

# DOCUMENTO DE VISÃO

## Lion Solutions



Dynamic

JUAZEIRO DO NORTE - CE  
12/2022

### HISTÓRICO DE REVISÃO

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>AUTOR</b>
31/10/2022	1.5	FINALIZAÇÃO PARA ENTREGA	Weskley Dias
25/10/2022	1.4	REFATORAÇÃO	Weskley Dias
17/10/2022	1.3	REFATORAÇÃO	Weskley Dias
10/09/2022	1.2	RESUMO DE RECURSOS E MANUAL DO USUÁRIO	Weskley Dias
05/09/2022	1.1	REFATORAÇÃO	Weskley Dias
20/08/2022	1.0	REQUISITOS DE DOCUMENTAÇÃO	Weskley Dias
20/08/2022	0.5	VISÃO GERAL DO PRODUTO	Weskley Dias
20/08/2022	0.3	DESCRIÇÃO DO USUÁRIO	Weskley Dias
19/08/2022	0.1	POSICIONAMENTO	Weskley Dias

**Tabela 1** – Informações sobre os membros da equipe.

## Sumário

1	POSICIONAMENTO	5
1.1	OPORTUNIDADE DE NEGÓCIO	5
1.2	DECLARAÇÃO DO PROBLEMA	5
1.3	DECLARAÇÃO DA POSIÇÃO DO PRODUTO	5
2	DESCRIÇÃO DO USUÁRIO	6
2.1	RESUMO DE USUÁRIOS	6
3	VISÃO GERAL DO PRODUTO	6
3.1	PERSPECTIVA DO PRODUTO DE USUÁRIOS	6
3.2	RESUMO DE RECURSOS	6
4	REQUISITOS DE DOCUMENTAÇÃO	7
4.1	MANUAL DO USUÁRIO	7
4.2	AJUDA ONLINE	7
4.3	GUIA DE INSTALAÇÃO	7

## Abreviaturas

- TI - Tecnologia da Informação  
APK - Android Application Pack (pacote de aplicações)

## Lista de Tabelas

Tabela 1 – Informações sobre os membros da equipe.....	02
Tabela 2 – Declaração do Problema.....	05
Tabela 3 – Declaração da Posição do Produto.....	05
Tabela 4 – Resumo de Usuários.....	06
Tabela 5 – Resumo dos Recursos.....	06
Tabela 6 – Manual do Usuário.....	07

## Lista de Quadros

Quadro 1 – Informações sobre os membros da equipe.....	02
--	----

## Lista de Figuras

Figura 1 – Logo da Equipe.....	01
--------------------------------	----

# 1 POSICIONAMENTO

Tendo em vista academias que não fazem parte de redes, o apoio para os iniciantes é feita de maneira manual pelos instrutores e isso leva muito tempo ou pode ser ineficiente ao longo prazo, pois ao invés de ajudar nos momentos cruciais (posturais ou anatômicos) “perdem tempo” respondendo aos iniciantes qual será o próximo exercício a ser feito, tendo isso em vista, o Dynamic é simples e pode ser usado de maneira rápida e objetiva trazendo os exercícios divididos por grupos musculares para que sejam encontrados e/ou usados na rotina de maneira eficiente além de várias outras funcionalidades e conhecimentos que podem ser dispostos na palma da mão do usuário. O instrutor poderá aproveitar melhor o tempo de trabalho fazendo pequenas correções de execução e isso aumentará a performance como um todo.

## 1.1 OPORTUNIDADE DE NEGÓCIO

A Musculação é um ramo complexo, existem vários conceitos ligados à medicina, tanto posturais, quanto anatômicos. O Dynamic vem para o mercado com a ideia de facilitar a vida de iniciantes e entusiastas na musculação, disponibilizando de maneira simples listas com exercícios para cada grupo muscular, podendo ser usado para montar rotinas de treino e possibilitando que o usuário, tendo em vista a montagem do seu treino, periodize a fadiga acumulada para proporcionar a melhor rotina.

## 1.2 DECLARAÇÃO DO PROBLEMA

<b>O PROBLEMA DE:</b>	Desistência do esporte.
<b>AFETA:</b>	Academias que perdem alunos.
<b>O IMPACTO É O SEGUINTE:</b>	Novos alunos não conseguem evoluir e não sabem o porquê disso.
<b>UMA BOA SOLUÇÃO SERIA:</b>	Agrupar exercícios por grupos musculares facilitando a vida de iniciantes na musculação, melhorando e facilitando a montagem de rotinas de treinos e aumentando o leque de possibilidades para a criação de novas rotinas com a melhor eficiência.

**Tabela 2** – Declaração do Problema.

## 1.3 DECLARAÇÃO DA POSIÇÃO DO PRODUTO

<b>PARA:</b>	Renato da Silva Marques
<b>QUE:</b>	Declara estar ciente e de acordo com o desenvolvimento.
<b>O DYNAMIC:</b>	É um aplicativo para gestão de treinos na academia.
<b>QUE:</b>	Instiga a ida para a academia e melhora a maneira de gerir treinos.
<b>DIFERENTE:</b>	Gym WP, Fitness Treino para GYM & Casa e Fitness e Musculação.
<b>NOSSO PRODUTO:</b>	É um aplicativo simples e completo, após fazer login o usuário se depara com a aba de exercícios, onde estão separados por grupo muscular e clicando em montar treino, poderá ver uma lista de treinos pré montados onde ele pode escolher exercícios e montar o treino como desejar, na aba subsequente a funcionalidade do cronômetro para gerir o descanso entre as séries.

**Tabela 3** – Declaração da Posição do Produto.

## 2 DESCRIÇÃO DO USUÁRIO

Breve descrição dos usuários do sistema, segue abaixo tabela descritiva.

### 2.1 RESUMO DE USUÁRIOS

NOME	DESCRIÇÃO	RESPONSABILIDADE
Usuário	Tem acesso a todas as funcionalidades do software.	<ul style="list-style-type: none"><li>● Fazer login;</li><li>● Acessar seus dados;</li><li>● Montar os treinos;</li><li>● Escolher exercícios;</li><li>● Usar o cronômetro;</li><li>● Inserir medidas;</li></ul>

**Tabela 4** – Resumo de Usuários.

## 3 VISÃO GERAL DO PRODUTO

Na visão geral é possível ver a perspectiva do produto de usuários e quais serão os recursos que estarão no projeto pós desenvolvido.

### 3.1 PERSPECTIVA DO PRODUTO DE USUÁRIOS

O Dynamic é independente e traz a ideia de ser simplista, não é necessário administradores ou algo do tipo, o usuário faz o download, após se cadastrar já pode começar a utilizar na sua totalidade. Ao entrar no app se deparará com um menu na parte superior da tela para navegação e informações bem distribuídas para a melhor utilização do espaço de tela, as subdivisões serão dedicadas para os exercícios após selecionados.

### 3.2 RESUMO DE RECURSOS

Recurso	Benefício
Medidas	O usuário pode armazenar suas medidas no seu perfil.
Dados do Usuário	Usuário acessa seus dados no menu lateral.
Montagem dos treinos	O usuário pode montar seu treino como desejar com os exercícios disponíveis.
Listagem de Exercícios	Exercícios são mostrados na tela inicial.
Buscar exercícios	O usuário pode buscar os exercícios de sua preferência entrando na aba de busca.
Cronômetro	O usuário tem acesso ao cronômetro para separar seus blocos temporais com maior facilidade.

Recuperar Senha	O usuário pode recuperar a senha, recebendo um link no seu e-mail.
-----------------	--

**Tabela 5** – Resumo dos Recursos.

## 4 REQUISITOS DE DOCUMENTAÇÃO

Segue abaixo o manual das funcionalidades do sistema em formato de tabela para melhor compreensão.

### 4.1 MANUAL DO USUÁRIO

Função	Tutorial
Lista de Exercícios	O usuário acessa a aba de exercícios, logo em seguida os exercícios serão mostrados na tela inicial.
Inserir medidas	O usuário pode inserir suas medidas corporais no perfil.
Montar treino	O usuário clica no treino desejado, clica no “+” e em seguida pode digitar o nome do exercício, ao clicar em adicionar, o exercício aparecerá na lista logo abaixo.
Cronômetro	O usuário entra na aba de cronômetro e pode começar, parar e resetar cronômetro com os botões disponíveis.
Perfil	O usuário entra no menu lateral e pode acessar informações do perfil, como por exemplo: e-mail, trocar senha e medidas.

**Tabela 6** – Manual do Usuário.

### 4.2 AJUDA ONLINE

Se o usuário necessitar de ajuda poderá encaminhar um e-mail para o suporte, o e-mail para contato constará na aba lateral > ajuda. O seu e-mail será respondido o mais rápido possível pela equipe responsável.

### 4.3 GUIA DE INSTALAÇÃO

É necessário fazer a instalação do APK, logo em seguida criar uma conta com e-mail e senha. Ao acessar o app usando seus dados, será redirecionado para a aba principal, onde poderá ver o menu lateral, caso deseje abrir, e o menu que ficará na parte inferior da tela para navegação entre abas.

