

**Documento de Casos de Uso**  
***Activity Planner***

**Versão 4.0**

## Histórico de Alterações

| <b>Data</b> | <b>Versã<br/>o</b> | <b>Descrição</b>                     | <b>Autores</b>   |
|-------------|--------------------|--------------------------------------|--|
| 14/04/2015  | 1.0                | Criação do documento de casos de uso | Italo César,<br>Marconi Henrique,<br>Luiz Felipe Gomes,<br>José Fernando,<br>Daniel Monteiro,<br>Alúzio, Leonardo<br>Pontes. |
| 19/04/2015  | 2.0                | Criação do documento de casos de uso | Italo César,<br>Marconi Henrique,<br>Luiz Felipe Gomes,<br>José Fernando,<br>Daniel Monteiro,<br>Alúzio, Leonardo<br>Pontes. |
| 30/04/2015  | 4.0                | Atualização dos casos de uso         | Italo César,<br>Marconi Henrique,<br>Luiz Felipe Gomes,<br>José Fernando,<br>Daniel Monteiro,<br>Alúzio, Leonardo<br>Pontes. |
|             |                    |                                      |  |
|             |                    |                                      |  |
|             |                    |                                      |  |
|             |                    |                                      |  |

# Conteúdo

## 1. *Introdução*

### 1.1 **Visão geral do documento**

#### 1.2· Convenções termos e abreviações

1.2.1 Identificação dos requisitos/casos de uso

1.2.2 Prioridades dos requisitos/casos de uso

## 2. *Visão geral do sistema*

### 2.1 **Abrangência e sistemas relacionados**

### 2.2 **Descrição dos Usuários**

## 3. *Casos de Uso*

[UC01] Criar Projeto

[UC02] *Editar Projeto*

[UC03] *Excluir Projeto*

[UC04] Criar Atividades

[UC05] Editar Atividades

[UC06] Excluir Atividades

[UC07] Cadastrar Departamento

[UC08] Editar Departamento

[UC09] Excluir Departamento

[UC10] Cadastrar Colaboradores

[UC11] Editar Colaboradores

[UC12] Excluir Colaboradores

[UC13] Cadastrar senha de Acesso

[UC14] Cadastrar senha de Acesso

[UC15] Cadastrar senha de Acesso

[UC16] Monitorar o Desempenho do Funcionário

[UC17] Imprimir Relatórios

#### **4. Requisitos não-funcionais**

**4.1 Usabilidade**

**4.2 Confiabilidade**

**4.3 Desempenho**

**4.4 Segurança**

**4.5 Hardware e software**

**4.6 Adequação a padrões**

#### **Apêndices**

**A Descrição da interface com o usuário**

## 1. Introdução

Este documento especifica os casos de uso do sistema Activity Planner, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

### 1.1 Visão geral do documento

Além desta seção introdutória, as seções seguintes estão organizadas como descrito abaixo.

- **Seção 2 – Descrição geral do sistema:** apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Seção 3 – Requisitos funcionais:** especifica as funcionalidades do sistema.
- **Seção 4 – Requisitos não-funcionais:** especifica todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.
- **Seção 5 – Referências:** apresenta referências para outros documentos utilizados para a confecção deste documento.
- **Apêndices:**
  - **Modelo de Funcionalidades:** apresenta uma ilustração do modelo de casos de uso do sistema.
  - **Descrição da interface com o usuário:** apresenta um esboço da interface gráfica do usuário.
  - **Descrição dos relatórios do sistema:** apresenta um esboço dos relatórios emitidos pelo sistema.

### 1.2 Convenções, termos e abreviações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, que são descritos a seguir.

#### 1.2.1 Identificação dos requisitos/casos de uso

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

*[identificador do requisito/caso de uso]*

Os requisitos e casos de uso devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [UC001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

### 1.2.2 Prioridades dos requisitos/casos de uso

Para estabelecer a prioridade dos requisitos e casos de uso, nas seções 3 e 4, foram adotadas as denominações: “essencial”, “importante” e “desejável”.

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

## 2. Visão geral do sistema

O sistema Activity Planner tem como objetivos, melhorar a administração dos recursos humanos influenciando de forma positiva o desempenho da organização na conclusão de suas metas, além de fornecer dados sobre o desempenho dos subordinados.

### 2.1 Abrangência e sistemas relacionados

O sistema Activity Planner irá permitir aos seus usuários a execução e processamento das seguintes operações:

- Criar **projetos**, definindo **atividades** para cada funcionário;
- Definir metas e prazos para as **atividades**;
- Visualizar desempenho de cada funcionário em cada **atividade** e em cada **projeto**;
- Definir prioridades em cada **atividade** e peso sobre cada uma delas;
- Permitir que os funcionários alocados em cada **atividade** informassem como está o andamento da mesma.

### 2.2 Descrição dos Usuários

Os principais clientes do sistema são funcionários de empresas que desejem melhorar o rendimento e planejamento de suas metas, de forma intuitiva e personalizada.

## 3. Casos de Uso

Os casos de uso explicitam as funcionalidades do sistema, isto é informa “o que” o sistema deve fazer. Nesta seção detalharemos todos os cenários de utilização do sistema.

## [UC01] Criar projeto

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente do departamento possa criar projetos relacionados ao seu departamento, ou o gerente geral possa criar projetos que incluam vários departamentos com seus respectivos colaboradores.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O gerente deve estar logado no sistema.

**Pós-condição:** Projeto criado com atividades bem definidas e com colaboradores alocados em cada atividade.

### Fluxo de eventos principais

1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão “Projeto” localizado na tela principal conforme figura 1.
  2. O sistema abre a tela de projetos conforme tela abaixo(figura 2).
  3. O usuário deve inserir o Nome do projeto;
  4. O usuário deve inserir a Descrição do projeto;
  5. O usuário deve inserir a Data de criação do projeto;
  6. O usuário deve selecionar um ou mais departamentos que farão parte do projeto;
- Os nomes dos departamentos estarão disponíveis em uma lista localizada no lado direito da tela e quando um departamento é selecionado esse será realocado para outra lista localizada no lado esquerdo da tela conforme tela abaixo (figura 2):
  - O usuário selecionará um departamento clicando no botão com a seta indicando para a direita.

- Caso o usuário deseje excluir da lista o departamento selecionado, basta clicar no botão com a seta para a esquerda.

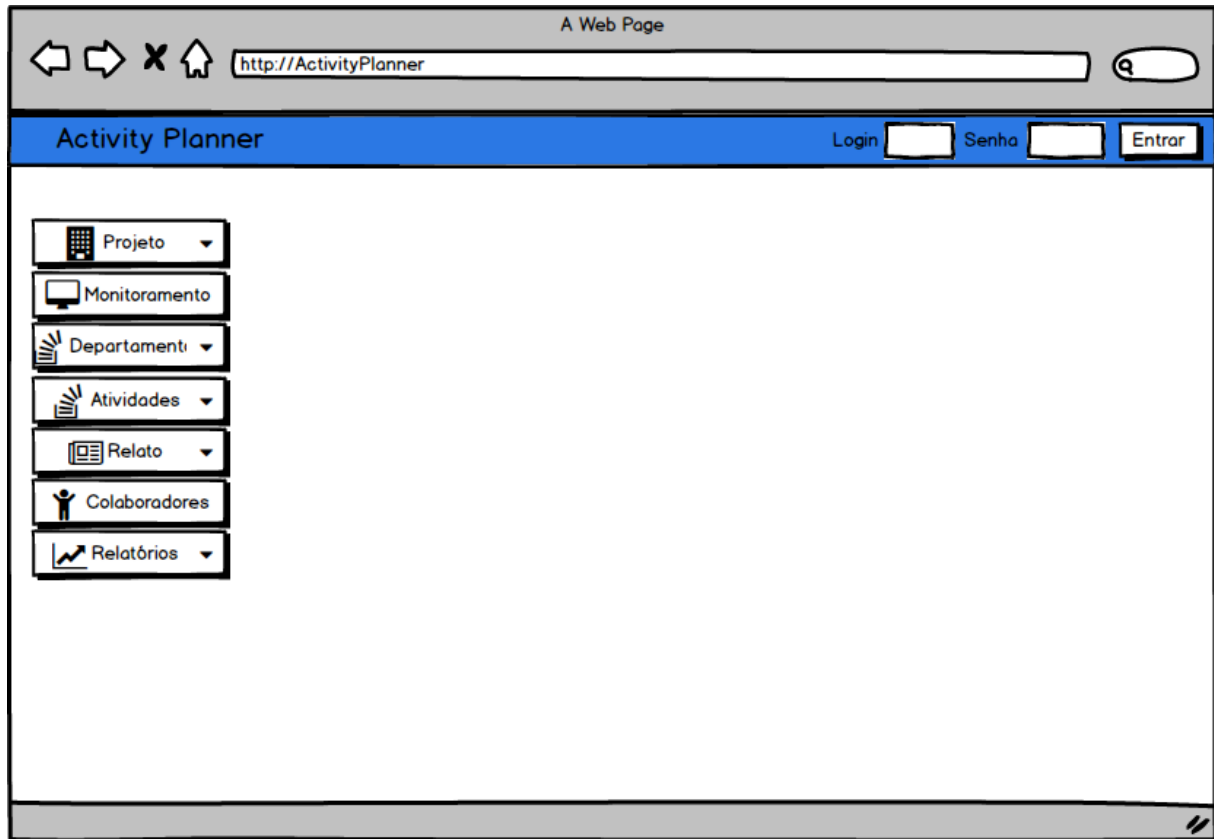
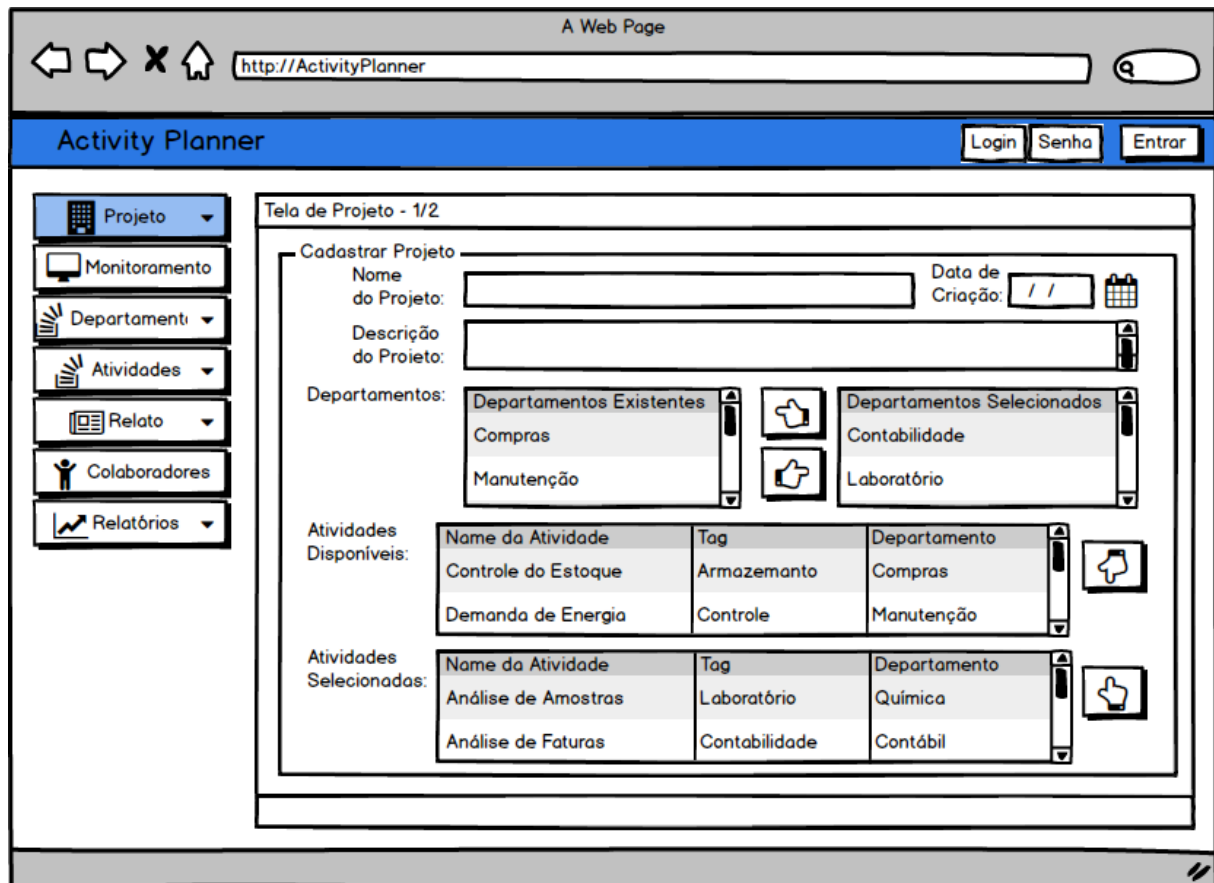


Figura 1





**Figura 2**

7. O usuário deve selecionar uma ou mais atividades que farão parte do projeto
  - Os nomes das atividades estarão disponíveis em uma lista localizada no centro da tela e quando uma atividade é selecionada essa será realocada para outra lista localizada no centro da tela abaixo da lista anterior conforme tela acima (figura 2).
  - O usuário só poderá selecionar uma atividade se previamente tiver selecionado um ou mais departamentos anteriormente.
  - O usuário selecionará uma atividade clicando no botão com a seta indicando para baixo.
  - Caso o usuário deseje excluir da lista a atividade selecionada basta clicar no botão com a seta indicando para cima.
8. O usuário deve selecionar no combobox “Atividades Seleccionadas” a(s) atividade(s) que o colaborador selecionado irá realizar no projeto conforme tela abaixo (figura 3).
9. O usuário deve selecionar no combobox “Colaboradores disponíveis” os colaboradores que farão parte do projeto conforme tela abaixo (figura 3).
  - O combobox será preenchido com o nome dos colaboradores que tem maior especialidade na atividade selecionada segundo uma tag ( A “tag” é definida de acordo com a área de conhecimento específico necessário para realizar uma atividade).

10. Para finalizar a seleção do colaborador e sua(s) atividade(s) o usuário deverá clicar no botão com a seta indicando pra baixo, nesse momento o nome do colaborador e o nome da(s) atividade(s) irão aparecer na lista “Colaboradores e Atividades Seleccionadas” localizada no centro da tela.
11. O usuário deve selecionar no combobox “Nível de Prioridade” a prioridade do projeto.
12. A prioridade do projeto pode ser definida em Alta, Média e Baixa conforme tela abaixo (figura 3).
13. O usuário deve definir no combobox “Prazo de Conclusão” a data de conclusão do projeto conforme tela abaixo (figura 3).
14. Para finalizar a criação do projeto o usuário deverá clicar no botão “Salvar”. Nesse momento a tela de projeto irá fechar e o fluxo do programa seguirá para a tela principal.

