

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE COMPUTAÇÃO
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Engenharia de Software
Aplicação: Turistando - Entrega 1

Bruno Oliveira Sinhoroto

Davi Augusto Silva

Gustavo Vinícius Alba

Marcelo Junio

Otávio Almeida Leite

Paulo Kiyoshi Oyama Filho

Uberlândia

2022



Sumário

Introdução	2
Concepção do Sistema	2
Definição do Ferramental	4
Requisitos Preliminares	4
Planejamento do Trabalho	5



1. Introdução

Este documento é referente à primeira entrega parcial do trabalho desenvolvido na disciplina de Engenharia de Software, no curso de Ciência da Computação. Neste estão descritos os tópicos de interesse da parte inicial do projeto e desenvolvimento de um sistema à escolha do grupo. O sistema em questão é um aplicativo de visualização de pontos turísticos e planejamento de viagens, batizado *Turistando*.

Serão explorados aqui a concepção do sistema, a definição do ferramental a ser utilizado, os requisitos preliminares do sistema, e o planejamento do trabalho.

2. Concepção do Sistema

Como dito anteriormente, o *Turistando* é um aplicativo de visualização de pontos turísticos e planejamento de viagens. Por meio dele, os usuários podem ver em um mapa os pontos turísticos e sua localização para montar um tour a se fazer por eles. Nisso, os tours criados por usuário se tornam públicos para que qualquer outros usuários da plataforma possam visualizá-los.

Os fluxos de utilização são basicamente de controle de contas de usuários e configurações, visualização de listagem de localidades, visualização de localidades em mapas interativos, criação e visualização dos tours. Seguem protótipos de telas que descrevem visualmente os principais conceitos chave do sistema:

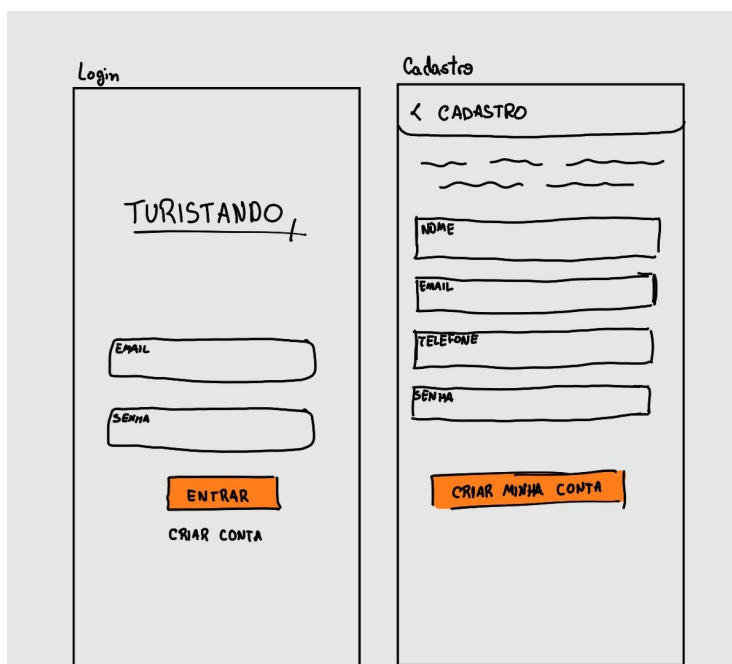


Figura 1 - Telas de login e cadastro de usuário.