# DOCUMENTO DE REQUISITOS

## Lion Solutions



Dynamic

JUAZEIRO DO NORTE - CE  
12/2022

## HISTÓRICO DE REVISÃO

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTOR
01/11/2022	1.0	AJUSTES DE TEMPLATE	Weskley Dias
31/10/2022	0.9	DIAGRAMAS ESPECÍFICOS	Bruno Alves
26/10/2022	0.8	MUDANÇAS PARA ALINHAR AO NOVO ESCOPO	Weskley Dias
09/09/2022	0.7	NOME DO PRODUTO E DE SEUS COMPONENTES PRINCIPAIS, REQUISITOS ESPECÍFICOS, DIAGRAMA DE CASOS DE USO.	Weskley Dias
26/09/2022	0.6	REFATORAÇÃO DOS REQUISITOS (GERAL)	Bruno Alves   Weskley Dias
		ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO	Programador/Analista
05/09/2022	0.5	DIAGRAMA DE CASOS DE USO	Henrique Martins
23/08/2022	0.4	NOME DO PRODUTO E DE SEUS COMPONENTES PRINCIPAIS	Henrique Martins
22/08/2022	0.3	REQUISITOS ESPECÍFICOS	Bruno Alves
21/08/2022	0.2	OBSERVAÇÕES LEGAIS, DE COPYRIGHT E OUTRAS	Weskley Dias
20/08/2022	0.1	ESCOPO GERAL DO PRODUTO	Weskley Dias

**Tabela 1** – Informações sobre os membros da equipe.

## Sumário

1 ESCOPO GERAL DO PRODUTO	5
1.1 DESCRIÇÃO DO PRODUTO	5
1.2 NOME DO PRODUTO E DE SEUS COMPONENTES PRINCIPAIS	5
2 REQUISITOS ESPECÍFICOS	5
2.1 IDENTIFICAÇÃO DOS REQUISITOS	5
2.2 PROPRIEDADES DOS REQUISITOS	6
2.3 DESCRIÇÃO DOS REQUISITOS	6
2.3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS	6
2.3.2 REQUISITOS DE DOMÍNIO	6
2.3.3 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	7
3 OBSERVAÇÕES LEGAIS, DE COPYRIGHT E OUTRAS	7
4 DIAGRAMA DE CASOS DE USO	7
4.1 DIAGRAMA GERAL	8
4.2 DIAGRAMAS ESPECÍFICOS	8
5 ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO	9
5.1 ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO	9

## Abreviaturas

TI - Tecnologia da Informação

## Lista de Tabelas

Tabela 1 – Informações sobre os membros da equipe.....	01
Tabela 2 – Nome do Produto e de Seus Componentes Principais.....	05
Tabela 3 – Requisitos funcionais.....	06
Tabela 4 – Requisitos de negócio.....	07
Tabela 5 – Requisitos não funcionais.....	07

## Lista de Quadros

Quadro 1 – Informações sobre os membros da equipe.....	01
--	----

## Lista de Figuras

Figura 1 – Diagrama geral.....	08
Figura 1 – Diagramas Específicos.....	08

## 1 ESCOPO GERAL DO PRODUTO

As funcionalidades do app com sua descrição apropriada serão discorridas no tópico 1.1.

### 1.1 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O Dynamic será utilizado nas academias como uma alternativa para os alunos, onde tudo o que eles precisam dominar para evoluir está disponível de maneira fácil e simplificada, funcionalidades como adição de exercícios serão de fácil acesso e de utilização intuitiva, onde a rápida aprendizagem pode agilizar o processo de adaptação, para que na primeira semana o aluno já tenha um incremento de competência visível nos treinos. O app será desenvolvido na linguagem React Native, pela possibilidade da alta reutilização de códigos, assim, facilitando a codificação. Não conterá API's externas. A comunicação com a Base de Dados é importantíssima para que o sistema de login, tal qual, armazenamento de exercícios funcionem perfeitamente.

### 1.2 NOME DO PRODUTO E DE SEUS COMPONENTES PRINCIPAIS

**Nome do Produto:** Dynamic

**Principais componentes:**

Tela de montagem dos treinos	Os treinos são organizados, separados e exibidos na tela para o usuário fazer a visualização e também a montagem.
Tela de busca	O usuário pode buscar o exercício que desejar clicando na tela de busca onde os exercícios estão todos dispostos e haverá um campo de pesquisa.
Cronômetro	O usuário pode usar o cronômetro conforme desejar na aba onde o mesmo está disposto.
Inserir medidas	O usuário poderá inserir suas medidas corporais no perfil para acompanhar o desenvolvimento.
Perfil	O usuário pode acessar os dados do perfil.

**Tabela 2** – Nome do Produto e de Seus Componentes Principais.

## 2 REQUISITOS ESPECÍFICOS

Os requisitos estão divididos para melhor entendimento, primeiro é possível ver e entender como funciona a identificação, logo após as propriedades para se decidir o que vai ser feito primeiro e então são divididos os requisitos em Funcionais, de Domínio e Não Funcionais.

### 2.1 IDENTIFICAÇÃO DOS REQUISITOS

Para facilitar a leitura do documento a identificação dos casos de uso em conjunto com atores e os contextos serão esquematizados da seguinte forma:

- Requisitos Funcionais:  
[Sigla | Nome | Descrição | Prioridade | Depende de]
- Requisitos de Negócio:  
[Sigla | Nome | Descrição | Prioridade | Prioridade]
- Requisitos Não Funcionais:  
[Sigla | Nome | Descrição | Prioridade | Categoria]

## 2.2 PROPRIEDADES DOS REQUISITOS

Para que seja estabelecida a prioridade, tabulada no documento, para os requisitos, termos como: Alta e Baixa, foram adotadas. Logo abaixo é possível ver o significado, tomado pela equipe para cada uma das denominações usadas:

- **Alta:**  
É um requisito essencial para o funcionamento do sistema, sem ele o sistema não irá funcionar corretamente. Requisitos que podem ser desenvolvidos em primeiro plano, com total foco para o funcionamento correto do sistema.
- **Baixa:**  
É um requisito importante para o funcionamento do sistema, sem ele o sistema irá funcionar, mas não de forma satisfatória. Requisitos desenvolvidos em segundo plano, geralmente funções “pontes” que são usadas para fazer interligações, porém não são funções principais.

## 2.3 DESCRIÇÃO DOS REQUISITOS

O projeto exige identificação dos requisitos em formas de tabela para minimizar o tempo gasto com a leitura dos dados. As tabelas estão divididas entre Requisitos Funcionais e Requisitos Não Funcionais.

### 2.3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

SIGLA	NOME	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE	DEPENDE DE
RF-001	Cadastro	O usuário irá se cadastrar no sistema usando e-mail, senha, data de nascimento e nome de usuário.	Alta	Nenhum
RF-002	Login	O usuário informa o e-mail e a senha para efetuar login no aplicativo.	Alta	RF-001
RF-003	Editar dados de usuário	O usuário tem o poder de atualizar os seus dados como desejar.	Médio	RF-002
RF-004	Consultar Exercícios	O usuário clicará no menu na parte inferior da tela para consultar os exercícios que estão disponíveis.	Alta	RF-002
RF-005	Ajuda	O usuário entra na tela de ajuda, preenche seus dados e solicita ajuda.	Médio	RF-002
RF-006	Recuperar Senha	O usuário poderá recuperar sua senha com o seu e-mail de cadastro.	Alta	RF-001
RF-007	Visualizar Ficha de Treino	O usuário entra na pagina inicial para visualizar as fichas de treino disponíveis.	Média	RF-002
RF-008	Realizar Logout	O usuário pode sair da sua conta a qualquer momento.	Médio	RF-002

Tabela 3 – Requisitos funcionais.

### 2.3.2 REQUISITOS DE DOMÍNIO

SIGLA	NOME	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE
RD-001	Treino Específico	O App dispõe de uma tela com uma lista de rotina de treino que podem ser seguidas pelo usuário.	Alta

RD-002	Busca	O App possibilita a autonomia do usuário para buscar o exercício desejado.	Média
RD-003	Email	Só poderá ter um usuário cadastrado por email .	Alta

**Tabela 4** – Requisitos de negócio.

### 2.3.3 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

SIGLA	NOME	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE	CATEGORIA
RNF-001	Cronômetro	O aplicativo tem uma aba na qual contém um cronômetro para medir o tempo dos treinos.	Alta	Interação humano-computador
RNF-002	Tempo de resposta	O sistema tem um tempo de resposta que varia entre 0,2s até 1s por ação realizada.	Alta	Desempenho
RNF-003	Plataformas operacionais	iOS e Android.	Média	Interoperabilidade
RNF-004	Usabilidade	O sistema tem uma interface limpa e altamente intuitiva.	Média	Interação humano-computador
RNF-005	Cadastro	O usuário precisará estar conectado na internet para fazer o cadastro no aplicativo.	Alta	Interação humano-computador
RNF-005	Sistema feito em React Native.	O sistema foi pensado e desenvolvido usando o React Native na sua arquitetura como um todo.	Alta	Linguagem de programação
RNF-006	Cores padronizadas	O App segue uma linha de cores padronizadas para melhor usabilidade do usuário.	Média	Usabilidade
RNF-007	Segurança no Acesso	O sistema não efetua login em casos de email ou senha incorretos, logo em seguida, o App notifica o usuário para que ele confira os dados.	Alta	Segurança

**Tabela 5** – Requisitos não funcionais.

## 3 OBSERVAÇÕES LEGAIS, DE COPYRIGHT E OUTRAS

Todos os direitos de uso livre do app são reservados para a Lion Solutions em conjunto com o cliente-comprador, em caso de plágio, nós, a equipe desenvolvedora, entraremos em contato amigável para pedir descontinuação ou encerramento de atividades do app plágio, caso pedido não seja aceito, o app será encerrado de maneira formal e forçada pela LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998, Lei de Copyright.

O app será comercializado com interlúdio da Play Store ou Apple Store de formato único. O app será gratuito disponibilizando 100% das suas funcionalidades.

Todas as logomarcas usadas na construção/adaptação do app para comprador ESPECÍFICO são de TOTAL DIREITO do COMPRADOR, a equipe desenvolvedora não arcará com custos relacionados à plágio de artes ENVIADAS pelo COMPRADOR.