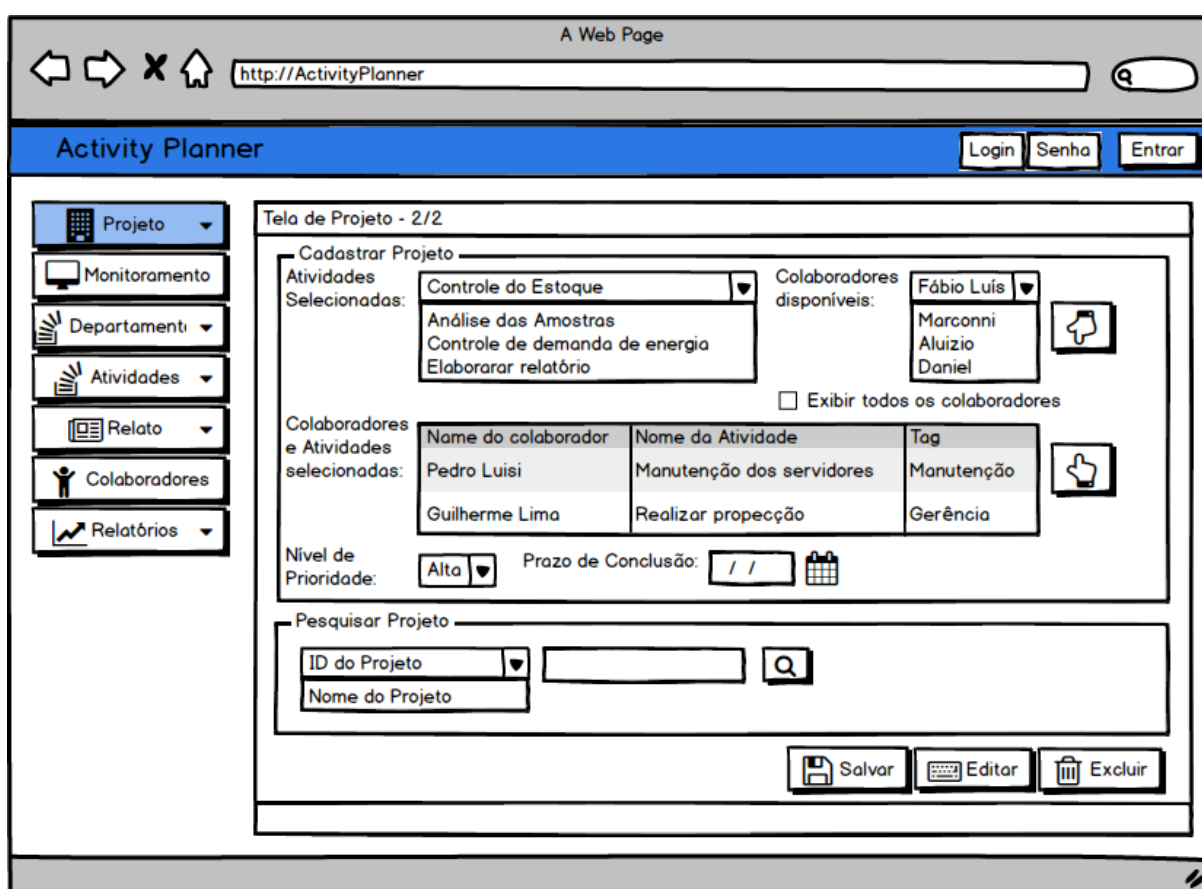


Figura 3

### Fluxo de eventos secundários

1. No item 2 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de projeto sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
2. Caso o usuário não forneça as informações solicitadas na tela de projeto o sistema irá exibir uma mensagem de erro quando clicar no botão “salvar”.

## [UC02] Editar projeto

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente do departamento possa editar projetos já criados.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O projeto deverá estar criado no sistema.

**Pós-condição:** Projeto modificado pelo usuário com atividades bem definidas e com colaboradores alocados em cada atividade.

### Fluxo de eventos principais

1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão “Projeto” localizado na tela principal.
2. O sistema abre a tela de Projetos.
3. O usuário deverá selecionar no combobox “Selecione uma opção de pesquisa” uma opção de busca, informar no campo ao lado do combobox a informação que procura e clicar no botão de pesquisa conforme tela acima (figura 3).
4. Com as informações do projeto na tela o usuário deverá clicar no botão “Editar” para que o sistema libere os campos de texto e os combobox’s para edição. Após as modificações realizadas pelo usuário estas poderão ser salvas ao clicar no botão “Salvar”. Nesse momento a tela de projeto irá fechar e o fluxo do programa seguirá para a tela principal conforme tela acima (figura 3).

### Fluxo de eventos secundários

1. No item 2 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de projeto sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
2. No item 3 do fluxo de eventos principais caso a busca realizada pelo sistema não obtenha sucesso uma mensagem será exibida informando que os dados solicitados não foram encontrados.
3. O usuário deverá clicar no botão OK da mensagem confirmando assim que mensagem foi recebida, nesse momento a mensagem desaparecerá e o sistema fica aguardando o usuário realizar nova pesquisa.

## [UC03] Excluir projeto

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente do departamento possa excluir projetos já criados.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O projeto deverá estar criado no sistema.

**Pós-condição:** O projeto não mais existirá no sistema.

### Fluxo de eventos principais

1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão “Projeto” localizado na tela principal.
2. O sistema abre a tela de Projetos.
3. O usuário deverá selecionar no combobox “Selecione uma opção de pesquisa” uma opção de busca, informar no campo ao lado do combobox a informação que procura e clicar no botão de pesquisa conforme tela acima (figura 3).
4. Com as informações do projeto na tela o usuário deverá clicar no botão “Excluir”, nesse momento será exibida uma mensagem solicitando a confirmação da exclusão do registro conforme tela acima (figura 3).
5. Para confirmar a exclusão o usuário deverá clicar no botão OK da mensagem. Nesse momento a tela de projeto irá fechar e o fluxo do programa seguirá para a tela principal.

### Fluxo de eventos secundários

1. No item 2 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de projeto sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
2. No item 5 do fluxo de eventos principais caso o usuário desista de excluir o projeto em tela deverá clicar no Cancela da mensagem, nesse momento a mensagem desaparecerá e o sistema fica aguardando uma nova solicitação do usuário.

## [UC04] Criar atividades

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente, possa criar atividades relacionadas ao seu projeto ou atividades genéricas, que se enquadrem em qualquer realidade, levando em consideração o tempo estimado, o peso da atividade, as marcações específicas(Tag's) e as descrições básicas da atividade.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O gerente deve estar logado no sistema.

**Pós-condição:** Atividade criada, com suas marcações, peso, tempo estimado de execução e descrição básica sobre a atividade, definidas.

### **Fluxo de eventos principais**

1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão “Atividades” localizado na tela principal;
2. O sistema abre a tela de atividades conforme tela abaixo (figura 4);
3. O usuário deve inserir o nome da atividade;
4. O usuário deve inserir a data de criação da atividade;
5. O usuário deve inserir a descrição da atividade;
6. O usuário deve inserir o peso da atividade;
7. O usuário selecionará o valor do peso da atividade, clicando na seta para cima, para aumentar o peso e na seta para baixo, para diminuir o peso da atividade.
8. O usuário deve inserir o tempo estimado, para a realização desta atividade;
9. O usuário selecionará a medida de tempo que desejar, clicando na comboBox ao lado do campo tempo de execução.
10. O usuário deve inserir a tag de identificação da atividade;
11. Para finalizar a criação da atividade o usuário deverá clicar no botão “Salvar”. Nesse momento a tela de projeto irá fechar e o fluxo do programa seguirá para a tela principal.

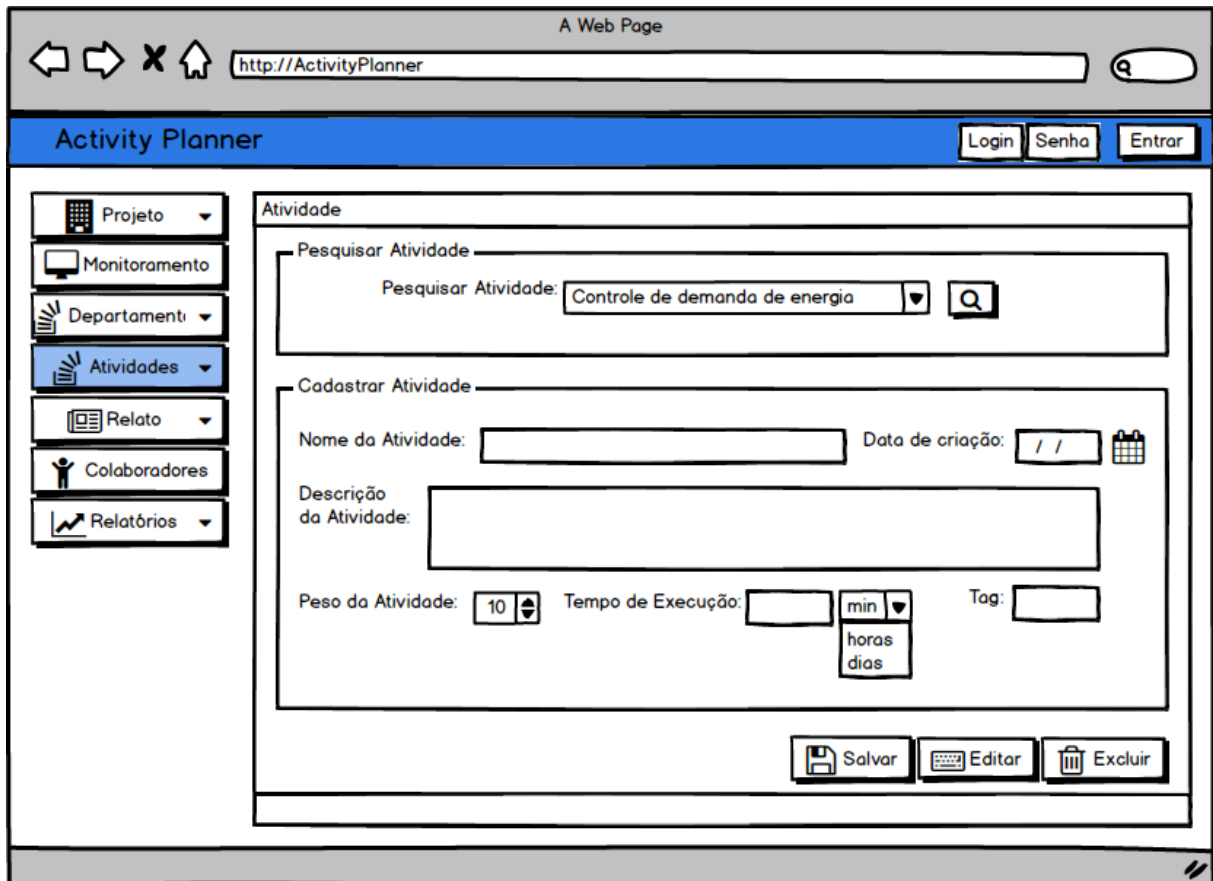


Figura 4Desc

### **Fluxo de eventos secundários**

1. No item 2 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de projeto sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
2. Caso o usuário não forneça as informações solicitadas na tela de projeto o sistema irá exibir uma mensagem de erro quando clicar no botão “salvar”.

## **[UC05] Editar atividades**

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente do departamento possa editar atividades já criadas.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** A atividade deverá estar criada no sistema.

**Pós-condição:** Atividade modificada pelo usuário com marcações, peso, tempo estimado de execução e descrição básica da atividade, bem definidos.

### **Fluxo de eventos principais**

1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão “Atividades” localizado na tela principal;
2. O sistema abre a tela de atividades conforme tela acima (figura 4);
3. O usuário deverá selecionar no combobox “Selecione uma opção de pesquisa” uma opção de busca, informar no campo ao lado do combobox a informação que procura e clicar no botão de pesquisa.
4. Com as informações da atividade na tela o usuário deverá clicar no botão “Editar” para que o sistema libere os campos de texto e os combobox’s para edição. Após as modificações realizadas pelo usuário estas poderão ser salvas ao clicar no botão “Salvar”. Nesse momento a tela de projeto irá fechar e o fluxo do programa seguirá para a tela principal.

### **Fluxo de eventos secundários**

1. No item 2 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de atividade sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.

2. No item 3 do fluxo de eventos principais caso a busca realizada pelo sistema não obtenha sucesso uma mensagem será exibida informando que os dados solicitados não foram encontrados.
3. O usuário deverá clicar no botão OK da mensagem confirmando assim que mensagem foi recebida, nesse momento a mensagem desaparecerá e o sistema fica aguardando o usuário realizar nova pesquisa.

## [UC06] Excluir atividades

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente do departamento possa excluir projetos já criados.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O projeto deverá estar criado no sistema.

**Pós-condição:** O projeto não mais existirá no sistema.

### Fluxo de eventos principais

1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão “Atividade” localizado na tela principal.
2. O sistema abre a tela de Atividade conforme tela acima (figura 4).
3. O usuário deverá selecionar no combobox “Selecione uma opção de pesquisa” uma opção de busca, informar no campo ao lado do combobox a informação que procura e clicar no botão de pesquisa.
4. Com as informações da atividade na tela o usuário deverá clicar no botão “Excluir”, nesse momento será exibida uma mensagem solicitando a confirmação da exclusão do registro.
5. Para confirmar a exclusão o usuário deverá clicar no botão OK da mensagem. Nesse momento a tela de atividade irá fechar e o fluxo do programa seguirá para a tela principal.

### Fluxo de eventos secundários

1. No item 2 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de atividade sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
2. No item 5 do fluxo de eventos principais caso o usuário desista de atividade o projeto em tela deverá clicar no Cancela da mensagem, nesse momento a mensagem desaparecerá e o sistema fica aguardando uma nova solicitação do usuário.



## [UC07] Criar departamentos

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente, possa criar grupos de atividades que possuem algum tipo de ligação, aqui denominadas departamentos.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O gerente deve estar logado no sistema.

**Pós-condição:** O departamento é criado com seu nome, descrição, data de criação e atividades alocadas a ele.

### Fluxo de eventos principais

1. O usuário clica no item Departamento do menu a esquerda da tela principal conforme tela abaixo.

2. O usuário deverá informar o nome do departamento no campo Nome do Departamento.
3. O usuário deverá informar a data de criação no campo Data de criação seguindo o modelo dd/mm/aaaa (onde 'd' significa dia, 'm' mês e 'a' ano).
4. O usuário deverá informar a descrição do departamento no campo Descrição do Departamento.
5. O usuário deverá selecionar determinada(s) atividade(s) previamente cadastrada no departamento a partir das listas Atividades disponíveis (com nome e peso) e Atividades selecionadas (também com nome e peso) que o sistema exibe na tela:
  - a. Para incluir atividades no departamento proceda:
    - Inicialmente a lista Atividades selecionadas estará vazia e a lista Atividades disponíveis exibirá todas as atividades cadastradas no sistema que não estejam ligadas a nenhum departamento.
    - Para selecionar uma atividade o usuário deverá rolar o scroll e procurar a atividade na lista de Atividades disponíveis, selecionando a desejada.
    - Selecionada a atividade o usuário clicará no botão que aponta para a lista de Atividades selecionadas.
    - O sistema irá exibir agora a atividade anteriormente selecionada na lista de Atividades selecionadas.

