

# Lista 1 (Projeto Interdisciplinar – Parte 1)

**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. Leia com bastante atenção.

1. Esta lista de exercícios tem a finalidade de reforçar conceitos e práticas abordadas na disciplina de Engenharia de Software II. Além disto, a lista visa a evolução do Projeto Interdisciplinar iniciado no 1º semestre de 2021 e o desenvolvimento de determinadas competências profissionais e socioemocionais;

1. A lista corresponde à 60% da avaliação que compõe a nota da N1;

1. A lista deve ser realizada em grupo de 3 a 5 alunos(as);

1. Os exercícios devem ser apresentados na mesma ordem dos enunciados, havendo assim uma sequência lógica; os enunciados também devem ser mencionados na lista. Vale ressaltar que os exercícios são referentes ao mesmo projeto de sistema de software, portanto deve haver coesão entre eles. Cada exercício não apresentado dentro de uma sequência lógica ou que não apresentar uma relação coerente, será devidamente anulado e zerado;

1. Os diagramas devem ser construídos em alguma ferramenta de modelagem, mas a lista deve ser entregue no formato digital em um único arquivo PDF inteligível. Sendo necessário, links de acesso aos diagramas (formato de imagem) podem ser inseridos na lista;

1. A lista dever ser entregue de forma organizada e legível como tarefa na plataforma Teams até às 23h00 de 03/10/2021. A entrega por 1 integrante do grupo já é suficiente, não há a necessidade de todos(as) do grupo entregarem;

1. Os materiais disponibilizados na plataforma Teams e os links relacionados no final deste documento auxiliam a realização dos exercícios desta lista;

1. Alunos(as) podem ser convidados(as) durante a aula para resolver exercícios com o objetivo de validar a lista realizada;

1. Listas com respostas suspeitas de plágio serão devidamente anuladas e zeradas. Cada exercício que apresentar a mesma resposta em duas ou mais listas será devidamente anulado e zerado;

1. Exceções sobre as instruções supracitadas devem ser tratadas com o próprio professor antecipadamente.

# Atividades de Análise e Design do Projeto de Aplicação Web de E-commerce

1- Especifique quatro Requisitos Funcionais (RF), de acordo com o template; pelo menos um dos requisitos deve estar relacionado a um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030; vale ressaltar que dois requisitos já foram especificados. (0,4)

## 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** | **M** | **O Sistema deverá ter uma página para doação para quem quiser e um anúncio falando que parte do valor dos produtos vendidos serão convertidos para ajudar na educação de qualidade que é um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030** | **Pedido** |
| RF05 | A | O sistema deve permitir que o cliente finalize o pedido em um processo de compra. | Pedido |
| RF06 | M | O sistema deve permitir que o cliente visualize o status dos pedidos recentes e o histórico de compras. | Pedido |

2- Identifique dois atores que vão interagir com a aplicação de software, de acordo com o template; pelo menos um dos atores deve estar vinculado a um do 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030; vale salientar que três atores já foram identificados; sendo preciso, novos atores podem ser adicionados. (0,4)

## Atores do Sistema

|  |  |
| --- | --- |
| **Ator** | **Descrição** |
| Cliente | Esse ator representa os usuários interessados na compra de nossos produtos. |
| **Entidades ou associações parceiras** | **Esse ator representa a instituição que receberá as doações transformando-as em recursos para a educação de qualidade** |
| Sistema de Frete | Esse ator representa um sistema/componente externo a ser integrado com a aplicação de software para calcular o frete a ser pago. |
| Sistema de Cartão | Esse ator representa um sistema/componente externo a ser integrado com a aplicação de software para possibilitar o pagamento por meio de cartão de crédito. |
| Sistema de Banco | Esse ator representa um sistema/componente externo a ser integrado com a aplicação de software para possibilitar a geração do boleto bancário. |

3- Especifique quatro regras de negócio, de acordo com o template; pelo menos uma regra de negócio deve estar relacionada a um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030; vale destacar que três regras de negócio já foram especificadas; sendo necessário, novas regras de negócio podem ser incluídas. (0,4)

;

## 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** | **A loja virtual deve deixar claro a parte do valor doado para as entidades ou associações sem fins lucrativos, bem como os projetos realizados.** |
| RN05 | O frete deve ser isento para o estado de São Paulo. |
| RN06 | 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. |
| RN07 | O pedido pode apresentar um dos seguintes status em um determinado tempo: cancelado, pagamento pendente, em processamento, confirmado, em transporte ou concluído. |

1. 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 (BMC) de acordo com o template do Canvas Req. Esse BMC deve contemplar um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030.

