



Equipe #2 Disciplina: Projeto Integrado Professor: Carlos Henrique Veríssimo









+ + +

1. EQUIPE

4 - STATUS REPORT

2- CONTEXTUALIZAÇÃO

5 - PROTOTIPAÇÃO

3 – SOLUÇÃO TÉCNICA

**6 - FUTUROS PASSOS** 

















## **\* MOTIVAÇÃO**



- A TAXA CONSIDERAVELMENTE ALTA DE CONDOMÍNIOS NO BRASIL, QUE VEM CRESCENDO A CADA ANO.
- DESCONFIANÇA ENVOLVENDO O DINHEIRO DO CONDOMÍNIO.
- PROBLEMAS GERADOS PELA ALTA CONCENTRAÇÃO DE PESSOAS.





## **SOLUÇÃO**

NOSSO SOFTWARE VISA ORGANIZAR OS PROBLEMAS DE UM CONDOMÍNIO, TENDO COMO FUNÇÕES PRINCIPAIS:

- **✓** ABRIR CHAMADOS PARA SOLUCIONAR OS PROBLEMAS;
- **✓** ORDEM DE PRIORIDADE APLICADA NOS CHAMADOS;
- **✓** MANTER O ORÇAMENTO E OS GASTOS VISÍVEIS AOS CONDÔMINOS;
- **✓** DISPONIBILIZAR HISTÓRICO DOS GASTOS.



### **\*** DETALHAMENTO TÉCNICO

AS TECNOLOGIAS APLICADAS NO NOSSO PROGRAMA SERÃO:

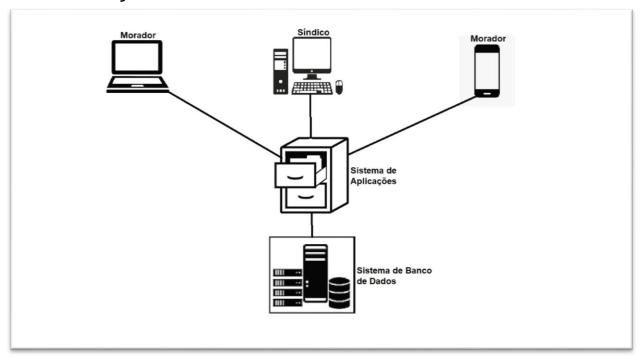
- PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS,
- FRAMEWORK SPRING,
- MYSQL,
- MACHINE LEARNING NA FORMA DE APRENDIZADO SUPERVISIONADO,
- GRAPHICAL USER INTERFACE
- PLATAFORMA ECLIPSE.





### **\*** DETALHAMENTO TÉCNICO

A ARQUITETURA DE SOLUÇÃO ESCOLHIDA PELA EQUIPE FOI A CLIENTE/SERVIDOR:





### **\* STATUS REPORT \***

AS REALIZAÇÕES FEITAS PELA EQUIPE ATÉ O MOMENTO ATUAL:

- ✓ MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO (MER);
- ✓ MODELO LOGICO;
- ✓ INICIO DO CÓDIGO NO MYSQL;
- ✓ DIAGRAMA DE CLASSES;
- ✓ ATUALIZAÇÕES NAS FUNÇÕES DO SOFTWARE;
- ✓ BLOG FEITO ATRAVÉS DA PLATAFORMA CARRD;
- ✔ PROTOTIPAÇÃO DE TELAS PELO ADOBE ILUSTRÁTOR.











