

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Informática

GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS

Ayuda
Sua ONG na mão

Escopo do Projeto

Professor:

Augusto Sampaio

Equipe:

Bruno Soares da Silva (bss3)

Pedro Henrique Rosendo Diniz(phrd)

Robertson Novelino Ferraz Filho(rnff)

Victor Fernandes Vernilli (vfv)

Recife, 20 de Outubro de 2015

Sumário

1. Introdução	1
2. Motivação	1
3. Público Alvo	2
4. Funcionalidades	2
5. Modelagem de casos de uso	4
6. Descrição dos casos de uso	5
6.1. [UC01 - Cadastro de Pessoa Física]	5
6.1.1. Diagrama de Sequência	6
6.1.2. Diagrama VOPC.....	6
6.2. [UC02 - Login do Usuário através do Ayuda]	7
6.2.1. Diagrama de Sequência	8
6.2.2. Diagrama VOPC.....	8
6.3. [UC03 - Login de usuário através do Facebook]	9
6.3.1. Diagrama de Sequência	10
6.3.2. Diagrama VOPC.....	10
6.4. [UC04 - Cadastro de Instituição].....	11
6.4.1. Diagrama de Sequência	12
6.4.2. Diagrama VOPC.....	12
6.5. [UC04 - Cadastro de Instituição].....	13
6.5.1. Diagrama de Sequência	14
6.5.2. Diagrama VOPC.....	14
7. Diagrama de classe da Arquitetura	15
8. Diagrama de Pacotes.....	16
9. Mapeamento de classes de análise	16

AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

1. Introdução

O AYUDA é um sistema web voltado para ONGs (organizações não governamentais). Nesse sistema, as Organizações têm a possibilidade de divulgar seus projetos e atividades, visando à arrecadação de fundos e o recrutamento de voluntários. Projeto desenvolvido no Centro de Informática da UFPE, durante a disciplina de Engenharia de Software e Sistemas.

Pessoas interessadas em participar dos projetos serão capazes de realizar doações e inscrever-se nas atividades das ONGs. Ferramentas de Crowdfunding já são comuns no ambiente de entidades sem fins lucrativos, mas normalmente não envolvem a questão do voluntariado, mesmo esse sendo um tipo de apoio muito necessitado.

2. Motivação

Ajudar na divulgação de ONGs e ajudá-las na arrecadação de fundos utilizando a internet, para que mantenham seus trabalhos. A falta de exploração de um público gigantesco que além de conectado na internet está disposto a comprar e fazer transações financeiras pela rede. O Ayuda pretende se apresentar ao usuário como uma plataforma fácil, objetiva e funcional que faça do ato de solidariedade uma ação simples e casual.

O fato de ser um site, já torna a visita algo natural à um usuário, visto que milhões de pessoas passam mais de 1 hora conectada por dia. Um layout leve, rápido para ser carregado e design agradável são outros pontos importantes para atrair novos interessados em utilizar a plataforma, tanto ONG como voluntários.

Sites de Crowdfunding atuais não são voltados para o terceiro setor, portanto esquece-se de alguns fatos importantes. Por exemplo, a reputação da ONG que cadastrou o projeto, algo muito relevante na escolha de doações, mas pouco relevante em crowdfunding normais que visam viabilizar a demanda pelo próprio projeto.

Além disso, os sites que trabalham com voluntariado não o misturam com financiamentos de projetos também. Sites como o Bliive, que visa incentivar a troca de

AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

favores e uma economia de colaboração são um bom exemplo. Apesar de muito úteis para apoiadores individuais, este não dá todos os recursos para uma ONG conquistar voluntários sem pagar.

3. Público Alvo

O público alvo do AYUDA é dividido em duas partes: as ONGs e os usuários/voluntários. As ONGs, que possuem recursos limitados e pouco ou nenhum conhecimento de tecnologia para auxiliá-las, poderão utilizar o sistema para cadastrar e divulgar seus projetos sociais para arrecadar fundos ou voluntários. Já os usuários/voluntários poderão ajudar financeiramente os projetos criados pelas ONGs ou se cadastrarem como voluntários nos projetos que estão na plataforma.

4. Funcionalidades

O Ayuda oferece as seguintes funcionalidades:

Para usuários:

- Login com Facebook
- Login tradicional com cadastro
- Página de perfil do usuário
 - Sistema de cadastro para PFs;
 - Banco de dados para usuários;
 - Informações pessoais;
 - Projetos que participou;
 - Doações que fez (detalhes das doações);
- Fazer doação em dinheiro (anônima e não-anônima)
- Confirmar presença em eventos

Para as ONGs:

- Logar como ONG, login tradicional
 - Sistema de cadastro para ONGs;
 - Banco de dados para ONGs;
- Página da ONG
 - Ver colaboradores;

AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

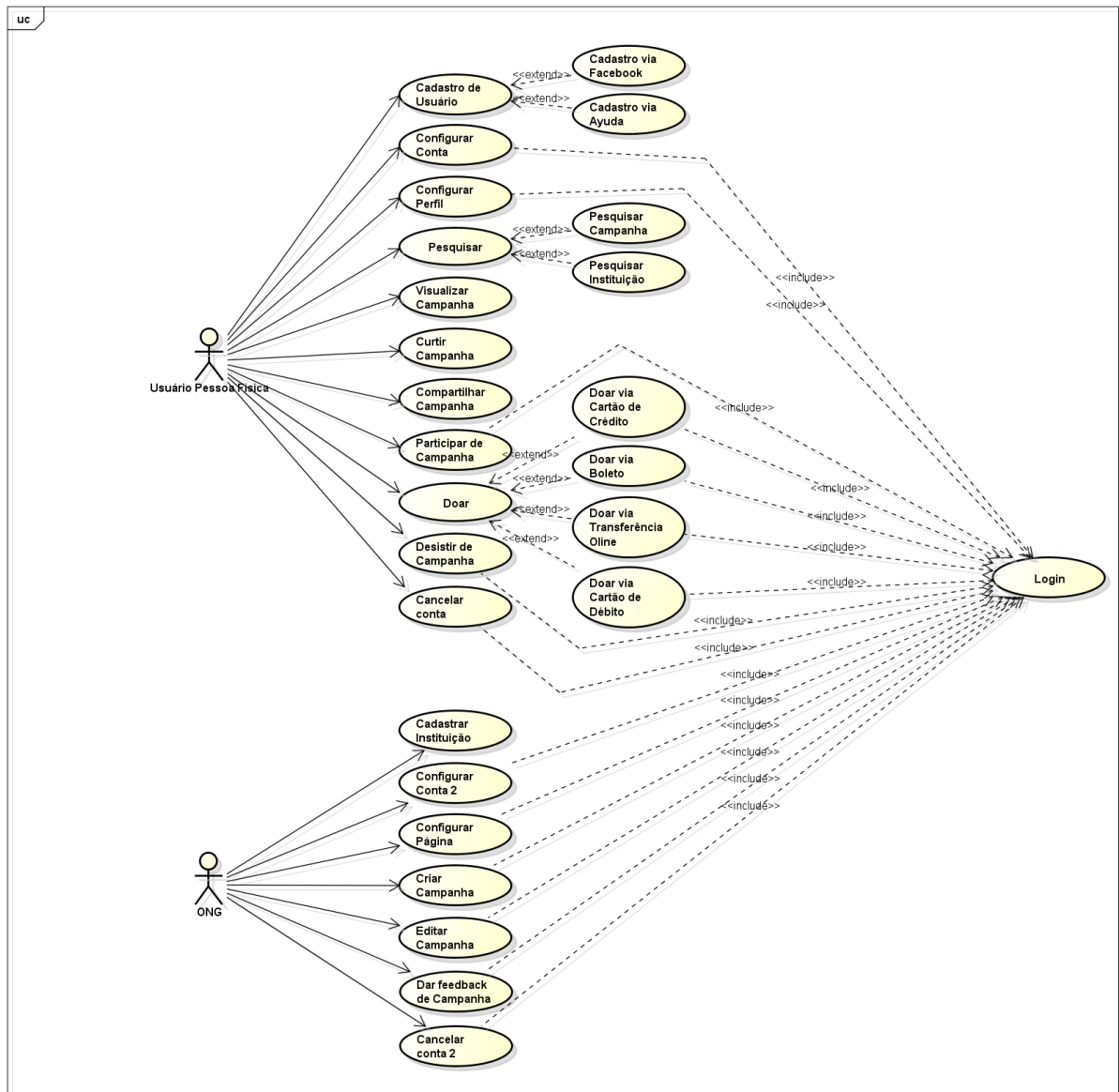
- Seus Projetos;
- Criar projeto;

Para os Projetos:

- Botões Facebook (curtir e compartilhar)
- Informações do projeto
 - Detalhes dos projetos;

AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

5. Modelagem de casos de uso



powered by Astah

AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

6. Descrição dos casos de uso

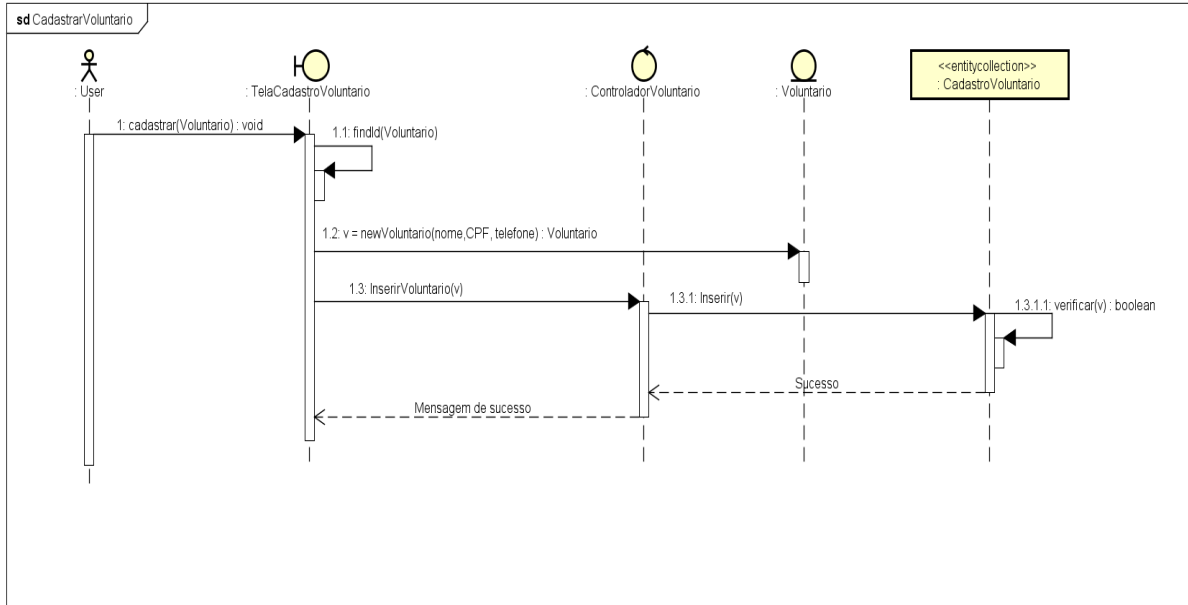
Esta sessão contém as descrições dos 5 mais importantes casos de uso do sistema.

6.1. [UC01 - Cadastro de Pessoa Física]

Identificador	[UC 01]
Descrição	<p>Este caso de uso é responsável pelo cadastramento de uma pessoa física no sistema, que após a realização do cadastro informando seus dados pessoais corretamente tem o cadastro realizado com sucesso.</p> <p>No sistema Na tela de login/cadastro do site, é selecionada a opção "Cadastro de Usuário", solicitando que o usuário coloque as informações requeridas. As informações pedidas devem ser preenchidas em alguns determinados campos. Dentre os campos, alguns são campos de caráter obrigatório. Caso algum deles não seja preenchido não ocorre o cadastro.</p>
Atores	Pessoa Física
Prioridade	Importante
Pré-Condições	O usuário não está cadastrado no sistema.
Pós-Condições	O usuário é cadastrado.
Fluxo de Eventos Principal	
<p>A. O usuário preenche o formulário de cadastro de pessoa física (voluntário) contendo as seguintes informações:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Nome b. CPF c. usuário d. senha e. confirmação de senha f. telefone <p>B. O sistema validará os dados informados pelo usuário.</p> <p>C. O usuário é cadastrado com sucesso no sistema e o sistema exibe uma mensagem de sucesso informando que o usuário foi cadastrado no sistema.</p>	
Fluxo Secundário	
<ol style="list-style-type: none"> 1. No passo 2 se a pessoa deixar em branco algum dos campos de obrigatórios para o cadastro o sistema deverá exibir uma mensagem de erro de que os campos são requeridos. 2. No passo 2 se a pessoa informar algum dado inválido o sistema deverá exibir uma mensagem de dados inválidos. 3. No passo 2 se o usuário passado pela pessoa já estiver registrado no sistema o sistema deverá exibir uma mensagem de erro usuário já cadastrado. 	

