

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE CIÊNCIAS APLICADAS DOUTOR LEÃO  
SAMPAIO TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

ANDERSON FELIPE LEITE ROCHA  
ANTÔNIO KENNEDY RODRIGUES COSTA  
CARLOS ANDRÉ NASCIMENTO DOS SANTOS  
DENILSON DAMIÃO TEMOTEO  
LUIZ FELIPE DANTAS MAIA

**Lanche Fácil:**  
Sistema Para Anúncio de Produtos Alimentícios

Juazeiro do Norte - CE  
2018

ANDERSON FELIPE LEITE ROCHA  
ANTÔNIO KENNEDY RODRIGUES COSTA  
CARLOS ANDRÉ NASCIMENTO DOS SANTOS  
DENILSON DAMIÃO TEMOTEO  
LUIZ FELIPE DANTAS MAIA

**Lanche Fácil:**

Sistema Para Anúncio de Produtos Alimentícios

Trabalho de Conclusão de Curso – Projeto Integrador, apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio – UNILEÃO em cumprimento às exigências para a obtenção do grau de Tecnólogo.

**Orientador(a):** Me. Renato da Silva Marques

Anderson Felipe Leite Rocha  
Antônio Kennedy Rodrigues Costa  
Carlos André Nascimento dos Santos  
Denilson Damião Temoteo  
Luiz Felipe Dantas Maia

**Lanche Fácil:**  
Sistema Para Anúncio de Produtos Alimentícios

Trabalho de Conclusão de Curso – *Projeto Integrador*, apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio – UNILEÃO em cumprimento às exigências para a obtenção do grau de Tecnólogo.

Data da Aprovação: 16 de junho de 2018

Banca Examinadora:

---

Prof. Me. Renato da Silva Marques  
Orientador – 1º Examinador

---

Prof. Me. Isaac Bezerra de Oliveira  
2º Examinador

---

Prof. Me. Carlos Barreto de Almeida  
3º Examinador

Dedicamos este trabalho primeiramente a Deus, que com sua infinita sabedoria, foi um importante guia na nossa trajetória, aos nossos pais, nossos irmãos e nossos familiares, que com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que chegássemos até esta etapa da nossa vida, dedicamos também este trabalho aos amigos e colegas, que nos incentivaram todos os dias e ofereceram apoio em todos os momentos críticos.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos, primeiramente, à Deus por nos guiar e nos iluminar nessa jornada.

Agradecemos ao nosso orientador Renato Marques por estar sempre nos apoiando no desenvolvimento desse projeto e também ao professor da disciplina Carlos Barreto e aos demais professores que diretamente ou indiretamente nos apoiaram.

Agradecemos ao Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da UNILEÃO, e às pessoas com quem convivemos nesses espaços ao longo desses anos.

Enfim, agradecemos a todos que fizeram parte dessa etapa decisiva de nossas vidas.

*“Eu acredito que às vezes são as pessoas que ninguém espera nada que fazem as coisas que ninguém consegue imaginar. ”*

(Alan Mathison Turing - Pai da Ciência  
Computacional)

## RESUMO

Atualmente os vendedores ambulantes tem grande dificuldade de promover suas vendas, de forma a atingir um maior número de clientes pensando em facilitar a vida desses vendedores produzimos o LANCHE FÁCIL que é uma aplicação para divulgação de produtos de vendedores autônomos assim fazendo com que eles alcancem um número maior de clientes, e facilitando para aqueles que querem consumir um produto e de forma fácil e pratica consegue encontrar algum vendedor que esteja mais próximo de seu local.

**Palavras-chaves:** Anuncio, Vendedores, Clientes, Autônomos.

## **ABSTRACT**

Nowadays the hawkers have great difficulty in promoting their sales. In order to reach a greater number of customers thinking in facilitating the life of these sellers, we produce the EASY LANCHE that is an application to advertise products of autonomous vendors thus causing them to reach a a greater number of customers, and making it easier for those who want to consume a product, and in an easy and practical way, can find a seller that is closer to their location.

**Keywords:** Advertisement, Sellers, Customers, Freelancers.

## Sumário

1.	DOCUMENTO DE VISÃO .....	1
1.1.	HISTÓRICO DE REVISÃO .....	1
1.2.	INTRODUÇÃO .....	2
1.3.	POSICIONAMENTO.....	2
1.3.1.	Oportunidade de Negócio .....	2
1.3.2.	Declaração do Problema.....	2
1.3.3.	Declaração da Posição do Produto.....	3
1.4.	DESCRIÇÃO DO USUÁRIO .....	3
1.4.1.	Resumo de Usuários .....	3
1.5.	VISÃO GERAL DO PRODUTO .....	4
1.5.1.	Perspectiva do Produto de Usuários .....	4
1.6.	RESUMO DE RECURSOS.....	4
1.7.	REQUISITOS DE DOCUMENTAÇÃO .....	4
1.7.1.	Manual do Usuário .....	4
1.7.2.	Ajuda Online .....	4
1.7.3.	Guia de Instalação .....	5
	Android Studio .....	5
	Instalação do Aplicativo Lanche Fácil.....	5
2.	DOCUMENTO DE REQUISITOS .....	5
2.1.	HISTÓRICO DE REVISÃO .....	5
2.2.	ESCOPO GERAL DO PRODUTO .....	6
2.2.1.	Descrição do Produto .....	6
2.2.2.	Nome do Produto e de seus Componentes Principais .....	7
2.3.	DESCRIÇÃO DO PRODUTO .....	7
2.4.	REQUISITOS ESPECIFICOS .....	7
2.4.1.	Identificação dos Requisitos .....	7
2.4.2.	Propriedades dos Requisitos .....	8
2.5.	DESCRIÇÃO DOS REQUISITOS .....	8
2.5.1.	Requisitos Funcionais.....	8
2.5.2.	Requisitos Não Funcionais .....	10
2.6.	OBSERVAÇÕES LEGAIS, DE COPYRIGHT E OUTRAS .....	10
2.7.	DIAGRAMA DE CASOS DE USO .....	11

2.7.1.	Diagrama Geral .....	11
2.7.2.	Diagramas Especificos .....	11
2.8.	ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO.....	12
3.	DOCUMENTO DE ARQUITETURA .....	30
3.1.	HISTÓRICO DE REVISÃO .....	30
3.2.	INTRODUÇÃO .....	31
3.2.1.	Finalidade .....	31
3.3.	REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL .....	31
3.4.	METAS E RESTRIÇÕES DA ARQUITETURA.....	32
3.5.	VISÃO LÓGICA.....	32
3.5.1.	Visão Geral.....	32
3.5.2.	Pacotes Significativos para a Arquitetura .....	33
3.6.	VISÃO DE IMPLANTAÇÃO.....	33
3.7.	VISÃO DA IMPLEMENTAÇÃO.....	34
3.7.1.	Visão Geral.....	34
3.8.	VISÃO DE DADOS.....	35
3.9.	TAMANHO E DESEMPENHO.....	35
3.10.	QUALIDADE .....	36
4.	DOCUMENTO DE TESTE .....	37
4.1.	HISTÓRICO DE REVISÃO .....	37
4.2.	INTRODUÇÃO .....	37
4.2.1.	Finalidade .....	37
4.3.	ITENS-ALVO DOS TESTES .....	37
4.4.	RESUMO DOS TESTES PLANEJADOS .....	38
4.4.1.	Resumo das Inclusões dos Testes .....	38
4.5.	ABORDAGEM DOS TESTES .....	39
4.5.1.	Técnicas e Tipos de Teste.....	39
4.5.2.	Teste de Função.....	39
4.5.3.	Teste de Ciclos de Negócios.....	40
4.5.4.	Teste da Interface do Usuário (UI) .....	40
4.5.5.	Teste de Segurança e de Controle de Acesso.....	41
4.5.6.	Teste de Configuração .....	41
4.6.	HARDWARE BÁSICO DO SISTEMA .....	42
4.7.	ELEMENTOS DE SOFTWARE BÁSICOS DO AMBIENTE DE TESTE .....	43
4.8.	CONFIGURAÇÕES DO AMBIENTE DE TESTE.....	43
5.	ARTEFATOS PRODUZIDOS DURANTE O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO .....	44
5.1.	LISTA DO CONTEÚDO DE CADA PASTA NA MÍDIA FÍSICA. ....	44

## Lista de Figuras

Figura 1 - Diagrama de casos de uso geral .....	11
Figura 2 - Diagrama de casos de uso manter usuário. ....	12
Figura 3 - Representação Arquitetural.....	31
Figura 4 - Diagrama de pacotes.....	33
Figura 5 - Visão de implantação.....	34
Figura 6 – Visão de implementação. ....	34
Figura 7 – Visão de dados .....	35

## Lista de Tabelas

Tabela 1 – Declaração do problema. ....	3
Tabela 2 - Declaração da posição do produto. ....	3
Tabela 3 - Resumo de usuários. ....	4
Tabela 4 – Resumo de recursos .....4	4
Tabela 5 – Componentes Principais .....7	7
Tabela 6 – Identificação de Requisitos .....8	8
Tabela 7 – Requisitos Funcionais .....10	10
Tabela 8 - Requisitos Não Funcionais. ....10	10
Tabela 9: Especificação UC - 01 - Registrar usuário. ....13	13
Tabela 10: Especificação UC - 01 - Editar usuário. ....14	14
Tabela 11: Especificação UC - 01 - Excluir usuário. ....15	15
Tabela 12: Especificação UC - 01 - Ler dados do usuário. ....16	16
Tabela 13: Especificação UC - 02 - Recuperar senha. ....17	17
Tabela 14: Especificação UC - 03 - Realizar login. ....18	18
Tabela 15: Especificação UC - 04 - Realizar logout. ....19	19
Tabela 16: Especificação UC - 05 - Registrar anúncio. ....20	20
Tabela 17: Especificação UC - 05 - Editar anúncio. ....21	21
Tabela 18: Especificação UC - 05 - Excluir anúncio. ....22	22
Tabela 19: Especificação UC - 05 - Ler dados do anúncio. ....23	23
Tabela 20: Especificação UC - 06 - Moderar anúncio. ....24	24
Tabela 21: Especificação UC - 07 - Gerenciar localização. ....25	25
Tabela 22: Especificação UC - 08 - Buscar anúncios. ....26	26
Tabela 23: Especificação UC - 09 - Solicitar pedido. ....27	27
Tabela 24: Especificação UC - 10 - Classificar vendedor. ....28	28
Tabela 25: Especificação UC - 11 - Histórico de pedidos. ....29	29
Tabela 26 – Itens-alvo dos testes. ....38	38
Tabela 27 – Teste de função. ....40	40
Tabela 28 – Teste de ciclos de negócios. ....40	40
Tabela 29 – Teste de interface do usuário. ....41	41
Tabela 30 – Teste de segurança e controle de acesso. ....41	41
Tabela 31 – Teste de configuração. ....42	42
Tabela 32 – Recursos do sistema. ....42	42
Tabela 33 – Elementos de Software. ....43	43
Tabela 34 – Configuração de ambiente. ....43	43

## Quadros

Quadro 1 – Histórico de Revisão do Documento de Visão .....	1
Quadro 2 - Histórico de Revisão do Documento de Especificação dos Requisitos de Software...	5
Quadro 3 – Histórico de Revisão do Documento de Visão .....	30
Quadro 4 – Histórico de Revisão do Documento de Visão .....	37

## Abreviaturas

**API** – É um conjunto de rotinas e padrões de programação para acesso a um aplicativo de software ou plataforma baseado na Web.

**MVC** – Modelo, Visão e Controle: É um padrão de arquitetura de software (do inglês, Model-View-Controller).

**SQLite** – É uma biblioteca em linguagem C que implementa um banco de dados SQL embutido.

**IDE** – Ambiente de Desenvolvimento Integrado, é um programa de computador que reúne características e ferramentas de apoio ao desenvolvimento de software com o objetivo de agilizar este processo.

**GPS** – O sistema de posicionamento global, é um mecanismo de posicionamento por satélite que fornece a um aparelho receptor móvel a sua posição, assim como o horário, sob quaisquer condições atmosféricas, a qualquer momento e em qualquer lugar na Terra.

**CRUD** – (acrônimo de Create, Read, Update e Delete) na língua Inglesa, para as quatro operações básicas utilizadas em bases de dados relacionais ou em interface para utilizadores para criação, consulta, atualização e destruição de dados.

