

Simulação E-commerce
Especificação dos Requisitos de Software
Para Sistemas Compras

Versão 1.5

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
15/09/2023	1.0	Iniciando Analise de requisitos	Alessandro
18/09/2023	1.1	Desenvolvido: Finalidade, Escopo, Descrição Geral.	Alessandro
20/09/2023	1.2	Desenvolvido: Requisitos Específicos	Alessandro
22/09/2023	1.3	Ajustes nas Restrições Suposições e Dependências	Alessandro
03/10/2023	1.4	Atualização Requisitos Específicos: Restrições de Design	Alessandro
05/10/2023	1.5	Ajuste e Refinamento em toda parte que está desenvolvida	Alessandro

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

Índice Analítico

1.Introdução	5
1.1 Finalidade	5
1.2 Escopo	5
1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações	6
1.4 Visão Geral	6
2. Descrição Geral	7
2.1 Funcionalidades do Sistema	7
2.1.1 Acessar Site	7
2.1.2 Adicionar produtos ao carrinho	7
2.1.3 Visualizar carrinho	7
2.1.4 Finalizar compra	7
2.1.5 Realizar cadastro ou Login	7
2.1.6 Retornar Confirmação da Compra	7
2.1.7 Gerenciar Carrinho de compras	7
2.2 Características do Usuário	7
2.3 Restrições	8
2.4 Suposições e Dependências	8
Dependências:	8
3. Requisitos Específicos	9
3.1 Funcionalidades	9
3.1.1 Requisito: Adicionar Produto ao Carrinho	9
3.1.2 Requisito: Visualizar e Editar Carrinho	9
3.1.3 Requisito: Finalizar Compra	9
3.1.4 Requisito: Criar conta do usuário:	9
3.2 Usabilidade	10
3.2.1 Tempo de Resposta	10
3.2.2 Interface Amigável	10
3.2.3 Mensagens de Interação	10
3.2.4 Facilidade de Aprendizado	10
3.2.5 Navegação Intuitiva	10
3.3 Suportabilidade	10
3.3.1 Padrões de Codificação	11
3.3.2 Convenções de Nomeação	11
3.3.3 Atualização do Sistema	11
3.3.4 Gerenciamento de Configuração	11
3.4 Restrições de Design	11
3.4.1 Restrição: Linguagens de Desenvolvimento Web	11
3.4.2 Restrição: Ferramentas de Desenvolvimento	11
3.4.3 Restrição: Plataformas e Ambientes Suportados	12
3.4.4 Restrição: Conectividade com a Internet	12
3.5 Requisitos de Sistema de Ajuda e de Documentação de Usuário On-line	12
3.6 Componentes Adquiridos	12
3.7 Interfaces	12
3.7.1 Interfaces do Usuário	12
3.7.2 Interfaces de Software	13

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

3.10 Requisitos de Licenciamento	13
3.11 Observações Legais, de Copyright e Outras	13
3.12 Padrões Aplicáveis	13
4. Informações de Suporte	13

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

Especificação dos Requisitos de Software

1.Introdução

A Especificação de Requisitos de Software (SRS) é um documento essencial no desenvolvimento de software fornecendo uma descrição clara e abrangente dos requisitos que um sistema de software deve atender. Trata-se de documento flexível e adaptável que pode ser utilizado em diversos projetos, independente da sua proposta, tamanho ou complexidade.

O documento (SRS) desempenha um papel fundamental na comunicação entre as partes interessadas, assegurando que todos os envolvidos tenham uma compreensão clara dos requisitos do sistema. A sua flexibilidade permite que ela seja ajustada e personalizada para atender às necessidades específicas de cada projeto, embora existam elementos essenciais que devem ser incluídos, como a finalidade, o escopo, as definições e a visão geral do sistema, a SRS pode ser adaptada para incluir outros elementos relevantes ao projeto.

Dado esse contexto, é essencial ressaltar que este projeto tem um escopo definido, focando na demonstração de conceitos e técnicas específicas. O objetivo principal não é replicar uma solução comercial completa, mas sim explorar e aplicar conhecimentos específicos.

1.1 Finalidade

Este documento de especificação de requisitos tem como objetivo resumir os requisitos funcionais e não funcionais, restrições de design e outros fatores necessários para fornecer uma visão completa e abrangente dos requisitos do software necessários para o desenvolvimento de sistemas. A sua finalidade é auxiliar nas definições das especificações de um sistema e garantir que todas as partes interessadas tenham um entendimento claro dos requisitos do software.

1.2 Escopo

O presente trabalho propõe o desenvolvimento de um sistema web que tem como objetivo simular um e-commerce de compras de produtos elétricos. O sistema oferecerá aos usuários as seguintes funcionalidades: capacidade de explorar e adquirir produtos elétricos, gerenciar seu carrinho de compras e cadastro de usuários. Vale ressaltar que para esse projeto a manipulação dos dados não será utilizado banco de dados, uma alternativa viável para simular a interação do usuário com o front-end da página foi a utilização de arrays e assim

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

coletar informações e manipular dados temporariamente.

Como complemento importante a este documento, ao longo das seções seguintes serão apresentados modelos detalhados de casos de uso, abrangendo recursos, funcionalidades, desempenho, usabilidade e outros aspectos relevantes. Além disso, serão fornecidas restrições de design, como plataformas de hardware ou software específicas a serem utilizadas, para dar uma visão abrangente dos requisitos e características do sistema.

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

- **SRS:** Especificação de Requisitos de Software.
- **HTML:** Linguagem de Marcação de Hipertexto.
- **CSS:** Folha de Estilo em Cascata.
- **JavaScript:** Linguagem de Programação client-side.
- **Git:** Sistema de controle de versão distribuído.
- **GitHub:** Plataforma de hospedagem de código-fonte e colaboração.
- **LocalStorage:** Recurso de armazenamento local no navegador.
-

1.4 Visão Geral

Este documento está estruturado da seguinte forma:

Seção 2 - Descrição Geral: Oferece uma visão abrangente do escopo, propósito e características essenciais do sistema de e-commerce proposto.

Seção 3 - Requisitos específicos: Detalha as principais operações e interações que os usuários podem realizar no sistema

Seção 4 - Informações de Suporte: São apresentados os recursos que auxiliam na compreensão do sistema.

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

2. Descrição Geral

O sistema de E-commerce de produtos elétricos visa oferecer aos usuários uma plataforma de compras online conveniente e eficiente. Ele permite aos usuários navegar entre uma variedade de produtos elétricos, selecionar produtos para comprar e gerenciar seus carrinho de compras.

2.1 Funcionalidades do Sistema

O sistema possui as seguintes funcionalidades:

2.1.1 Acessar Sistema

Os usuários podem acessar o sistema por meio de um navegador da web, obtendo acesso as diversas funcionalidades e produtos disponíveis

2.1.2 Adicionar produtos ao carrinho

Os usuários tem a capacidade de adicionar produtos desejados ao carrinho de compras enquanto navegam pelo catálogo.

2.1.3 Visualizar carrinho

A funcionalidade permite que os usuários visualizem e gerenciem os produtos que foram adicionados ao carrinho antes de prosseguir para a finalização da compra.

2.1.4 Finalizar compra

Com a seleção dos produtos que foram adicionados ao carrinho os usuários podem prosseguir para a finalização da compra.

2.1.5 Realizar cadastro ou Login

Para finalizar a compra, os usuários devem fazer login em uma conta existente ou criar uma nova conta no sistema.

2.1.6 Retornar Confirmação da Compra

Após a conclusão da compra, os usuários recebem uma confirmação que inclui os detalhes do pedido.

2.1.7 Gerenciar Carrinho de compras

Os usuários tem a capacidade de gerenciar seu carrinho de compras, adicionando, removendo ou ajustando a quantidade de produtos.

2.2 Características do Usuário

Compreender as características dos usuários é fundamental para o design de uma experiência do usuário eficaz. Isso inclui informações sobre as necessidades, habilidades e expectativas dos usuários.

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

Clientes: Os principais usuários que visitam o site para fazer compras de produtos elétricos.

