

PLANO DE TESTE DE SOFTWARE

BlueCode



Simplifica Eventos

Juazeiro do Norte - CE
2022

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	6
3.1.1	TESTE DE INTEGRIDADE DE DADOS E DE BANCO DE DADOS	6
3.1.2	Teste de Função	7
3.1.3	Teste de Ciclos de Negócios	8
3.1.4	Teste da Interface do Usuário (UI)	9
3.1.5	Determinação do Perfil de Desempenho	10
3.1.6	Teste de Carga	11
3.1.7	Teste de Stress	12
3.1.8	Teste de Volume	13
3.1.9	Teste de Segurança e de Controle de Acesso	14
3.1.10	Teste de Configuração	15
4	NECESSIDADES AMBIENTAIS	17
4.1	HARDWARE BÁSICO DO SISTEMA	17
4.2	ELEMENTOS DE SOFTWARE BÁSICOS DO AMBIENTE DE TESTE	17
4.3	CONFIGURAÇÕES DO AMBIENTE DE TESTE	17 à 18
5	PESSOAS E PAPÉIS	18 à 19

Abreviaturas

TI - Tecnologia da Informação

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Informações sobre os membros da equipe.....01

Lista de Quadros

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

Lista de Figuras

Figura 1 – Informações sobre os membros da equipe.....01

Obs.: Cada um dos tópicos acima deve estar em páginas separadas.

1 ITENS-ALVO DOS TESTES

Teste de software é uma das atividades do processo de desenvolvimento de sistema de software que visa executar um programa de modo sistemático com o objetivo de encontrar falhas. Isto requer verificação e validação de software. Nesse sentido, definir quando as atividades de verificação e validação iniciam e terminam, como os atributos de qualidade serão avaliados e como os *releases* do software serão controlados, são questões que devem ser acompanhadas ao longo do processo de software.

Além de encontrar falhas, testes objetivam aumentar a confiabilidade de um sistema de software, isto é, aumentar a probabilidade de que um sistema continue funcionando sem falhas durante um período de tempo. O plano de teste, que será elaborado pelo gerente de testes, visa planejar as atividades a serem realizadas, definir os métodos a serem empregados, planejar a capacidade necessária, estabelecer métricas e formas de acompanhamento do processo. Nesse sentido, deve conter:

- Introdução com identificação do projeto (definições, abreviações, referências), definição de escopo e objetivos;
- Conjunto de requisitos a serem testados;
- Tipos de testes a serem realizados e ferramentas utilizadas;
- Recursos utilizados nos testes;
- Cronograma de atividades.

O planejamento é necessário a fim de antecipar o que pode ocorrer e, portanto, provisionar os recursos necessários nos momentos adequados. Isto significa coordenar o processo de teste de modo a perseguir a meta de qualidade do produto.

2 RESUMO DOS TESTES PLANEJADOS

Esta documentação é para garantir as seguintes SQA:

- Testes Unitários;
- Testes de sistemas;
- Testes de aceitação de usuário;
- Testes de conformidade tecnológica.

2.1 RESUMO DAS INCLUSÕES DOS TESTES

- Processo de transação novo e revisado, com suporte
- Novos processos de dúvidas do cliente e sistema
- Processo de cadastro de usuário

3 ABORDAGEM DOS TESTES

- **Planejar o projeto:** criação de um plano de teste de sistema, abordagem de cronograma e teste, e requisitar/delegar recursos.
- **Desenhar o teste de sistema:** identificar ciclos de teste, casos de teste, critérios de entrada e de saída, resultados esperados, etc.
- **Desenhar/construir procedimentos de testes:** inclui preparar procedimentos como sistemas de gerenciamento de erro e relatório de status, e preparar tabelas de dados para a ferramenta automatizada de teste.
- **Construir ambiente de teste:** inclui requisitar/construir hardware e software e preparar dados.
- **Executar o teste de sistema**
- **Executar o teste de aceite**

3.1 TÉCNICAS E TIPOS DE TESTE

3.1.1 TESTE DE INTEGRIDADE DE DADOS E DE BANCO DE DADOS

Objetivo da Técnica:	<p>Garantir a integridade dos dados e funcionamento correto dos métodos e processos de acesso à base de dados.</p> <p>O esquema de dados define a estrutura lógica e os relacionamentos entre os dados, e, portanto, o teste de esquema por meio de abordagens, critérios e ferramentas de teste é uma forma de assegurar a qualidade dos dados manipulados por uma aplicação de software. Se o esquema estiver incorreto, ou seja, se alguma definição referente aos dados contiver algum defeito em relação à especificação dos dados, informações inválidas podem ser aceitas pela aplicação, podendo causar falhas, ou ainda, dados válidos podem não ser aceitos, também gerando resultados inesperados no processamento da aplicação.</p>
Técnica:	<p>Chamar todos os métodos e processos de acesso à base de dados, inserindo ou requisitando dados válidos e inválidos;</p> <ul style="list-style-type: none">• Verificar se os dados válidos foram inseridos de forma correta;• Verificar se ao adicionar dados inválidos, a mensagem de erro adequada foi retornada ao usuário e o dado não foi inserido;• Verificar se todos os eventos do banco de dados ocorrem da forma esperada.
Estratégias:	<p>Dois tipos de teste foram executados nos sistemas utilizados para o experimento. Primeiramente, os esquemas usados pelos sistemas foram testados. Após isto, as instâncias de dados alternativas geradas no teste dos esquemas foram utilizadas no teste das aplicações</p>
Ferramentas Necessárias:	<p>Para garantir a integridade dos dados por eles definidos foi proposta uma abordagem de teste baseado em defeitos, denominada, Análise de Instâncias de Dados Alternativas (AIDA).</p> <p>Na abordagem AIDA, uma instância de dados associada ao esquema em teste sofre alterações simples gerando instâncias de dados alternativas. Cada alternativa representa possíveis defeitos que podem estar presentes no esquema, e é gerada a partir de classes de defeitos previamente definidas a partir de um modelo genérico capaz de representar os mais variados tipos de esquemas de dados. Consultas às instâncias geradas são executadas e os resultados dessas consultas, se diferentes do esperado, apontam que defeitos estão presentes no esquema, pois as instâncias consultadas foram consideradas válidas para o esquema.</p>
Critérios de Êxito:	<p>Todos os métodos e processos de acesso à base de dados funcionam da maneira esperada e os dados foram mantidos com consistência.</p>
Considerações Especiais:	<ul style="list-style-type: none">• O teste necessita de um ambiente de desenvolvimento de SGBD para inserir, modificar ou remover os dados diretamente na base de dados;• As invocações dos testes serão manuais.

Tabela 1 – Teste.

3.1.2 Teste de Função

De acordo com Pressman, autor do livro Engenharia de Software, o principal objetivo dos testes de software é a localização de erros, falhas, defeitos e a verificação das funcionalidades do software em desenvolvimento ou finalizado. Através do processo de testes, busca-se avaliar se estas funcionalidades estão aparentemente trabalhando de acordo com as especificações e requisitos do projeto, garantindo que o software atinja o nível de qualidade esperado pelos interessados no produto.

Objetivo da Técnica:	<p>Garantir a funcionalidade apropriada de cada caso de uso testado.</p> <p>São utilizadas para derivar as condições de teste e casos de teste a partir da funcionalidade do software ou sistema. O teste funcional considera o comportamento externo do software.</p> <p>Os testes funcionais permitem que os testes ocorram de uma forma mais eficiente e rápida, possibilitando encontrar as não conformidades do software em relação aos requisitos do sistema.</p>
Técnica:	<ul style="list-style-type: none">● Executar cada caso de uso e percorrer os seus fluxos, utilizando tanto dados válidos (para verificar se ocorre o resultado esperado);● Quantos dados inválidos (para verificar se são retornadas mensagens de erro apropriadas);● Executável do programa (código do programa compilado);● Relação dos comportamentos esperados;● Apresentação do mecanismo de avaliação dos comportamentos esperados;● Descrição das funções;● Descrição de como observar se uma ação resultou na execução esperada.
Estratégias:	<p>Um caso de teste bem elaborado possibilita a identificação e solução de erros inéditos, tornando seu processo muito mais eficiente.</p>
Ferramentas Necessárias:	<ul style="list-style-type: none">● Selenium
Critérios de Êxito:	<p>Para que haja êxito todos os testes planejados devem ser executados, e os erros encontrados foram tratados.</p>

Tabela 2 – Teste.

