

Projeto Interdisciplinar – Parte 2

Professor: Wilson Vendramel

Nome: Luís Gustavo Baía Alves

Nome: Netson Cavina de Macedo

Nome: Priscila Loureiro Veysaga

Nome: Wanderson Langamer de Sousa

GRUPO 7

Instruções Gerais. Leiam com bastante atenção.

- a) O Projeto Interdisciplinar visa integrar conteúdos trabalhados nas disciplinas do semestre atual do curso e aplicá-los à prática;
- b) Este projeto corresponde à 40% da avaliação que compõe a nota da N2;
- c) O projeto deve ser realizado em grupo de 4 a 5 estudantes;
- d) As atividades devem ser apresentadas na mesma ordem dos enunciados para proporcionar uma sequência lógica; os enunciados também devem ser mencionados no documento. Vale ressaltar que as atividades são referentes ao mesmo projeto de aplicação de software, portanto deve haver uma coerência entre elas. Cada atividade não exibida dentro de uma sequência lógica ou que não esteja aderente ao projeto, será devidamente anulada e zerada;
- e) Vale ressaltar que a parte 2 deste projeto é uma continuação da parte 1 do mesmo, portanto as atividades desta última devem ser corrigidas e/ou completadas, conforme devolutiva feita, para que as novas atividades sejam realizadas;
- f) Os diagramas e demais representações visuais devem ser construídas em alguma ferramenta, porém o projeto deve ser entregue em um único arquivo PDF legível. Sendo necessário, links de acesso aos diagramas (formato de imagem) podem ser inseridos no documento;
- g) Este projeto deve ser entregue como tarefa na plataforma Teams até às 23h00 de 08/06/2021. A entrega por 1 integrante do grupo já é suficiente;
- h) **O Projeto Interdisciplinar será apresentado na primeira parte da aula (08h00 às 9h40) do dia 10/06.** Cada grupo deve apresentar o referido projeto, similar a um Pitch, de 5 a 10 minutos. Na segunda parte da aula (10h00-11h40), haverá uma avaliação em pares e uma autoavaliação;
- i) Os materiais disponibilizados na plataforma Teams e os links relacionados no final deste documento auxiliam a realização das atividades deste projeto;
- j) Atividades com suspeitas de plágio serão devidamente anuladas e “zeradas”;
- k) Exceções sobre as instruções supracitadas devem ser tratadas com o próprio professor antecipadamente.

Atividades de Concepção e Especificação do Projeto de Aplicação Web de E-commerce (Protótipo Funcional de uma Loja Virtual)

Parte A

- 1- a) Especifique outros três Requisitos Funcionais, de acordo com o template. Vale ressaltar que dois requisitos já foram especificados; b) Com base na norma ISO 9126, especifique também no mínimo um requisito não funcional (ou atributo de qualidade) para cada uma das características previstas nessa norma, de acordo com o template; c) Especifique ainda outras três regras de negócio, de acordo com o template. Se preciso, novas regras de negócio podem ser incluídas. (0,75)

Requisitos Funcionais

ID do Requisito	Nível de Prioridade (A / M / B)	Descrição do Requisito	Categoria do Requisito
RF01	A	O sistema deve permitir um cadastro inicial com dados básicos do cliente (Nome, CPF, Data de Nascimento, Telefone e Endereço).	Cadastro
RF02	M	O sistema deve permitir uma busca rápida e uma busca avançada (detalhada) de jogos, produtos e afins disponibilizados.	Busca e Pesquisa
RF03	M	O sistema deverá ter uma página exclusiva dos lançamentos mais buscados e com alta demanda.	Busca e Pesquisa
RF04	A	O sistema deve permitir que o cliente finalize o pedido em um processo de compra.	Pedido
RF05	M	O sistema deve permitir que o cliente visualize o status dos pedidos recentes e o histórico de compras.	Pedido

Requisitos Não Funcionais

Característica	Atributo de Qualidade	Motivo
Funcionalidade	Segurança de Acesso	Os dados cadastrados dos clientes devem ser criptografados e armazenados de forma segura.
Confiabilidade	Tolerância a Falhas	O sistema deve salvar em <i>caches</i> as informações de compras do cliente de forma <i>online</i> , para que, em caso de queda de conexão, o cliente possa continuar a compra de onde parou.
Usabilidade	Apresentabilidade e Atratividade	A loja virtual deve apresentar conceitos de design e acessibilidade como: alinhamento apropriado, contraste entre os itens, proximidade de dados relevantes e repetição de <i>slogans</i> e marca do site.
Eficiência	Comportamento em relação ao tempo	O site deve estar integrado <i>online</i> com o setor bancário para acessar as informações de crédito do cliente, em caso de compra via cartão de crédito, se evitando a não compra do produto por falha de “tempo de resposta do sistema”. Este deverá ser de 3 a 4 segundos no máximo.
Manutenibilidade	Analisabilidade	O sistema deve gerar relatórios semanais, confrontando os dados de buscas e compras por parte dos clientes, de forma a se analisar o perfil e comportamento dos mesmos diante dos anúncios do site.
Portabilidade	Adaptabilidade	O site deve ter uma versão <i>mobile</i> , adaptável aos clientes que fazem buscas e compras via <i>smartphone</i> .

Regras de Negócio

ID da Regra	Descrição
RN01	A loja virtual deve disponibilizar um cupom de “boas-vindas” ao cliente na sua primeira compra, com desconto de 10% (não aplicado ao valor do frete).
RN02	Em compras acima de R\$ 400,00 o frete é grátis, independente da região.
RN03	Se um jogo for buscado mais de 100 vezes durante o mês deverá constar na página de lançamentos ou jogos com alta demanda
RN04	O frete deve ser isento para o Estado de São Paulo.
RN05	O pagamento pode ser realizado por meio de cartão de crédito ou boleto bancário. O pagamento por cartão de crédito pode ser realizado em até 5 vezes sem juros; já o pagamento por boleto bancário deve ser feito à vista com 10% de desconto.
RN06	O pedido pode apresentar um dos seguintes status em um determinado tempo: “cancelado”, “pagamento pendente”, “em processamento”, “confirmado”, “em transporte” ou “concluído”.
RN07	O sistema de busca de produtos da loja deve apresentar campos de busca rápida e avançada. Neste segundo tipo de busca o sistema deve apresentar lacunas que permeiem informações adicionais do produto como ano de lançamento, empresa desenvolvedora, nomes dos(as) criadores(as) etc.

- 2- Com o propósito de apresentar um modelo de negócio aplicado ao levantamento de requisitos e entregar um produto mínimo viável, monte um Business Model Canvas de acordo com o template do Canvas Req, apresentado em aula. (1,0)

Rede de Parceiros	Atividades Chave	Proposta de Valor	Relacionamento com Clientes	Segmentos de Clientes
Influencers do mercado de jogos Youtubers Fornecedores Internacionais	Venda de Jogos Venda de utilidades do mundo GEEK	Acesso a um grande número de produtos em um ambiente confiável Acesso a um grande número de consumidores Acesso a entregas agilizadas	E-mails diários com promoções e descontos Publicidade em Redes Sociais Participação de feiras e eventos do setor	Gamers Profissionais e Amadores Fãs do mundo cultural GEEK Fãs de universo cinetográfico (Marvel, DC, StarWars, etc)
	Recursos Chave		Canais de Distribuição	
	Site de vendas Recursos Humanos Marca/Reputação		Site Contato em Redes Sociais Aplicativo da loja (futuro)	
Estrutura de Custos		Fluxo de Receitas		
Publicidade Administração de Site Impostos Taxas Cambiais Taxas Financeiras		Vendas On-Line no site		

