



Modelagem Caso de Uso

Game Mania

Por: William Santiago

SENAI - SA3 - Atividade online 2
UC12 - Codificação para Front-End

Sumário

1. Introdução	3
1.1. Propósito do documento	3
2. Descrição do Produto	4
2.1. Objetivo do produto	4
2.2. Cenário do sistema	4
2.3. Página de Login	5
2.4. Cadastro	5
3. Tipos de Usuários	6
3.1. Administrador	6
3.2. Desenvolvedor	7
3.3. Cliente	7
4. Angular.....	8
4.1. Header do site	8
4.2. Página de Login	9
4.3. Body do site.....	10
4.4. Footer do site	11
5. Conclusão	12

1. Introdução

1.1. Propósito do documento

Esse documento tem o objetivo de detalhar a estrutura e o funcionamento do website da Game Mania e servirá como uma base para a construção do sistema por parte dos desenvolvedores. Será explicado como é e como funciona cada função do produto, desde a parte visual até a parte funcional.

Além da descrição detalhada sobre as necessidades e os problemas que o tornam uma solução para o mercado

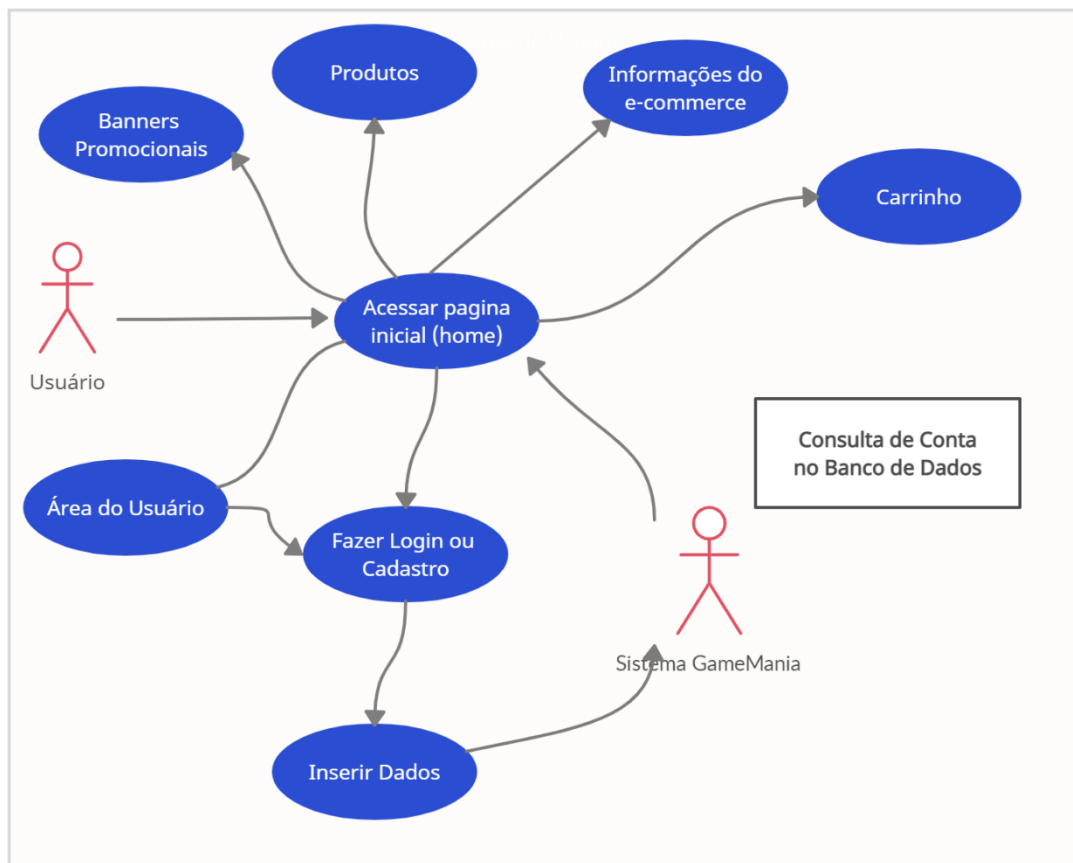
2. Descrição do Produto

2.1. Objetivo do produto

O website tem o objetivo de ser um e-commerce de produtos eletrônicos, que é bem voltado ao mundo dos Games, mas que também consiga atingir um público-alvo mais elevado.