3.1.3 Teste de Ciclos de Negócios

Para processos de negócio serem aptos a atenderem esses objetivos, eles passam por constantes modificações, que surgem das diversas melhorias, adaptações e inovações que as empresas buscam e necessitam em seus processos (ROLÓN et al., 2008).

Objetivo da Técnica:	Serve para garantir que as regras de negócio sejam corretamente implementadas, para, assim, ser mantida a integridade do sistema.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none">● Executar os casos de usos, inserindo dados válidos, para verificar se o funcionamento está correto;● Ou inserindo dados não-válidos, para verificar se são retornadas mensagens de erro apropriadas e avaliar se as regras de negócio propostas pelo sistema estão sendo obedecidas.
Estratégias:	<ul style="list-style-type: none">● Revisar planos para o teste;● Definir procedimentos;● Resolver assuntos de negócio;● Usar modo estruturado, coerente e consistente de entender, documentar, analisar, simular, executar e melhorar continuamente um processo de negócio e a participação de todos os recursos envolvidos mediante suas contribuições para o desempenho do processo.
Ferramentas Necessárias:	<ul style="list-style-type: none">● Executar teste de aceitação do usuário● Modelos de processos de negócios: são utilizados tanto para implementação e configuração de sistemas de TI, quanto para análise, compreensão e melhoria dos processos que descrevem
Critérios de Êxito:	<ul style="list-style-type: none">● As informações inseridas estão todas no padrão especificado, ou seja, não há quebra na regra de negócio.
Considerações Especiais:	As fases de desenho e redesenho são imprescindíveis ao desenvolvimento de um processo de negócio. Essas fases se referem às etapas de modelagem de processos, portanto a escolha correta das ferramentas e pessoas responsáveis têm um grande valor. A etapa de redesenho especialmente, pois costuma ser a mais dispendiosa das duas. Essa fase envolve tanto pessoal técnico, quanto analistas de negócio para definir qual a melhor abordagem para melhoria de processos correntes na empresa (ROLÓN et al., 2008).

Tabela 3 – Teste.

3.1.4 Teste da Interface do Usuário (UI)

Os testes da interface do usuário servem para garantir que o site atende aos requisitos funcionais e atinja um alto padrão de qualidade, aumentando a probabilidade de ele ser adotado pelos usuários.

Pode ser feita de duas formas: usando um testador humano para realizar um conjunto de operações do usuário no app de destino e verificar se ele está se comportando corretamente (manual), ou programar os testes de UI para que as ações do usuário sejam realizadas de maneira automática.

Objetivo da Técnica:	Garantir que os objetos e características da interface estão localizados da forma esperada, que as funções e requisitos do negócio sejam acessados da maneira especificada, conferir todas as funcionalidades da interface de usuário e verificar se são de fácil manuseio.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none">• Testar a interface com vários usuários para que seja observada a navegabilidade de cada tela, além de verificar o nível de usabilidade do site;• Testar cada seção da interface para verificar se todas estão funcionando de forma correta e consistente de acordo com suas funções;• Testar tipo e tamanho da fonte, cores, estilos de ícones, inconsistências visuais, campos obrigatórios, erros de tipo de dados, largura dos campos, instruções na tela, indicadores de progresso, confirmação de ação, listas suspensas, mensagens de erro e atalhos.• Validar que as interações do sistema estão corretas (testes de integração ponta-a-ponta), validar uma funcionalidade (teste de aceitação), validar um requisito não-funcional de interface (testes de acessibilidade/usabilidade), validar que a instalação está correta (testes de instalação/configuração).
Estratégias:	<ul style="list-style-type: none">• Revisar regularmente o progresso do teste junto ao controlador de teste;• Criar condições de teste detalhados
Ferramentas Necessárias:	Será executado um conjunto de operações para garantir que a aplicação funcione e os gráficos estejam de acordo com as expectativas. Será usado ferramentas como: <ul style="list-style-type: none">• Watir;• Visbug (extensão);
Critérios de Êxito:	O usuário consegue utilizar o site com facilidade, e também todas as janelas devem estar funcionando de forma correta e fluida.
Considerações Especiais:	Os testes de UX ajudam a identificar os problemas antes que a solução seja disponibilizada para uso, permitindo que os erros sejam corrigidos antes de causarem prejuízos. Eles podem ser realizados em qualquer etapa do desenvolvimento.

Tabela 4 – Teste.

3.1.5 Determinação do Perfil de Desempenho

Objetivo da Técnica:	Observar o tempo de resposta (em condições diversas de hardware, software e rede) para obtenção, atualização, inserção de dados e para execução de funcionalidades do sistema.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none">● Realizar operações providas pelo sistema com um e com vários usuários paralelamente;● Realizar operações providas pelo sistema em condições distintas de rede, hardware e software;● Teste de carregamento para observar o tempo de resposta, utilização de recursos, etc.● Teste de resistência para avaliar o desempenho do software durante um período prolongado sob uma carga de trabalho fixa e regular.
Estratégias:	<ul style="list-style-type: none">● Verificação e teste de saída;● Linhas de comunicação do SQA;● Caminhos de processamento de erros;● Suporte ao teste do sistema.
Ferramentas Necessárias:	<ul style="list-style-type: none">● Rational Quantify;● Apache JMeter.
Critérios de Êxito:	<ul style="list-style-type: none">● As atividades serão executadas em um intervalo de tempo aceitável.
Considerações Especiais:	<ul style="list-style-type: none">● O banco de dados deverá ter espaço suficiente para armazenar as informações eventualmente adicionadas/alteradas;● O teste de performance deve ser executado em uma máquina que não esteja utilizando outros programas simultaneamente, para que seja possível obter medidas mais precisas.

Tabela 5 – Teste.

3.1.6 Teste de Carga

O teste de carga simula cenários do mundo real, através das informações coletadas durante e após os testes, pode ser medida os limites e obter insights sobre as métricas.

Ele serve para responder perguntas como:

- O número de usuários afetará o desempenho?
- Quantos usuários simultâneos podem fazer com que meu site manuseie?
- Quantas transações podemos lidar durante um período específico?

Objetivo da Técnica:	Verificar o funcionamento do sistema sob diversas condições de carga de trabalho. Seu objetivo é simular o tráfego esperado do site deve gerenciar adequadamente regularmente.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none">• Quantidades diversas de usuários testaram, em paralelo, cada função do sistema;• Encontrar itens do sistema que podem vir a falhar ou incorrer em erros durante momentos de grande carga;• Evidenciar como o sistema se comporta enquanto a carga de informações vai aumentando, de modo a verificar lentidão, falhas, bugs, etc.• Fornecer dados e informações para que o sistema/site seja melhorado e otimizado. Entre essas informações, temos o tempo de resposta das páginas;• Simulação baseada em HTTP/S;• Simulação real baseada em navegador.
Estratégias:	<p>Criando um cenário de carga com registros de atividades dos usuários, programação ou, como na maioria dos casos, da combinação dos dois. Cenários de teste de carga incluirão pontos de validação, transações e medições. Configurado os cenários de teste, você os executa usando diferentes condições para simular condições reais com base em seus objetivos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Diminuir o tempo de carga da página;• Descobrir gargalos.
Ferramentas Necessárias:	<ul style="list-style-type: none">• EveryStep Web Recorder
Crítérios de Êxito:	O sistema funciona corretamente e operações são realizadas em tempos aceitáveis nas condições em que foram executadas.
Considerações Especiais:	·O teste de carga deve ser executado em uma máquina que não esteja utilizando outros programas simultaneamente, para que seja possível obter medidas mais precisas.