## 4 DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Logos abaixo existe o Diagrama Geral que mostra o funcionamento do app de forma diagramada e os diagramas de cada módulo do sistema, todos divididos.

## 4.1 DIAGRAMA GERAL

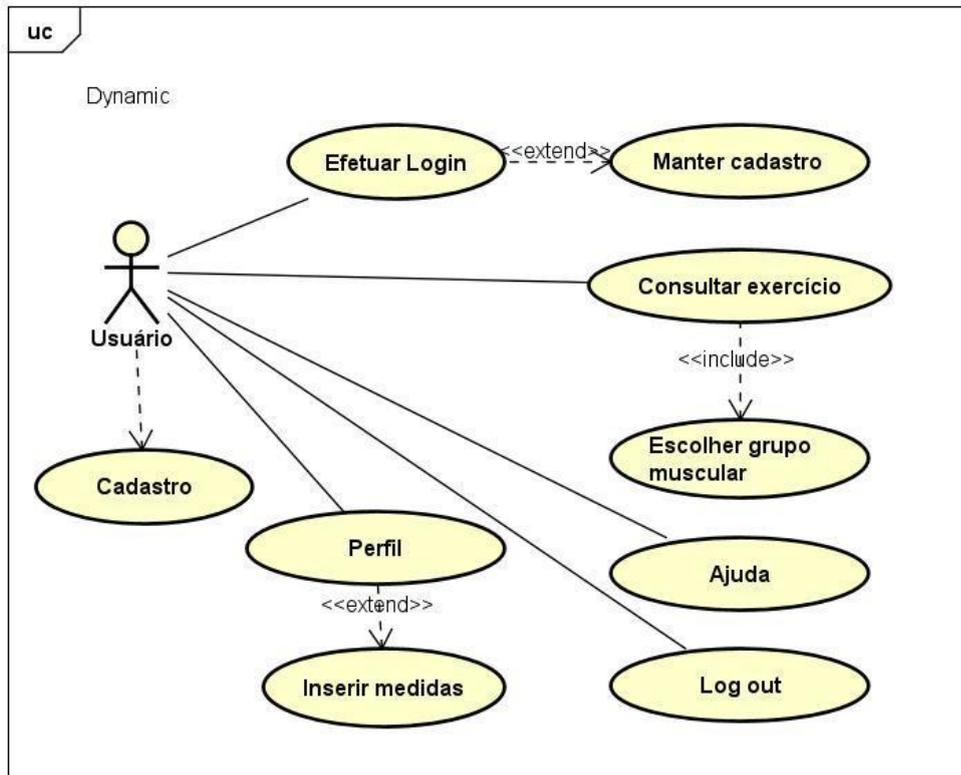


Figura 1 – Diagrama geral.

## 4.2 DIAGRAMAS ESPECÍFICOS

As figuras abaixo representam os diagramas específicos dos módulos do sistema.

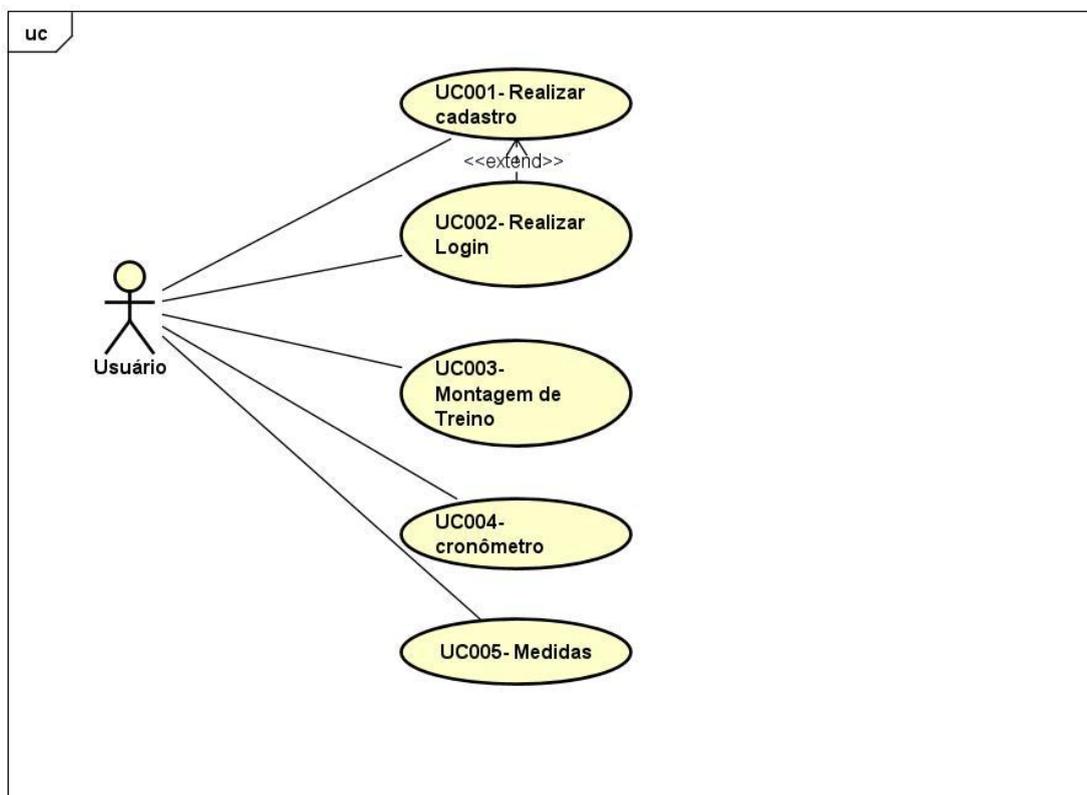


Figura 2 – Diagramas Específicos.

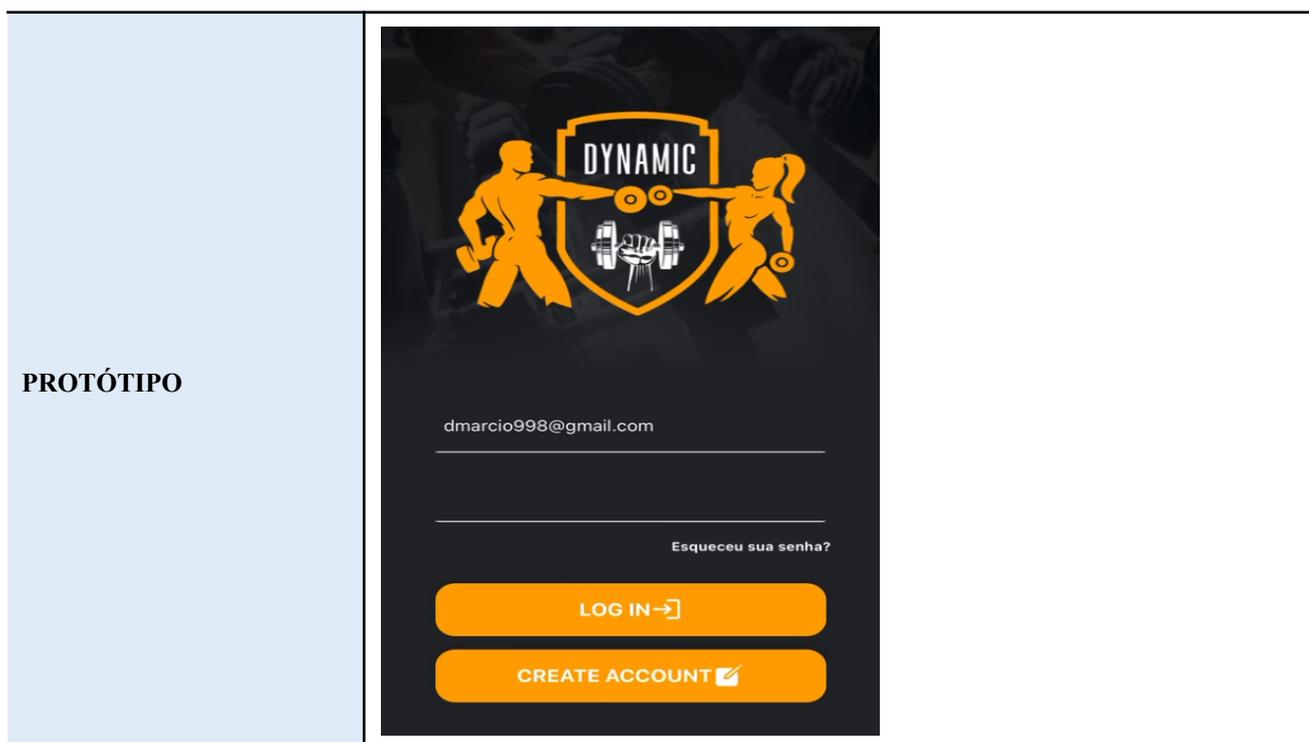
## 5 ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO

Abaixo estão descritos, em formato de tabela, a especificação dos casos de uso.

### 5.1 ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO

- UC001 - Cadastro

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTORES
31/10/2022	1.0	Usuário deve se cadastrar pra ter acesso ao sistema.	Pedro Luiz
<b>STATUS</b>		( ) Pendente      ( ) Revisado      ( X ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>		UC-001 - Cadastro	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF-001 - Cadastro	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		Um cadastro é exigido pelo sistema	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Usuário	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		Usuário deve ter um E-mail válido	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		O cadastro será efetuado.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>	
	1. Abre o App. 2. Clica em Cadastre-se. 3. Preenche os dados requisitados (Nome, E-mail e Senha). 4. Clica em Registrar.	1. Mostrar formulário de cadastro. 2. Registrar dados no banco de dados 3. Solicitar Login.	
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>	
	1. Abre o App. 2. Clica em Cadastre-se. 3. Preenche os dados requisitados com informações corretas (E-mail). 4. Clica em Registrar.	1. 2. 3. 4. Exibe mensagem de erro	
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>	
	1. Abre o app 2. Começa a navegar no sistema ignorando o aviso de cadastro. 3. 4. 5.	1. 2. 3. 4. 5.	



