

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] Facilidade de uso	1
Confiabilidade	1
[NF002] Disponibilidade do sistema	1
Desempenho	2
[NF003] Tempo associado para realização de login	2
[NF004] Tempo associado para realização de cadastro	2

Hardware e software	3
[NF005] Desenvolvimento Front-End	3
 MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES	 1
I_Login	2
Tela de login. Solicita o login e a senha para cadastrar no sistema.	2
I_Cadastrar	
Tela de cadastro. Solicita o nome, o login e a senha para se cadastrar no sistema.	
I_Inicio	
Tela de início do site. Exibe opções de ir para outras telas através dos menus lateral e superior. A partir daqui, esses menus são iguais para todas as telas do sistema, alterando apenas o conteúdo dentro da área de conteúdo.	
I_Eventos	
Tela de eventos. Permite escolher um evento para consultar.	
I_Consultar_Evento	
Tela de um evento. Exibe a consulta dos dados de um evento.	
I_CasasArtisticas	
Tela das casas artísticas. Permite escolher uma casa para consultar	
I_ConsultaCasaArtistica	
Tela de uma casa artística. Exibe a consulta dos dados de uma casa.	
I_Comunidade (Não essencial)	
Tela de comunidade. Exibe uma lista com os desenhistas do sistema e permite escolher um para consultar.	
I_ConsultarPerfil (Não essencial)	
Tela de perfil de um desenhista. Exibe a consulta dos dados do desenhista.	
I_ConsultarPerfilGaleria (Não essencial)	
Tela da galera de um desenhista. Permite que um desenhista consulte os desenhos de outro desenhista.	
I_MinhaGaleria	
Tela que exibe a galeria pessoal do desenhista. Permite que um desenhista faça as 4 operações de crud dos seus desenhos (cadastrar um novo desenho na galera, excluir um desenho cadastrado, alterar um desenho cadastrado e consultar seus desenhos cadastrados).	
I_ConsultaDesenho	
Tela de um desenho. Exibe os dados da consulta do desenho.	
I_CadastroDesenho	
Tela de cadastro de um desenho. Exibe um formulário para cadastro de um desenho no sistema e permite que um desenhista o cadastre na sua galeria pessoal.	

I_ExcluirDesenho

Tela de exclusão de um desenho. Exibe uma janela de confirmação pedindo para o desenhista confirmar se realmente deseja excluir o desenho.

I_AlterarDesenho

Tela de alteração de um desenho. Exibe um formulário para alteração de um desenho e permite que um desenhista o altere na sua galeria pessoal.

I_ModuloAdministracao

Tela do sistema restrita a um administrador. Exibe um módulo com operações sobre os eventos e as casas artísticas.

I_ModuloAdministracaoEventos

Tela do sistema restrita a um administrador. Exibe um módulo com operações sobre os eventos (cadastrar um novo evento na linha do tempo, excluir um evento cadastrado e alterar um evento cadastrado).

I_CadastroEvento

Tela do sistema restrita a um administrador. Exibe um formulário para cadastro de um evento no sistema e permite que um administrador o cadastre.

I_ExcluirEvento

Tela do sistema restrita a um administrador. Exibe uma janela de confirmação pedindo o login e a senha do administrador para permitir que ele exclua o evento.

I_AlterarEvento

Tela do sistema restrita a um administrador. Exibe um formulário para alterar um evento com os dados do evento já preenchidos e permite que um administrador o altere.

I_ModuloAdministradorCasas

Tela do sistema restrita a um administrador. Exibe um módulo com operações sobre os eventos (cadastrar uma nova casa, excluir uma casa cadastrada e alterar uma casa cadastrada).

I_CadastroCasaArtistica

Tela do sistema restrita a um administrador. Exibe um formulário para cadastro de uma casa no sistema e permite que um administrador a cadastre.

I_ExcluirCasaArtistica

Tela do sistema restrita a um administrador. Exibe uma janela de confirmação pedindo o login e a senha do administrador para permitir que ele exclua a casa.

I_AlterarCasaArtistica

Tela do sistema restrita a um administrador. Exibe um formulário para alterar uma casa com os dados da casa já preenchidos e permite que um administrador a altere.