Tabela 6 – Teste.

3.1.7 Teste de Stress

Teste de stress é realizado para submeter o software a situações extremas. Basicamente, o teste de stress baseia-se em testar os limites do software e avaliar seu comportamento. Assim, avalia-se até quando o software pode ser exigido e quais as falhas (se existirem) decorrentes do teste.

Objetivo da Técnica:	Observar o comportamento do sistema quando várias operações são realizadas em um curto espaço de tempo ou quando o sistema é processado num computador com pouca capacidade de memória e processamento.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none">● Alinhamento inicial: mapeamento de funcionalidades que serão validadas;● Plano de testes;● Mapa de monitoramento;● Automação;● Simulação de cargas: cargas serão executadas, simulando o tráfego de dados requerido para identificar o comportamento do sistema e infraestrutura;● Coleta e análise: resultados dos testes, identificação dos gargalos e recomendações para melhorias de performance.
Estratégias:	<ul style="list-style-type: none">● Validar se os sistemas estão preparados para atender um aumento de acessos previstos e identificar antecipadamente quais ajustes serão necessários;● Certificar como os sistemas se comportam diante de um volume de acesso além da sua capacidade, validando mensagem de erros, resiliência e estratégia de escalabilidade para aplicar ajustes necessários;● Realizar uma análise proativa na identificação de oportunidades de melhoria em performance.
Ferramentas Necessárias:	<ul style="list-style-type: none">● WinStress● JMeter
Critérios de Êxito:	O sistema funciona corretamente, e mesmo que esteja processando lentamente, os tempos de resposta são aceitáveis devido às condições.
Considerações Especiais:	<ul style="list-style-type: none">● Ele prevê problemas de estabilidade;● Ele identifica melhorias que podem ser feitas para aumentar a performance do seu sistema.

Tabela 7 – Teste.

3.1.8 Teste de Volume

Objetivo da Técnica:	<p>É realizado para testar um aplicativo de software com uma determinada quantidade de dados, podendo ser um tamanho de banco de dados ou pode ser o tamanho de um arquivo de interface que está sujeito ao teste de volume. Nele um grande volume de dados é acionado, isso serve para analisar o desempenho do sistema aumentando o volume de dados no BD. Ele é executado para ver o impacto no tempo de resposta e no comportamento do sistema.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Para reconhecer os problemas que podem ser criados com grande quantidade de dados; ● Para verificar o desempenho do sistema, aumentando o volume de dados no banco de dados; ● Para encontrar o ponto em que a estabilidade do sistema diminui; ● Para identificar a capacidade do sistema ou aplicativo.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none"> ● Tempo de resposta do sistema; ● Perda de dados; ● Armazenamento de dados; ● Sobreescrita de dados.
Estratégias:	<ul style="list-style-type: none"> ● Configuração do ambiente de teste; ● Cenário de teste de carga; ● Execução do cenário de teste: os cenários de teste são executados, serão reunidas medidas e métricas para coletar as informações; ● Análise dos resultados do teste; ● Re-teste: se o teste falhar, o teste é realizado novamente para obter o resultado de forma correta.
Ferramentas Necessárias:	<ul style="list-style-type: none"> ● Apache JMeter
Critérios de Êxito:	Prevenção de problemas.
Considerações Especiais:	É útil para economizar custo de manutenção, ajuda na identificação precoce de gargalos, garante que o sistema seja capaz de ser usado no mundo real.

Tabela 8 – Teste.

3.1.9 Teste de Segurança e de Controle de Acesso

Objetivo da Técnica:	<p>Conferir se as restrições especificadas aos tipos de usuários estão sendo devidamente cumpridas.</p> <p>Eles são responsáveis por verificar se o programa está funcionando como esperado, verificando se há vulnerabilidades e como ele responde diante de diferentes situações que envolvam ameaças à segurança. Também pode auxiliar na criação de um plano de contingência, definindo quais medidas serão tomadas frente a diversos tipos de ataques.</p>
Técnica:	<ul style="list-style-type: none">• Identificar e listar cada tipo de usuário e suas respectivas permissões;• Testar as funções permitidas de cada usuário, e verificar se estão todas corretas;• Testar as funções não permitidas de cada usuário e verificar se a operação é interrompida e se uma mensagem de erro adequada é retornada ao usuário.
Estratégias:	<ul style="list-style-type: none">• Controle de acesso;• Criptografia de dados;• Tratamento da entrada de informações;• Exposição do servidor.
Ferramentas Necessárias:	<ul style="list-style-type: none">• SAST
Critérios de Êxito:	<p>As operações permitidas a cada usuário estão disponíveis aos mesmos e o sistema se comporta de forma esperada diante de tentativas de realização de operações que não são permitidas a determinados usuários.</p>
Considerações Especiais:	<p>As vulnerabilidades que são constantemente alvo de ataques são resolvidas de uma vez por todas. Falhas e bugs são identificados logo no início do desenvolvimento do software, o que evita gastos extras e atrasos na entrega.</p>

Tabela 9 – Teste.

3.1.10 Teste de Configuração

Objetivo da Técnica:	<p>Observar o comportamento do sistema e sua recuperação diante de falhas. E conferir se a execução ou as funções do sistema não foram prejudicadas com a ocorrência das mesmas.</p> <p>Ele verifica o desempenho do sistema em desenvolvimento em relação a várias combinações de software e hardware para descobrir a melhor configuração sob a qual o sistema pode funcionar sem falhas ou problemas ao mesmo tempo em que atende seus requisitos funcionais.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Determinar se o software atende aos requisitos de configurabilidade; ● Identificar os defeitos que não foram encontrados de forma eficiente durante os diferentes processos de teste; ● Determinar uma configuração ideal do aplicativo em teste; ● Fazer a análise do desempenho de aplicativo de software, alterando os recursos de hardware e software.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none"> ● Forçar o sistema a falhar em diversas funcionalidades a partir da inserção de dados contrários às restrições, ou operações ilegais; o Fazer a rede cair no momento em que usuários estejam ativos no sistema; ● O teste das condições a seguir exige que seja atingido um estado conhecido do banco de dados; ● Teste de configuração de software; ● Teste de configuração de hardware.
Estratégias:	<ul style="list-style-type: none"> ● Configuração do sistema operacional: Win XP, Win 7 32/64 bit, Win 8 32/64 bit, Win 10 etc. ● Configuração do banco de dados: Oracle, DB2, MySql, MSSQL Server, Sybase etc. ● Configuração do navegador: IE 8, IE 9, FF 16.0, Chrome, Microsoft Edge etc.
Ferramentas Necessárias:	<ul style="list-style-type: none"> ● Backup
Crítérios de Êxito:	<p>O sistema se recupera da falha de forma correta e nenhuma função ou execução do sistema é prejudicada.</p>
Considerações Especiais:	<ul style="list-style-type: none"> ● Será necessário recursos dos sistemas, bancos de dados e grupos de redes. ● Esses testes deverão ser executados após o expediente de trabalho ou em uma máquina isolada.

Tabela 10 – Teste.

4 NECESSIDADES AMBIENTAIS

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	01	MySql RedeWan Apache Simplificaeventos
PCs de Teste Cliente Inclua requisitos de configuração especiais	01	Marca: F-New Modelo: Ci5SSD120GB1GB
Repositório de Teste —Rede ou Sub-rede —Nome do Servidor	01	DHCP
PCs de Desenvolvimento de Teste	01	Dell i15

Tabela 11 – 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
NT Workstation		Sistema Operacional
Windows 2000	Windows 10 Home Single Language	Sistema Operacional
Internet Explorer		Navegador da Internet
Netscape Navigator	9.0.8112.16421	Navegador da Internet
MS Outlook		Software Cliente de E-Mail
Network Associates McAfee Virus Checker		Software de Detecção e Recuperação de Vírus

Tabela 12 – 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	Terminal de uso com navegador Firefox	Sistema Operacional

Mínima configuração suportada	Configuração mínima para garantir um bom funcionamento.	HD de 4 GB e 128MB de RAM, Firefox 12.0
Motivada por funções visuais e motoras		Navegador da Internet
Sistema Operacional		Navegador da Internet
Instalação de Rede (não cliente)		Software Cliente de E-Mail

Tabela 13 – Configurações de Ambiente.