**DAO** – (acrônimo de Data Access Object), é um padrão para persistência de dados que permite separar regras de negócio e regras de acesso a banco de dados. Numa aplicação que utilize a arquitetura MVC.

**MB** – (Megabyte) é uma unidade de medida de informação que equivale a 1 000 000 bytes.

**GB** – GibiByte (contração do inglês giga binary byte) é uma unidade medida para armazenamento eletrônico de informação, estabelecida pela Comissão Eletrotécnica Internacional.

**GHz** – O clock interno, conhecido simplesmente como clock, é o número de ciclos por segundo de um sinal de sincronismo usados dentro do processador. Esse ciclo é medido em Hertz (Hz). Atualmente, os processadores já estão na casa dos GigaHertz (GHz)

**RAM** – A Memória de acesso aleatório (do inglês Random Access Memory, frequentemente abreviado para RAM) é um tipo de memória que permite a leitura e a escrita, utilizada como memória primária em sistemas eletrônicos digitais.

**MVP** – É a sigla de (Minimum Viable Product) e significa produto mínimo viável. É uma prática de administração de empresas que consiste em lançar um novo produto ou serviço com o menor investimento possível, para testar o negócio antes de aportar grandes investimentos.

**APP** – Aplicativo.

**SQL** – Structured Query Language, é a linguagem de pesquisa declarativa padrão para banco de dados relacional (base de dados relacional). Muitas das características originais do SQL foram inspiradas na álgebra relacional.

**WEB** – nome pelo qual a rede mundial de computadores internet se tornou conhecida a partir de 1991, quando se popularizou devido à criação de uma interface gráfica que facilitou o acesso e estendeu seu alcance ao público em geral.

## 1. DOCUMENTO DE VISÃO

### 1.1. HISTÓRICO DE REVISÃO

Quadro 1 – Histórico de Revisão do Documento de Visão

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTOR
16/03/2018	0.17	Revisão geral e finalização do documento.	Anderson Felipe, Juan Landim, Denilson, Antonio Kennedy
16/03/2018	0.16	Declaração da posição do produto	Antonio Kennedy, Juan Landim
16/03/2018	0.15	Declaração da posição do produto	Antonio Kennedy, Juan Landim
16/03/2018	0.14	Revisão do tópico “declaração do problema”	Anderson Felipe
16/03/2018	0.13	Revisão do tópico “declaração do problema”	Anderson Felipe
16/03/2018	0.12	Revisão do tópico “oportunidade de negócio”	Anderson Felipe
16/03/2018	0.11	Revisão do tópico “oportunidade de negócio”	Anderson Felipe
14/03/2018	0.10	Revisão do tópico “requisitos de documentação”	Juan Landim
02/03/2018	0.9	Adicionado o tópico “manual do usuário”	Anderson Felipe
02/03/2018	0.8	Revisão do tópico “resumo de usuários”	Anderson Felipe
01/03/2018	0.7	Análise geral do documento	Anderson Antonio Kennedy Denilson
27/02/2018	0.6	Visão geral do produto	Antonio Kennedy
26/02/2018	0.5	Declaração do problema	Denilson
26/02/2018	0.4	Revisão do tópico “declaração da posição do produto”	Anderson
26/02/2018	0.3	Adicionado tópico “resumo de usuários”	Anderson
23/02/2018	0.2	Declaração da posição do produto	Antonio Kennedy
23/02/2018	0.1	Oportunidade de negócio	Juan Landim

## 1.2. INTRODUÇÃO

Esse documento proposto tem a principal finalidade de coletar, analisar e definir as necessidades e características de nível superior do projeto de conclusão de curso, o aplicativo Lanche Fácil, idealizado pela equipe DALKsoft, para as disciplinas Projeto Integrador I, II e III. Ele engloba os recursos que servem de base ao processo de desenvolvimento do aplicativo Lanche Fácil, esse que por sua vez, apresenta como objetivo principal, fornece uma maneira simples para os vendedores anunciarem seus produtos, onde no mesmo poderá disponibilizar a localização em tempo real de onde está vendendo. Os detalhes de como o aplicativo Lanche Fácil atende a essas necessidades e como o mesmo se comporta, estão descritos nas especificações suplementares e de caso de uso.

## 1.3. POSICIONAMENTO

### 1.3.1. Oportunidade de Negócio

Tendo em vista a dificuldade que os vendedores autônomos no ramo alimentício têm para anunciar seus produtos e a falta de eficiência na entrega dos produtos para os seus consumidores, o nosso principal objetivo é desenvolver um aplicativo com intuito de facilitar a comunicação entre os vendedores e seus compradores, assim otimizando a eficiência na hora de realizar a compra e entrega dos produtos. Este aplicativo procura solucionar ou diminuir este problema enfrentado, onde a aplicação fornecerá ao usuário comprador todas as opções de estabelecimentos ambulantes que fornecem este tipo serviços nas suas proximidades, possibilitando também a realização do pedido de determinado produto caso o mesmo esteja disponível para entrega. Já o usuário vendedor poderá cadastrar seu anúncio indicando a localização de seu estabelecimento e se realiza entregas ou não.

### 1.3.2. Declaração do Problema

<b>O PROBLEMA DE:</b>	Aumentar a exposição de seus produtos em determinado local onde não tem seu merecido destaque.
<b>AFETA:</b>	Os vendedores ambulantes autônomos e usuários do aplicativo
<b>O IMPACTO É O SEGUINTE:</b>	O grande impacto que acaba por acontecer, é que normalmente esse tipo de vendedor atua em diversos lugares diferentes, porém quando o mesmo trocar de localidade não tem como ele informar a todos os seus clientes que está em uma nova localidade e acaba por diminuir a sua exposição.
<b>UMA BOA SOLUÇÃO SERIA:</b>	Um aplicativo onde o vendedor ambulante autônomo fique mais visível, para que sempre que ele troque o seu local padrão de vendas, e o seu público saiba onde o mesmo se encontra e sempre estará aberto para novos clientes, trazendo assim mais interatividade, entre ele os seus

	clientes, tendo o aplicativo como um diferencial de negócio.
--	--

**Tabela 1 – Declaração do problema.**

### 1.3.3. Declaração da Posição do Produto

<b>PARA:</b>	Vendedores ambulantes do ramo alimentício e pessoas que estão procurando uma forma de obter lanches rápidos.
<b>QUEM:</b>	Vendedores ambulantes que desejam ser e ter seu produto mais conhecido por novas pessoas, mediante a isso, poderá vender e ganhar mais destaque no seu ramo autônomo.
<b>O LANCHE FÁCIL:</b>	É um software para divulgação de lanches por meio de anúncios que é produzido para vendedores ambulante.
<b>QUE:</b>	Trará facilidade para vendedores ambulantes que desejam anunciar seus produtos, tornando mais fácil e acessível para os usuários encontrar mais opções próximas a sua residência.
<b>DIFERENTE:</b>	Do Cariri Delivery que foca em um público que deseja qualquer tipo comidas entregues em casa.
<b>NOSSO PRODUTO:</b>	O Lanche Fácil trará o diferencial de ter anúncios rápidos de vendedores próximos a sua localidade. O anunciante podendo anunciar um determinado produto expondo suas características, local onde está vendendo e se oferece a opção de entrega à residência.

**Tabela 2 - Declaração da posição do produto.**

## 1.4. DESCRIÇÃO DO USUÁRIO

Os usuários alvos da plataforma proposta a ser desenvolvida, serão vendedores ambulantes que querem vender nas cidades do Cariri, vendedores que não são conhecidos em sua cidade e que desejam ter mais visibilidade mostrando seus produtos. E usuários que querem comprar e saber qual rota traçar para chegar ao destino. Cujos objetivos são vender mais e facilitar a localização dos mesmos.

### 1.4.1. Resumo de Usuários

NOME	DESCRIÇÃO	RESPONSABILIDADE
Compradores.	Acessam todos os anúncios que estão disponíveis na plataforma e podem solicitar pedidos sem Logar no aplicativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Visualiza anúncios;</li> </ul>
Anunciantes	São os responsáveis por cadastrar as	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizar cadastro;</li> <li>● Fornecer dados;</li> </ul>

	informações necessárias para os interessados “Compradores”, fornecendo sua localização atual, para que as pessoas saibam onde estão atuando no momento assim como uma forma de contato, caso ofereçam entregas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fazer login;</li> <li>• Cadastrar anúncios.</li> </ul>
Administrador	Responsável por analisar os anúncios que estão postados na plataforma, podendo ser excluído caso não atenda as restrições do aplicativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisar os anúncios.</li> </ul>

**Tabela 3 - Resumo de usuários.**

## 1.5. VISÃO GERAL DO PRODUTO

### 1.5.1. Perspectiva do Produto de Usuários

O produto, inicialmente, tem como meta anunciar os produtos dos usuários e levar a outros usuários que deseja comprar. Esse sistema tem como perspectiva de aumentar as vendas de vendedores ambulantes.

## 1.6. RESUMO DE RECURSOS

Recursos	Descrição
01 - Anunciar.	Os usuários poderão anunciar quantos produtos quiserem no sistema por dia.
02 - Mostrar localização.	Os usuários deverão disponibilizar sua localização atual.
03 - Solicitar entrega.	Os usuários que desejam comprar poderão solicitar que o vendedor entregue o produto onde deseja, caso o vendedor tenha disponibilidade para entrega.

**Tabela 4 – Resumo de recursos**

## 1.7. REQUISITOS DE DOCUMENTAÇÃO

### 1.7.1. Manual do Usuário

A plataforma contará com uma página de ajuda onde será apresentado aos usuários como funcionará o sistema, tudo o que ele poderá fazer na plataforma e qual será o intuito da aplicação, assim como os termos de uso e licença de software.

### 1.7.2. Ajuda Online

Sistema Inteligente de Ajuda: Aqui, o usuário interage com o sistema, o qual possui uma inteligência suficiente para retirar as informações do usuário necessárias para encaminhá-lo à resposta ou a uma fonte de pesquisa, onde ele poderá certamente encontrar um esclarecimento e contará também com e-mail para

suporte e envio de sugestões para o aperfeiçoamento do sistema, para garantir a melhor experiência possível aos usuários.

### 1.7.3. Guia de Instalação

#### Android Studio

Com a mídia física na pasta de instaladores abra o arquivo “android studio ide 173.4720617 windows.exe” surgirá uma caixa de diálogo “Abrir Arquivo – Aviso de Segurança” clique no botão “Executar” feito isso você será redirecionado para outra caixa de diálogo e permitirá a instalação do software clicando em “SIM”, o instalador será aberto, clique em “Next” para avançar as primeiras telas e depois clique em “Install”, quando a barra de progresso estiver totalmente carregada clique em “Next” mais uma vez e depois em “Finish”. O software será instalado e pronto para execução.

