



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Bacharelado em Engenharia de Software

André Rodrigues de Freitas Faria
Carlos Emanuel Silva e Melo Oliveira
Gustavo Andrade Alves
Letícia Teixeira Lott Carvalho
Yan Rodrigues Nalon

Weblivery

Belo Horizonte

2023

André Rodrigues de Freitas Faria
Carlos Emanuel Silva e Melo Oliveira
Gustavo Andrade Alves
Letícia Teixeira Lott Carvalho
Yan Rodrigues Nalon

Weblivery

Projeto apresentado na disciplina Trabalho Interdisciplinar: Aplicações para Cenários Reais do curso de Engenharia de Software da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.

Belo Horizonte

2023

SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA	1
2	STAKEHOLDERS	2
3	PROJETO DA SOLUÇÃO	3
4	ARTEFATOS PRINCIPAIS	4
5	CONCLUSÃO	9

1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

Durante o processo de desenvolvimento de um serviço web, diversos obstáculos são enfrentados além da própria codificação do site. Problemas como dificuldade para gerenciar tarefas, distribuí-las entre a equipe de desenvolvedores, atribuir prazos e acompanhar a evolução do desenvolvimento podem causar uma desorganização e prorrogar o tempo do projeto para além do necessário. Esses problemas muitas vezes estão presentes no trabalho de desenvolvedores independentes que ainda não possuem uma estrutura própria para gerenciar seus projetos, o que é uma das dores sentidas por Guilherme Gentili — cliente do nosso projeto..

Em seu negócio, Guilherme descreve o gerenciamento de seus projetos como desordenado e relata dificuldade em delegar papéis à sua equipe e, consequentemente, seus projetos têm integridade prejudicada e tempo de desenvolvimento inconsistente, o que leva ao descontentamento de seus clientes e eventuais atritos interpessoais.

2 STAKEHOLDERS

Gerente do projeto O gerente, encarregado de liderar o projeto, deseja uma plataforma que o possibilite, de forma mais eficiente, organizar seus projetos e tarefas, atribuindo-as aos desenvolvedores de sua equipe.

Desenvolvedor Ao desenvolvedor, responsável por implementar os websites solicitados, é necessária uma ferramenta que o permita visualizar, com clareza, o andamento do projeto e identificar facilmente as tarefas às quais foi atribuído.

Interessado em contratar o projeto O interessado em contratar o projeto deseja que seu website seja entregue dentro do prazo estabelecido, incluindo corretamente todos os requisitos solicitados para que o produto final seja de qualidade.

3 PROJETO DA SOLUÇÃO

Para implementação do front end, utilizou-se a tecnologia EJS como view engine e o SCSS para estilização, tendo como auxílio a biblioteca Bootstrap.

O servidor foi implementado a partir do Node.js — amparado por frameworks como Express.js e Mongoose.

Para o banco de dados, optou-se por utilizar o MongoDB, tendo que em vista que o plano em nuvem gratuito e o armazenamento não-relacional possibilitaram maior eficiência durante o desenvolvimento.

4 ARTEFATOS PRINCIPAIS

A pagina de formulário de solicitação, mostrada nas Figuras 1 e 2, é um artefato que será usado para que o interessado em contratar os serviços possa preencher um formulário contendo suas informações e também as do site que ele deseja que seja desenvolvido, permitindo assim a criação de um novo projeto

Weblivery

1.1.1.1 Interface de usuário <Formulário de solicitação de serviço>

1.1.1.1.1 Leiaute sugerido

1.1.1.1.2 Relacionamentos com outras interfaces

1.1.1.1.3 Campos

Número	Nome	Descrição	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Nome	Nome do solicitante	Caracteres Unicode	<i>text</i>	string	Até 51 caracteres
2	Telefone	Telefone de contato do solicitante	Inteiros não negativos	<i>text</i>	string	10 a 12 dígitos
3	Possui WhatsApp?	Verifica se o telefone informado está cadastrado no WhatsApp	Verdadeiro ou Falso	<i>bit</i>	boolean	
4	E-mail	E-mail de contato do solicitante	Caracteres Unicode	<i>text</i>	string	Formato example@mail.com