5. PESSOAS E PAPÉIS

Esta tabela mostra as suposições referentes ao perfil da equipe do esforço de teste.

Recursos Humanos		
Papel	Recursos Mínimos Recomendáveis (número de papéis alocados em tempo integral)	Responsabilidades ou Comentários Específicos
Gerente de Testes	Ingrid Samantha Pereira	Supervisiona o gerenciamento. Estas são as responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> planejamento e logística combinar missão identificar motivadores adquirir recursos apropriados apresentar relatórios de gerenciamento defender os interesses do teste avaliar a eficiência do esforço de teste
Analista de Teste	Ingrid Samantha Pereira	Identifica e define os testes específicos a serem conduzidos. Estas são as responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> identificar idéias de teste definir detalhes dos testes determinar os resultados dos testes documentar solicitações de mudança avaliar a qualidade do produto
Designer de Teste	Ingrid Samantha Pereira	Define a abordagem técnica referente à implementação do esforço de teste. <ul style="list-style-type: none"> definir a abordagem dos testes definir a arquitetura de automação de teste verificar as técnicas de teste definir os elementos de testabilidade estruturar a implementação dos testes
Testador	Ingrid Samantha Pereira	Implementa e executa os testes.

		<p>Estas são as responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● implementar os testes e os conjuntos de testes ● executar os conjuntos de testes ● registrar os resultados ● analisar as falhas dos testes e possibilitar a recuperação posterior ● documentar incidentes
Administrador do Sistema de Teste	Ingrid Samantha Pereira	<p>Assegura a manutenção e o gerenciamento dos recursos e do ambiente de teste.</p> <p>Estas são as responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● administrar o sistema de gerenciamento de teste ● instalar e suportar o acesso às configurações do ambiente de teste e aos laboratórios de teste, bem como a recuperação deles
Administrador do Banco de Dados, Gerente do Banco de Dados	Jefferson Eduardo Ribeiro Silva	<p>Assegura o gerenciamento e a manutenção dos recursos e do ambiente dos dados de teste (banco de dados).</p> <p>Estas são as responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● suportar a administração dos dados de teste e das plataformas de teste (banco de dados)
Designer	<p>Jefferson Eduardo Ribeiro Silva</p> <p>Pedro Luiz Avelino Santos</p>	<p>Identifica e define as operações, os atributos e as associações das classes de teste.</p> <p>Estas são as responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● define as classes de teste necessárias para suportar os requisitos de testabilidade conforme definido pela equipe de teste
Implementador	Jefferson Eduardo Ribeiro Silva	<p>Implementa as classes de teste e os pacotes de teste e efetua testes de unidade nos mesmos.</p> <p>Estas são as responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● cria os componentes de teste necessários para suportar os requisitos de testabilidade conforme definido pelo designer

Tabela 14 – Pessoas e papéis.

Estas são as responsabilidades:

DOCUMENTO DE REQUISITOS

BlueCode



Simplifica Eventos

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 à 6
2.1.1	REQUISITOS FUNCIONAIS	6 à 7
2.1.2	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	7 à 8
2.1.3	REQUISITOS DE NEGÓCIO (DOMÍNIO)	8 à 9
3	OBSERVAÇÕES LEGAIS, DE COPYRIGHT E OUTRAS	9
4	DIAGRAMA DE CASOS DE USO	9
4.1	DIAGRAMA GERAL	9 à 10
5	ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO	11 à 12

Abreviaturas

TI - Tecnologia da Informação

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Informações sobre os membros da equipe.....01

Lista de Quadros

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

Lista de Figuras

Figura 1 – Informações sobre os membros da equipe.....01

Obs.: Cada um dos tópicos acima deve estar em páginas separadas.

1 ESCOPO GERAL DO PRODUTO

Neste t3pico ser3 abordado as caracter3sticas que descrevem o resultado final do produto. Detalha o conjunto de atividades que ser3o realizadas para a concep3o do produto acabado.

1.1 DESCRI3O DO PRODUTO

O simplifica eventos 3 um sistema web que tem como objetivo ajudar organizadores de eventos e clientes dessas empresas, seja na contrata3o do evento incluindo dia, hora e local, como tamb3m servi3os que as empresas que far3o uso do sistema oferecem, entre eles est3o: buffet, banda, entre outros servi3os. Para que assim o trabalho das empresas organizadoras tenham facilidade na hora de preparar os eventos como tamb3m ajudar3 o cliente simplificando o processo de contrata3o pois o mesmo poder3 resolver tudo para sua festa em casa.

A comunica3o com o banco de dados ser3 simples, tendo em vista que o software realizar3 consultas na base de dados para saber dias e hor3rios dispon3veis para eventos e quais os servi3os oferecidos.

1.2 NOME DO PRODUTO E DE SEUS COMPONENTES PRINCIPAIS

Nome do Produto: Simplifica Eventos

Principais funcionalidades do sistema:

- Registrar login;
- Organizar datas e hor3rios dispon3veis;
- Organizar servi3os oferecidos por cada empresa;
- Registrar contrata3o de eventos para que o gerente tenha acesso;

2 REQUISITOS ESPEC3FICOS

Neste t3pico ser3 abordado os requisitos do sistema, sendo estes Funcionais, N3o-Funcionais e Neg3cio. Al3m de apresentar as suas limita3o3es para entrar em opera3o.

Por conven3o e para facilitar a identifica3o dos casos de uso junto aos atores e contextos, a refer3ncia 3 feita de acordo com o esquema abaixo:

RF, Requisito Funcional: Define todas as funcionalidades do sistema; representa uma fun3o que apresenta entradas, processamentos e sa3das.

RNF, Requisito N3o-Funcional: Define o uso da aplica3o se tratando de Desempenho, Usabilidade, Seguran3a, Disponibilidade, Confiabilidade, Manuten3o, entre outros. Todos esses requisitos dizem respeito de como ser3o oferecidos aos usu3rios finais.

RN, Requisito de Neg3cio: Define-se como explica3o para necessidades do neg3cio e justifica a execu3o do projeto, bem como metas de alto n3vel, objetivos e necessidades da organiza3o.

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, foram adotadas as denomina3o3es: Alta, M3dia e Baixa.

Abaixo temos a descri3o de significado de cada uma dessas denomina3o3es:

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

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

2.1.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

SIGLA	NOME	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE	DEPENDENTE
RF - 001	Cadastrar usuários	O sistema deverá cadastrar usuários, seja cliente, funcionário ou gerente.	Alta	
RF - 002	Realizar login	O usuário entrará na sua conta usando login e senha.	Alta	RF - 001
RF - 003	Registrar datas e horários livres	O sistema junto com o gerente deverá registrar quais datas e horários estão disponíveis para novos eventos.	Alta	RF - 002
RF - 004	Registrar evento	O sistema registra um novo evento marcado, tornando o horário indisponível para outros eventos.	Média	RF - 003
RF - 005	Registrar serviços	O gerente registra todos os serviços que a empresa oferece, ex.: buffet, banda, entre outros.	Média	
RF - 006	Registrar pacotes	O sistema registrar pacotes pré-definidos para contratação de eventos	Baixa	
RF - 007	Atualizar serviços	Atualizar serviços oferecidos já cadastrados.	Média	RF - 005
RF - 008	Adicionar status de evento	Será adicionado status para evento cadastrado	Média	RF - 004
RF - 009	Data de criação do Evento	Será registrado a data de criação do evento	Média	RF - 004
RF - 010	Data de alteração/modificação	Será registrado a data de alteração do evento	Média	RF - 004

RF - 011	Registrar preço dos eventos	Será registrado o preço dos eventos	Média	RF - 004
RF - 012	Registrar preço dos serviços	Será registrado o preço dos serviços	Média	RF - 005
RF - 013	Gerenciar status dos eventos	Será gerenciado o status dos eventos (disponível, indisponível)	Média	
RF - 014	Criar funcionário	Será registrado funcionários	Média	

Tabela 1 – Requisitos funcionais.