#### Instalação do Aplicativo Lanche Fácil

O usuário poderá fazer a busca pelo aplicativo na “Google Play Store” pesquisando pelo nome “Lanche Fácil” ou “DALKsoft”, após isso tocará no ícone do aplicativo que irá abrir a página do mesmo, feito isso basta selecionar o botão “INSTALAR”, a Play Store irá executar o download e a instalação do aplicativo Lanche Fácil em seguida, feito isso o aplicativo estará disponível em seu aparelho

## 2. DOCUMENTO DE REQUISITOS

### 2.1. HISTÓRICO DE REVISÃO

Quadro 2 - Histórico de Revisão do Documento de Especificação dos Requisitos de Software

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTOR
26/05/2018	0.25	Revisão geral e organização do documento	Anderson Felipe
25/05/2018	0.24	Revisão do tópico “DIAGRAMA DE CASOS DE USO”	Anderson Felipe
25/05/2018	0.23	Revisão do tópico “DIAGRAMAS ESPECÍFICOS”	Anderson Felipe
25/05/2018	0.22	Revisão do tópico “OBSERVAÇÕES LEGAIS, DE COPYRIGHT E OUTRAS”	Denilson Damião
25/05/2018	0.21	Revisão do tópico “REQUISITOS DE NEGÓCIO (DOMÍNIO)”	Denilson Damião
24/05/2018	0.20	Foi feito adições ao tópico “ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO”	Anderson Felipe
21/05/2018	0.19	Foi feito adições ao tópico	Anderson Felipe

		“ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO”	
20/05/2018	0.18	Foi feito adições ao tópico “REQUISITOS FUNCIONAIS”	Anderson Felipe
18/05/2018	0.17	Foi feito adições ao tópico “REQUISITOS FUNCIONAIS”	Anderson Felipe
18/05/2018	0.16	Revisão do tópico “NOME DO PRODUTO E DE SEUS COMPONENTES PRINCIPAIS”	Anderson Felipe
13/04/2018	0.15	Revisão final.	Antonio Kennedy, Anderson Felipe, Denilson e Juan.
11/04/2018	0.14	Foi feito adições ao tópico “ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO”	Luiz Felipe, Antônio Kennedy
09/04/2018	0.13	Foi feito adições ao tópico “ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO”	Anderson Felipe, Antonio Kennedy, Denilson, Juan
07/04/2018	0.12	Foi feito adições ao tópico “ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO”	Anderson Felipe
06/04/2018	0.11	Foi feito o tópico “Diagramas específicos”	Antônio Kennedy
04/04/2018	0.10	Correção do tópico “Diagrama de caso de uso”	Antônio Kennedy
11/03/2018	0.9	Foi feito o tópico “Requisito de negócios” E o “Diagrama de caso de uso”.	Antônio Kennedy
09/03/2018	0.8	Foi feito o tópico: OBSERVAÇÕES LEGAIS, DE COPYRIGHT E OUTRAS.	Anderson Felipe, Denilson, Antonio Kennedy
09/03/2018	0.7	Revisão do tópico “REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS”	Anderson Felipe, Denilson, Kennedy.
07/03/2018	0.6	Adicionado o tópico “REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS”	Luiz Felipe
07/03/2018	0.5	Adicionado o tópico “REQUISITOS FUNCIONAIS”	Anderson Felipe, Antônio Kennedy
07/03/2018	0.4	Revisão do tópico “IDENTIFICAÇÃO DOS REQUISITOS”	Anderson Felipe, Antônio Kennedy
07/03/2018	0.3	Revisão do tópico “NOME DO PRODUTO E DE SEUS COMPONENTES PRINCIPAIS”	Anderson Felipe, Antonio Kennedy, Luiz Felipe.
06/03/2018	0.2	Adicionado o tópico “DESCRIÇÃO DO PRODUTO”	Juan Landim
28/02/2018	0.1	Foi feito o escopo geral do produto e requisitos específicos.	Antônio Kennedy

## 2.2. ESCOPO GERAL DO PRODUTO

### 2.2.1. Descrição do Produto

O presente aplicativo tem como intuito ajudar vendedores ambulantes do ramo alimentício, podendo anunciar seus produtos no mesmo, deixando uma breve descrição do produto, até três imagens, sua

localização. E os usuários que desejam comprar algo que esteja próximo de onde estão, podem visualizar livremente os produtos anunciados pelos vendedores sem precisar logar no aplicativo. Para publicar as imagens, será usada a base de dados em nuvem (FireBase). Para expor sua localização real, será usada a ferramenta de API do GoogleMaps, assim, os usuários poderão ver qual local está mais próximo.

### 2.2.2. Nome do Produto e de seus Componentes Principais

<b>LANCHE FÁCIL</b>	
<b>Funcionalidades (F)</b>	
F-01	Cadastrar usuário
F-02	Recuperar senha
F-04	Login (Email/Senha)
F-05	Logout
F-06	Cadastrar anúncio
F-07	Analisar anúncio
F-08	Gerenciar geolocalização
F-09	Solicitar pedido

**Tabela 5 – Componentes Principais**

### 2.3. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O projeto a ser desenvolvido tem como principal objetivo um aplicativo com intuito de facilitar a comunicação, entre os vendedores e a eficiência da entrega dos produtos, para os seus clientes. Assim surge a necessidade de uma aplicação que solucione este problema enfrentado, onde a aplicação fornecerá ao usuário, estabelecimentos que fornecem determinados serviços, de acordo com sua categoria e que apresente o menor tempo possível para entrega dos produtos.

### 2.4. REQUISITOS ESPECIFICOS

#### 2.4.1. Identificação dos Requisitos

<b>SIGLA DE IDENTIFICAÇÃO DO REQUISITO</b>	
<b>RF</b>	Requisito Funcional
<b>RNF</b>	Requisito Não Funcional
<b>UC</b>	Use Case
<b>RN</b>	Requisito de negócio

**Tabela 6 – Identificação de Requisitos**

### 2.4.2. Propriedades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, foram adotadas as denominações: Alta, Média e Baixa. Abaixo temos a descrição de significado de cada uma dessas denominações.

- **Alta:**  
É o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos de classificação alta, são funcionalidades imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.
- **Médio:**  
É o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos de classificação média devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Baixo:**  
É o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos de classificação baixa são funcionalidades que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para programá-los na versão que está sendo especificada.

## 2.5. DESCRIÇÃO DOS REQUISITOS

Este projeto de desenvolvimento de software exige que sejam identificados requisitos do tipo: Requisitos Funcionais, Requisitos de Negócio (domínio) e Requisitos Não Funcionais.

### 2.5.1. Requisitos Funcionais

SIGLA	NOME	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE	DEPENDENTE DE
RF-01	Realizar cadastro usuário	O sistema deverá realizar cadastrar os usuários, podendo ser vendedor e comprador, usando informações básicas como, Email, nome do usuário e uma senha.	Alta	
RF-02	Editar usuário	O usuário poderá realizar a alteração dos seus dados cadastrais caso tenha passado alguma informação errada no ato do cadastro.	Alta	RF-01
RF-03	Excluir usuário	O sistema deverá, dá a possibilidade de o usuário excluir a sua conta	Médio	RF-01

		informando o motivo da exclusão.		
RF-04	Recuperar dados do usuário	O sistema deverá pegar os dados cadastrais do usuário caso os mesmos sejam solicitados.	Alta	RF-01
RF-05	Recuperar senha	O sistema deverá enviar um código de segurança para o Email cadastrado caso o usuário não lembre sua senha e escolha recuperar a senha.	Médio	RF-01
RF-06	Realizar login	O usuário irá inserir os dados já pré-cadastrados como: Email e senha, podendo realizar o login.	Alta	RF-01
RF-07	Realizar Logout	O sistema deverá deslogar o usuário apenas quando o mesmo apertar no botão de sair.	Médio	RF-01, RF-06
RF-08	Cadastrar anúncio	O sistema deverá dar a possibilidade de um usuário criar seus anúncios, sempre fornecendo sua localização e o tipo de lanche.	Alta	RF-01, RF-06
RF-09	Buscar anúncios.	Os usuários poderão buscar por anúncios na plataforma de forma espontânea.	Médio	RF-08
RF-10	Editar anúncio	O sistema deverá dar a possibilidade de um usuário editar seus anúncios, só o criador pode editar seus anúncios.	Alta	RF-01, RF-06, RF-08
RF-11	Ocultar anúncio	Os usuários poderão ocultar os anúncios livremente.	Média	RF-08, RF-10
RF-12	Excluir anúncio	O sistema deverá dar a possibilidade de um usuário excluir seus anúncios, só o criador pode excluir seus anúncios.	Médio	RF-01, RF-06, RF-08
RF-13	Ler dados do anúncio	O sistema deverá dar a possibilidade de um usuário visualizar os dados presentes em seus anúncios.	Alta	RF-01, RF-06, RF-08
RF-14	Inserir localização	O sistema juntamente com a API do Google Maps deverá solicitar a permissão para acessar a localização.	Médio	RF-06
RF-15	Solicitar pedido	O usuário que deseja comprar algo de um anúncio, terá que clicar num botão	Médio	RF-06, RF-10,

		“Fazer pedido” para entrar em contato direto com o vendedor.		RF-11
RF-16	Cancelar anúncio	Os usuários poderão cancelar os cadastros dos anúncios.	Média	RF-01, RF-06, RF-08
RF-17	Favoritos	O usuário pode salvar seus anúncios em favoritos, e acessar quando quiser do seu perfil.	Média	RF-01, RF-06, RF-08, RF-13

**Tabela 7 – Requisitos Funcionais.**

### 2.5.2. Requisitos Não Funcionais

SIGLA	NOME	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE	CATEGORIA
RNF-01	Integrar sistema com API do Google Maps.	O sistema deve estar integrado ao Sistema do Google Maps para enviar e receber informações da localização do usuário (anunciante) ao cliente.	Alta	Interoperabilidade
RNF-02	Operabilidade	O sistema a ser desenvolvido, irá operar a partir da versão 4.4 do Android.	Alta	Eficiência em Relação a Recursos
RNF-03	Linguagem de programação	O sistema será desenvolvido em Java Android.	Alta	Interoperabilidade
RNF - 04	Interface amigável	O design do aplicativo será desenvolvido em português onde todas as palavras utilizadas serão de fácil compreensão e seu layout terá uma usabilidade bem intuitiva para facilitar uso do mesmo.	Média	Atratividade

**Tabela 8 - Requisitos Não Funcionais.**

## 2.6. OBSERVAÇÕES LEGAIS, DE COPYRIGHT E OUTRAS

O Aplicativo terá como garantia a total segurança de toda a informação, que seja repassada ao app, garantindo que as mesmas, não sejam divulgadas ou disponibilizadas para qualquer outro usuário, essas informações serão disponibilizadas apenas quando o usuário tenha permitido o seu acesso. O direito de imagem concederá o direito de personalidade autônoma, se trata da proteção de personalidade física da pessoa.

## 2.7. DIAGRAMA DE CASOS DE USO

### 2.7.1. Diagrama Geral

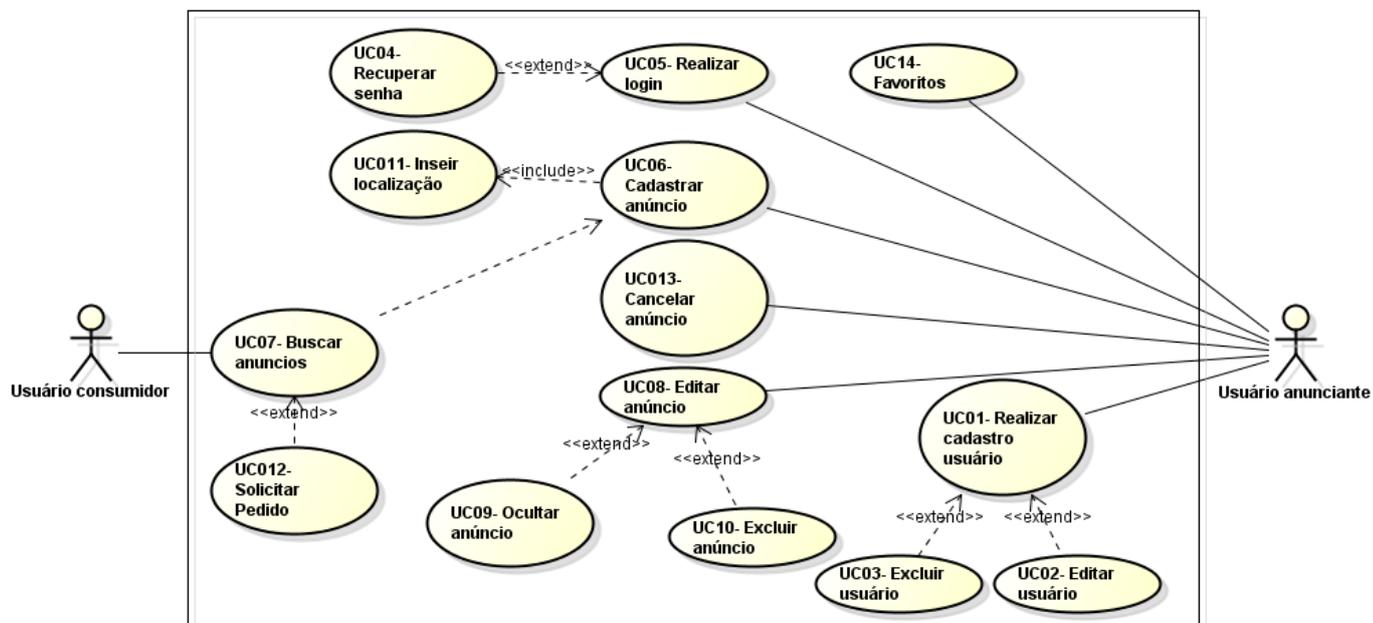


Figura 1 - Diagrama de casos de uso geral

### 2.7.2. Diagramas Específicos

UC 01 - Diagrama Manter usuário.