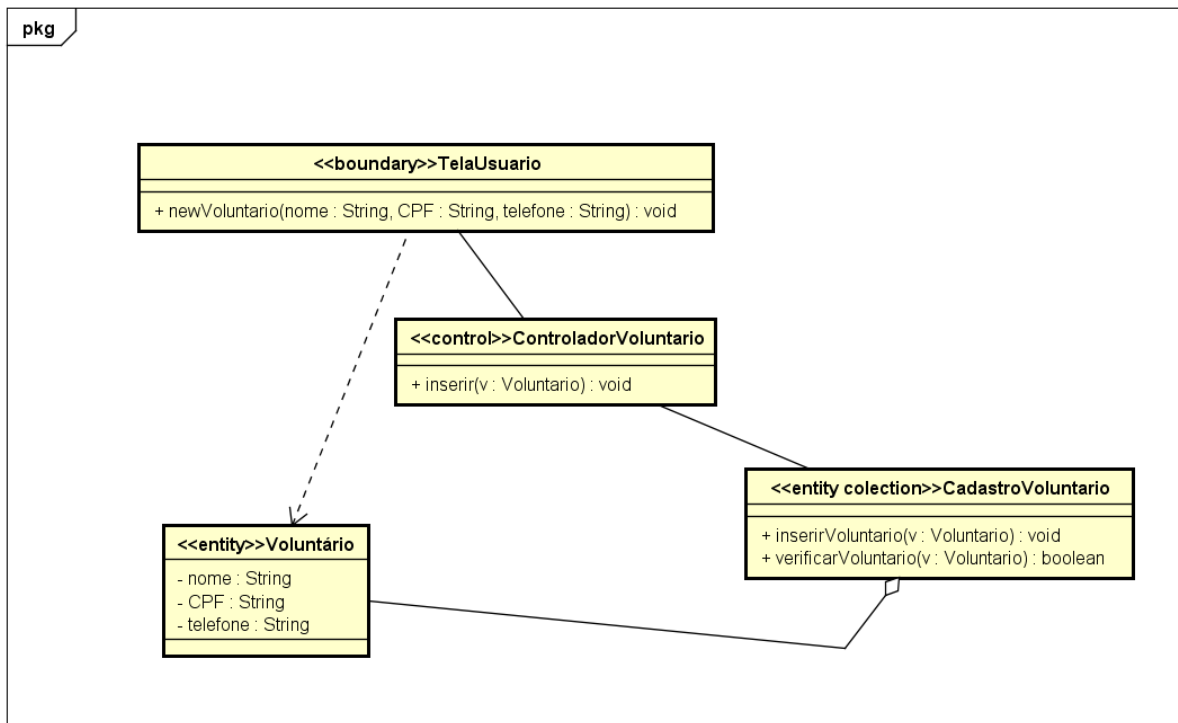
AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

6.1.1. Diagrama de Sequência



powered by Astah

6.1.2. Diagrama VOPC



powered by Astah

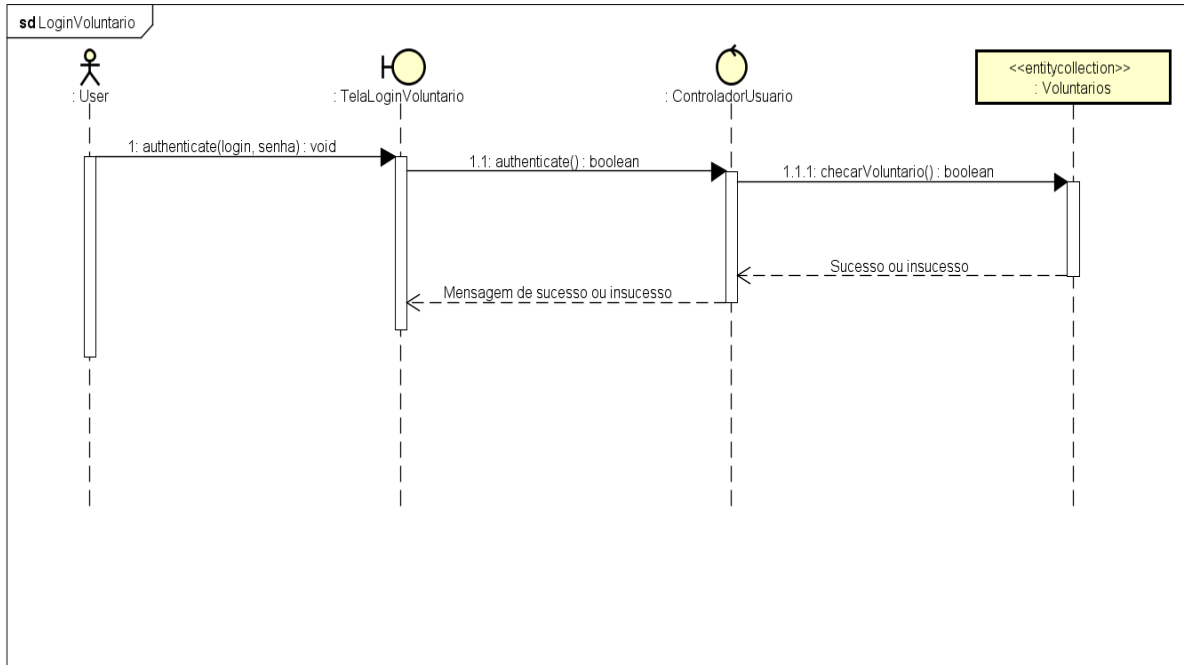
AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

6.2. [UC02 - Login do Usuário através do Ayuda]

Identificador	[UC 02]
Descrição	Este caso de uso é responsável por permitir que usuários do sistema (ONGs ou voluntários) previamente registrados possam acessar o sistema para realização de tarefas.
Atores	ONG, Pessoa Física.
Prioridade	Essencial
Pré-Condições	O usuário não pode estar autenticado
Pós-Condições	O usuário continua não autenticado.
Fluxo de Eventos Principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário preenche as informações de login <ol style="list-style-type: none"> a. usuário b. senha 2. O sistema verificará se as informações inseridas são validas 3. O sistema autentica o usuário com sucesso. 	
Fluxo Secundário	
<ol style="list-style-type: none"> 1. No passo 2 se o username ou password não for informado o sistema devera mostrar uma mensagem de que os campos são requeridos. 2. No passo 2 se o valor de username ou password estiver incorreto o sistema devera retornar uma mensagem de erro de usuário ou senha incorretos. 	