2.2. Cenário do sistema

O usuário na maioria das vezes vai acessar o site diretamente pela homepage, e por ela você consegue acessar as seguintes funções:



2.3. Página de Login

Uma das funções primordiais para o uso do site é o requerimento que o usuário faça Login, com isso feito, ele consegue acesso a todas as funções do site como por exemplo o carrinho, a compra de produtos e etc.

2.4. Cadastro

Será a forma do usuário criar sua conta para entrar no site, ele pode acessar pelo próprio botão de cadastro, ou o de login se ele não tiver logado ainda. O usuário informa os seus dados nos campos de cadastro, e o sistema consulta o Banco de dados para a verificação desses dados, com essa etapa completa, é enviado um e-mail de confirmação para o usuário para que ele possa completar o seu cadastro.



A imagem mostra a interface de usuário para login e cadastro, intitulada "ÁREA DE LOGIN/CADASTRO".

LOGIN

- Campos de entrada: "E-mail *" e "Senha *".
- Link: "Salvar senha" (com ícone de checkbox).
- Botão: "ENTRAR".

CADASTRO

- Campos de entrada: "E-mail *", "CPF *", "Senha *", e "Confirme sua senha *".
- Termos de uso: "Confirmando que minhas informações são verdadeiras" e "Eu li e concordo com as condições de uso" (ambos com ícones de checkbox).
- Botão: "CADASTRAR".

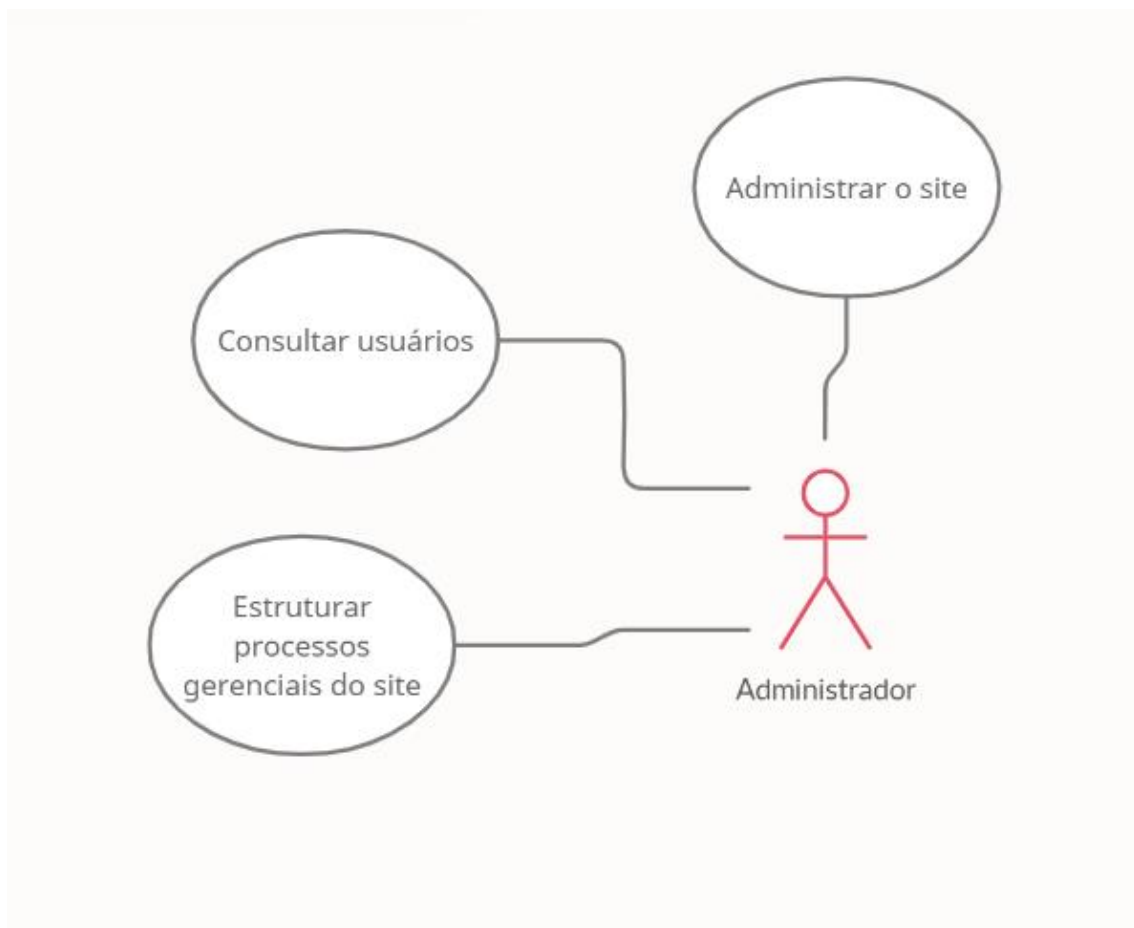
Design visual da tela de login e cadastro.

