

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Projeto de Desenvolvimento de Aplicação Web Front-End

Anna Karolina de Souza Freitas
Arthur Hudson Ferreira Machado
Elder Ferreira Ramos
Felipe Maurício Ribeiro Nascente
Raniel Adriano de Souza Araújo
Vinícius César Andrade Gomes
Wilson Eduardo Sousa Santos

HOSPEDAGEM DE ANÚNCIOS

Belo Horizonte
2022

Anna Karolina de Souza Freitas
Arthur Hudson Ferreira Machado
Elder Ferreira Ramos
Felipe Maurício Ribeiro Nascente
Raniel Adriano de Souza Araújo
Vinícius César Andrade Gomes
Wilson Eduardo Sousa Santos

HOSPEDAGEM DE ANÚNCIOS LOCAIS

Projeto de Desenvolvimento de Aplicação Web
Front-End apresentado ao curso tecnólogo Análise
e Desenvolvimento de Sistemas da Pontifícia
Universidade Católica de Minas Gerais.

Orientador(a): Daniela Carvalho Monteiro Ferreira

Belo Horizonte
2022

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	4
1.1. PROBLEMA.....	4
1.2. JUSTIFICATIVA.....	5
1.3. OBJETIVOS.....	5
1.4. PÚBLICO ALVO.....	6
2. ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO	6
2.1. PERSONAS	6
2.2. HISTÓRIA DE USUÁRIO.....	7
2.3 REQUISITOS DO PROJETO.....	8
2.3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS.....	8
2.3.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS.....	9
3. METODOLOGIA.....	10
3.1. RELAÇÃO DE AMBIENTES DE TRABALHO.....	10
3.2. GESTÃO DE CÓDIGO FONTE	11
3.3. GERENCIAMENTO DO PROJETO	12
4. PROJETO DE INTERFACE.....	13
4.1 FLUXO DO USUÁRIO	13
4.2 WIREFRAMES.....	14
4.2.1 TELA – HOME PAGE	15
4.2.2. TELA – MENU	16
4.2.3. TELAS – NAVEGAÇÃO PELO MENU.....	17
4.2.4. TELA – BLOCO DE RESULTADO DA PESQUISA	19
4.2.5. TELA - CADASTRO DO ANUNCIANTE	20
4.2.6. TELA – CADASTRO DO ANÚNCIO	21
4.2.7. TELA – LOGIN.....	23
4.2.8. TELA – PERFIL DO ANUNCIANTE.....	23
5. ARQUITETURA DA SOLUÇÃO.....	25
5.1. DIAGRAMA DE COMPONENTES.....	25
5.2. HOSPEDAGEM	26
6. TEMPLATE DO SITE	26
6.1 Tela Home Page.....	27
6.2 Tela de Login	28
6.3 Tela Cadastro de Anunciantes.....	28

6.4 Tela Cadastro de Anúncios.....	29
6.5 Tela de Perfil do Anunciante	29
6.6 Tela de Produtos.....	30
6.7 Tela de Serviços	30
6.8 Tela de Anúncios Gerais.....	31
6.9 Tela de Perfil do Anunciantes	31
6.10 Tela de Editor de Dados	32
6.12 TELA DE MEUS ANÚNCIOS.....	33
7. FUNCIONALIDADES DO SISTEMA (TELAS)	34
7.1 Visualização dos anúncios (RF-04)	34
7.2 Visualização dos Login (RF-01)	35
7.3 Visualização do Cadastro de anunciante (RF-10).....	36
7.4 Visualização do Cadastro de anúncios (RF-02).....	37
8. PLANO DE TESTES DE SOFTWARE	38
9. REGISTRO DE TESTES DE SOFTWARE	40
10. REFERÊNCIAS.....	48

1. INTRODUÇÃO

Tá na mão: Página Web que hospeda anúncios locais, atendendo inicialmente uma comunidade periférica, voltado a micro produtores (microempreendedores) e prestadores de serviço, com acesso por meio de computadores e dispositivos móveis.

1.1. PROBLEMA

A dificuldade dos comerciantes locais para divulgar seus produtos, prejudicam os pequenos empreendedores a escoarem suas produções. Pessoas de baixa renda têm acesso limitado as ferramentas já existentes às aplicações para hospedar anúncios e serviços mais famosos como iFood, OLX, patrocinados no Instagram e outras plataformas de propaganda online. Devido as altas taxas cobradas pelas plataformas o preço do produto final sofre uma oneração extrema limitando as vendas para o público alvo. Para além dos pontos citados acima os consumidores sofrem também com o alcance dessas ferramentas, onde muitas delas não atendem bairros periféricos ou cobram um preço muito alto para entrega dos produtos.