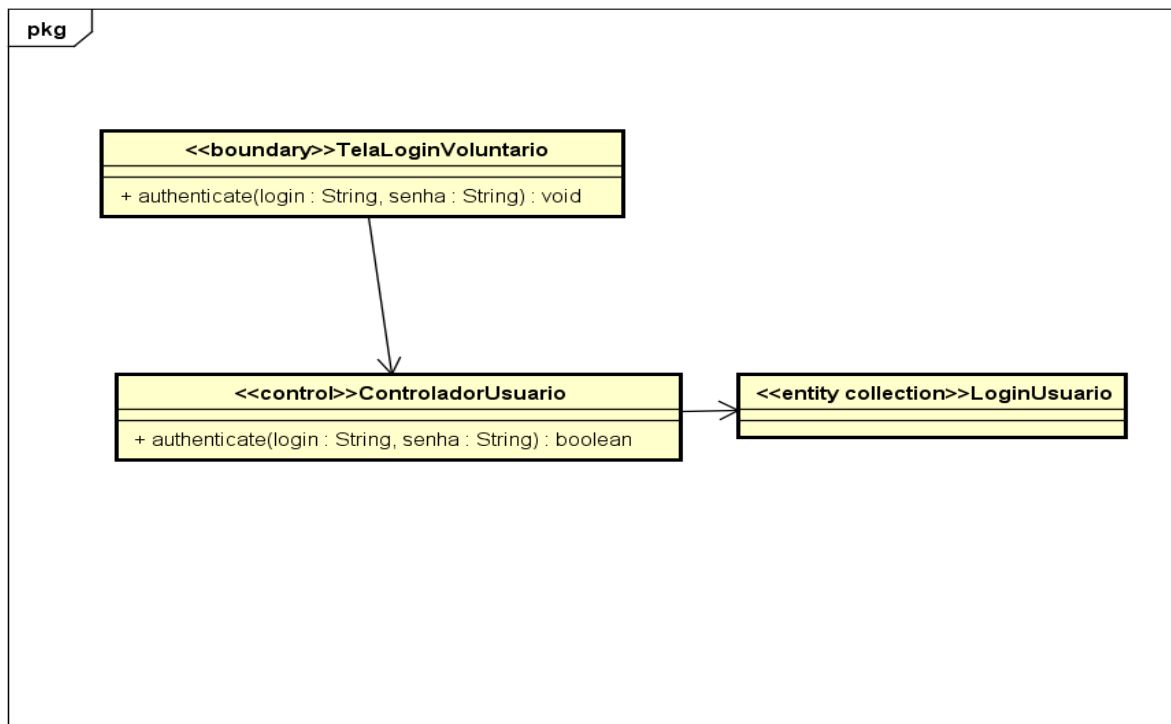
AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

6.2.1. Diagrama de Sequência



powered by Astah

6.2.2. Diagrama VOPC



powered by Astah

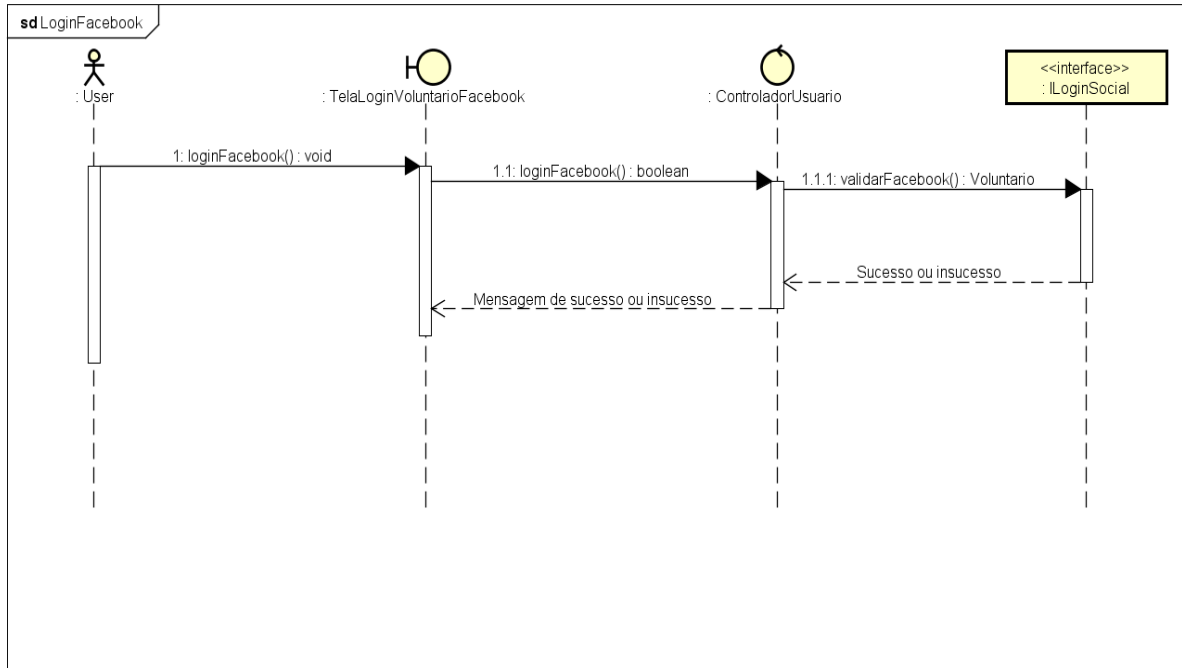
AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

6.3. [UC03 - Login de usuário através do Facebook]

Identificador	[UC 03]
Descrição	Esse caso de uso permite ao usuário utilizar seus dados da rede social Facebook para efetuar o login/cadastro no sistema.
Atores	Pessoa física
Prioridade	Media
Pré-Condições	O usuário não pode estar autenticado.
Pós-Condições	O usuário consegue se autenticar no sistema.
Fluxo de Eventos Principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Na tela de login o usuário seleciona a opção "Login via Facebook". 2. Uma requisição de autenticação é enviada ao Facebook. 3. Uma confirmação de login é enviada pelo Facebook. 4. O usuário é logado com sucesso. 	
Fluxo Secundário	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema verifica se o usuário já possui um cadastro no sistema. <ol style="list-style-type: none"> a. Caso não exista cadastro o sistema criará um novo usuário utilizando as informações do Facebook. b. Caso exista um cadastro o sistema realizará a autenticação do usuário utilizando as informações do seu Facebook. 	