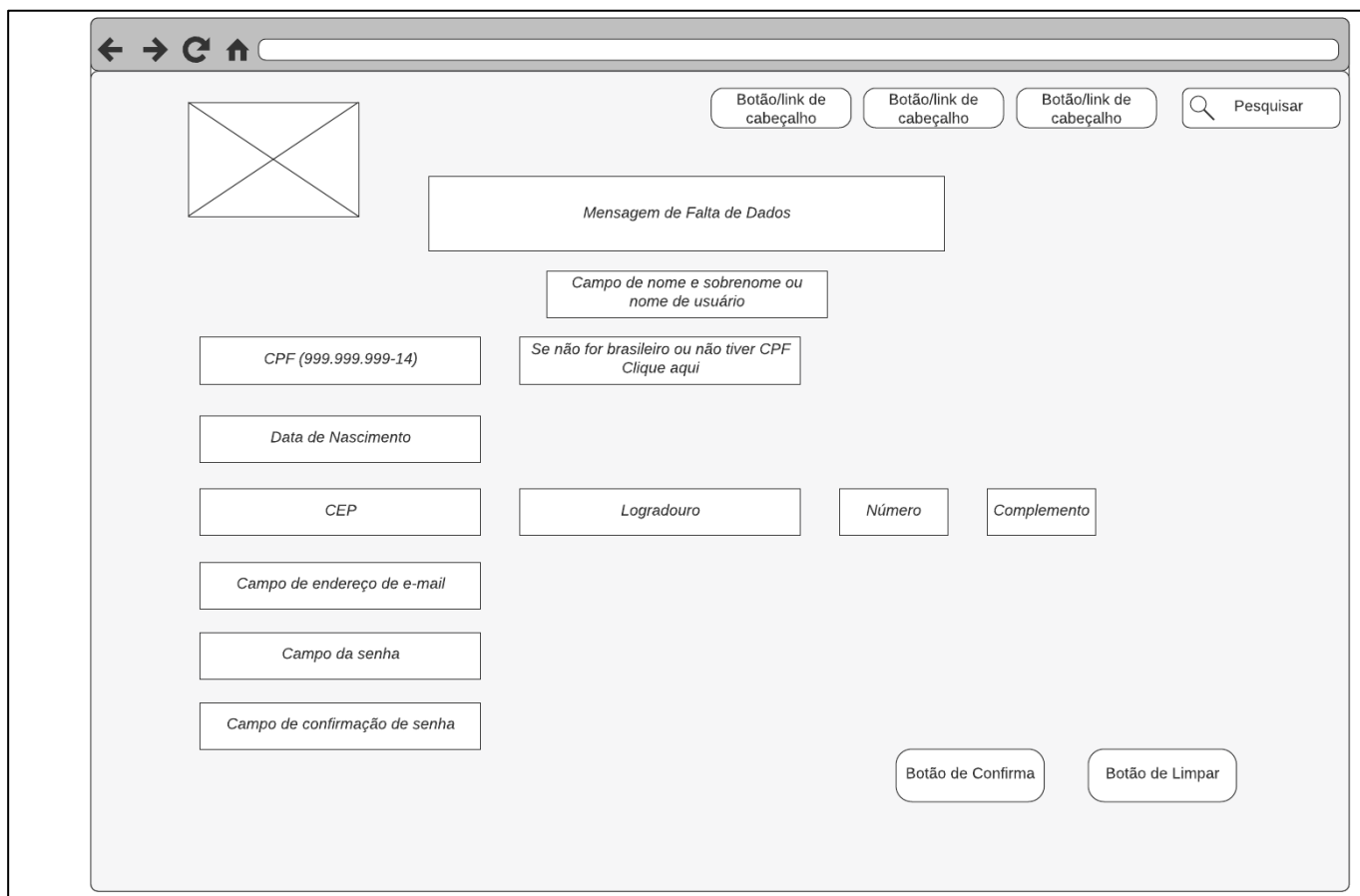
Parte B

- 3- Visando a identificação de cenários e o refinamento do RF01, especifique textualmente o Caso de Uso correspondente (CSU01). A descrição textual deve explicitar a sequência de interações entre o ator (estímulo) e o sistema (resposta) por meio de fluxos (cenários) principal, alternativo (se houver) e de exceção (se houver), de acordo com o template. (0,6)

Caso de Uso: Realizar cadastro
Descrição: Após a escolha de um ou mais produtos e o interesse pela compra desses, o(a) cliente é levado a uma página de cadastro no sistema de gerenciamento de banco de dados da loja.
Ator Primário: Cliente(s)
Ator(es) Secundário(s): Serviço de Atendimento Remoto ao Cliente (SARC) da PlayBay
Precondições: Cliente possuir nome, CPF, data de nascimento e residência cadastrados no Governo Federal do País de origem. Além disso, possuir um endereço eletrônico (e-mail) válido.
Fluxo Principal: 1. Cliente informa dados pessoais (nome, CPF, data de nascimento, endereço, telefone e e-mail) ao sistema da loja; 2. O sistema da loja captura esses dados e transporta-os ao Sistema de Banco de Dados da PlayBay; 3. O sistema da loja também pergunta se o(a) cliente quer receber notícias e promoções da loja virtual; 4. O(A) cliente responde; 5. Após isso, o sistema da loja envia um e-mail de confirmação do cadastro ao(à) cliente; 6. O(A) cliente recebe o e-mail e confirma o cadastro no Sistema de Banco de Dados da loja; 7. O sistema da loja o(a) envia um aviso de sucesso no cadastro e um cupom de “boas-vindas” com 10% de desconto numa eventual primeira compra no site (não aplicado ao valor do frete).
Fluxo Alternativo: 1. Cliente não possui uma ou mais precondições para cadastro na loja; 1a. Ele(a) então manda uma mensagem para o SAC; 1b. O(A) funcionário(a) da loja o(a) atende remotamente via telefone, WhatsApp Business ou e-mail.
Fluxo de Exceção: 1 Ausência de telefone nos dados do(a) cliente a. No caso de o(a) cliente não possuir somente o telefone, o cadastro é feito deixando o campo de telefone em branco e o caso de uso retorna ao passo 2.
Pós-condições: Sistema cadastrar forma de pagamento do(a) cliente (via cartões de crédito ou débito, boleto bancário, PIX, PicPay, PayPal).
Regras de Negócio Relacionadas: RN01; RN03.

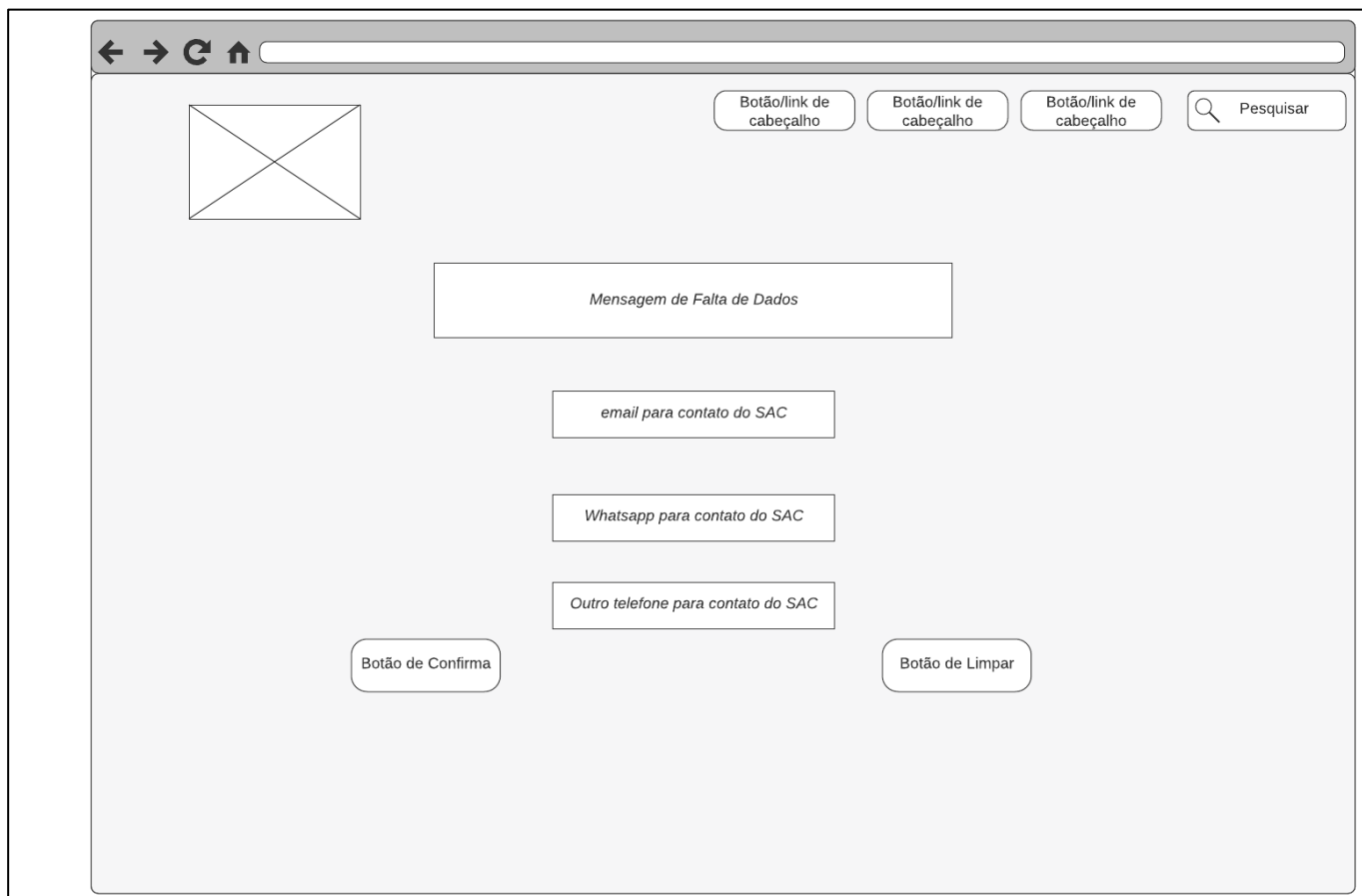
4- Construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para o CSU01. (0,4)