Dentro das comunidades existem também profissionais que fornecem serviços como: Diarista, Mecânico, Pintor, Pedreiro, Eletricista, Manutenção de Eletrodomésticos, Jardineiro, Marceneiro, etc. Estes profissionais e suas famílias que também sofreram com o desemprego crescente nos últimos anos possuem dificuldade para divulgar seus serviços que são demandados pelas outras famílias, mesmo as mais próximas, moradoras da comunidade, porém não possuem uma ferramenta para divulgar os serviços prestados.

Outro ponto a ser discutido é complexidade das ferramentas disponíveis e o acesso da grande massa à internet de qualidade, segundo pesquisa realizada pela CETIC (Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento – TIC DOMICÍLIOS 2020) - 15% das pessoas que ganham até um salário mínimo não possuem acesso à internet por achar muito caro e 34% por falta de disponibilidade na região. A desigualdade digital também acompanha as periferias do Brasil, que abrigam 13,6 milhões de pessoas e movimentam R\$ 119,8 bilhões por ano. No caso de São Paulo, a maior cidade do país, a população periférica concentra o acesso à internet realizado com conexão de baixa

velocidade (56%) e com uso exclusivo de celulares (67%), de acordo com o levantamento da Fundação Seade e do CETIC.

1.2. JUSTIFICATIVA

As contribuições da nossa aplicação, abrangem o uso da tecnologia para colaborar com o desenvolvimento do comércio local. Utilizando uma ferramenta de fácil acesso, onde não é preciso muita instrução ou conhecimento técnico para anunciar na plataforma. Introduzir a ferramenta de anúncios como um aliado para o marketing de negócios na comunidade; estimular microempreendedores a implementar formas de expandir seus negócios; compensar a queda na renda familiar devido ao desemprego gerado pela crise econômica e a pandemia, fornecendo seus bens e serviços para os moradores da comunidade, tornando-os mais autônomos e menos dependentes de auxílios dados pelo governo, que nem sempre alcançam uma totalidade de famílias.

1.3. OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho é a criação de uma plataforma de intermediação entre clientes, produtores e fornecedores de serviços. Implementando uma plataforma para divulgação de anúncios destinados aos moradores de uma comunidade, bairro, aglomerado ou microrregião, conectando pessoas.

O objetivo do presente projeto é desenvolver uma página Web no framework Bootstrap utilizando as tecnologias JavaScript, HTML, CSS. A página tem a função de hospedar anúncios para atender um público alvo, de baixa renda, num bairro ou microrregião periférica hipotética.

Como funções da plataforma, podemos destacar:

1. Página para hospedar e exibir os anúncios;
2. Tela de Cadastro de Anúncios;
3. Filtros para tipo de anúncio;
4. Tela para cadastro de anunciantes;
5. Interface simplificada para cadastro e publicação de anúncios;

1.4. PÚBLICO ALVO

De acordo com a nossa proposta o público alvo engloba os moradores do local atingido pela plataforma os quais desejam impulsionar o seu negócio, prestadores de serviços e anunciantes que desejam se desfazer de bens pessoais que serão úteis aos possíveis clientes. Em geral, buscamos atingir pessoas que fazem parte da população economicamente ativa (PEA) 79 milhões de pessoas no Brasil, porém com baixa instrução em marketing e como divulgar seus produtos e serviços. Além destes, os consumidores são protagonistas no que diz respeito ao acesso a página, pois eles tornarão o negócio viável e sustentável. Como a plataforma tem o fim principal em hospedar anúncios a busca pelo que se oferece é o que mantém o negócio em ativo e em circulação.

2. ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

A base para a construção do presente projeto foram pesquisas na Web relacionadas ao uso de ferramentas tecnológicas para divulgar produtos e serviços oferecidos em comunidades periféricas pelo Brasil. Cases conhecidos como o Tec Perifa desenvolvido por jovens da periferia de Vitória-ES e o e-Bairro nascido na periferia da zona sul de São Paulo, foram tomados como exemplos e inspiração para o desenvolvimento desta plataforma. A partir das pesquisas e consolidação das ideias dos membros desenvolvedores foram criados personas e histórias de usuários a quem se destina a página.

2.1. PERSONAS

- Cleyde Fabiana

Idade: 39 anos

Ocupação: Atua como diarista e manicure de maneira autônoma, com valores diversos a depender dos serviços contratados nas suas diárias.

Motivações: Busca divulgar seus serviços com fim de conseguir trabalhos, assim como adquirir materiais para realizar suas atividades e revende produtos cosméticos ex: Avon, Natura, Jequiti, O boticário, Hinode.

- Jhonny Valter

Idade: 27 anos

Ocupação: Motoboy freelancer, atua como entregador de maneira autônoma com valores referentes ao trajeto e tipo de objeto ou pessoas.

Motivações: Comprar produtos de segunda mão para uso pessoal e em sua residência.

- João Santana

Idade: 43 anos

Ocupação: Proprietário de uma pequena padaria, vende além da linha de pães comuns, bolos, salgados e doces sob encomenda.