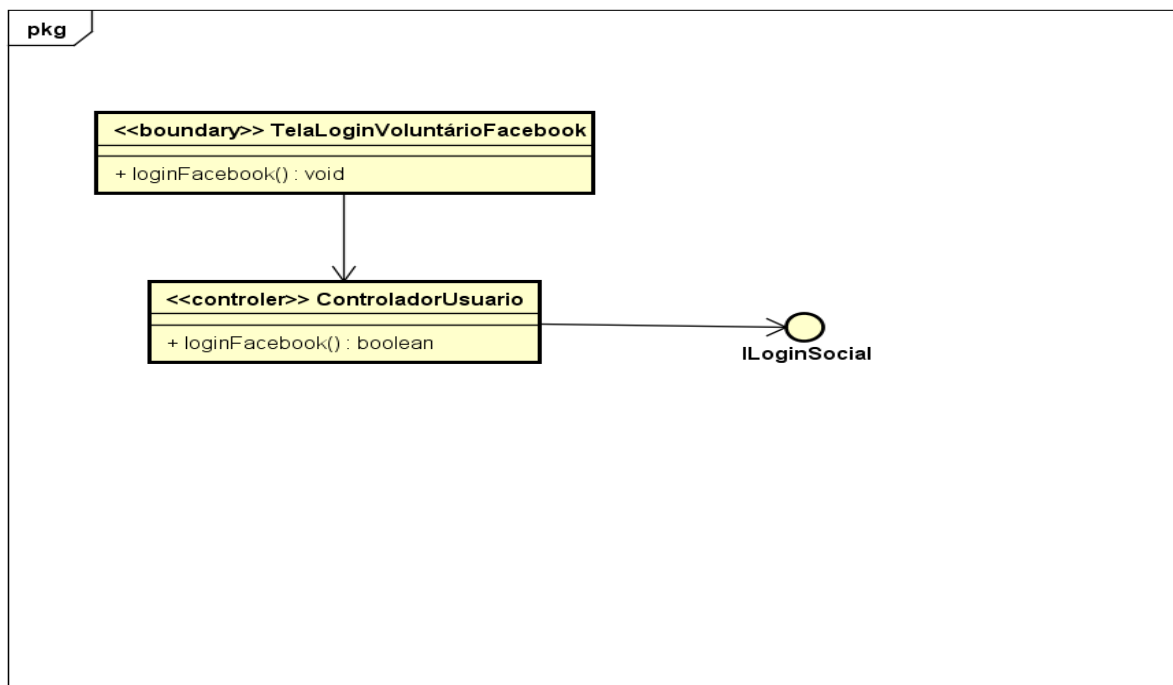
AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

6.3.1. Diagrama de Sequência



powered by Astah

6.3.2. Diagrama VOPC



powered by Astah

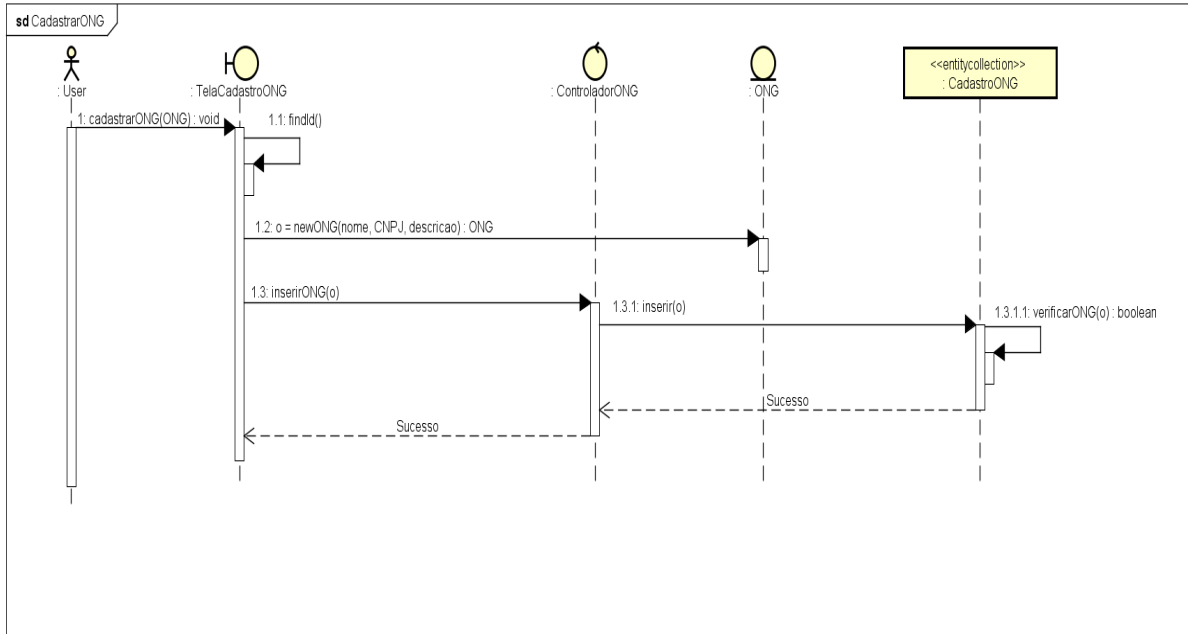
AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

6.4. [UC04 - Cadastro de Projeto]

Identificador	[UC 04]
Descrição	Na tela de login/cadastro do site, é selecionada a opção “Cadastro de Instituição”, solicitando que o usuário coloque as informações requeridas. As informações pedidas devem ser preenchidas em alguns determinados campos. Dentre os campos, alguns são campos de caráter obrigatório. Caso algum deles não seja preenchido não ocorre o cadastro.
Atores	ONGs
Prioridade	Importante
Pré-Condições	A instituição não está cadastrada no sistema.
Pós-Condições	A instituição é cadastrada.
Fluxo de Eventos Principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário vai até a página de “cadastro” 2. Na página de cadastro, na parte de “Cadastro Instituição”, ele deve preencher todos os campos de forma correta e devem ser preenchidos todos os campos obrigatórios. Os campos são: <ol style="list-style-type: none"> a. Nome b. CNPJ c. usuário d. senha e. confirmação de senha 3. O sistema validará os dados informados pelo usuário. 4. A instituição é cadastrada com sucesso no sistema 	
Fluxo Secundário	
<ol style="list-style-type: none"> 1. No passo 2 se a pessoa deixar em branco algum dos campos de obrigatórios para o cadastro o sistema deverá exibir uma mensagem de erro de que o campos requeridos. 2. No passo 2 se a pessoa informar algum dado invalido o sistema deverá exibir uma mensagem de dados inválidos. 3. No passo 2 se o usuário passado pela pessoa já estiver registrado no sistema o sistema deverá exibir uma mensagem de erro usuário já cadastrado. 	

