

RELATÓRIO – *Elaboration*

# Análise

## Conteúdos

<b>Análise 1</b>	
<b>1</b>	<b>Introdução .....1</b>
1.1	Sumário executivo ..... 1
1.2	Controlo de versões ..... 2
1.3	Estratégia de determinação dos requisitos ..... 2
1.4	Referências e recursos suplementares ..... 2
<b>2</b>	<b>Reengenharia dos processos de trabalho .....2</b>
2.1	Novos processos de trabalho ..... 2
2.2	Tecnologias potenciadoras e ambiente de utilização ..... 3
<b>3</b>	<b>Modelo do domínio .....4</b>
3.1	Mapa de conceitos do domínio ..... 4
3.2	Ciclo de vida ..... 4
<b>4</b>	<b>Casos de utilização .....5</b>
4.1	Atores ..... 5
4.2	Casos de utilização – visão geral ..... 6
4.3	Relação dos conceitos com os casos de utilização ..... 8
<b>5</b>	<b>Aspetos transversais .....9</b>
5.1	Regras do negócio ..... 9
5.2	Requisitos não funcionais ..... 9
<b>6</b>	<b>Protótipo das interações ..... 10</b>

## 1 Introdução

### 1.1 Sumário executivo

Este relatório apresenta os resultados da 2ª iteração (fase de *Elaboration*, adaptada do método OpenUP), em que se desenvolvemos a análise funcional do produto a desenvolver.

O conceito do produto, caracterizado no relatório referente à Visão, serviu como ponto de partida para o trabalho de análise aqui apresentado. Os novos processos de trabalho incidem sobre a criação de uma aplicação web e o que esta pode oferecer aos clientes.

## 1.2 Controlo de versões

Quando?	Responsável	Alterações significativas
17-05-2022	Jodionísio Muachifi, João Mourão, João Rodrigues	Versão da fase da elaboração do projeto. Definição intermédia das estratégias dos requisitos.
19-05-2022	João Mourão	Ponto 2.1
17-05-2022	João Rodrigues	3.1
22-05-2022	João Rodrigues	3.2
19-05-2022	Jodionísio Muachifi	Escrita do relatório: Ponto 5.2
20-05-2022	Jodionísio Muachifi	Desenvolvimento intermédio do protótipo: Ponto 6
21-05-2022	Jodionísio Muachifi	Conclusão do desenvolvimento do protótipo: Ponto 6
23-05-2022	João Mourão	Ponto 2.2
23-05-2022	João Mourão, João Rodrigues	Ponto 4.1
23-05-2022	João Mourão	Ponto 4.2
25-05-2002	Jodionísio Muachifi	Escrita do relatório: Ponto 5.1
23-05-2022	João Rodrigues	Ponto 4.3
27-05-2022	João Mourão, João Rodrigues, Jodionísio Muachifi	Completar o relatório

## 1.3 Estratégia de determinação dos requisitos

Para fazer o levantamento de requisitos do produto estudámos outros sistemas parecidos com o nosso.

## 1.4 Referências e recursos suplementares

Foi usado o Visual Paradigm para fazer todos os diagramas. Para além disso, também foram utilizados o material das aulas e o Protopie para fazer o protótipo.