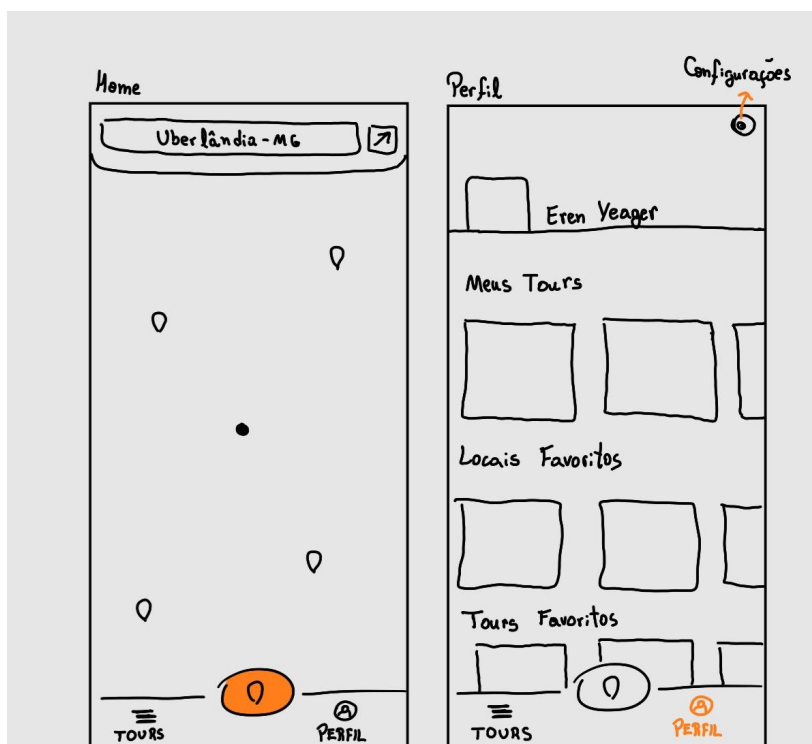


Figura 2 - Telas de visualização de mapa e perfil.

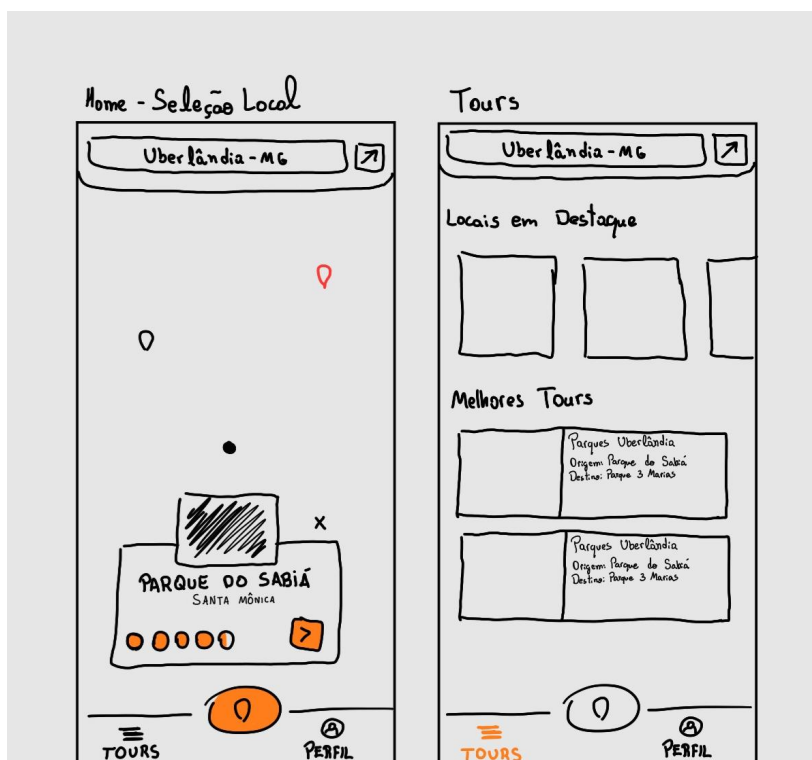


Figura 3 - Telas de seleção local e listagem de tours.