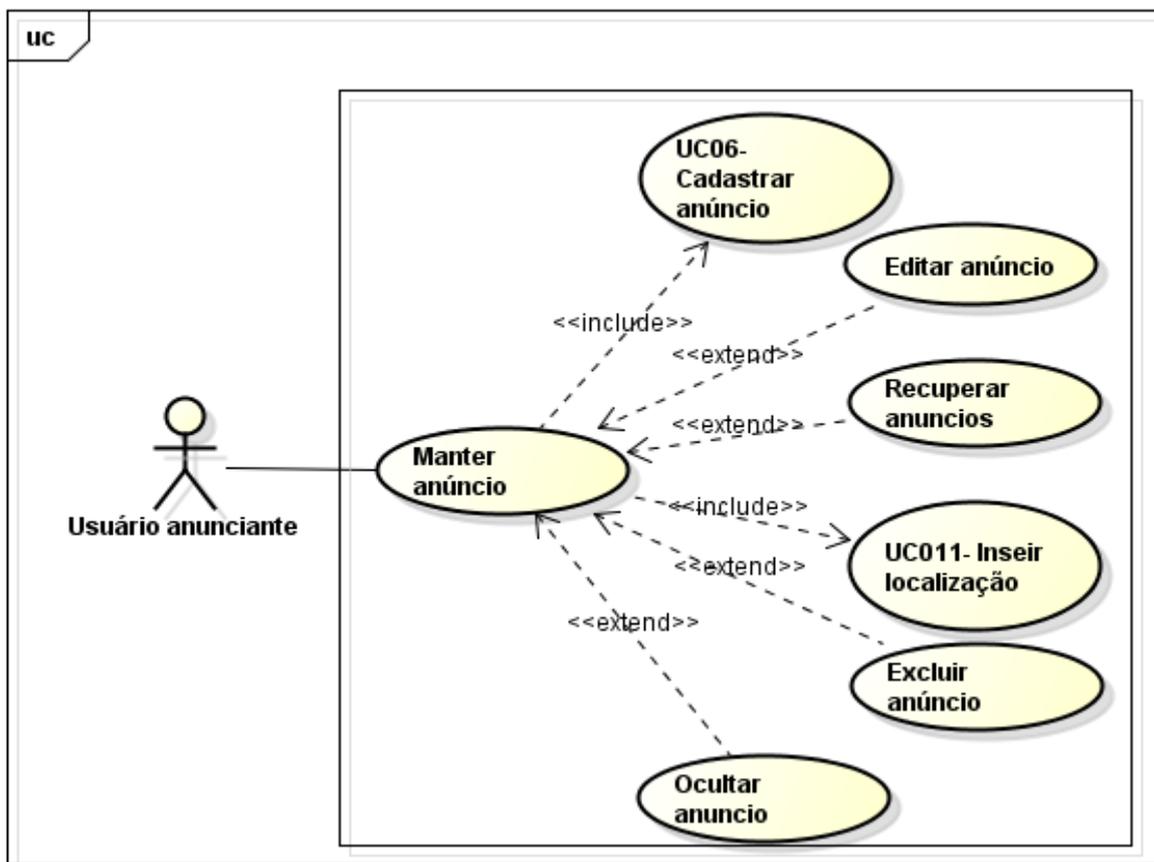


Figura 2 - Diagrama de casos de uso manter usuário.

## 2.8. ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	
07/11/2018	0.4	O vendedor irá realizar o cadastro fornecendo apenas algumas informações básicas.	
<b>STATUS</b>		( ) Pendente      ( ) Revisado      ( x ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>		UC - 01 Manter usuário	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF-01 Registrar usuário	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		O sistema deverá fazer interações básicas como cadastrar, editar, excluir e ler dados do usuário quando for solicitado.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Vendedores e usuários.	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		O usuário precisa ter o aplicativo instalado.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		O usuário precisa realizar um cadastro.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>		<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
		1. O usuário irá selecionar a opção cadastre-se. 3. O usuário irá preencher os campos	2. O sistema irá abrir a Activity (tela) de cadastro. 4. O sistema verifica o Email, se o nome de usuário ainda não existe e se a senha

	Email, Nome do Usuário e Senha.	atende os requisitos de segurança. 5. O sistema valida senha. 6. O sistema registra o nome de usuário. 7. O sistema armazena os dados do usuário no banco de dados.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário deve inserir um email e senha para criar o cadastro.	2. O sistema deve validar os dados.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário cancela o cadastro. 3. O usuário não preenche todos os campos presentes no cadastro. 5. O usuário informa um Email não valido. 7. O usuário aperta no botão voltar sem querer.	2. O sistema irá retornar ele para a activity (tela) principal. 4. O sistema deverá exibir uma mensagem flutuante “Preencha todos os campos”. 6. O sistema deverá exibir uma mensagem flutuante “O Email digitado não é válido”. 8. O sistema irá retornar para a activity principal e não irá guardar o que havia sido digitado.

**Tabela 9: Especificação UC - 01 - Registrar usuário.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
07/11/2018	0.4	O usuário poderá a qualquer momento editar seus dados cadastrais.
<b>STATUS</b>	( ) Pendente      ( ) Revisado      ( x ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>	UC - 01 Manter usuário	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF - 02 Editar usuário	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	O sistema deverá fazer interações básicas como cadastrar, editar, excluir e ler dados do usuário quando for solicitado.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Vendedores e usuários.	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	O usuário precisa ter realizado o login.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	O usuário terá alterados os seus dados.	

<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	<p>1. O usuário por meio do menu lateral solicita editar dados.</p> <p>3. O usuário termina de fazer as edições e clica no botão salvar dados.</p>	<p>2. O sistema irá exibir a activity (tela) de edição de dados.</p> <p>4. O sistema irá guardar as novas informações sobrescrevendo as anteriores.</p>
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	<p>1. O usuário sem querer acaba apertando no botão voltar.</p> <p>3. O usuário desiste de fazer alterações e aperta no botão voltar.</p> <p>5. O usuário aperta no botão “voltar” sem querer.</p>	<p>2. O sistema exibe uma caixa informado: “Alterações feitas com sucesso”.</p> <p>4. Caso o usuário não tenha mexido nos dados a activity (tela) será fechada voltando assim para a Activity (tela) anterior.</p> <p>6. O sistema não irá salvar nenhuma informação que foi digitada anteriormente.</p>
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	<p>1. O usuário deixa um dos campos de alteração em branco.</p> <p>3. O usuário digita um nome de usuário que não esteja disponível.</p>	<p>2. O sistema deverá exibir uma mensagem flutuante “Preencha todos os campos”.</p> <p>4. O sistema deverá exibir uma mensagem flutuante “O nome de usuário digitado não está disponível”.</p>

**Tabela 10: Especificação UC - 01 - Editar usuário.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
07/11/2018	0.2	O usuário por determinados motivos quer apagar a sua conta.
<b>STATUS</b>	( ) Pendente      ( X ) Revisado      ( x ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>	UC - 01 Manter usuário	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF - 03 Excluir usuário	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	O sistema deverá fazer interações básicas como cadastrar, editar, excluir e ler dados do usuário quando for solicitado.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Vendedores e usuários.	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Ser cadastrado e ter feito login na plataforma.	

<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	Todos os dados serão apagados e o usuário será deslogado.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário solicita excluir conta indo na opção minha conta presente no menu lateral. 3. O usuário informa o seu motivo e confirma. 5. O usuário confirma a exclusão.	2. O sistema irá abrir a Activity (tela) de exclusão onde estará a perguntar o motivo da exclusão. 4. O sistema irá exibir uma caixa de interação perguntar se o usuário tem certeza. 6. O sistema irá apagar todos os dados cadastrais presentes no banco de dados do usuário.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário desiste de apagar sua conta e pressiona no botão voltar no smartphone.	2. O sistema irá fechar a Activity de exclusão e retornará para a anterior.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário não informa o motivo da exclusão e pressiona em continuar.	2. O sistema irá excluir o perfil do usuário.

**Tabela 11: Especificação UC - 01 - Excluir usuário.**

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO
07/11/2018	0.4	O usuário a qualquer momento pode visualizar seus dados cadastrais quando solicitado.
<b>STATUS</b>	( ) Pendente      ( X ) Revisado      ( x ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>	UC - 01 Manter usuário.	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF-04 Ler dados do usuário.	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	O sistema deverá fazer interações básicas como cadastrar, editar, excluir e ler dados do usuário quando for solicitado.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Vendedores e usuários.	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Ser cadastrados e está logado na plataforma.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	Visualizar todos os dados cadastrados.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário deseja visualizar seus dados cadastrados, então vai até a opção minha	2. O sistema deverá abrir a Activity (tela) “minha conta” contendo todas as informações do usuário recuperadas do

	conta no menu lateral.	banco de dados.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário não está conectado à internet	2. O sistema irá exibir uma mensagem flutuante “Carregando”, não irá carregar porque não está conectado.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>

**Tabela 12: Especificação UC - 01 - Ler dados do usuário.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
07/11/2018	0.4	O usuário que não lembra mais a sua senha poderá restaurar ela por meio de poucos passos.
<b>STATUS</b>	( ) Pendente      ( ) Revisado      ( x ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>	UC - 02 Recuperar senha	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF-05 Recuperar senha	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	Caso o usuário tenha esquecido a sua senha solicitando a recuperação da mesma ele poderá cadastrar uma nova senha apenas se tiver acesso ao Email usado no ato do cadastro.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Vendedores e usuários.	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Ser cadastrados e ter acesso ao Email usado no cadastro.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	Acessar o Email.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário não lembra sua senha e solicita recuperar a senha. 3. O usuário preenche o campo com seu Email cadastrado. 5. O usuário digita o código correto que foi recebido em seu Email.	2. O sistema abre a Activity (tela) de recuperação de senha que contém o campo “Email cadastrado”, e um botão “Enviar”. 4. O sistema abre a Activity (tela) de confirmação contendo uma mensagem “Foi enviado um código de segurança para seu email” um campo de digitação “Código de segurança” e dois botões “Confirmar e Reenviar senha”. 6. O sistema abre a activity (tela) de alteração de senha contendo dois campos “Nova senha, confirmar nova senha” e

		um botão “Alterar”.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário não lembra qual foi o Email cadastrado.	2. O sistema deixa bem claro na tela de recuperação que só pode ser feita a troca usando o Email usado no ato do cadastro.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário digita o Email errado. 3. O usuário digita um Email não válido. 5. O usuário digita o Email correto, mas não recebe o código de confirmação. 7. O usuário digita o código incorreto. 9. O usuário digita o Email e o código corretos, porém quando vai digitar a nova senha ele digita uma senha “fraca”. 11. O usuário digita uma senha com menos de 8 dígitos. 13. O usuário digita uma senha que não coincidem nos campos “Nova senha” e “confirmar nova senha”	2. O sistema exibe uma mensagem flutuante “Email digitado não está cadastrado na nossa base de dados”. 4. O sistema exibe uma mensagem flutuante “Email digitado não é válido”. 6. O sistema disponibiliza um botão de enviar o código para caso o usuário não receba o mesmo. 8. O sistema exibe uma mensagem flutuante “O código digitado não é válido” 10. O sistema exibe uma mensagem “A senha digitada não atende aos padrões de segurança”. 12. O sistema exibe uma mensagem vermelha “A senha deve ter no mínimo 8 dígitos” 14. O sistema exibe uma mensagem em vermelho “As senhas digitadas não coincidem”.

**Tabela 13: Especificação UC - 02 - Recuperar senha.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
07/11/2018	0.4	O usuário irá inserir os dados já pré-cadastrados como: Email e senha.
<b>STATUS</b>	( X ) Pendente    ( X ) Revisado    ( ) Realizado    ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>	UC-03 Realizar Login	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF-06 Realizar Login	

<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	Este caso de uso inicia-se quando o ator tem a necessidade de cadastrar um estabelecimento ou enviar um Feedback.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Vendedor e Usuário	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	O ator precisa está cadastrado.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	Login efetuado.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. Usuário solicita fazer Login. 3. Usuário informa dados de Login (e-mail e senha).	2. Sistema exibe Activity (tela) de Login. 4. Sistema verifica no banco de dados se as informações digitadas estão corretas. 5. Exibe Activity (tela) principal do sistema.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário não está conectado à internet.	2. O sistema irá exibir uma mensagem flutuante “não a conexão com a internet”
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário deixa os campos de e-mail ou senha em branco. 3. O usuário digita o e-mail ou a senha incorreta.	2. O sistema irá exibir uma a mensagem, “por favor”, preencha todos os campos” em vermelho. 4. O sistema irá exibir a mensagem “Email ou senha incorreta” em vermelho.