2.3 Restrições

As seguintes restrições são aplicáveis ao projeto:

- **Plataforma Web:** O sistema será desenvolvido como uma aplicação web, acessível por meio de navegadores modernos.
- **Compatibilidade:** O sistema será otimizado para funcionar em navegadores comuns, como Chrome, Firefox, Safari e Edge, nas versões mais recentes.
- **Manipulação Temporária de Dados:** Utilizar uma abordagem de manipulação temporária de dados por meio de arrays.
- **Ausência de Persistência de Dados Utilizando Banco de Dados:** O sistema não faz uso de persistência de dados por meio de um banco de dados. As informações são mantidas apenas temporariamente durante a sessão ativa no sistema, utilizando a funcionalidade localStorage.

2.4 Suposições e Dependências

Como o projeto é uma simulação e não faz uso de um banco de dados real, é importante destacar as suposições e dependências específicas relacionadas a essa abordagem de simulação.

As seguintes suposições e dependências foram identificadas:

Suposições:

1. O sistema de simulação pressupõe que os dados de produtos, pedidos e clientes serão gerados internamente para fins de demonstração e teste. Não há dependência de um banco de dados de produção real.
2. Os produtos disponíveis na simulação são gerados com base em dados fictícios e não representam produtos reais. A simulação não está vinculada a um estoque físico de produtos.

Dependências:

1. A execução da simulação depende de um ambiente de desenvolvimento que suporta as tecnologias e linguagens necessárias, incluindo servidores web, linguagens de programação, tecnologias front-end, etc.
2. A geração de dados de simulação depende de scripts ou ferramentas internas que serão disponibilizados para o desenvolvimento.

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

3. A simulação pode depender de serviços de hospedagem ou servidores web para disponibilizar as interfaces de usuário.

3. Requisitos Específicos

Esta seção da SRS contém todos os requisitos de software em um nível de detalhamento suficiente para possibilitar que os designers projetem um sistema que satisfaça esses requisitos e que os testadores verifiquem se o sistema satisfaz esses requisitos. Os requisitos são organizados com base nas funcionalidades principais do sistema.

Os requisitos específicos do projeto serão declarados com mais detalhes no documento:

- Especificação de Caso de Uso E-commerce.docx

3.1 Funcionalidades

3.1.1 Requisito: Adicionar Produto ao Carrinho

- **Descrição:** Os usuários podem adicionar produtos ao carrinho de compras.
- **Critérios de aceitação:** O carrinho de compras deve exibir informações detalhadas sobre os produtos adicionados, incluindo nome, quantidade, preço unitário e subtotal.

3.1.2 Requisito: Visualizar e Editar Carrinho

- **Descrição:** Os usuários devem poder visualizar o conteúdo do carrinho de compras a qualquer momento.
- **Critérios de aceitação:** Os usuários podem editar a quantidade de produtos no carrinho ou remover itens conforme necessário.

3.1.3 Requisito: Finalizar Compra

- **Descrição:** Os usuários devem ter a capacidade de finalizar a compra após adicionar produtos ao carrinho.
- **Critérios de aceitação:** O usuário deve estar logado no sistema para finalização da compra, o sistema deve gerar uma confirmação da compra, atualizar o status do pedido para "Concluído".

3.1.4 Requisito: Criar conta do usuário:

- **Descrição:** Os usuários podem criar contas no sistema fornecendo informações pessoais.
- **Critérios de aceitação:** O sistema deve validar as informações de registro e garantir que cada usuário tenha uma conta única.

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

3.2 Usabilidade

3.2.1 Tempo de Resposta

- **Descrição:** O sistema deve apresentar tempo de resposta rápidos para ações típicas, como pesquisar produtos, adicionar itens e finalizar compras.
- **Critérios de aceitação:** O sistema deve responder às ações do usuário em menos de 2 segundos.

3.2.2 Interface Amigável

- **Descrição:** A interface do sistema deve ser agradável, com paleta de cores atraente e design visual e moderno
- **Critérios de aceitação:** A interface deve ser projetada de forma a atrair os usuários, criando uma experiência visual agradável.

3.2.3 Mensagens de Interação

- **Descrição:** Todas as mensagens de interação, como confirmações, erros e informações, devem ser claras, concisas e informativas;
- **Critérios de aceitação:** As mensagens de interação devem comunicar efetivamente informações ao usuário, fornecendo informações quando necessários.

3.2.4 Facilidade de Aprendizado

- **Descrição:** O sistema deve ser projetado de forma que os usuários possam aprender a usar suas principais funcionalidades com facilidade.
- **Critérios de Aceitação:** Os usuários devem ser capazes de realizar ações básicas, como pesquisar produtos e adicionar itens ao carrinho, após um breve período de exploração sem a necessidade de documentação adicional.

3.2.5 Navegação Intuitiva

- **Descrição:** A navegação pelo sistema deve ser intuitiva, permitindo que os usuários encontrem facilmente as funcionalidades desejadas.
- **Critérios de Aceitação:** Os menus, botões e links devem ser organizados de forma lógica, permitindo que os usuários naveguem sem esforço pelo sistema.

3.3 Suportabilidade

Esta seção descreve os requisitos que aprimoram a suportabilidade e a manutenibilidade do sistema de E-commerce de produtos elétricos. A suportabilidade abrange aspectos que facilitam a manutenção do sistema e a colaboração entre equipes de desenvolvimento e manutenção.

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

3.3.1 Padrões de Codificação

- **Descrição:** Todos os códigos-fonte do sistema devem seguir um conjunto de padrões de codificação definidos.
- **Critérios de Aceitação:** Os padrões de codificação devem ser documentados e disponibilizados para a equipe de desenvolvimento. Todos os desenvolvedores devem aderir a esses padrões ao escrever código.

3.3.2 Convenções de Nomeação

- **Descrição:** Todas as classes, métodos, variáveis e outros elementos do código-fonte devem seguir convenções de nomeação claras e consistentes.
- **Critérios de Aceitação:** As convenções de nomeação devem ser definidas e documentadas, garantindo que a nomenclatura seja clara e uniforme em todo o sistema.

3.3.3 Atualização do Sistema

- **Descrição:** O processo de atualização do e-commerce deve permitir a instalação de patches e correções do código de forma eficiente e controlada.
- **Critérios de Aceitação:** O processo de atualização deve ser documentado e fornecer orientações claras.

3.3.4 Gerenciamento de Configuração

- **Descrição:** Incluir um sistema de gerenciamento de configuração que permita rastrear todas as modificações no software, incluindo versões anteriores e atuais.
- **Critérios de Aceitação:** O sistema de gerenciamento de configuração deve ser capaz de manter um histórico completo de todas as versões e modificações, facilitando reversão a versões anteriores, se necessário.

3.4 Restrições de Design

3.4.1 Restrição: Linguagens de Desenvolvimento Web

- **Descrição:** O sistema E-commerce deve ser desenvolvido fazendo uso das seguintes linguagens e tecnologias web: HTML, CSS, e JavaScript para a criação da interface do usuário e interatividade.
- **Justificativa:** HTML é utilizado para a estrutura da página, CSS para estilização e layout, e JavaScript para funcionalidades interativas. Essa combinação é apropriada para o desenvolvimento de interfaces de usuário interativas na web.

3.4.2 Restrição: Ferramentas de Desenvolvimento

- **Descrição:** O desenvolvimento do sistema e-commerce deve fazer uso das

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

seguintes ferramentas de desenvolvimento: Photoshop, Figma, Visual Studio Code, Git e Github.

- **Justificativa:** A escolha dessas ferramentas de desenvolvimento é fundamentada na necessidade de garantir eficiência, colaboração e controle de versão ao longo do ciclo de desenvolvimento. O Photoshop e o Figma são usados para design e prototipagem, o Visual Studio Code é a principal IDE de desenvolvimento, e o Git/GitHub são empregados para controle de versão e colaboração em equipe. A combinação dessas ferramentas proporciona um ambiente de desenvolvimento eficaz e coordenado.

3.4.3 Restrição: Plataformas e Ambientes Suportados

- **Descrição:** O Sistema deve ser multiplataforma compatível com vários tipos de dispositivos(computadores, smartphones, tablets).
- **Justificativa:** Essas restrições de ambiente são necessárias para garantir que o sistema seja acessível e funcione adequadamente em plataformas comuns e ambientes de desktop.

