Curso Impacta PROJETO 1

Considerações

Aluna: Leila Vasconcelos

• Data: 17/04/2024

• Professor: Juan Pablo

• Objetivo de conhecimento: Lógica de Negócio

Implementação

Tema do Projeto:

Aplicativo para assinatura de compra de box com jogos.

Nome: Discovering Games

Sobre o projeto:

Um aplicativo de assinatura que visa transformar a maneira como os entusiastas de jogos de tabuleiro descobrem e experimentam novos jogos emocionantes. O objetivo é proporcionar uma experiência única e empolgante, conectando os jogadores com uma variedade de jogos de tabuleiro cuidadosamente selecionados.

Os usuários simplesmente se inscrevem no aplicativo, selecionam o plano de assinatura que melhor se adapta às suas necessidades e interesses e aguardam ansiosamente a chegada de sua caixa de jogos de tabuleiro personalizada. Os assinantes podem escolher entre diferentes níveis de planos de assinatura, desde opções mensais até assinaturas anuais, garantindo uma experiência contínua de descoberta de jogos emocionantes.

Procedimento:

a. Cadastro do usuário:

Será feito o cadastro do usuário no aplicativo, onde será solicitado alguns dados do mesmo, como nome, e-mail, telefone e senha.

b. Cadastro do tipo de Compra:

Nessa parte do aplicativo, o usuário irá preencher os campos informando qual o pacote (box) ele deseja.

- o Box Simples (Contém apenas o jogo)
- o Box Médio (Contém o jogo + um item especial)
- o Box Completo (Contém o jogo + 2 itens especiais)

Em um segundo momento, o usuário escolherá o seu plano de assinatura:

- Assinatura mensal
- Assinatura anual

c. Cadastro dos dados bancários:

Será feito o cadastro dos dados bancários.

d. Feedback por email:

Ao finalizar todo o cadastro, o usuário irá aguardar um e-mail informando o status da sua compra. E, posteriormente, receberá e-mails com o rastreamento da sua caixa até a sua residência.