Motivações: Busca expandir seu negócio para clientes nas adjacências, e potencializar a venda de produtos sob encomenda.

2.2. HISTÓRIA DE USUÁRIO

Tabela 1 - Personas

Eu como... [Persona]	...quero/desejo... [O que]	... para... [Por que]
Cleyde Fabiana	Inserir o anúncio dos seus serviços.	Divulgar o seu trabalho.
Cleyde Fabiana	Pesquisar anúncios de produtos.	Compra de itens com finalidade de realizar seus serviços.
Cleyde Fabiana	Inserir a divulgação de produtos cosméticos.	Para realizar a revenda de seus produtos.
Jhonny Valter	Procurar anúncios de equipamentos usados de menor preço.	Adquirir acessórios de segunda mão com o melhor custo-benefício.

João Santana	Anunciar e alavancar a venda de seus produtos.	Expandir público alvo e aumentar seu lucro.
João Santana	Sondar produtos de seus concorrentes.	Comparar e ajustar os preços dos seus produtos em relação ao mercado.
João Santana	Buscar entregadores que residem na região do comércio.	Para aumentar o alcance de entregas e dar comodidade com entregas à domicílio.

Fonte: Criado pelos autores.

2.3 REQUISITOS DO PROJETO

2.3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

Tabela 2 - Requisitos Funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve possuir uma página de login com usuário e senha.	Alta
RF-02	O site deve apresentar um link para criar e gerenciar os anúncios pós login.	Alta
RF-03	O site deve apresentar, para cada anúncio, informações como um breve descritivo, título, imagem, dados de contato e valor.	Alta
RF-04	O site deve oferecer opções de filtro para os produtos e serviços prestados, bem como uma barra de busca por palavras-chave.	Alta

RF-05	O site deve exigir leitura e que os usuários estejam de acordo os termos de conduta e uso da plataforma antes de anunciar.	Alta
RF-06	O site deve exibir uma mensagem para que o usuário aceite os termos de sua Política de Privacidade.	Alta
RF-07	A plataforma oferecerá um campo nos anúncios para texto alternativo (<i>alt texts</i>) onde serão descritas as imagens dos anúncios com detalhes. (Recurso de acessibilidade).	Alta

Fonte: Criada pelos autores.

2.3.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Tabela 3 - Requisitos Não Funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet via GitHub.	Alta
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada.	Alta
RNF-03	O site deve ter alto nível de contraste entre os elementos da tela tornando-o acessível para pessoas daltônicas.	Média
RNF-04	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge).	Alta
RNF-05	A plataforma se compromete em não compartilhar históricos de pesquisa, localização em tempo real e dados sensíveis dos usuários.	Alta
RNF-06	O site deve possuir interface simplificada tornando-o acessível para pessoas com limitações de velocidade de	Média

	acesso à internet. Visto que o público alvo está em comunidades periféricas.	
RNF-07	O site ficará online e disponível aos usuários 24 horas por dia, 7 dias na semana. Com manutenções programadas em horários com baixo número de usuários ativos.	Alta
RNF-08	O site irá adotar cores que remetem sensações boas em pessoas com autismo.	Média
RNF-09	O site deve apresentar uma dinâmica que mostre detalhes dos anúncios hospedados.	Média

Fonte: Criada pelos autores.

Tabela 4 - Restrições

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 26/06/2022.
RE-02	O aplicativo deve se restringir às tecnologias básicas da Web no Front-end (HTML, CSS, Javascript).
RE-03	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.

Fonte: Criada pelos autores.

3. METODOLOGIA

A organização disposta da equipe, definida as pessoas e suas respectivas funções, assim como as ferramentas e seus respectivos usos durante o desenvolvimento do site “Tá na mão”, estão explicitados na metodologia de projeto.

3.1. RELAÇÃO DE AMBIENTES DE TRABALHO

As plataformas utilizadas, os ambientes de trabalho e links de acesso estão listados na tabela a seguir:

Tabela 5 - Relação de ambientes de trabalho

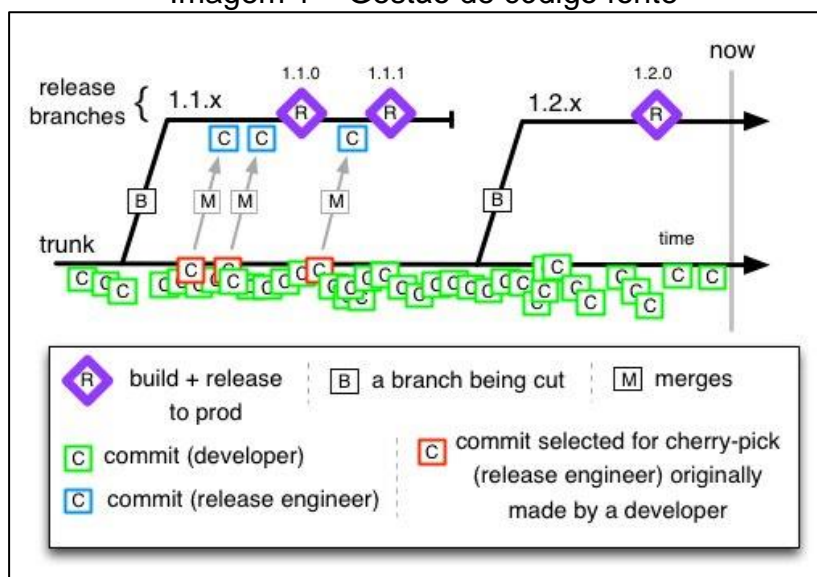
Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de Código Fonte	Github	Repositório Tá na Mão
Documento do Projeto	OneDrive	OneDrive Tá na Mão
Projeto de Interface e Wireframes	Canva, Adobe Illustrator	Canva , Adobe Illustrator
Gerenciamento de Projeto	Teams, GitHub	Teams Grupo 6 Projeto no GitHub

Fonte: Criada pelos autores

3.2. GESTÃO DE CÓDIGO FONTE

A gestão de código fonte empregada para a construção da plataforma “Tá na mão”, é o desenvolvimento baseado em troncos, que é uma das várias estratégias de branching (ramificação) frequentemente usadas por equipes que praticam integração contínua e entrega/implantação contínua (CI/CD). Com o desenvolvimento baseado em troncos, você confirma as alterações diretamente no branch master (também conhecido como tronco), em vez de desenvolver recursos ou correções de bugs em branches separados e mesclá-los no master em algum estágio posterior.[5]

Imagem 1 – Gestão de código fonte



Fonte: Engenharia de Software.

3.3. GERENCIAMENTO DO PROJETO

Baseado na metodologia Scrum, a equipe de desenvolvimento norteia a criação do site “Tá na Mão” considerando o feedback dos usuários ao incrementar novas funcionalidades. Organização da Equipe:

- Scrum Master - Vinícius César
- Product Owner – Raniel Araújo
- Equipe de Desenvolvimento:
 - Anna Freitas
 - Arthur Machado
 - Elder Ferreira
 - Felipe Ribeiro
 - Raniel Araújo
 - Vinícius César
 - Wilson Eduardo
- Equipe de Design:
 - Anna Freitas
 - Felipe Ribeiro
 - Raniel Araújo

A composição e arranjo das atividades realizadas no desenvolvimento do projeto estão distribuídas além das funções individuais, são realizadas reuniões diárias de status, revisão do projeto pela equipe, e alinhamento de acordo com os critérios de avaliação utilizando a plataforma Teams para organizar reuniões, área de projetos no Github para gerenciar as tarefas e o WhatsApp como principal ferramenta de comunicação fora dos horários agendados.

A metodologia ágil Scrum está sendo empregada para otimizar o tempo e organizar as tasks (tarefas) de projeto, arquitetura de soluções, design da solução, experiência de usuário e desenvolvimento.

4. PROJETO DE INTERFACE

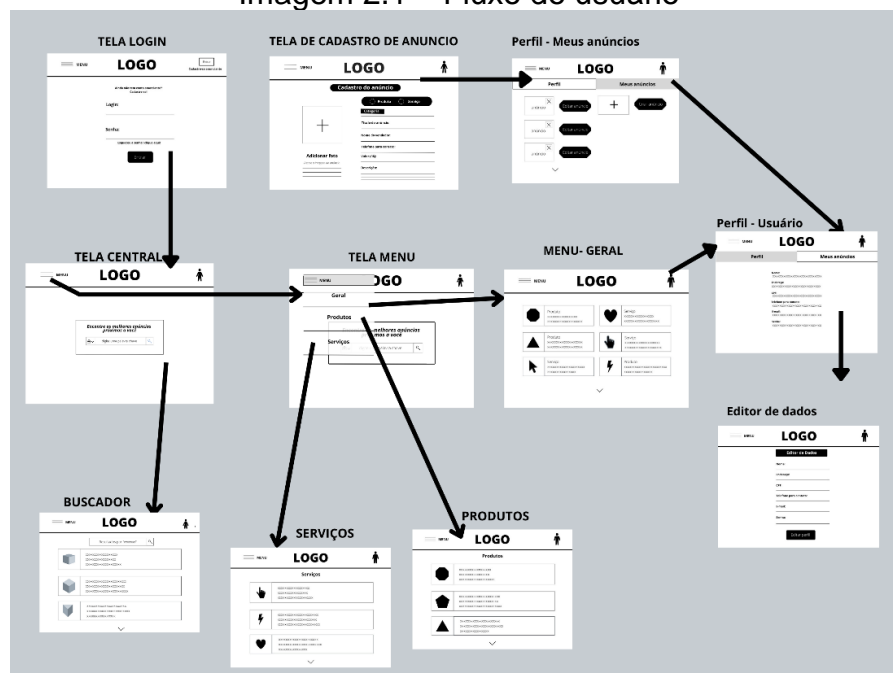
Levando em consideração a baixa infraestrutura de redes e acesso à internet da comunidade a ser atendida, a plataforma será construída seguindo o layout exibido no fluxo de usuário e nos Wireframes, de forma que a ferramenta possa ser utilizada por pessoas com limitação de velocidade de banda larga e internet móvel.