2.1.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

SIGLA	NOME	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE	CATEGORIA
RNF-001	Plataforma de Operação	O sistema será operado através da plataforma web. De modo que será fácil a sua utilização. O mesmo utiliza as seguintes tecnologias (Java, MySQL, SQL).	Alta	Eficiência em Relação a Recursos
RNF-002	Funcionamento do Sistema	O sistema funcionará com acesso a internet. De modo que haverá a comunicação entre o sistema (Java) e o servidor.	Alta	Interoperabilidade
RNF-003	Desempenho	O sistema irá realizar consultas no banco de dados e retornar essas informações em no máximo 10 segundos.	Alta	Eficiência em Relação ao Tempo
RNF-004	Integridade dos Dados	Os dados enviados para a base de dados passaram por uma verificação prévia, para garantir a integridade das informações, de forma que assegure a veracidade dos dados para seus usuários.	Alta	Confiabilidade
RNF-005	Manutenção do Sistema	De acordo com o nível de criticidade, o sistema passará por manutenção para solucionar erros	Alta	Manutenibilidade

		<p>ou problemas com o intuito de evoluir o sistema.</p> <p>Níveis de Criticidade:</p> <p>Crítico: A manutenção do sistema para esse nível será realizada em um prazo máximo de 4 dias.</p> <p>Médio: A manutenção do sistema para esse nível ocorrerá em um prazo máximo de 7 dias.</p> <p>Baixo: A manutenção do sistema para esse ponto será resolvida em um prazo máximo de 15 dias.</p>		
RNF-006	Usabilidade do Sistema	<p>O sistema será desenvolvido seguindo os princípios de IHC (Interação Humano-Computador), de modo que os usuários do sistema possam atingir seus objetivos de forma rápida e intuitiva.</p>	Alta	Facilidade de Aprendizado

Tabela 2 – Requisitos não funcionais.

2.1.3 REQUISITOS DE NEGÓCIO (DOMÍNIO)

SIGLA	NOME	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE
RN - 001	Formas de Pagamento	Pagamentos podem ser feitos em dinheiro ou cartão.	Alta
RN - 002	Os serviços disponíveis vão depender de cada empresa.	Cada empresa disponibiliza seus serviços.	Média
RN - 003	Cancelar eventos	O criador do evento poderá cancelar um evento registrado.	Média
RN - 004	Fale conosco	O sistema terá uma parte destinada ao cliente falar com a empresa sobre dúvidas.	Média
RN - 005	Login de admin	Login para administradores	Alta

RN - 006	Dashboard Administrativa	Dashboard administrativa	Média
RN - 007	Funções para administrar	Funções para administrar eventos Solicitados	Média
RN - 008	Funcionários não podem cadastrar outros funcionários	Novos funcionários não puderam cadastrar outros funcionários	Média
RN - 009	Gerenciamento interno de atividades	Será gerenciado as atividades feitas	Média

Tabela 3 – Requisitos de negócio.

Categoria: Segurança de Acesso, Interoperabilidade, Confiabilidade, Facilidade de Operação, Facilidade de Aprendizado, Atratividade, Eficiência em Relação ao Tempo, Eficiência em Relação a Recursos, Manutenibilidade, Portabilidade.

3 OBSERVAÇÕES LEGAIS, DE COPYRIGHT E OUTRAS

Os direitos de intelecto, cópia do produto, comercialização de licenças e todo e qualquer material que seja desenvolvido do sistema Simplifica Eventos, estão agregados a empresa BlueCode, com respaldo na LEI 9.609/98. No qual dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no país, e dá outras providências. O direito de intelecto está assegurado no Art. 2º da lei 9.609/98. Onde o regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei.

O direito de patente do sistema Simplifica Eventos, que inclui logomarca, marcas comerciais, e logotipos que faz referência ao software, está vinculada exclusivamente à BlueCode, com respaldo no Art. 2º LEI 9.279/96. A mesma regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Onde se aplica a concessão de registro de marca. Perante qual pode-se registrar sua marca, produto ou serviço.

4 DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Neste tópico será apresentado os casos de uso do sistema. No qual descreve as unidades funcionais do sistema que são utilizados para representar os requisitos funcionais do sistema.

4.1 DIAGRAMA GERAL

Segue abaixo a diagramação do sistema de forma geral. No qual mostra os casos de usos referente aos requisitos funcionais do sistema.

