| **Histórico de Versões** |
| --- |

| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** | **Revisor** | **Aprovado por** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 05/11/2023 | 1.0 | Versão inicial | Todos | Todos | Todos |
| 09/05/2024 | 1.1 | Modificações | Todos | Todos | Todos |
| 11/12/2025 | 1.2 | Correções de bugs | Todos | Todos | Todos |
| 07/09/2026 | 2.0 | Modificações finais | Todos | Todos | Todos |
| 01/02/2027 | 2.1 | Correções finais | Todos | Todos | Todos |
| 05/06/2027 | 3.0 | Entrega do produto | Todos | Todos | Todos |
| 07/12/2027 | 3.1 | Otimizações gerais | Todos | Todos | Todos |
| 05/02/2028 | 4.0 | Versão final | Todos | Todos | Todos |

| **Responsáveis** |
| --- |

1. **EDUARDO**

**Secretário**

Eduardo

**Coordenador-Geral**

Eduardo

**Gestor**

Eduardo

**Coordenação Usuária**

Eduardo

**Gestor Usuário**

Eduardo

1. **VITOR OLIVEIRA ROPKE**

**Presidente**

Vitor Oliveira Ropke

**Diretor Superintendente**

Vitor Oliveira Ropke

**Superintendência de Negócio**

Vitor Oliveira Ropke

**Coordenador de Negócio**

Vitor Oliveira Ropke

**Gerente de Projeto**

Vitor Oliveira Ropke

**Líder de Projeto**

Vitor Oliveira Ropke

**Desenvolvimento**

Vitor Oliveira Ropke

| **Documento de Visão do Sistema** |
| --- |

1. **Objetivo**

O propósito deste documento é coletar, analisar e definir as necessidades de alto-nível e características do sistema **Locadora - LOC**, focando nas potencialidades requeridas pelos afetados e usuários-alvo, e como estes requisitos foram abordados no sistema.

A visão do sistema documenta o ambiente geral de processos desenvolvidos para o sistema, fornecendo a todos os envolvidos uma descrição compreensível deste e suas macro-funcionalidades.

O Documento de Visão do Sistema documenta apenas as necessidades e funcionalidades do sistema e deve ser alterado ao término de cada projeto de software.

1. **Descrição do Produto**

O sistema é capaz de cadastrar, alterar e remover pessoas, livros e discos. Também consegue cadastrar empréstimos e devoluções e gerar relatórios dos itens mais emprestados com o valor faturado no mês.

1. **Envolvimento**
   1. **Abrangência**

O sistema é destinado a qualquer estabelecimento que trabalhe com empréstimos de produtos. Geralmente, locadoras.

* 1. **Papel dos Atores**

O cliente utilizará o sistema, cadastrando, alterando e removendo clientes (pessoas que pegam emprestado) e itens emprestáveis, que serão armazenados localmente, no mesmo diretório onde o sistema está, em arquivos binários.

* + 1. **Eduardo**

| **Descrição** | **Dono do estabelecimento** |
| --- | --- |
| Papel | Responsável por cadastrar, alterar e remover clientes e itens emprestáveis. Cadastrar empréstimos e devoluções. Consultar os relatórios. |
| Insumos ao sistema | - |
| Representante | eduardo@outlook.com |

1. **Necessidades e Funcionalidades**

| **Necessidade 1** | | **Benefício** |
| --- | --- | --- |
| Tarefas básicas: Criar, alterar e remover clientes e itens emprestáveis | | **Crítico** |
| **Id Func.** | **Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos** | |
| **F1.1** | Cadastrar clientes e itens emprestáveis | |
| **Eduardo** | |
| **F1.2** | Alterar clientes e itens emprestáveis | |
| **Eduardo** | |
| **F1.3** | Remover clientes e itens emprestáveis | |
| **Eduardo** | |

| **Necessidade 2** | | **Benefício** |
| --- | --- | --- |
| Emprestar e devolver itens | | **Crítico** |
| **Id Func.** | **Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos** | |
| **F2.1** | Cadastrar empréstimos | |
| **Eduardo** | |
| **F2.2** | Cadastrar devoluções | |
| **Eduardo** | |

| **Necessidade 3** | | **Benefício** |
| --- | --- | --- |
| Gerar relatórios | | **Importante** |
| **Id Func.** | **Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos** | |
| **F3.1** | Gerar relatórios de itens emprestados (itens mais emprestados, dias de empréstimo, número de vezes emprestado) | |
| **Eduardo** | |
| **F3.2** | Gerar relatório de faturamento mensal | |
| **Eduardo** | |

1. **Proposta de Solução Tecnológica Escolhida**

O sistema será desenvolvido usando a linguagem de programação Java, por ser amplamente usada em projetos orientados a objetos, sendo mais fácil encontrar documentação e tutoriais sobre o funcionamento da linguagem. A interface gráfica será criada usando o Scene Builder, também por ser amplamente usado e por ser fácil e rápido, criar as telas do aplicativo. Os dados serão armazenados em arquivos, para evitar instalação e configuração de banco de dados, o que tornaria o aplicativo mais complexo.