Figura 1 – Primeira pagina do documento de interface do formulario

Weblivery

5	Título	Título do website ou nome da empresa	Caracteres Unicode	<i>text</i>	string	Até 100 caracteres
6	Descrição	Descrição geral do website desejado pelo solicitante	Caracteres Unicode	<i>text</i>	string	Até 400 caracteres

1.1.1.1.4 Comandos

Número	Nome	Ação	Restrições
1	Enviar	Submete informações inseridas nos campos ao servidor	Todos os campos devem estar previamente preenchidos

Figura 2 – Segunda pagina do documento de interface do formulario

A pagina "dashboard", mostrada na figura 3, tem como principal função exibir os projetos sendo trabalhados. Ela possui uma barra de navegação com as funções "Notificações" e "Logout" para todos os usuários, e para acesso restrito ao gerente de projeto, as funções "Gerenciar Desenvolvedores" e "Solicitações".

Para o card de cada projeto, é exibido o nome do projeto, o project owner, o status do andamento do projeto e um botão de "Detalhes" caso o desenvolvedor logado queira ver todos os dados desejados.

No entanto, só é possível visualizar o card de um projeto caso o desenvolvedor logado já esteja adicionado no mesmo pelo gerente de projetos.

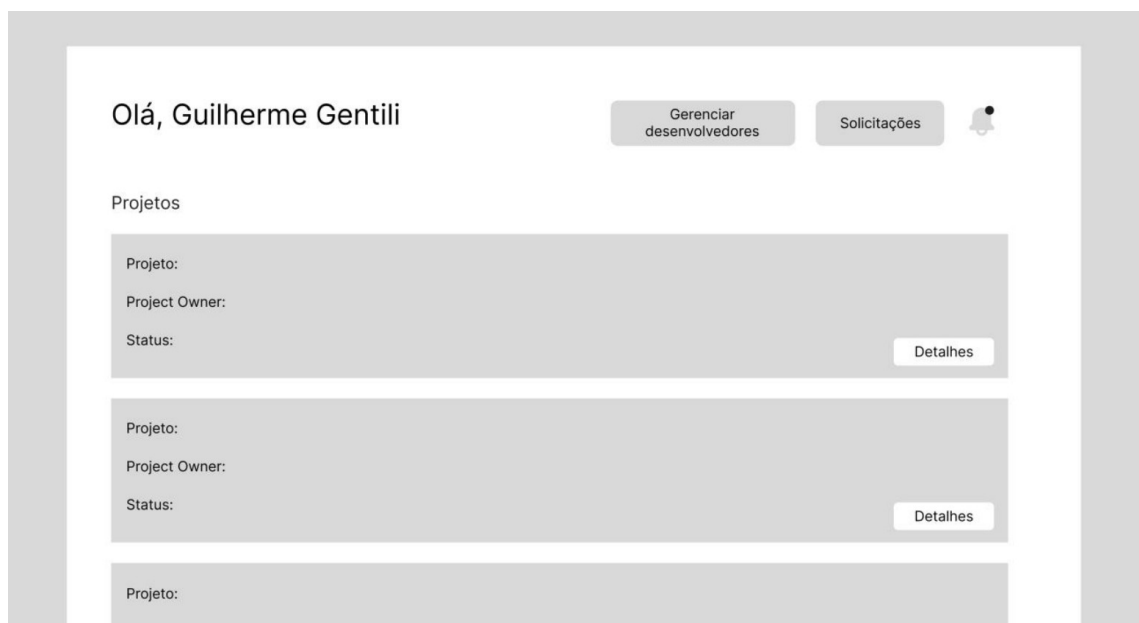


Figura 3 – Pagina de dashboard

A página de projeto, mostrada na Figura 4, tem como objetivo proporcionar ao gerente de projeto e aos desenvolvedores uma visualização simples e intuitiva do andamento de cada projeto trabalhado.