Visando uma aplicação leve a fim de garantir usabilidade e acesso aos usuários, o site será construído utilizando um layout simples e de fácil manuseio. Ao mesmo tempo, é garantida a inclusão e acessibilidade na plataforma.^[4] Utilizando recursos como o Textos Alternativos – *Alt Texts* (descritivo das imagens dos anúncios para pessoas com visão deficitária); Alto contraste nos recursos gráficos e combinação de cores implantados para atender pessoas com daltonismo, serão adotados mantendo a estética e a missão do projeto, conectar pessoas.

4.1 FLUXO DO USUÁRIO

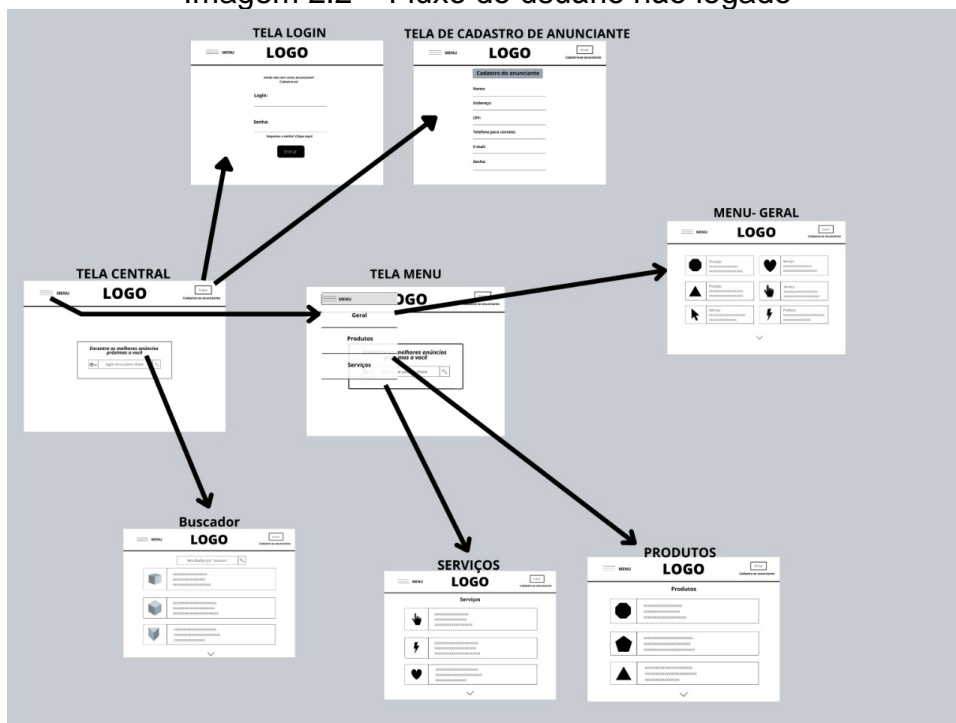
O esquema de construção da página do site “Tá na Mão” é exemplificado abaixo através do fluxograma 1. A interação entre o usuário e o site está indicada por meio das setas.

Imagem 2.1 – Fluxo do usuário



Fonte: Criado pelos autores.

Imagem 2.2 – Fluxo do usuário não logado



Fonte: Criado pelos autores.

