



**| INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E  
TECNOLOGIA DO CEARÁ - IFCE**

Campus Cedro - Área da Informática

Tel.: 55 (88) 3564-1000.

**|** Av. José Quintino, S/N; CEP: 63400-000; Cedro/CE, Brasil.

**CURSO: BACHARELADO EM SISTEMA DE INFORMAÇÃO**

**Responsáveis: Juliane Bezerra Ferreira e Rosiângela de Sousa Alves (Equipe 2).**

**PLATAFORMA DE GERENCIAMENTO DE AÇÕES NA BOLSA  
DE VALORES**

**CEDRO – CEARÁ**

**1ª VERSÃO 1.0 JUNHO DE 2021**

## **ÍNDICE**

### **PLATAFORMA INVEST MONEY**

#### **1. INTRODUÇÃO**

##### **1.1 PROPÓSITO DO DOCUMENTO DE REQUISITOS**

##### **1.2 ESCOPO**

##### **1.3 PRIORIDADE DOS REQUISITOS**

##### **1.4 VISÃO GERAL DO DOCUMENTO**

#### **2. DESCRIÇÃO GERAL DA PLATAFORMA**

##### **2.2 ABRANGÊNCIA**

#### **3. REQUISITOS DO SOFTWARE**

##### **3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS**

###### **3.1.1 [RF001] REGISTRO DO USUÁRIO**

###### **3.1.2 [RF002] LOGIN**

###### **3.1.3 [RF003] COMPRA**

###### **3.1.4 [RF004] VENDA**

###### **3.1.5 [RF005] HISTÓRICO DE TRANSAÇÕES**

###### **3.1.6 [RF006] BALANÇO**

###### **3.1.7[RF007] BROWSERS**

##### **3.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS**

###### **3.2.1 REQUISITOS DE PROCESSOS**

###### **3.2.1.1 [RNF01] DESENVOLVIMENTO**

###### **3.2.1.2 [RNF02] LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO**

###### **3.2.2 REQUISITOS DO PRODUTO**

###### **3.2.3 PERFORMANCE**

###### **3.2.3.1 TEMPO DE RESPOSTA**

###### **3.2.4 SEGURANÇA**

###### **3.2.4.1 DISPONIBILIDADE**

###### **3.2.4.2 CONFIABILIDADE**

###### **3.2.5 USABILIDADE**

###### **3.2.5.1 AJUDA ONLINE**

###### **3.2.5.2 MENSAGEM DE ERRO**

###### **3.2.5.3 INTERFACE COM USUARIO**

#### **4. MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO**

#### **5. DIAGRAMA DE CLASSE**

#### **6. MOCKUPS**

## *Documentos de Requisitos*

### INVESTMONEY

#### 1. INTRODUÇÃO

##### 1.1 PROPÓSITO DO DOCUMENTO DE REQUISITOS

Este documento destina-se aos usuários e também aos desenvolvedores do sistema. O propósito deste documento é apresentar a descrição dos serviços e funções que o sistema a ser desenvolvido deve prover, bem como as suas restrições de operação e propriedades gerais, a fim de ilustrar uma descrição detalhada do sistema para um auxílio durante as etapas de análise, projeto e testes. O documento especifica todos os requisitos funcionais e não funcionais do sistema e foi escrito considerando as funcionalidades da aplicação.

##### 1.2 ESCOPO

O projeto consiste na implantação de uma aplicação desktop e tem como objetivo gerenciar ações na bolsa de valores, que atende aos requisitos de efetuar compra e venda de ações por clientes. O projeto propõe-se em facilitar o manuseio da plataforma através de especificações de fácil entendimento.