3. Tipos de Usuários

O sistema tem tipos diferentes de usuários do website e nesse tópico será apresentado quais são esses usuários

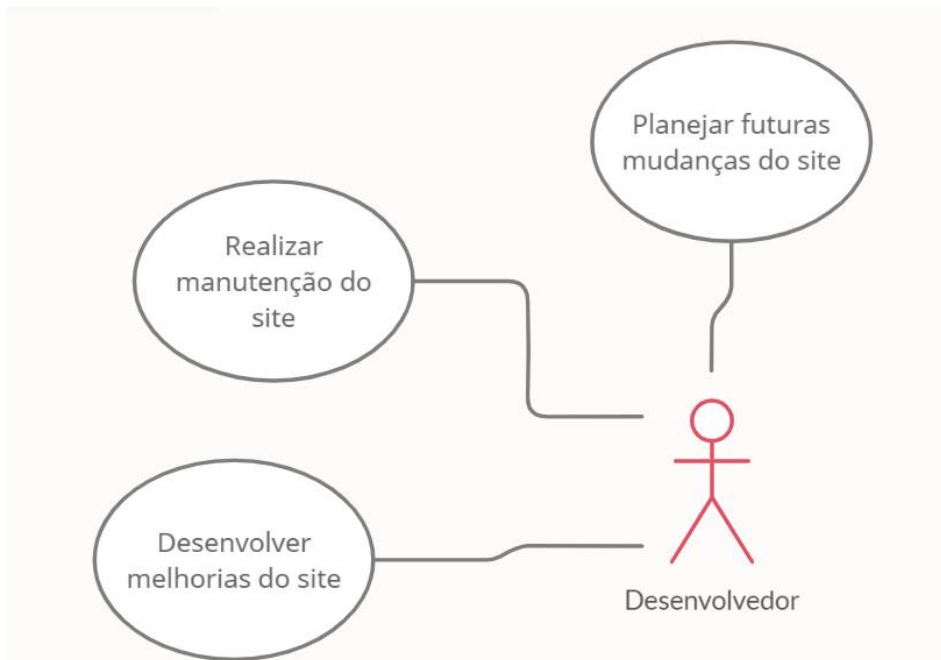
3.1. Administrador

Esse usuário tem como função basicamente administrar o website, ele será responsável pela manutenção do website, assim como liderar toda a equipe que está por trás dos processos.