- Para selecionar outras atividades o usuário repetirá os passos do item 'b' ao 'd'.
- b. Para excluir atividades do departamento proceda:
  - Inicialmente, a lista Atividades selecionadas estará preenchida com pelo menos uma atividade e a lista de Atividades disponíveis exibirá todas as atividades já cadastradas que não estiverem ligadas a departamentos.
  - Para selecionar uma atividade o usuário deverá rolar o scroll e procurar a atividade na lista de Atividades selecionadas, selecionando a desejada.
  - Selecionada a atividade o usuário clicará no botão que aponta para a lista de Atividades disponíveis.
  - O sistema irá exibir agora a atividade anteriormente selecionada na lista de Atividades disponíveis.
  - Para desligar outras atividades o usuário repetirá os passos do item 'b' ao 'd'.
- 6. O usuário deverá clicar no botão salvar para criar o respectivo departamento.

### **Fluxo de eventos secundários**

1. Para cancelar a operação basta o usuário clicar em qualquer outro item do menu a esquerda da tela.
2. Se o usuário clicar no botão salvar com algum dos campos de criação de departamento vazio o sistema exibirá uma mensagem da ausência de informações e não irá confirmar a operação.

### **[UC08] Editar departamentos**

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente do departamento possa editar departamentos já criados.

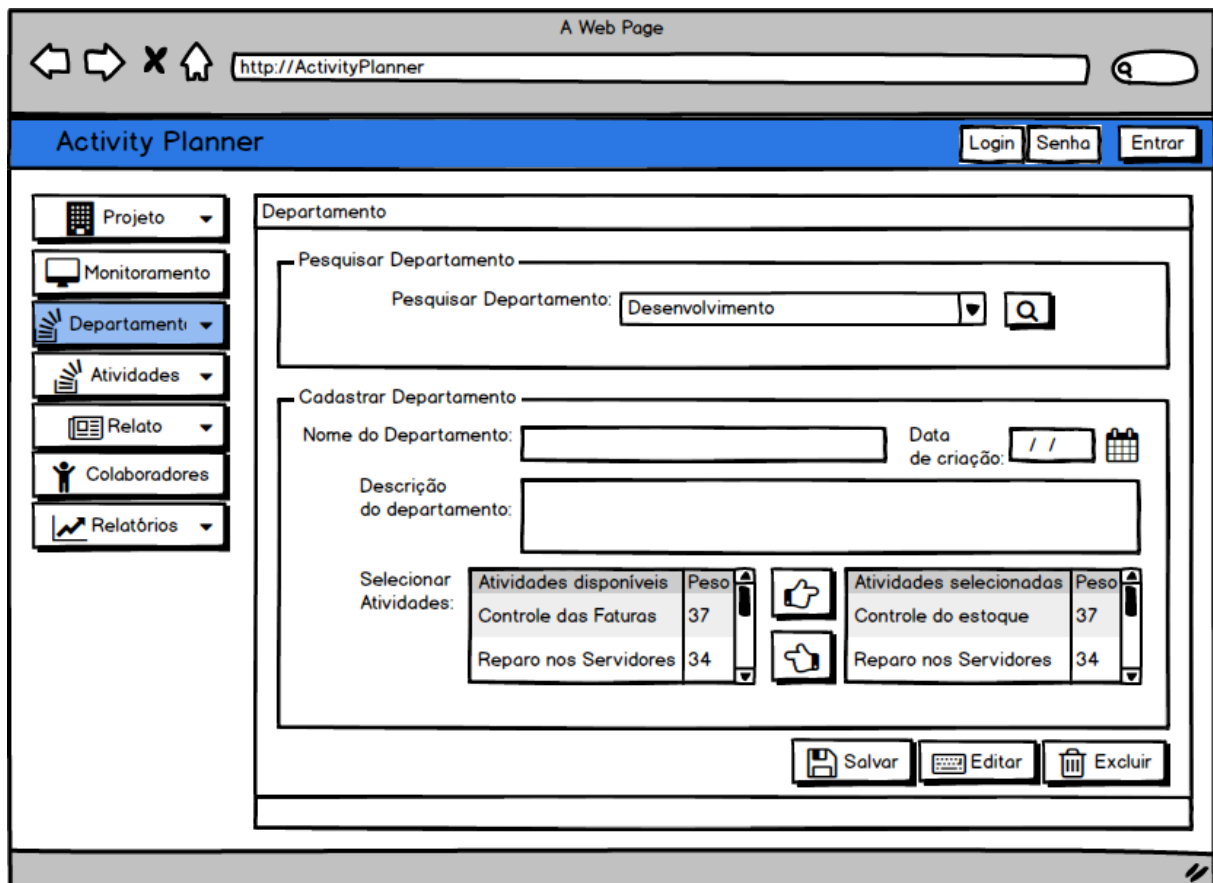
**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O departamento já deverá existir previamente no sistema.

**Pós-condição:** As informações sobre o departamento estarão atualizadas no sistema.

### **Fluxo de eventos principais**

1. O usuário clica no item Departamentos no menu a esquerda da tela principal conforme figura abaixo.



2. O usuário deverá escolher na ComboBox "Departamento" o departamento;
3. O usuário deverá clicar no botão "Pesquisar" localizado ao lado do combobox.
4. O sistema deverá preencher os campos Nome do Departamento, Data de Criação, Descrição do departamento e Atividades selecionadas com as informações do departamento escolhido no passo anterior. O sistema também carregará na lista de Atividades disponíveis as atividades que não possuem departamento.
5. O sistema não permitirá edição das informações carregadas nos campos citados no passo anterior, somente visualização.
6. O usuário deverá clicar no botão "Editar" para habilitar os campos para edição.
7. O sistema verificará se o departamento está alocado em um projeto. Se sim não permitirá a edição, exibindo um aviso para o usuário. Se não, os campos Nome do Departamento, Data de Criação, Descrição do departamento e Atividades selecionadas permitirão agora edição pelo usuário. O sistema também carregará na lista de Atividades disponíveis as atividades que não possuem departamento.
8. O usuário poderá editar as informações, de forma análoga a [UC07].
9. O usuário deverá clicar no botão "Salvar" para confirmar as alterações;

### **Fluxo de eventos secundários**

1. Para cancelar a operação basta o usuário clicar em qualquer outro item do menu a esquerda da tela.
2. Se o usuário clicar no botão salvar com algum dos campos de criação de departamento vazios o sistema exibirá uma mensagem da ausência de informações e não irá confirmar a operação.

### **[UC09] Excluir departamentos**

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente do departamento possa excluir departamentos já criados.

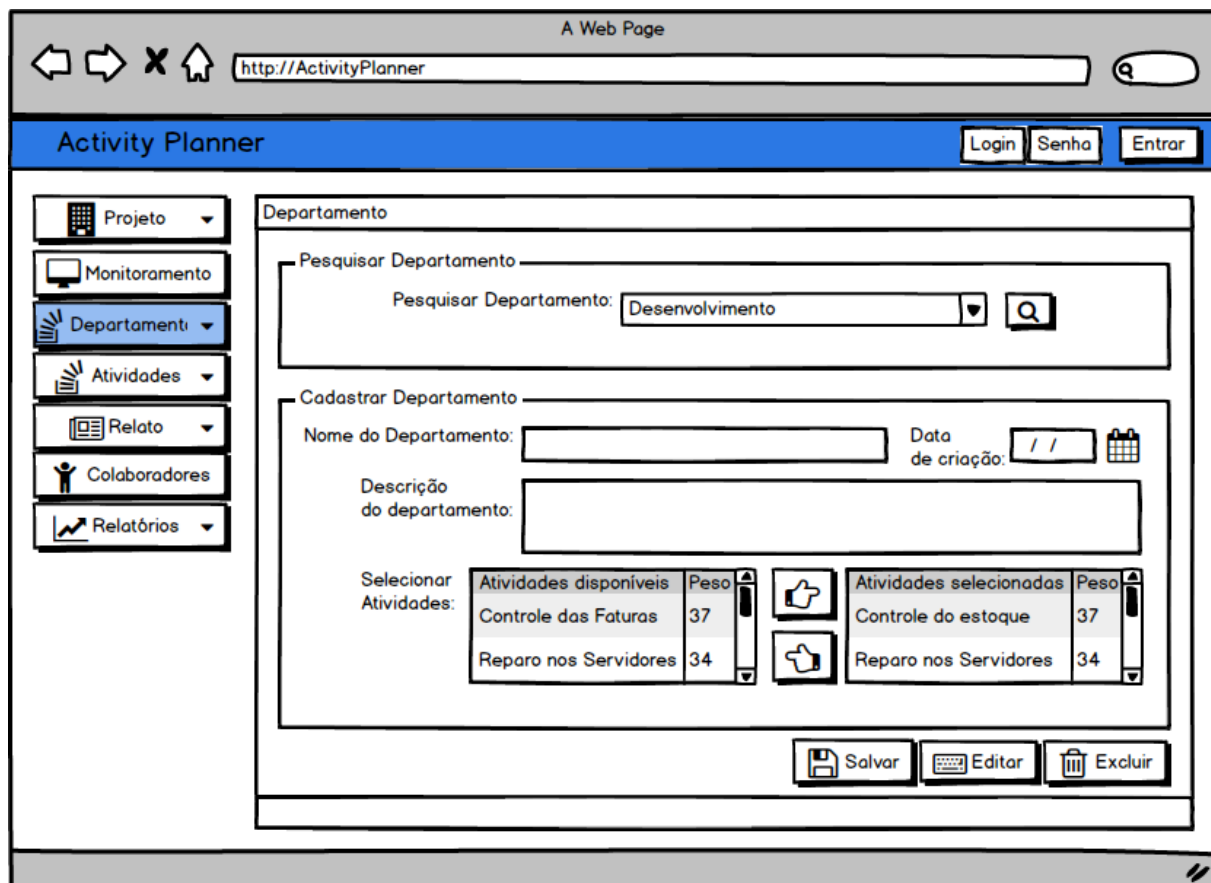
**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O departamento deverá estar criado no sistema.

**Pós-condição:** O departamento não mais existirá no sistema.

### **Fluxo de eventos principais**

1. O usuário clica no item Departamentos no menu a esquerda da tela da principal conforme figura abaixo.



1. O usuário deverá escolher na Combo Box que possui departamentos previamente cadastrados um departamento.
2. O sistema exibirá este departamento na Combo Box e entenderá como o selecionado.
3. O usuário clicará no botão de lupa.
4. O sistema deverá preencher os campos Nome do Departamento, Data de Criação, Descrição do departamento e Atividades selecionadas com as informações do departamento escolhido no passo anterior. O sistema também carregará na lista de Atividades disponíveis as atividades que não possuem departamento.
5. O sistema não permitirá edição das informações carregadas nos campos citados no passo anterior, somente visualização.
6. O usuário poderá visualizar as informações que o sistema possui sobre o departamento selecionado no passo 4.
7. O usuário clicará no botão Excluir.
  - a. Caso o departamento esteja alocado em um projeto o sistema não permitirá sua exclusão, exibindo mensagem sobre tal fato.

### Fluxo de eventos secundários

1. Para cancelar a operação basta o usuário clicar em qualquer outro item do menu a esquerda da tela.

## [UC10] Cadastrar Colaboradores

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente, possa cadastrar os colaboradores que farão parte dos projetos ou atividades genéricas. O gestor irá cadastrar: Nome do colaborador, cargo do colaborador, data do cadastro do colaborador e a descrição da atividade que o colaborador irá desempenhar.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O gerente deve estar logado no sistema.

**Pós-condição:** Colaboradores cadastrados no sistema.

### Fluxo de eventos principais

1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão “Colaboradores” localizado na tela principal;
2. O sistema abre a tela de colaboradores conforme tela abaixo (figura 5);
3. O usuário deve inserir o nome do Colaborador;
4. O usuário deve inserir a data de criação do cadastro do colaborados;
5. O usuário deve inserir o cargo do colaborador;
6. O usuário deve inserir a descrição das atividades do colaborador;
7. Para finalizar o cadastro de colaboradores, o usuário deverá clicar no botão “Salvar”. Nesse momento a tela de colaborador irá fechar e o fluxo do programa seguirá para a tela principal.

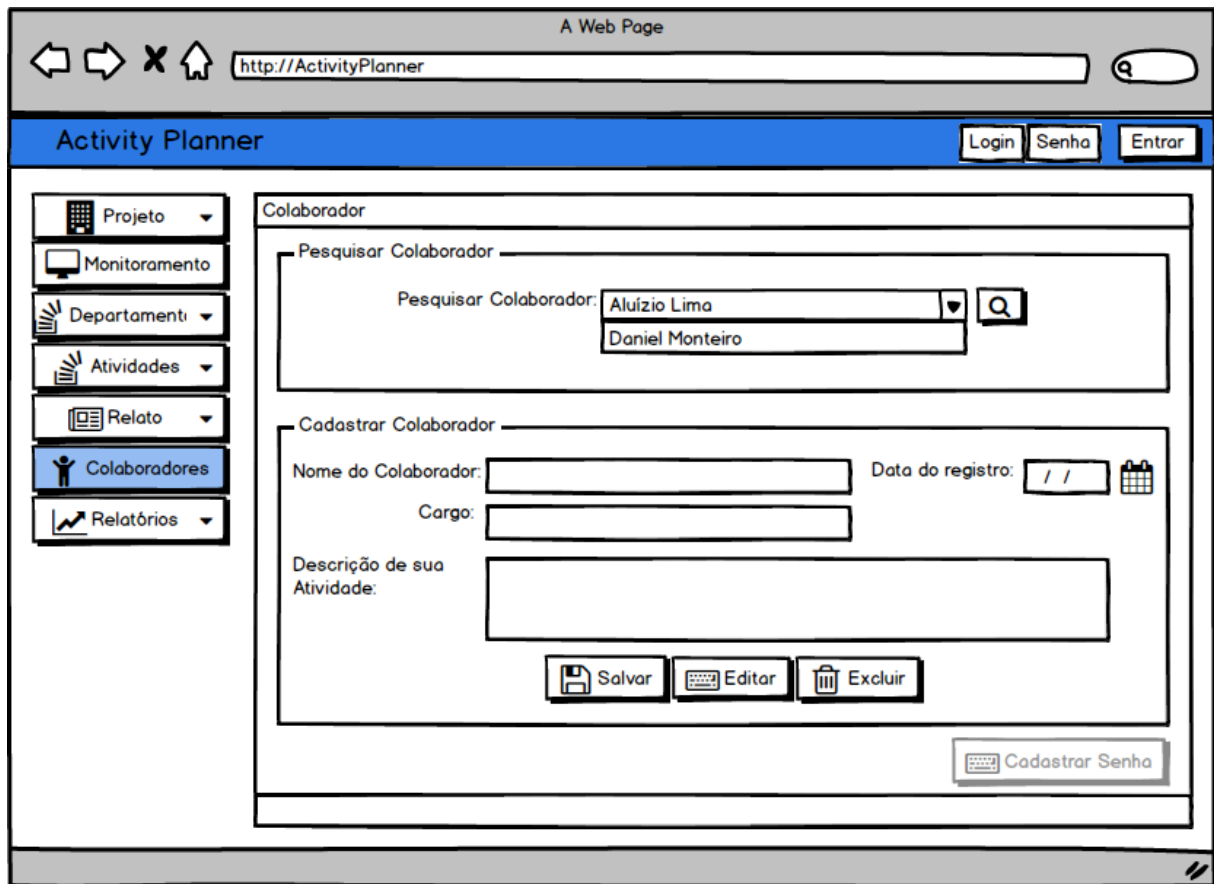


Figura 5

### Fluxo de eventos secundários

1. No item 2 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de colaborador sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
2. Caso o usuário não forneça as informações solicitadas na tela de projeto o sistema irá exibir uma mensagem de erro: “Dados incompletos”, quando clicar no botão “salvar”.