Na interface de login do sistema, a plataforma InvestMoney irá possuir dois tipos de acesso: administrador e usuário. Os administradores contarão com um painel administrativo, podendo assim, modificar e fornecer melhorias para a plataforma, e também controlar a criação de novos ativos. A tela irá disponibilizar uma tabela para consulta, que será acessada com botões de compra e venda na tela de usuário. Aos clientes a tela inicial mostrará os ativos que os mesmos terão, apresentará o valor das ações e o total do valor que os usuários terão disponíveis na conta, assim fará a somatória total dos ativos. Disponibilizará também a possibilidade de ofertar vendas de ativos a outros usuários.

##### 1.3 PRIORIDADE DOS REQUISITOS

Foram adotadas as seguintes denominações para estabelecer a prioridade dos requisitos: essencial, importante e desejável.

- **Essencial:** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento, ou seja, são requisitos imprescindíveis tendo que ser implementados impreterivelmente.
- **Importante:** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de maneira insatisfatória, ou seja, devem ser implementados, mas se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.

- **Desejável:** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, podendo funcionar de forma satisfatória sem ele, ou seja, são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

## 1.4 VISÃO GERAL DO DOCUMENTO

Este documento está organizado da seguinte forma:

- A seção 1 apresentou uma introdução ao documento de requisitos e ao sistema sendo especificado;
- A seção 2 apresenta uma descrição geral do sistema;
- A seção 3 apresenta as definições dos requisitos funcionais e não funcionais do sistema.
- A seção 4 apresenta o diagrama entidade relacionamento, tem como funcionalidade ilustrar como as entidades se relacionam entre si dentro do aplicativo.
- A seção 5 apresenta o diagrama de classes, mapeando de forma clara a estrutura da aplicação, modelando suas classes, seus atributos, operações e relações entre objetos.
- A seção 6 apresenta os mockups, apresentação da ideia de forma gráfica.

## 2. DESCRIÇÃO GERAL DA PLATAFORMA

Com a intensificação da busca de como investir em ações, e de sistemas que possam intermediar esse processo a implementação da plataforma InvestMoney, dispõe de ferramentas que facilitam a usabilidade, que o usuário vai ter total acesso através da aplicação.

### 2.1 ABRANGÊNCIA

Os requisitos baseiam-se prioritariamente na facilidade de acesso, para que o público alvo seja o investidor pessoa física, e a aplicação disponibilizará todas as ferramentas necessárias para o fácil entendimento e uso do sistema.

## 3. REQUISITOS DO SOFTWARE

### 3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

Esses requisitos descrevem as funcionalidades do sistema, ou seja, o que o software fará. Os requisitos foram agrupados em categorias e divididos de acordo com a funcionalidade para facilitar o entendimento.

### 3.1.1[RF001] CADASTRO DO USUÁRIO

O sistema disponibilizará uma tela de cadastro dos cadastros dos usuários na plataforma, os dados a serem atribuídos são: nome do usuário, senha, e-mail, tipo e balanço. O tipo corresponde se a pessoa é física ou jurídica, e o balanço corresponde à cotação atual.

Prioridade: Essencial

Ator: Administrador

### 3.1.2[RF002] LOGIN

A plataforma deve identificar unicamente o usuário ao iniciar a aplicação. Autenticando seu acesso com login e senha. Disponível para o usuário.

Prioridade: Essencial.

Ator: Usuário

### 3.1.3 [RF003] COMPRA

O Sistema permitirá que o usuário realize compras de ações

Prioridade: Essencial

Ator: Usuário e administrador

### 3.1.4 [RF004] VENDA

O Sistema dará todo suporte para que o usuário realize a venda de ações

Prioridade: Essencial

Prioridade: Usuário e administrador

### 3.1.5 [RF005] BUSCA DE COMPRAS

O sistema disponibilizará uma ferramenta de busca que selecionará as compras desejadas pelo usuário.

Prioridade: Essencial

Prioridade: Usuário e administrador

### 3.1.6 [RF006] HISTÓRICO TRANSAÇÕES

O sistema deverá disponibilizará datas e valores de pesquisas feitas pelo usuário e exibir em listas como solicitado

Prioridade: Essencial

Ator: Usuário.