## \* PROTOTIPAÇÃO \* TELA DO FÓRUM – ACESSO AOS TÓPICOS

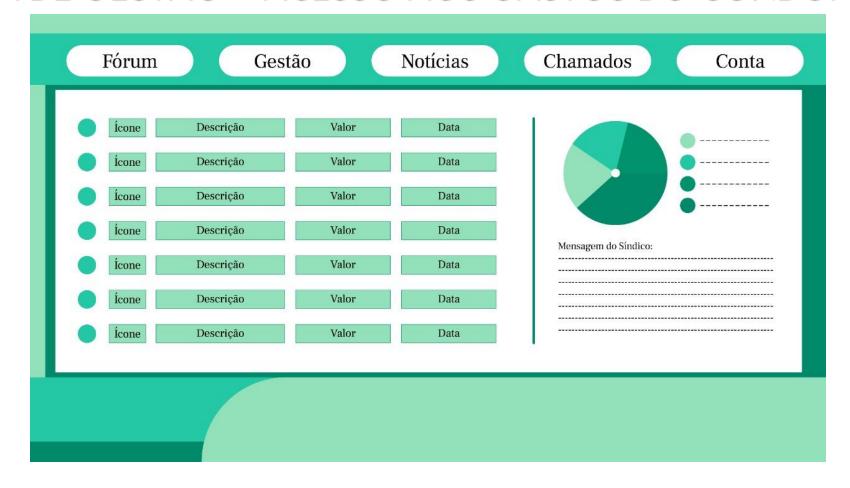








## \* PROTOTIPAÇÃO \* TELA DE GESTÃO – ACESSO AOS GÁSTOS DO CONDOMÍNIO





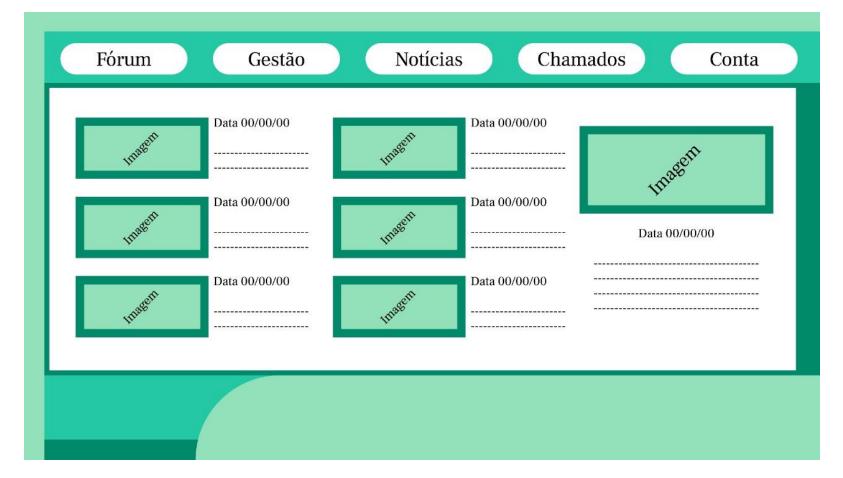






## PROTOTIPAÇÃO \*

TELA DE NOTICIAS - ACESSO AS NOTICIAS RECENTES DO CONDOMÍNIO











# \* PROTOTIPAÇÃO \* TELA DE CHAMADOS – ACESSO AOS CHAMADOS REALIZADOS



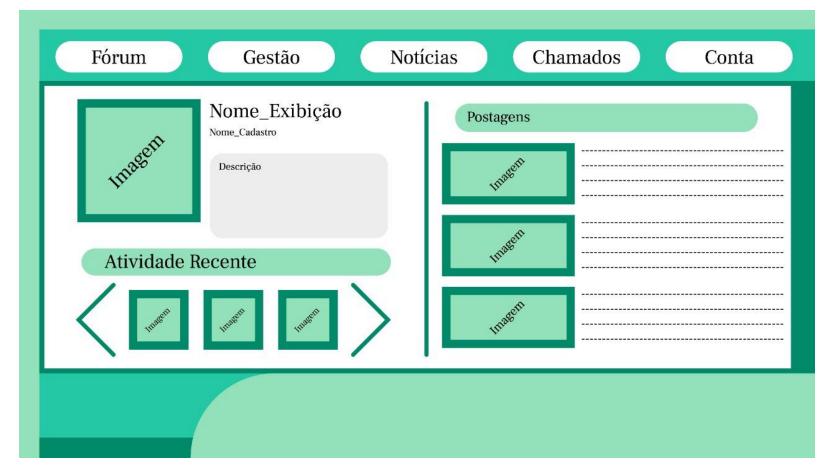








# \* PROTOTIPAÇÃO \* TELA DE CONTA – ACESSO AO PERFIL DO USUÁRIO







## **\* FUTUROS PASSOS**

- INICIAR A INSERÇÃO DE DADOS NO RÉPOSITÓRIO DO GITHUB;
- INICIAR A PARTE DE PROGRAMAÇÃO EM JAVA E PYTHON E IMPLEMENTAR NOSSAS IDEIAS NO AMBIENTE VIRTUAL;
- INICIAR O DESENVOLVIMENTO DA PARTE GRÁFICA DA SOLUÇÃO;
- REALIZAR OS TESTES E DEBUGS.