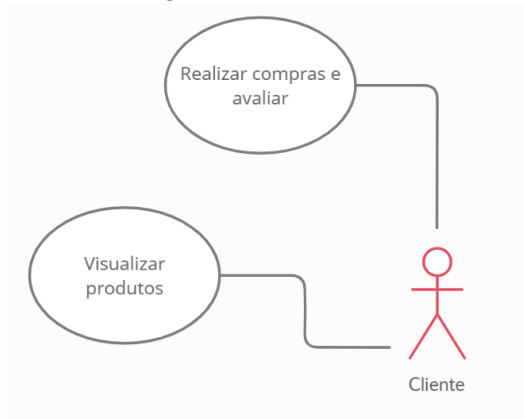
3.2. Desenvolvedor

O desenvolvedor tem a função de manter o site com devida manutenção, planejar futuras mudanças conforme o tempo, além de sempre estar desenvolvendo novas funções para o melhor funcionamento.



3.3. Cliente

O cliente é o propósito da existência do site, ele que vai usar e navegar para o site, além de comprar e avaliar.



4. Angular

O Angular é uma plataforma de aplicações web de código-fonte aberto e front-end baseado em TypeScript.

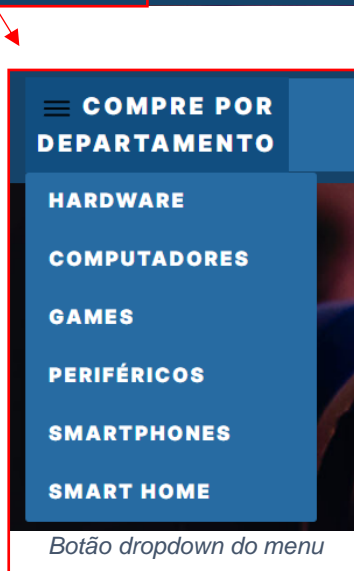
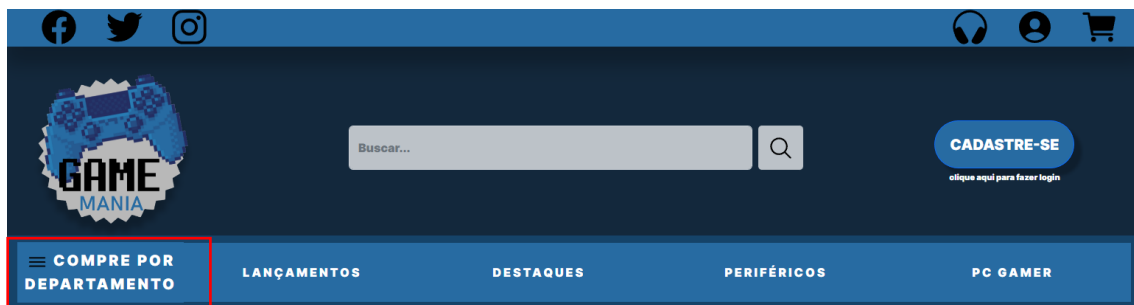
Produtividade: desenvolver uma aplicação com ele requer bem menos código, sendo inclusive intuitivo e dando suporte para a modularização;

Fácil manuseamento: muito fácil entender o funcionamento das aplicações lendo apenas o HTML;

Criação de frameworks: é possível criar nosso próprio framework a partir dele;

4.1. Header do site

No header foram desenvolvidos os botões de navegação, as redes sociais, os ícones para os usuários, o botão de cadastro e Login além da barra de busca.



4.2. Página de Login

Na mesma página de Login, existe também a área de cadastro para o usuário inserir seus dados e criar sua conta caso não tenha ainda.

Caso o usuário já tenha sua conta ele pode apenas entrar com o e-mail e senha.

The image shows a web page layout for login and registration. At the top, there is a dark blue header with the text "ÁREA DE LOGIN/CADASTRO" in white. Below the header, there are two white panels with rounded corners. The left panel is titled "LOGIN" and contains two input fields for "E-mail *" and "Senha *", a checkbox for "Salvar senha", and a blue button labeled "ENTRAR". The right panel is titled "CADASTRO" and contains four input fields for "E-mail *", "CPF *", "Senha *", and "Confirme sua senha *". Below these fields are two checkboxes: "Confirmo que minhas informações são verdadeiras" and "Eu li e concordo com as condições de uso". At the bottom of the right panel is a blue button labeled "CADASTRAR".

