona a opção de “eventos”. 3. Seleciona o evento específico que deseja consultar da linha do tempo.	Sistema: 2. Apresenta a linha do tempo com os eventos cadastrados até o momento. 4. Exibe os dados do evento para o desenhista.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema:

[RF002] Consultar casa

RF 002	Realizar consulta aos dados de uma casa.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um desenhista que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode consultar os dados de uma casa.	
Pré-condição:	O usuário deve estar logado no sistema para executar tal ação. O usuário deve estar na tela inicial de “casas artísticas”, onde se encontra a linha do tempo.	

Pós-condição:	O sistema deverá permanecer na página até que o usuário deseje sair dela indo para outra página.	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Desenhista: 1. Seleciona a opção de “casas artísticas”. 3. Seleciona a casa que deseja consultar pelo brasão.	Sistema: 2. Apresenta uma janela com o brasão de cada casa para clicar na que deseja consultar. 4. Exibe os dados do evento para o desenhista.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema:

[RF003] Cadastrar desenho

RF 003	Cadastrar um desenho na galeria pessoal.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um desenhista que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode cadastrar um desenho na sua galeria pessoal, que aparece no seu perfil.	
Pré-condição:	O usuário deve estar logado no sistema para executar tal ação. O usuário deve estar na tela inicial de “galeria”, dentro do seu perfil.	
Pós-condição:	O sistema deverá ir para a página da galeria quando o cadastro for realizado, informando ao usuário que tudo ocorreu bem com uma mensagem de sucesso.	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Desenhista: 1. Seleciona a opção de “Minha galeria”, dentro do seu perfil. 3. Clica no botão “adicionar desenho na galeria”. 5. Clica no botão “adicionar”.	Sistema: 2. Apresenta a janela com todos os desenhos postados (do mais recente até o mais antigo). Junto com um botão “adicionar desenho na galeria” na tela. 4. Exibe uma janela no formato da janela de exibição de dados do desenho, com uma preview onde o desenhista faz upload do arquivo, e informa os dados do desenho (tipo e descrição). 6. Redireciona o usuário para a galeria de desenhos, com o desenho já adicionado recentemente. Validar os dados / verificar regras de negócio (se existentes) / salvar ou adicionar no banco de dados / enviar a mensagem de cadastrado com sucesso
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema: 6. Se descrição estiver vazia enviar mensagem que não pode ser vazia

[RF004] Excluir desenho

RF 004	Excluir um desenho cadastrado na galera pessoal.
---------------	---

Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um desenhista que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode excluir um desenho cadastrado na sua galeria pessoal, que aparece no seu perfil.	
Pré-condição:	O usuário deve estar logado no sistema para executar tal ação. O usuário deve estar na tela inicial de “galeria”, dentro do seu perfil.	
Pós-condição:	O sistema deverá ir para a página da galeria quando o cadastro for realizado, informando ao usuário que tudo ocorreu bem com uma mensagem de sucesso.	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Desenhista: <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleciona a opção de “Minha galeria”, dentro do seu perfil. 3. Clica sobre a foto do desenho que deseja excluir. 5. Clica sobre o botão excluir 7. Clica em “confirmar”. 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Apresenta todos os desenhos postados (do mais recente até o mais antigo) 4. Exibe o desenho em maior destaque na tela com as informações adicionais ao lado, junto com um ícone de “excluir”. 6. Exibe uma tela solicitando confirmação do usuário para exclusão do desenho (inalterável). Validação e regras de negócio. 7. Redireciona o usuário para a galeria pessoal, com o desenho excluído.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema:

[RF005] Alterar desenho

RF 005	Alterar os dados de um desenho já cadastrado.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um desenhista que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode alterar os dados de um de seus desenhos cadastrados na sua galeria.	
Pré-condição:	O usuário deve estar logado no sistema para executar tal ação. O usuário deve estar na tela “galeria” dentro do seu perfil, onde se encontra a sua galeria de desenhos.	
Pós-condição:	O sistema deverá permanecer na página até que o usuário termine de alterar os dados, ou cancele as alterações.	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Desenhista: <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleciona a opção de “Minha galeria”, dentro do seu perfil. 3. Clica sobre a foto do desenho que deseja editar. 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Apresenta todos os desenhos postados (do mais recente até o mais antigo)