UC001 – Cadastro.

● UC002 - Login

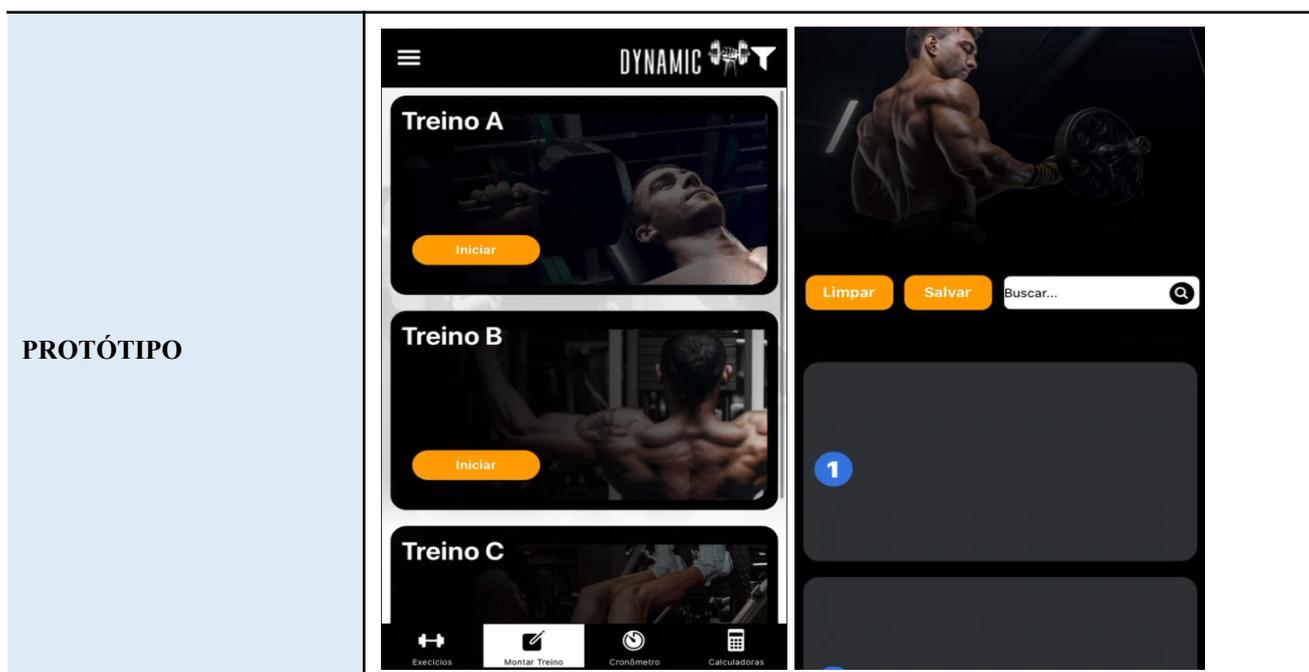
DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTORES
31/02/2022	1.0	Usuário deverá efetuar Login para acessar o App.	Pedro Luiz
<b>STATUS</b>		( ) Pendente      ( ) Revisado      ( X ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>		UC- 002- Login	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF-002 Login	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		Caso de uso entra em ação quando o sistema é utilizado	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Usuário	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		Iniciar Aplicação	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		Login realizado com sucesso	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>	
	1.O usuário na tela de login do sistema deve preencher os campos “E-mail”(“E-mail VÁLIDO”) e “Senha”(“Senha VÁLIDA”). 2.O usuário deve clicar no botão “ENTRAR”.	1. O sistema apresenta os dados inseridos pelo usuário. 2.O sistema irá autenticar os dados. 3.O sistema irá enviar o usuário para a tela principal onde o mesmo vai usufruir das funcionalidades.	
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>	
	1.O usuário na tela de login do sistema deve preencher os campos “E-mail”(“E-mail INVÁLIDO”) e “Senha”(“Senha INVÁLIDA”). 2.O usuário deve clicar no botão “ENTRAR”.	1. O sistema apresenta os dados inseridos pelo usuário. 2.O sistema deve mostrar que os campos preenchidos estão incorretos e redirecionar para a tela de Login novamente mostrando o aviso “Login ou senha inválidos”.	

	AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	1.O usuário insere dados não cadastrados (E-mail e senha) no banco de dados.	1.Apresentará mensagem de “Dados inexistentes”.
<b>PROTÓTIPO</b>		

**UC002 – Login.**

**• UC003 - Montagem de Treino**

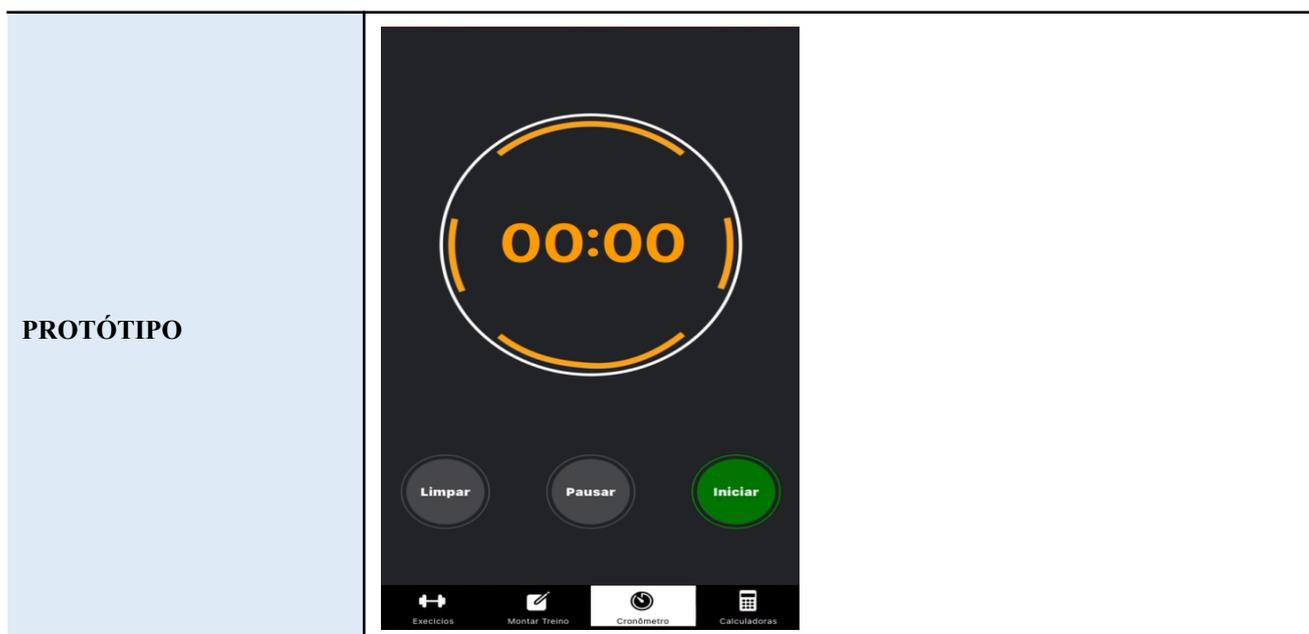
DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTORES
01/11/2022	1.0	Usuário deve esta logado para ter acesso ao sistema.	Bruno Alves
<b>STATUS</b>	( ) Pendente      ( ) Revisado      ( X ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado		
<b>USE CASE - UC</b>	UC-003 - Montagem de treino		
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF-001 - Montagem de treino		
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	O usuário irá montar seu treino		
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Usuário		
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Usuário deve esta logado no aplicativo.		
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	O usuário vai para parte de montagem de treino.		
	AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	1.Abre o App. 2.Clica em Login 3.Preenche os dados requisitados( E-mail e Senha). 4.Clica em Login. 5. Clica em iniciar montagem de treino	1.Mostrar formulário de Login. 2.Preencher os campos de email e senha 3. Email e senha corretos . 4. Tela Inicial. 5. Abre a tela de montagem	



UC003 – Montagem de treino.

● UC004 - Cronômetro

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTORES
01/11/2022	1.0	Usuário deve esta logado para ter acesso ao sistema.	Bruno Alves
<b>STATUS</b>		( ) Pendente      ( ) Revisado      ( X ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>		UC-004 - cronômetro	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF-004 - cronômetro	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		O usuário irá medir o tempo de seus exercícios	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Usuário	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		O usuário deve esta logado no aplicativo.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		O usuário vai para parte do cronômetro.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>		<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
		1. Abre o App. 2. Clica em Login 3. Preenche os dados requisitados( E-mail e Senha). 4. Clica em Login. 5. Clica em na parte do menu cronômetro	1. Mostrar formulário de Login. 2. Preencher os campos de email e senha 3. Email e senha corretos . 4. Tela Inicial. 5. Abre a tela de cronômetro.