ÁREA DE LOGIN/CADASTRO

LOGIN

E-mail *

Senha *

☐ Salvar senha

ENTRAR

CADASTRO

E-mail *

CPF *

Senha *

Confirme sua senha *

☐ Confirmo que minhas informações são verdadeiras

☐ Eu li e concordo com as condições de uso

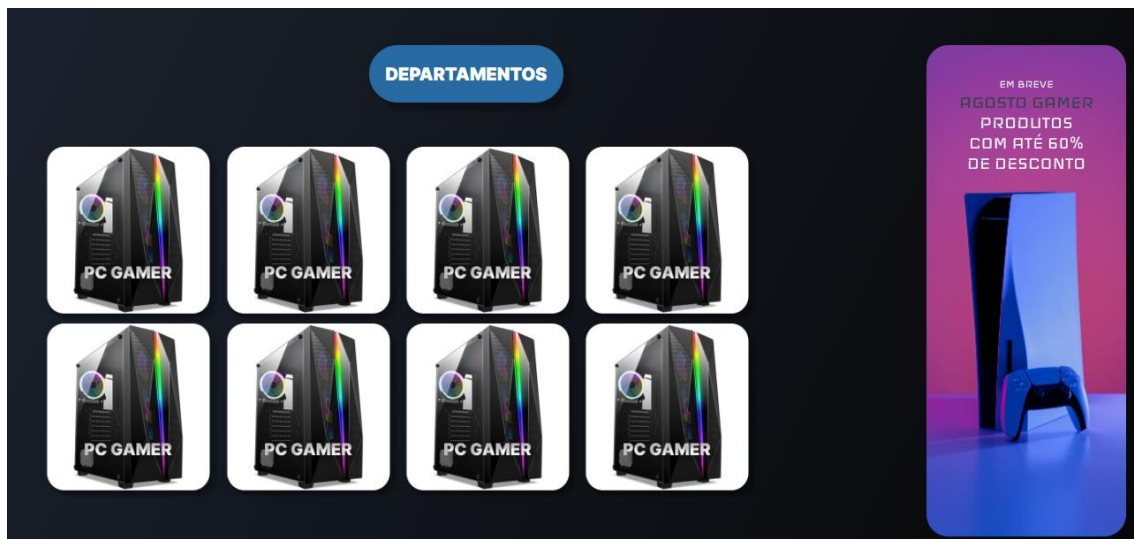
CADASTRAR

4.3. Body do site

Na página da home eu decidi colocar um slider em carrossel de itens para um melhor interesse para o usuário na hora de navegar entre os itens.



Também tem uma área onde o usuário pode navegar por departamento para uma procura mais específica do usuário.

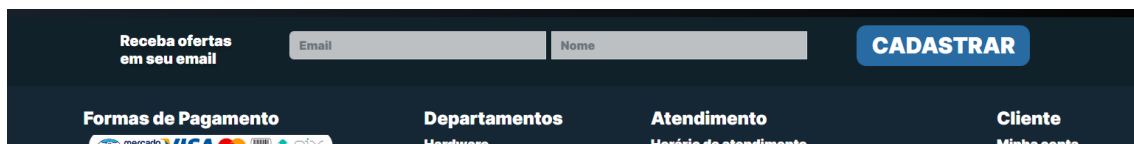


4.4. Footer do site

Essa parte da página é onde contém as informações sobre a empresa, segurança, formas de pagamento, além de atalhos para outras partes do site.



Também tem uma função de receber e-mails de ofertas, caso o usuário queira assinar é precisa colocar o nome e o e-mail.



Footer em telas menores.

5. Conclusão

Nessa documentação, foi mostrado como funciona o sistema do site e suas funcionalidades, além de mostrar cada tipo de usuário que vai trabalhar com ele ou fazer uso desse sistema.