	5. Clica sobre o botão editar 7. Altera os dados /e clica em “confirmar”.	4. Exibe o desenho em maior destaque na tela com as informações adicionais ao lado, junto com um ícone de “editar”. 6. Exibe uma tela com os dados já preenchidos no formulário, mas permitindo alterar. Validação e regras de negócio 7. Redireciona o usuário para a janela do desenho, com os detalhes já atualizados.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema:

[RF006] Consultar desenhos

RF 006	Realizar consulta aos desenhos de um desenhista.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um desenhista que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode consultar os seus desenhos ou os de outros desenhistas cadastrados nas suas respectivas galerias.	
Pré-condição:	O usuário deve estar logado no sistema para executar tal ação. O usuário deve estar na tela “galeria” dentro do perfil do usuário que deseja consultar os desenhos.	
Pós-condição:	O sistema deverá permanecer na página até que o usuário deseje ir para outra janela.	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Desenhista: 1. Seleciona a opção de “Galeria”, dentro do perfil do desenhista. 3. Clica em um desenho para ver mais detalhes sobre ele.	Sistema: 2. Apresenta todos os desenhos postados (do mais recente até o mais antigo). Regra de negócio: se o desenho permanece no banco de dados, mostrar 4. Exibe o desenho em maior destaque na tela com as informações adicionais ao lado.
Fluxo alternativo:	Aluno:	Sistema: Regra de negócio: Se o desenho não tiver mais disponível no banco de dados, exibir mensagem de erro e atualizar a página.

Requisitos do ADM

Todos os casos de uso abaixo são referentes a um mesmo ator, sendo assim foram agrupados em um único bloco. Esse ator representa um adm (usuário administrador do sistema).

[RF010] Cadastrar casa	1
[RF011] Excluir casa	1
[RF012] Alterar casa	1

[RF007] Cadastrar evento

RF 007	Cadastrar um evento na linha do tempo.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um adm que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode cadastrar um evento na linha do tempo.	
Pré-condição:	O adm deve estar logado no sistema para executar tal ação. O adm deve estar na tela inicial do módulo de administração.	
Pós-condição:	O sistema deverá redirecionar para página principal da linha do tempo após conclusão do cadastro.	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Adm: <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleciona a opção de “eventos” dentro do módulo administração. 3. Clica no botão “cadastrar evento”. 5. Preenche os dados de cadastro do evento e clica em “confirmar” 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Apresenta a linha do tempo com os eventos cadastrados até o momento e um botão com “cadastrar evento”. 4. Exibe o formulário de cadastro do evento. 6. Confirma o cadastro e redireciona para a janela com a linha do tempo dentro do módulo de administração, exibindo uma mensagem de sucesso.
Fluxo alternativo:	Aluno:	Sistema:

[RF008] Excluir evento

RF 008	Excluir um evento da linha do tempo.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um adm que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode excluir um evento cadastrado na linha do tempo.	
Pré-condição:	O adm deve estar logado no sistema para executar tal ação. O adm deve estar na tela inicial do módulo de administração.	
Pós-condição:	O sistema deverá redirecionar para página principal da linha do tempo após conclusão da exclusão..	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Adm: <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleciona a opção de “eventos” dentro do módulo administração. 3. Clica sobre o evento que deseja excluir. 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Apresenta a linha do tempo com os eventos cadastrados até o momento. 4. Exibe informações do evento com um botão “excluir evento”.