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 marcados 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**

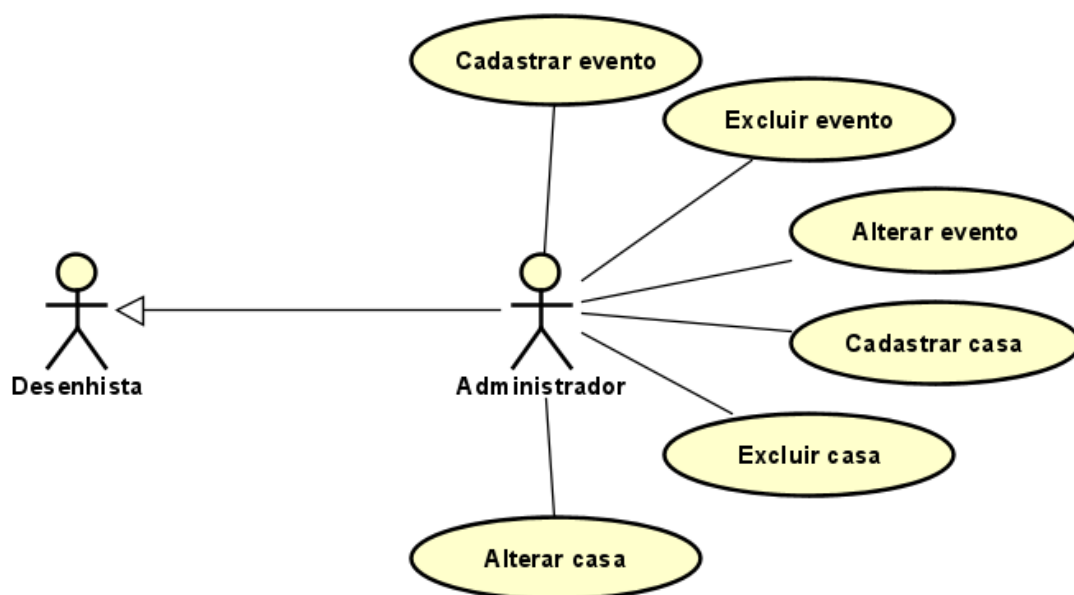
O Adm é o usuário responsável pela administração do sistema e possui a responsabilidade de executar as tarefas de cadastrar, alterar e excluir casa artística, cadastrar, alterar e excluir eventos.

- **Desenhista**

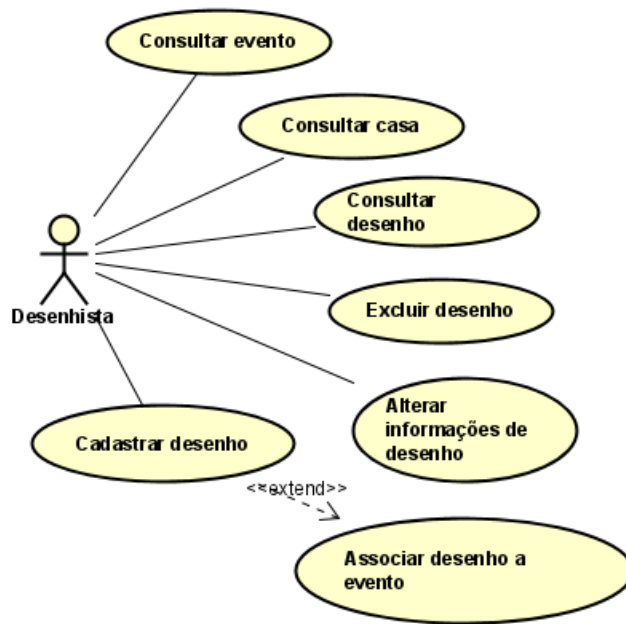
O desenhista é o usuário responsável por consultar eventos, consultar casa, cadastrar, consultar e excluir desenho, além de alterar informações do desenho e associá-lo a um evento.

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:	I_Eventos e I_ConsultaEvento	
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. Regra de negócio verifica se a casa permanece no banco de dados. 5. Exibe os dados do evento para o desenhista.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema: 5. Caso não seja possível acessar os dados, deve informar ao usuário “Não foi possível acessar o evento.”.