# 2 Reengenharia dos processos de trabalho

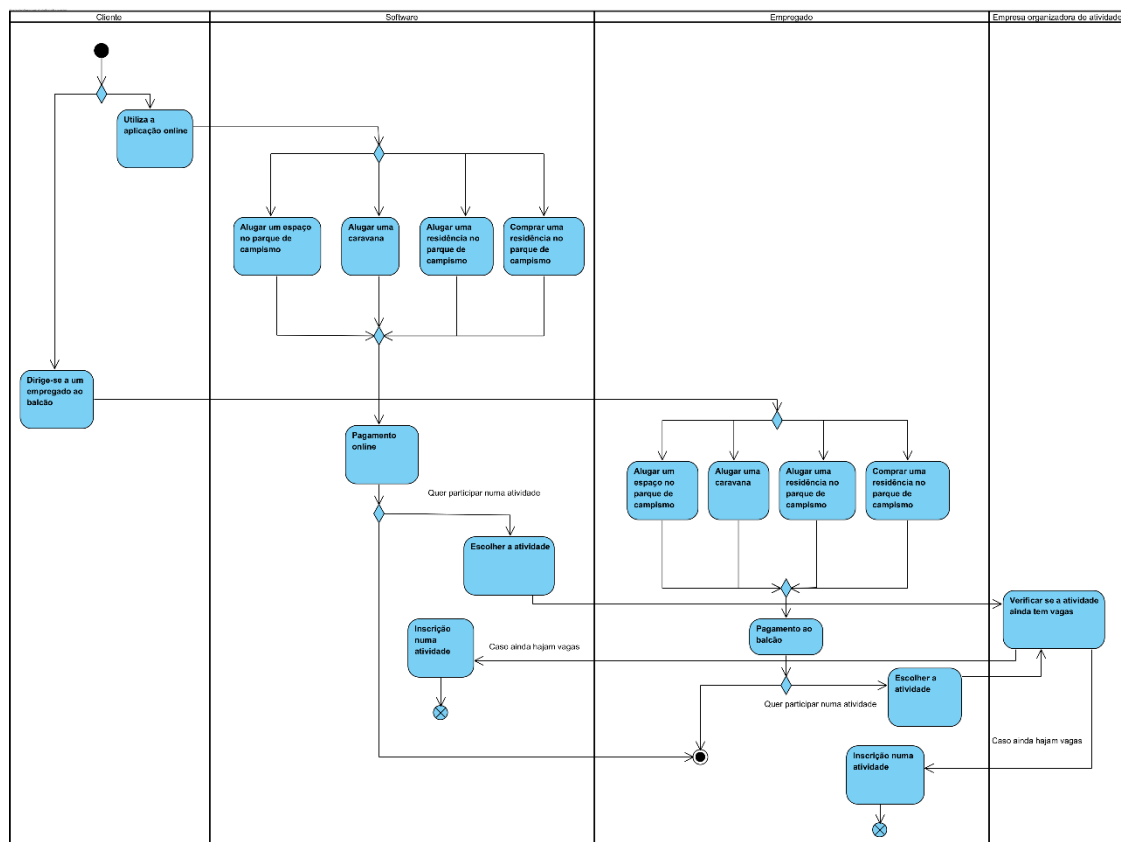
## 2.1 Novos processos de trabalho

O cliente começa por escolher se opta por usar a aplicação online ou se prefere tratar de tudo presencialmente com um funcionário. Em ambos os casos terão a opção de:

- Alugar um espaço parque de campismo
- Alugar uma caravana
- Alugar uma residência no parque de campismo
- Comprar uma residência no parque de campismo

Depois irá proceder ao pagamento. Caso esteja a tratar de tudo presencialmente poderá pagar tanto em dinheiro como através de Paypal. Caso esteja a usar a aplicação online terá apenas a opção de

pagar através de Paypal. Já com a reserva feita o cliente pode optar por inscrever-se em atividades. Para o fazer, primeiramente, irá escolher uma atividade dentro da lista disponibilizada pelo parque de campismo. De seguida, a empresa organizadora de atividades, contratada pelo parque, verificará se ainda existem vagas, e em caso positivo, a inscrição será feita.



## 2.2 Tecnologias potenciadoras e ambiente de utilização

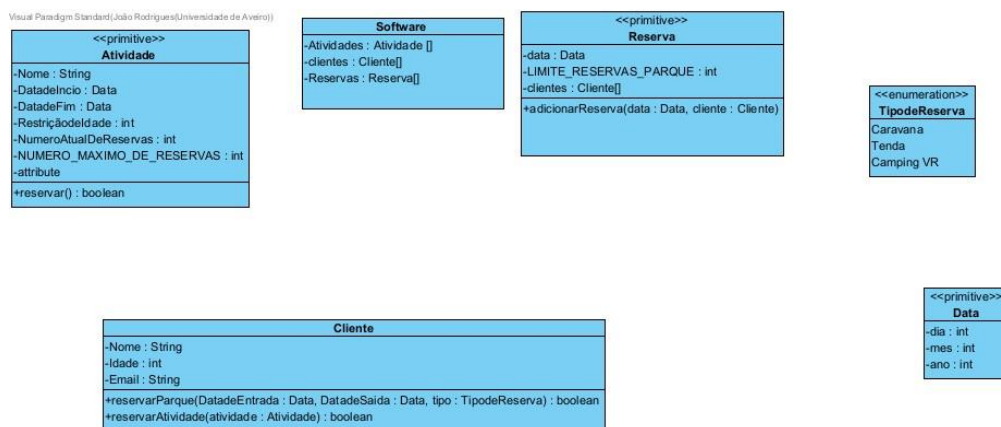
O que permite a transformação digital é maioritariamente a introdução de uma aplicação web e de uma aplicação para dispositivos móveis. Isto permite-nos migrar os nossos serviços para a Cloud e dá também aos nossos clientes mais possibilidades de métodos de pagamento.