### [UC11] Editar colaboradores

**Prioridade:** Essencial



**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente do departamento possa editar os dados dos colaboradores já cadastrados.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O colaborador deve estar cadastrado no sistema.

**Pós-condição:** Dados do colaborador serão modificados de acordo com as novas informações fornecidas pelo gestor.

### **Fluxo de eventos principais**

1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão “Colaboradores” localizado na tela principal;
2. O sistema abre a tela de colaboradores conforme tela acima (figura 5);
3. O usuário deverá selecionar no combobox “Pesquisar Colaborador” selecionar na combobox o nome do colaborador que procura e clicar no botão de pesquisa, localizado no lado direito da combobox;
4. Com as informações dos colaboradores na tela o usuário deverá clicar no botão “Editar” para que o sistema libere os campos de texto para edição. Após as modificações realizadas pelo usuário estas poderão ser salvas ao clicar no botão “Salvar”. Nesse momento a tela de projeto irá fechar e o fluxo do programa seguirá para a tela principal.

### **Fluxo de eventos secundários**

1. No item 2 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de colaboradores sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
2. No item 3 do fluxo de eventos principais caso a busca realizada pelo sistema não obtenha sucesso uma mensagem será exibida informando que os dados solicitados não foram encontrados.
3. O usuário deverá clicar no botão OK da mensagem confirmando assim que mensagem foi recebida, nesse momento a mensagem desaparecerá e o sistema fica aguardando o usuário realizar nova pesquisa.

## **[UC12] Excluir Colaboradores**

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente do departamento possa excluir colaboradores cadastrados no sistema.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O colaborador deve está cadastrado no sistema..

**Pós-condição:** O colaborador deixará de existir no sistema.

### **Fluxo de eventos principais**

1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão “Colaboradores” localizado na tela principal.
2. O sistema abre a tela de Colaborador conforme tela acima (figura 5).
3. O usuário deverá clicar na combobox “Pesquisar Colaborador” e selecionar o colaborador dentro da combobox, em seguida , clicar no botão pesquisa, localizado do lado direito da combobox;
4. Com as informações do colaborador na tela, o usuário deverá clicar no botão “Excluir”, nesse momento será exibida uma mensagem solicitando a confirmação da exclusão do registro: “Deseja excluir o colaborador?”.
5. Para confirmar a exclusão o usuário deverá clicar no botão OK da mensagem. Nesse momento a tela de colaborador irá fechar e o fluxo do programa seguirá para a tela principal.

### **Fluxo de eventos secundários**

1. No item 2 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de colaborador sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
2. No item 5 do fluxo de eventos principais caso o usuário desista de excluir o colaborador do sistema, deverá clicar no Cancela da mensagem, nesse momento a mensagem desaparecerá e o sistema fica aguardando uma nova solicitação do usuário.

## **[UC13] Primeiro Acesso ao Sistema**

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o usuário acessará o sistema pela primeira vez.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O gerente não estar logado no sistema e acessar o sistema com o login e senha mestre para que o sistema identifique que é o primeiro acesso.

**Pós-condição:** O gerente vai poder acessar todo o sistema.

### Fluxo de eventos principais

1. Este caso de uso começa quando o gerente acessa o sistema com o **login** "ActivityPlanner", **senha** "20152015" e clica no botão "Entrar" localizado na parte superior direita tela principal conforme tela abaixo (figura 6).

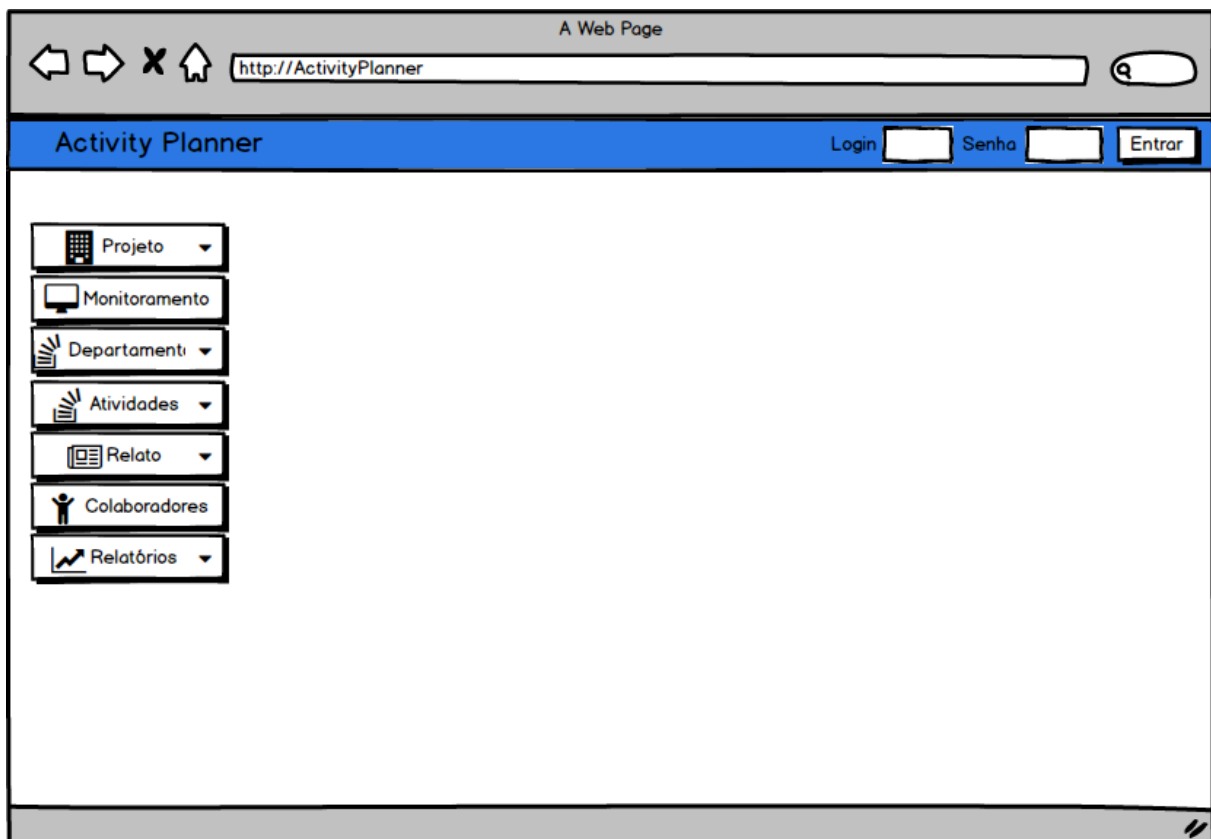
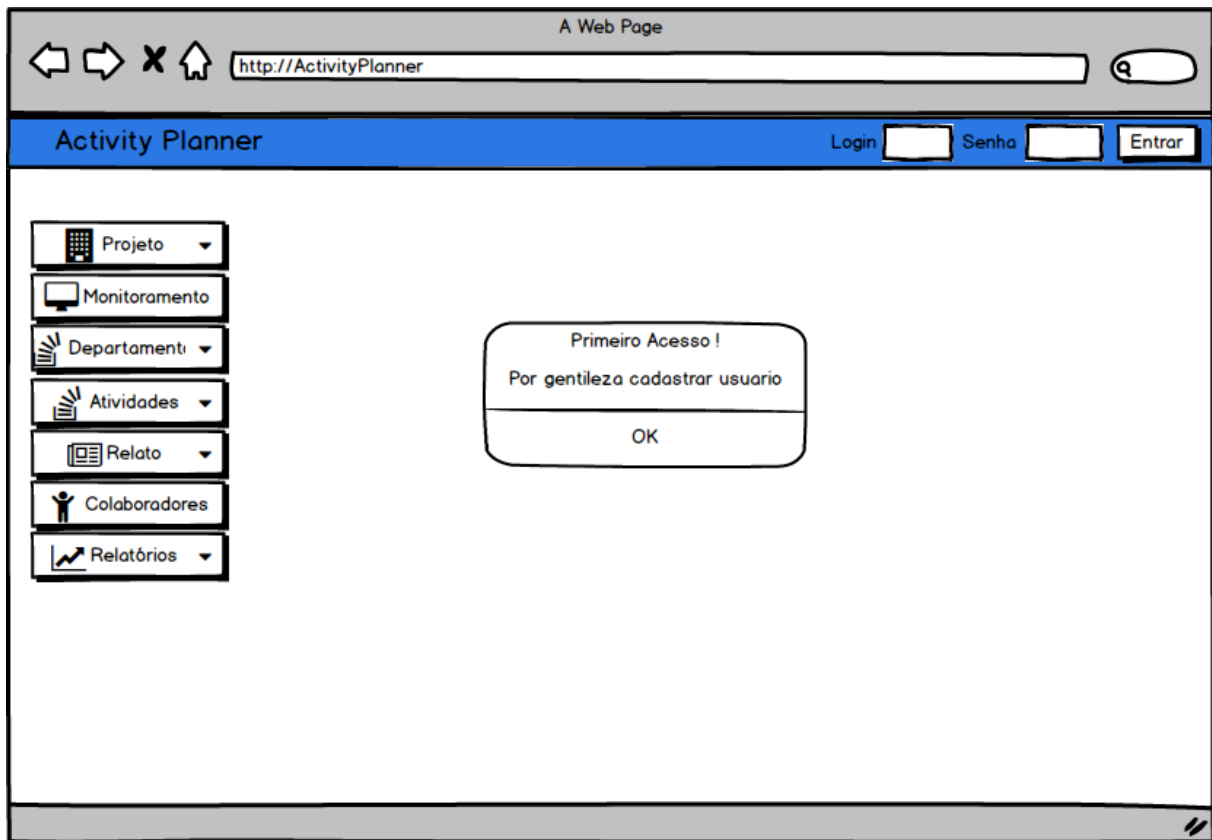


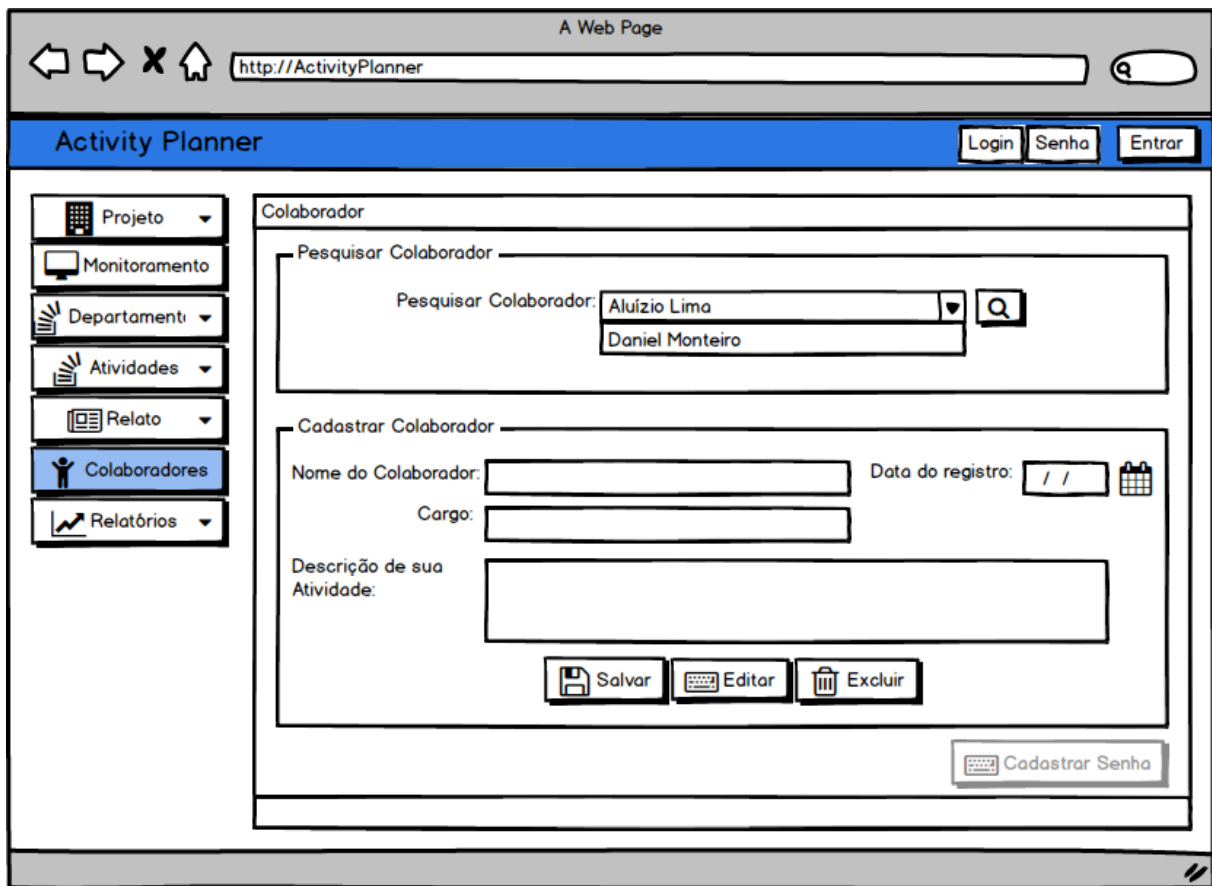
Figura 6

2. O sistema exibirá a mensagem “Primeiro Acesso” solicitando ao usuário que cadastre sua senha conforme tela abaixo (figura 7).