**Tabela 14: Especificação UC - 03 - Realizar login.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
13/09/2018	0.4	O usuário pode sair do seu usuário a qualquer momento realizando Logout.
<b>STATUS</b>	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Pendente    ( <input type="checkbox"/> ) Revisado    ( <input type="checkbox"/> ) Realizado    ( <input type="checkbox"/> ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>	UC - 04 Realizar Logout	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF-07 Realizar Logout	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	Caso o usuário não deseje que sua conta fique sempre conectada, ou precise acessar outra conta no aplicativo basta ele realizar Logout pressionando o botão sair.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Vendedores e usuários.	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Ser cadastrados e está logado na plataforma.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	deslogar do aplicativo.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário seleciona a opção sair presente no menu lateral da página	2. O sistema finaliza o usuário e abre a

	principal.	Activity (tela) principal de login.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário não encontra a opção sair que fica presente no menu lateral.	2. O sistema disponibilizará um mini tutorial sobre como sair de sua conta na página de ajuda presente no menu lateral.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário tenta deslogar sem conexão com a internet.	2. O sistema irá exibir uma mensagem flutuante “não a conexão com a internet”

**Tabela 15: Especificação UC - 04 - Realizar logout.**

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO
07/11/2018	0.4	Os anúncios podem ser feitos inseridos na plataforma por qualquer usuário.
<b>STATUS</b>	() Pendente      ( ) Revisado      (x) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>	UC-05 Manter anúncio.	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF-08 Cadastrar anúncio.	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	O sistema deverá permitir que o autor realize o cadastro de anúncios informando coisas básicas, assim como editar e excluir o mesmo.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Usuário	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Ser cadastrado no sistema e está logado.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	Cadastrar o anúncio.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário envia a solicitação para criação de um anúncio. 3. O usuário seleciona localização atual. 5. O usuário concede a permissão. 7. O usuário informa o que ele está oferecendo com a opção de adicionar imagens (opcional). 9. O usuário envia a solicitação para compartilhar o anúncio. 11. O anúncio é aprovado por um dos administradores.	2. O sistema inicia a Activity (tela) cadastrar anúncio contendo os campos de digitação “Título do anúncio, Nome do produto e Valor assim como duas caixas de seleção “Realiza entrega, Sim e Não”, um campo extra “Informações adicionais” e a possibilidade de adicionar até 3 imagens. 4. O sistema pede autorização para usar o GPS do usuário. 6. O sistema adiciona a localização baseada na sua localização atual de acordo com o GPS.

		<p>8. O sistema cadastra as imagens no banco de dados.</p> <p>10. O sistema realiza a postagem do anuncio salvando os dados no banco de dados.</p> <p>12. O sistema irá compartilhar o anuncio deixando o visível para todos que estiverem próximo de sua localidade.</p>
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário não deseja usar sua localização atual.	2. O sistema irá exibir a mensagem de erro “O anúncio não pode ser criado sem uma localização” em um balão flutuante.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário deixa algum campo obrigatório sem preencher.	2. O sistema irá exibir a mensagem de erro “O anúncio não pode ser criado sem uma localização” em um balão flutuante.

**Tabela 16: Especificação UC - 05 - Registrar anúncio.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
07/11/2018	0.4	Os anúncios já cadastrados na plataforma podem ser editados pelo seu criador a qualquer momento.
<b>STATUS</b>		<input type="checkbox"/> Pendente <input type="checkbox"/> Revisado <input checked="" type="checkbox"/> Realizado <input type="checkbox"/> Excluído/Cancelado
<b>USE CASE - UC</b>		UC - 05 Manter anúncio.
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF - 09 Editar anúncio.
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		O sistema deverá permitir que o autor realize o cadastro de anúncios informando coisas básicas, assim como editar e excluir o mesmo.
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Vendedor
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		Ser cadastrado no sistema e está logado.
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		Cadastrar o anúncio.
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	<p>1. O usuário clica no menu lateral esquerdo presente na tela inicial.</p> <p>3. O criador do anúncio clica na opção meus anúncios.</p>	<p>2. O sistema abre o menu lateral esquerdo.</p> <p>4. O sistema abre a Activity (tela) meus anúncios.</p>

	<p>5. O usuário seleciona o anúncio desejado.</p> <p>7. O usuário solicita editar anúncio pressionando o botão de edição presente na barra que fica na parte superior do anúncio.</p> <p>9. O usuário edita todas as informações e pressiona no botão salvar.</p>	<p>6. O sistema abre a Activity (tela) anúncio.</p> <p>8. O sistema irá abrir a Activity (tela) de cadastro de anúncios, porém dessa vez com o modo de edição de anúncio.</p> <p>10. O sistema exibe uma mensagem informando que as alterações foram realizadas com sucesso e sobrescreve as informações no banco de dados.</p>
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	<p>1. O usuário não está logado na sua conta, mas sim em outra.</p> <p>3. O usuário não sabe como fazer a exclusão do anúncio.</p>	<p>2. O sistema não habilita o botão de edição de anúncios a menos que esteja na conta do criador do anúncio.</p> <p>4. No menu lateral presente na tela inicial possui uma opção de ajuda onde o usuário irá encontrar um breve tutorial de como editar o anúncio.</p>
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	<p>1. O usuário deixa um dos campos em branco na hora de fazer a edição.</p>	<p>2. O sistema exibe uma mensagem flutuante “Preencha todos os campos” ao pressionar o botão “Salvar”.</p>

**Tabela 17: Especificação UC - 05 - Editar anúncio.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
07/11/2018	0.4	Os anúncios já cadastrados na plataforma podem ser excluídos pelo seu criador a qualquer momento.
<b>STATUS</b>		( ) Pendente      ( ) Revisado      ( x ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado
<b>USE CASE - UC</b>		UC-05 Manter anúncio.
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF-10 Excluir anúncio.
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		O sistema deverá permitir que o autor realize o cadastro de anúncios informando coisas básicas, assim como editar e excluir o mesmo.
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Vendedor
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		Ser cadastrado no sistema e está logado.
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		Cadastrar o anúncio.

	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	1. O usuário clica no menu lateral esquerdo presente na tela inicial. 3. O criador do anúncio clica na opção meus anúncios. 5. O usuário seleciona o anúncio desejado. 7. O usuário pressiona nos três pontinhos no canto superior da tela. 9. O usuário pressiona na opção excluir. 11. O usuário marca a opção “Sim”.	2. O sistema abre o menu lateral esquerdo. 4. O sistema abre Activity (tela) meus anúncios. 6. O sistema abre a Activity (tela) anúncio. 8. O sistema abre o menu lateral direito. 10. O sistema abre uma caixa de interação perguntando se o usuário tem certeza. 12. O sistema apaga o anúncio da base de dados.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b> 1. O usuário não sabe como fazer a exclusão do anúncio.	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b> 2. No menu lateral presente na tela inicial possui uma opção de ajuda onde o usuário irá encontrar um breve tutorial de como excluir o anúncio.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b> 1. Ao clicar em excluir anúncio o usuário marca a opção “Não” quando o sistema pergunta se o mesmo tem certeza.	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b> 2. O usuário fecha a Activity do anúncio sem fazer nenhuma alteração.

**Tabela 18: Especificação UC - 05 - Excluir anúncio.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
07/11/2018	0.4	Os anúncios já cadastrados na plataforma podem ter suas informações visualizadas pelo seu criador a qualquer momento.
<b>STATUS</b>		( ) Pendente      ( ) Revisado      ( ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado
<b>USE CASE - UC</b>		UC-05 Manter anúncio.
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF-11 Ler dados do anúncio.
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		O sistema deverá permitir que o autor realizasse o cadastro de anúncios informando coisas básicas, assim como editar e excluir o mesmo.
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Usuário.
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		Ser cadastrado no sistema e está logado.
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		Cadastrar o anúncio.

	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	1. O usuário clica no menu lateral esquerdo presente na tela inicial. 3. O criador do anúncio clica na opção meus anúncios. 5. O Usuário deseja verificar os dados cadastrados em seu anúncio então seleciona tal anúncio.	2. O sistema abre o menu lateral esquerdo. 4. O sistema abre a Activity (tela) meus anúncios. 6. O sistema abre a Activity (tela) anúncio e recupera todos os dados do anúncio selecionado do banco de dados.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	1. O usuário não sabe como fazer a exclusão do anúncio.	2. No menu lateral presente na tela inicial possui uma opção de ajuda onde o usuário irá encontrar um breve tutorial de como acessar os dados do anúncio.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>

**Tabela 19: Especificação UC - 05 - Ler dados do anúncio.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
07/11/2018	0.4	Todo anúncio que será postado na plataforma poderá ser avaliado por administradores e sujeito a serem removidos.
<b>STATUS</b>		( ) Pendente      ( ) Revisado      ( ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado
<b>USE CASE - UC</b>		UC - 06 Moderar anúncio.
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF - 12 Moderar anúncio.
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		O sistema permitirá todos os anúncios serem divulgados.
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Vendedor
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		Ser cadastrado no sistema e está logado.
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		Cadastrar o anúncio.
	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	1. O usuário clica em enviar anúncio. 4. O administrador do sistema pode remover o anúncio a qualquer momento.	2. O sistema informa ao usuário que seu anúncio foi anunciado com sucesso. 3. O sistema envia uma notificação para um dos administradores. 5. O sistema envia uma notificação para o

		criador do anúncio informando que seu anúncio foi removido.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário tem o seu anúncio reprovado.	2. O sistema permite que o mesmo edite as informações do anúncio e reenvie.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>

**Tabela 20: Especificação UC - 06 - Moderar anúncio.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	
07/11/2018	0.4	A localização será inserida usando sua posição atual.	
<b>STATUS</b>	<input type="checkbox"/> Pendente <input type="checkbox"/> Revisado <input checked="" type="checkbox"/> Realizado <input type="checkbox"/> Excluído/Cancelado		
<b>USE CASE - UC</b>	UC - 07 Gerenciar localização.		
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF - 13 Gerenciar localização		
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	O sistema irá utilizar a localização fornecida, para poder adicionar o seu anúncio como um ponto no mapa.		
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Vendedor.		
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Ser cadastrado no sistema.		
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	Mapear sua localização.		
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>	
	1. O Usuário ao realizar o cadastro de um anúncio clica em adicionar sua localização. 3. O Usuário permite utilização do seu GPS. 5. O Usuário confirma localização.	2. O sistema pede autorização de ter acesso ao GPS. 4. O sistema adiciona a localização. 6. O sistema adiciona a localização no ponto no mapa.	
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>	
	1. O usuário sem querer clica negar a permissão para acessar a localização e não sabe como permitir.	2. Na central de ajuda possui um breve tutorial de como ativar a permissão caso o usuário tenha recusado na primeira vez.	
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>	

	<p>1. O usuário não quer adicionar localização.</p> <p>3. O usuário não permite a utilização do GPS.</p>	<p>2. O sistema vai informar que para segurança dele e de seus clientes ele ative o GPS, ou não será possível cadastrar um anúncio.</p> <p>4. O sistema irá exibir a mensagem de erro “O anúncio não pode ser criado sem sua localização atual” em um balão flutuante.</p>
--	--	--