Em termos de condições necessárias de infraestrutura para o sistema, apenas precisamos da aplicação web e móvel. O volume de utilizadores expectável será especialmente alto durante a época de férias, nomeadamente final de Junho, Julho, Agosto e início de Setembro. Quanto a touch-points, para além do serviço de apoio ao cliente já disponível presencialmente no parque, será também adicionado à aplicação um meio de contacto entre o cliente e uma HelpDesk do parque.

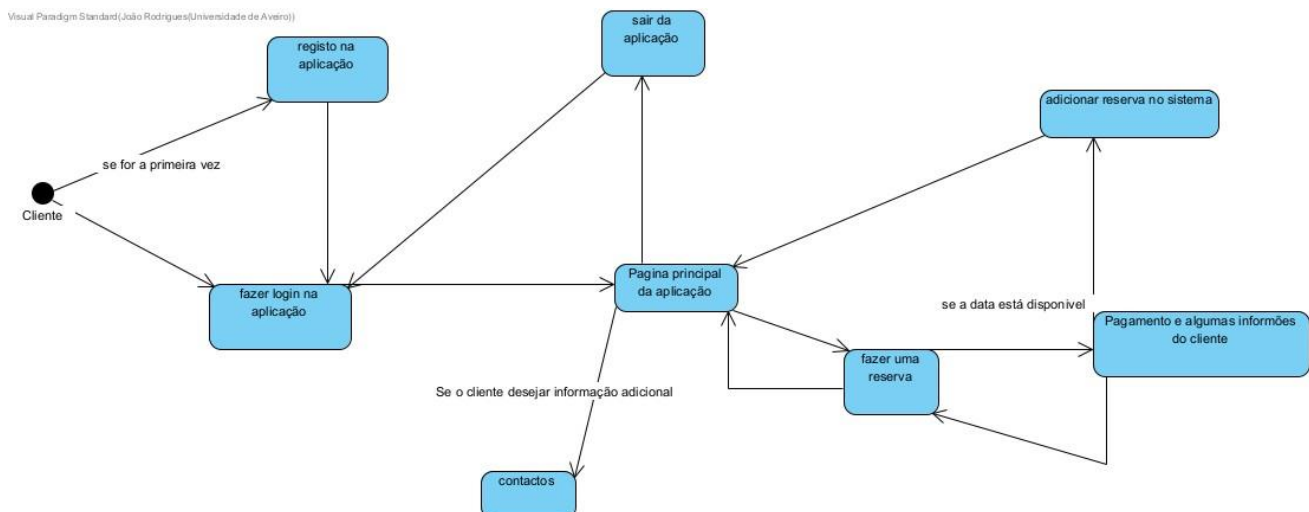
### 3 Modelo do domínio

Conceito do domínio	Descrição
Cliente	O cliente será o utilizador, que terá de conter nome, email e idade associada e, este poderá fazer reservas.
Atividade	A atividade contém data de inicial e data final, restrição de idade, o número máximo e número atual de participantes.
Tipo de Reserva	O tipo de reserva será caravana, tenda e camping VR.
Software	O software contém todas as atividades disponíveis, as reservas e todos os seus clientes (pessoas com conta na app).
Reserva	A reservas inclui uma data, o limite de reservas (lotação do parque) e o cliente a que a reserva foi atribuída.