	5. Clica no botão de excluir. 7. Insere a senha e clica em confirmar.	6. Exibe uma janela confirmando se deseja mesmo excluir “inalterável”. Solicita a senha do adm para confirmação. 8. Exclui o evento apagando da linha do tempo, e redireciona para a página com os eventos cadastrados.
Fluxo alternativo:	Aluno:	Sistema:

[RF009] Alterar evento

RF 009	Alterar um evento já cadastrado na linha do tempo.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um adm que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode alterar um evento já cadastrado na linha do tempo.	
Pré-condição:	O adm deve estar logado no sistema para executar tal ação. O adm deve estar na tela inicial do módulo de administração.	
Pós-condição:	O sistema deverá redirecionar para página principal da linha do tempo após conclusão da exclusão..	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Adm: 1. Seleciona a opção de “eventos” dentro do módulo administração. 3. Clica sobre o evento que deseja alterar. 5. Clica no botão de alterar.. 7. Altera os dados e clica em “confirmar”.	Sistema: 2. Apresenta a linha do tempo com os eventos cadastrados até o momento. 4. Exibe informações do evento com um botão “alterar dados do evento”. 6. Exibe uma tela com os dados já preenchidos no formulário, mas permitindo alterar. 8. Altera os dados do evento e redireciona para a página com os eventos cadastrados.
Fluxo alternativo:	Aluno:	Sistema:

[RF010] Cadastrar casa

RF 010	Cadastrar uma casa.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um adm que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode cadastrar uma casa.	
Pré-condição:	O adm deve estar logado no sistema para executar tal ação. O adm deve estar na tela inicial do módulo de administração.	
Pós-condição:	O sistema deverá redirecionar para a página principal das casas (dentro do módulo de administração), após conclusão do cadastro.	

Interfaces:		
Fluxo principal:	Adm: <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleciona a opção de “casas” dentro do módulo administração. 3. Clica no botão “cadastrar casa”. 5. Preenche os dados de cadastro da casa e clica em “confirmar” 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Apresenta uma janela com as casas cadastradas até o momento e um botão com “cadastrar casa”. 4. Exibe o formulário de cadastro da casa. 6. Confirma o cadastro e redireciona para a janela com as casas cadastradas dentro do módulo de administração, exibindo uma mensagem de sucesso.
Fluxo alternativo:	Aluno:	Sistema:

[RF011] Excluir casa

RF 011	Excluir uma casa já cadastrada.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	Um adm que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode excluir uma casa.	
Pré-condição:	O adm deve estar logado no sistema para executar tal ação. O adm deve estar na tela inicial do módulo de administração.	
Pós-condição:	O sistema deverá redirecionar para a página principal das casas (dentro do módulo de administração), após conclusão da exclusão.	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Adm: 1. Seleciona a opção de “casas” dentro do módulo administração. 3. Clica sobre a casa que deseja excluir. 5. Clica no botão de excluir. 7. Insere a senha e clica em confirmar.	Sistema: 2. Apresenta uma janela com as casas cadastradas até o momento. 4. Exibe informações do evento com um botão “excluir casa”. 6. Exibe uma janela confirmando se deseja mesmo excluir (inalterável). Solicita a senha do adm para confirmação. 8. Exclui a casa apagando seus dados, e redireciona para a página com as casas cadastradas.
Fluxo alternativo:	Aluno:	Sistema:

[RF012] Alterar casa

RF 011	Alterar os dados de uma casa já cadastrada.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	

Resumo:	Um adm que esteja acessando o site do Por Toda PArte pode alterar os dados de uma casa.	
Pré-condição:	O adm deve estar logado no sistema para executar tal ação. O adm deve estar na tela inicial do módulo de administração.	
Pós-condição:	O sistema deverá redirecionar para a página principal das casas (dentro do módulo de administração), após conclusão do cadastro.	
Interfaces:		
Fluxo principal:	Adm: <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleciona a opção de “casas” dentro do módulo administração. 3. Clica sobre a casa que deseja alterar. 5. Clica no botão de alterar. 7. Altera os dados e clica em “confirmar”. 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Apresenta uma janela com as casas cadastradas até o momento. 4. Exibe informações do evento com um botão “alterar dados da casa”. 6. Exibe uma tela com os dados já preenchidos no formulário, mas permitindo alterar. 8. Altera os dados da casa e redireciona para a página com as casas cadastrados.
Fluxo alternativo:	Aluno:	Sistema:

Capítulo 4

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] Facilidade de uso

Os desenhistas e administradores deverão ser capazes de operar o sistema sem treinamento.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Confiabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à frequência, severidade de falhas do sistema e habilidade de recuperação das mesmas, bem como à correção do sistema.