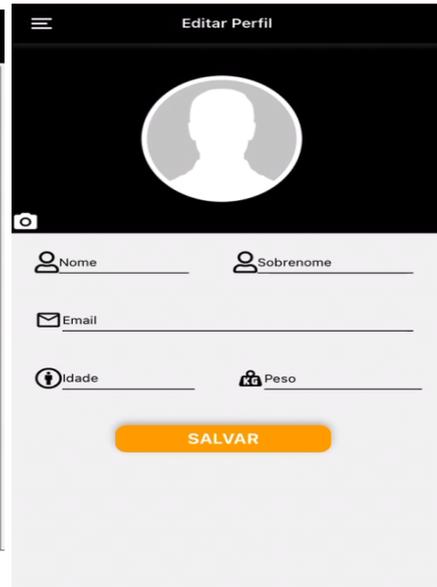
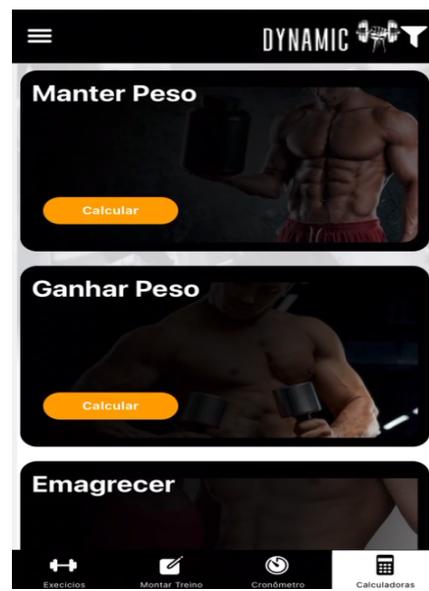


**UC004 – Cronômetro..**

● **UC005 - Medidas**

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTORES
01/11/2022	1.0	Usuário deve esta logado para ter acesso ao sistema.	Bruno Alves
<b>STATUS</b>		( ) Pendente      ( ) Revisado      ( <b>X</b> ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>		UC-005 - Medidas	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF-005 -Medidas	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		O usuário irá medir o seu IMC	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Usuário	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		O usuário deve estar logado no aplicativo.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		O usuário vai para parte de medidas	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>		<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
		1. Abre o App. 2. Clica em Login 3. Preenche os dados requisitados( E-mail e Senha). 4. Clica em Login. 5. Clica em na parte do menu Medidas	1. Mostrar formulário de Login. 2. Preencher os campos de email e senha 3. Email e senha corretos . 4. Tela Inicial. 5. Abre a tela de Medidas.

PROTÓTIPO



UC005 – Medidas.

# DOCUMENTO DE ARQUITETURA

## Lion Solutions



Dynamic

JUAZEIRO DO NORTE - CE  
12/2022

## HISTÓRICO DE REVISÃO

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTOR
07/11/2022	1.4	VISÃO DE DADOS	Henrique Martins
01/11/2022	1.3	AJUSTES DE TEMPLATE	Weskley Dias
27/10/2022	1.2	MELHORAR VISÃO DE IMPLEMENTAÇÃO	Henrique Martins
27/10/2022	1.1	MELHORAR VISÃO DE IMPLANTAÇÃO	Henrique Martins
27/10/2022	1.0	VISÃO DE PROCESSOS	Henrique Martins
24/10/2022	0.95	REFATORAÇÃO DOS PACOTES SIGNIFICATIVOS PARA A ARQUITETURA	Bruno Alves   Weskley Dias
09/10/2022	0.9	REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL, IMAGEM 2	Weskley Dias
12/09/2022	0.8	VISÃO DE IMPLANTAÇÃO	Henrique Martins
12/09/2022	0.7	METAS E RESTRIÇÕES DA ARQUITETURA	Henrique Martins
05/09/2022	0.6	REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL	Henrique Martins
05/09/2022	0.5	VISÃO DE DADOS	Weskley Dias
29/08/2022	0.4	VISÃO LÓGICA	Bruno Alves
29/08/2022	0.3	VISÃO DA IMPLEMENTAÇÃO	Bruno Alves
21/08/2022	0.2	QUALIDADE	Weskley Dias
21/08/2022	0.1	TAMANHO E DESEMPENHO	Weskley Dias

**Tabela 1** – Informações sobre os membros da equipe.

## Sumário

1 REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL	5
2 METAS E RESTRIÇÕES DA ARQUITETURA	5
2.1 USABILIDADE	5
2.2 CONFIABILIDADE	6
2.3 SUPORTABILIDADE	6
2.4 RESTRIÇÕES DE DESIGN	6
3 VISÃO LÓGICA	7
3.1 PACOTES SIGNIFICATIVOS PARA A ARQUITETURA	7
4 VISÃO DE PROCESSOS	7
5 VISÃO DE IMPLANTAÇÃO	8
6 VISÃO DA IMPLEMENTAÇÃO	8
6.1 VISÃO GERAL	8
6.2 DADOS	9
7 VISÃO DE DADOS	9
8 TAMANHO E DESEMPENHO	9
9 QUALIDADE	9

## Abreviaturas

TI - Tecnologia da Informação

## Lista de Tabelas

Tabela 1 – Informações sobre os membros da equipe.....	02
Tabela 2 – Usabilidade.....	05
Tabela 3 – Confiabilidade.....	06
Tabela 4 – Suportabilidade.....	06
Tabela 5 – Restrições de Design.....	06
Tabela 6 – Dados.....	09

## Lista de Quadros

Quadro 1 – Informações sobre os membros da equipe.....	01
--	----

## Lista de Figuras

Figura 1 – Representação Arquitetural.....	05
Figura 2 – Metas e Restrições da Arquitetura.....	05
Figura 3 – Pacotes Significativos para a Arquitetura.....	07
Figura 4 – Visão de Processos.....	07
Figura 5 – Visão de Implantação.....	08
Figura 6 – Visão Geral.....	08

# 1 REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL

Esse documento é uma aprofundada e detalhada arquitetura de como o Dynamic realiza suas funções.

O sistema será desenvolvido seguindo o padrão Model-view-controller ( MVC) que separa o projeto em três camadas independentes: Model, View e Controller. Model é responsável pela representação do negócio e responsável pelo acesso e manipulação dos dados na sua aplicação, View se responsabiliza pela interface apresentada e o controller liga o Model e a view.

A camada de apresentação é a responsável por exibir toda a “interface” do Dynamic, logo está ligada diretamente a View. Obtendo respostas da camada de negócio cuja finalidade é manter o controle do negócio do sistema contidas e ligadas diretamente ao Controller, os dados das regras de negócio são repassados para a camada de implementação através do Controller.

A camada de implementação está relacionada com o Model, ele é responsável por manter o banco de dados do sistema.

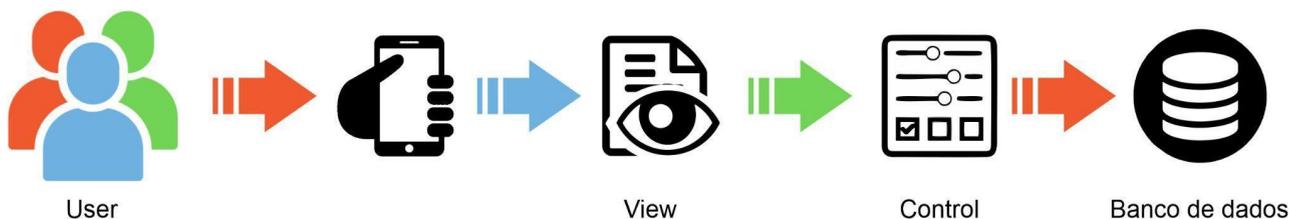


Figura 1 – Representação Arquitetural.

# 2 METAS E RESTRIÇÕES DA ARQUITETURA

Sem exceção de nenhum requisito, todos estão definidos e documentados, detalhado na tabela abaixo, passando por uma descrição completa de suas finalidades. São eles que definem os limites do sistema e que afetam de forma direta sua arquitetura.

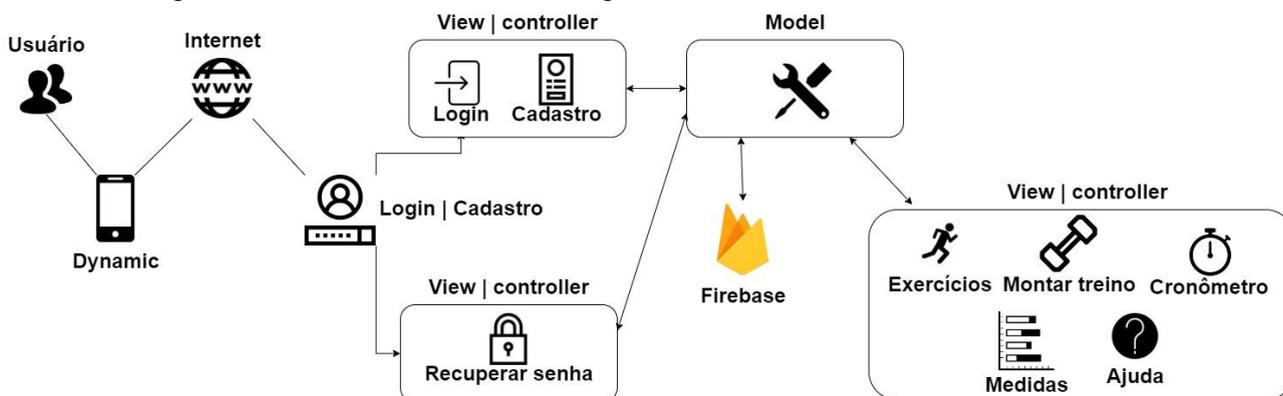


Figura 2 – Metas e Restrições da Arquitetura.