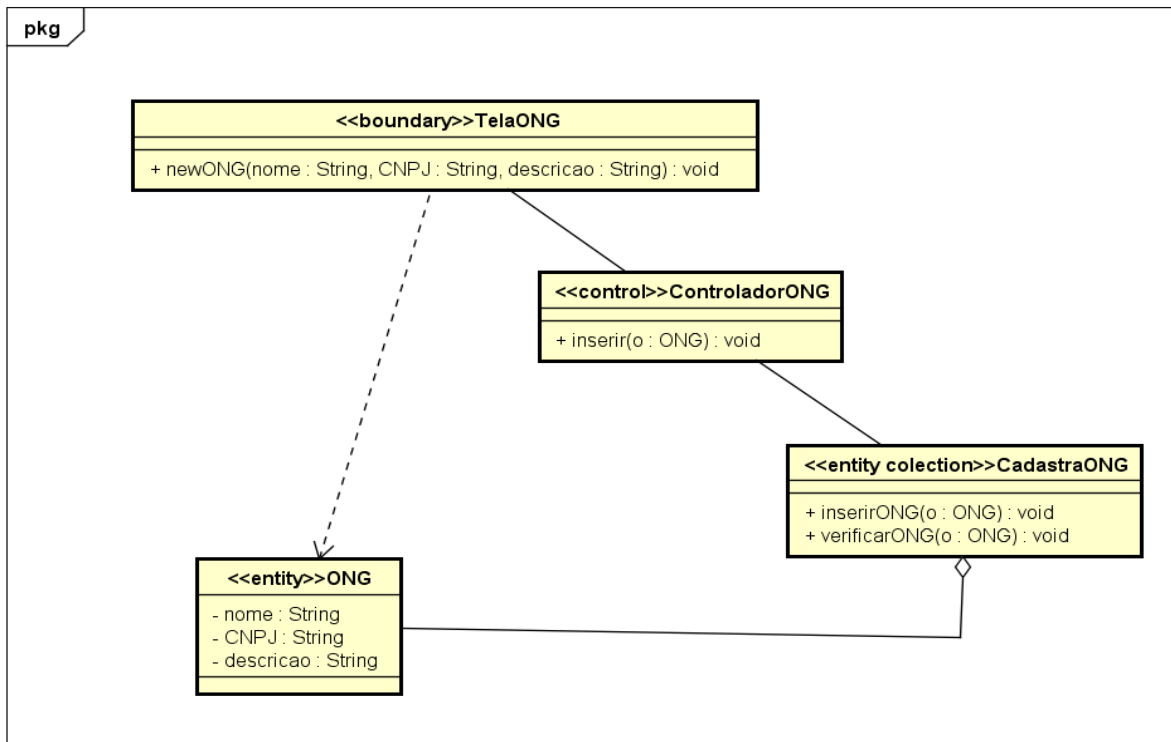
AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

6.4.1. Diagrama de Sequência



powered by Astah

6.4.2. Diagrama VOPC



powered by Astah

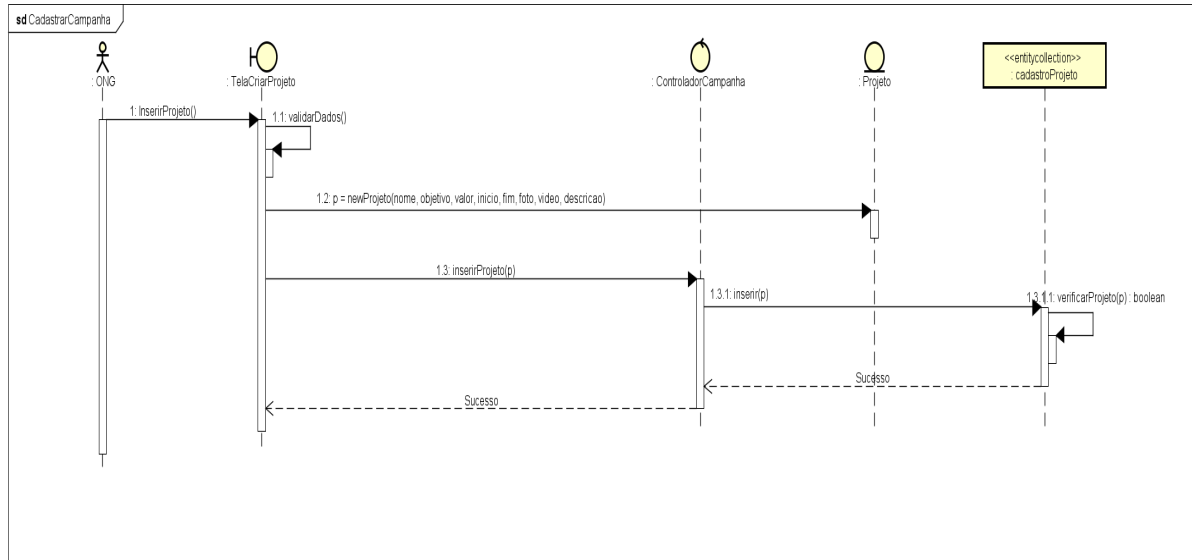
AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

6.5. [UC04 - Cadastro de Instituição]