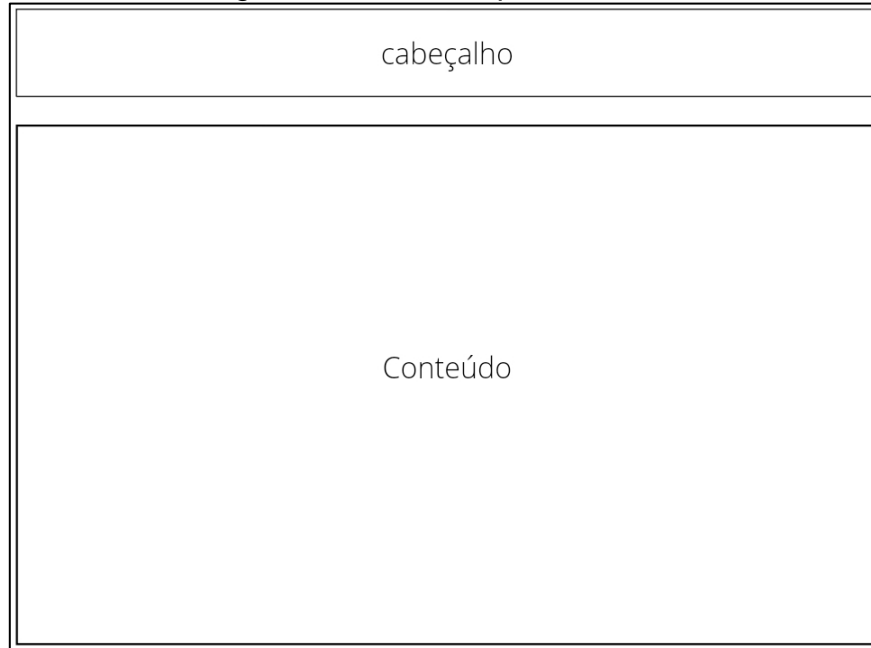
4.2 WIREFRAMES

As telas desenvolvidas do projeto, apresentado no tópico Fluxo do Usuário, serão detalhadas nos itens abaixo. Uma versão mais primitiva do visual do projeto “Tá na Mão”.

Cabeçalho - Local onde estão localizados elementos fixos de identidade, o logo, possui também um menu principal, para navegação do site, além disso possui um local para acessar a página do anunciante, login, ou para cadastrar-se no site.

Conteúdo - apresenta os anúncios cadastrados no site.

Imagem 3 – Estrutura padrão do site.

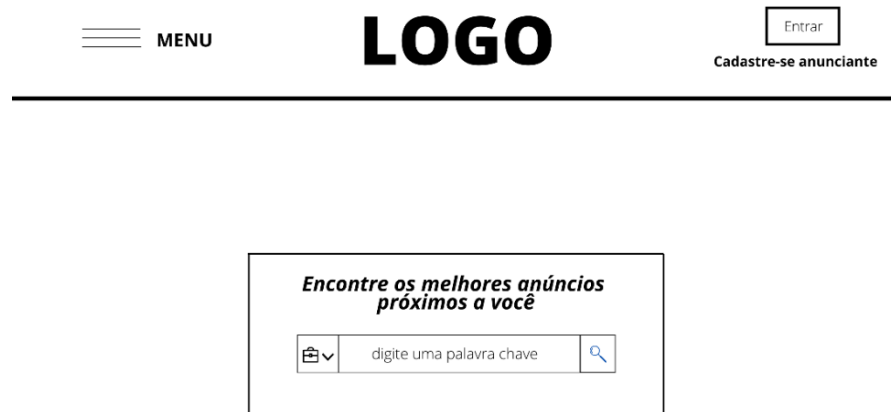


Fonte: Criado pelos autores

4.2.1 TELA – HOME PAGE

A tela de Home Page exibe anúncios para o usuário conforme informações do sistema. Fundamentado pela estrutura padrão do site, o bloco de Conteúdo mostra os anúncios (serviços, produtos) e ao centro dela possui uma caixa para pesquisa de anúncios de maior necessidade do cliente.

Imagem 4 – Tela Home Page



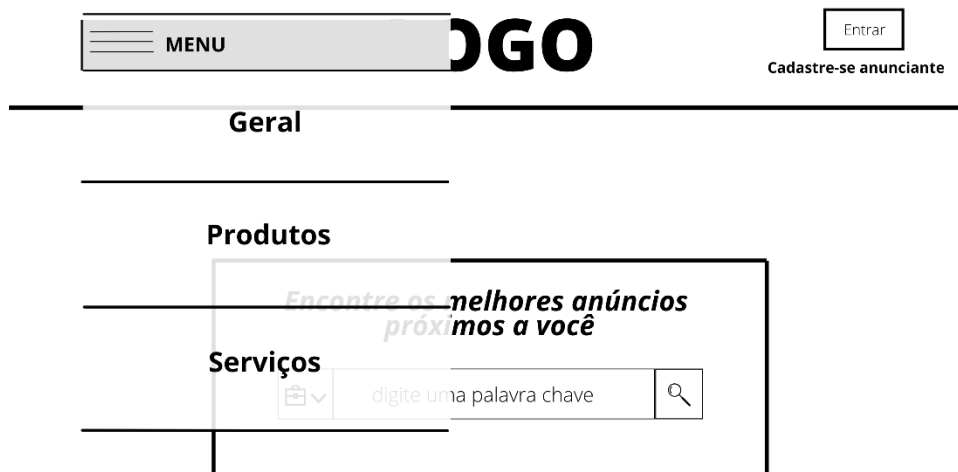
Fonte: Criada pelos autores.

4.2.2. TELA – MENU

No cabeçalho da página, alinhado à esquerda, o botão de menu tem a função de exibir 3 botões:

1. **Geral** – essa opção levará o usuário para uma lista geral de anúncios sem filtro;
2. **Produtos** – uma opção que filtrará os anúncios como Produtos, em uma outra página;
3. **Serviços** - do mesmo modo que a opção Produtos, em uma nova página, irá filtrar os anúncios como Serviços.