## 2.1 USABILIDADE

RFN	REQUISITO	DESCRIÇÃO
RFN-01	Interface Agradável	A interface do Sistema deve ser agradável onde deve conter ícones que representam bem cada ação para um melhor entendimento de navegação para os usuários finais.
RFN-02	Operação com eficácia	Para se concluir uma operação o usuário não poderá ultrapassar mais que cinco interações com o sistema.
RFN-03	Fácil Aprendizado	O sistema deverá ser bastante didático para não exceder mais que 2 horas de treinamento.

<b>RFN-04</b>	Navegação	O Dynamic poderá ser acessível por meio de qualquer aparelho celular com acesso a internet.
---------------	-----------	---

**Tabela 2** – Usabilidade.

## 2.2 CONFIABILIDADE

<b>RFN</b>	<b>REQUISITO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
<b>RFN-05</b>	Disponibilidade	O sistema deve estar disponível 99% durante todo dia os 7 dias da semana.
<b>RFN-06</b>	Desempenho	Em fase de desenvolvimento o sistema poderá apresentar falhas, porém após a sua implementação o mesmo deverá ficar nove meses sem qualquer indício de falha no entanto não poderá ultrapassar 24h fora do ar no momento que reparos estejam sendo realizados.
<b>RFN-07</b>	Segurança	Os erros que não comprometam o funcionamento do Dynamic serão de pouca importância entre campos e validação de campos. Falhas como busca, direcionamento errado do usuário serão classificados como importantes, e as perdas de informações e dados serão considerados como erros críticos.
<b>RFN-08</b>	Escalabilidade	O Dynamic deverá se projetar de forma escalável capaz de sofrer alterações e implementações tanto no Back-End quanto no Front-End.

**Tabela 3** – Confiabilidade.

## 2.3 SUPORTABILIDADE

<b>RFN</b>	<b>REQUISITO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
<b>RFN-09</b>	S.O	O sistema será capaz de suportar os sistemas operacionais Android e IOS.
<b>RFN-10</b>	Internet	Para um bom tempo de resposta será sugerido uma conexão de internet de no mínimo 1 megabyte.

**Tabela 4** – Suportabilidade.

## 2.4 RESTRIÇÕES DE DESIGN

<b>RFN</b>	<b>REQUISITO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
<b>RFN-11</b>	MVC	O Dynamic deve ser desenvolvido na arquitetura com as camadas de Model, View e Controle.
<b>RFN-12</b>	Linguagens	O Dynamic deve ser desenvolvido em React Native.
<b>RFN-13</b>	Banco de Dados	O Dynamic deve ser modelado para o banco FireBase.
<b>RFN-14</b>	Frameworks	Deverá ser utilizado o React Native para codificação do Front-End, com a biblioteca da Expo.dev para melhor interações.

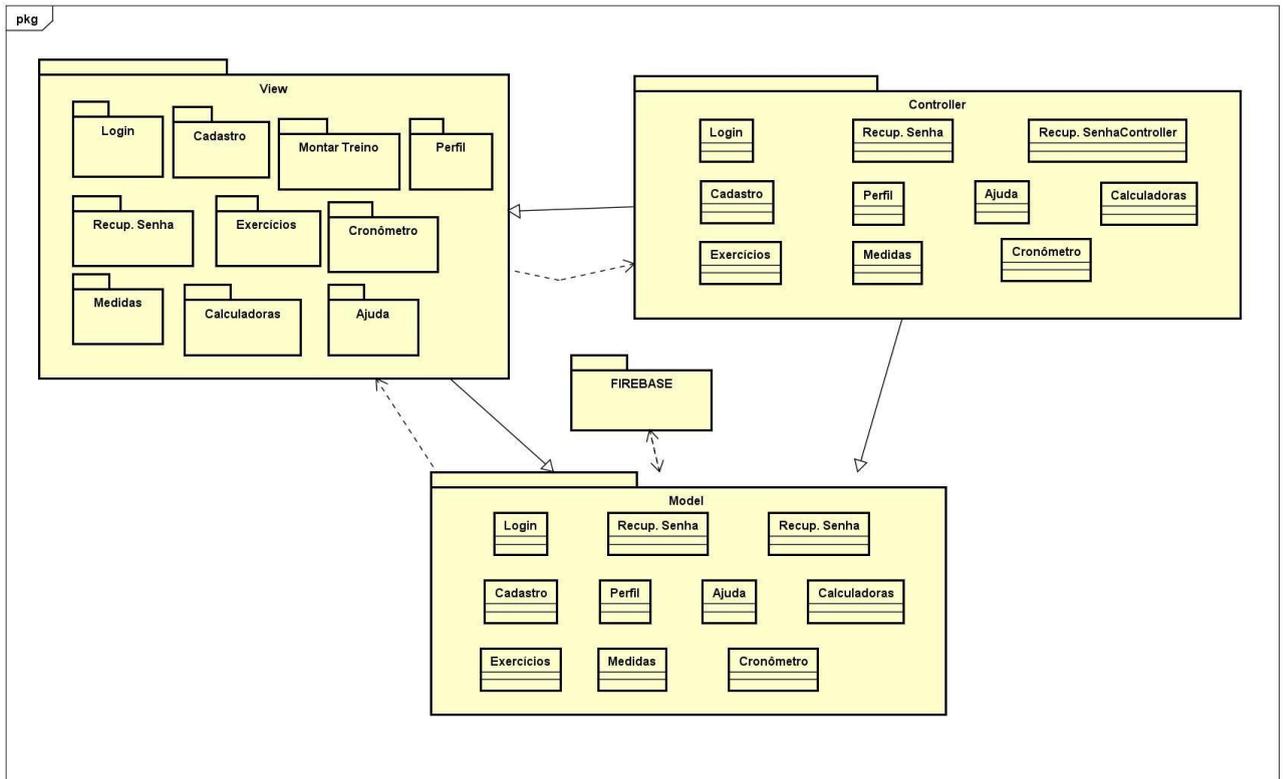
**Tabela 5** – Restrições de Design.

### 3 VISÃO LÓGICA

O sistema está sendo desenvolvido usando a arquitetura Model-view-controller, pois existem as telas de login, cadastro e menu de listagem que se comunicam diretamente com o banco de dados. O banco utilizado é o FireBase. O modelo de arquitetura se comporta da seguinte maneira: O cliente é responsável por alimentar o sistema com informações enquanto o servidor faz o processamento dos dados. O menu serve como “listagem rápida” para que a busca por exercícios seja feita no banco de dados e exibida de maneira simples.

#### 3.1 PACOTES SIGNIFICATIVOS PARA A ARQUITETURA

O diagrama abaixo mostra de forma simplificada todas as partes do Dynamic:

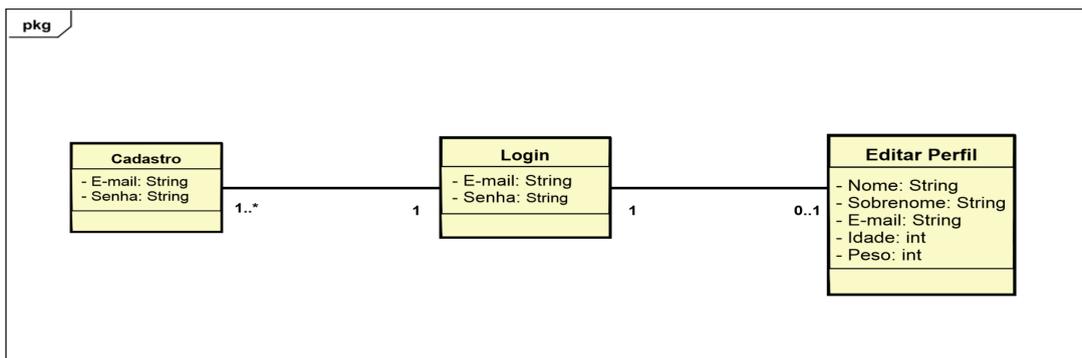


**Figura 3** – Pacotes Significativos para a Arquitetura.

Esse diagrama tem como objetivo mostrar de forma bem explícita todas as partes do sistema, seguindo a arquitetura Model-View-Controller como padrão absoluto, e separando todos os pacotes com suas respectivas classes.

### 4 VISÃO DE PROCESSOS

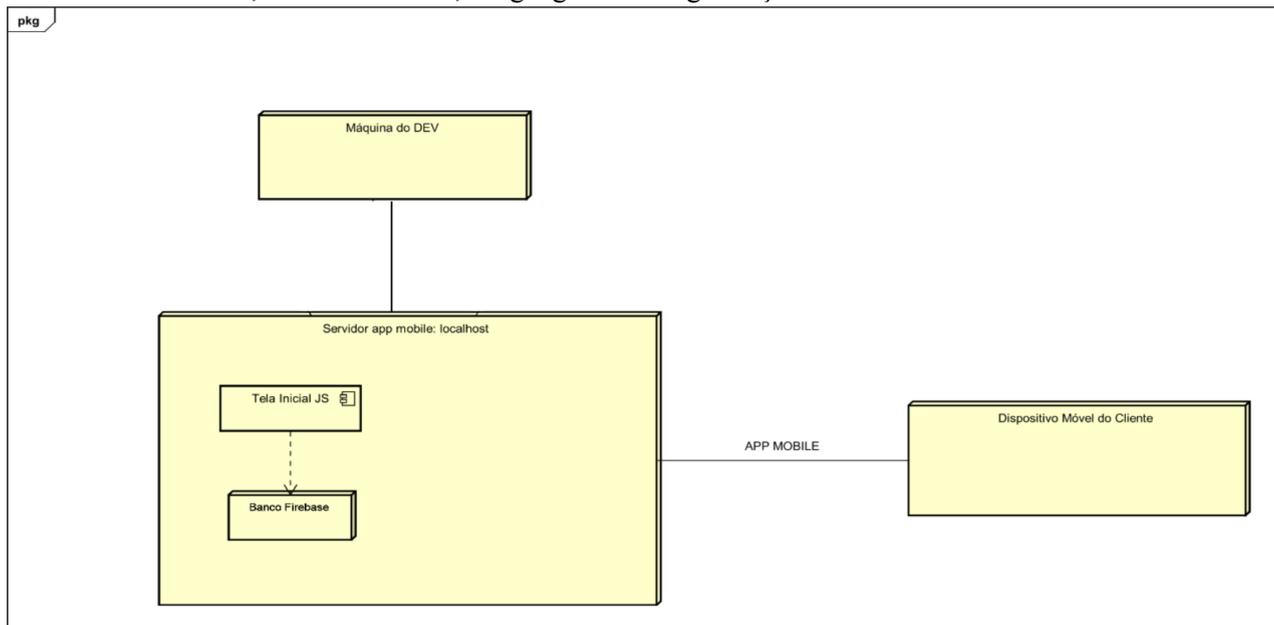
Essa representação mostra um diagrama de classe, que tem como objetivo mapear de forma clara a estrutura do Dynamic.