[NF002] Disponibilidade do sistema

O site Por Toda PArte deverá funcionar, continuamente, 24 horas por dia, 7 dias por semana.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Desempenho

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à eficiência, uso de recursos e tempo de resposta do sistema.

[NF003] Tempo associado para realização de login

O servidor deverá responder a requisição de login em, no máximo, 3 segundos.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF004] Tempo associado para realização de cadastro

O servidor deverá responder a requisição de cadastro em, no máximo, segundos.

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.

[NF005] Desenvolvimento Front-End

O desenvolvimento do front-end do sistema deverá ser feito em HTML e CSS.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Capítulo 5

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.>

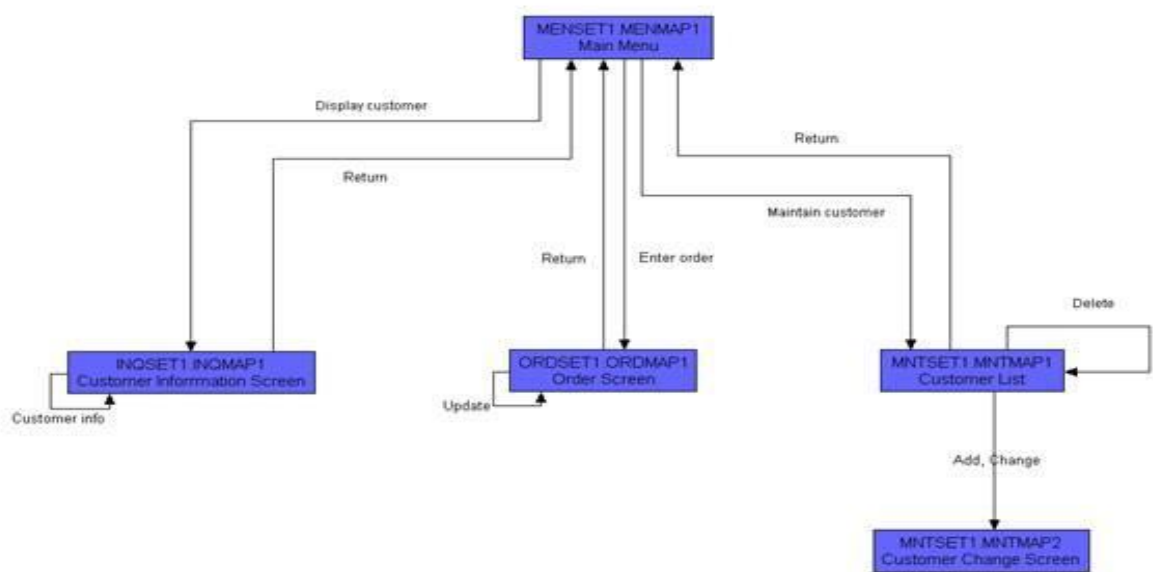
Neste documento, adota-se “I_” para indicar uma interface, “IE_” para indicar uma interface com mensagem de erro e “IS_” para identicar uma interface com mensagem de sucesso. Assim, a interface de login do sistema é nomeada como “I_Login”. A interface de erro do login para um username inválido e uma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