3.4.4 Restrição: Conectividade com a Internet

- **Descrição:** O sistema requer conectividade com a internet para funcionar corretamente.
- **Justificativa:** A conectividade com a internet é essencial para o funcionamento das funcionalidades online do sistema.

3.5 Requisitos de Sistema de Ajuda e de Documentação de Usuário On-line

Não se aplica para esse projeto.

3.6 Componentes Adquiridos

Não se aplica para esse projeto.

3.7 Interfaces

Embora o sistema E-commerce seja uma simulação, garantir sua operação adequada e integração com outras partes as interfaces são essencias para assegurar a interação correta entre o sistema e os usuários.

3.7.1 Interfaces do Usuário

- **Página Web:** O sistema é acessado através de uma interface web, permitindo aos usuários interagir com o sistema por meio de navegadores da web convencionais.

Simulação E-commerce	Version: <1.5>
Especificação dos Requisitos de Software	Date: <05/10/2023>
<document identifier>	

- **Elementos de Interface:** Inclui botões, formulários, campos de texto, listas suspensas e outros elementos de interface necessários para navegação, seleção de produtos e finalização de compras.

3.7.2 Interfaces de Software

- **Armazenamento Local (localStorage):** Para a simulação de uma experiência mais eficaz e persistente, o sistema faz uso do localStorage do navegador. Esta abordagem permite que informações sejam armazenadas localmente no dispositivo do usuário, mesmo após o fechamento do navegador. O localStorage é utilizado para manter a persistência de dados durante a simulação, complementando os arrays temporários e proporcionando uma interação mais fluida e contínua para o usuário.

3.10 Requisitos de Licenciamento

Não se aplica para esse projeto.

3.11 Observações Legais, de Copyright e Outras

Não se aplica para esse projeto.

3.12 Padrões Aplicáveis

Não se aplica para esse projeto.

4. Informações de Suporte

Para informações detalhadas sobre a interação do usuário com o sistema, consulte os documentos de Especificação de Caso de Uso e o Protótipos de Design de Interface. Estes documentos fornecem uma visão mais aprofundada das operações do sistema, permitindo uma compreensão detalhada das funcionalidades oferecidas.

- Especificação de Caso de Uso E-commerce.docx
- Protótipo da Interface do Usuário.docx

Simulação E-commerce

Especificação de Caso de Uso: E-commerce

Versão <1.3>

E-commerce	Versão:<1.3>
Especificação dos Requisitos de Software	Data:03/10/2023
<identificador do documento>	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
12/09/2023	1.0	Levantamentos de Requisitos	Alessandro
17/09/2023	1.1	Elaboração Fluxo Eventos	Alessandro
02/10/2023	1.2	Atualização Diagramas	Alessandro
03/10/2023	1.3	Elaborado Descrição Casos de Uso	Alessandro

E-commerce	Versão:<1.3>
Especificação dos Requisitos de Software	Data:03/10/2023
<identificador do documento>	

Índice Analítico

1.1 Breve Descrição	17
2. Fluxo de Eventos	17
2.1 Fluxo Básico	17
2.2 Casos de Usos	20
Acessar Sistema	20
Adicionar Produto ao Carrinho	20
Realizar Login	22
Cadastrar Usuário	23
Gerenciar Carrinho de Compras	24

E-commerce	Versão:<1.3>
Especificação dos Requisitos de Software	Data:03/10/2023
<identificador do documento>	

1. Especificação de Caso de Uso: Simulação E-commerce

1.1 Breve Descrição

"Como um cliente em busca de produtos elétricos, desejo adicionar itens variados ao meu carrinho de compras. Isso me permitirá escolher com facilidade os produtos que desejo adquirir e revisar minha seleção antes de finalizar a compra."

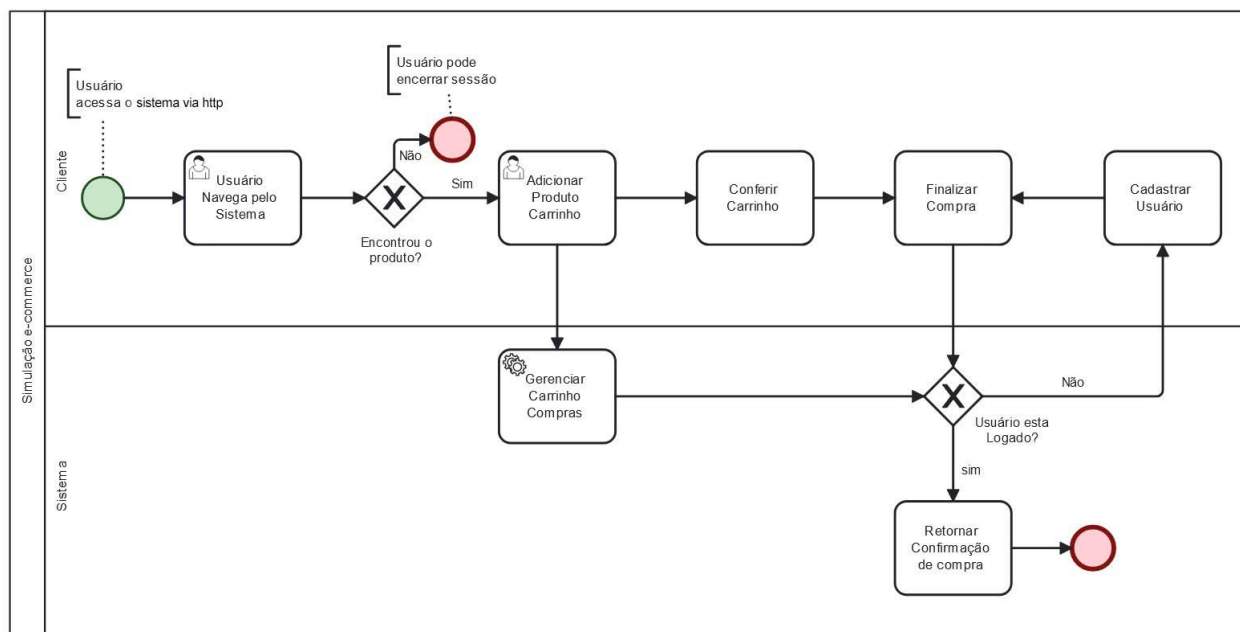
2. Fluxo de Eventos

2.1 Fluxo Básico

O usuário acessa o sistema de E-commerce de produtos elétricos por meio de um navegador da web, onde ele pode navegar e explorar os produtos disponíveis. Se o usuário decidir comprar um produto, ele pode clicar no botão "comprar". O produto é então adicionado ao carrinho de compras. O usuário pode acessar o carrinho de compras a qualquer momento para revisar os produtos selecionados. Ele pode atualizar a quantidade, remover itens ou continuar comprando.

Para finalizar a compra, o usuário pode ser solicitado a se autenticar, se já tiver uma conta, ou a se cadastrar, se for um novo cliente. Após a conclusão da compra, o usuário recebe uma confirmação de compra que inclui o valor total da compra.