Interface de Cadastro Inicial



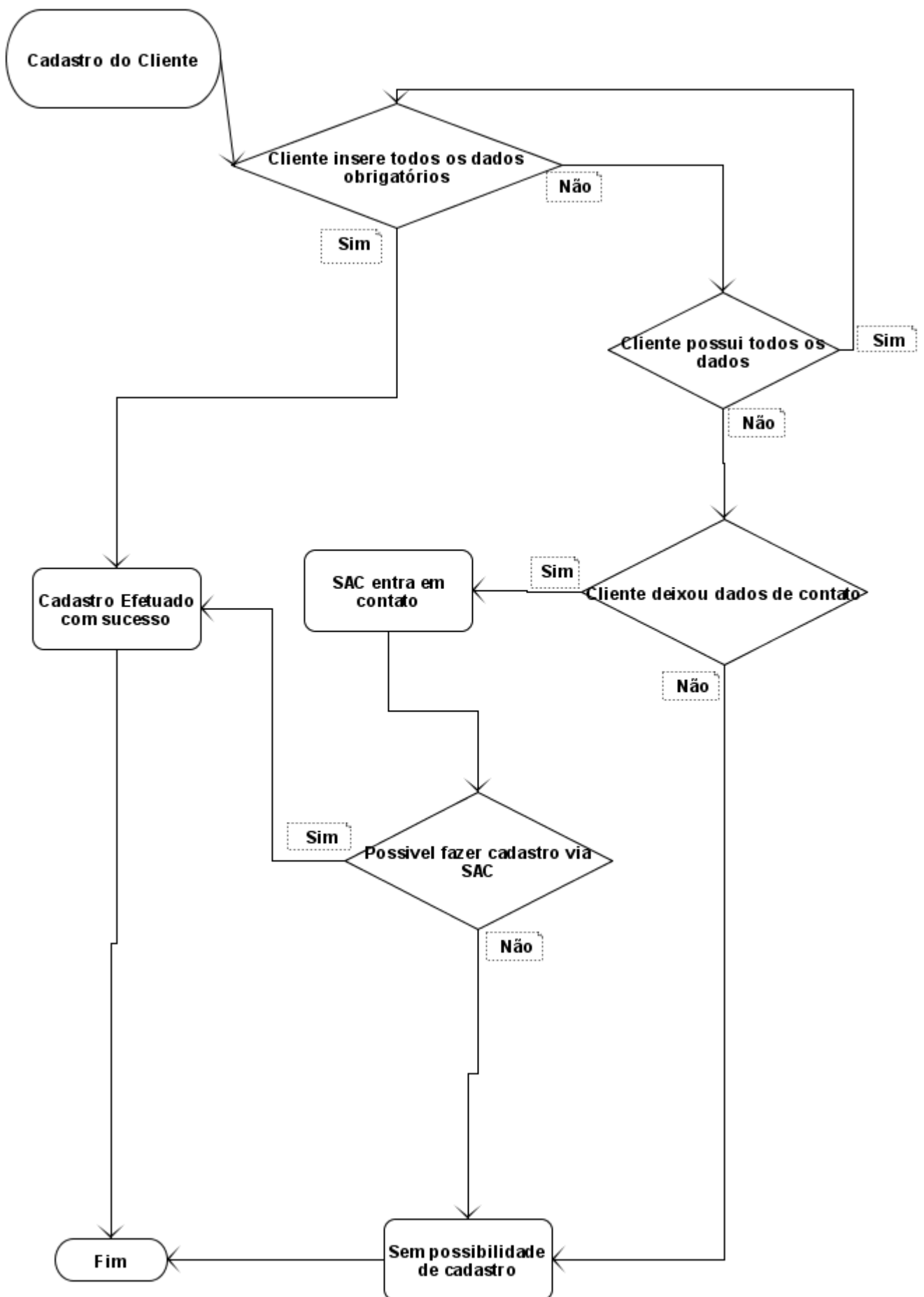
This wireframe illustrates the initial registration interface. It features a browser window with a navigation bar containing back, forward, refresh, and home icons, along with a search bar labeled 'Pesquisar'. The main content area includes a placeholder for a logo, a 'Mensagem de Falta de Dados' (Data Missing Message) box, and a 'Campo de nome e sobrenome ou nome de usuário' (Name and Surname or Username Field). Below this is a 'CPF (999.999.999-14)' field with a link 'Se não for brasileiro ou não tiver CPF Clique aqui' (If not Brazilian or do not have CPF Click here). Further down are fields for 'Data de Nascimento' (Date of Birth), 'CEP', 'Logradouro' (Address), 'Número' (Number), and 'Complemento' (Complement). There are also fields for 'Campo de endereço de e-mail' (Email Address), 'Campo da senha' (Password), and 'Campo de confirmação de senha' (Confirm Password). At the bottom right, there are 'Botão de Confirma' (Confirm Button) and 'Botão de Limpar' (Clear Button).

Interface de Tela por faltas de dados



This wireframe shows the interface for handling missing data. It includes a browser window with a navigation bar and a search bar labeled 'Pesquisar'. The main content area features a placeholder for a logo, a 'Mensagem de Falta de Dados' (Data Missing Message) box, and three contact options for the SAC: 'email para contato do SAC' (Email for SAC contact), 'Whatsapp para contato do SAC' (WhatsApp for SAC contact), and 'Outro telefone para contato do SAC' (Other phone for SAC contact). At the bottom, there are 'Botão de Confirma' (Confirm Button) and 'Botão de Limpar' (Clear Button).

- 5- Modele a lógica do CSU01 com um diagrama de atividades, exibindo os passos de uma computação como atividades. Esses passos computacionais devem ser identificados a partir dos fluxos do caso de uso. (0,4)

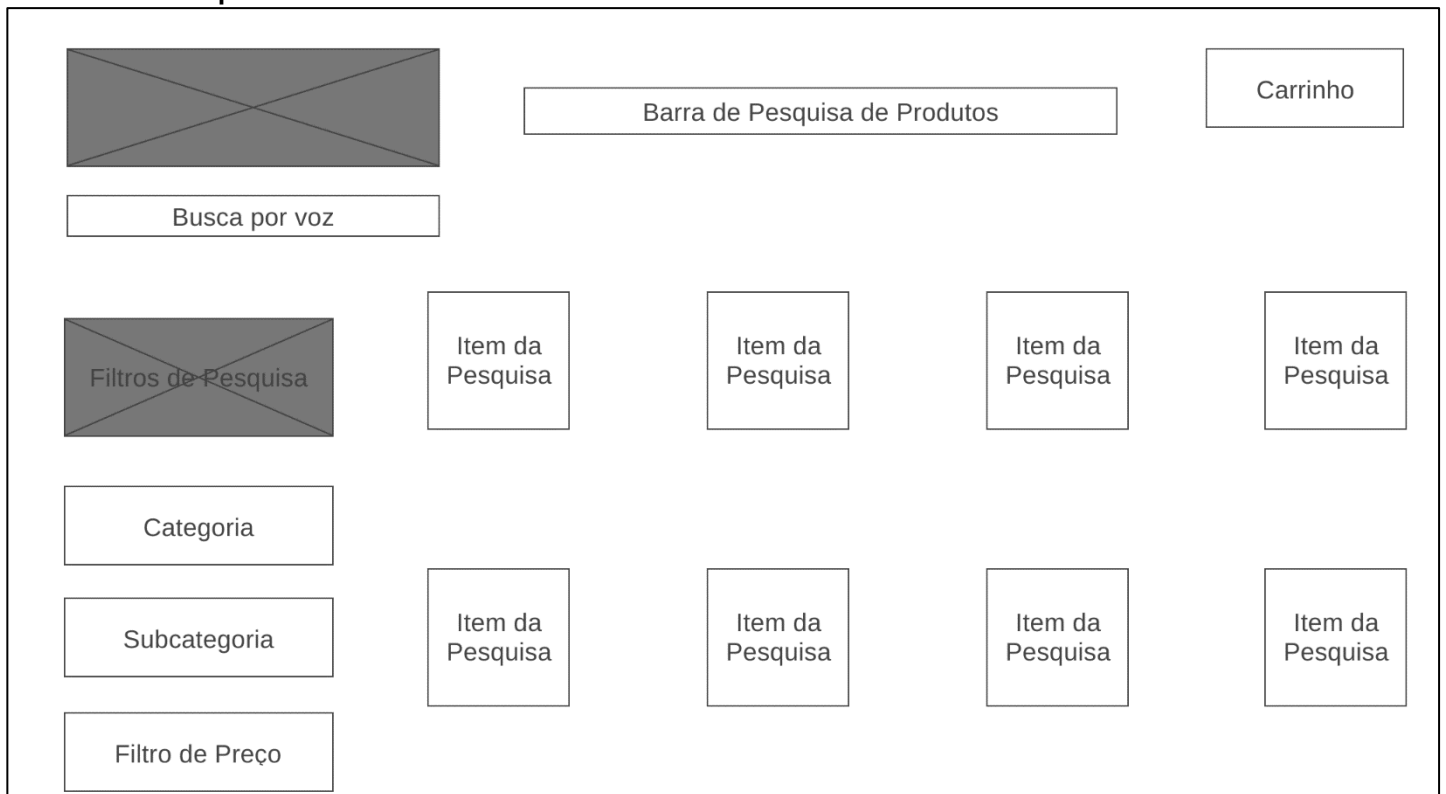


- 6- Visando a identificação de cenários e o refinamento do RF02, especifique textualmente o Caso de Uso correspondente (CSU02). A descrição textual deve explicitar a sequência de interações entre o ator (estímulo) e o sistema (resposta) por meio de fluxos (cenários) principal, alternativo (se houver) e de exceção(se houver), de acordo com o template. (0,6)