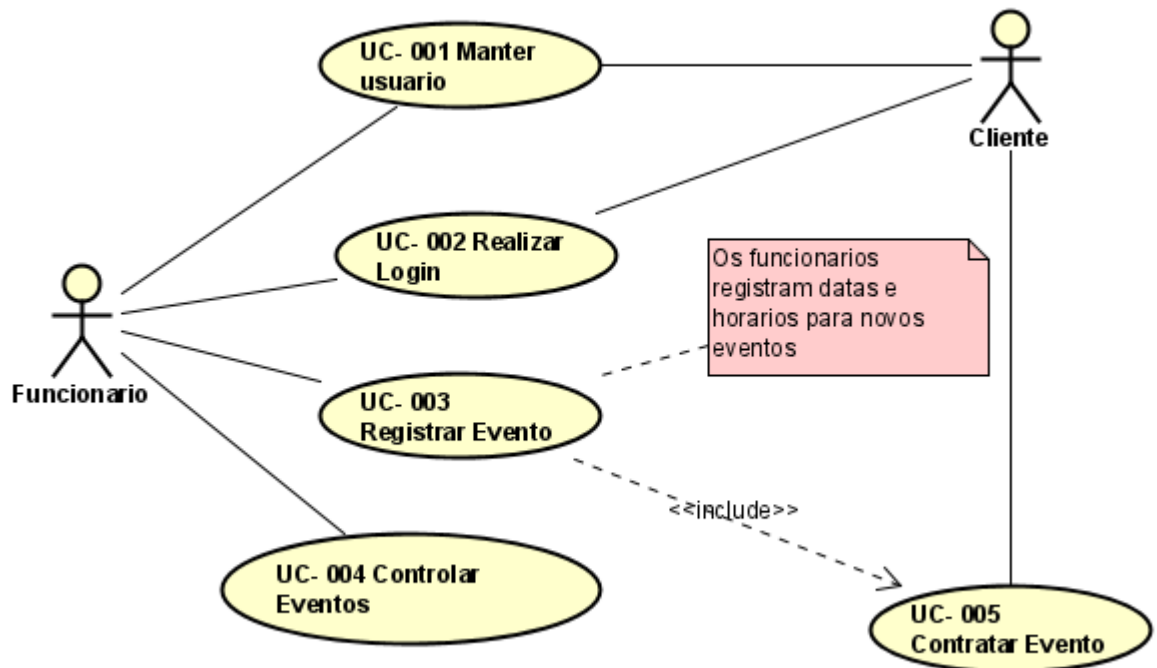


Figura 1 – Visão Geral do Sistema

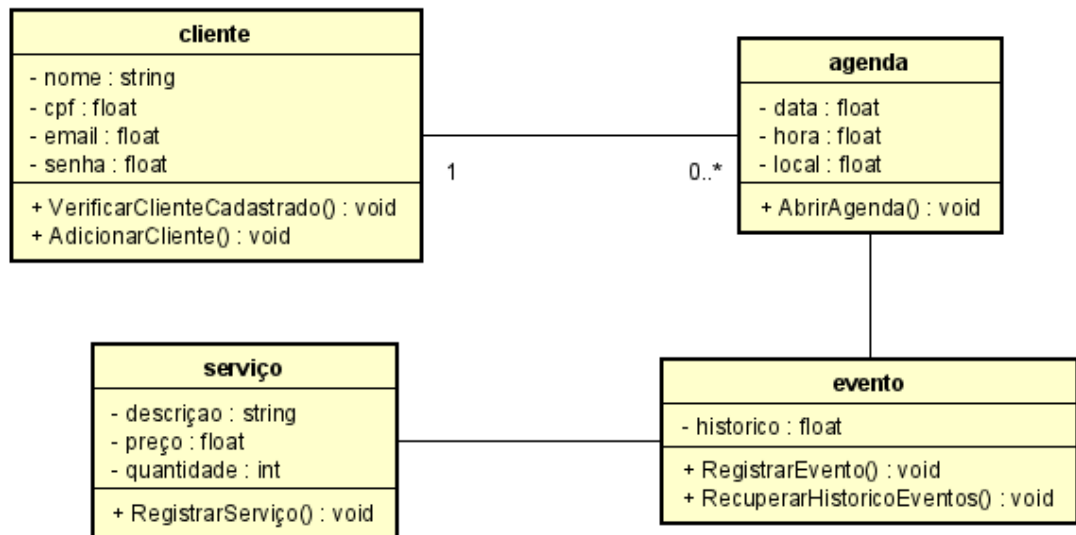


Figura 2 - Diagrama de classe cliente

5 ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO

Segue abaixo as especificações dos casos de uso referente às funcionalidades do sistema. Onde detalha o fluxo que o sistema percorre para realizar suas funções.

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTORES
27/04/2022	1.0	Os Usuários do sistema serão cadastrados no banco de dados.	Ingrid
STATUS		() Pendente () Revisado (X) Realizado () Excluído/Cancelado	
USE CASE - UC		UC-001 Registrar Usuários	
REQUISITO FUNCIONAL		RF-001 Registrar Usuários	
DESCRIÇÃO DO UC		Os usuários serão cadastrados no banco de dados. Esse procedimento será realizado pelo próprio usuário.	
ATORES ENVOLVIDOS		Usuários do sistema	
PRÉ-CONDIÇÃO		Deverá preencher os campos que constituem a tabela de cadastro no banco de dados.	
PÓS-CONDIÇÃO		Terá que efetuar o login com acesso padrão para acessar o sistema.	
FLUXO PRINCIPAL	AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA	
	1. Abrir o site na tela de cadastro 2. Preencher os campos (Nome, CPF ou CNPJ, Email, senha e confirmação de senha) 3. Clicar no botão "Cadastrar"	1. Inserir dados no banco. 2. Verificar dados. 3. O sistema registra no banco de dados e exibe a mensagem "Cadastro efetuado com sucesso".	
FLUXO ALTERNATIVO	AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA	
	1. O administrador informa seus dados para o banco de dados.	1. O sistema ao realizar o cadastro verifica que existe um campo sem estar preenchido e exibe a seguinte mensagem em formato de caixa de alerta na cor vermelha para o administrador "Campo não preenchido".	
FLUXO DE EXCEÇÃO	AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA	
	1. O administrador ao informar seus dados para a equipe de desenvolvimento, que preenche seu cadastro e clicar no botão "Guardar".	1. O banco de dados não encaminha uma resposta para o usuário sobre a realização do cadastro e exibe a seguinte mensagem: "O banco de dados não está respondendo. Aguarde uma resposta do sistema ou realize o processo novamente".	

Tabela 4 – Especificação UC-001 - Registrar Usuário.

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTORES
27/04/2022	1.0	Os Usuários deverão realizar o login para ter acesso a plataforma do sistema.	Ingrid
STATUS		() Pendente () Revisado (X) Realizado () Excluído/Cancelado	
USE CASE - UC		UC-002 Realizar Login	
REQUISITO FUNCIONAL		RF-002 Realizar Login	
DESCRIÇÃO DO UC		Será permitido o acesso dos usuários que estão cadastrados no banco de dados.	
ATORES ENVOLVIDOS		Administradores do sistema.	
PRÉ-CONDIÇÃO		Deverá ser cadastrado na base de dados do sistema.	
PÓS-CONDIÇÃO		Após a efetuação do login, o administrador terá acesso às funcionalidades do sistema.	
FLUXO PRINCIPAL	AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA	
	1. Executa o sistema; 2. Preenche os dados nos respectivos campos; 3. Clica no botão “Realizar Login”.	1. Mostrar o formulário de login; 2. 3. O sistema valida o login e exibe a dashboard principal do sistema;	
FLUXO ALTERNATIVO	AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA	
	1. Abrir o sistema. 2. O administrador preenche com dados inválidos o campo “E-mail”. 3. Clica no botão “Realizar Login”.	1. 2. 3. O sistema verifica o campo (E-mail) e informa a seguinte mensagem “ E-mail invalido, verifique seu e-mail ”.	
FLUXO DE EXCEÇÃO	AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA	
	1. O administrador clica no botão “Realizar Login”.	1. O sistema ao realizar o login, não consegue se comunicar com o banco de dados e mostra uma mensagem de Erro para o usuário “ Falha ao efetuar o login, realize o processo novamente ”.	
PROTÓTIPO		Não há prototipação até o presente momento.	

Tabela 5 – Especificação UC-002 - Realizar Login.

DOCUMENTO DE ARQUITETURA

BlueCode



Simplifica Eventos

Sumário

1	REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL	5
2	METAS E RESTRIÇÕES DA ARQUITETURA	5
3	VISÃO LÓGICA	5
3.1	PACOTES SIGNIFICATIVOS PARA A ARQUITETURA	6
4	VISÃO DE PROCESSOS	6 à 7
5	VISÃO DE IMPLANTAÇÃO	7
6	VISÃO DA IMPLEMENTAÇÃO	7
7	TAMANHO E DESEMPENHO	7
8	QUALIDADE	8

Abreviaturas

TI - Tecnologia da Informação

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Informações sobre os membros da equipe.....01

Lista de Quadros

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

Lista de Figuras

Figura 1 – Informações sobre os membros da equipe.....01

Obs.: Cada um dos tópicos acima deve estar em páginas separadas.

1 REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL

Este documento apresenta a arquitetura como uma série de visualizações; visualização caso de uso, visualização lógica, visualização do processo e visualização da implementação. Não existe uma visualização de implementação separada descrita neste documento. Elas são visualizadas em um modelo UML (linguagem de modelagem unificada) subjacente desenvolvido utilizando o Rational Rose.

2 METAS E RESTRIÇÕES DA ARQUITETURA

O sistema tem como meta atender a necessidade dos clientes de empresas de eventos e dos próprios funcionários das mesmas, seja para manter estoque de produtos e serviços onde os mesmo terá controle da quantidade, dia de disponibilidade, preço, entre outros para ajudar na organização das empresas, o mesmo sistema também auxiliará os clientes para que eles possam através do login saber todas as informações contratadas para seu evento, ou até mesmo contratar novos serviços.

3 VISÃO LÓGICA

Visão lógica para cadastro e login de usuário (administrador).