Figura 1 - BPMN



E-commerce	Versão:<1.3>
Especificação dos Requisitos de Software	Data:03/10/2023
<identificador do documento>	

Figura 2 - Diagrama de Caso de Uso de Negócio

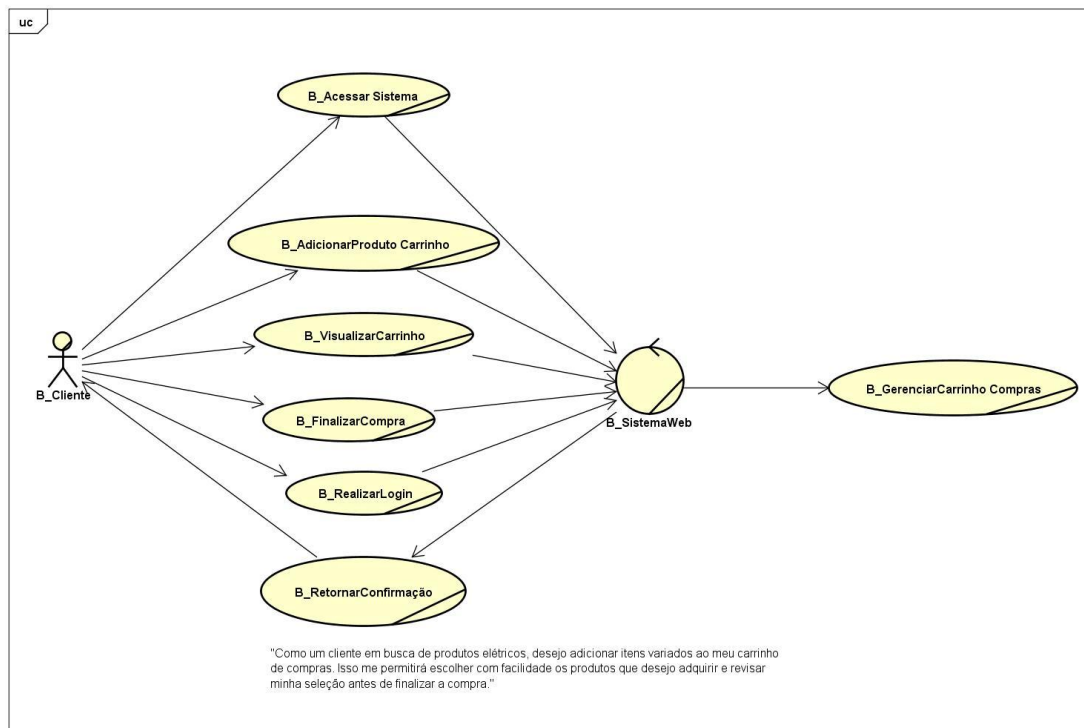
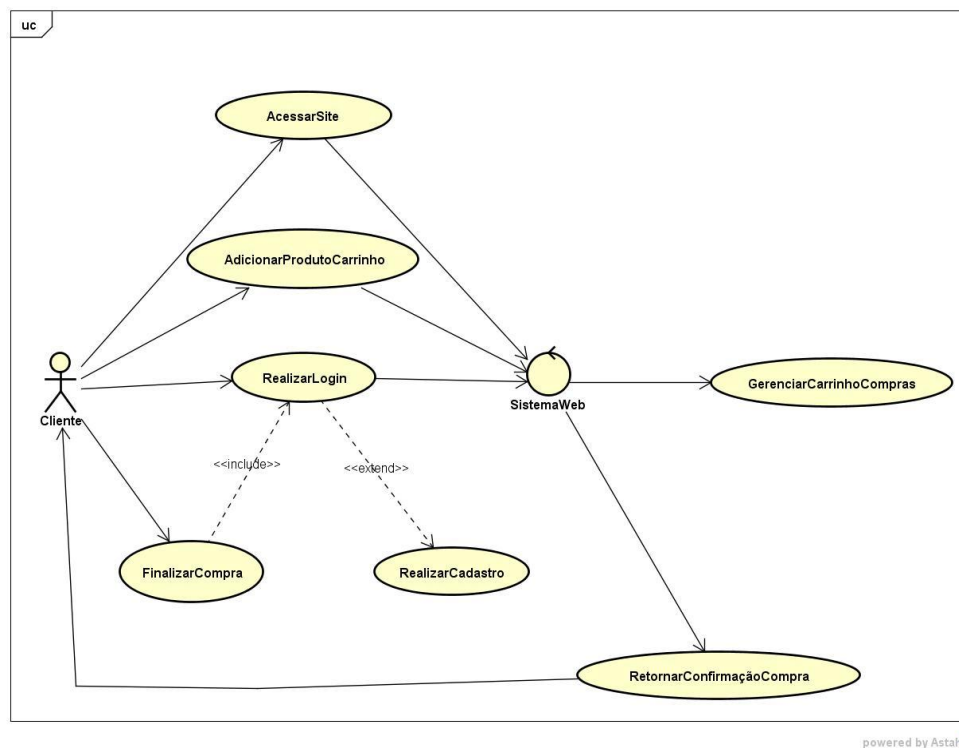
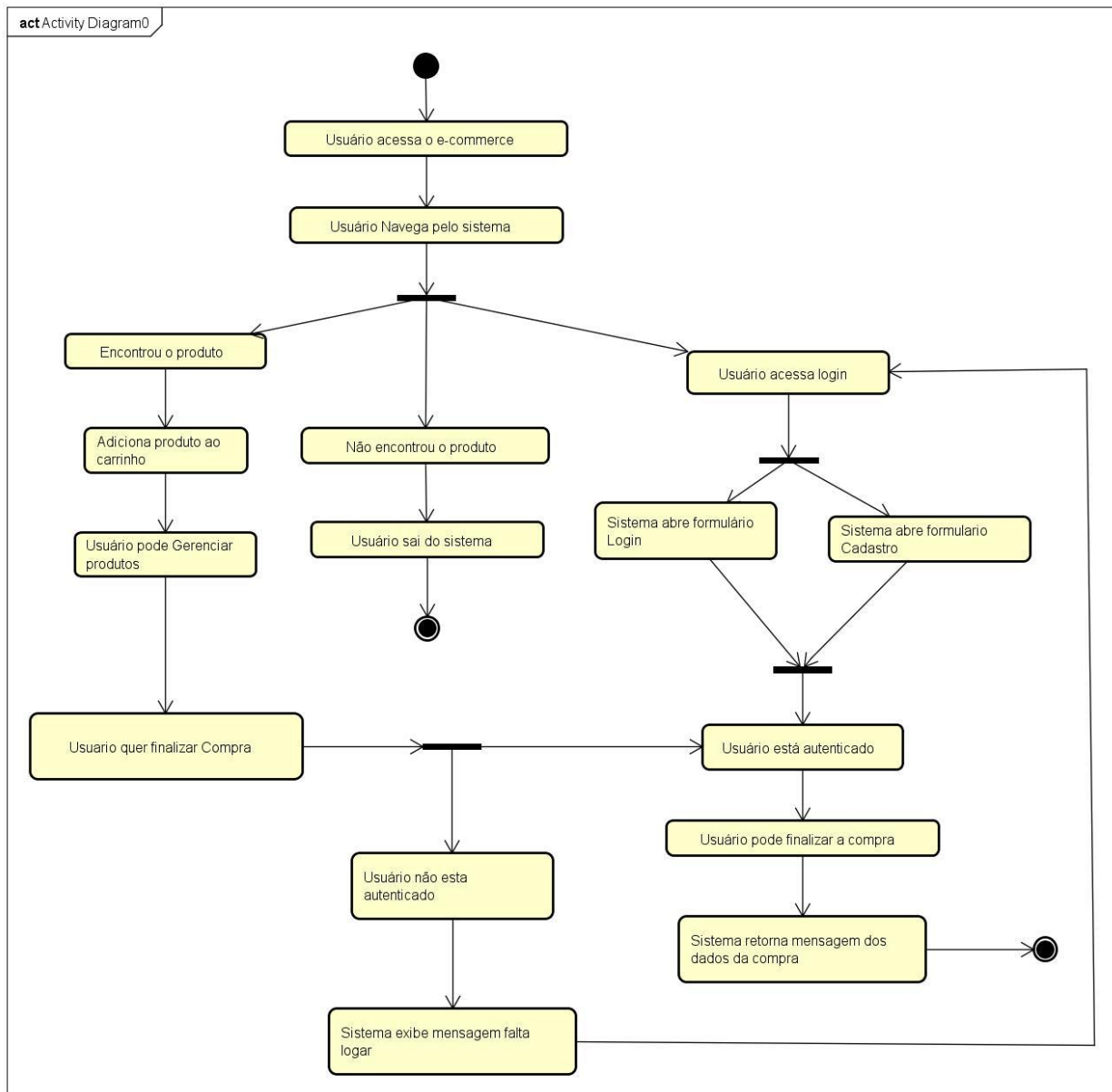


Figura 3 - Diagrama de Caso de Uso



E-commerce	Versão:<1.3>
Especificação dos Requisitos de Software	Data:03/10/2023
<identificador do documento>	

Figura 4: Diagrama de Atividades



powered by Astah

E-commerce	Versão:<1.3>
Especificação dos Requisitos de Software	Data:03/10/2023
<identificador do documento>	

2.2 Casos de Usos

A seguir as especificações de cada caso de uso:

Caso de uso	Acessar Sistema
Descrição	
Este caso de uso representa a ação principal dos usuários ao acessar o sistema de e-commerce por meio de um navegador da web. O usuários têm a capacidade de acessar o sistema por meio de uma interface de usuário.	
Atores	Usuário
Pré-condições	O sistema está em funcionamento
Pós-condições	O usuário pode interagir com suas funcionalidades, como adicionar produtos ao carrinho(editar itens carrinho), realizar login, fazer cadastro.
Fluxo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa o sistema de e-commerce por meio de um navegador da web. 2. O sistema exibe a página inicial com lista de produtos 3. O usuário navega adiciona produtos ao carrinho, realiza login, cadastra novo usuário ou finaliza compra. 	