#### 3.1 Mapa de conceitos do domínio



#### 3.2 Ciclo de vida

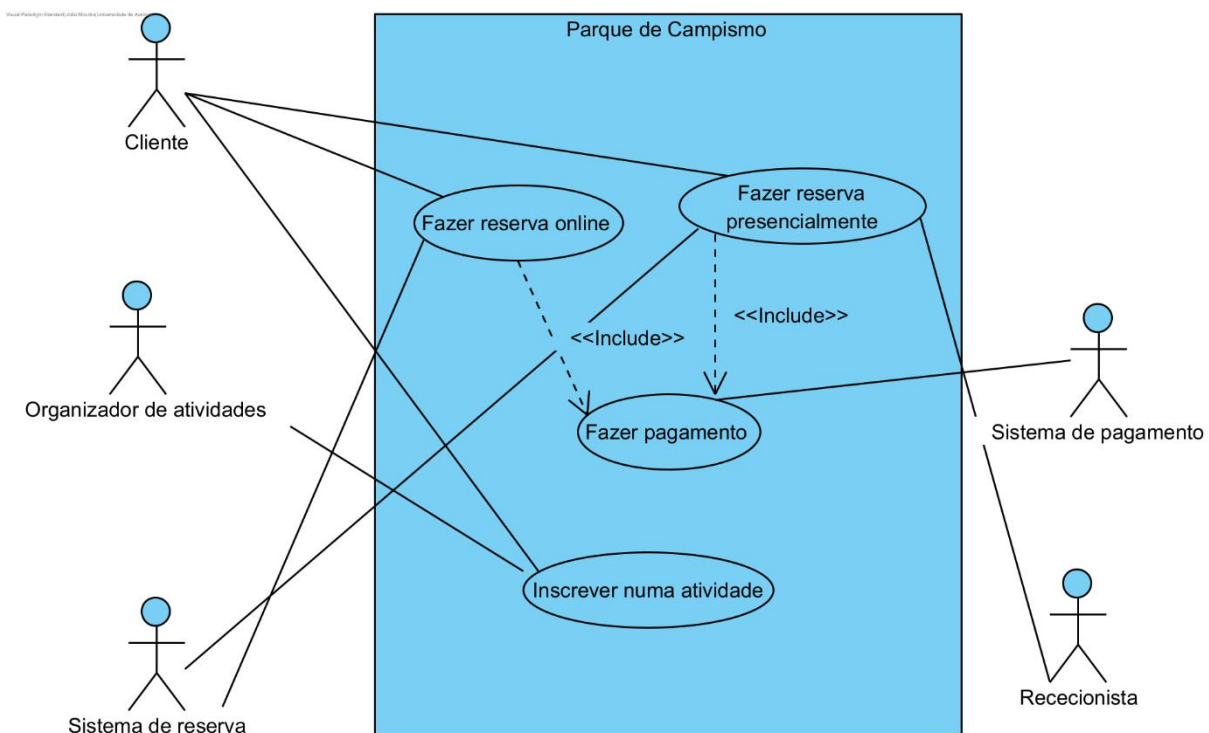


O cliente quando inicia a aplicação terá de efetuar um login para poder utilizar a mesma, isto se não tiver conta criada, pois se esse for o caso, terá de o fazer primeiro. De seguida encontrar-se-á no menu principal onde terá algumas opções: sair da aplicação, solicitação de informação adicional ou efetuar uma reserva. Neste último caso o sistema guardará a reserva, se estiver disponível, depois do cliente ter feito o pagamento.