(0,4)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rede de Parceiros** | **Atividades Chave** | **Proposta de Valor** | | **Relacionamento com Clientes** | **Segmentos de Clientes** |
| Influencers do  mercado de jogos  Youtubers  Fornecedores Internacionais  Entidades ou associações  sem fins lucrativos | 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  Fazer a diferença na  educação de qualidade  através das doações | | 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 cinematográfico (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 | | |

1. a) A fim de refinar o RF01, especifique textualmente a visão de sistema do CSU01, explicitando a sequência de interações entre o ator (esse passo deve ser identificado como estímulo) e o sistema (esse passo deve ser identificado como resposta), nos fluxos (cenários) principal, alternativo e de exceção, de acordo com o template disponibilizado. Os diferentes tipos de fluxo devem estar organizados apropriadamente pelo número do passo; b) Com o intuito de modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos computacionais detectados nos passos do caso de uso; c) Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos verificados nos passos referentes ao ator, construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

|  |
| --- |
| 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; (Estímulo)  2. O sistema da loja captura esses dados e transporta-os ao Sistema de Banco de Dados da PlayBay; (Resposta)  3. O sistema da loja também pergunta se o(a) cliente quer receber notícias e promoções da loja virtual; (Estímulo)  4. O(A) cliente responde; (Resposta)  5. Após isso, o sistema da loja envia um e-mail de confirmação do cadastro ao(à) cliente; (Estímulo)  6. O(A) cliente recebe o e-mail e confirma o cadastro no Sistema de Banco de Dados da loja; (Resposta)  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 Businness 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. |

b) Com o intuito de modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos

computacionais detectados nos passos do caso de uso.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

c) Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos verificados nos passos referentes ao ator,

construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

**Interface de Cadastro Inicial**

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Graphical user interface, application

Description automatically generated**Interface da tela por falta de dados**

6 - a) A fim de refinar o RF02, especifique textualmente a visão de sistema do CSU02, explicitando a sequência de interações entre o ator (esse passo deve ser identificado como estímulo) e o sistema (esse passo deve ser identificado como resposta), nos fluxos (cenários) principal, alternativo e de exceção, de acordo com o template disponibilizado. Os diferentes tipos de fluxo devem estar organizados apropriadamente pelo número do passo; b) Com o intuito de modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos computacionais detectados nos passos do caso de uso; c) Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos verificados nos passos referentes ao ator, construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

|  |
| --- |
| 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; (Estímulo)  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; (Resposta)  3. Se o teclado não funcionar ou o(a) cliente optar, ele(a) clica no ícone do microfone e fala seu interesse;  (Estímulo)  4. O sistema concomitantemente traduz as palavras para seu banco de dados e procura combinações,  mostrando-as logo em seguida, se existirem. (Resposta) |
| Fluxo Alternativo:  1 A procura do(a) cliente não é encontrada no site pelo campo de busca rápida;   1. 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 Businness 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 |

1. Com o intuito de modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos computacionais detectados nos passos do caso de uso

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

1. Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos verificados nos passos referentes ao ator, construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

**Interface de Pesquisa**

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança média

7- a) A fim de refinar o RF03, especifique textualmente a visão de sistema do CSU03, explicitando a sequência de interações entre o ator (esse passo deve ser identificado como estímulo) e o sistema (esse passo deve ser identificado como resposta), nos fluxos (cenários) principal, alternativo e de exceção, de acordo com o template disponibilizado. Os diferentes tipos de fluxo devem estar organizados apropriadamente pelo número do passo; b) Com o intuito de modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos computacionais detectados nos passos do caso de uso; c) Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos verificados nos passos referentes ao ator, construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

|  |
| --- |
| 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. |
| Fluxo Principal:   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;   1. 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. |
| Fluxo Alternativo:   1. Cliente não consegue entrar nas páginas “últimos lançamentos”, “lançamentos mais buscados” ou   “lançamentos com maior demanda”;   1. O(A) cliente contacta o SARC para obter ajuda e atendimento remoto via telefone, WhatsApp Businness   ou e-mail. |
| Fluxo de Exceção:  1. O(A) cliente consegue entrar, mas não compra nenhum dos produtos mostrados a ele(a);  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. |
| 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 |

b) Com o intuito de modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos computacionais detectados nos passos do caso de uso

Diagram

Description automatically generated

c) Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos verificados nos passos referentes ao ator,

construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

**Interface Inicial da página com botão de lançamentos**

Graphical user interface, application

Description automatically generated

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

A picture containing diagram

Description automatically generated

**Interface de busca refinada dos lançamentos**

Diagram

Description automatically generated

8- A fim de refinar o RF04, especifique textualmente a visão de sistema do CSU04, explicitando a sequência de

interações entre o ator (esse passo deve ser identificado como estímulo) e o sistema (esse passo deve ser identificado

como resposta), nos fluxos (cenários) principal, alternativo e de exceção, de acordo com o template disponibilizado.