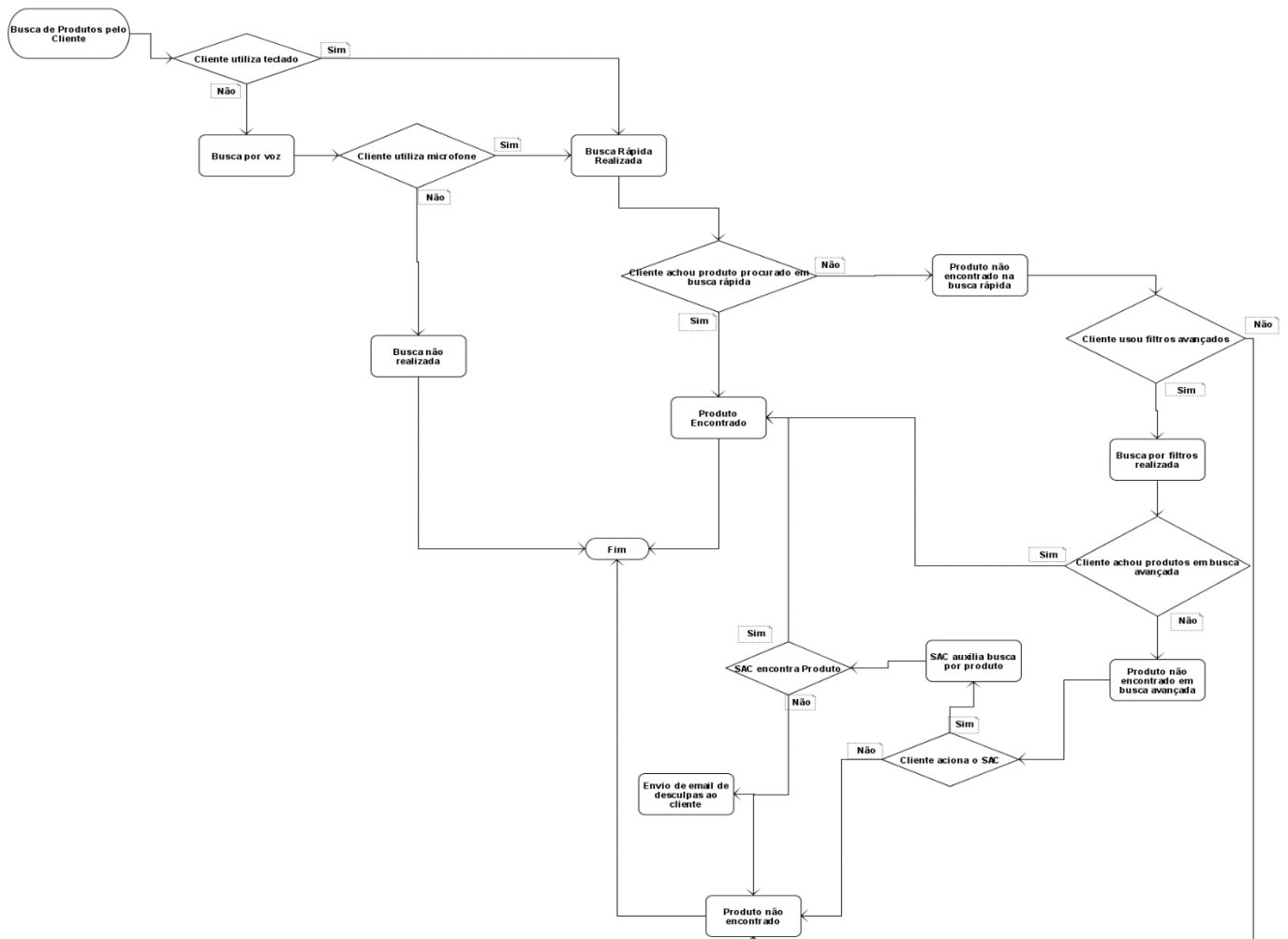
Caso de Uso: Busca de produtos
Descrição: Após entrar no site, o(a) cliente digita seus interesses no campo de busca do site e o sistema responde a essa busca.
Ator Primário: Cliente
Ator(es) Secundário(s): Serviço de Atendimento Remoto ao Cliente (SARC) da PlayBay.
Precondições: Cliente possuir um teclado físico ou virtual e estar apto a digitar em seu teclado seus interesses ou falá-los.
Fluxo Principal: 1. Cliente digita seu interesse no campo de busca do site; 2. À medida que o faz, o banco de dados da loja já procura similaridades com a digitação simultaneamente e mostra combinações abaixo da digitação; 3. Se o teclado não funcionar ou o(a) cliente optar, ele(a) clica no ícone do microfone e fala seu interesse; 4. O sistema concomitantemente traduz as palavras para seu banco de dados e procura combinações, mostrando-as logo em seguida, se existirem.
Fluxo Alternativo: 1 A procura do(a) cliente não é encontrada no site pelo campo de busca rápida; a) O sistema mostra campos complementares de busca avançada contendo "nome do jogo", "ano de lançamento", "tema principal", "empresa desenvolvedora", "faixa de preço", "acessórios", "nomes dos(as) criadores(as)" e "palavras-chave".
Fluxo de Exceção: 1 O(A) cliente não acha seus interesses em nenhum dos tipos de busca (rápida e avançada); a) O(A) cliente aciona o SARC; b) O(A) funcionário(a) remoto(a) o(a) atende via telefone, WhatsApp Business ou e-mail e o caso de uso termina.
Pós-condições: Sistema mostrar os resultados da busca do(a) cliente.
Regras de Negócio Relacionadas: RN07

7- Crie os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para o CSU02. (0,4)

Interface de Pesquisa



8- Modele a lógica do CSU02 com um diagrama de atividades, exibindo os passos de uma computação como atividades. Esses passos computacionais devem ser identificados a partir dos fluxos do caso de uso. (0,4)



- 9- Visando a identificação de cenários e o refinamento do RF03, especifique textualmente o Caso de Uso correspondente (CSU03). A descrição textual deve explicitar a sequência de interações entre o ator (estímulo) e o sistema (resposta) por meio de fluxos (cenários) principal, alternativo (se houver) e de exceção(s) (se houver), de acordo com o template. (0,6)

