Avaliação A3

"Sistemas distribuídos e mobile" e "Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos"

A avaliação A3, é uma avaliação de desempenho como resultado de um processo composto por uma variedade de feedbacks para o atingimento das metas de compreensão e a concretização dos desempenhos parciais e consequente construção do desempenho final. Essa avaliação possui valor de 40 pontos e será dividida entre:

Construção e apresentação de projeto em equipe de um sistema Essa atividade vale o total de 40 pontos, subdivididos em:

- Entregar todos os códigos e as instruções para a sua execução em um link público do Github (individual - 25 pontos);

- Apresentação do projeto (individual – 10 pontos);

- Detalhamento e qualidade do slide da apresentação (individual – 5 pontos);

----------------------------------------------

Equipes

O projeto da avaliação A3 deverá ser realizado em equipes de 4 a 6 integrantes. Após a definição dos integrantes, cada equipe deverá definir o papel e responsabilidades de cada integrante. Além disso, é de responsabilidade da equipe manter a comunicação e distribuição das atividades para a obtenção do resultado final esperado. No caso de não cumprimento das atividades definidas, a equipe tem liberdade para excluir o intergrante(s) não colaborativo.

------------------------------------------------

Temática geral:

Um sistema de Gestão de frota que controle carros, motoristas e eventos.Nesse sistema o gestor irá definir quais carros cada motorista pode usar e cada vez que um motorista for usar um carro, um evento será criado.

------------------------------------------------

Funcionalidades:

Uma tela de login e cadastro de Gestor.

O gestor irá Cadatrar, Editar, Visualizar um motorista, visualizar uma lista de motoristas e deletar motorista (CRUD).

O gestor irá Cadatrar, Editar, Visualizar um carro, visualizar uma lista de carros e deletar carro (CRUD).

O gestor irá Cadatrar, Editar, Visualizar um evento, visualizar uma lista de eventos e deletar evento (CRUD).

Ao precisar usar um carro, o motorista irá solicitar um veículo ao gestor que irá cadastrar um evento de uso de veículo.

Ao receber o carro, o gestor irá cadastrar um evento de devolução de veículo.

Ao receber uma solicitação de um carro por um motorista, o gestor deverá ter a visibilidade de quais carros estão disponíveis e quais estão em uso.

O gestor poderá fazer relatórios de uso de veículos em um determinado range de tempo.

O gestor poderá fazer relatório de um motorista e quais carros ele usou em um determinado range de tempo.

O evento de emprestar o carro para o motorista deverá ter os seguintes campos:

- Gestor

- Motorista

- Telefone do Motorista

- Carro

- Odômetro atual do carro

- Tipo de evento (saida)

- Data/hora do emprestimo

O evento de devolver o carro para o gestor deverá ter os seguintes campos:

- Gestor

- Motorista

- Telefone do Motorista

- Carro devolvido

- Odômetro atual no ato da devolução do carro

- Tipo de evento (entrada)

- Data/hora da devolução.

------------------------------------------------

Parte BackEnd - Sistemas distribuídos e mobile

- Aplicativo em Node.JS (rodando na porta 3000)

- Conexão com um banco de dados Mysql.

- Tabelas de (Gestores, Carros, Motoristas e Eventos) com os campos necessários.

- As rotas necessárias para que o FrontEnd seja alimentado com todas essas informações (não tem limite de rotas.)

Parte FrontEnd - Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos

- Uma interface web para que todas as ações descritas em "Funcionalidades" seja possível.

- Pode ser feita de 3 maneiras: Convencional(html, css e javascript puro), React.Js(FrameWork web) ou React-Native(FrameWork mobile)

--------------------------------------------------

Além disso, o projeto é organizado em 2 tipos de tarefas:

- Tarefas base: são obrigatórias, tudo o que está em "Funcionalidades";

- Tarefas extras: são opcionais, e podem acrescentar mais nota ao seu projeto caso a primeira parte não tenha alcançado 100% de aproveitamento;