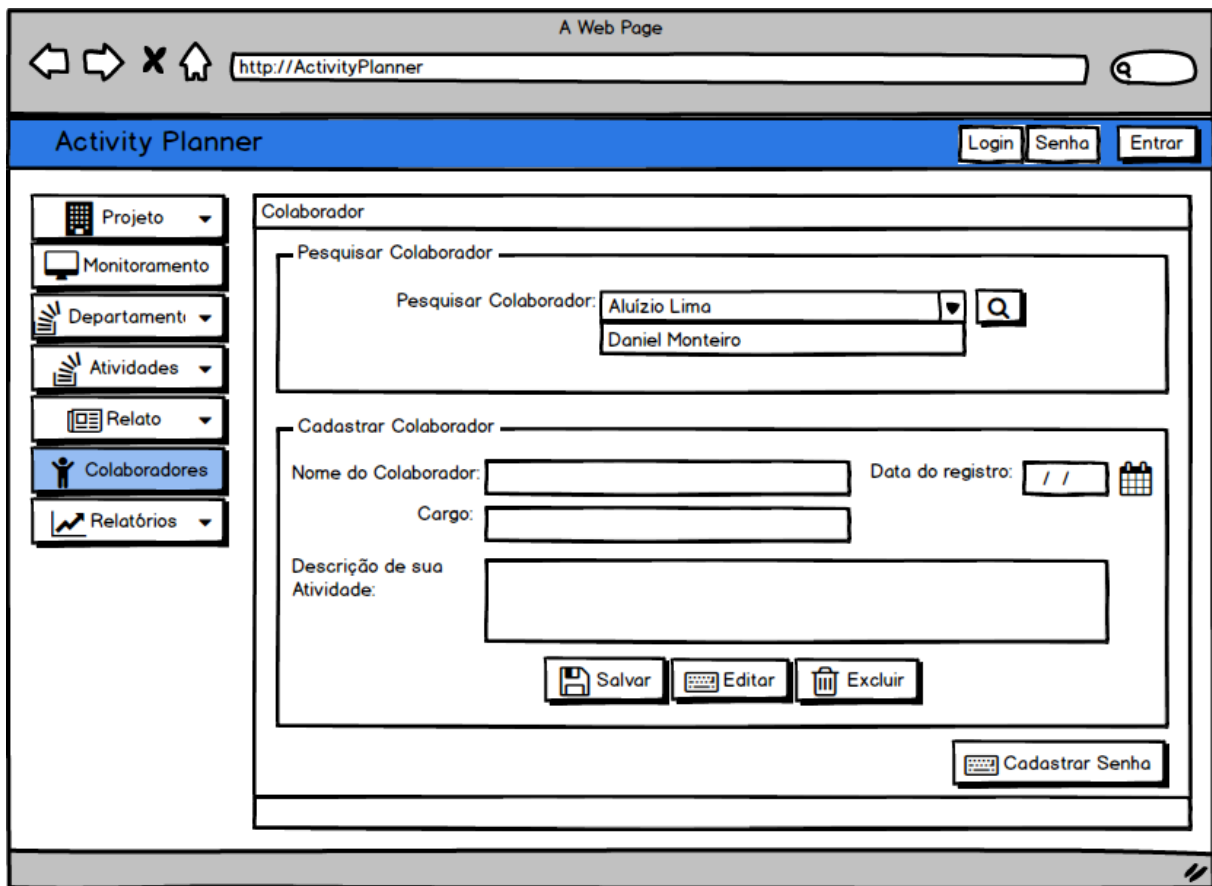
**Figura 7**

3. O usuário deve clicar no botão “OK” que aparece na mensagem. Nesse momento o fluxo do programa seguirá para a tela de Colaboradores conforme tela abaixo (figura 8);



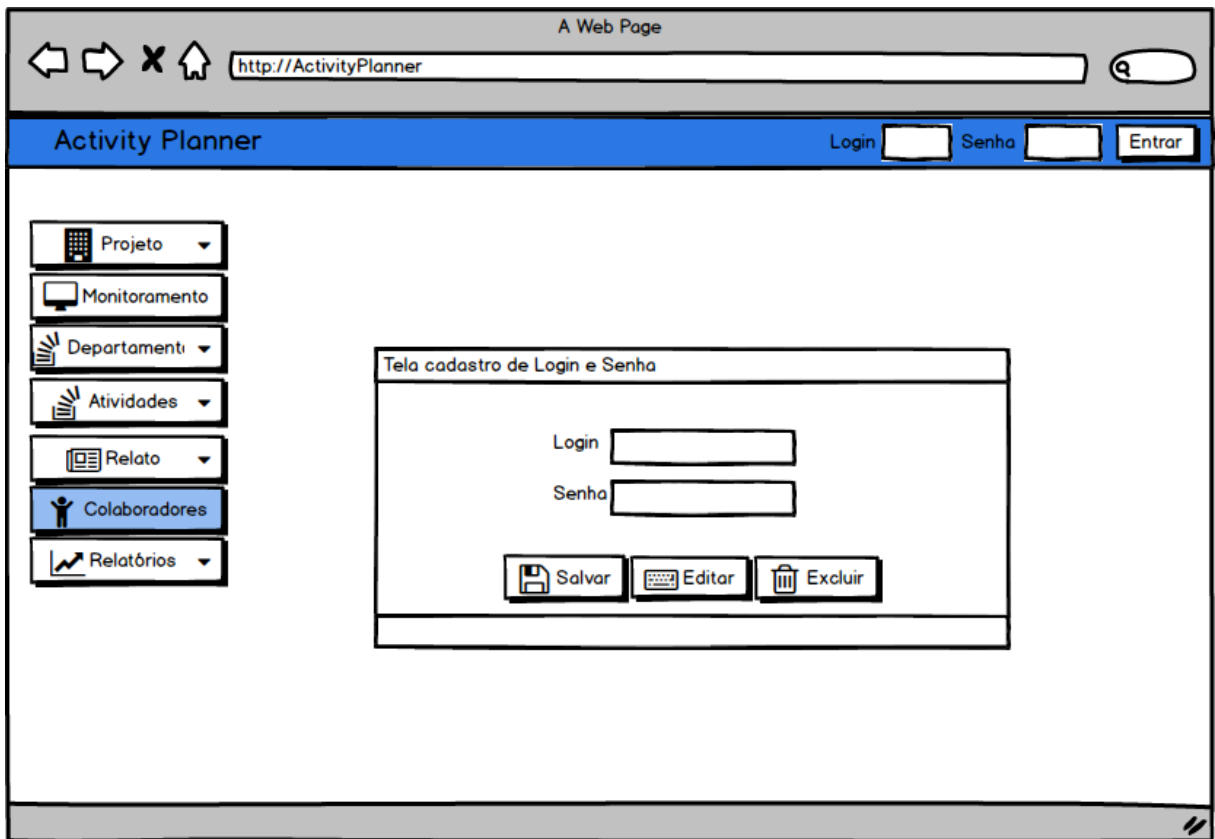
**Figura 8**

4. O usuário deverá preencher os campos da tela exibida acima com seus dados e salvá-los conforme o caso de uso [UC10]. Após salvar as informações fornecidas ao sistema o botão "Cadastrar Senha" estará habilitado conforme tela abaixo (figura 9);



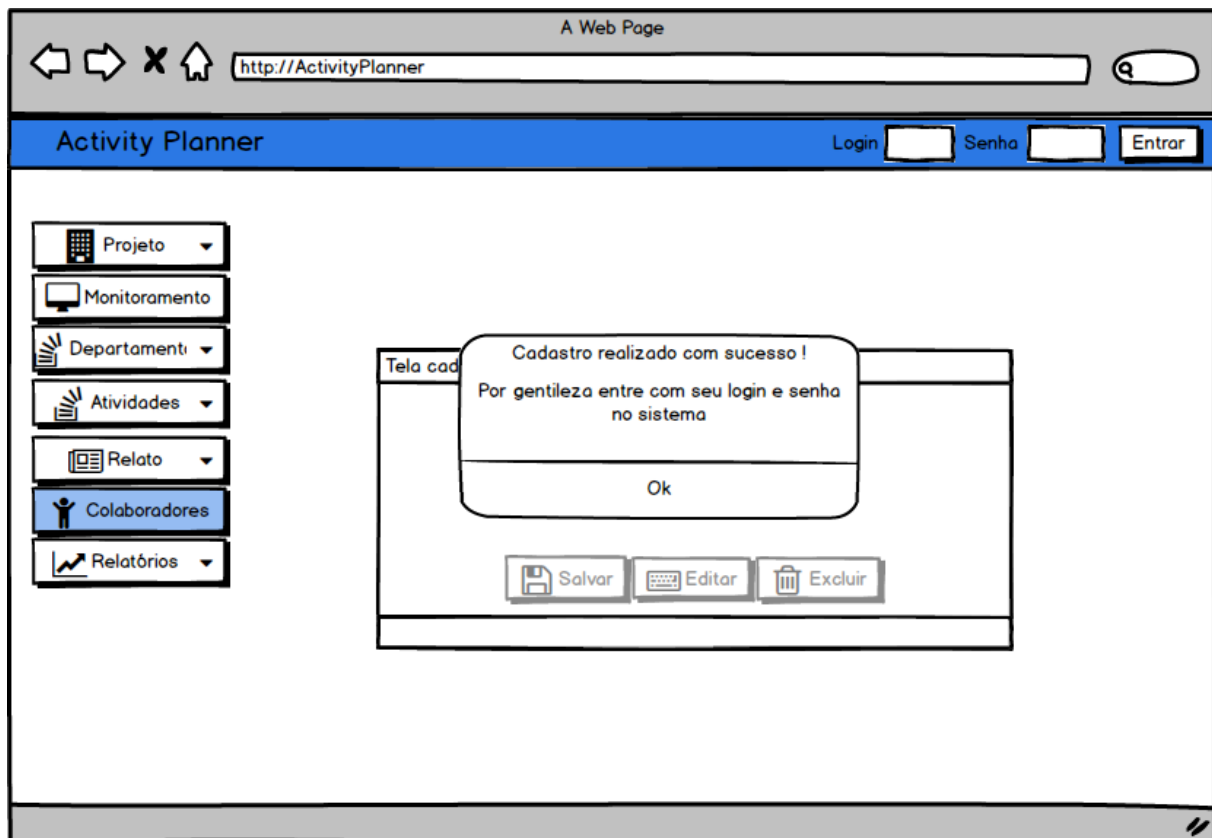
**Figura 9**

5. O usuário deverá no botão “Cadastrar Senha” para cadastrar sua senha de acesso ao sistema. Nesse momento a tela de cadastro de senha será exibida conforme tela abaixo (figura 10);



**Figura 10**

6. O usuário deverá clicar no botão “Salvar” após ter preenchidos os campos de login (campo alfanumérico) e senha (campo alfanumérico). Nesse momento será exibida uma mensagem de “cadastro realizado com sucesso” solicitando ao gerente que se logue no sistema conforme tela abaixo (figura 11);



**Figura 11**

### **Fluxo de eventos secundários**

1. No item 1 do fluxo de eventos principais caso o usuário não informe o login e senha será exibida a mensagem “Usuário não localizado, tente novamente”.
2. No item 4 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de colaborador sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
3. No item 6 do fluxo de eventos principais caso o usuário não informe o login, a senha ou ambos e clicar no botão “Salvar” será exibida a mensagem “Informar login e senha” ou “Informar login ou senha” dependendo do campo que estiver vazio.