[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:	I_CasasArtisticas e I_ConsultaCasasArtisticas	
Fluxo principal:	Desenhista: <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleciona a opção de “Casas Artísticas”. 3. Seleciona a casa que deseja consultar pelo brasão. 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Apresenta uma janela com o brasão de cada casa para clicar na que deseja consultar. 4. Regra de negócio verifica se a casa permanece no banco de dados. 5. Exibe os dados do evento para o desenhista.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 5. Caso não seja possível acessar os dados, deve informar ao usuário “Não foi possível acessar a casa artística.”.

[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:	I_MinhaGalera e I_CadastroDesenho	
Fluxo principal:	Desenhista: <ol style="list-style-type: none"> 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: <ol style="list-style-type: none"> 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. Valida os dados e verifica as regras de negócio. 7. Adiciona no banco de dados o desenho. 8. Redireciona o usuário para a galeria de desenhos, com o desenho já adicionado recentemente.

Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema: 6. Se a descrição estiver vazia enviar mensagem “Descrição 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:	I_MinhaGalera e I_ExcluirDesenho	
Fluxo principal:	Desenhista: 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: 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). 7. Valida a confirmação e verifica as regras de negócio. 8. Exclui no banco de dados o desenho. 9. Redireciona o usuário para a galeria pessoal, com o desenho excluído.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema: 7. Se o desenhista não confirmar a exclusão, redireciona para sua galeria pessoal. 8. Se não possível excluir o desenho, deve informar ao usuário “Não foi possível excluir o desenho.”.

[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:	I_MinhaGalera e I_AlterarDesenho	
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. 5. Clica sobre o botão editar 7. Altera os dados /e 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 “editar”. 6. Exibe uma tela com os dados já preenchidos no formulário, mas permitindo alterar. 7. Valida os dados e verifica as regras de negócio. 8. Altera no banco de dados o desenho. 9. Redireciona o usuário para a janela do desenho, com os detalhes já atualizados.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 6. Se a descrição estiver vazia enviar mensagem “Descrição não pode ser vazia.”.

[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:	I_MinhaGaleria, I_ConsultaPerfilGalera e I_ConsultaDesenho.	
Fluxo principal:	Desenhista: <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleciona a opção de “Galeria”, dentro do perfil do desenhista. 3. Clica em um desenho para ver mais detalhes sobre ele. 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Apresenta todos os desenhos postados (do mais recente até o mais antigo). 4. Regra de negócio verifica se o desenho permanece no banco de dados.

		5. Exibe o desenho em maior destaque na tela com as informações adicionais ao lado.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema: 5. Caso não seja possível acessar os dados, deve informar ao usuário “Não foi possível acessar o desenho” e redirecionar o desenhista para a sua galeria pessoal se ele estiver consultado seu próprio desenho. 5. Caso não seja possível acessar os dados, deve informar ao usuário “Não foi possível acessar o desenho” e redirecionar o desenhista para a sua galeria do desenhista que ele tentou acessar o desenho se ele estiver consultado um desenho no perfil de outro desenhista.

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).

[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:	I_ModuloAdiministracao, I_ModuloAdiministracaoEventos e I_CadastroEvento	
Fluxo principal:	Adm: 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: 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. Valida os dados e verifica as regras de negócio. 7. Adiciona o evento no banco de dados. 8. Confirma o cadastro e redireciona para o módulo de evento da administração, exibindo uma mensagem de sucesso.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema:

		<p>6. Se um campo estiver vazio no cadastro do evento, enviar mensagem “Preencha todos os campos.”.</p> <p>7. Se não for possível cadastrar o evento, deve informar ao usuário “Não foi possível cadastrar o evento.”.</p>
--	--	--

[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:	I_ModuloAdiministracao, I_ModuloAdiministracaoEventos e I_ExcluirEvento	
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. 5. Clica no botão de excluir. 7. Insere a senha e clica em confirmar. 	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”. 6. Exibe uma janela confirmando se deseja mesmo excluir “inalterável”. Solicita a senha do adm para confirmação. 8. Valida os dados e verifica as regras de negócio. 9. Exclui o evento do banco dados. 10. Exclui o evento apagando da linha do tempo, e redireciona para o módulo de evento da administração, exibindo uma mensagem de sucesso.
Fluxo alternativo:	Desenhista: <ol style="list-style-type: none"> 7. Clica em cancelar. 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 8. Se o administrador cancelar a exclusão, redireciona para o módulo de eventos da administração. 10. Se não for possível excluir o evento, deve informar ao administrador “Não foi possível excluir o evento.”