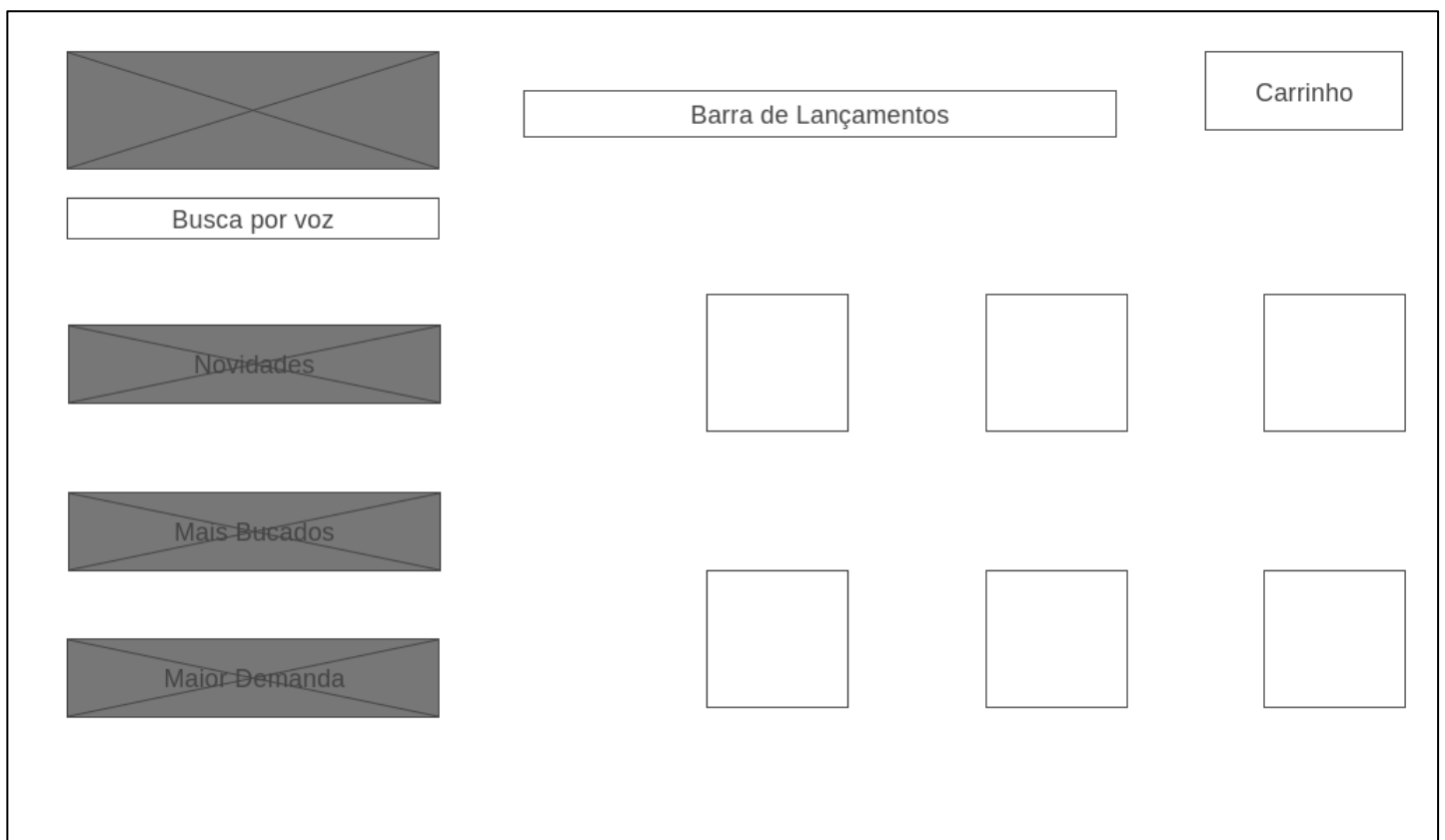
Caso de Uso: Ingressar na página dos lançamentos mais buscados e com alta demanda.
Descrição: Após entrar na página principal da loja, o(a) cliente ingressa na página dos últimos, mais buscados e mais demandados lançamentos.
Ator Primário: Cliente
Ator(es) Secundário(s): Serviço de Atendimento Remoto ao Cliente (SARC) da PlayBay.
Precondições: Cliente possuir um teclado físico ou virtual e estar apto a digitar em seu teclado seus interesses ou falá-los.
<p>Fluxo Principal:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ao entrar na página principal da loja virtual, o(a) cliente clica na imagem que anuncia os últimos, mais buscados e mais demandados lançamentos;2. Feita essa parte, o(a) cliente escolhe em qual das três imagens posteriores clicará: “últimos lançamentos”, “lançamentos mais buscados” ou “lançamentos com maior demanda”;3. A partir daí, o(a) cliente vê três telas diferentes, dependendo de sua escolha anterior;4. Se clicar em “últimos lançamentos”, vê os produtos mais recentes lançados no site, atualizado no mesmo dia sempre às 12h e às 18h;5. Se optar por “lançamentos mais buscados”, vê os produtos mais visualizados pelos outros usuários naquele mês, com limite de 20 produtos por página;6. Se escolher por “lançamentos com maior demanda”, vê os produtos com mais compras e, em seguida, os com mais pedidos de aviso quando chegarem.
<p>Fluxo Alternativo:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Cliente não consegue entrar nas páginas “últimos lançamentos”, “lançamentos mais buscados” ou “lançamentos com maior demanda”; <p>a) O(A) cliente contacta o SARC para obter ajuda e atendimento remoto via telefone, WhatsApp Business ou e-mail.</p>
<p>Fluxo de Exceção:</p> <ol style="list-style-type: none">1. O(A) cliente consegue entrar, mas não compra nenhum dos produtos mostrados a ele(a); <p>a) O sistema do site o(a) mostra uma pergunta questionando se ele(a) gostaria de escrever algumas poucas características do produto para posterior procura e aviso do sistema e o caso de uso termina.</p>
Pós-condições: Ao clicar em “comprar”, encaminhar o(a) cliente à página de acesso à sua conta ou cadastro de uma nova.
Regras de Negócio Relacionadas: RN03

10- Crie os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para o CSU03. (0,4)

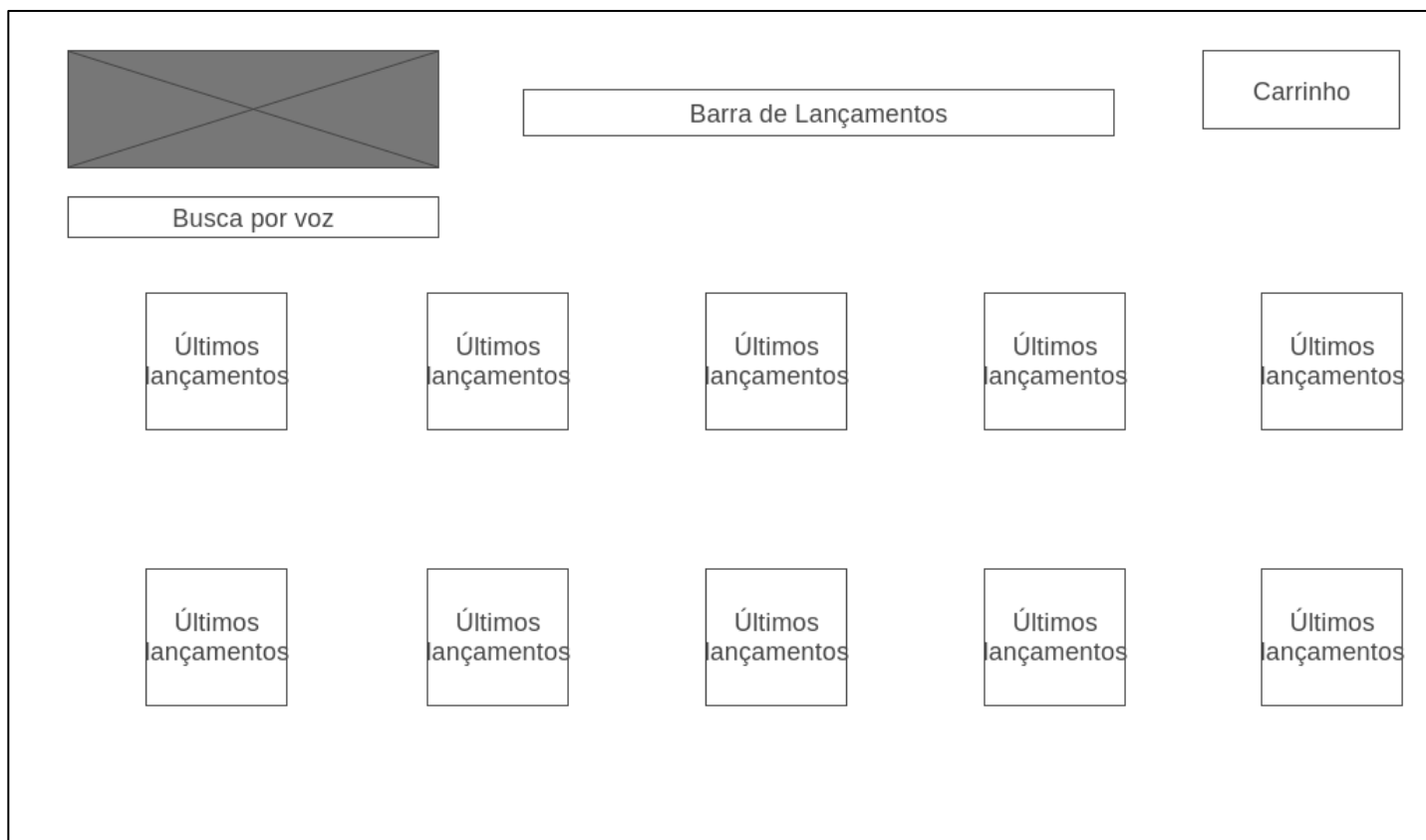
Interface Inicial da página com botão de lançamentos