## **[UC14] Cadastrar Senha de Acesso**



**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o usuário deverá cadastrar sua senha de acesso ao sistema

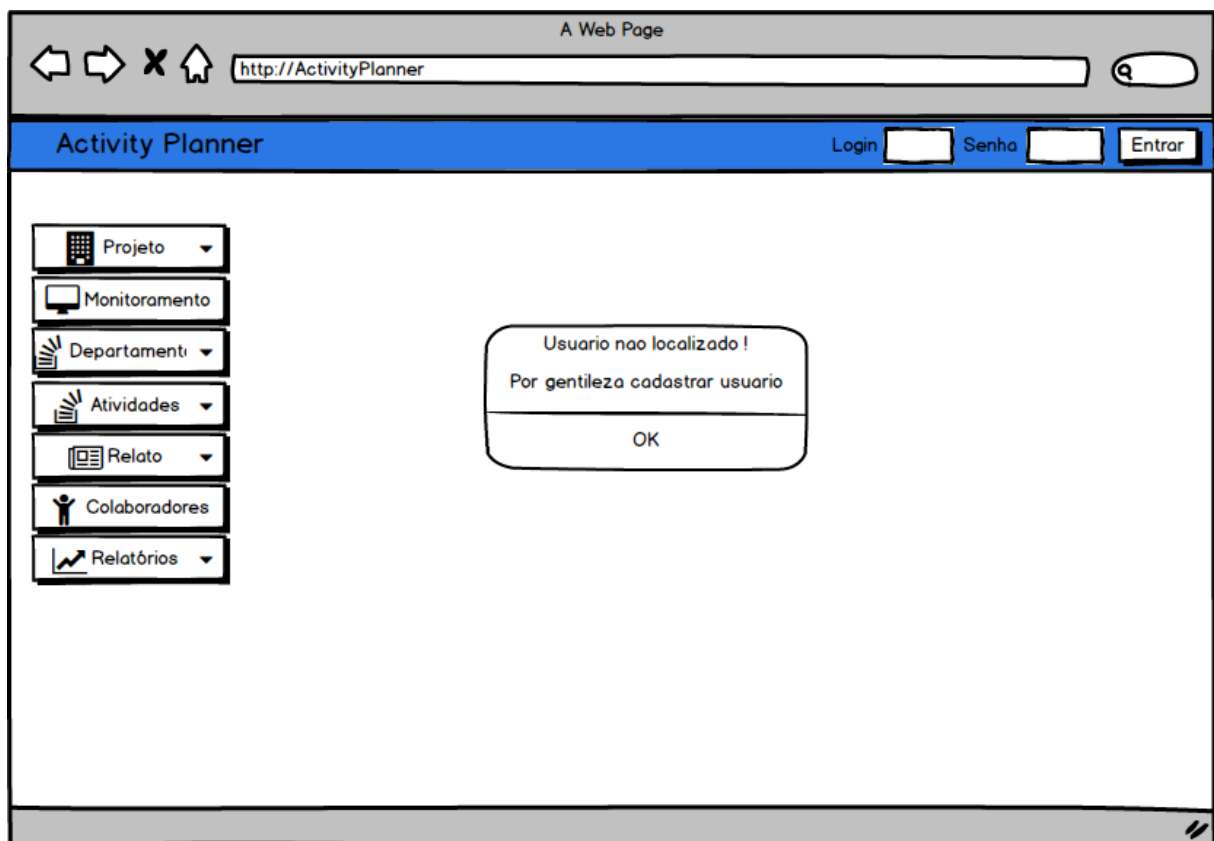
**Ator:** Colaborador

**Pré-condição:** O colaborador não estar logado no sistema.

**Pós-condição:** O colaborador vai poder acessar o sistema.

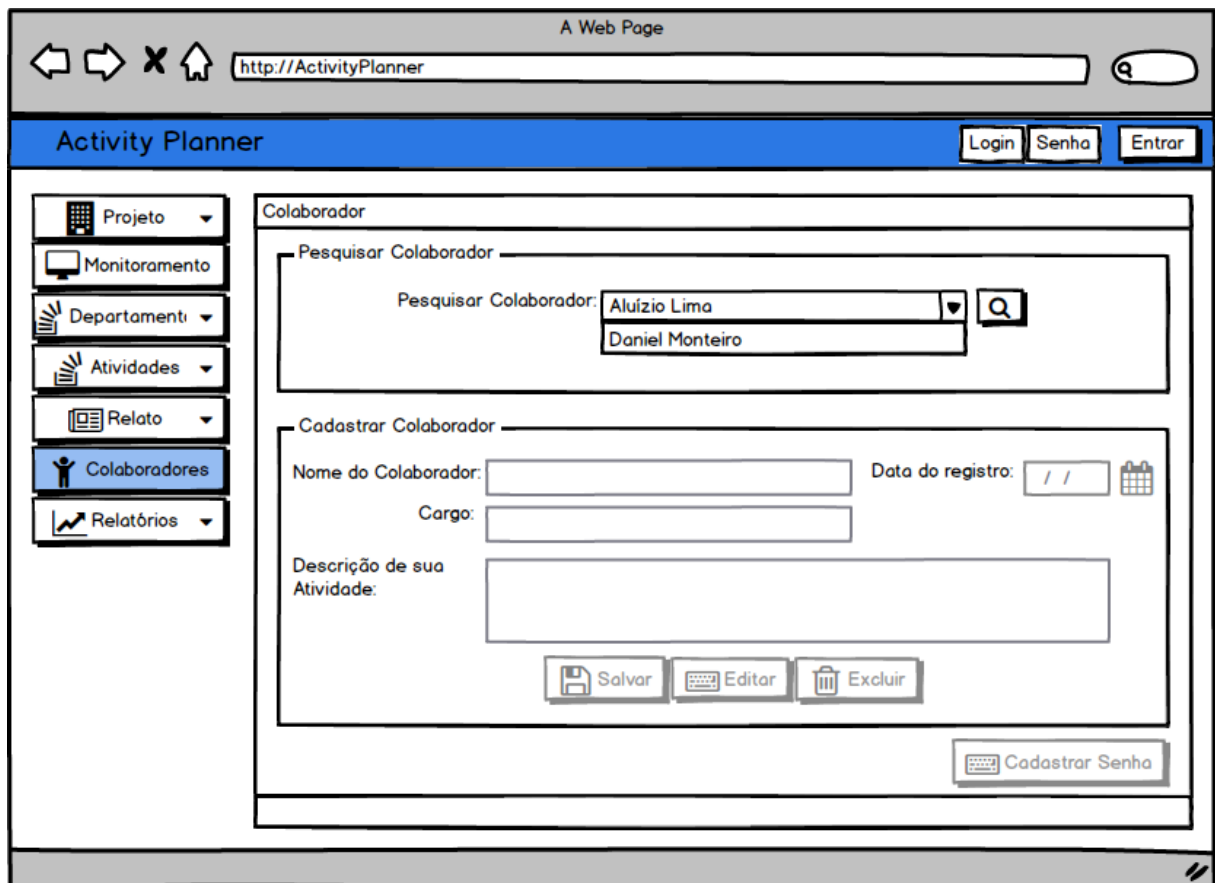
### Fluxo de eventos principais

1. Este caso de uso começa quando o colaborador tentar acessar o sistema e clica no botão “Entrar” localizado na parte superior direita tela principal conforme tela abaixo (figura 12). Nesse momento será exibida na tela a mensagem “Usuário não localizado, por gentileza cadastrar usuário”;



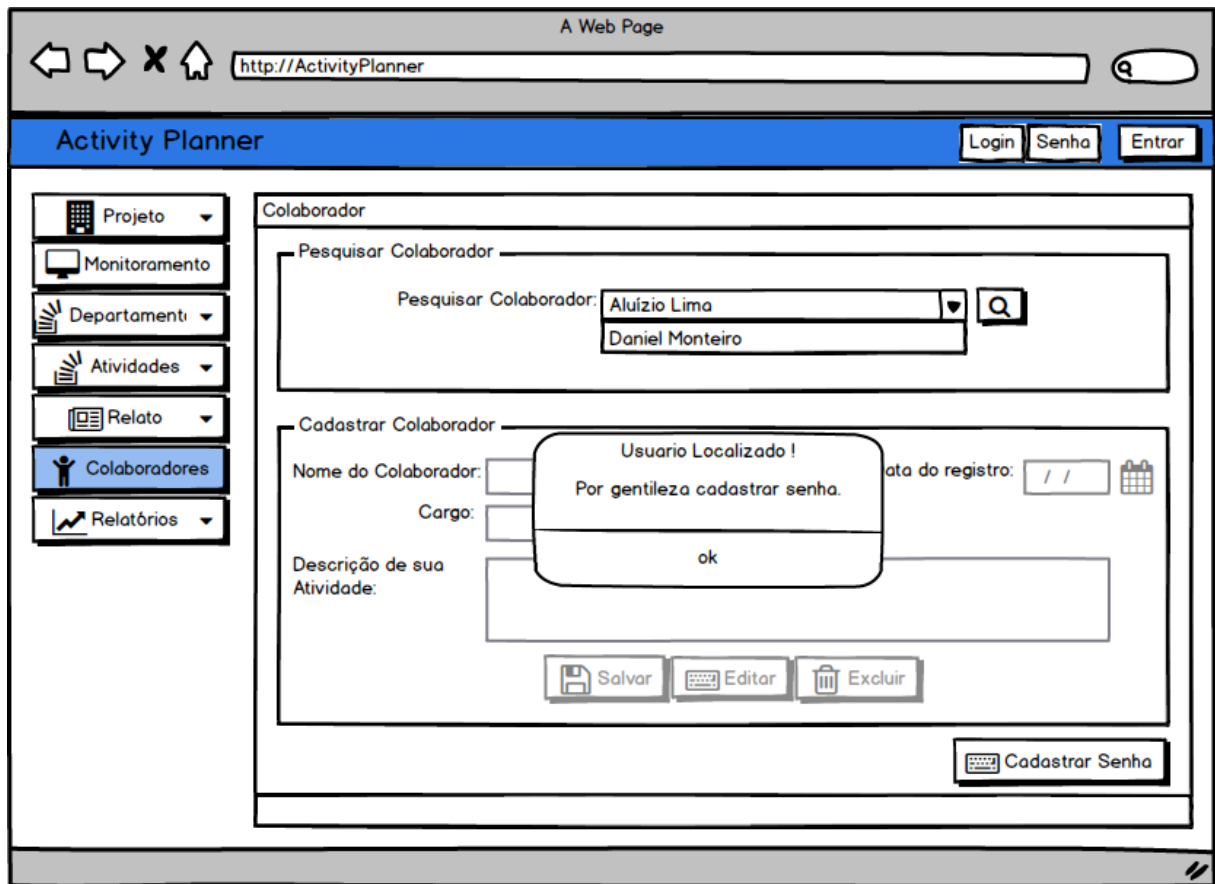
**Figura 12**

2. O usuário deverá clicar no botão “Ok” que aparece na mensagem e nesse momento o fluxo do programa seguirá para a tela de colaboradores conforme tela abaixo (figura 13);



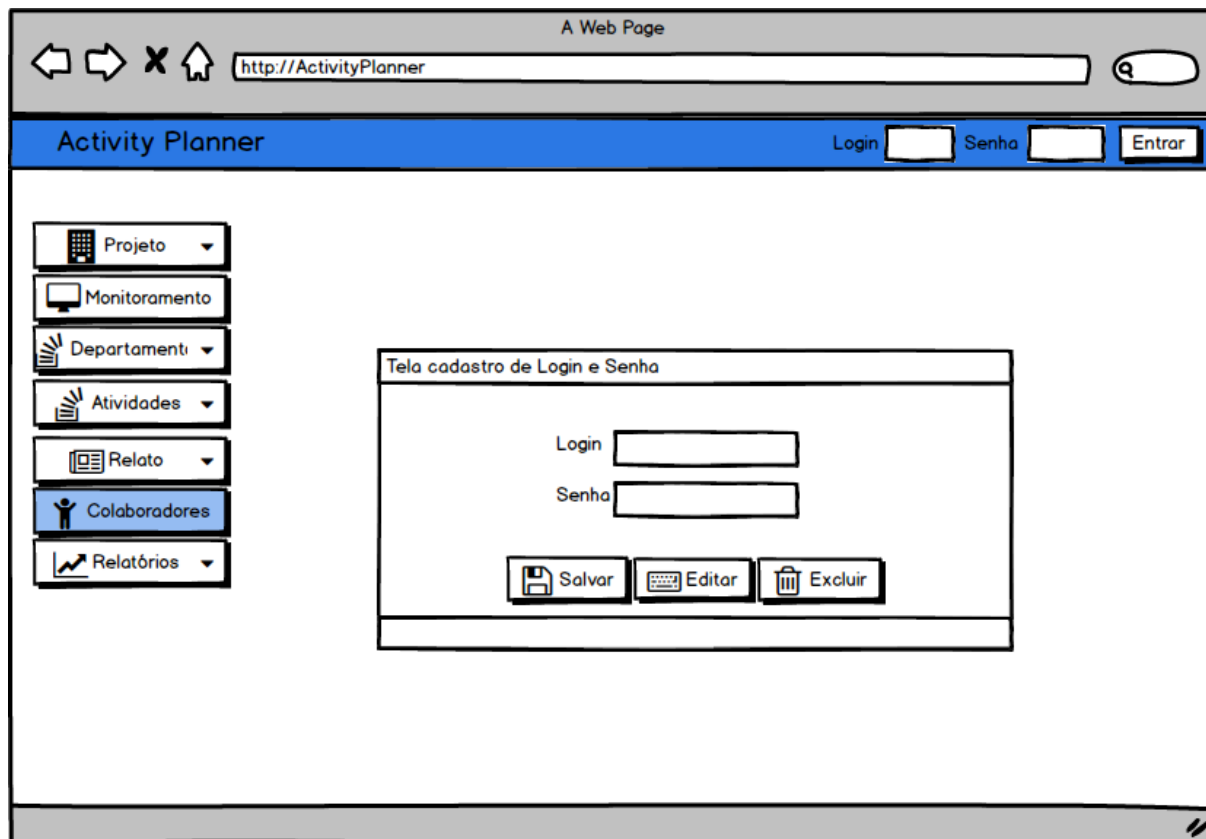
**Figura 13**

3. O usuário deverá informar seu nome no campo de texto “Pesquisar Colaborador” e clicar no botão “pesquisar” localizado ao lado do campo de texto. Nesse momento será exibida a mensagem “Usuário localizado” e o botão “Cadastrar Senha” está liberado conforme tela abaixo (figura 14);



**Figura 14**

4. O usuário deverá no botão “Cadastrar Senha” para cadastrar sua senha de acesso ao sistema. Nesse momento a tela de cadastro de senha será exibida conforme tela abaixo (figura 15);



**Figura 15**

5. O usuário deverá clicar no botão “Salvar” após ter preenchidos os campos de login (campo alfanumérico) e senha (campo alfanumérico). Nesse momento será exibida uma mensagem de “cadastro realizado com sucesso” solicitando ao colaborador que se logue no sistema conforme tela abaixo (figura 16);

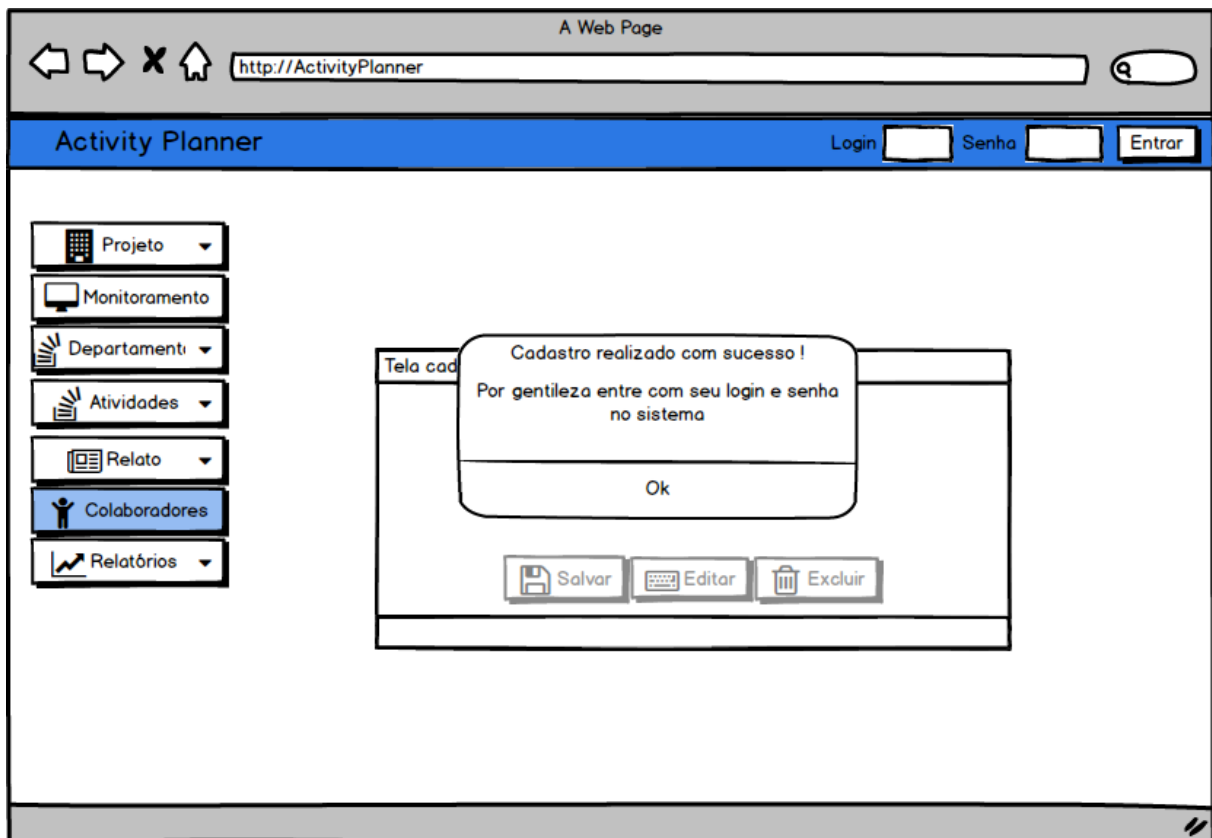


Figura 16

### Fluxo de eventos secundários

1. No item 1 do fluxo de eventos principais caso o usuário informe um login e senha inválidos será exibida a mensagem “Usuário não localizado, tente novamente”.
2. No item 3 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de colaborador sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
3. No item 5 do fluxo de eventos principais caso o usuário não informe o login, a senha ou ambos e clicar no botão “Salvar” será exibida a mensagem “Informar login e senha” ou “Informar login ou senha” dependendo do campo que estiver vazio.