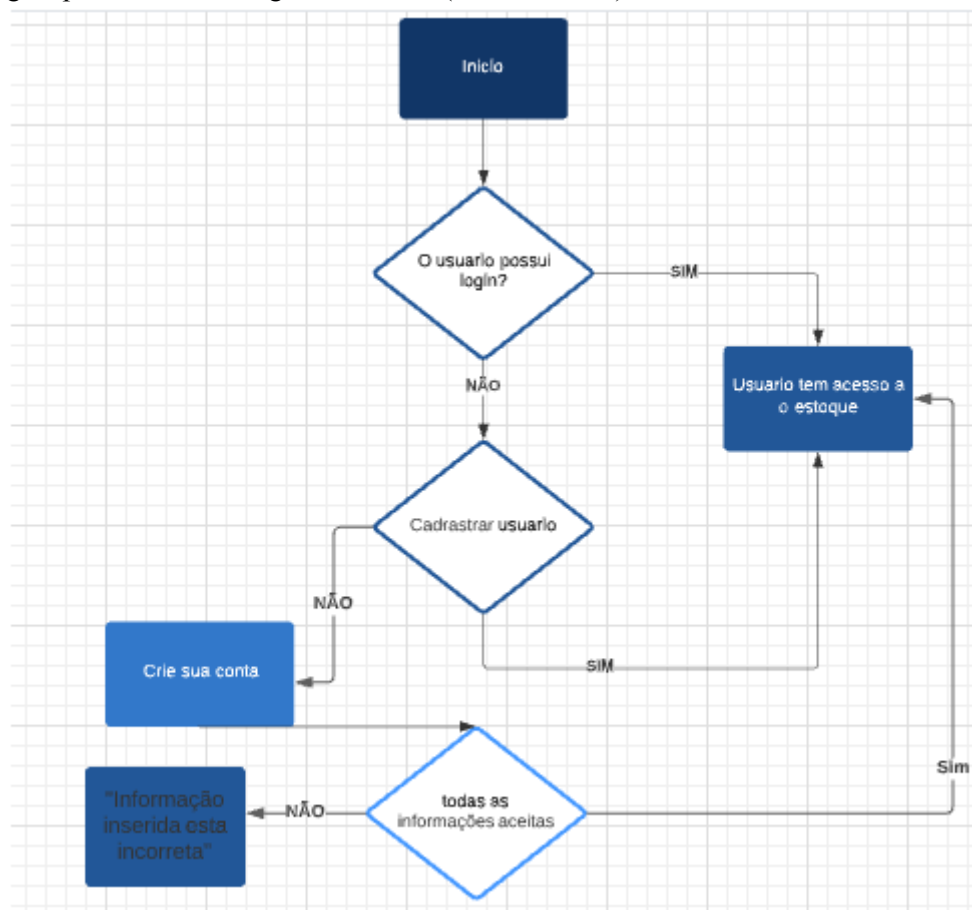


Tabela 1 - Visão Lógica de Cadastro de Usuários

3.1 PACOTES SIGNIFICATIVOS PARA A ARQUITETURA

pkg

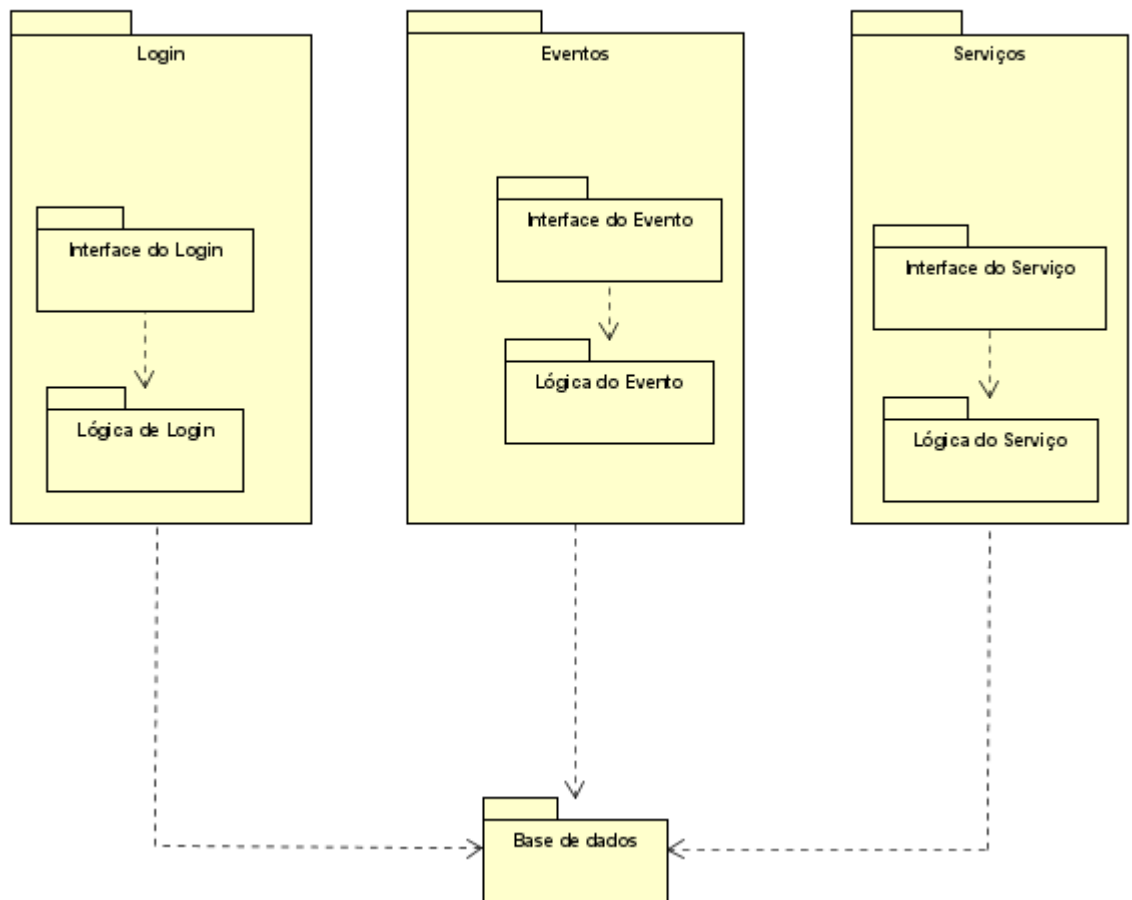


Tabela 2 - Diagrama de Pacotes

4 VISÃO DE PROCESSOS

Cadastro de usuário

- 1 - O usuário escolhe no menu a opção cadastros de usuário.
- 2 - O software direciona o usuário para uma tela de pesquisa se realmente necessitar de cadastrar clique em "cadastrar usuário".
- 3 - O usuário preenche todos os campos solicitados.
- 4 - Se todos os dados estiverem corretos o cadastro é salvo no banco de dados.

Cadastro de serviços

- 1 - O administrador escolhe no menu a opção cadastrar serviço
- 2 - O software direciona o administrador para uma tela de pesquisa se realmente necessitar de cadastrar clique em "cadastrar serviço".
- 3 - O usuário preenche todos os campos solicitados.
- 4 - Se todos os dados estiverem corretos o cadastro é salvo no banco de dados.
- 5 - Caso desista da operação, clique em voltar.

Cadastro de produto

- 1 - O administrador escolhe no menu a opção cadastros de Produtos.
- 2 - O software direciona o usuário para uma tela de pesquisa se realmente necessitar de cadastrar clique em "cadastrar produto".
- 3 - O administrador preenche todos os campos solicitados.
- 4 - Se todos os dados estiverem corretos o cadastro é salvo no banco de dados.
- 5 - Caso desista da operação, clique em voltar.

Contratar serviço

- 1 - O usuário fará o login.
- 2 - Ao clicar em contratar serviço o software irá abrir as opções de contratações, para que o usuário escolha o dia e hora desejada.
- 3 - O software ao finalizar a parte de contratação de serviço mostrará os produtos disponíveis para a festa, caso o cliente não deseje nenhum produto o software direciona para a página de pagamento.

5 VISÃO DE IMPLANTAÇÃO

- Visando que o sistema é web a rede necessária será de um computador ou celular com acesso a internet.
- O sistema irá utilizar o mysql para armazenar dados do banco de dados, como serviços, clientes, locais, datas e horários.

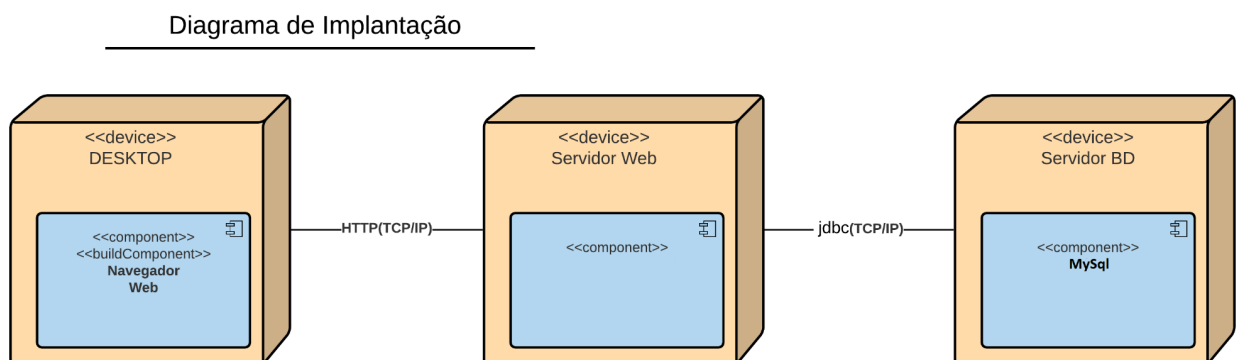


Tabela 3 - Diagrama de Implantação

6 VISÃO DA IMPLEMENTAÇÃO

Na UML, os diagramas de implementação modelam a arquitetura física de um sistema. Os diagramas de implementação mostram os relacionamentos entre os componentes de software e hardware no sistema e a distribuição física do processamento.

