

Visão Geral de Requisitos

1. Cadastro de Usuários:

- Pessoas físicas, ONGs e voluntários poderão se cadastrar no aplicativo, fornecendo informações básicas como nome, telefone, e-mail e senha.

2. Gerenciamento de Projetos Sociais:

- Os usuários poderão cadastrar projetos sociais, incluindo detalhes como nome, descrição, datas de início e término, status (ativo, inativo, concluído) e endereço completo.

- Após o cadastro, os responsáveis pelos projetos poderão editar e excluir as informações do projeto conforme necessário.

- Os organizadores poderão convidar voluntários para se associarem aos projetos, inserindo seus e-mails e/ou números de WhatsApp.

- Para os projetos ativos, os organizadores poderão criar eventos, como distribuição de brinquedos em comunidades carentes, atribuindo datas, horários e descrições específicas, e associando voluntários a esses eventos.

3. Interação entre Usuários:

- Os voluntários receberão notificações sobre convites para participar de projetos e eventos específicos.

- Os usuários poderão se comunicar por meio de mensagens diretas no aplicativo, facilitando a coordenação e a troca de informações entre os membros da equipe.

- Os voluntários poderão deixar comentários e avaliações sobre os eventos e projetos em que participaram.

4. Funcionalidades Específicas para ONGs:

- As ONGs poderão divulgar suas atividades, eventos e vagas de trabalho voluntário por meio do aplicativo, atraindo potenciais voluntários interessados em apoiar suas causas.

Regras Gerais de Negócio:

- Cada usuário terá um e-mail único e uma senha com no mínimo 6 caracteres alfanuméricos.
- Os campos de entrada seguirão padrões de máscara, como para CEP e telefone.
- A edição e exclusão de projetos serão restritas ao host do projeto social.

Requisitos Não Funcionais:

- O sistema será compatível com navegadores web populares (Chrome, Safari, Edge, Firefox) e será responsivo para dispositivos móveis (Android e iOS) e tablets.
- Todos os dados trafegados serão protegidos por meio de API Token.
- O back-end será implementado utilizando microserviços, com linguagem Java e seguindo princípios orientados a objetos, Design Patterns e Clean Code.
- As práticas de usabilidade seguirão os princípios de Comunicação, Antecipação e Consistência, entre outras.

Essa visão geral abrange os principais requisitos identificados para o desenvolvimento do aplicativo, visando atender às necessidades dos stakeholders envolvidos no processo de voluntariado e apoio a projetos sociais.