Imagem 5 – Tela de menu

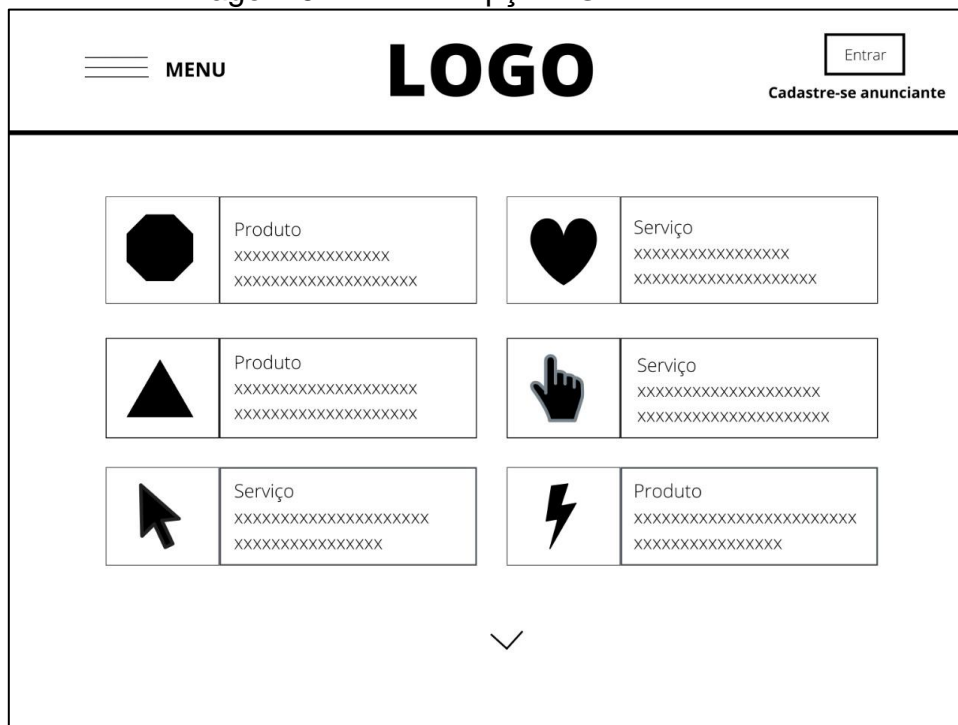


Fonte: Criado pelos autores.

4.2.3. TELAS – NAVEGAÇÃO PELO MENU

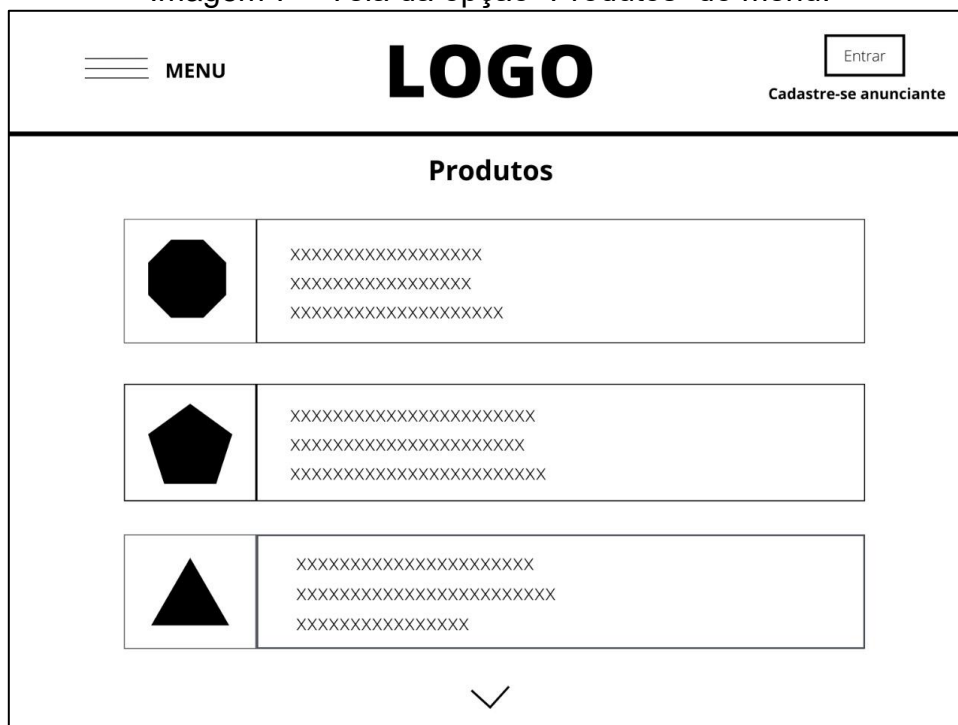
Pelo menu, o usuário poderá navegar por 3 páginas do site, conforme informamos a cima. Observa-se em seguida a página de todas as opções do menu.

Imagem 6 – Tela da opção “Geral” do menu.