Os diferentes tipos de fluxo devem estar organizados apropriadamente pelo número do passo; b) Com o intuito de

modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos computacionais

detectados nos passos do caso de uso; c) Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos

verificados nos passos referentes ao ator, construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta

fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

|  |
| --- |
| Caso de Uso: |
| Descrição: |
| Ator Primário: |
| Ator(es) Secundário(s): |
| Precondições: |
| Fluxo Principal:   1. Xxxxx (Estímulo) 2. Yyyyy (Resposta) 3. Xxxxx (Estímulo) 4. Yyyyy (Resposta) 5. Xxxxx (Estímulo) 6) Yyyyy (Resposta)   ... |
| Fluxo Alternativo (número do passo, por exemplo, 4): a)  b)  ... |
| Fluxo de Exceção (número do passo, por exemplo, 2): a)  ... |
| Pós-condições: |
| Regras de Negócio Relacionadas: |

1. a) A fim de refinar o RF05, especifique textualmente a visão de sistema do CSU05, explicitando a sequência de interações entre o ator (esse passo deve ser identificado como estímulo) e o sistema (esse passo deve ser identificado como resposta), nos fluxos (cenários) principal, alternativo e de exceção, de acordo com o template disponibilizado. Os diferentes tipos de fluxo devem estar organizados apropriadamente pelo número do passo; b) Com o intuito de modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos computacionais detectados nos passos do caso de uso; c) Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos verificados nos passos referentes ao ator, construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

|  |
| --- |
| Caso de Uso: Finalizar Pedido |
| Descrição:  Descrição: este caso de uso é referente ao requisito de finalização do pedido. Uma vez que o cliente finalize o pedido, havendo no mínimo um item adicionado ao carrinho, a página de visualização do carrinho será exibida; desse modo, o cliente poderá confirmar os itens selecionados e suas respectivas quantidades. Para tal, o cliente deverá estar autenticado pelo sistema, caso ainda não o esteja. Se o cliente ainda não estiver cadastrado no sistema, primeiro será preciso fazer o cadastro, informando seus dados pessoais. Na segunda  etapa de finalização do pedido, o 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 ou boleto bancário. Após isso, o cliente concluirá o pedido e a quantidade de itens em estoque deve ser atualizada. Quando o pedido for confirmado, os itens do carrinho serão destruídos. 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. |
| Fluxo Principal:   1. O(A) cliente adiciona seu(s) pedido(s) ao carrinho virtual da loja ou clica em “comprar” em quaisquer dos   produtos da loja;   1. 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. |
| Fluxo Alternativo:  1. O(A) cliente desiste da compra em alguma das etapas do pedido;  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 Businness 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. |

1. Com o intuito de modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos computacionais detectados nos passos do caso de uso

Diagram

Description automatically generated

1. Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos verificados nos passos referentes ao ator, construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

**Interface de pedidos no carrinho**

Diagram

Description automatically generated

**Interface da página de login**

Diagram

Description automatically generated

**Interface do resumo do pedido**

Diagram

Description automatically generated

1. a) A fim de refinar o RF06, especifique textualmente a visão de sistema do CSU06, explicitando a sequência de interações entre o ator (esse passo deve ser identificado como estímulo) e o sistema (esse passo deve ser identificado como resposta), nos fluxos (cenários) principal, alternativo e de exceção, de acordo com o template disponibilizado. Os diferentes tipos de fluxo devem estar organizados apropriadamente pelo número do passo; b) Com o intuito de modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos computacionais detectados nos passos do caso de uso; c) Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos verificados nos passos referentes ao ator, construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

|  |
| --- |
| 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 requere 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 Businness 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. |

b) Com o intuito de modelar a lógica do caso de uso, modele um diagrama de atividades para representar os passos computacionais detectados nos passos do caso de uso

Diagram

Description automatically generated

1. Visando a identificação dos eventos de sistema a partir dos estímulos verificados nos passos referentes ao ator,

construa os protótipos de interface de usuário (baixa, média ou alta fidelidade) para esse caso de uso. (0,5)

**Interface da pagina de login**

Diagram

Description automatically generated

**Interface da conta do usuario com opção de pedidos**

Text

Description automatically generated with medium confidence

**Interface da tela de pedidos**

Graphical user interface

Description automatically generated with medium confidence

1. Modele um Diagrama de Casos de Uso com base nas especificações textuais dos casos de uso. Os casos de uso incluídos, estendidos e especializados também devem ser representados. (0,4)

1. a) Elabore os cartões CRC (Class-Responsibility-Collaboration) para o CSU01; b) Modele uma VCP (Visão de Classes Participantes) a partir dos cartões e do próprio caso de uso, utilizando os <<estereótipos>> UML para representar a categorização BCE (Boundary, Control, Entity). A classe de controle deve apresentar as devidas operações e as classes de entidade devem apresentar os atributos e operações requeridas. As multiplicidades dos relacionamentos devem ser exibidas; c) Visando representar as mensagens trocadas pelos objetos para a execução dos cenários do CSU01, modele um diagrama de sequência com categorização BCE nos devidos quadros de interação, incluindo fluxos de controle da interação, para o referido caso de uso. (0,8)

