Nome: Wagner Felipe Nascimento Santos

RGM: 33021007

ID:1				
Título:Cadastro de Usuário				
Requerente:Cliente				
Ação:Como um novo usuário, eu quero me cadastrar no aplicativo para poder realizar compras.				
Comentários: O cadastro deve incluir nome, e-mail, senha e telefone.				
Critérios de aceitação: O sistema deve validar o e-mail como único. A senha deve ter no mínimo 8 caracteres.				
Regras de negócio: RN001: Validar e-mail único. RN002: Validar requisitos de senha.				
Requisito não funcional: • RNF001: A operação de cadastro deve ser completada em até 2 segundos.				
Prioridade: [X]A []B []C []D []E				
Pontos de história: 3				

ID:2

Título:Login de Usuário

Requerente:Cliente

Ação:Como um usuário cadastrado, eu quero fazer login no aplicativo para acessar minhas

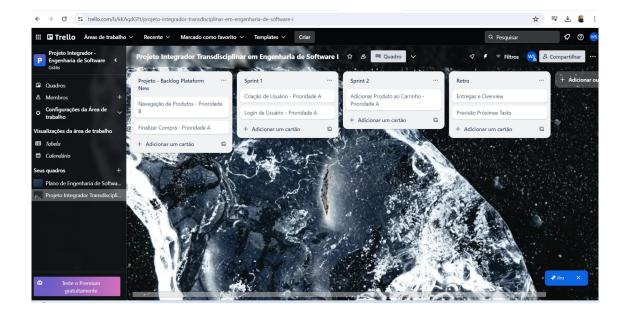
compras e preferências.			
Comentários: Login com e-mail e senha.			
Critérios de aceitação: O sistema deve permitir login com e-mail e senha válidos.			
Regras de negócio: • RN003: Autenticação de usuário.			
Requisito não funcional: • RNF002: A operação de login deve ser completada em até 1 segundo.			
Prioridade: [X]A []B []C []D []E			
Pontos de história: 2			

2. Agrupamento 1: Cadastro e Autenticação

- História 1: Cadastro de Usuário
- História 2: Login de Usuário



ID	História do usuário	Estimativa em pontos	Prioridade
1	Cadastro de Usuário	3	Α
2	Login de Usuário	2	Α
3	Navegação de Produtos	5	В
4	Adicionar Produto ao Carrinho	3	Α
5	Finalizar Compra	8	Α



4. Extração de Requisitos e Tarefas

Requisito: Cadastro de Usuário

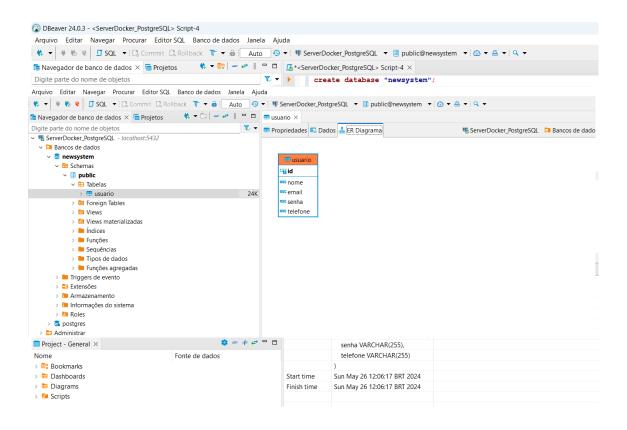
- Tarefa 1: Criar formulário de cadastro com campos obrigatórios.
- Tarefa 2: Implementar validação de e-mail único.
- Tarefa 3: Implementar validação de requisitos de senha.
- Tarefa 4: Desenvolver lógica de armazenamento de dados de usuário.



Requisito: Login de Usuário

- Tarefa 1: Criar formulário de login.
- Tarefa 2: Implementar lógica de autenticação.
- Tarefa 3: Desenvolver interface de feedback para login inválido.

5. Diagrama de Classe





6. Sequencias:

Situação-Problema 3: Protótipo das Telas

1. Mockup/Wireframe das Telas

Tela de Cadastro