E-commerce	Versão:<1.3>
Especificação dos Requisitos de Software	Data:03/10/2023
<identificador do documento>	

Caso de uso	Adicionar Produto Carrinho
Descrição	
Esta funcionalidade permite aos usuários adicionar produtos ao carrinho de compras. Se o usuário não estiver logado e tentar finalizar a compra, o sistema exibirá uma mensagem informando que o usuário não está logado.	
Atores	Usuário
Pré-condições	O sistema está em funcionamento. O usuário acessou o sistema de e-commerce (por meio do caso de uso "Acessar Site").
Pós-condições	Os produtos são adicionados ao carrinho do usuário, aguardando finalização da compra.
Fluxo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário navega pelos produtos na página principal 2. O usuário encontra o produto que deseja adicionar ao carrinho 3. O usuário clica no botão "comprar" associado ao produto 4. O sistema insere o item no carrinho de compras 5. O usuário continua navegando e adicionando mais produtos ao carrinho, se desejar. 	
Fluxo Alternativo: Usuário não logado:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se o usuário não estiver logado e tentar finalizar a compra (clicando no botão "Finalizar Compra" ou ação semelhante), o sistema detecta que o usuário não está autenticado. 2. O sistema exibe uma mensagem informando que o usuário não está logado e fornece a opção de realizar o login ou se registrar (direcionando para o caso de uso "Realizar Login" ou "Cadastrar Usuário"). 	

E-commerce	Versão:<1.3>
Especificação dos Requisitos de Software	Data:03/10/2023
<identificador do documento>	

Caso de uso	Realizar Login
Descrição	
Este caso de uso representa a ação dos usuários ao realizar o login no sistema de e-commerce. Os usuários podem acessar suas contas existentes por meio do login.	
Atores	Usuário
Pré-condições	O sistema está em funcionamento.
Pós-condições	O usuário está autenticado e pode finalizar sua compra.
Fluxo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa o sistema e-commerce por meio de um navegador web. 2. O sistema exibe a página inicial. 3. O usuário decide fazer login e clica na opção "entrar". 4. O sistema apresenta os campos para inserção de email e senha. 5. O usuário insere suas credenciais. 6. O sistema valida suas credencias 	
Fluxo Alternativo: Usuário não encontrado:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se as credencias são inválidas, o sistema notifica o usuário e exibe a mensagem usuário não encontrado. 1. Se o usuário não existir, o sistema notifica o usuário e exibe a mensagem usuário não cadastrado e abre o formulário para cadastrar novo usuário. 	
Extensões: Realizar Cadastro	Se o usuário não estiver cadastrado, ele pode optar por se cadastrar.

E-commerce	Versão:<1.3>
Especificação dos Requisitos de Software	Data:03/10/2023
<identificador do documento>	

Caso de uso	Cadastrar Usuário
Descrição	
Este caso de uso representa a ação dos usuários ao criar uma nova conta no sistema de e-commerce. Os usuários podem se registrar no sistema.	
Atores	Usuário
Pré-condições	O sistema está em funcionamento.
Pós-condições	
Fluxo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa o sistema e-commerce por meio de um navegador web. 2. O sistema exibe a página inicial. 3. O usuário decide se registrar e clica na opção "entrar". 4. O sistema apresenta os campos para inserção de email e senha e a opção cadastro. 5. O usuário clica no botão cadastro. 6. O sistema apresenta um formulário de registro com campos, como cpf , nome, email, senha. 7. O usuário preenche o formulário com suas informações. 8. O sistema valida as informações do usuário, direcionando para o caso de uso "Realizar Login" 	
Fluxo Alternativo: Campos do formulário em branco	
Se o usuário não preencher algum dos campos do formulário necessário para realizar o cadastro o sistema exibi uma mensagem de alerta para preencher todos os campos.	
Extensões: NA	NA

E-commerce	Versão:<1.3>
Especificação dos Requisitos de Software	Data:03/10/2023
<identificador do documento>	

Caso de uso	Gerenciar Carrinho de Compras
Descrição	
Este caso de uso representa a ação dos usuários ao gerenciar itens no carrinho de compras. O usuário pode adicionar, remover, ou editar itens no carrinho sem a necessidade de autenticação. No entanto, a autenticação é necessária apenas quando o usuário deseja finalizar a compra.	
Atores	Usuário
Pré-condições	O sistema está em funcionamento.
Pós-condições	Os produtos são adicionados, removidos ou editados no carrinho do usuário.
Fluxo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário navega pelos produtos na página principal. 2. O usuário encontra um produto que deseja adicionar ao carrinho. 3. O usuário clica no botão "comprar" associado ao produto. 4. O sistema insere o item ao carrinho de compras. 5. O usuário pode visualizar os itens no carrinho, incluindo os itens selecionados com subtotal e o valor total dos produtos no carrinho. 	
Fluxo Alternativo: Editando carrinho	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se o usuário decidir remover um item do carrinho, ele pode clicar na opção "remover" associada ao item. 2. O usuário pode editar a quantidade de um item no carrinho. 	
Extensões: Finalizar Compra	O usuário pode optar por finalizar o carrinho de compras clicando no botão "Finalizar Compra" sem a necessidade de fazer mais edições no carrinho.

E-commerce Protótipo Design de Interface(UI)

Versão 1.3

E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
21/09/2023	1.0	Criação inicial do documento	Alessandro
25/09/2023	1.1	Descrição projeto / Elaboração protótipo de baixa fidelidade	Alessandro
03/10/2023	1.2	Desenvolvido protótipo de média fidelidade	Alessandro
10/10/2023	1.3	Experiência do usuário	Alessandro

E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

Índice Analítico

1. Introdução	28
1.1 Objetivos	28
1.2 Escopo do Projeto	28
1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações	28
2. Projeto	29
2.1 Layout Geral	29
2.1.1 Estrutura da página:	29
2.1.2 Wireframes	29
2.1.3 Menu de Navegação	29
2.1.4 Área Central	30
2.1.5 Seção Carrinho de Compras	31
2.1.6 Página Sobre	32
2.2 Design Visual e Estilo	33
2.2.1 Visão Geral Protótipo Média Fidelidade	34
3. Experiência do Usuário	35
3.1 Acessar o Site	35
3.2 Adicionar Produtos ao Carrinho	35
3.3 Visualizar Carrinho	36
3.4 Realizar Cadastro ou Login	36
3.5 Finalizar Compra	37

E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

1. Introdução

1.1 Objetivos

O presente documento tem como objetivo guiar o processo de criação de um protótipo da interface do usuário (UI) para o sistema de E-commerce. O protótipo servirá como uma representação visual e interativa do sistema, permitindo uma avaliação preliminar de design e funcionalidade.

1.2 Escopo do Projeto

O presente projeto visa a criação de um sistema de E-commerce com foco na venda de produtos elétricos. O escopo abrange desde a concepção inicial do design até a fase de desenvolvimento.

O sistema será estruturado em um modelo de scroll único, eliminando a necessidade de endereçamento para outras páginas. A navegação será simplificada e contará com um menu principal que incluirá as opções "Home" e "Sobre". Além disso, serão integradas funcionalidades essenciais como gerenciamento de carrinho de compras, cadastro e login de usuários.