[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:	I_ModuloAdiministracao, I_ModuloAdiministracaoEventos e I_AlterarEvento	
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. Valida os dados e verifica as regras de negócio. 9. Altera o evento no banco de dados. 10. Altera os dados do evento e redireciona para a página com os eventos cadastrados.
Fluxo alternativo:	Desenhista: 7. Clica em cancelar	Sistema: 8. Se um campo estiver vazio na alteração do evento, enviar mensagem “Preencha todos os campos”. 8. Se o administrador cancelar a alteração, redireciona para o módulo de eventos da administração. 9. Se não for possível alterar o evento, deve informar ao usuário “Não foi possível alterar o evento.”

[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:	I_ModuloAdiministracao, I_ModuloAdiministracaoCasas e I_CadastroCasaArtistica

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. Valida os dados e verifica as regras de negócio. 7. Adiciona a casa no banco de dados. 8. Confirma o cadastro e redireciona para o módulo de casas da administração, exibindo uma mensagem de sucesso.
Fluxo alternativo:	Desenhista:	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 6. Se um campo estiver vazio no cadastro da casa, enviar mensagem “Preencha todos os campos.”. 7. Se não for possível cadastrar a casa, deve informar ao usuário “Não foi possível cadastrar a casa.”.

[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:	I_ModuloAdiministracao, I_ModuloAdiministracaoCasas e I_ExcluirCasaArtistica	
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 excluir. 5. Clica no botão de excluir. 7. Insere a senha 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 “excluir casa”. 6. Exibe uma janela confirmando se deseja mesmo excluir (inalterável). Solicita a senha do adm para confirmação. 8. Valida os dados e verifica as regras de negócio. 9. Exclui a casa do banco de dados. 10. Redireciona para o módulo de casas da administração, exibindo uma mensagem de sucesso.

Fluxo alternativo:	Desenhista: 7. Clica em “cancelar”.	Sistema: 8. Se o administrador cancelar a exclusão, redireciona para o módulo de casas da administração. 10. Se não for possível excluir a casa, deve informar ao administrador “Não foi possível excluir a casa.”.
---------------------------	---	--

[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:	I_ModuloAdministracao, I_ModuloAdministracaoCasas e I_AlterarCasaArtistica	
Fluxo principal:	Adm: 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: 2. Apresenta uma janela com as casas cadastradas até o momento. 4. Exibe informações da casa com um botão “alterar dados da casa”. 6. Exibe uma tela com os dados já preenchidos no formulário, mas permitindo alterar. 8. Valida os dados e verifica as regras de negócio. 9. Altera a casa no banco de dados. 8. Redireciona para o módulo de casas da administração, exibindo uma mensagem de sucesso.
Fluxo alternativo:	Desenhista: Clica em “cancelar”.	Sistema: 8. Se um campo estiver vazio na alteração da casa, enviar mensagem “Preencha todos os campos”. 8. Se o administrador cancelar a alteração, redireciona para sua o módulo de casas da administração. 9. Se não for possível cadastrar o evento, deve informar ao usuário “Não foi possível alterar a casa.”.

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, 10 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 5 e CSS 3.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Capítulo 5

Descrição da interface com o usuário

Neste documento, adota-se “I_” para indicar uma interface, “IE_” para indicar uma interface com mensagem de erro e “IS_” para identificar 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

<https://www.figma.com/file/B58elpaFbqbrTHOXz5wsor/Prototipa%C3%A7%C3%A3o-Interface---Por-Toda-Parte?node-id=0%3A1&t=EKqNpqO26qaNzeUV-1>

I_Login

O protótipo da interface de login (I_Login) é apresentado dentro de uma moldura preta. No canto superior esquerdo da moldura, há o texto "I_Login". O formulário de login centralizado possui o título "Login" em negrito. Abaixo dele, há o rótulo "Assinatura" seguido de um campo de entrada com o placeholder "Digite sua assinatura". Logo abaixo, há o rótulo "Senha" seguido de um campo de entrada com o placeholder "Digite sua senha". Na base do formulário, há um botão "Entrar" em um retângulo branco com uma borda preta. À direita do botão, há o link "Esqueceu a senha?". Na base central do formulário, há o link "Criar uma conta".