### [UC15] Alterar Senha de Acesso

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o usuário poderá alterar sua senha de acesso ao sistema

**Ator:** Colaborador

**Pré-condição:** O colaborador deve estar logado no sistema.

**Pós-condição:** O colaborador terá alterado sua senha de acesso ao sistema.

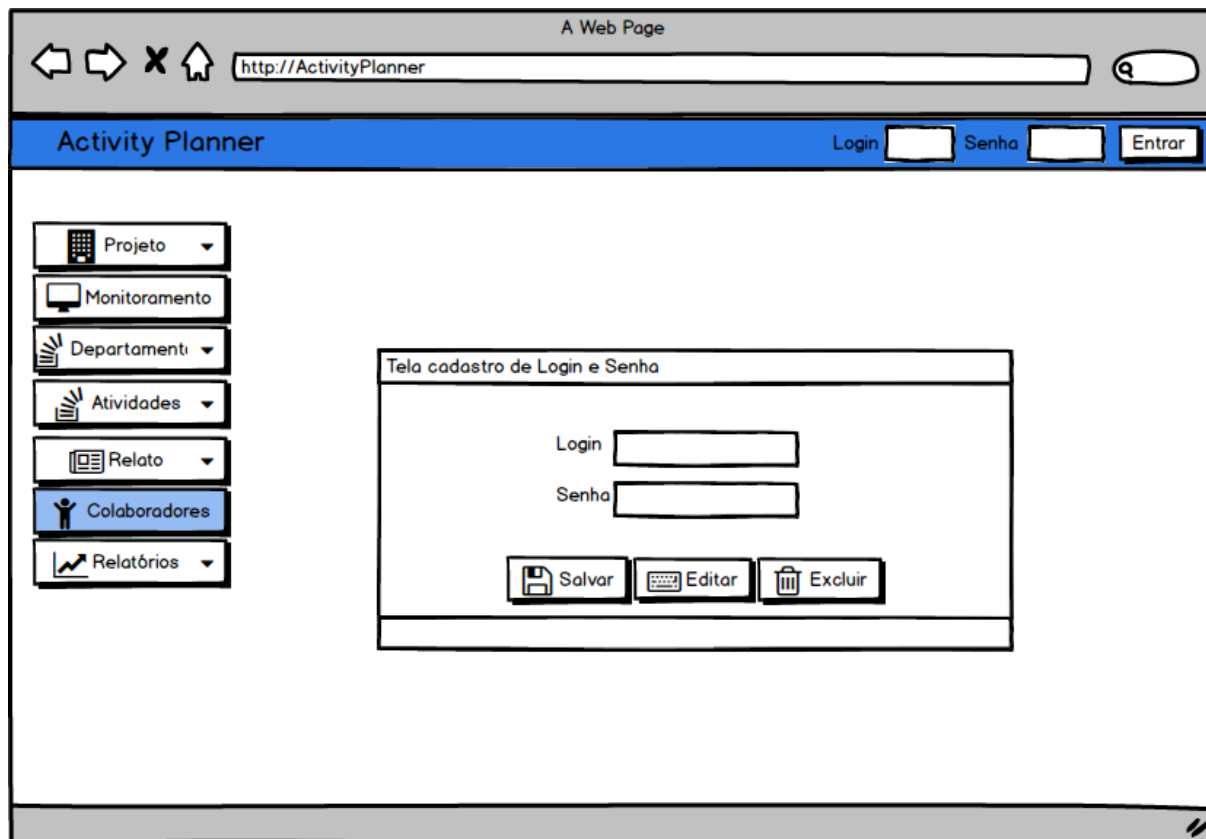
### Fluxo de eventos principais

1. Este caso de uso começa quando o colaborador clica no botão “Colaboradores” localizado na tela principal. Nesse momento será exibida a Tela de Colaboradores com todos os campos desabilitados para edição e só o botão Cadastrar senha habilitado conforme tela abaixo (figura 17);

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with the address "http://ActivityPlanner". The page header is "Activity Planner" with buttons for "Login", "Senha", and "Entrar". On the left, a sidebar menu includes "Projeto", "Monitoramento", "Departamento", "Atividades", "Relato", "Colaboradores" (which is selected), and "Relatórios". The main content area is titled "Colaborador" and features a search section "Pesquisar Colaborador" with a dropdown menu showing "Aluizio Lima" and "Daniel Monteiro", and a search button. Below this is a "Cadastrar Colaborador" section with form fields for "Nome do Colaborador", "Data do registro", "Cargo", and "Descrição de sua Atividade". At the bottom of this section are buttons for "Salvar", "Editar", and "Excluir". A "Cadastrar Senha" button is positioned at the bottom right of the main content area.

**Figura 17**

2. O usuário deverá no botão “Cadastar Senha” para alterar sua senha de acesso ao sistema. Nesse momento a tela de cadastro de senha será exibida conforme tela abaixo (figura 18);



**Figura 18**

3. O usuário deverá clicar no botão “Editar” para habilitar os campos login e senha para edição;
4. O usuário deverá clicar no botão “Salvar” após ter preenchidos os campos de login (campo alfanumérico) e senha (campo alfanumérico). Nesse momento será exibida uma mensagem de “cadastro realizado com sucesso” solicitando ao colaborador que se logue no sistema conforme tela abaixo (figura 19);

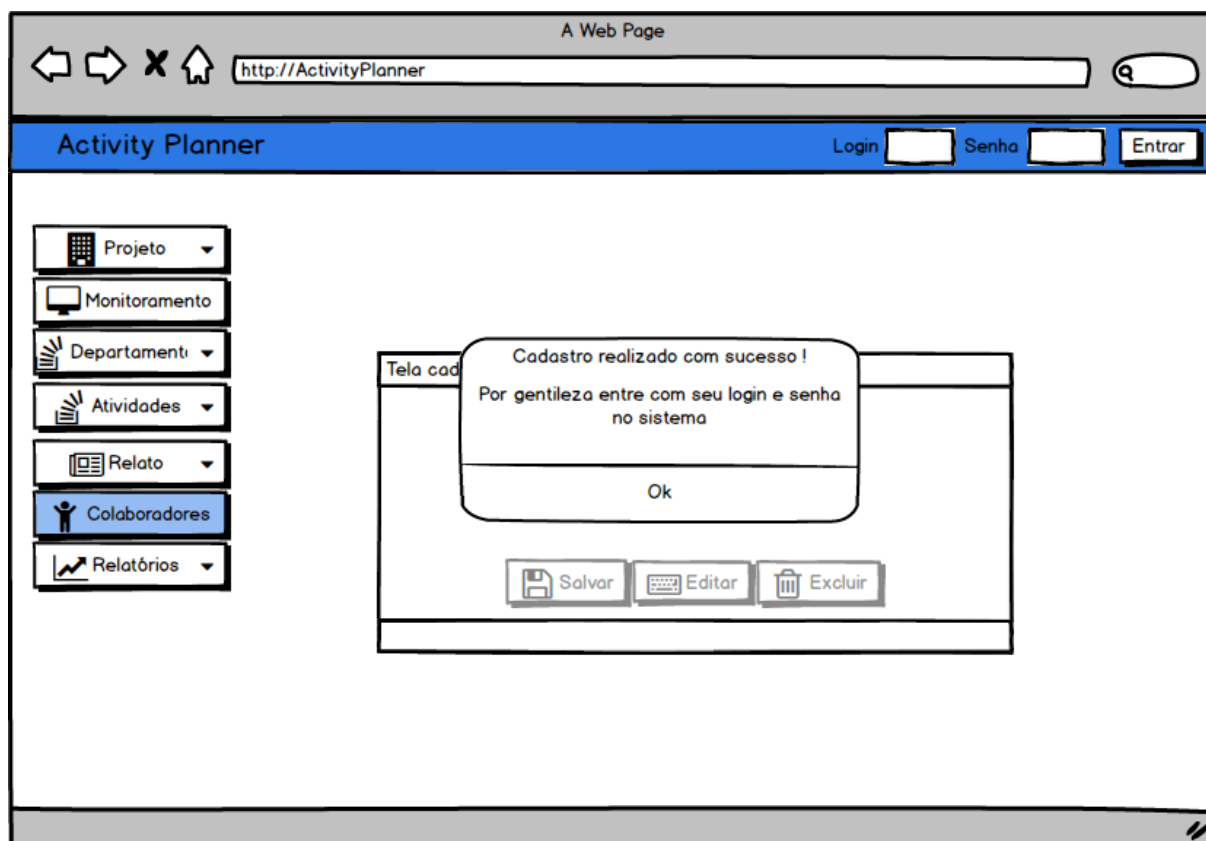


Figura 19

### [UC16] Excluir Senha de Acesso

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o usuário poderá excluir a senha de acesso ao sistema

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O gerente deve estar logado no sistema.

**Pós-condição:** O colaborador não terá mais acesso ao sistema.

#### Fluxo de eventos principais



1. Este caso de uso começa quando o gerente clica no botão “Colaboradores” localizado na tela principal. Nesse momento será exibida a Tela de Colaboradores com todos os campos habilitados para edição conforme tela abaixo (figura 20);

The screenshot displays a web browser window titled "A Web Page" with the URL "http://ActivityPlanner". The page header is "Activity Planner" and includes "Login", "Senha", and "Entrar" buttons. A sidebar on the left contains menu items: "Projeto", "Monitoramento", "Departament", "Atividades", "Relato", "Colaboradores" (highlighted), and "Relatórios". The main content area is titled "Colaborador" and features a search section with a text input containing "Aluizio Lima" and a search button, displaying results "Daniel Monteiro". Below is a registration form with fields for "Nome do Colaborador", "Data do registro", "Cargo", and "Descrição de sua Atividade", along with "Salvar", "Editar", and "Excluir" buttons. A "Cadastrar Senha" button is located at the bottom right.

**Figura 20**

2. O gerente deverá informar o nome do colaborador no campo de texto “Pesquisar Colaborador” e clicar no botão “pesquisar” localizado ao lado do campo de texto. Nesse momento será exibida a mensagem “Usuário localizado” e o botão “Cadastrar Senha” está liberado conforme tela abaixo;

3. O gerente deverá no botão “Cadastrar Senha” para excluir a senha de acesso ao sistema do colaborador selecionado. Nesse momento será exibida a mensagem “Confirma exclusão da senha de acesso?” conforme tela abaixo (figura 21);

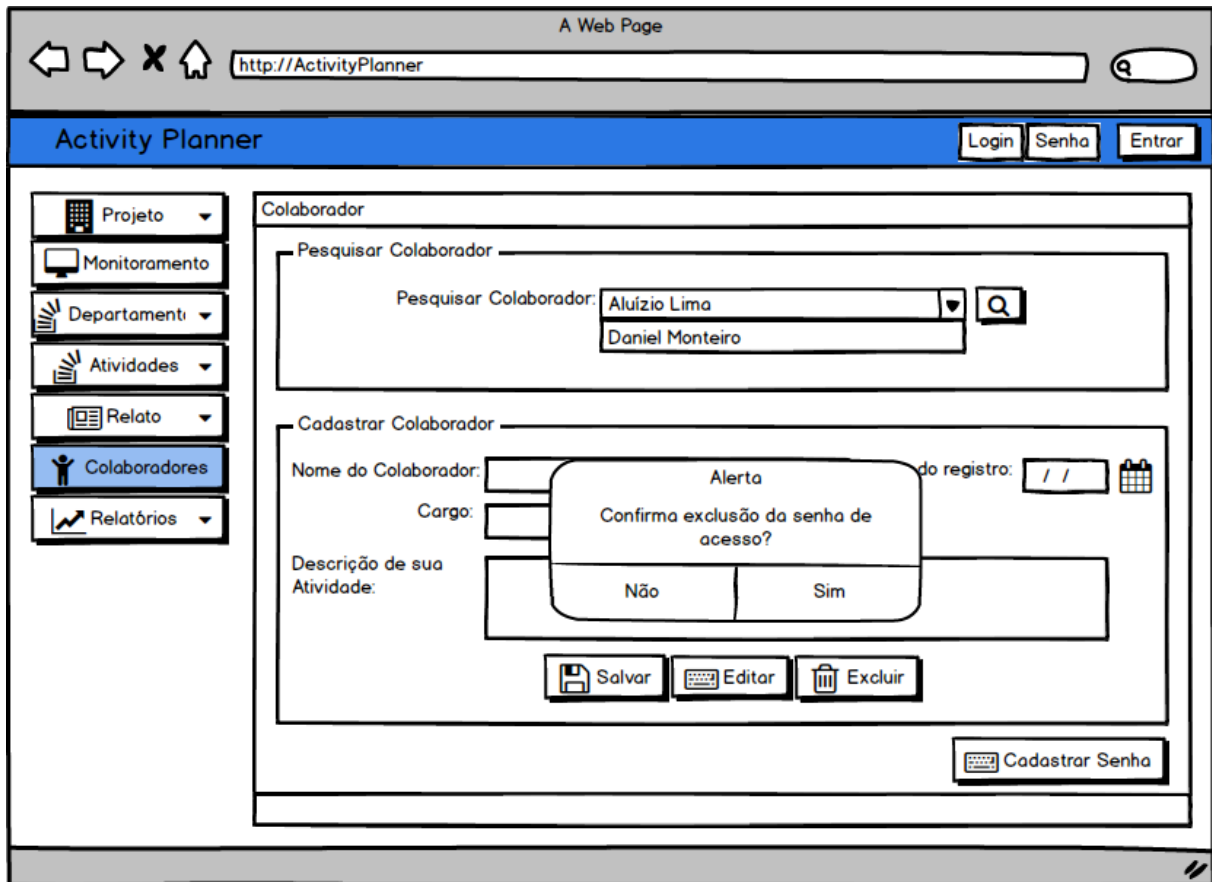


Figura 21

4. O usuário deverá clicar na opção “sim” para confirmar a exclusão. Nesse momento o fluxo do programa seguirá para a tela principal do sistema;