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

- **Layout Geral:** Estrutura e disposição dos elementos no sistema de E-commerce.
- **Wireframes:** Representações esquemáticas das diferentes seções do sistema.
- **Tipografia:** Escolha das fontes utilizadas no sistema para garantir uma boa leitura.
- **Responsividade:** Capacidade do layout de se adaptar a diferentes tamanhos de tela.
- **Modal:** Janela ou elemento que aparece sobreposta ao conteúdo principal.

E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

2. Projeto

2.1 Layout Geral

O layout geral do sistema de E-commerce será estruturado em um modelo de scroll único, eliminando a necessidade de endereçamento para outras páginas. A navegação será simplificada, contendo apenas duas opções no menu principal:

- **Home:** Página inicial com destaque para produtos.
- **Sobre:** Informações dos responsáveis pelo desenvolvimento do projeto

O menu de navegação estará localizado no lado esquerdo da página e incluirá as opções "Home" e "Sobre". No lado direito, serão apresentadas as opções "Entrar" (em formato de janela modal) e "Carrinho". O carrinho será dinâmico, permitindo a rolagem da página para visualizar os produtos adicionados.

2.1.1 Estrutura da página:

- **Cabeçalho:** O cabeçalho localizado na parte superior da página, contendo o logotipo do site e um menu de navegação na horizontal.
- **Área do conteúdo Principal:** Posicionada no centro da página onde o conteúdo dos produtos será exibido.
- **Rodapé:** Localizado na parte inferior da página, incluindo links para páginas de contato.

2.1.2 Wireframes

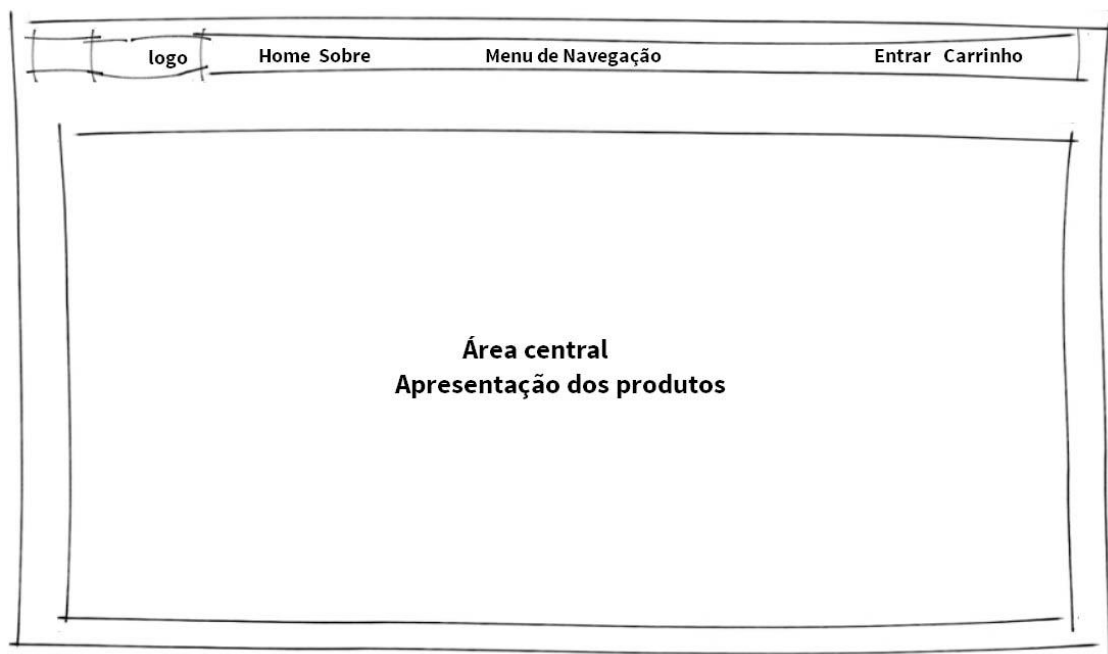
Esta seção apresenta wireframes detalhados das diferentes seções que compõem o sistema E-commerce. Cada wireframe enfatiza áreas específicas e funcionalidades do sistema, oferecendo uma visão estrutural e organizacional do design proposto.

2.1.3 Menu de Navegação

- **Descrição:** Este menu horizontal posicionado no lado esquerdo da página oferece acesso rápido às principais seções do site.
- **Componentes da Interface:**
 - ✓ **Home:** Direciona os usuários para página inicial.
 - ✓ **Sobre:** Direciona os usuários para página onde Fornece informações sobre responsáveis pelo projeto.
- **Barra Superior:** Localizada no lado direito, esta barra apresenta opções relacionadas a conta do usuário.
 - ✓ **Entrar ou Login:** Ao clicar, abre uma janela modal para inserção de credenciais.
 - ✓ **Carrinho:** Exibe o número de itens no carrinho e levá a seção de carrinho.

E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

Figura 1 - Menu de Navegação

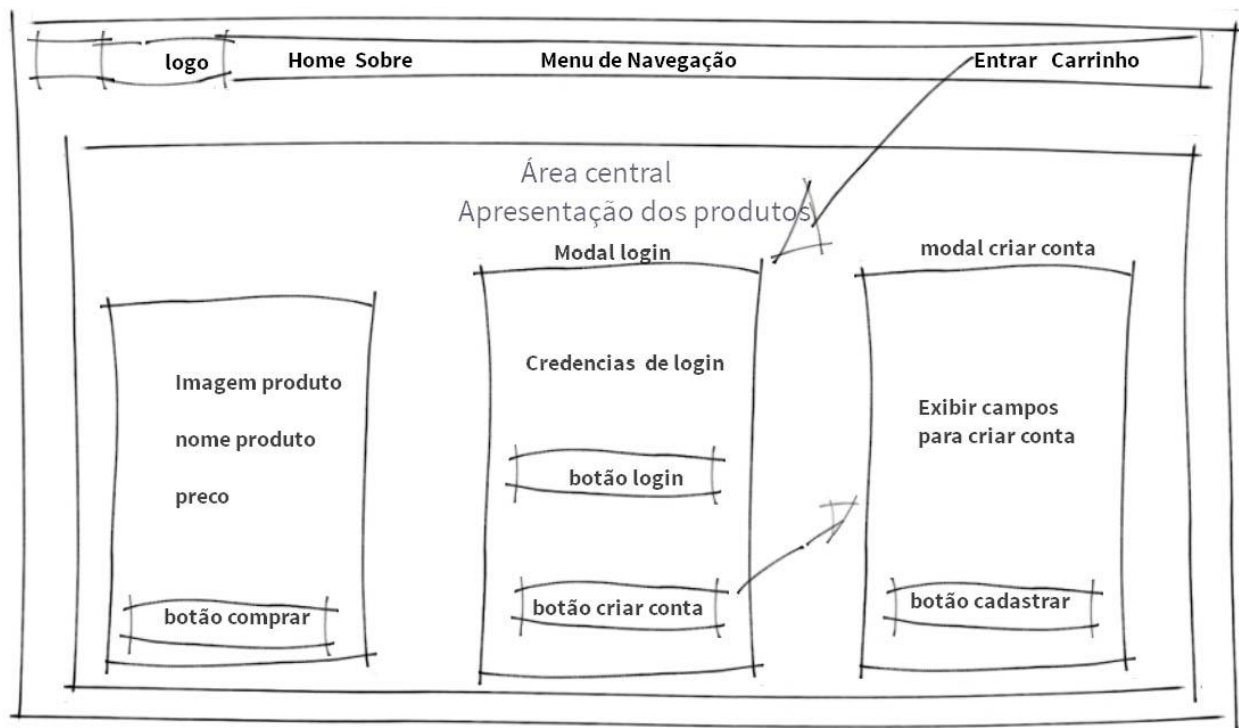


2.1.4 Área Central

- **Descrição:** Espaço principal da página destinado à apresentação de produtos e informações relevantes.
- **Componentes da Interface:**
 - ✓ **Listagens:** Exibição de produtos com imagens, nome, preços e botão de ação "comprar"
 - **Janela Modal de Login :** Uma janela sobreposta que aparece ao clicar em "Entrar".
 - **Componentes:**
 - ✓ **Formulário de Login:** Espaços para inserir e-mail e senha. Um botão "Login" e outro "Criar Conta".
 - **Janela Modal Criar Conta :** Uma janela sobreposta que aparece ao clicar em "Criar conta" no formulário de login.
 - **Componentes:**
 - ✓ **Formulário Criar Conta:** Campos para o usuário inserir informações pessoais e um botão "Cadastrar".