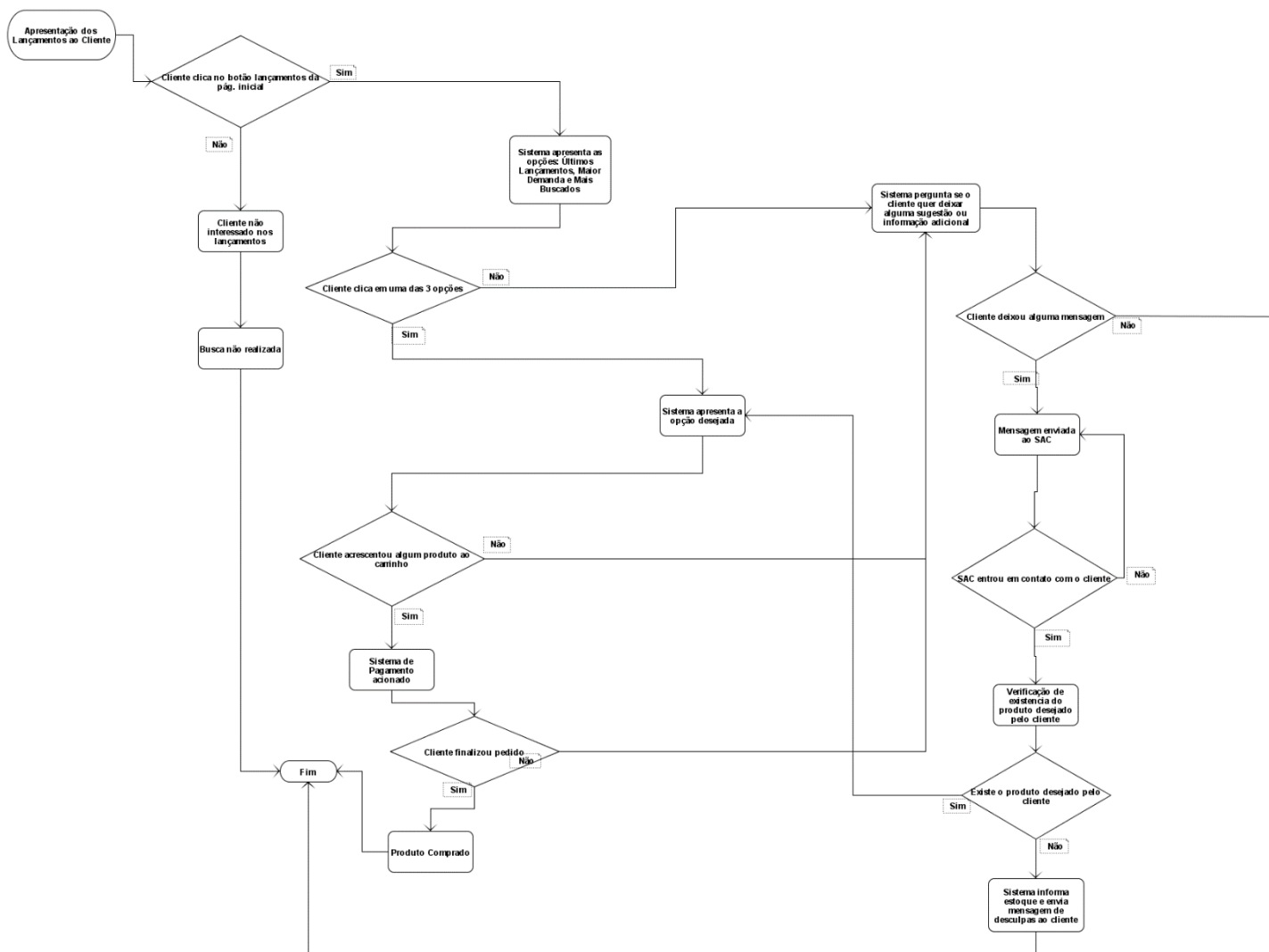
Interface de Lançamentos e opções de busca (Novidades, Mais Buscados, Maior Demanda)



Interface de busca refinada dos lançamentos



11- Modele a lógica do CSU03 com um diagrama de atividades, exibindo os passos de uma computação como atividades. Esses passos computacionais devem ser identificados a partir dos fluxos do caso de uso. (0,4)



- 12- Visando a identificação de cenários e o refinamento do RF04, especifique textualmente o Caso de Uso correspondente (CSU04). A descrição textual deve explicitar a sequência de interações entre o ator (estímulo) e o sistema (resposta) por meio de fluxos (cenários) principal, alternativo e de exceção, de acordo com o template. (0,6)

Caso de Uso: Finalizar Pedido
Descrição: Esse caso de uso é referente ao requisito de finalização do pedido. Uma vez que o(a) cliente finalize o pedido, havendo no mínimo um item adicionado ao carrinho, a página de visualização do carrinho será exibida; desse modo, o(a) cliente poderá confirmar os itens selecionados e suas respectivas quantidades. Para tal, o(a) cliente deverá estar autenticado(a) pelo sistema, caso ainda não o esteja. Se o(a) cliente ainda não estiver cadastrado(a) no sistema, primeiro será preciso fazer o cadastro, informando seus dados pessoais. Na segunda etapa de finalização do pedido, o(a) cliente deve informar o endereço para entrega para o frete ser calculado, e em seguida selecionar a forma de pagamento, podendo ser por meio de cartão de crédito, PIX, PayPal, PicPay ou boleto bancário. Após isso, o(a) cliente concluirá o pedido e a quantidade de itens em estoque deve ser atualizada. Quando o pedido for confirmado, o carrinho será esvaziado. Esse caso de uso deve ter um relacionamento de inclusão com o caso de uso Atualizar Estoque. Esse caso de uso também deve ter um relacionamento de inclusão com o caso de uso Visualizar Carrinho, como também com os casos de uso Calcular Frete e Efetuar Pagamento; no caso deste último, há duas especializações do caso de uso: Pagar por Cartão ou Pagar por Boleto.
Ator Primário: Cliente
Ator(es) Secundário(s): Sistema de Pagamento da PlayBay; Sistema de Estoque da PlayBay; Serviço de Atendimento Remoto ao Cliente (SARC) da PlayBay.
Precondições: Cliente ter separado produtos em seu carrinho virtual ou ter clicado em “comprar” em algum(ns) dos produtos da loja.
<p>Fluxo Principal:</p> <ol style="list-style-type: none">1. O(A) cliente adiciona seu(s) pedido(s) ao carrinho virtual da loja ou clica em “comprar” em quaisquer dos produtos da loja;2. Imediatamente, o(a) cliente é encaminhado para uma página de confirmação de quantidade, preço e identificação de seu(s) produto(s);3. O(A) cliente confirma essas informações;4. O(A) cliente é encaminhado para a página de acesso à sua conta (se não estiver conectado nela antes desta etapa);5. Já logado na sua conta, o(a) cliente é direcionado à página de inserção de endereço de entrega do produto. Ele(a) terá a opção de entregar no endereço já cadastrado (se houver) ou adicionar um novo;6. Após isso, o frete é automaticamente calculado e seu preço (caso a entrega seja fora do Estado de SP), aparecerá ao(à) cliente;7. A página de formas de pagamento será mostrada. As opções serão cartão de crédito ou débito, PIX, PayPal, PicPay ou boleto bancário;8. O sistema verificará se ele(a) tem formas de pagamento salvas (se não, cadastrará uma);9. Se o cliente optar por cartão de crédito, as opções de parcelamento aparecerão com limite de até 5 vezes sem juros;10. Se optar por boleto, receberá um aviso sobre o pagamento obrigatoriamente ser à vista com 10% de desconto;11. O sistema da loja mostrará ao(à) cliente uma tela com as informações do pedido e seu código identificador;12. O(A) cliente então confirmará o pedido;13. O(A) cliente receberá um e-mail de confirmação;14. Os produtos no carrinho de compra são destruídos;15. O estoque da loja é atualizado pela reserva para o(a) cliente deste caso.
<p>Fluxo Alternativo:</p> <ol style="list-style-type: none">1. O(A) cliente desiste da compra em alguma das etapas do pedido;<ol style="list-style-type: none">a) O(A) cliente clica em “cancelar compra”;b) O(A) cliente é questionado(a) se quer salvar aquele(s) pedido(s) nos favoritos de sua conta;c) Se sim, o sistema salva os pedidos e cancela o processo de pedido;

Fluxo de Exceção:

1. O(A) cliente tenta entrar em qualquer uma das etapas de pedido;

a) O sistema insiste em não funcionar;





b) O(A) cliente contacta o SARC para atendimento remoto via telefone, WhatsApp Business ou e-mail e o caso de uso termina.

Pós-condições: Ter o pagamento aprovado pela entidade bancária responsável pelo cartão de crédito, boleto bancário, PayPal, PicPay ou PIX do(a) cliente.

Regras de Negócio Relacionadas: RN04; RN05.