## 4 Casos de utilização

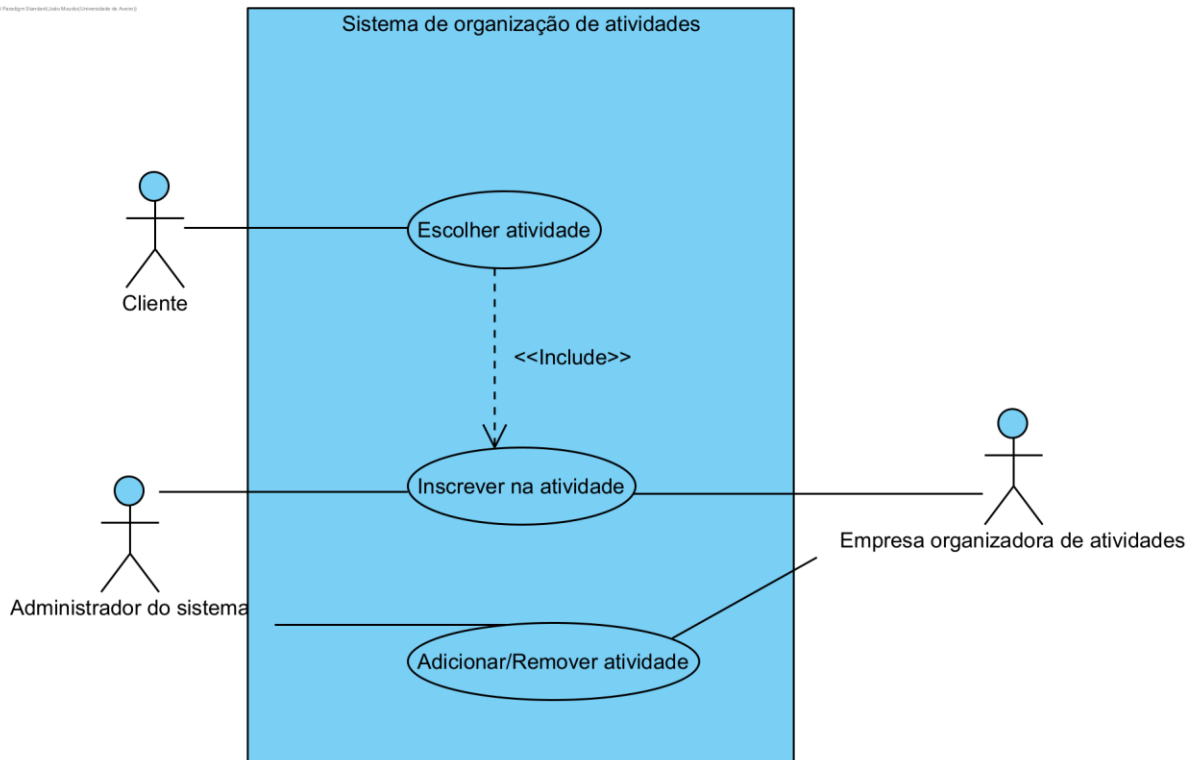
### 4.1 Atores

Ator	Papel no sistema
Cliente	Utilizador do sistema e potencial comprador dos seus serviços
Organizador de atividades	Empresa parceira responsável por organizar atividades feitas no parque de campismo.
Sistema de reserva	Responsável por gerir as reservas no parque de campismo.
Sistema de pagamento	O sistema de pagamento é um sistema externo e suporta a transferência de dinheiro entre contas bancárias através de Paypal.
Rececionista	Responsável por atender clientes presencialmente o que inclui fazer check-ins, check-outs e reservas ao balcão.

