

# Documento de Visão

Gabriel Alves Castro  
Yuri Serka do Carmo Rodrigues  
Vinicius Menezes Toshiyuki

19 de junho de 2019

**Universidade de Brasília**

yserka@hotmail.com  
gabriel\_alvesc1@hotmail.com  
vtmsugimoto@gmail.com

## Resumo

**Palavras-chave:** *XP programming, documento de visão, engenharia de software*

## 1 Introdução

Este documento tem como objetivo especificar em auto nível, os requisitos do sistema de venda de ingressos. Também são explicadas características próprias do processo adotado, com relação ao documento de visão. Ainda nesse contexto, as características do sistema são especificadas em alto nível, de maneira simples e concisa. O objetivo deste documento é o claro entendimento do projeto, por todos os interessados, principalmente o grupo desenvolvedor.

## 2 Requisitos

Os requisitos foram recebidos por uma especificação do trabalho final da disciplina de engenharia de software, no semestre 2019/1. De modo que o stakeholder é entendido como o professor, que irá avaliar a qualidade do projeto. O objetivo final, portanto, é receber a maior avaliação possível. Os requisitos podem ser vistos abaixo.

O sistema de software a ser desenvolvido tem o objetivo de prover suporte à venda de ingressos em uma organização promotora de eventos. Por meio desse sistema, podem ser vendidos ingressos para apresentações das seguintes classes de evento: teatro, esporte, show nacional e show internacional.

Qualquer usuário do sistema pode obter dados sobre os eventos programados. Para acessar esses dados, o usuário deve prover os seguintes dados quando de uma consulta: datas de início e término de período, nome da cidade e sigla do estado no qual ocorrerá o evento.

Em resposta à consulta, o sistema lista os seguintes dados sobre cada evento que atenda aos requisitos da consulta: nome do evento, código de cada apresentação, data de cada apresentação, horário de cada apresentação, preço do ingresso de cada apresentação, número da sala de cada apresentação, quantidade de ingressos disponíveis para cada apresentação, classe e faixa etária do evento.

Um usuário do sistema pode comprar ingresso, cadastrar e editar evento. Para isso precisa se cadastrar e depois ser autenticado informando CPF e senha. Para se cadastrar, precisa informar CPF, senha e os seguintes dados sobre o seu cartão de crédito: número, código de segurança e data de validade. Para adquirir ingressos, o usuário deve informar o código da apresentação e a quantidade de ingressos desejada. Se houver a quantidade de ingressos desejada, o sistema lista os códigos dos ingressos vendidos e atualiza a quantidade de ingressos disponíveis para a apresentação.

Uma vez autenticado, o usuário também tem acesso aos seguintes serviços providos pelo sistema: cadastrar, descadastrar e alterar evento. Para cadastrar um evento, o usuário deve informar os seguintes dados associados ao evento: código do evento, nome do evento, código de cada apresentação, data de cada apresentação, horário de cada apresentação, preço do ingresso de cada apresentação, código da sala de cada apresentação, cidade, estado, classe e faixa etária do evento. O usuário que cadastrar um evento é responsável pelo evento e só ele pode alterar ou descadastrar o evento.

Um evento não pode ser alterado ou descadastrado se já foi vendido ingresso para alguma das suas apresentações. Quando um evento é descadastrado, os dados do evento, assim como os dados de suas apresentações, são excluídos do sistema. O responsável por um evento pode solicitar informação sobre vendas do evento. Nesse caso, o sistema lista, para cada apresentação do evento, a quantidade total de ingressos vendidos e o CPF de cada comprador de ingresso.

Cada usuário pode se descadastrar do sistema quando achar conveniente. Entretanto, o descadastramento de um usuário não é realizado se o usuário for responsável por evento que ainda esteja cadastrado. Quando há o descadastramento de um usuário, os dados do usuário são excluídos do sistema.

Por fim, cada usuário cadastrado pode ser responsável por até cinco eventos; cada evento cadastrado pode ter até dez apresentações associadas.

### **3 Estórias**

De acordo com os requisitos citados, as estórias foram criadas. As estórias definem o sistema de maneira suficiente para o processo XP Programming. As iterações puderam ser implementadas com base nas estórias.

As estórias podem ser consideradas uma visão detalhada de alto nível do sistema, pois abarcam todas as situações de uso do sistema.

### **4 Visão de alto nível do sistema**

O sistema conterà um cadastro de usuários. E uma autenticação de usuários. Quando o usuário estiver em logado ele poderá comprar ingressos para um evento. Poderá registrar um novo evento. Registrar uma apresentação, comprar ingressos

para uma apresentação. O usuário poderá visualizar todos os eventos, apresentações e cartões disponíveis.

## **5 Dúvidas e teoria**

Exemplo de dúvidas:

-Como o documento de visão é utilizado no XP Programming. Quando deve-se criar um, e quando não?

R:

-O que especificamente deve conter o plano de projeto?

R:

-Quando é bom estipular prazos amarrados no plano de iteração?

R:

## **6 Breve descrição e sugestão para documento de visão integrado entre a turma**

Neste projeto, não seria possível realizar a construção do documento de visão cosntruído por uma turma de uma determinada disciplina. No entanto podemos descrever como esse documento seria: Um documento conciso, escrito em conjunto por uma turma, seus professores e monitores, para esclarecer totalmente o que seria o projeto, e definir em alto nível os requisitos, e características do sistema.

Ainda nesse sentido, a sessão de dúvidas e teoria, poderia ser utilizada por toda a turma, com o objetivo de registrar as dúvidas da turma, e as respostas a essas dúvidas: Essas respostas poderiam ser dadas por colegas da turma, por um monitor ou mesmo pelo professor da disciplina.

## **7 Conclusão**