### 3.1.7 [RF007] BALANÇO

O sistema contará com uma tabela de compra e venda por parte dos usuários, e exibirá o saldo dos usuários para comprar ativos. Disponível para administrador e usuário.

Prioridade: Essencial

Ator: Usuário.

### 3.1.8 [RF008] SAIR DO SISTEMA

Os usuários do sistema devem ser capazes de autenticar sua saída.

Prioridade: Importante

Ator: Usuário.

### 3.1.9 [RF009] CARREGAR AÇÕES

O sistema deve carregar uma lista de ações que podem ser adquiridos pelo usuário quando essa funcionalidade for solicitada

Prioridade: Essencial

Ator: Usuário.

### 3.1.10 [RF010] VER AÇÕES ADQUIRIDAS

O sistema irá relacionar as ações já adquiridas pelo usuário logado quando essa funcionalidade for solicitada.

Prioridade: Importante

Ator: Usuário.

## 3.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Esses requisitos são ligados às exigências de qualidade e restrições que a plataforma deve atender.

### 3.2.1 REQUISITOS DE PROCESSOS

#### 3.2.1.1 [RNF01] PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

Foram utilizados diagramas UML para melhor entendimento visual do projeto.

Prioridade: Essencial

### 3.2.1.2 [RNF02] LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

A interface do sistema será desenvolvida com o uso do programa Figma, de modo que a linguagem de programação utilizada será C#.

Prioridade: Essencial

### 3.2.2 REQUISITOS DO PRODUTO

Os devidos requisitos de produto são limitações que definem as características desejadas que o sistema irá fornecer

#### 3.2.3 PERFORMANCE

##### 3.2.3.1 [RNF04] TEMPO DE RESPOSTA

O sistema deverá responder os recursos feitos pelos usuários de forma rápida equivalente entre 10 a 30 segundos.

Prioridade: Essencial

#### 3.2.4 SEGURANÇA

##### 3.2.4.1 [RNF06] DISPONIBILIDADE

O sistema permitirá acesso 24h por dia.