13- Crie os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para o CSU04. (0,4)

Interface de pedidos no carrinho

Home	Games	LANÇAMENTOS	Produtos	Contato	
					Carrinho
	Quant	Preço	<div>Resumo do Pedido</div> <div>Produtos</div> <div>Frete</div> <div>CONTINUAR</div>		
	Quant	Preço			
	Quant	Preço			

Interface da página de login

HomeGamesLANÇAMENTOSProdutosContato

Carrinho

Login do Cliente

E-mail

Senha

CONFIRMA

Não tenho Cadastro

Interface do resumo do pedido

HomeGamesLANÇAMENTOSProdutosContato

Carrinho

Endereço de Entrega

Opções de Pagamento

Cartão de Crédito

Boleto

PIX

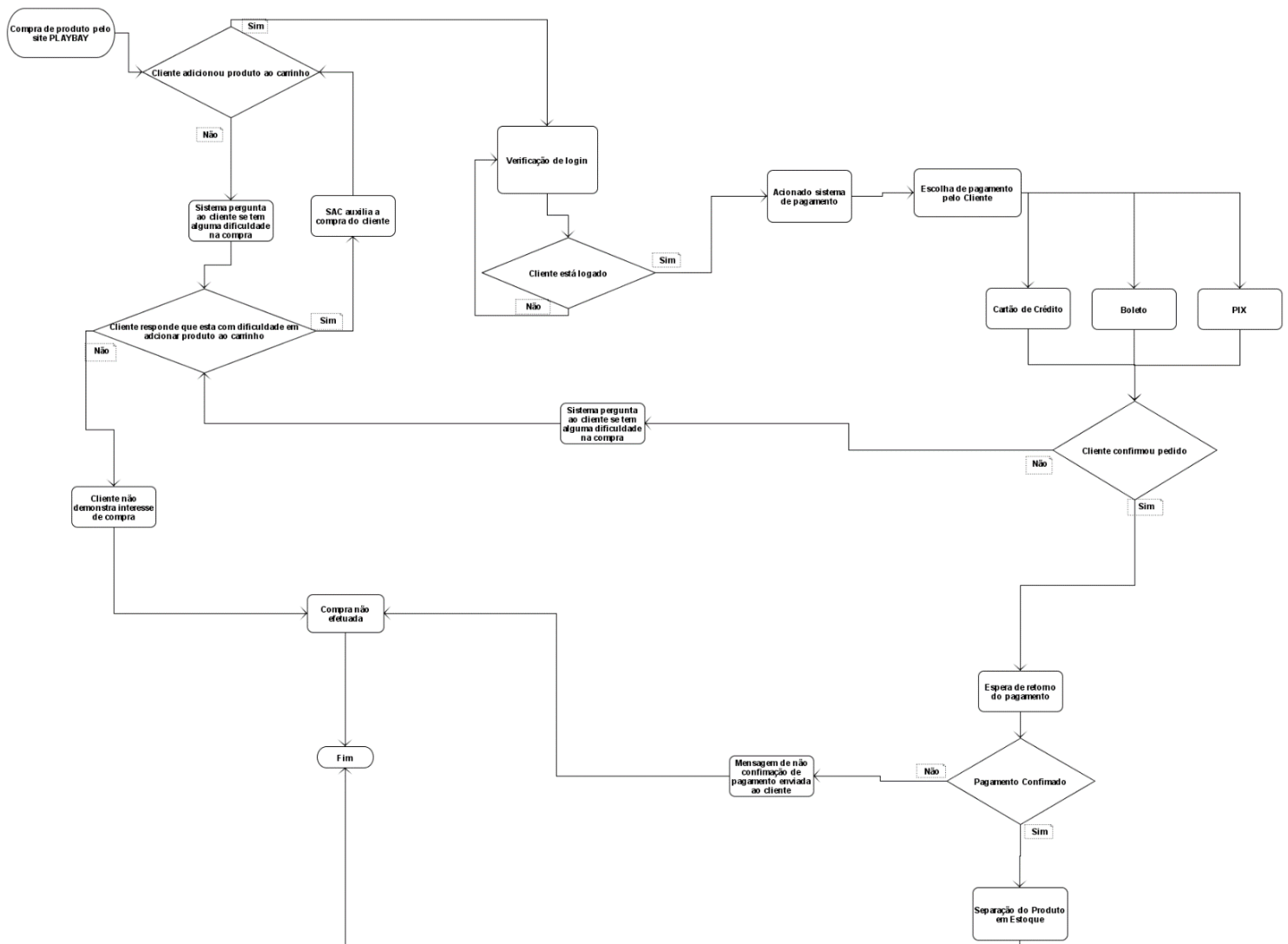
Resumo do Pedido

Produtos

Frete

CONFIRMAR COMPRA

14- Modele a lógica do CSU04 com um diagrama de atividades, exibindo os passos de uma computação como atividades. Esses passos computacionais devem ser identificados a partir dos fluxos do caso de uso. (0,4)



- 15- Visando a identificação de cenários e o refinamento do RF05, especifique textualmente o Caso de Uso correspondente (CSU05). A descrição textual deve explicitar a sequência de interações entre o ator (estímulo) e o sistema (resposta) por meio de fluxos (cenários) principal, alternativo e de exceção, de acordo com o template. (0,6)

Caso de Uso: Visualizar Pedido
Descrição: Este caso de uso se refere ao processo pelo qual um usuário pode visualizar tanto os pedidos realizados recentemente como o histórico de pedidos. Nesse caso, os usuários poderão consultar seus pedidos anteriores, além do estado dos pedidos atuais para saber se tais pedidos estão em andamento, cancelados ou se já foram concluídos e enviados ao cliente. Para realizar esse caso de uso, é necessário o usuário externo estar autenticado pelo sistema mediante login e senha.
Ator Primário: Cliente
Ator(es) Secundário(s): Serviço de Atendimento Remoto ao Cliente (SARC) da PlayBay.
Precondições: Ter finalizado o pedido e ter tido o pagamento aprovado pela entidade bancária responsável pelo cartão de crédito, boleto bancário, PayPal, PicPay ou PIX do(a) cliente.
Fluxo Principal: 1. O(A) cliente entra na sua conta da loja virtual mediante login e senha; 2. O(A) cliente clica na aba "Pedidos"; 3. O sistema da loja requer o código identificador do pedido; 4. O(A) cliente digita o código identificador do pedido de interesse; 5. O sistema da loja o procura em seu banco de dados; 6. O sistema da loja mostra a situação ao(à) cliente. A situação pode ter tais status: "pagamento pendente", "em processamento", "confirmado", "em transporte", "concluído" ou "cancelado"; 7. Caso o cliente queira saber mais sobre o status do pedido, pode contactar o SARC para atendimento remoto.
Fluxo Alternativo: 1.O(A) cliente confere seu e-mail; a) O(A) cliente recebe uma mensagem da loja virtual. Nessa mensagem, há um botão para "acompanhar seu pedido"; b) O(A) cliente clica nesse botão; c) O sistema do e-mail direciona o(a) cliente ao site da loja virtual; d) O(A) cliente entra na sua conta da loja virtual mediante login e senha; e) O sistema já o(a) mostra o status do pedido e a opção de maiores informações com o SARC.
Fluxo de Exceção: 1. O(A) cliente tenta entrar na conta por um dispositivo diferente daquele(s) no(s) qual(ais) fez o cadastro na loja; a) O sistema da loja virtual o(a) impede de entrar e questiona via e-mail e WhatsApp Business se o novo dispositivo é do(a) próprio(a) cliente e se ele autoriza o processo neste; b) Em caso positivo, o processo é restaurado e o(a) cliente acessa sua conta. c) Se negativo, o processo no novo aparelho permanece bloqueado e o caso de uso termina.
Pós-condições: O status do pedido estar coerente e dentro do prazo de entrega informado pela loja virtual.
Regras de Negócio Relacionadas: RN06.

16- Construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para o CSU05. (0,4)

Interface da pagina de login

Home

Games

LANÇAMENTOS

Produtos

Contato

Carrinho



Login do Cliente

E-mail

Senha

CONFIRMA

Não tenho Cadastro

Interface da conta do usuario com opção de pedidos


Home

Games

LANÇAMENTOS

Produtos

Contato




Carrinho

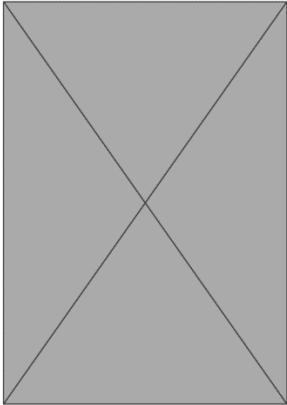
Minha Conta

Meus dados Pessoais

Endereços de Entrega

PEDIDOS





Interface da tela de pedidos

Home

Games

LANÇAMENTOS

Produtos

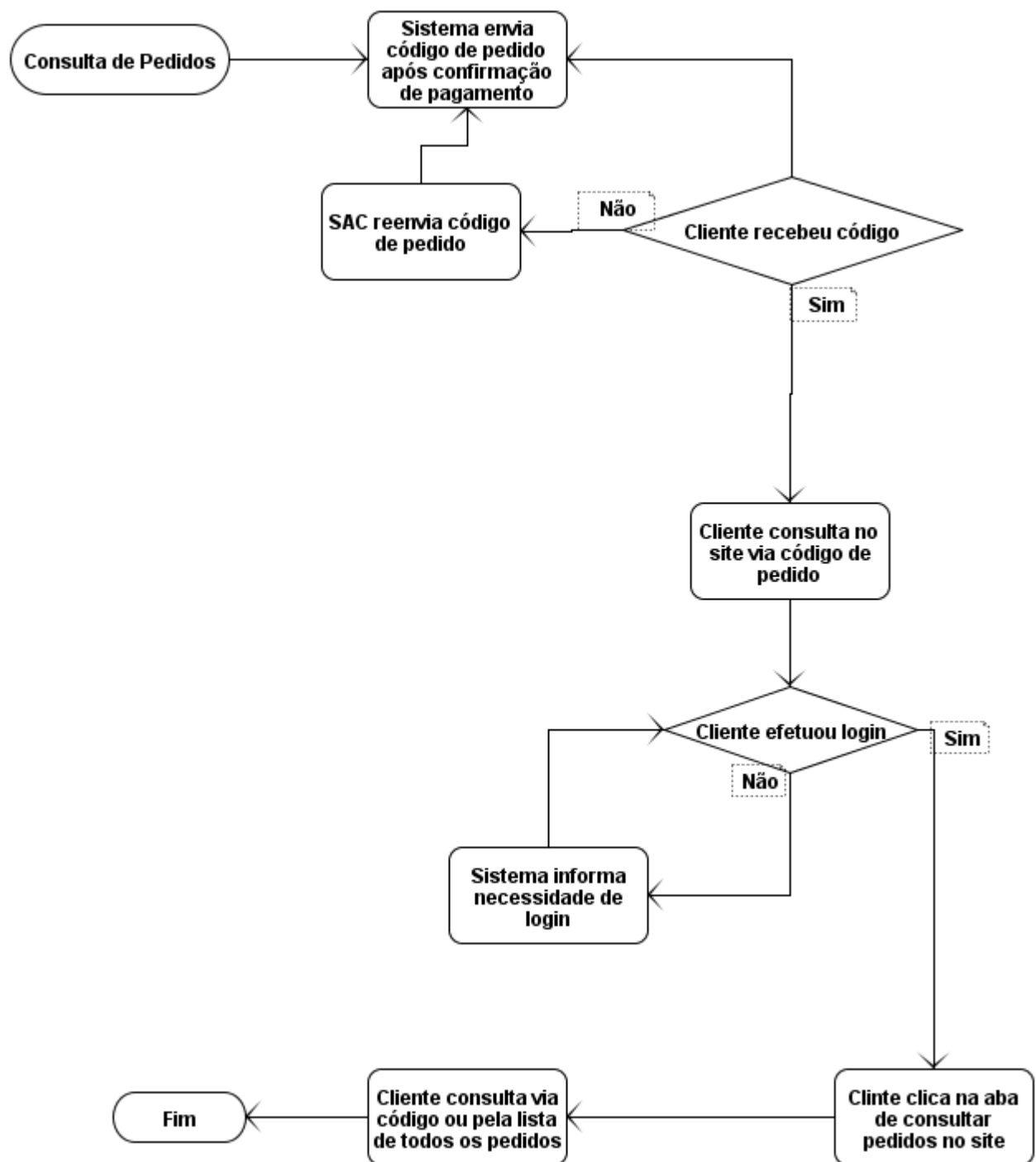
Contato

Carrinho

Meus pedidos

Busca pelo número de pedido

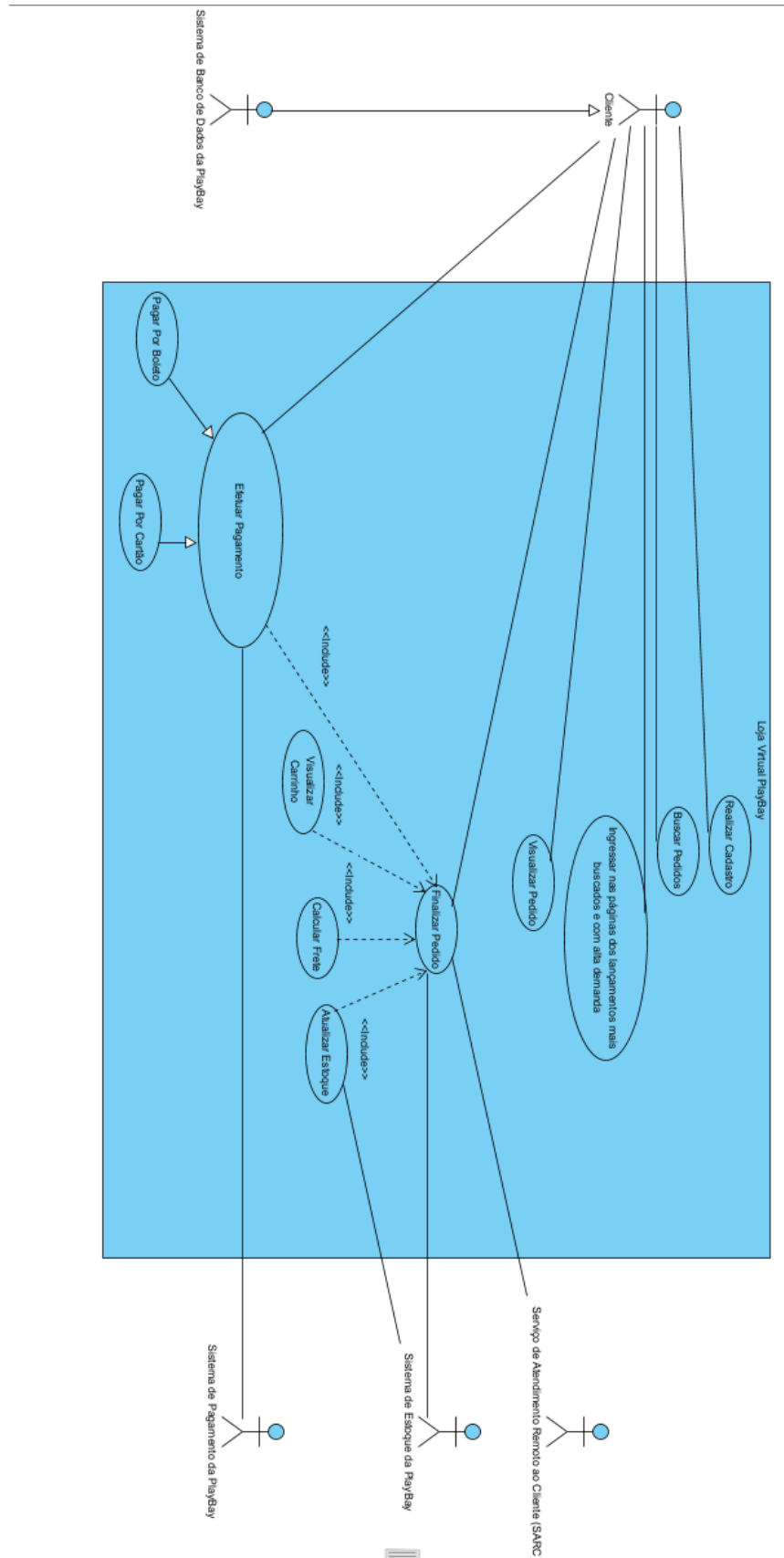
17- Modele a lógica do CSU05 com um diagrama de atividades, exibindo os passos de uma computação como atividades. Esses passos computacionais devem ser identificados a partir dos fluxos do caso de uso. (0,4)



Parte C

- 18 - Modele um único Diagrama de Casos de Uso (DCU) com base nas especificações textuais dos casos de uso. Os casos de uso incluídos, estendidos e especializados também devem ser representados. (0,5)

Diagrama feito no *Visual Paradigm Community Edition*



Links com materiais de apoio à realização do projeto:

a) Canvas:

<https://blog.runrun.it/canvas-online/>

<https://sebraecanvas.com/?checkedSAS=true#/>

b) Canvas Req:

<https://www.devmedia.com.br/canvas-req-levantamento-de-requisitos-de-software-com-canvas/33991>

c) Pitch:

https://endeavor.org.br/dinheiro/como-elaborar-um-pitch-quase-perfeito/?gclid=Ci0KCQiA4L2BBhCvARIsAO0SBdZklkg_Pi-hKa7vXlGCu5oEE1aXKxZUniMycNKfwoYwSzmhZ3Q1DGcaAk6eEALw_wcB