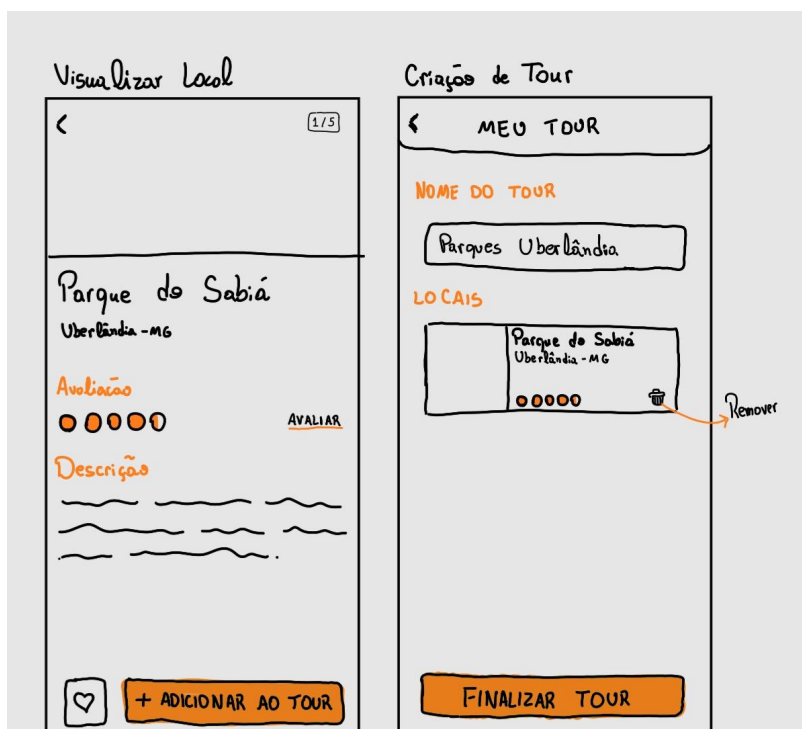


Figura 4 - Tela de visualização de localidade e criação de tour.

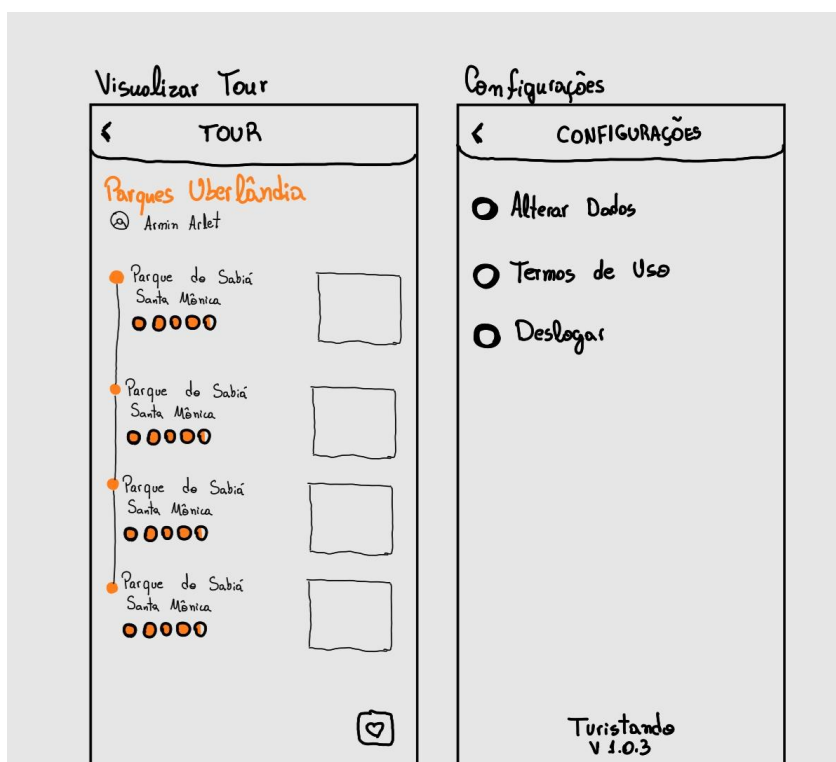


Figura 5 - Telas de visualização de tour e configurações.