Prioridade: Importante

##### 3.2.4.2[RNF07] CONFIDENCIALIDADE

Para acesso a plataforma do sistema o usuário terá que informar login e senha

Prioridade: Essencial

#### 3.2.5 USABILIDADE

##### 3.2.5.1[RNF08] AJUDA ONLINE

Ferramenta disponível para ajuda online aos usuários

##### 3.2.5.2 [RNF09] MENSAGEM DE ERRO

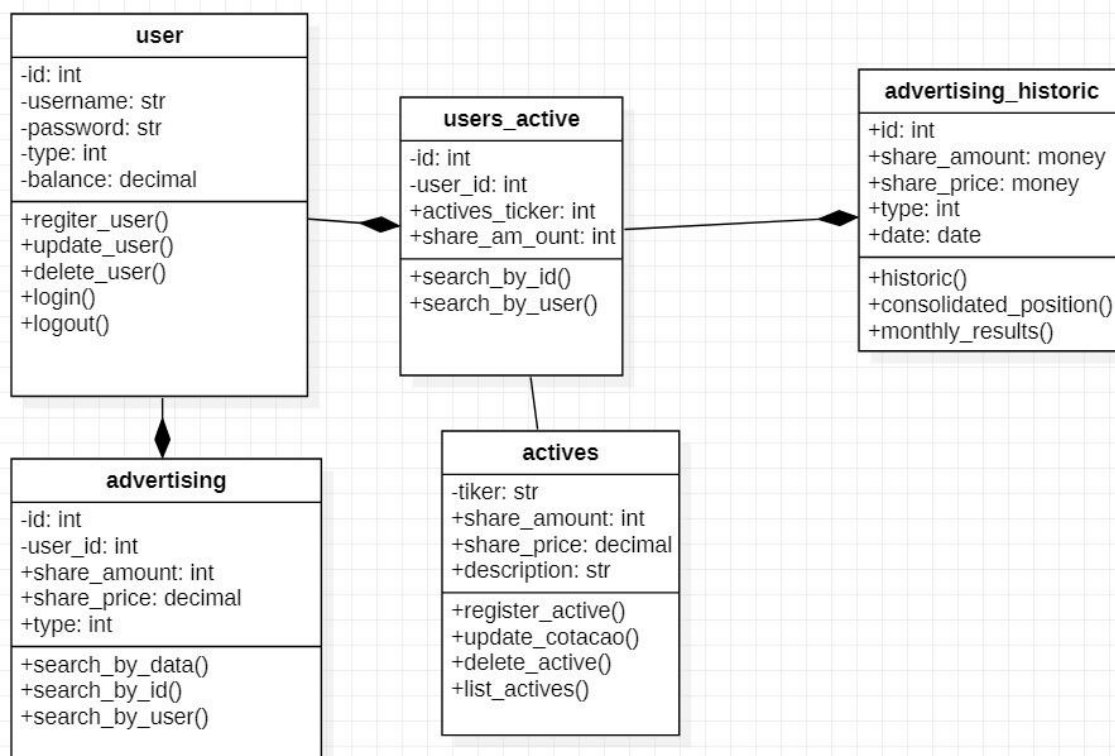
Em caso de acesso a funcionalidade de forma que não esteja disponibilizada ao usuário o sistema exibirá uma mensagem de aviso, assim o usuário estará apto para acessar de forma correta a funcionalidade

Prioridade: Essencial






## 5. DIAGRAMA DE CLASSE



## 6. MOCKUPS

Cadastro de usuário


[Início](#) [Ativo](#) [Usuário](#)




**Você está dando os primeiros passos para abrir uma conta na Invest Money.**

### Crie sua conta

↓







Ao se registrar, você aceita nossos [termos de uso](#) e a nossa [política de privacidade](#).

**CADASTRAR**

Login



**Faça seu login na plataforma**



[Esqueci minha senha](#)

**ENTRAR**

Não tem uma conta? [Registre-se](#)

Atualizar usuário

[Início](#) [Ativo](#) [Usuário](#)



**Atualize seu dados.**

### Atualizar sua conta

Ao se registrar, você aceita nossos [termos de uso](#) e a nossa [política de privacidade](#).

CADASTRAR

Cadastro de ativos

[Início](#) [Ativo](#) [Usuário](#)



**Cadastre os ativos que deseja comercializar na Invest Money.**

[← Voltar ao o Dashboard](#)

### Cadastrar ativo

CADASTRAR

Editar ativo

[Início](#) [Ativo](#) [Usuário](#)



**Atualizar a cotação  
do ativo.**

[← Voltar ao o Dashboard](#)

### Editar ativo

**SALVAR**

Listview Ativos disponiveis a venda

[Início](#) [Ativo](#) [Usuário](#)

#### Venda de Ativos

Seus ativos:

Selecione o ativo que deseja vender

Quantidade

VALOR DO ATIVO(COTAÇÃO  
ATUAL)

**VENDER**

#### Comprar Ativos

Pesquise por preço ou nome



#### Lista de Ativos

Ativo	Descrição	Quantidade	Preço unitário	
PETRO2	Ação da Petrobras	50	R\$ 40,50	<b>COMPRAR</b>
BBRS5	Ação da Banco do Brasil	50	R\$ 50,50	<b>COMPRAR</b>
CORRE2	Ação do Correios	50	R\$ 15,50	<b>COMPRAR</b>
ELET6	Ação da Eletorbrás	50	R\$ 35,50	<b>COMPRAR</b>

Modal - Comprar

Comprar ativo

×

CAIXA3

Preço unitario

Digite a quantidade

Total

Cancelar

Comprar