I_Cadastro

I_Cadastro

Cadastro

Seu nome


Sua assinatura

Seu senha

Cadastrar [Já possui cadastro?
Ir para Login](#)

I_Inicio

I_Inicio



Meu Perfil
Galeria

Por Toda PArte Início Eventos Casas Artísticas Comunidade Sair

Conteúdo da página.....

What is Lorem Ipsum?
Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the 1960s with the release of Letraset sheets containing Lorem Ipsum passages, and more recently with desktop publishing software like Aldus PageMaker including versions of Lorem Ipsum.

2023 - Por Toda PArte

I_Eventos



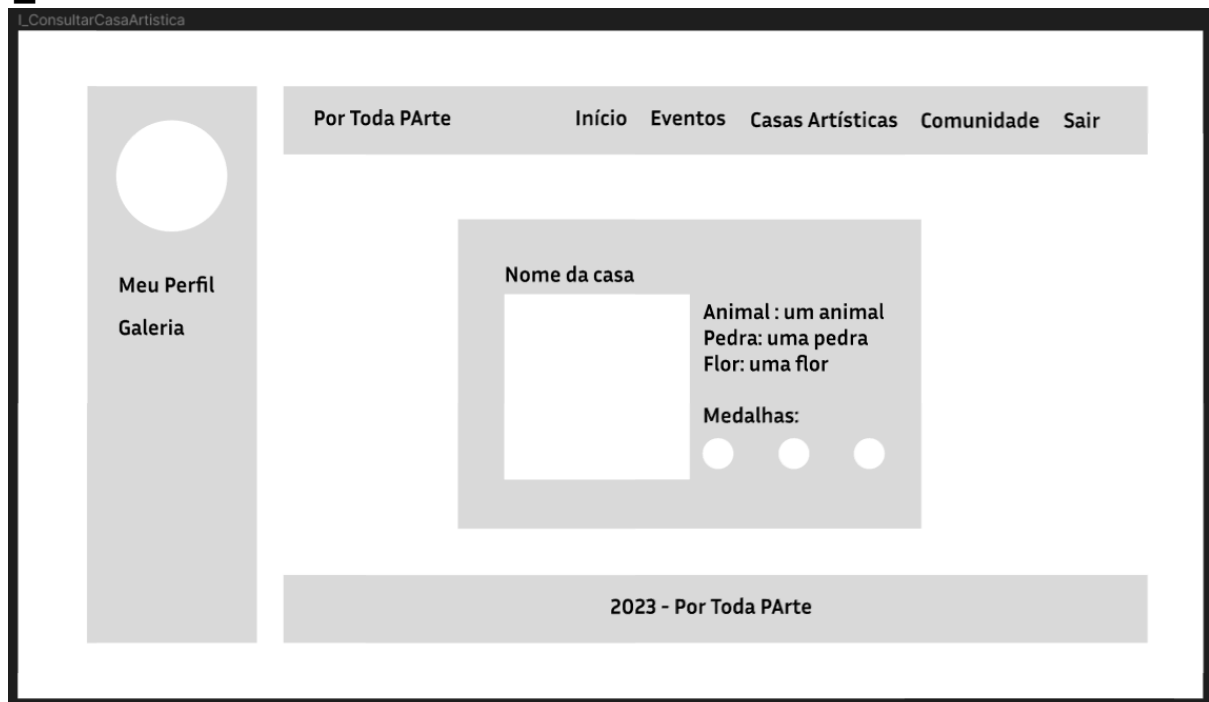
I_ConsultarEvento



I_CasasArtísticas



I_ConsultarCasaArtistica



I_MinhaGaleria



I_ConsultarDesenho



I_CadastrarDesenho

I_CadastrarDesenho

Meu Perfil

Galeria

Por Toda PArte

Início

Eventos

Casas Artísticas

Comunidade

Sair

Descrição do desenho:

Tipo do desenho:

Arquivo do desenho:

Escolher arquivo

Pronto

2023 - Por Toda PArte

I_AlterarDesenho

I_AlterarDesenho

Meu Perfil

Galeria

Por Toda PArte

Início

Eventos

Casas Artísticas

Comunidade

Sair

Descrição do desenho:

Dados preenchidos

Tipo do desenho:

Dados preenchidos

Arquivo do desenho:

Escolher arquivo

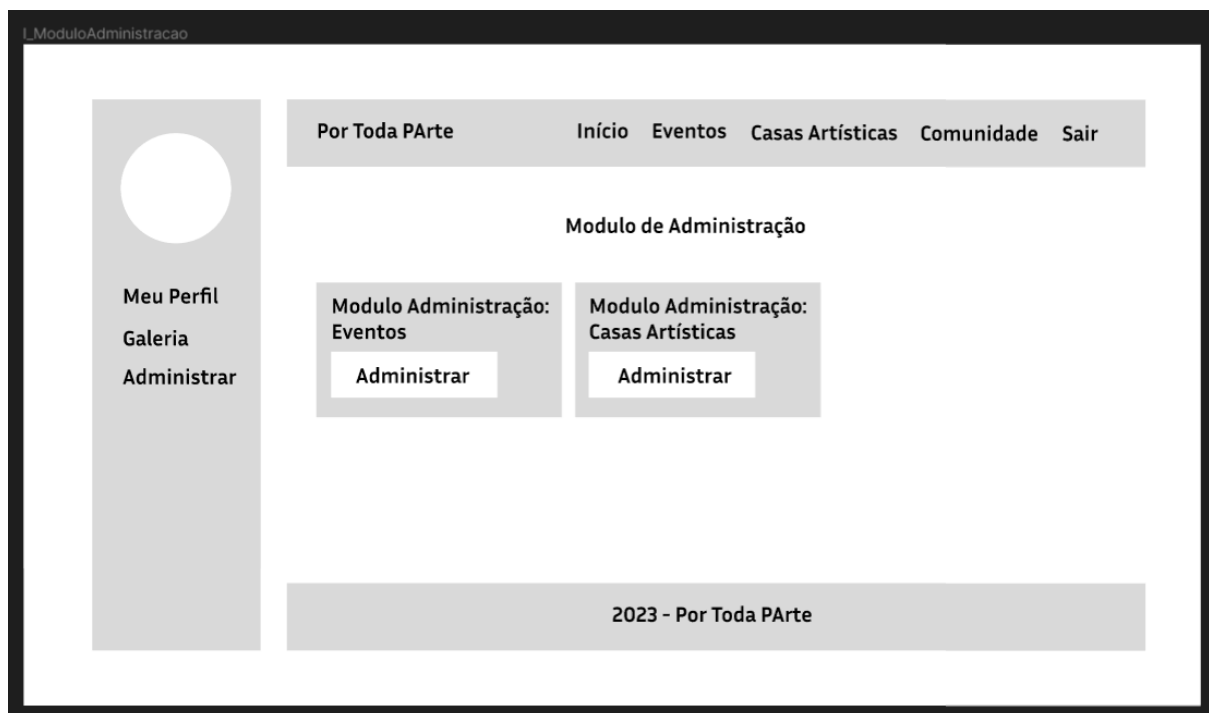
Pronto

2023 - Por Toda PArte

I_ExcluirDesenho



I_ModuloAdministracao



I_ModuloAdministracaoEventos



I_CadastrarEvento



I_AlterarEvento

L_AlterarEvento

Por Toda PArte Início Eventos Casas Artísticas Comunidade Sair

Nome do evento: Categoria:

Dados já preenchidos Dados já preenchidos

Descrição: Ano:

Dados já preenchidos Dados já preenchidos

Data:

Dados já preenchidos Pronto

2023 - Por Toda PArte

I_ExcluirEvento

L_ExcluirEvento

Por Toda PArte Início Eventos Casas Artísticas Comunidade Sair

Cuidado!!!

Você confirma a exclusão do evento?

Sim Não

2023 - Por Toda PArte

I_ModuloAdministracaoCasas



I_CadastrarCasaArtistica



I_AlterarCasaArtistica

AlterarCasaArtística

Por Toda PArte Início Eventos Casas Artísticas Comunidade Sair

Nome da casa: Flor:

Animal: Brasão da casa:

Pedra::

2023 - Por Toda PArte

I_ExcluirCasaArtística

I_ExcluirCasaArtística

Por Toda PArte Início Eventos Casas Artísticas Comunidade Sair

Cuidado!!!

Você confirma a exclusão do casa?

2023 - Por Toda PArte

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. É usada como login.	Texto	30	PK
Senha	Senha usada para logar no sistema	Texto	30	Not Null
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]).	Texto	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
IdEvento	Id do evento	Inteiro		PK
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