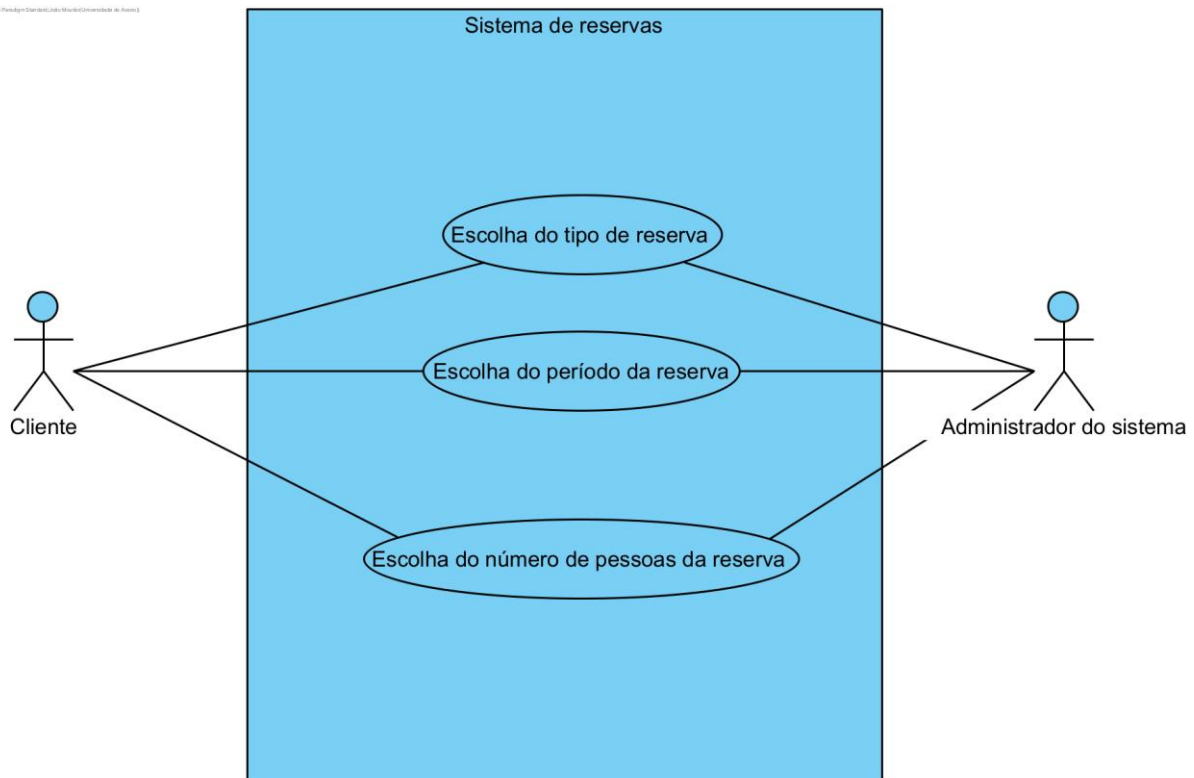


## 4.2 Casos de utilização – visão geral

Visual Paradigm Standard (John Monod/Universidade de Aveiro)



Visual Paradigm Standard (John Monod/Universidade de Aveiro)



<b>Caso de utilização</b>	<b>Sinopse</b>
#1.1: Fazer reserva online	O cliente pode escolher fazer uma reserva de um espaço no parque, de uma caravana ou de uma habitação no parque. Apenas pode pagar através de Paypal.
#1.2 Fazer reserva presencialmente	O cliente pode escolher fazer uma reserva de um espaço no parque, de uma caravana ou de uma habitação no parque. Pode pagar através de Paypal ou em dinheiro no balcão.
#1.3 Fazer pagamento	O cliente efetua o pagamento em dinheiro ou através de Paypal.
#1.4 Inscrever numa atividade	O cliente pode optar por se inscrever numa atividade entre as que o parque disponibiliza.
#2.1 Escolher atividade	O cliente escolhe uma atividade dentro da lista de atividades disponibilizadas pelo parque.
#2.2 Inscrever na atividade	O cliente é inscrito na atividade por este escolhida.
#2.3 Adicionar/Remover atividade	A empresa organizadora de atividades adiciona ou remove uma atividade da lista de atividades disponibilizadas pelo parque.
#3.1 Escolha do tipo de reserva	O cliente pode escolher entre reservar um espaço no parque, uma caravana ou uma habitação do parque.
#3.2 Escolha do período da reserva	O cliente escolhe a data de início e de fim da reserva.
#3.3 Escolha do número de pessoas da reserva	O cliente escolhe o número de pessoas para as quais esta reserva está a ser feita.

### 4.3 Relação dos conceitos com os casos de utilização

<i>Entida de</i> <i>Caso Uso</i>	<i>Cliente</i>	Organizador de atividades	Sistema de reserva	Sistema de pagamento	Rececionista	Administrador do sistema
Fazer reserva online	<b>C</b>		<i>U</i>			<i>R</i>
Fazer reserva presencialmente	<b>C</b>		<i>U</i>		<i>R</i>	<i>R</i>
Fazer pagamento	<i>C</i>			<i>U</i>	<i>R</i>	
Inscriver numa atividade	<i>C</i>	<i>R</i>	<i>U</i>			<i>R</i>
Escolher atividade	<i>C</i>	<i>R</i>	<i>U</i>			<i>R</i>
Inscriver na atividade		<i>R</i>	<i>U</i>			<i>R</i>
Adicionar/Remover atividade		<i>R</i>	<i>U/D</i>			<i>R</i>
Escolha do tipo de reserva	<i>U</i>		<i>U</i>			<i>R</i>
Escolha do período da reserva	<i>U</i>		<i>U</i>			<i>R</i>
Escolha do número de pessoas da reserva	<i>U</i>		<i>U</i>			<i>R</i>



## 5 Aspectos transversais

### 5.1 Regras do negócio

Referência	Regra do negócio
Rneg.1	O valor do pagamento das prestações da reserva deve ser sempre liquidado no final de data similar à reserva
Rneg.2	Não é permitido levar qualquer animal para o parque de campismo
Rneg.3	O parque de campismo está equipado de câmaras de vigilância. Ao chegar no parque deverá assinar um termo que vise cumprir à LGPD
Rneg.4	A quantidade máxima de bebidas alcoólicas permitidas trazer no parque é de 1000ml

### 5.2 Requisitos não funcionais

#### Requisitos de usabilidade

Ref <sup>a</sup>	Requisito de interface e usabilidade	CaU relacionados
RInt.1	Usar fontes, cores, ícones, imagens que facilitem a legibilidade da informação e dos textos.	Todos.
RInt.2	Identificar clientes através do número de encomendas	Todos.
RInt.3	Aplicação web/mobile com interface user-friendly	Todos.
RInt.4	Pesquisar disponibilidade de tendas de forma simples	Todos.
RInt.5	Disponibilidade de botão cancelar reserva após o pagamento	--
RInt.6	Reserva de tendas de forma rápida com ou sem login	--