E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

Imagem 2 - Área Central

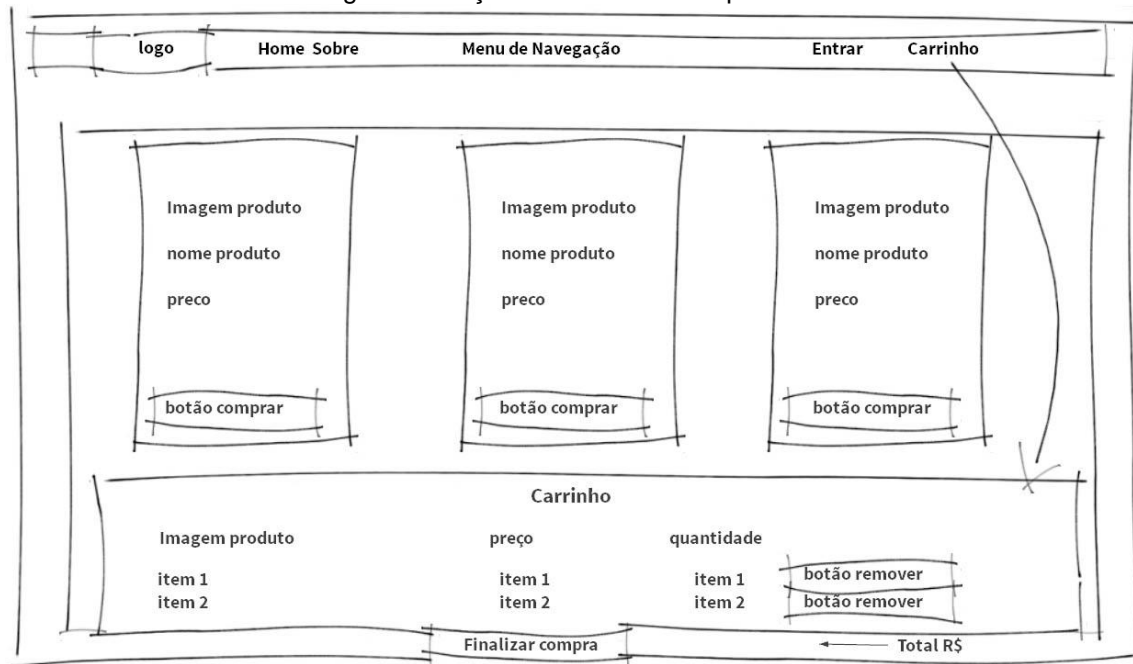


2.1.5 Seção Carrinho de Compras

- **Descrição:** Área dedicada à visualização e gerenciamento dos produtos selecionados pelo usuário.
- **Componentes da Interface:**
 - **Lista de produtos:** Exibição dos produtos selecionados com imagem e nome do Item, preço, quantidade e com opções para remover ou atualizar quantidade.
 - ✓ **Totalizador:** Cálculo automático do valor total dos produtos.
 - ✓ **Finalizar Compra:** Botão para permitir que os usuários concluam a compra de todos os itens selecionado.

E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

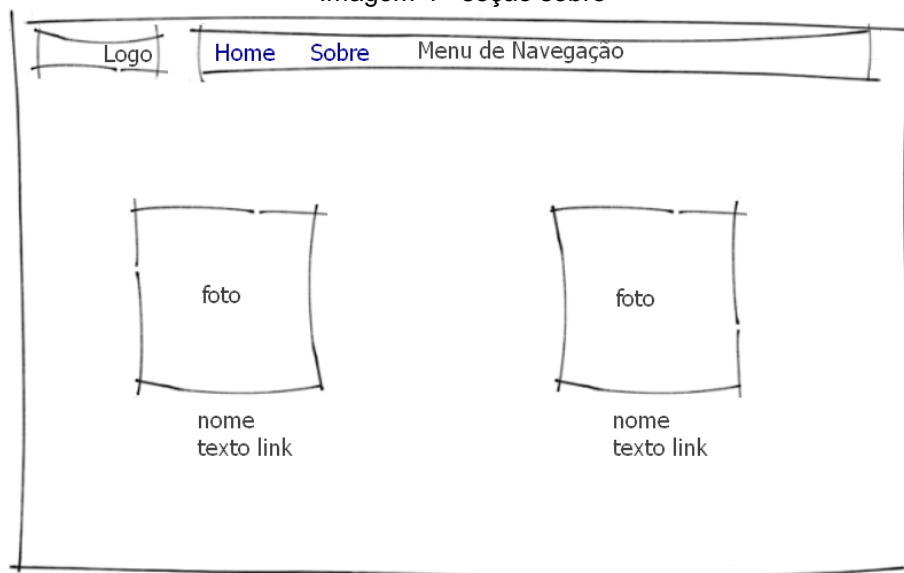
Imagem 3 - Seção Carrinho de Compras



2.1.6 Página Sobre

- **Descrição:** Página informativa que apresenta informações sobre a equipe.
- **Componentes da Interface:**
 - **Imagens Ilustrativas:** Fotos dos responsáveis do projeto.
 - **Links Úteis:** Links com perfil do LinkedIn.

Imagem 4 - seção sobre



E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

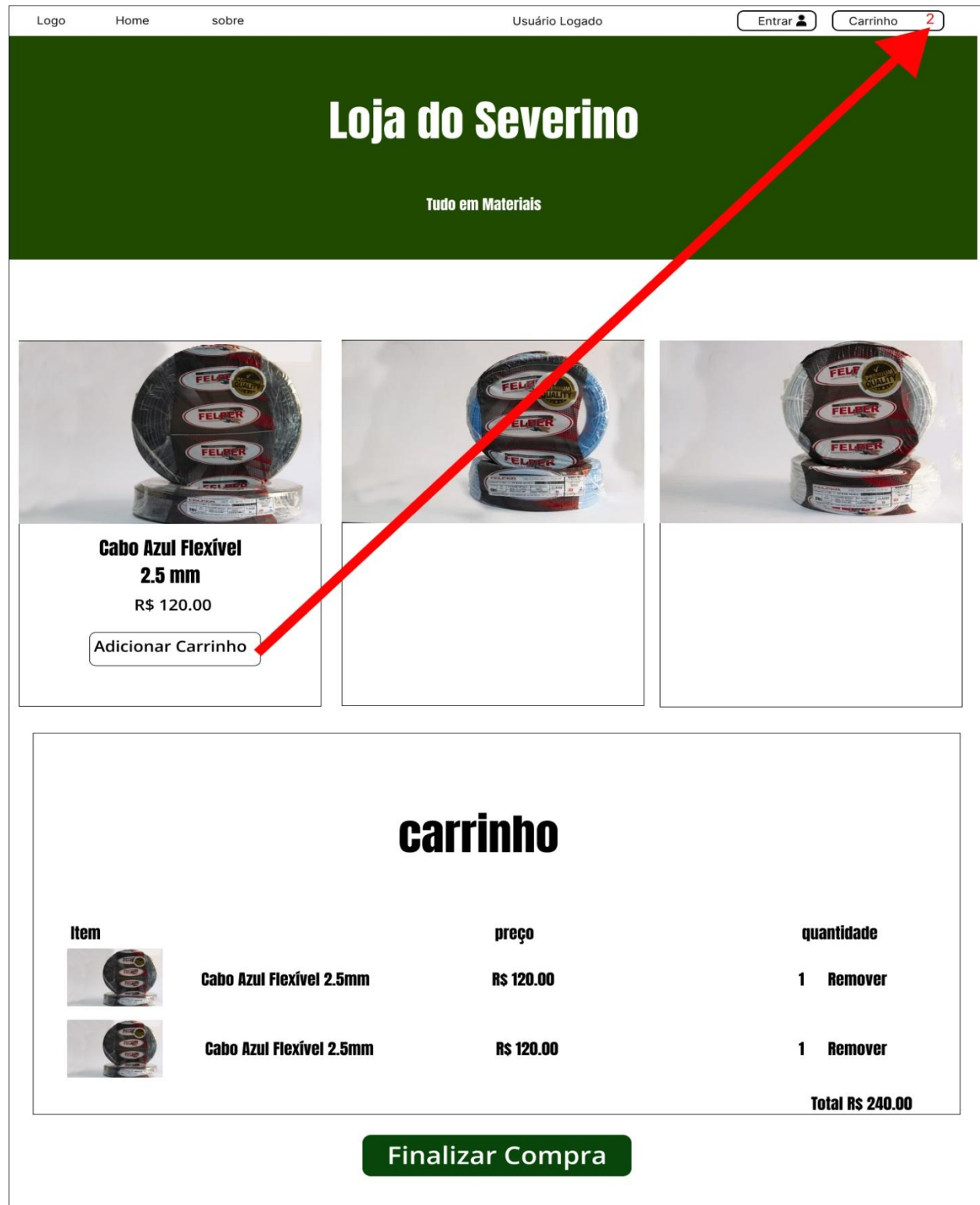
2.2 Design Visual e Estilo

Esta subseção descreve os elementos estéticos e visuais que compõem o design do sistema de E-commerce.