**Tabela 21: Especificação UC - 07 - Gerenciar localização.**

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	
07/11/2018	0.4	A localização pode ser inserida usando sua posição atual, ou preenchendo manualmente.	
<b>STATUS</b>		<input type="checkbox"/> Pendente <input type="checkbox"/> Revisado <input checked="" type="checkbox"/> Realizado <input type="checkbox"/> Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>		UC - 08 Buscar anúncios	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF - 14 Buscar anúncios.	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		O usuário que deseja comprar irá realizar uma busca nos anúncios já divulgados na plataforma.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Vendedor.	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		Ter anúncios já publicados.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		Buscar anúncios.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>		AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
		<p>1. O usuário irá iniciar uma busca nos anúncios já publicados.</p> <p>3. O usuário irá escolher seu produto desejado e ler sua descrição.</p> <p>5. O usuário irá ver a localização do vendedor.</p> <p>7. O usuário irá solicitar entrega do produto, caso o vendedor esteja disposto a entregar.</p> <p>9. O usuário irá informar sua localização, caso solicite entrega.</p>	<p>2. O sistema vai buscar os anúncios mais próximos da localização do cliente e exibir.</p> <p>4. O sistema irá exibir o produto escolhido e sua descrição.</p> <p>6. O sistema irá informar a localização do vendedor.</p> <p>8. O sistema irá informar se o vendedor está disposto a realizar entrega e disponibiliza a opção de “Solicitar entrega.”</p> <p>10. O sistema irá receber as informações</p>

		que deverão ser inseridas pelo usuário.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	<p>1. O usuário busca manualmente por um anúncio pressionando no campo de busca presente na tela inicial.</p> <p>3. O usuário pode se deslocar até o vendedor mais próximo usando a ferramenta do GoogleMaps ele consegue localizar todos que estão nas suas proximidades.</p>	<p>2. O sistema busca um determinado anúncio de acordo com os dados fornecidos pelo usuário.</p> <p>4. O sistema informa a localização do vendedor através da ferramenta GoogleMaps.</p>
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	<p>1. O usuário não dá permissão de acesso ao GPS para o aplicativo.</p>	<p>2. O sistema terá dificuldade para executar a função e irá exibir a mensagem “Permitir acesso ao GPS”.</p>

**Tabela 22: Especificação UC - 08 - Buscar anúncios.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
07/11/2018	0.4	A solicitação pode ser feita por todo tipo de usuários preenchendo apenas um formulário onde informará o que deseja.
<b>STATUS</b>	(X) Pendente    ( ) Revisado    ( ) Realizado    ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>	UC-09 Solicitar pedido	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF-15 Solicitar pedido	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	O usuário irá preencher um formulário caso tenha interesse em comprar alguma das coisas oferecidas e a partir desse formulário o vendedor será avisado.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Cliente.	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Ser cadastrado e selecionar um anúncio.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	Enviar a solicitação para o vendedor.	
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	<p>1.O usuário clica no botão solicitar pedido.</p>	<p>1. O sistema encaminha o usuário para a área de discagem telefônica do mesmo, para que possa entrar em contato com o vendedor.</p>

	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	1. O usuário não solicitar pedido.	2. O sistema continua operando.
	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>		

**Tabela 23: Especificação UC - 09 - Solicitar pedido.**

<b>DATA</b>	<b>VERSÃO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
07/11/2018	0.4	Após realizar o pedido e receber o mesmo, o comprador poderá fazer uma avaliação a respeito do que foi comprado.
<b>STATUS</b>	(X) Pendente      ( ) Revisado      ( ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado	
<b>USE CASE - UC</b>	UC - 10 Classificar vendedor.	
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>	RF - 16 Classificar vendedor.	
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>	O sistema irá fazer uma classificação do vendedor para determinar se ele é um vendedor de confiança para os que forem comprar posteriormente.	
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>	Usuário.	
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	Ser cadastrado no sistema, está logado e ter feito algum pedido.	
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	Cadastrar avaliação.	
	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	1. O usuário seleciona o menu lateral. 3. O usuário seleciona histórico de pedidos. 5. O usuário clica sobre o anúncio que acabou de realizar. 7. O usuário confirma o recebimento. 9. o usuário escreve seu comentário e clica em enviar.	2. O sistema abre o menu lateral presente na tela inicial. 4. O sistema abre a activity (tela) pedidos. 6. O sistema abre uma caixa de interação perguntando se ele recebeu esse pedido. 8. O sistema abre uma tela de classificação do vendedor onde a pessoa pode dar uma nota de 0-10 e deixar um comentário (Opcional). 10. O sistema registra o comentário e lista na página do anuncio abaixo das informações do mesmo.
	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	1. O usuário não fez a solicitação de	2. O sistema só permite avaliações de pessoas que fizeram pedido, quem não

	pedido com esse vendedor. 3. O usuário não sabe como deixar uma avaliação.	fez pode apenas visualizar os comentários de outras pessoas. 4. O sistema disponibiliza um breve tutorial na página de ajuda da plataforma presente no menu lateral da página inicial.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário não preenche a nota do vendedor durante o cadastro da avaliação. 3. O usuário não está conectado a internet.	2. O sistema exibe uma mensagem flutuante “Os campos obrigatórios não foram preenchidos corretamente”. 4. O sistema irá exibir uma mensagem em um balão flutuante “Não há conexão com a internet”.

**Tabela 24: Especificação UC - 10 - Classificar vendedor.**

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO
07/11/2018	0.2	Todo pedido realizado por um determinado usuário ficará cadastrado no seu histórico.
<b>STATUS</b>		( ) Pendente      ( ) Revisado      ( x ) Realizado      ( ) Excluído/Cancelado
<b>USE CASE - UC</b>		UC-11 Histórico de pedidos.
<b>REQUISITO FUNCIONAL</b>		RF-17 Histórico de pedidos.
<b>DESCRIÇÃO DO UC</b>		O sistema deverá guardar no seu banco de dados todo pedido que for realizado por um usuário.
<b>ATORES ENVOLVIDOS</b>		Usuário.
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>		Ser cadastrado no sistema e está logado e ter feito algum pedido.
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>		Recuperar dados dos pedidos.
<b>FLUXO PRINCIPAL</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário clica no menu lateral direito. 2. O usuário seleciona “Histórico de pedidos”.	2. O sistema abre o menu lateral direito presente na Activity (tela) principal. 4. O sistema abre a a Activity (tela) de pedidos e recupera todos os dados de pedidos realizados anteriormente.
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário ainda não fez nenhum	2. O sistema irá exibir uma mensagem

	pedido.	informando que ele ainda não possui pedidos na Activity (tela) pedidos.
<b>FLUXO DE EXCEÇÃO</b>	<b>AÇÕES DO ATOR</b>	<b>AÇÕES DO SISTEMA</b>
	1. O usuário não está conectado à internet.	2. O sistema irá exibir uma mensagem em um balão flutuante “Não há conexão com a internet”.

**Tabela 25: Especificação UC - 11 - Histórico de pedidos.**

### 3. DOCUMENTO DE ARQUITETURA

#### 3.1. HISTÓRICO DE REVISÃO

Quadro 3 – Histórico de Revisão do Documento de Visão

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTOR
27/04/2018	0.8	Adicionado o tópico "VISÃO DE PROCESSOS"	Denilson Damião
27/04/2018	0.7	Feito o tópico "Visão de implantação"	Luiz Felipe
26/04/2018	0.6	Adicionado o tópico "VISÃO DE IMPLEMENTAÇÃO"	Anderson Felipe, Luiz Felipe
24/04/2018	0.5	Adicionado o tópico "QUALIDADE"	Juan Landim
25/04/2018	0.4	Adicionado o tópico "TAMANHO E DESEMPENHO"	Anderson Felipe
04/04/2018	0.3	Adicionado o tópico "REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL"	Denilson Damião
04/04/2018	0.2	Revisão do tópico "VISÃO LÓGICA"	Antônio Kennedy
02/04/2018	0.2	Adicionar o tópico "METAS E RESTRIÇÕES DA ARQUITETURA"	Luiz Felipe
01/04/2018	0.1	Adicionado o tópico "VISÃO LÓGICA"	Anderson Felipe

## 3.2. INTRODUÇÃO

Nesse documento é detalhado as principais partes da arquitetura proposta para o desenvolvimento do Lanche Fácil. A arquitetura é formada por diversos padrões de projeto, principalmente, padrões Orientados a Objetos com destaque no mercado. Destaca-se em cada parte da arquitetura o motivo da sua criação e a qual a sua influência para a criação do sistema.

### 3.2.1. Finalidade

Este documento oferece uma visão geral arquitetural abrangente dos sistemas, usando diversas visões arquiteturais para representar diferentes aspectos do sistema. O objetivo deste documento é capturar e comunicar as decisões arquiteturais significativas que foram tomadas em relação ao sistema.

## 3.3. REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL

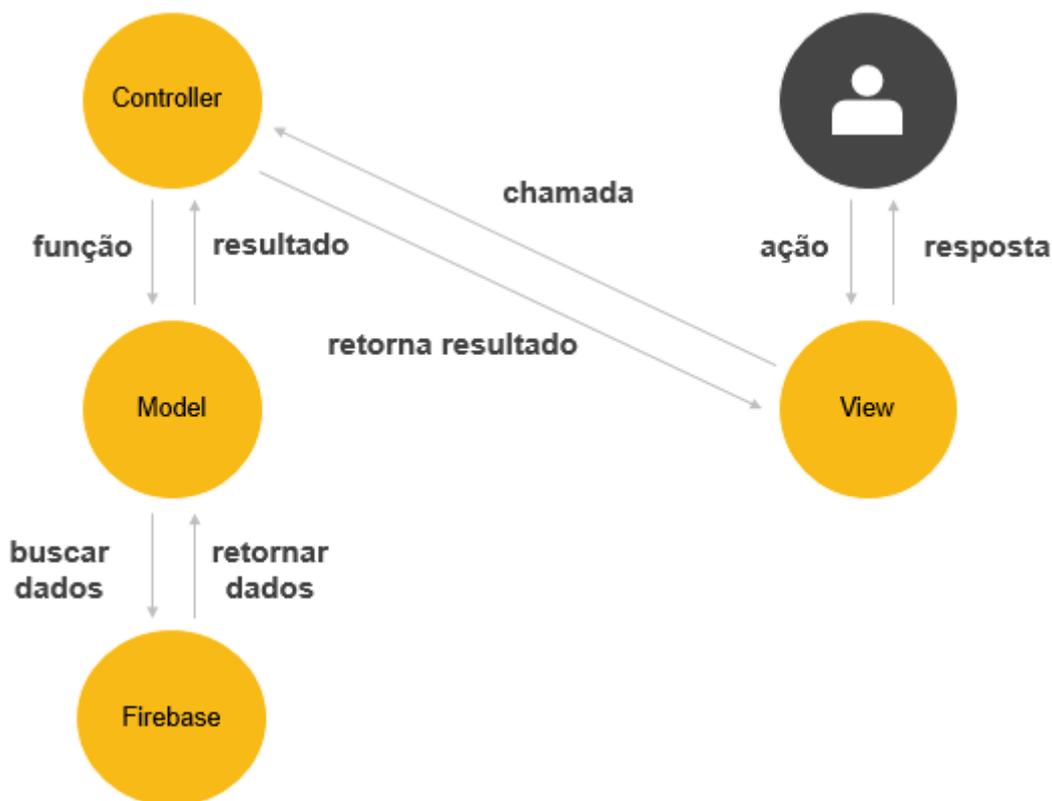


Figura 3 - Representação Arquitetural

Na arquitetura apresentada mostra o funcionamento da arquitetura do aplicativo Lanche Fácil no qual se segue os seguintes passos.

O usuário inicia o aplicativo Lanche Fácil, de início ele irá pegar sua localização e mostrar os pontos de vendedores ambulantes mais próximos.

O cliente deve ter conexão com internet e GPS ligado para iniciar sua localização e total funcionamento do aplicativo

O funcionamento do aplicativo se tem as suas ligações aos servidores e bancos para armazenar os dados dos vendedores e clientes

O aplicativo está dividido em camadas, dentro dos padrões determinados como MVC, tornando mais fácil na hora de atualizações de dados do aplicativo.

### 3.4. METAS E RESTRIÇÕES DA ARQUITETURA

Restrições:

- RNF-01 - O tempo de retorno das consultas tem que ser de aproximadamente 5 segundos.

Metas:

- Para a restrição citada acima na qual impacta na arquitetura RNF-01 tem como uma possível solução dividir as *views* para ajudar no carregamento dos layouts.

### 3.5. VISÃO LÓGICA

Descreve as classes mais importantes, sua organização em pacotes e subsistemas do serviço, e a organização desses subsistemas em camadas.

#### 3.5.1. Visão Geral

Logo abaixo, está pontuando a decomposição do modelo de design em termos de camadas e de hierarquia de pacotes. O programa tem os seguintes pacotes.

**Controller:** Contém as classes que recebem as requisições feitas na interface do usuário, podemos citar como exemplo: Cadastrar anúncios e listar anúncios.

**Model:** Contém as classes que recebem as requisições do Controller e realizam requisições de CRUD ao banco de dados, tais como: LoginDao, DAO e GenericDao.