Identificador	[UC 05]
Descrição	Na tela do perfil da instituição terá uma opção de “Criar novo projeto”, onde o responsável pelo perfil da ONG deverá preencher as informações pedidas. Essas informações devem ser preenchidas em alguns determinados campos. Dentre os campos, alguns são campos de caráter obrigatório. Caso algum deles não seja preenchido não ocorre o cadastro.
Atores	ONG
Prioridade	Importante
Pré-Condições	A campanha não está cadastrada no sistema
Pós-Condições	A campanha é cadastrada no sistema
Fluxo de Eventos Principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. A pessoa preenche o formulário de cadastro de campanha contendo as seguintes informações: <ol style="list-style-type: none"> a. nome b. objetivo c. quanto pretende arrecadar d. data inicio e. data termino f. foto g. video h. descrição completa 2. O sistema validará os dados informados pela ONG. 3. A campanha é cadastrada com sucesso no sistema 	
Fluxo Secundário	
<ol style="list-style-type: none"> 1. No passo 2 se o usuário deixar em branco algum dos campos de obrigatórios para o cadastro o sistema deverá exibir uma mensagem de erro de que os campos são requeridos. No passo 2 se o usuário informar algum dado invalido o sistema deverá exibir uma mensagem de dados inválidos. 2. No passo 2 se a campanha já estiver registrada no sistema o sistema deverá exibir uma mensagem de erro campanha já cadastrada. 	

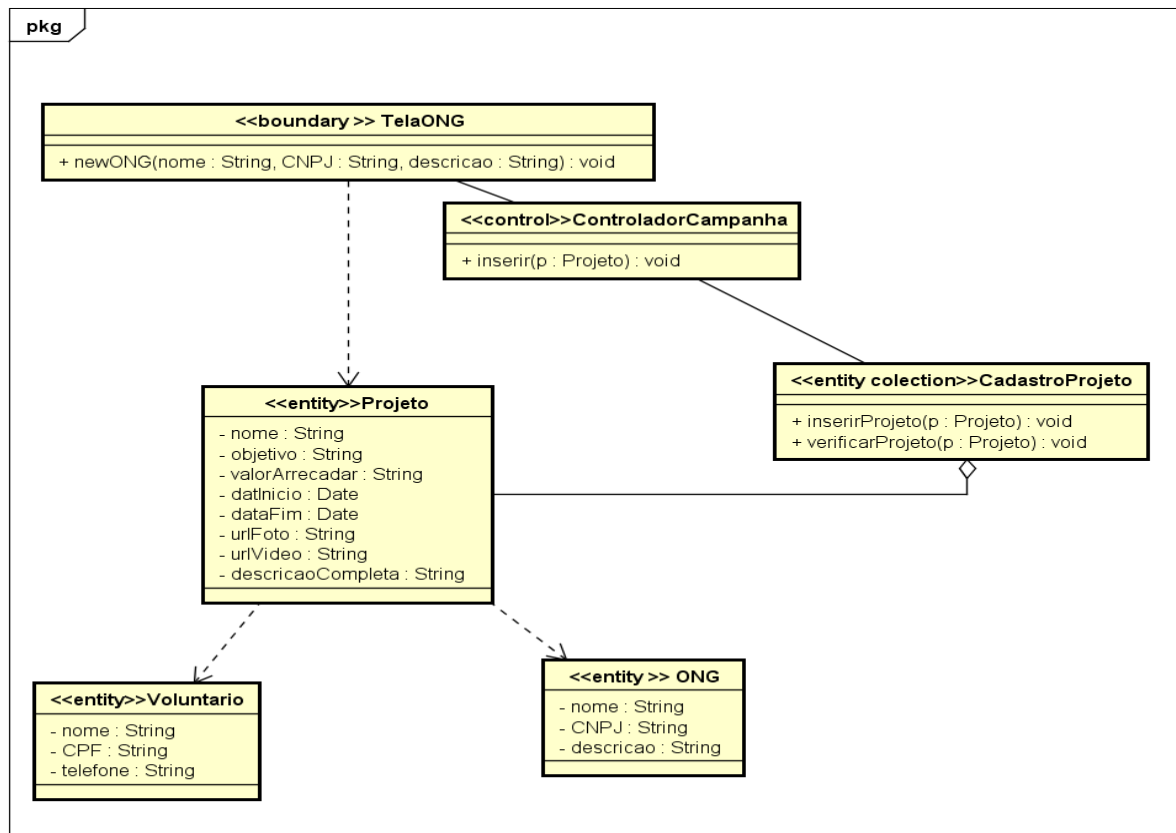
AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