**Figura 4** – Visão de Processos.

## 5 VISÃO DE IMPLANTAÇÃO

O Sistema Dynamic está implementado utilizando conceitos de Programação Orientada a Objetos através de frameworks, estruturas MVC, Linguagem de Programação React Native e Banco de FireBase.



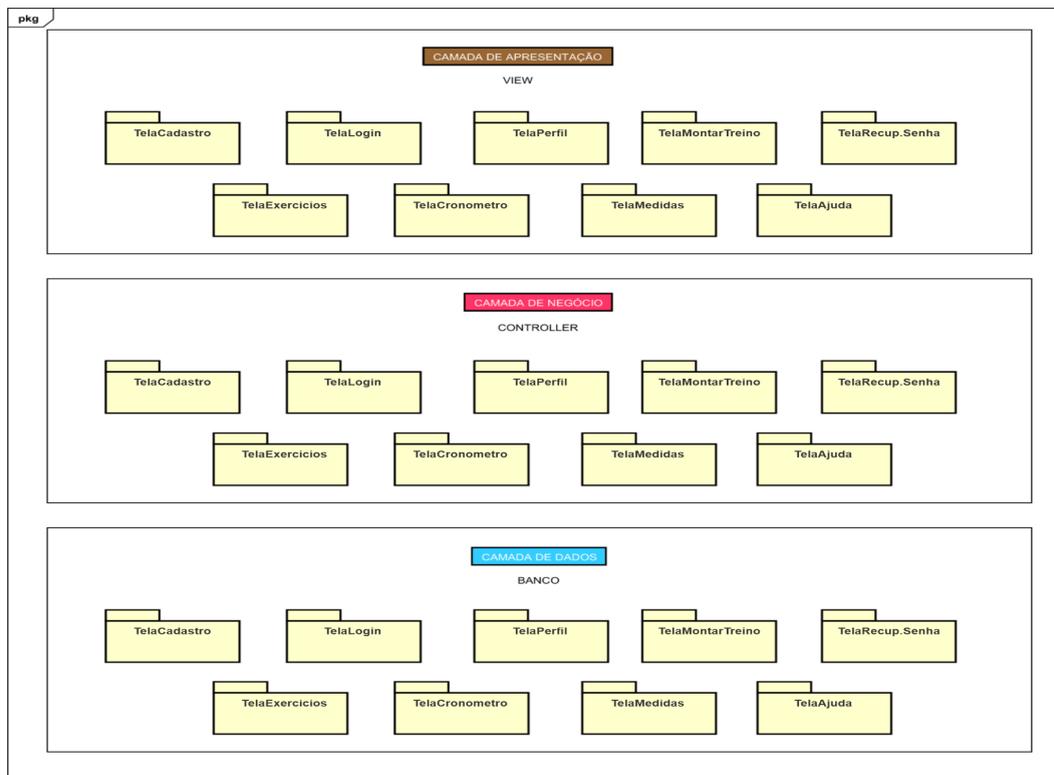
**Figura 5** – Visão de Implantação.

Acima é apresentada uma visão de implantação do Dynamic, contendo um usuário acessando o app, e indo até o banco de dados.

## 6 VISÃO DA IMPLEMENTAÇÃO

O aplicativo Dynamic está sendo desenvolvido com React Native e o banco de dados Firebase.

### 6.1 VISÃO GERAL



**Figura 6** – Visão Geral.

## 6.2 DADOS

CAMADAS	DESCRIÇÃO
<b>USUÁRIO</b>	A exibição das View por meio da aplicação mobile é considerado o cliente. É através dele que as solicitações são requeridas ao servidor.
<b>VIEW</b>	É uma das camadas do MVC que tem a função de representar as interfaces ao usuário final, toda ou qualquer interface tratada nessa camada.
<b>BANCO</b>	Onde todos os dados vão estar guardados.

Tabela 6 – Dados.

## 7 VISÃO DE DADOS

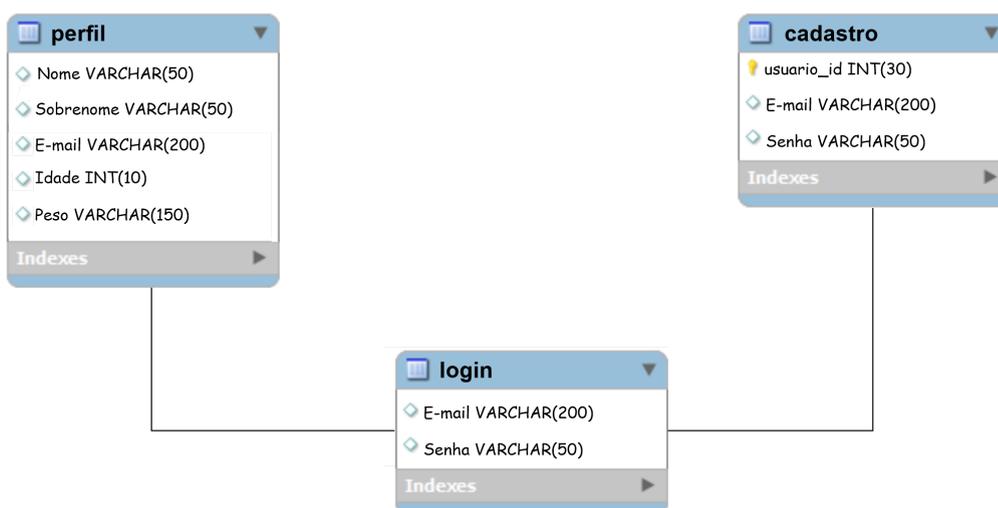


Figura 00 - Visão de dados

O modelo representado acima, refere-se ao diagrama de entidade relacionamento onde nele está contido todas as classes e seus respectivos relacionamentos contidos no banco de dados, os tipos de relacionamentos, chaves estrangeiras, campos que estarão, detalhando entidade por entidade.

## 8 TAMANHO E DESEMPENHO

O app traz a ideia de ser leve, intuitivo e chamativo para com o cliente, podendo ser instalado em qualquer dispositivo sendo ele Android e/ou iOS. As ações podem corresponder de 0,1s a 0,5s depois do pressionamento, conforme o desempenho do aparelho, aparelhos com menor desempenho podem comprometer a qualidade do software diminuindo o seu desempenho da mesma forma que aparelhos com maior desempenho podem deixar a navegação mais fluida.

## 9 QUALIDADE

A arquitetura do sistema está relacionada principalmente com a ideia de dividir as funcionalidades em camadas promovendo melhor entendimento de cada uma, em questões que tangem a extensibilidade. O

app pode se manter operacional nos diferentes aparelhos desde que usem arquiteturas do tipo Android ou iOS. Quando pensamos em confiabilidade o sistema dispõe de autenticidade (criação de contas usando base de dados) e segurança para que o usuário não precise se preocupar em alguém acessar a sua conta ou perda de dados por razões relacionadas ao login. O sistema é portátil e pode ser utilizado desde que seja instalado uma vez, não é necessário conexão com a internet uma vez que o login foi efetuado.