#### Requisitos de desempenho

Ref <sup>a</sup>	Requisito de desempenho	CaU relacionados
RDes.1	Garantir que todas as transações MB caso existam demoram menos de 60 segundos	--
RDes.2	Garantir que o tempo pesquisa de disponibilidade demoram menos de 45 segundos	--
RDes.3	Garantir que o pagamento da reserva de demora menos de 60 segundos	--
RDes.4	Garantir que a latência em processamento não atrasa as transações	--

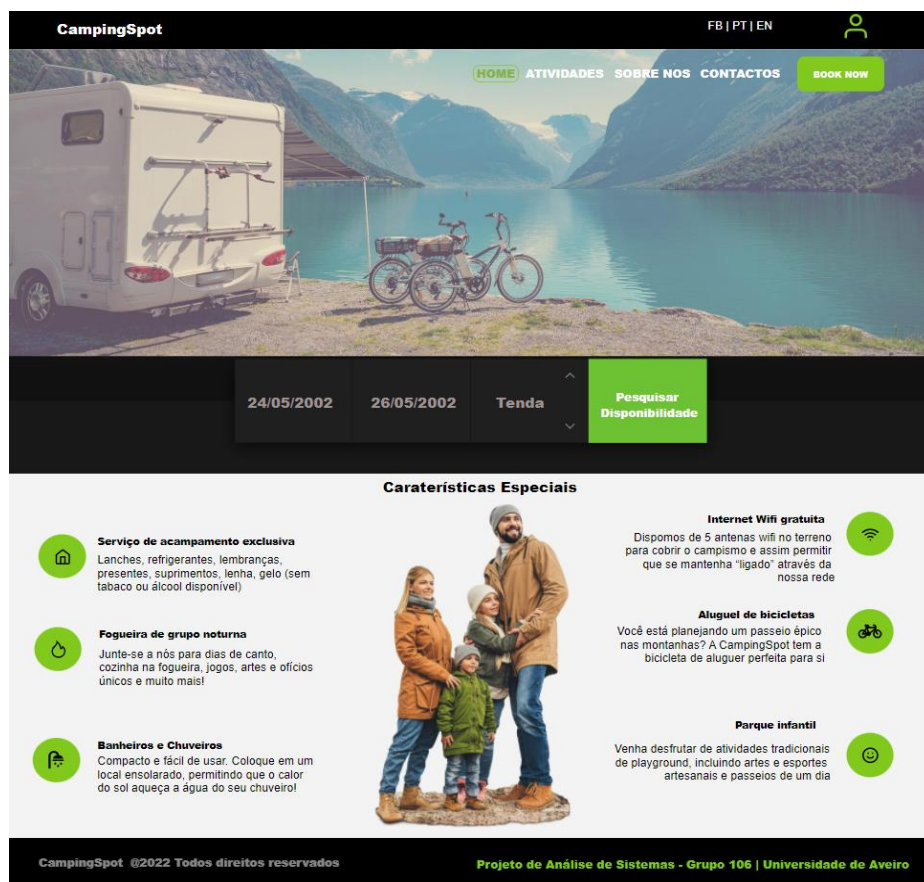
## Requisitos de segurança e integridade dos dados

Ref <sup>a</sup>	Requisito de segurança, privacidade e integridade de dados	CaU relacionados
Rseg.1	Garantir segurança/privacidade dos dados pessoais do utilizador pondo LGPD em ação	--
Rseg.2	Garantir as transações bancárias seguras	--
Rseg.3	Garantir o cumprimento de regras de segurança no parque de campismo	--
Rseg.4	Cumprir com devolução dos valores à utilizadores após cancelamento da reserva de forma segura	--

## Requisitos de interface com sistemas externos e com ambientes de execução

Ref <sup>a</sup>	Requisito de interface com sistemas externos e com ambientes de execução	CaU relacionados
Rin.1	Possibilidade de utilização JQuery APi	--
Rin.2	Possibilidade de utilização da plataforma Heroku	--
Rin.3	Possibilidade de utilização de CDN da plataforma cloudflare	--

## 6 Protótipo das interações



A interação proposta no protótipo pode ser experimentada em [→ link para recurso: [CampingSpot](#)]