- **Paleta de Cores:** As cores selecionada para o sistema será composta por:
 - ✓ **Verde:** Representando frescor, natureza e positividade.
 - ✓ **Branco:** Para fundos e espaços vazios, proporcionando limpeza e clareza.
 - ✓ **Preto:** Utilizado para elementos em destaque.
 - ✓ **Cinza:** Como cor de apoio garantindo harmonia visual.
- **Tipografia:** As fontes escolhidas para o sistema serão legíveis e modernas, garantindo uma boa experiência de leitura para os usuários. Exemplo: Fonte "Roboto" para textos e "Arial" para títulos.
- **Exemplos Visuais:** Abaixo estão alguns exemplos visuais dos elementos de interface:
 - ✓ **Botões:** Botões de ação serão claramente destacados com cores de contraste e ícones correspondentes. Exemplo: Botão "Carrinho" com ícone de um carrinho de compras.
 - ✓ **Barras de Navegação:** A barra de navegação superior será minimalista, contendo apenas as opções "Home" e "Sobre". Cores e fontes consistentes com o restante do design.
 - ✓ **Caixas de Diálogo:** As caixas de diálogo, como a janela modal de login, seguirão o estilo visual geral do sistema, com bordas arredondadas, sombras sutis e botões claros para ações.
 - ✓ **Responsividade:** O layout será responsivo, adaptando-se a diferentes tamanhos de tela.

E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

2.2.1 Visão Geral Protótipo Média Fidelidade



E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

3. Experiência do Usuário

Esta seção destaca os recursos e interações que proporcionarão uma experiência única no E-commerce. Abaixo, apresentamos alguns exemplos que contribuem para a qualidade dessa interação:

3.1 Acessar o Site

- **Descrição:** O processo de acesso ao sistema é simplificado, proporcionando uma experiência direta aos usuários. Não há necessidade de autenticação inicial para explorar os conteúdos e funcionalidades disponíveis.
 - **Interatividade Com o Usuário:**
 - **Home Sobre:** Estes são itens clicáveis da barra de navegação principal. Ao posicionar o cursor sobre eles, uma animação sutil pode ocorrer, como a alteração do ícone do mouse, indicando sua natureza clicável.
 - **Entrar e Carrinho:** Estes ícones mudam de cor ao passar o mouse sobre eles. Por exemplo, ao passar o mouse, a cor de fundo pode mudar para um tom de verde mais escuro e também a alteração do ícone do mouse.
 - **Card de Produtos:** Cada card de produto é interativo e reage ao movimento do mouse. Ao passar o cursor sobre um card, pode haver uma mudança na cor de fundo, por exemplo, um cinza mais claro, indicando sua interatividade.
 - **Finalizar Compra:** Este ícone ao passar o mouse pode ocorrer alteração do ícone do mouse, indicando sua natureza clicável.

3.2 Adicionar Produtos ao Carrinho

- **Descrição:** Permite que os usuários selecionem produtos específicos e os coloquem em uma carrinho virtual, preparando-se para compra. Esta ação é crucial para a jornada de compra, pois permite aos usuários revisar e finalizar suas seleções antes de finalizar a compra.
 - **Interatividade Com o Usuário:**
 - **Botão "Adicionar ao Carrinho":** Cada produto listado terá um botão associado representado por um texto como "adicionar ao carrinho".

E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

Ao passar o curso sobre o botão, a cor de fundo deverá mudar, indicando que é um item interativo(por exemplo, um tom verde mais escuro).

- **FeedBack Visual:** Ao clicar no botão, uma animação de feedback será exibida fornecendo ao usuário uma notificação indicando que o produto foi adicionado com sucesso.

O ícone do carrinho, localizado na barra de navegação deverá exibir um contador para indicar o número de itens no carrinho, ajudando o usuário a rastrear seus produtos selecionados.

3.3 Visualizar Carrinho

- **Descrição:** Permite aos usuários revisar os produtos que selecionaram para compra. Esta etapa é fundamental, pois oferece aos usuários a oportunidade de revisar suas escolhas, verificar quantidades, remover itens ou adicionar mais produtos antes de finalizar a compra.
- **Interatividade Com o Usuário:**
 - **Botão de Carrinho:** Localizado na barra de navegação no canto superior direito ao clicar no botão o usuário será redirecionado para a seção que listas todos os produtos adicionados.
 - **Visualização do Produtos:** Cada produto será exibido com detalhes como nome, imagem, preço e quantidade. Opções adicionais, como remover produto ou atualizar a quantidade, devem estar disponíveis para cada item.
Um subtotal geral, incluindo todos os produtos no carrinho, será exibido para que os usuários tenham uma visão clara do custo total de sua seleção.
 - **Feedback Visual:** Qualquer alteração no carrinho deve ser refletida instantaneamente, garantindo que os usuários sempre vejam informações atualizadas.

3.4 Realizar Cadastro ou Login

- **Descrição:** A funcionalidade de "Realizar Login e Cadastro" é essencial para o o usuário finalizar sua compra. Enquanto o login permite o acesso de usuários registrados , o cadastro permite que novos usuários criem uma conta no sistema.

E-commerce	Version:1.3
Protótipo Design de Interface	Date:<10/10/2023>
< Protótipo Design de Interface.docx>	

- **Interatividade Com o Usuário:**

- **Opções de Acesso:** Ao acessar o site, o usuário verá claramente a opção "Entrar" na barra de Menu localizado no canto direito.
- **Formulários de Login e Cadastro:** Ao selecionar "Entrar", os usuários serão direcionados para um formulário de login onde podem inserir suas credencias previamente registradas, com email e senha.
- Se um usuário optar por "Criar um Conta" eles serão encaminhados para um formulário de cadastro. Aqui informações básicas como cpf, nome, email e senha serão solicitados.
- Ambos os formulários devem ser projetados com clareza, usando campos bem definidos e instruções clara para orientar o usuário.
- **Feedback e Validação:** Feedbacks instantâneos devem ser fornecidos por exemplo, se um usuário inserir um senha incorreta, uma mensagem de erro pode ser exibida. Se um usuário não estiver cadastrado exibir mensagem "usuário não encontrado". Quando usuário estiver logado exibir mensagem que usuário entrou no sistema.

3.5 Finalizar Compra

- **Descrição:** A funcionalidade de "Finalizar Compra" é o processo para garantir o conclusão da compra após o processo de seleção dos produtos. Dependendo do status do login do usuário, a funcionalidade atua de forma diferente:

- **Interatividade Com o Usuário:**

- **Usuário Não Logado:** Ao clicar em "Finalizar Compra", o sistema emite uma mensagem de aviso informando que é necessário estar logado para concluir a compra.
- **Usuário Logado:** Após o login bem sucedido, uma mensagem é enviada ao usuário confirmando a finalização do pedido fornecendo dados relevantes da compra. Se o carrinho estiver vazio exibir mensagem de alerta.

FeedBack Visual: Ao clicar no botão, uma animação de feedback será exibida fornecendo ao usuário uma notificação dependendo do status de login.