# PLANO DE TESTE DE SOFTWARE

## Lion Solutions



Dynamic

JUAZEIRO DO NORTE - CE  
12/2022

### HISTÓRICO DE REVISÃO

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTOR
01/11/2022	1.2	AJUSTES DE TEMPLATE	Weskley Dias
24/10/2022	0.11	NECESSIDADES AMBIENTAIS	Pedro Luiz
21/10/2022	0.10	INCLUSÕES DOS TESTES	Jorge Vinicius
21/10/2022	0.9	ABORDAGEM DOS TESTES	Jorge Vinicius
21/10/2022	0.8	RESUMO DOS TESTES PLANEJADOS	Jorge Vinicius
01/10/2022	0.7	TESTES DE SEGURANÇA E DE CONTROLE E DE ACESSO; CONFIGURAÇÃO; CICLO DE NEGÓCIOS.	Jorge Vinicius
26/09/2022	0.6	TESTES DE STRESS E VOLUME	Jorge Vinicius
12/09/2022	0.5	INICIALIZAÇÃO DE TESTE DE CARGA	Jorge Vinicius
12/09/2022	0.4	REFATORAÇÃO DA DETERMINAÇÃO DO PERFIL DE DESEMPENHO	Jorge Vinicius
05/09/2022	0.3	DETERMINAÇÃO DO PERFIL DE DESEMPENHO	Jorge Vinicius
29/08/2022	0.2	TÉCNICAS E TIPOS DE TESTE	Jorge Vinicius
20/08/2022	0.1	ITENS-ALVO DOS TESTES	Weskley Dias

**Tabela 1** – Informações sobre os membros da equipe.

# Sumário

1 ITENS-ALVO DOS TESTES	5
2 RESUMO DOS TESTES PLANEJADOS	5
2.1 RESUMO DAS INCLUSÕES DOS TESTES	5
3 ABORDAGEM DOS TESTES	5
3.1 TÉCNICAS E TIPOS DE TESTE	5
3.1.1 Teste de Integridade de Dados e de Banco de Dados.	5
3.1.2 Teste da Interface do Usuário (UI)	6
3.1.3 Teste de Carga.	6
4 NECESSIDADES AMBIENTAIS	6
4.1 HARDWARE BÁSICO DO SISTEMA	6
4.2 ELEMENTOS DE SOFTWARE BÁSICOS DO AMBIENTE DE TESTE	7
4.3 CONFIGURAÇÕES DO AMBIENTE DE TESTE	7
5 RESUMOS DE TESTES	7
5.1 TESTE DE CARGA	7

## Abreviaturas

TI - Tecnologia da Informação

## Lista de Tabelas

Tabela 1 – Informações sobre os membros da equipe.....	01
Tabela 2 – Itens-alvo dos teste.....	05
Tabela 3 – Teste de Integridade.....	05
Tabela 4 – Teste de Interface.....	06
Tabela 5 – Teste de Carga.....	06
Tabela 6 – Recursos do Sistema.....	07
Tabela 7 – Elementos de Software.....	07
Tabela 8 – Configurações de Ambiente.....	07
Tabela 09 – Resumo do Teste de Carga.....	07

## Lista de Quadros

Quadro 1 – Informações sobre os membros da equipe.....	01
--	----

## 1 ITENS-ALVO DOS TESTES

DISPOSITIVO	COMPONENTES DESENVOLVIDOS	COMPONENTES DE TERCEIROS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Android</li><li>• iOS</li></ul>	Registro.	Conexão com Base de Dados.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Android</li><li>• iOS</li></ul>	Login.	Conexão com Base de Dados.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Android</li><li>• iOS</li></ul>	Tela de Exercícios.	Conexão com Base de Dados.

Tabela 2 – Itens-alvo dos testes.

## 2 RESUMO DOS TESTES PLANEJADOS

Os testes tem como objetivo identificar defeitos para então validar as funções do sistema, verificar se os requisitos foram implementados de forma adequada e avaliar a qualidade do software.

### 2.1 RESUMO DAS INCLUSÕES DOS TESTES

**Teste de Integridade de dados e Banco de dados:** Garantir que os dados dos usuários sejam gravados no banco de dados de modo que as informações não sofram modificações às alterações na inserção dos dados cadastrais do usuário. Onde serão avaliados a integridade dos dados.

**Teste de Interface do Usuário:** Analisar a usabilidade apresentada ao usuário, se é de fácil entendimento para ser usado de forma eficiente e adequada, após os testes aplicar os pontos de melhoria no sistema para aumentar a aceitação do usuário.

**Teste de Carga:** Avaliar o comportamento da aplicação em conjunto com o banco de dados, sob um alto índice de requisições ao sistema. A fim de encontrar gradualmente o nível máximo de requisições possíveis que a aplicação suporta, identificando a performance do mesmo e analisando os resultados obtidos.

## 3 ABORDAGEM DOS TESTES

A abordagem de testes será realizada manual e/ou automatizada. Em outras palavras, ela define se o que interessa e somente respostas geradas pelo item em teste e o seu comportamento.

### 3.1 TÉCNICAS E TIPOS DE TESTE

#### 3.1.1 Teste de Integridade de Dados e de Banco de Dados.

<b>Objetivo da Técnica:</b>	Atestar-se de que os usuários consigam fazer login e sejam direcionados para a página principal do sistema com todos os dados corretos.
<b>Técnica:</b>	Testes de caixa preta para assegurar a integridade dos dados inseridos pelo usuário, usando a função para realizá-la com êxito.
<b>Estratégias:</b>	Para conseguir um resultado mais objetivo possível, o teste será feito de uma forma mais próxima ao comportamento de um usuário.
<b>Ferramentas Necessárias:</b>	As seguintes ferramentas: <ul style="list-style-type: none"><li>• JMeter</li><li>• TestLink</li></ul>
<b>Critérios de Êxito:</b>	O sistema deve permitir que o usuário realize login com integridade dos seus dados, obtendo sucesso em vários dispositivos mobile diferentes, com usuários diferentes.
<b>Considerações Especiais:</b>	

Tabela 3 – Teste de Integridade.

### 3.1.2 Teste da Interface do Usuário (UI)

<b>Objetivo da Técnica:</b>	Analisar a usabilidade, acessibilidade e o design apresentado ao usuário, se é de fácil entendimento para ser usado de forma eficiente e adequada, após os testes aplicar os pontos de melhoria no sistema para aumentar a aceitação do usuário.
<b>Técnica:</b>	Apresentar o sistema ao usuário para que ele avalie a acessibilidade, usabilidade, interação e aceitação do software.
<b>Estratégias:</b>	Através do feedback do usuário, será analisado os pontos de melhoria que deverão ser adotados.
<b>Ferramentas Necessárias:</b>	Dispositivos <ul style="list-style-type: none"><li>• Android</li><li>• IOs</li></ul>
<b>Crítérios de Êxito:</b>	Que a interação do usuário com a interface resulte em um caminho positivo. Que todos os componentes sejam concisos e estejam no padrão aceitável.
<b>Considerações Especiais:</b>	

**Tabela 4** - Teste de Interface.

### 3.1.3 Teste de Carga.

<b>Objetivo da Técnica:</b>	Assegura-se que o sistema suporta uma quantidade alta de usuários conectados simultaneamente sem perder a integridade dos dados e funcionalidade do sistema monitorando o desempenho do sistema com múltiplos usuários conectados e suas transações para analisar possíveis falhas e aplicar métodos para evitá-las.
<b>Técnica:</b>	Analisar o comportamento do sistema com grandes quantidades de usuários e transições de dados simultâneos sem perder o desempenho e integridade de todos os dados e funções do software
<b>Estratégias:</b>	Analisar o desempenho do sistema desde o início do desenvolvimento para aplicar às devidas alterações, melhorando o desempenho e capacidade do mesmo.
<b>Ferramentas Necessárias:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• JMeter</li></ul>
<b>Crítérios de Êxito:</b>	Obter o máximo possível de informações sobre o teste do sistema com muitos usuários conectados simultaneamente, para documentação.
<b>Considerações Especiais:</b>	

**Tabela 5** - Teste de Carga.

## 4 NECESSIDADES AMBIENTAIS

Abaixo estão listados hardware e software que serão necessários para que todos os testes do sistema sejam executados.

### 4.1 HARDWARE BÁSICO DO SISTEMA

Os conjuntos de tabelas a seguir apresentam os recursos do sistema necessários ao esforço de teste descrito neste Plano de Teste.

RECURSOS DO SISTEMA		
DISPOSITIVO	QUANTIDADE	NOME E TIPO
Servidor de Banco de Dados —Rede ou Sub-rede —Nome do Servidor Nome do Banco de Dados	02	Firestore Dynamic
PCs de Teste Cliente Inclua requisitos de configuração especiais	02	Android IOs

Repositório de Teste —Rede ou Sub-rede —Nome do Servidor	02	JMeter: Ferramenta de testes de performance TestLink
PCs de Desenvolvimento de Teste	01	Notebook: 1TB de HD, 8GB de RAM e um processador i7.

**Tabela 6** – Recursos do Sistema.

## 4.2 ELEMENTOS DE SOFTWARE BÁSICOS DO AMBIENTE DE TESTE

São necessários os seguintes elementos de software básicos no ambiente de teste deste Plano de Teste.

ELEMENTO DE SOFTWARE	VERSÃO	TIPO E OUTRAS OBSERVAÇÕES
JMeter	5.5	Ferramenta de Teste
IOs	16	Sistema Operacional
Android	9	Sistema Operacional

**Tabela 7** – Elementos de Software.

## 4.3 CONFIGURAÇÕES DO AMBIENTE DE TESTE

Devem ser fornecidas e suportadas as seguintes Configurações de Ambiente de Teste para este projeto.

CONFIGURAÇÃO	DESCRIÇÃO	IMPLEMENTADA NA CONFIG. FÍSICA
Configuração do usuário comum	Android 9 e IOS 16	Sistema Operacional
Mínima configuração suportada	Android 9 e IOS 16	Sistema Operacional
Sistema Operacional	Android 9 e IOS 16	Smartphone
Instalação de Rede (não cliente)		Software Cliente de E-Mail

**Tabela 8** – Configurações de Ambiente.

## 5 RESUMOS DE TESTES

Logo abaixo é possível visualizar uma tabela com o teste de carga finalizado.

### 5.1 TESTE DE CARGA

TESTE REALIZADO	Nº. DE USUÁRIOS	TEMPO	INTERAÇÕES	RESULTADO	FERRAMENTA	TESTADOR
Teste de Carga (10 Usuários)	10	30 s	2	Passou	Apache JMeter	Jorge Vinicius
Teste de Carga (50 Usuários)	50	30 s	2	Passou	Apache JMeter	Jorge Vinicius
Teste de Carga (100 Usuários)	100	30 s	2	Passou	Apache JMeter	Jorge Vinicius
Teste de Carga (120 Usuários)	120	30 s	2	Passou	Apache JMeter	Jorge Vinicius

**Tabela 09** – Resumo do Teste de Carga.