**View:** Pacote que contém todas as Views (telas) que irão interagir diretamente com os usuários.

**APIs:** Neste pacote estão todas as funcionalidades que serão consumidas de terceiros. Como por exemplo: Geolocalização com API do Google

### 3.5.2. Pacotes Significativos para a Arquitetura

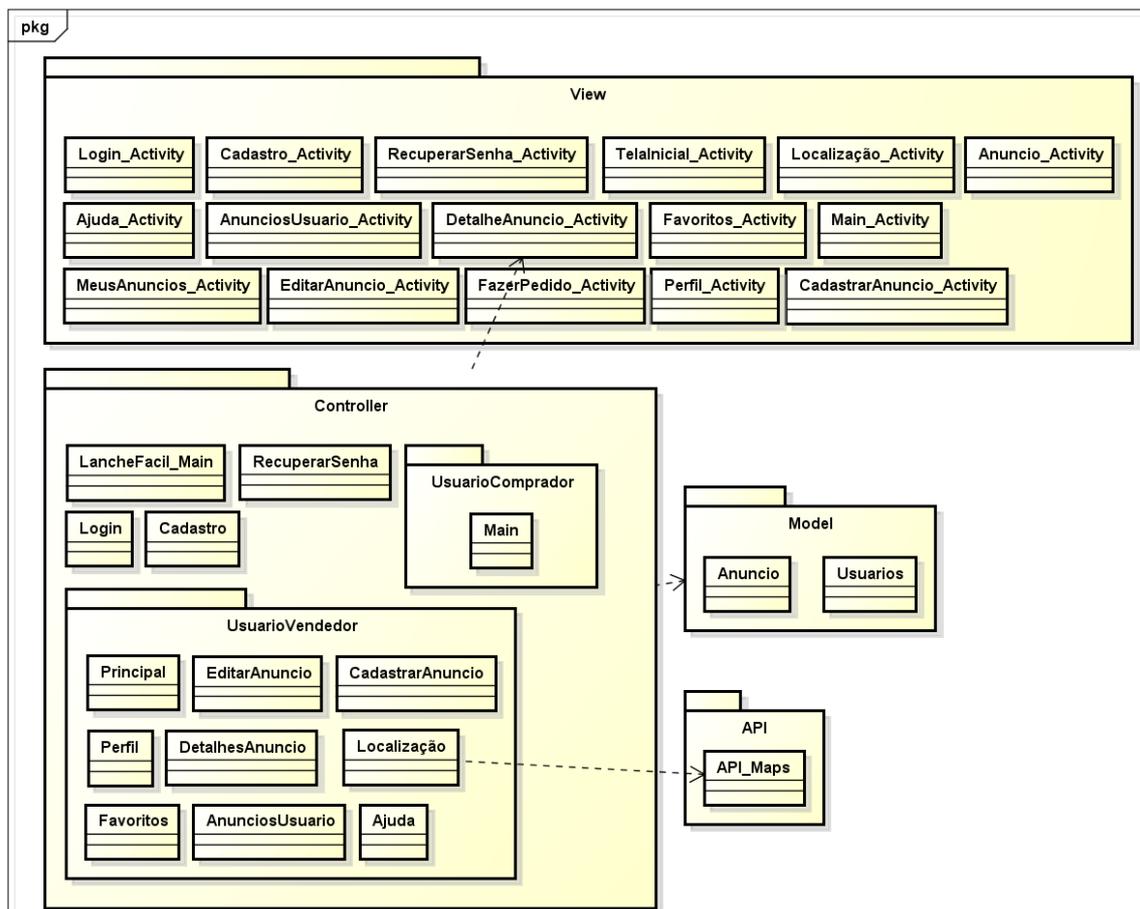
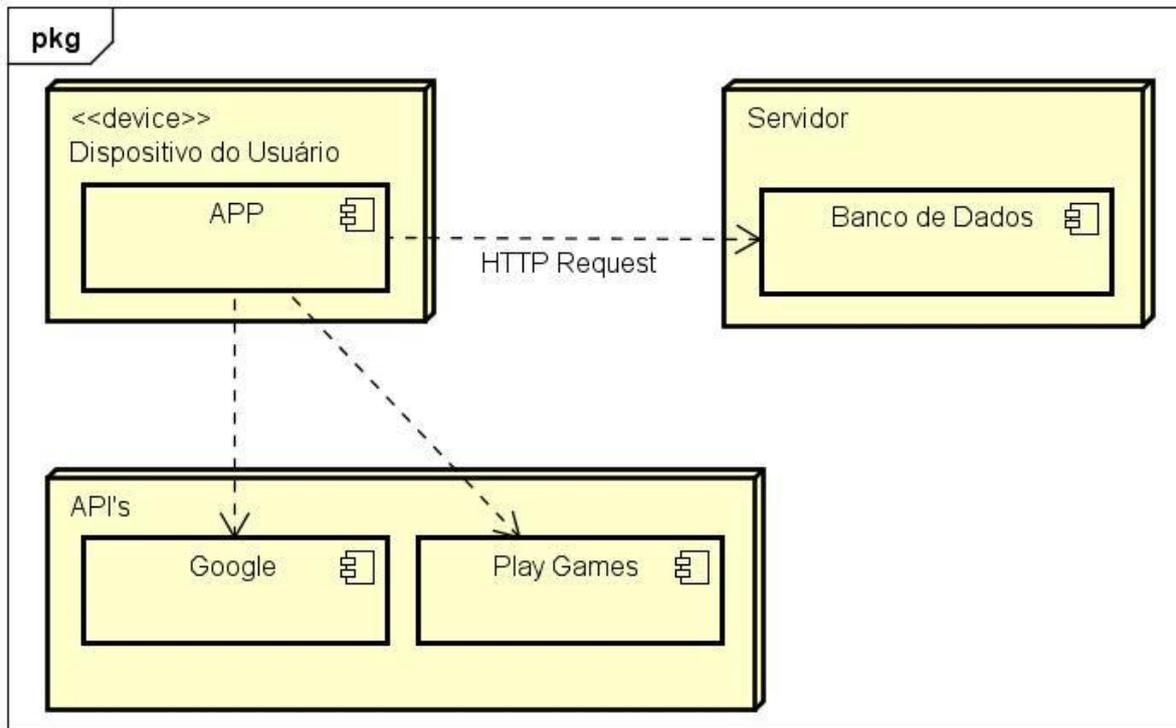


Figura 4 - Diagrama de pacotes

### 3.6. VISÃO DE IMPLANTAÇÃO

O sistema LANCHE FÁCIL é formado por duas partes, pois um único usuário pode realizar um pedido sem precisar Logar no aplicativo e para anunciar, deve-se criar um cadastro para postar seu próprio anúncio, o aplicativo estará disponível na loja de aplicativos do Google (Google play) para todos os dispositivos com Android 4.4 ou superior. Para que o sistema funcione é necessária que o smartphone tenha acesso à internet e esteja com o GPS ligado, pois o mesmo irá usar a API do Google Maps para buscar a localização dos anúncios.

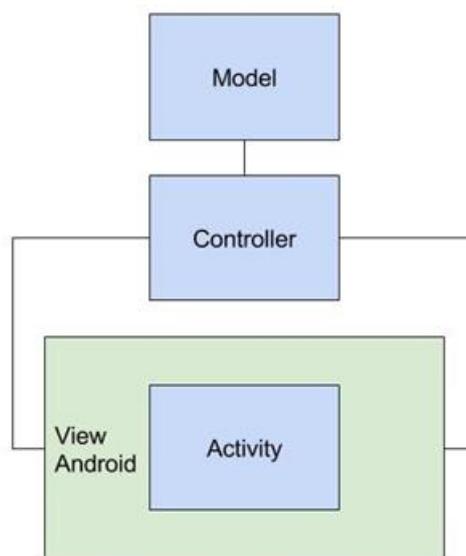


**Figura 5 - Visão de implantação**

### 3.7. VISÃO DA IMPLEMENTAÇÃO

#### 3.7.1. Visão Geral

Essa subseção explica e define as camadas que integram os sistemas.



**Figura 6 – Visão de implementação.**

### 3.8. VISÃO DE DADOS

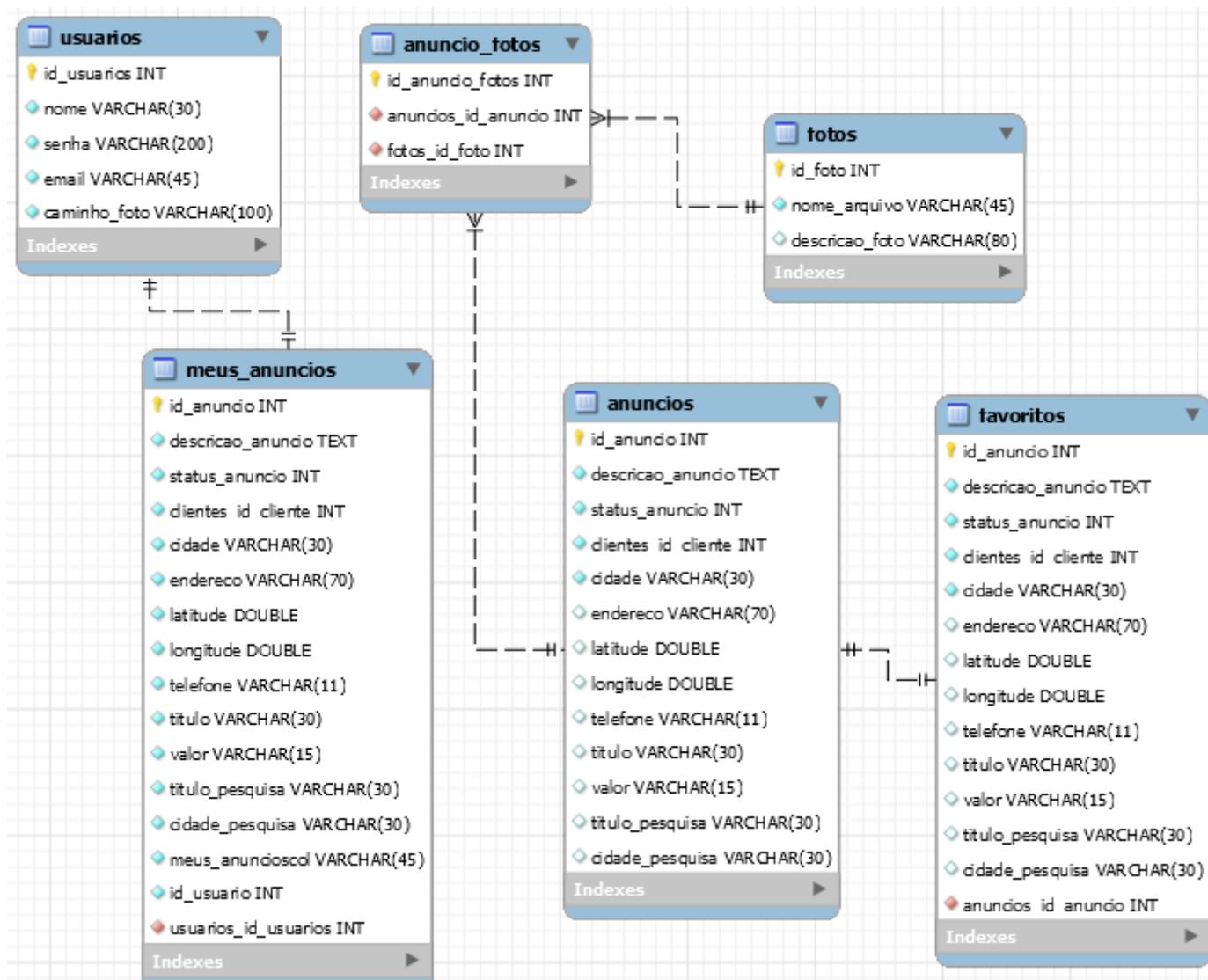


Figura 7 – Visão de dados

### 3.9. TAMANHO E DESEMPENHO

O aplicativo será desenvolvido inicialmente para smartphones com sistema operacional Android. Visando seu melhor desempenho nos mais variados tipos de aparelhos, adequando-se a versões do Android que contemplem da versão 4.4 e seus sucessores. Em memória, ele ocupa um provável espaço de no máximo 30 MB.

O aplicativo atua com desempenho das funcionalidades de acordo com as exigidas no modelo de arquitetura MVP.

- O aplicativo deverá suportar até 100 usuários.
- O acesso ao banco do aplicativo deve possuir uma latência de no mínimo 2,5 e no máximo 5 segundos.

- Para uso pleno do aplicativo o dispositivo móvel deve ter no mínimo um processador com 1,4 GHz e memória RAM de 1 GB.