6.5.1. Diagrama de Sequência



powered by Astah

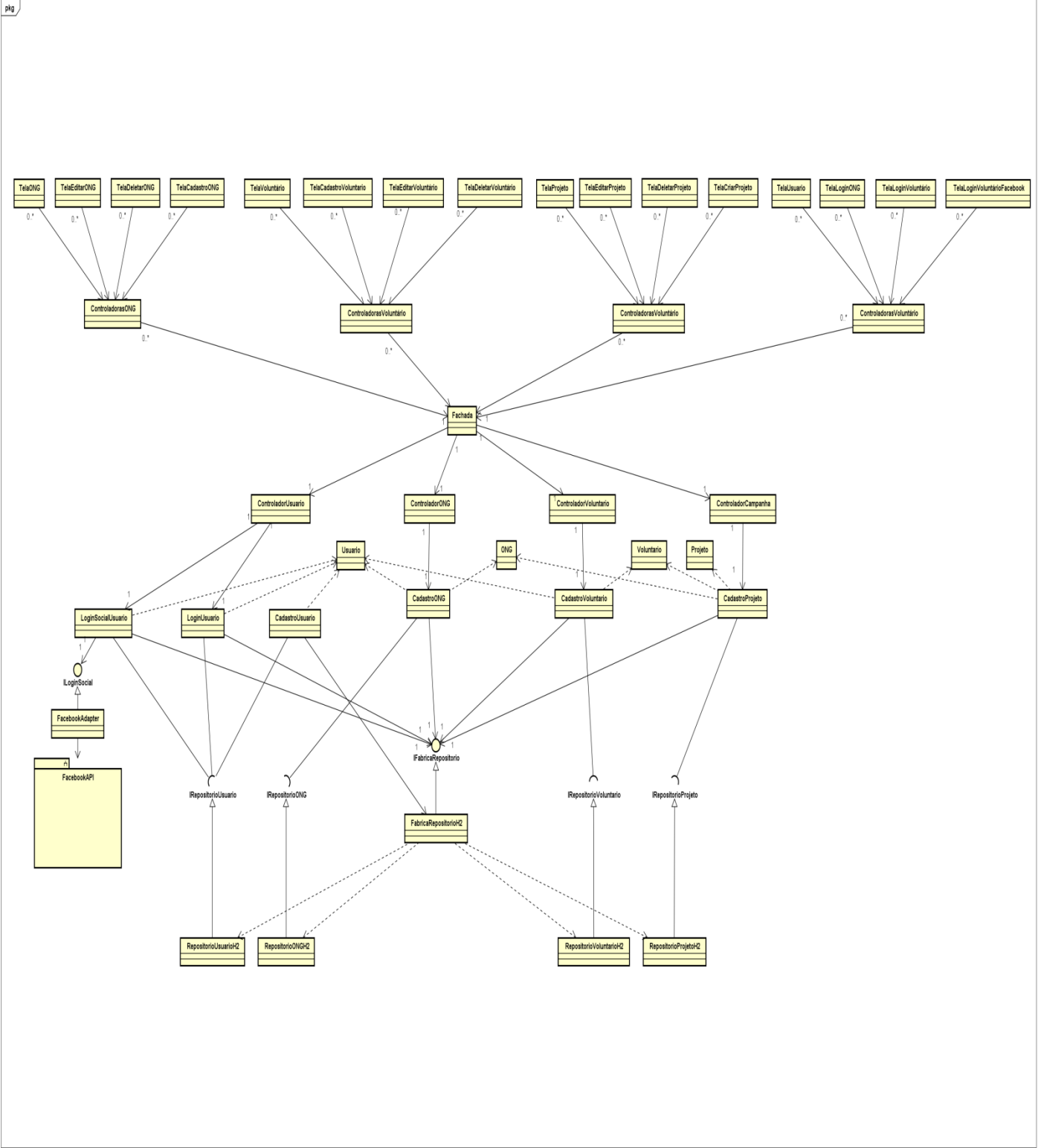
6.5.2. Diagrama VOPC



powered by Astah

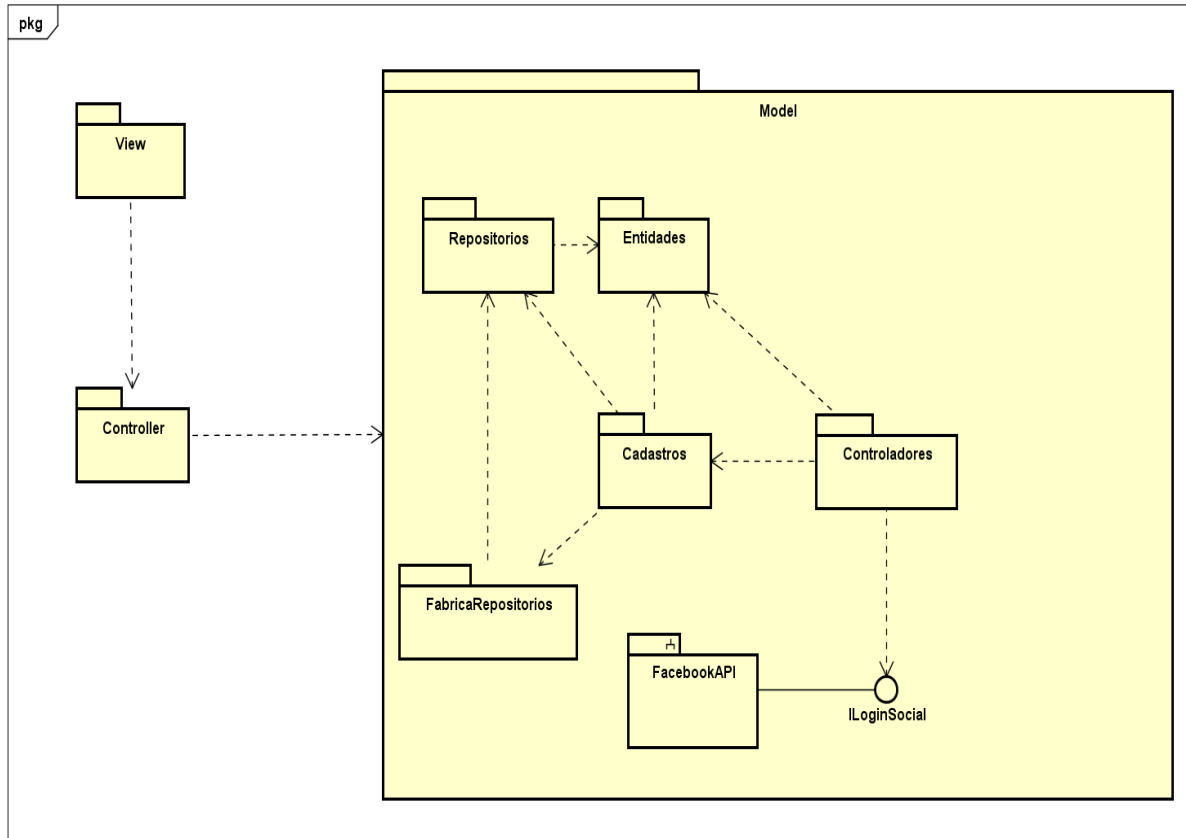
AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

7. Diagrama de classe da Arquitetura



AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

8. Diagrama de Pacotes



powered by Astah

9. Mapeamento de classes de análise

	Fachada FabricaRepositorioAbstrata IFabricaRepositorio FabricaRepositorioH2
TelasProjeto	TelaEditarProjeto TelaDeletarProjeto TelaCadastroProjeto
TelasONG	TelaEditarONG TelaDeletarONG TelaCadastroONG
TelasVoluntario	TelaCadastroVoluntario TelaDeletarVoluntario TelaEditarVoluntario
TelasLogin	TelaLoginONG TelaLoginVoluntario TelaLoginVoluntarioFacebook

AYUDA	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 15/09/2015

ControladorONG	ControladorONG
ControladorVoluntario	ControladorVoluntario
ControladorUsuario	ControladorUsuario
ControladorCampanha	ControladorCampanha
CadastroONG	CadastroONG IRepositorioONG RepositorioONGH2
CadastroVoluntario	CadastroVoluntario IRepositorioVoluntario RepositorioVoluntarioH2
CadastroProjeto	CadastroProjeto IRepositorioProjeto RepositorioProjetoH2
CadastroUsuario	CadastroUsuario IRepositorioUsuario RepositorioUsuarioH2
LoginUsuario	LoginUsuario LoginUsuarioSocial
Usuario	CadastroUsuário IRepositorioUsuário RepositorioUsuário
ONG	ONG
Voluntario	Voluntario
Projeto	Projeto