3. Definição do Ferramental

São as principais ferramentas a serem utilizadas, atribuídas às respectivas finalidades:

- Front-end mobile: Linguagem Dart com Framework Flutter



- Back-end: Linguagem Python com Framework FastAPI
- Banco de Dados: PostgreSQL
- Versionamento: Git com GitHub
- Organização e Planejamento do Projeto: Notion
- Prototipação de Interface: Figma
- Criação de Diagramas: Diagrams.net, dbdiagram.io

4. Requisitos Preliminares

São requisitos preliminares do sistema:

1. O app deve pegar a localização atual do usuário (apenas a nível de qual cidade).
2. Deve ser possível visualizar locais em uma determinada região.
3. O usuário precisará criar uma conta para utilizar o app.
4. Na criação da conta, será necessário: nome, e-mail, telefone e senha.
5. O usuário poderá criar listas de lugares(tours), que serão visíveis para outros usuários.
6. A aplicação deverá rodar em smartphones Android e iOS.

5. Planejamento do Trabalho

O planejamento do trabalho está sendo feito na ferramenta Notion. Através dela é possível criar fluxos de tarefas, definir datas para tarefas e entregas, atribuir responsabilidades, visualizar as tarefas dispostas de diferentes formas, etc.

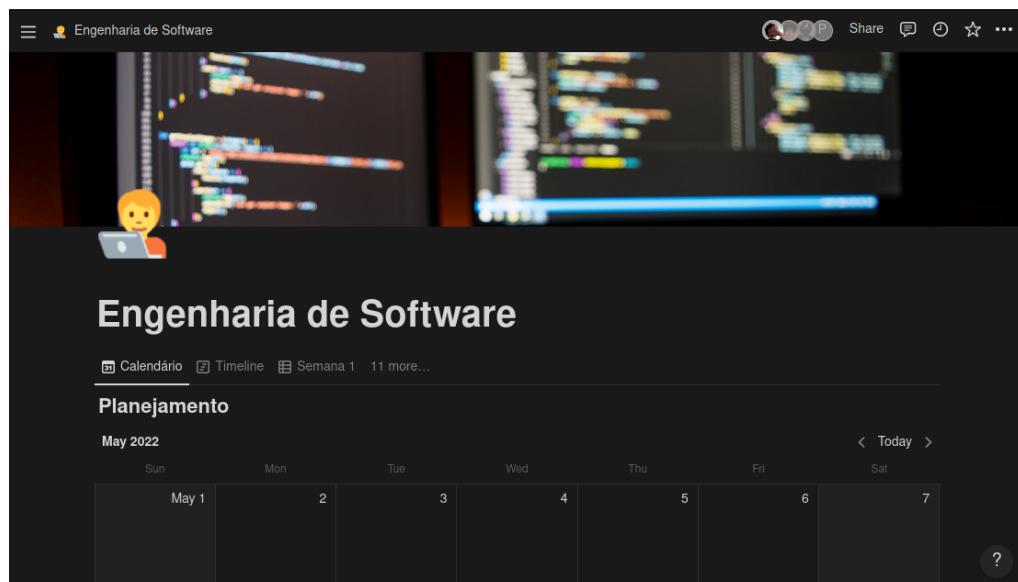


Figura 6 - Tela inicial do planejamento no Notion, destacando as visualizações em forma de calendário, timeline, e listagem por semanas de desenvolvimento.



Requisito	Tipo	Importância
O app deve pegar a localização atual do usuário(apenas a nível de qual cidade).	Funcional	Média
Deve ser possível visualizar locais em uma determinada região.	Funcional	Alta
O usuário precisará criar uma conta para utilizar o app.	Funcional	Alta
Na criação da conta, será necessário: nome, e-mail, telefone e senha.	Funcional	Baixa
O usuário poderá criar, listas de lugares(tours), que serão visíveis para outros usuários.	Funcional	Média
A aplicação deverá rodar em smartphones Android e iOS.	Não funcional	Média

Figura 7 - Outra visualização no Notion, mostrando algumas tarefas no calendário e uma lista de requisitos de exemplo.

Ficaram definidas algumas tarefas referentes às próximas entregas e os períodos de desenvolvimento iterativo, a partir da semana 5, além da lista interativa de requisitos, a fim de ser revisitada, revisada e incrementada durante o processo de desenvolvimento.

É possível acessar na íntegra o Notion utilizado pelo grupo através do link:

[Notion - Engenharia de Software](#)