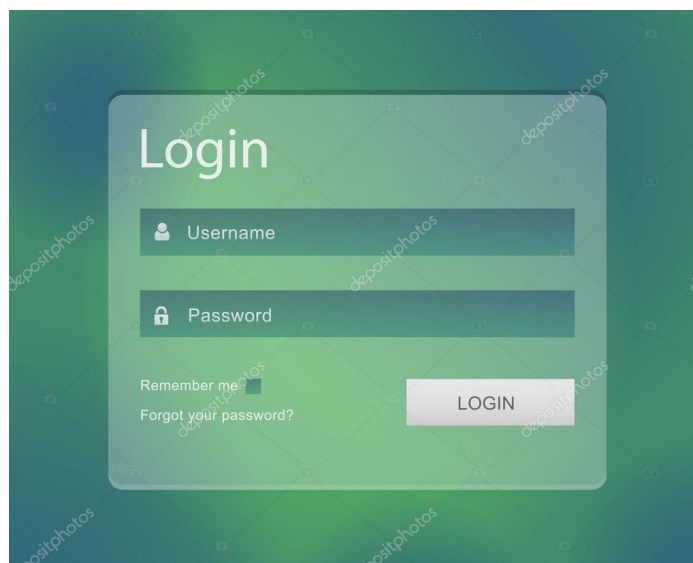
MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES

<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.>

I_Login <Identificador de uma interface>



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

Tabela	Desenhista			
Descrição	Armazenará o conjunto de membros do sistema.			
Observações	Essa tabela possui uma chave estrangeira da tabela CasaArtistica.			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Assinatura	Assinatura do desenhista.	Texto	30	PK
Nome	Nome do desenhista.	Texto	30	Not Null
RedeSocial	Rede social para divulgação do desenhista.	Texto	50	

Tabela	Administrador			
Descrição	Armazenará o conjunto de ADMs do sistema.			
Observações	Um ADM é também um desenhista.			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Funcao	Função do ADM na gestão do grupo.	Texto	30	Not Null
DataIngresso	Data de quando se tornou ADM.	Data		Not Null

Tabela	CasaArtistica			
Descrição	Armazenará o conjunto de casas (equipes) do sistema.			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Nome	Nome da casa.	Texto	30	PK
Brasao	Brasão da casa.	Imagem		Not Null
Animal	Animal símbolo da casa.	Texto	30	Not Null
Pedra	Pedra símbolo da casa.	Texto	30	Not Null
Flor	Flor símbolo da casa.	Texto	30	Not Null
Cor	Cores da casa (até 3).	Texto	30	Not Null
Ouros	Quantidade de medalhas de ouro da casa.	Inteiro		Not Null
Pratas	Quantidade de medalhas de prata da casa.	Inteiro		Not Null
Bronzes	Quantidade de medalhas de bronze da casa.	Inteiro		Not Null

Tabela	Desenho			
Descrição	Armazenará o conjunto de desenhos publicados pelos desenhistas.			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira na tabela Desenhista			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio

IdDesenho	Código identificador do desenho.	Inteiro		PK/Identity
Tipo	Tipo do desenho (D [Digital] ou T[Tradicional]).	Char	1	
Estilo	Estilo de desenho (Ex: Mangá, Realismo, Cartoon,etc).	Texto	30	
DataPostagem	Data da postagem do desenho no sistema.	Data		Not Null

Tabela	Evento			
Descrição	Armazenará o conjunto de eventos artísticos que ocorrem em datas especiais durante o ano.			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira nas tabelas Desenho, Desenhista			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Categoria	Categoria do evento (Ex: Natal, Páscoa, Halloween, etc).	Texto	30	
Ano	Ano da edição do evento.	Inteiro		
Nome	Nome do evento.	Texto	50	Not Null
Data	Data em que ocorreu.	Data		Not Null
Descricao	Descrição do evento.	Texto	200	Not Null

Tabela	Premiacao			
Descrição	Armazenará o conjunto de premiações que são dadas para as casas artísticas vencedoras de cada evento.			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira na tabela CasaArtistica			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
IdPremiacao	Código identificador de uma premiação.	Inteiro		PK/Identity
Ano	Ano da premiação.	Inteiro		Not Null
Colocacao	Colocação do prêmio (1º, 2º ou 3º lugar).	Inteiro		Not Null
Recompensa	Recompensa da premiação.	Texto	200	Not Null