7 TAMANHO E DESEMPENHO

O sistema vem com o objetivo de gerenciar o estoque de serviços e produtos oferecidos de modo que auxilie os funcionários e os clientes. Um exemplo prático seria quando o cliente quer contratar um evento e o funcionário precisa saber rapidamente se a empresa estará disponível para esse evento, com o dia, horário e local, ele olha no sistema se o mesmo ainda estiver livre e o cliente deseja continuar com o evento ele será confirmado com os devidos serviços que o cliente deseja, ou o cliente poderá fazer todo o planejamento em casa através de um login.

8 QUALIDADE

Como o sistema é e uso interno e externo e visado para o uso de funcionários, administradores e clientes o mesmo será seguro e de fácil usabilidade, o mesmo visa em ser o mais prático possível para que haja rapidez na realização das atividades dentro dele, como manutenção de estoque de serviços, data, horário e local, disponíveis e indisponíveis.

DOCUMENTO DE VISÃO

BlueCode



Simplifique Eventos

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	5
2.1	RESUMO DE USUÁRIOS	5 à 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	6
4.1	MANUAL DO USUÁRIO	6
4.2	AJUDA ONLINE	6
4.3	GUIA DE INSTALAÇÃO	7
5	O AMBIENTE DO USUÁRIO	6 à 7

Abreviaturas

TI - Tecnologia da Informação

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Informações sobre os membros da equipe.....01

Lista de Quadros

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

Lista de Figuras

Figura 1 – Informações sobre os membros da equipe.....01

Obs.: Cada um dos tópicos acima deve estar em páginas separadas.

1 POSICIONAMENTO

Esta introdução fornece uma visão geral de todo o documento de visão. Ela inclui a oportunidade de negócio, declaração de problema e declaração da posição do produto.

1.1 OPORTUNIDADE DE NEGÓCIO

O sistema web visa em gerenciar eventos, seja na marcação, como produtos oferecidos para os eventos pela empresas, como buffet, banda e local.

1.2 DECLARAÇÃO DO PROBLEMA

O sistema visa organizar eventos da empresa, com sua respectiva data, local e horário, e tudo que foi contratado pelo cliente para que assim o cliente consiga fazer todos seus requisitos e a empresa encarregada da festa organize o que foi pedido para o evento.

O PROBLEMA DE:	Organização de festas
AFETA:	Empresas que organizam eventos e festas e seus clientes
O IMPACTO É O SEGUINTE:	Agilidade na organização de eventos
UMA BOA SOLUÇÃO SERIA:	Empresa e cliente consigam organizar o evento de forma simples e rápida.

Tabela 1 – Declaração do problema.

1.3 DECLARAÇÃO DA POSIÇÃO DO PRODUTO

O sistema ajudará a empresa que obtiver o produto a gerenciar eventos oferecidos pela mesma, seja de, a data e horário, como local e produtos que o cliente queira adquirir para sua festa, como: buffet, música, quantidade de pessoas que irão no evento, entre outros serviços.

PARA:	Organizadores de eventos e clientes
QUE:	Ajudar as empresas de organização de eventos a terem uma facilidade com seus eventos e clientes.
O Simplifique eventos:	Gerência de eventos
QUE:	Agilidade para vender um evento
DIFERENTE:	Sympla
NOSSO PRODUTO:	Além de poder agendar o evento, poderá ser contratado serviços.

Tabela 2 – Declaração da posição do produto.

2 DESCRIÇÃO DO USUÁRIO

O sistema visa ser ágil e simples, contendo apenas 4 tipos de usuário, entre eles estão: gerente, funcionários, clientes e convidados. No tópico a seguir será visado suas descrições e responsabilidades.

2.1 RESUMO DE USUÁRIOS

NOME	DESCRIÇÃO	RESPONSABILIDADE
Gerente	Terá acesso a todos os eventos marcados e datas livres para novos eventos, assim como cadastro de funcionários.	<ul style="list-style-type: none">• Cadastrar funcionários e usuários;• Cadastrar datas livres;• Ver eventos marcados e editar;

Funcionários	Terá acesso a eventos e marcação de eventos em dias livres.	<ul style="list-style-type: none"> • Cadastrar eventos
Clientes	Realiza a marcação do evento	<ul style="list-style-type: none"> • Marca evento
Convidados	Receber convites	<ul style="list-style-type: none"> • Poderá confirmar presença

Tabela 3 – Resumo de usuários.

3 VISÃO GERAL DO PRODUTO

3.1 PERSPECTIVA DO PRODUTO DE USUÁRIOS

O sistema apresenta interfaces simples e prático para facilitar o uso dos clientes, que através do site irão realizar o gerenciamento dos seus eventos e produtos. Essas informações serão disponibilizadas através de um painel, informando produtos e serviços comprados, data, horário e local do evento, até mesmo consultas e eventos antigos. Fazendo o controle dos mesmo no banco de dados.

3.2 RESUMO DE RECURSOS

O sistema vem com o objetivo de gerenciar controle de serviços e produtos das empresas, de modo com que o usuário tenha uma boa comunicação com o mesmo, onde funcionários podem atualizar o estoque dos mesmos com novos serviços (data, horário e local) e produtos (banda, buffer, cabeleireiro, fotografia, etc), e o administrador terá controle dos eventos,.

- Inicialmente o sistema é apenas para uso interno, seja para os funcionários terem um controle do estoque de serviço e eventos marcados.
- O sistema visa em ser usual, inicialmente não contará com frameworks complexas.

4 Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários

- Causas do problema:

O maior problema hoje, se resume a escassez de uma ferramenta que possa tornar todo o processo mais prático e seguro.

- Solução para o problema:

Criação de uma ferramenta capaz de atender as necessidades de um estabelecimento (nesse caso, ramo de eventos), contendo funcionalidades como: Controle de serviços e produtos, contratação de eventos.

Como dito acima, a criação de uma ferramenta para tornar o processo mais simples e ágil, como por exemplo, criação de funcionalidades que se apliquem a necessidade do estabelecimento.

5 Ambiente do Usuário

O ambiente usado pelo sistema web será empresas de eventos.

Os envolvidos no sistema serão os funcionários das empresas onde os mesmos ajudaram a manter o sistema atualizado, e os próprios clientes que farão uso do mesmo para usufruir de serviços e produtos oferecidos pelo estabelecimento.

As tarefas não possuem um tempo definido pois visasse que o cliente tem tempo ilimitado para escolher seus produtos e finalizar sua compra, o mesmo pode chegar a finalizar horas depois. E o funcionário pode atualizar o estoque aos poucos ou tudo de uma vez vai depender do tempo disponível do mesmo.

A única restrição para o uso da plataforma será o uso da internet o mesmo pode ser acessado pelo celular ou computador, como o sistema será web o mesmo necessita do uso de rede.

No momento a plataforma será de uso exclusivo web, porém futuramente se desejo do cliente poderá ser adaptado para outras plataformas.

O sistema usufrui do banco de dados integrado no mysql o mesmo guarda os dados dos funcionários, clientes e até mesmo dos produtos oferecidos, e serviços, o mesmo fará controle dessas informações.

O sistema visa ser prático para que os usuários não percam tempo para realizar as tarefas.