1. a) Elabore os cartões CRC (Class-Responsibility-Collaboration) para o CSU02; b) Modele uma VCP (Visão de Classes Participantes) a partir dos cartões e do próprio caso de uso, utilizando os <<estereótipos>> UML para representar a categorização BCE (Boundary, Control, Entity). A classe de controle deve apresentar as devidas operações e as classes de entidade devem apresentar os atributos e operações requeridas. As multiplicidades dos relacionamentos devem ser exibidas; c) Visando representar as mensagens trocadas pelos objetos para a execução dos cenários do CSU02, modele um diagrama de sequência com categorização BCE nos devidos quadros de interação, incluindo fluxos de controle da interação, para o referido caso de uso. (0,8)

1. a) Elabore os cartões CRC (Class-Responsibility-Collaboration) para o CSU03; b) Modele uma VCP (Visão de Classes Participantes) a partir dos cartões e do próprio caso de uso, utilizando os <<estereótipos>> UML para representar a categorização BCE (Boundary, Control, Entity). A classe de controle deve apresentar as devidas operações e as classes de entidade devem apresentar os atributos e operações requeridas. As multiplicidades dos relacionamentos devem ser exibidas; c) Visando representar as mensagens trocadas pelos objetos para a execução dos cenários do CSU03, modele um diagrama de sequência com categorização BCE nos devidos quadros de interação, incluindo fluxos de controle da interação, para o referido caso de uso. (0,8)

1. a) Elabore os cartões CRC (Class-Responsibility-Collaboration) para o CSU04; b) Modele uma VCP (Visão de Classes Participantes) a partir dos cartões e do próprio caso de uso, utilizando os <<estereótipos>> UML para representar a categorização BCE (Boundary, Control, Entity). A classe de controle deve apresentar as devidas operações e as classes de entidade devem apresentar os atributos e operações requeridas. As multiplicidades dos relacionamentos devem ser exibidas; c) Visando representar as mensagens trocadas pelos objetos para a execução dos cenários do CSU04, modele um diagrama de sequência com categorização BCE nos devidos quadros de interação, incluindo fluxos de controle da interação, para o referido caso de uso. (0,8)

1. a) Elabore os cartões CRC (Class-Responsibility-Collaboration) para o CSU05; b) Modele uma VCP (Visão de Classes Participantes) a partir dos cartões e do próprio caso de uso, utilizando os <<estereótipos>> UML para representar a categorização BCE (Boundary, Control, Entity). A classe de controle deve apresentar as devidas operações e as classes de entidade devem apresentar os atributos e operações requeridas. As multiplicidades dos relacionamentos devem ser exibidas; c) Visando representar as mensagens trocadas pelos objetos para a execução dos cenários do CSU05, modele um diagrama de sequência com categorização BCE nos devidos quadros de interação, incluindo fluxos de controle da interação, para o referido caso de uso; d) Modele um Diagrama de Transição de Estados para representar as transições de estados do objeto Pedido e um segundo para representar as transições de estados do objeto Pagamento.

(1,0)

1. a) Elabore os cartões CRC (Class-Responsibility-Collaboration) para o CSU06; b) Modele uma VCP (Visão de Classes Participantes) a partir dos cartões e do próprio caso de uso, utilizando os <<estereótipos>> UML para representar a categorização BCE (Boundary, Control, Entity). A classe de controle deve apresentar as devidas operações e as classes de entidade devem apresentar os atributos e operações requeridas. As multiplicidades dos relacionamentos devem ser exibidas; c) Visando representar as mensagens trocadas pelos objetos para a execução dos cenários do CSU06, modele um diagrama de sequência com categorização BCE nos devidos quadros de interação, incluindo fluxos de controle da interação, para o referido caso de uso. (0,8)

**Links com materiais de apoio à realização da lista:**

1. **Canvas:**

[**https://blog.runrun.it/canvas-online/**](https://blog.runrun.it/canvas-online/)

[**https://sebraecanvas.com/?checkedSAS=true#/**](https://sebraecanvas.com/?checkedSAS=true#/)

1. **Canvas Req:**

[**https://www.devmedia.com.br/canvas-req-levantamento-de-requisitos-de-software-com-canvas/33991**](https://www.devmedia.com.br/canvas-req-levantamento-de-requisitos-de-software-com-canvas/33991)

1. **Plataforma Agenda 2030:**

[**http://www.agenda2030.com.br/os\_ods/**](http://www.agenda2030.com.br/os_ods/)