Nesse sentido, essa página apresenta duas principais funcionalidades: a "To-Do List", que permite gerenciar as diferentes tarefas envolvidas no desenvolvimento do projeto, bem como o "CRUD do projeto", que possibilita a edição de todos os atributos de um projeto.

Dessa forma, garante-se a toda equipe, sobretudo ao gerente de projeto, maior controle do andamento do projeto desenvolvido e organização da distribuição das tarefas.

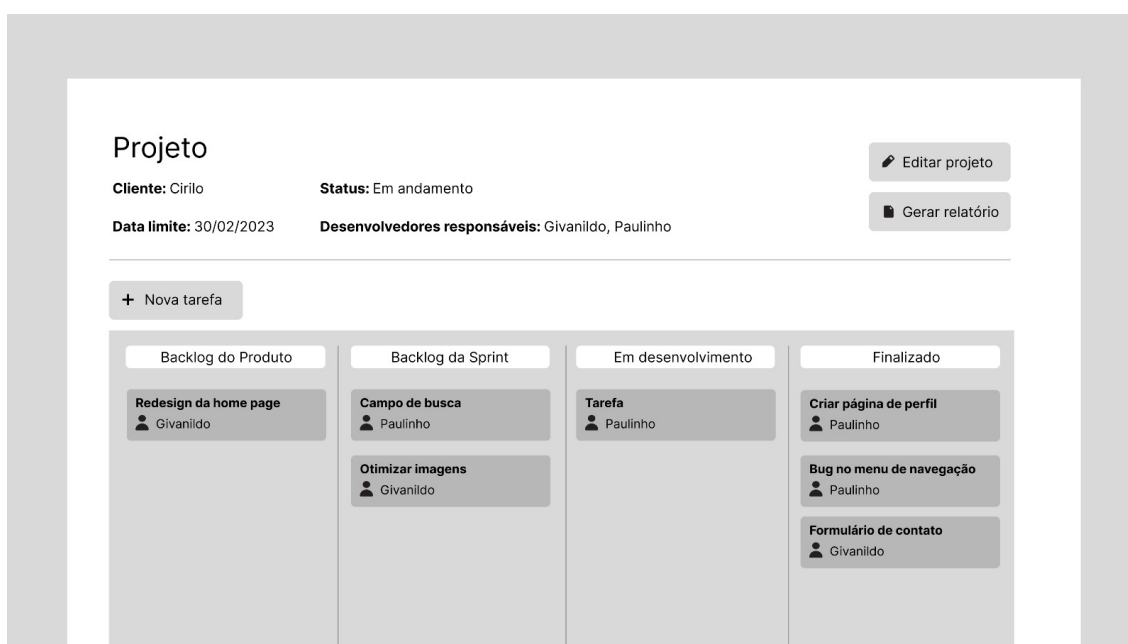


Figura 4 – Pagina de projeto

5 CONCLUSÃO

Trabalhar com um projeto para um cenário real se mostra uma experiência bastante enriquecedora, pois permite que o grupo aplique os conhecimentos teóricos adquiridos em sala de aula para um projeto real. Enfrentando desafios práticos que aparecem desde a concepção do projeto até a suas versões finais e como a expectativa do cliente deve ser levada em conta para cada uma dessas etapas.

Desenvolver o projeto Weblivery deu uma oportunidade ao grupo de evoluir ainda mais seus conhecimentos da Engenharia de Software, pois exigiu de cada individuo que buscasse ampliar seu entendimento de diversas áreas para superar os desafios que foram aparecendo na codificação do projeto. Também exigiu que o grupo colaborasse em equipe, trabalhado em conjunto para que o projeto mantesse a qualidade em todas as suas partes. E o projeto também permitiu um melhor entendimento sobre como é desenvolver para um cliente real, dando um melhor entendimento sobre como é o mercado de trabalho e como se preparar melhor para os futuros desafios que cada aluno irá encontrar em sua carreira profissional.