### 3.10. QUALIDADE

Com a definição da arquitetura, houve uma independência proporcionada ao dividir em três partes principais a aplicação. O MVP (Model-View-Presenter) também torna mais simples a manutenção do software, pois sua estrutura de arquivos torna mais fácil a localização de trechos específicos de código, esses padrões arquiteturais são a melhor solução para o modelo de aplicações mobile que pretendemos levar ao usuário.

Com o uso deste tipo de padrão torna mais fáceis atualizações para que o sistema sempre funcione em harmonia e proporcione um melhor desempenho nas suas funções principais a fim de levar a melhor experiência possível ao usuário e sempre se manter atualizado aos novos recursos que venham a surgir nas próximas versões do sistema operacional Android.

## 4. DOCUMENTO DE TESTE

### 4.1. HISTÓRICO DE REVISÃO

Quadro 4 – Histórico de Revisão do Documento de Visão

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTOR
11/05/2018	0.7	Revisão Final	Kennedy, Anderson Felipe & Denilson Damião
04/05/2018	0.6	Revisão geral	Anderson Felipe & Denilson Damião
03/04/2018	0.5	Teste de ciclos de negócio Teste de interface do usuário Teste de segurança e controle de acesso Teste de configuração	Luiz Felipe
27/04/2018	0.4	Revisão dos itens já concluídos	Juan Dantas
26/04/2018	0.3	Resumo dos testes planejados	Juan Dantas
26/04/2018	0.2	Resumo das inclusões dos testes Abordagem dos testes Técnicas e tipos de testes Teste de integridade de dados e banco de dados Teste de função	Luiz Felipe
25/04/2018	0.1	Itens-alvo de testes	Luiz Felipe

### 4.2. INTRODUÇÃO

#### 4.2.1. Finalidade

A finalidade do Plano de Teste do software Lanche Fácil é reunir todas as informações necessárias ao planejamento e ao controle do esforço de teste referente a uma iteração específica. Ele descreve a abordagem dada ao teste do software e é o plano de nível superior gerado e usado pelos gerentes para coordenar o esforço de teste.

### 4.3. ITENS-ALVO DOS TESTES

A listagem abaixo identifica os itens – software, hardware e elementos de suporte do produto – que foram identificados como alvo dos testes. Essa lista representa os itens que serão testados.

DISPOSITIVO	COMPONENTES DESENVOLVIDOS	COMPONENTES DE TERCEIROS	NAVEGADORES
Dispositivos móveis de diversas resoluções como Smartphones e Tablets	Módulo de Login (Usuários) Módulo de Manter usuários (Vendedores, Consumidores) Módulo de Localização do usuário (Vendedores, Consumidores) Módulo de desempenho	API Google Maps	Google

**Tabela 26 – Itens-alvo dos testes.**

#### 4.4. RESUMO DOS TESTES PLANEJADOS

Serão executados sobre o sistema Lanche Fácil os seguintes testes: **Teste Unitário**, se refere a teste em caixa branca e caixa preta em cada função individual do sistema no qual deverão executar sem erros o objetivo que ele foi proposto. **Teste de Função** verificará se cada função existente no sistema trabalha da forma na qual ela foi construída, isso inclui retorno, exceções e operações que constar nas funções testadas.

**Teste de Interface** irá testar a parte visual do sistema, no qual o mesmo deverá fornecer uma usabilidade, acessibilidade e um design agradável ao olhar do usuário. **Teste de Segurança e Controle de Acesso** trabalhará a questão dos níveis de acesso dos usuários, logo os dados e funções no qual ele poderá e não poderá acessar de acordo com seu nível, além também da parte da segurança das informações contidas não só na mão do usuário, mas também na rede.

##### 4.4.1. Resumo das Inclusões dos Testes

###### Teste de Ciclo de Negócios

- Verificar se o tratamento de exceções está correto.
- Verificar se os campos obrigatórios estão sendo preenchidos.

###### Teste de Interface de Usuário

- Verificar se as telas estão sendo mostradas ao usuário estão sendo compreendidas e se proporcionam uma boa utilização do sistema.
- Verificar se os dados e as funções estão sendo mostradas de forma correta e objetiva.

### **Teste de Determinação de Perfil de Desempenho**

- Verificar o tempo de resposta entre o servidor de banco de dados e o sistema.
- Verificar o tempo de resposta de consulta/inserção/edição no banco de dados.

### **Teste de Segurança**

- Verificar a integridade dos dados cadastrados de cada usuário.
- Verificar que apenas os usuários do sistema podem visualizar suas informações.

### **Teste de Tolerância, Falhas e de Recuperação**

- Verificar se as atualizações feitas pelos usuários corrigem possíveis falhas no sistema.
- Verificar o tempo de reparação de possíveis falhas do sistema.

### **Teste de Controle de Acesso**

- Verificar a quantidade de usuários que estão utilizando o sistema.

### **Teste de Implantação**

- Verificar se o software está sendo implantado corretamente.

## **4.5. ABORDAGEM DOS TESTES**

Os testes serão feitos automaticamente e manualmente, os testes manualmente são os testes de caixa branca e os testes de caixa preta.

### **4.5.1. Técnicas e Tipos de Teste**

- **Testes de Caixa Preta - aplicável**

**Descrição:** Os testes de caixa preta analisam os itens a serem testados sobre o aspecto funcional.

**Objetivo(s):** O foco dos testes de caixa preta está nas entradas, saídas esperadas e saídas obtidas, independentemente do item a ser testado.

- **Testes de Caixa Branca - aplicável**

**Descrição:** Testes de caixa branca analisam a estrutura interna do item a ser testado e seu comportamento, necessitando que o testador conheça sobre a implementação.

- **Objetivos(s):** O foco dos testes de caixa branca está em como os resultados dos testes foram obtidos.

### **4.5.2. Teste de Função**

<b>Objetivo da Técnica:</b>	Garantir as funcionalidades de cada alvo de teste como, navegação, processamento de dados e busca.
<b>Técnica:</b>	Executar cada caso de uso. Usando dados válidos e inválidos para verificar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Os resultados esperados ocorrem quando os dados válidos são usados.</li> <li>• As mensagens de erro ou aviso apropriadas são exibidas quando dados inválidos são usados.</li> </ul>
<b>Estratégias:</b>	
<b>Ferramentas Necessárias:</b>	TestLink.
<b>Critérios de Êxito:</b>	Todos os itens planejados serão testados e todos os erro tratados.
<b>Considerações Especiais:</b>	Nenhuma.

**Tabela 27 – Teste de função.**

#### 4.5.3. Teste de Ciclos de Negócios

<b>Objetivo da Técnica:</b>	Garantir que as regras de negócio sejam implementadas de acordo com o que foi planejado.
<b>Técnica:</b>	Executar os testes utilizando dados válidos e inválidos para verificar se as regras de negócio estão sendo obedecidas como proposto.
<b>Estratégias:</b>	Testando os itens e verificando as regras de negócio que foram planejados.
<b>Ferramentas Necessárias:</b>	TestLink.
<b>Critérios de Êxito:</b>	As informações inseridas estão de acordo com as regras de negócio do sistema.
<b>Considerações Especiais:</b>	Nenhuma.

**Tabela 28 – Teste de ciclos de negócios.**

#### 4.5.4. Teste da Interface do Usuário (UI)

<b>Objetivo da Técnica:</b>	Garantir que as características de interface estão como esperadas, verificar as funções do sistema, verificar todas as funcionalidades de interface do sistema.
-----------------------------	---

<b>Técnica:</b>	Testar todas as teclas do sistema com vários usuários para verificar a navegabilidade de interface do sistema, além de proporcionar a verificação de usabilidade do sistema.
<b>Estratégias:</b>	Fazer com que vários usuários utilizem o sistema simultaneamente para verificar a interface de maneiras diferentes.
<b>Ferramentas Necessárias:</b>	TestLink
<b>Critérios de Êxito:</b>	O usuário consegue navegar pelo sistema sem dificuldades e todas as funcionalidades de interface estão de acordo com o planejado.
<b>Considerações Especiais:</b>	As navegações por algumas telas do sistema conterão algumas restrições, os alunos só poderão visualizar as provas disponibilizadas pelos professores e seus resultados.

**Tabela 29 – Teste de interface do usuário.**

#### 4.5.5. Teste de Segurança e de Controle de Acesso

<b>Objetivo da Técnica:</b>	Verificar possíveis falhas de acessos indevidos, visando garantir a segurança do sistema e os dados dos usuários.
<b>Técnica:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar e verificar a lista de permissões de cada usuário no sistema.</li> <li>● Fazer teste em funções não permitidas para alguns usuários para verificar se o sistema envia uma mensagem de erro na tela.</li> <li>● Verificar se as permissões para cada usuário estão sendo atendidas.</li> </ul>
<b>Estratégias:</b>	Verificar cada restrição dos usuários para visualizar as respostas do sistema.
<b>Ferramentas Necessárias:</b>	SQL Injection.
<b>Critérios de Êxito:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Garantir que só os usuários do LANCHE FÁCIL acessem o sistema.</li> <li>● Verificar se o sistema está seguro.</li> </ul>
<b>Considerações Especiais:</b>	Nenhuma.

**Tabela 30 – Teste de segurança e controle de acesso.**

#### 4.5.6. Teste de Configuração

<b>Objetivo da Técnica:</b>	Verificar as operações do sistema em diversas configurações de software e hardware (as especificações de hardware e software podem mudar e estas mudanças podem afetar o sistema no seu desenvolvimento).
<b>Técnica:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Abrir as funções em um curto espaço de tempo.</li> <li>● Efetuar testes em todos os ambientes definidos.</li> <li>● Configurar ambientes em múltiplas opções de software e hardware (para cada ambiente o requisito e/ou sistema deverá continuar funcionando corretamente).</li> </ul>
<b>Estratégias:</b>	
<b>Ferramentas Necessárias:</b>	QUnit.
<b>Crítérios de Êxito:</b>	O sistema é realmente compatível com o hardware e se a sincronização entre eles é rápida e sem erros.
<b>Considerações Especiais:</b>	Nenhuma.

**Tabela 31 – Teste de configuração.**

#### 4.6. 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.

<b>RECURSOS DO SISTEMA</b>		
<b>DISPOSITIVO</b>	<b>QUANTIDADE</b>	<b>NOME E TIPO</b>
Servidor de Banco de Dados	1	Firebase, Web.
Rede	1	Interface de transferência de dados.
Smartphone	1	Celular, Dispositivo.
Repositório de Testes	1	Testlink, Web
Computador	1	Notebook, Dispositivo.

**Tabela 32 – Recursos do sistema**

#### 4.7. ELEMENTOS DE SOFTWARE BÁSICOS DO AMBIENTE DE TESTE

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

ELEMENTO DE SOFTWARE	VERSÃO	TIPO E OUTRAS OBSERVAÇÕES
Windows 10	Educacional	Sistema Operacional
Google Chrome	66.0.3359.139	Navegador da Internet
Microsoft Edge Teste link	Versão 41.16299.15.0 1.9.16	Navegador da Internet

**Tabela 33 – Elementos de Software.**

#### 4.8. 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	Configuração de Smartphone comum	Dual core, 1GB de RAM.
Mínima configuração suportada	Configuração mínima suportada para execução	Single core, 500 MB de RAM.
Sistema Operacional Internacional de Dois Bytes	Sistema operacional de configuração mínima para efetuar testes do sistema	Smartphone Android com a versão mínima 4.4 (JellyBean).

**Tabela 34 – Configuração de ambiente.**

## 5. ARTEFATOS PRODUZIDOS DURANTE O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

### 5.1. LISTA DO CONTEÚDO DE CADA PASTA NA MÍDIA FÍSICA.

- Aplicações (instaladores e ferramentas).
  - android studio ide 173.4720617 windows.exe
  - testlink 1.9.14.zip
  - web2project 3.2.90.zip
- Código fonte
  - Lanche Fácil.zip
- Documentos
  - Documentação Completa.doc
  - Documento de Arquitetura.doc
  - Documento de Configuração.doc
  - Documento de Requisito.doc
  - Documento de Teste.doc
  - Documento de Visão.doc
- Executáveis da Aplicação
  - Lanche Facil 1.0.apk
  - Lanche Facil 1.3.apk
  - Lanche Facil 1.4.apk
  - Lanche Facil 1.5.apk
  - Lanche Facil 1.6.apk