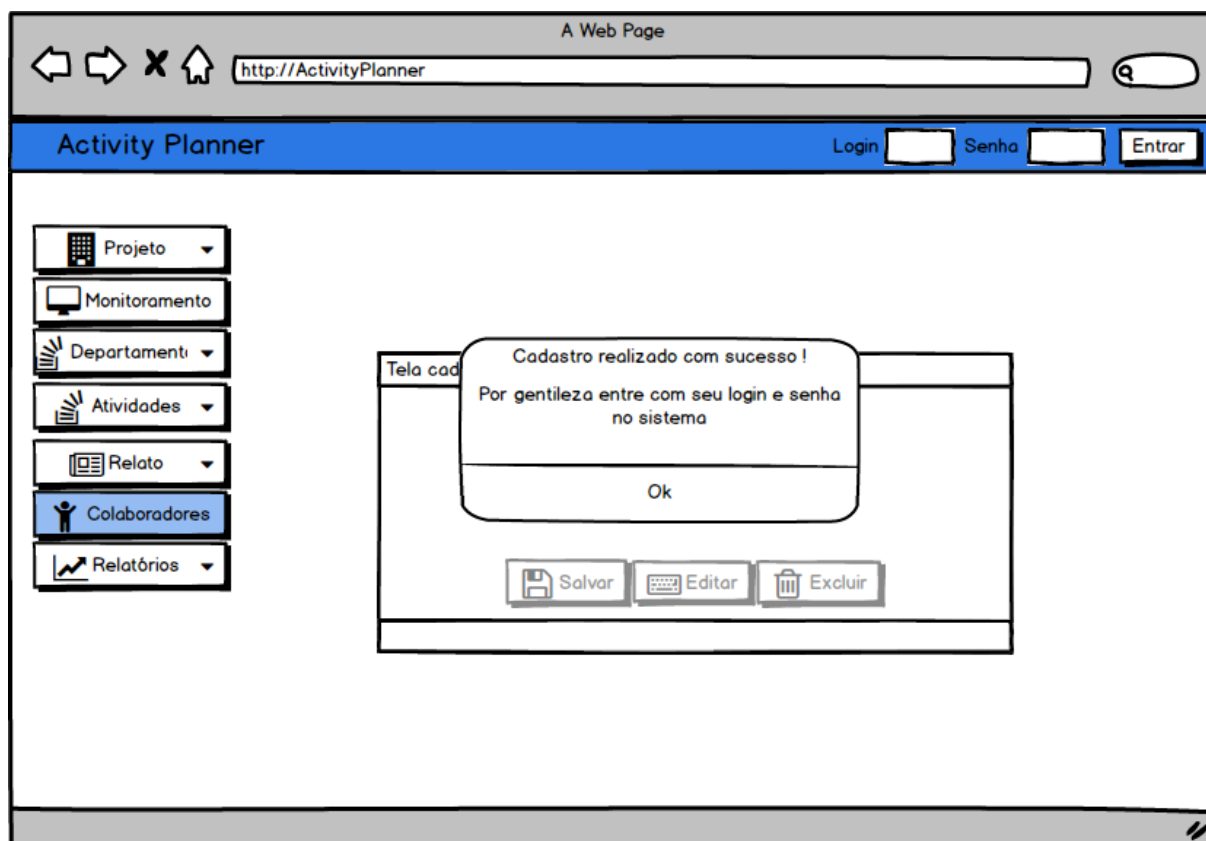


Figura 19

### [UC16]Monitorar o Desempenho do funcionário

**Prioridade:** Importante

**Descrição do requisito funcional:** Esse caso de uso mostra como pode ser feito o monitoramento de cada atividade de cada projeto, observando o desempenho individual e geral, o tempo teórico e real e o nível de comprometimento do funcionário em relação a tarefa de um projeto.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O gerente deve está cadastrado no sistema e possuir ao menos um projeto criado para poder visualizar seus detalhes.

**Pós-condição:** O gerente poderá imprimir os dados visualizados para fins avaliativos e de aprimoramento estratégico.

## Fluxo de eventos principais:

1. Este caso de uso inicia quando o Gerente clica no Botão “Monitoramento” na tela principal do Gerente.
2. O sistema abre a tela de Monitoramento conforme tela abaixo (figura 22).
3. O usuário deverá clicar no comboBox “Pesquisar Projeto” e selecionar o projeto de sua preferência, em seguida , clicar no botão pesquisa, localizado do lado direito da combobox;
4. Quando os dados forem retornado na tela para o gerente, ele poderá visualizar em uma tabela onde cada coluna terá os respectivos nomes, “Atividade”(nome da atividade), “Tempo de realização real” ,” Tempo de realização teórico” e “nível de comprometimento”.
5. Seguido ainda de outra tabela onde possuirá as seguintes colunas, “Atividade” (nome da atividade), “Desempenho Individual”, “Desempenho Geral”.
6. Ao analisar cada informação, o gerente terá a oportunidade de imprimir os dados visualizados na tela através de um Botão com o nome “Imprimir”.
7. Após clicar no Botão “Imprimir” o gerente será redirecionado para a página de impressão de seu browser, escolhendo suas devidas opções que já não competem ao sistema Activity Planner.

Activity Planner

Visualizando os Projetos

Pesquisar Projetos

Projetos em Andamento: Controle da demanda de energia PB, Controle da demanda de energia PE, Faturas Online

| Atividade                     | Tempo de Realização Real(%) | Tempo de Realização Teórico(%) | Nível de Comprometimento (%) |
|-------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|------------------------------|
| Elaborar Relatório de Faturas | 52%                         | 74%                            | 54%                          |
| Verificar Estoque             | 50%                         | 65%                            | 30%                          |

| Atividade                     | Desempenho Individual(%) | Desempenho Geral(%) |
|-------------------------------|--------------------------|---------------------|
| Elaborar Relatório de Faturas | 52%                      | 74%                 |
| Verificar Estoque             | 50%                      | 65%                 |

Imprimir

## Figura 22

### Fluxo de eventos secundários:

1. No caso de uso 2, caso não haja nenhum projeto criado que esteja acessível, o Gerente irá se deparar com a seguinte mensagem na tela: “Atualmente não projetos ativos disponível”.
2. No caso de uso 3, caso não haja nenhuma Atividade cadastrada ainda no projeto selecionado, dentro da tabela terá a seguinte mensagem: “Não existem atividades cadastradas para esse projeto”.
3. No caso de uso 4, seguindo o mesmo padrão, caso não haja nenhuma atividade cadastrada no projeto selecionado, dentro da tabela terá a seguinte mensagem: “Não existem atividades cadastradas para esse projeto”.
4. No caso de uso 6, caso o as tabelas que se encontram na tela de “Monitoramento” estejam vazias será retornado a seguinte mensagem ao gerente: “Não foi permitido a impressão, dados necessários inexistentes”.

## [UC17] Imprimir Relatórios

**Prioridade:** Essencial

**Descrição do requisito funcional:** Este caso de uso descreve como o sistema deve permitir que o gerente do departamento possa imprimir relatórios com informações sobre os projetos, atividades, departamento, colaboradores.

**Ator:** Gerente

**Pré-condição:** O gerente deve estar logado no sistema.

**Pós-condição:** Relatórios gerados contendo informações solicitadas pelo usuário de acordo com as necessidades da organização.

### Fluxo de eventos principais

1. Este caso de uso começa quando o usuário clica no botão “Relatório” localizado na tela principal.
2. O sistema abrirá a primeira tela de Relatórios conforme tela abaixo (figura 23) e o usuário visualizará as opções de filtro por categoria. Essas categorias estão definidas abaixo assim como os filtros:
  - Projetos;
    - Tipo de Projeto;
    - Departamento;
    - Atividade;
  - Atividades;
    - Tipo da Atividade;
    - Departamento;

- Colaboradores;
    - Colaborador;
3. Para selecionar uma das categorias o usuário deverá marcar o checkbox correspondente à categoria desejada.
  4. O usuário deverá selecionar uma ou mais opções de filtro clicando no combobox correspondente a opção de filtro desejado;

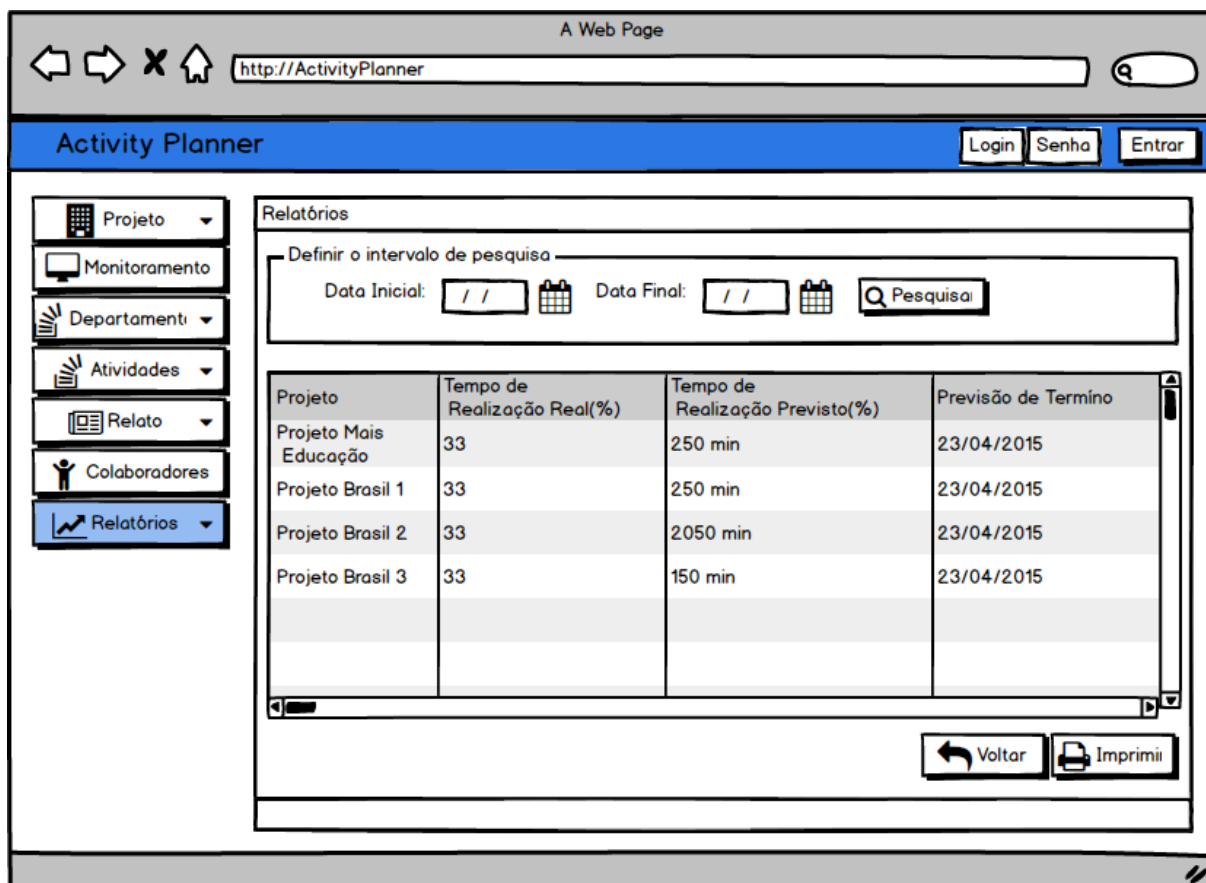
The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with the URL "http://ActivityPlanner". The page header is "Activity Planner" with "Login", "Senha", and "Entrar" buttons. A left sidebar contains navigation items: "Projeto", "Monitoramento", "Departamento", "Atividades", "Relato", "Colaboradores", and "Relatórios" (highlighted). The main content area is titled "Relatórios" and contains three sections:

- Categoria Projetos**  
Tipos de Projeto: Em Andamento, Finalizados  
Departamento: Todos, Desenvolvimento  
Atividade: Todas, Controle de demanda de energia
- Categoria Atividades**  
Atividade: Todas, Controle de demanda de energia  
Departamento: Desenvolvimento, Suporte
- Categoria Colaboradores**  
Colaborador: Todos, Daniel Moraes, Aluizio Lima

A "Próximo" button is located at the bottom right of the form area.

**Figura 23**

5. O usuário deverá clicar no botão "Próximo" e nesse momento a tela atual será fechada e uma nova tela (Tela de impressão e visualização) será exibida conforme tela abaixo (figura 24).



**Figura 24**

6. Na tela de impressão e visualização o usuário deverá definir o lapso de tempo que será pesquisado selecionando a data inicial através do combobox “Data Inicial” e a data final através do combobox “Data Final”.
7. O usuário deverá clicar no botão “Pesquisar” localizado na tela para que o sistema possa buscar as informações solicitadas.
8. As informações solicitadas serão exibidas em uma tabela para que o usuário possa visualizar os dados trazidos pelo sistema.
9. A tabela onde serão exibidas as informações solicitadas será uma tabela dinâmica onde seu conteúdo estará de acordo com os filtros selecionados.
  - Para a categoria “Projetos” serão exibidas as informações abaixo:
    - Nome do projeto;

- Nome do(s) Departamento(s);
- Nome da(s) Atividade(s);
- Nome do(s) Colaboradore(s);
- Tempo de Realização Real do projeto;
- Tempo de Realização Prevista do projeto;
- Tempo de Atraso para conclusão do projeto;
- Data de Término Previsto;
- Data de Término Real;
- Para a categoria “Atividades” serão exibidas as informações abaixo:
  - Nome da Atividade;
  - Nome do Departamento;
  - Tempo de Realização Real da atividade;
  - Tempo de Realização Prevista da atividade;
- Para a categoria “Colaboradores” serão exibidas as informações abaixo:
  - Nome do Colaborador;
  - Nome da Atividade;
  - Nome do Projeto;
  - Percentual de Desempenho Individual;
  - Percentual de Desempenho Geral;

10. O usuário deverá clicar no botão “Imprimir” localizado na tela para imprimir as informações exibidas na tabela.

### **Fluxo de eventos secundários**

1. No item 2 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de Relatórios sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
2. No item 5 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje sair da tela de Impressão e Visualizar de Relatórios sem realizar nenhuma modificação basta clicar no “x” no canto superior direito da tela.
3. No item 5 do fluxo de eventos principais caso o usuário deseje voltar a tela de opções de Relatórios sem realizar nenhuma modificação basta clicar no botão “Voltar” localizado no canto inferior direito da tela.
4. Caso o usuário queira visualizar ou imprimir as informações de um outro intervalo de tempo deverá repetir os passos do item 7 do fluxo de eventos principais.
5. Caso o usuário queira visualizar ou imprimir as informações de um outro relatório deverá voltar a tela de opções de relatório clicando no botão “Voltar”.



## 4. Requisitos não-funcionais

### 4.1 Usabilidade

Durante a fase de beta-testes, a interface deve ser considerada amigável por 80% dos usuários envolvidos nos testes.

### 4.2 Confiabilidade

O sistema deve estar disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana, com não mais que 2% do tempo com o sistema fora do ar.

### 4.3 Desempenho

O servidor Web do sistema deve suportar até 100 conexões simultâneas.

### 4.4 Segurança

Para ter acesso ao sistema o usuário deve ter conta ativa no sistema e está logado.

### 4.5 Hardware e software

1. A interface do usuário deve ser baseada na Web.

### 4.6 Adequação a padrões

1. O sistema será desenvolvido com tecnologia de Orientação a Objetos.

#### Correções:

1. Não implementaram o requisito de monitoramento (principal do sistema), o desempenho está vazio. Na verdade, me parece que o sistema não calcula o desempenho, o que deveria acontecer.

2. Nem implementaram relatórios. Também não consegui cadastrar uma nova atividade.

3. A maioria das tabelas no BD estão vazias ou com apenas 1 linha. Desempenho tá vazia.

4. No modelo lógico há uma tabela Tag que não existe no conceitual e não se relaciona com nenhuma outra tabela. Isto não pode. A mesma coisa com ResumoAtividade (não está no ER).

## **Apêndices**

## **A Descrição da interface com o usuário**

*Mostrar as telas que formam o protótipo de interface com o usuário ou colocar uma referência ao protótipo propriamente dito.*