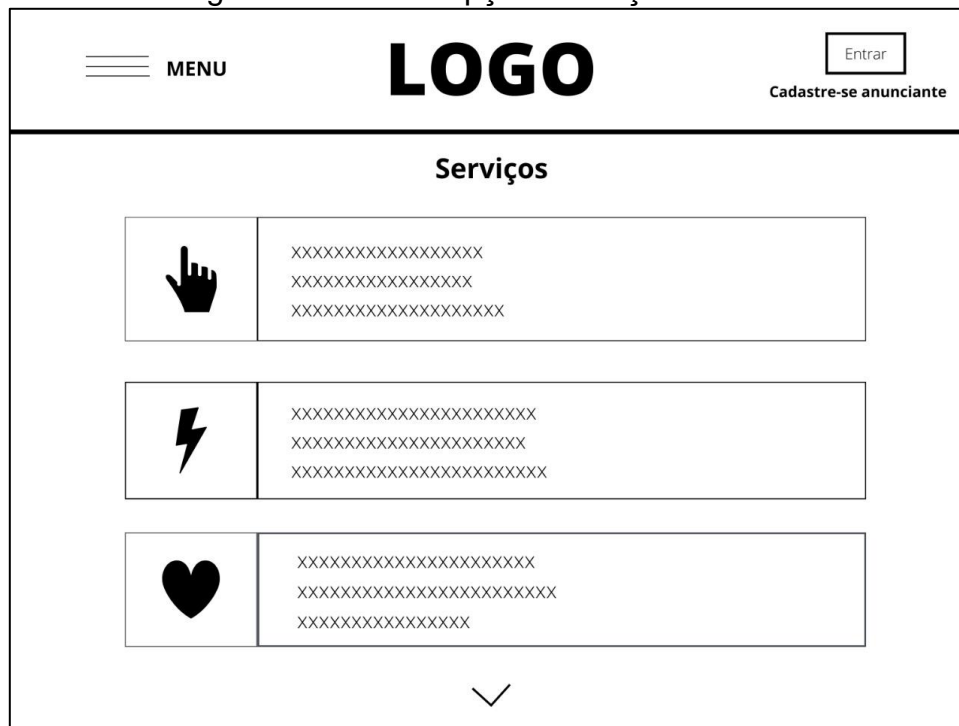
Fonte: Criada pelos autores.

Imagem 7 – Tela da opção “Produtos” do menu.



Fonte: Criado pelos autores.

Imagem 8 – Tela da opção “Serviços” do menu.



Fonte: Criado pelos autores.

4.2.4. TELA – BLOCO DE RESULTADO DA PESQUISA

Assim que o usuário informar a palavra-chave e clicar no desenho da lupa, botão ao lado do campo de pesquisa, ele será direcionado para uma tela que traz a relação de anúncios com o tópico informado.

Imagem 9 – Tela do bloco de pesquisa.

MENU

LOGO

Entrar

Cadastre-se anunciante

Encontre os melhores anúncios próximos a você

digite uma palavra chave

Serviços

Produtos

Fonte: Criada pelos autores.

4.2.5. TELA - CADASTRO DO ANUNCIANTE

A tela tem função de cadastrar os novos anunciantes na plataforma. O interessado em divulgar seus produtos e/ou serviços poderá hospedar seus anúncios mediante preenchimento do formulário, tal que obterá dados obrigatórios:

1. Nome
2. Endereço
3. CPF
4. Telefone para contato
5. E-mail
6. Senha

Imagem 10 – Tela de cadastro do anunciante.



A interface de usuário para o cadastro de um anunciante. No topo, há uma barra de navegação com um ícone de menu hambúrguer à esquerda, o texto "MENU" no centro, o "LOGO" em grande destaque no meio, e um botão "Entrar" à direita. Abaixo do botão "Entrar" está o link "Cadastre-se anunciante". O corpo principal da tela contém um formulário com o título "Cadastro do anunciante" em um botão cinza. O formulário possui campos de entrada para: Nome, Endereço, CPF, Telefone para contato, E-mail e Senha, cada um com uma etiqueta à esquerda e uma linha de texto para digitação.

Fonte: Criado pelos autores.

4.2.6. TELA – CADASTRO DO ANÚNCIO

Tela destinada ao cadastro dos anúncios. A página possui a função de inserir informações básicas do item a ser anunciado, assim como uma breve descrição e dados do anunciante. As informações requeridas são:

- Foto do item anunciado
- Título do anúncio
- Nome do vendedor
- Telefone para contato
- Valor (R\$)
- Descrição do produto ou serviço anunciado

Imagem 11 – Tela de cadastro do anúncio.

 MENU

LOGO



Cadastro do anúncio



Adicionar foto
Descre a imagem do anúncio

☐ Produto ☐ Serviço

Categoria

Título do anúncio:

Nome do vendedor:

Telefone para contato:

Valor (R\$):

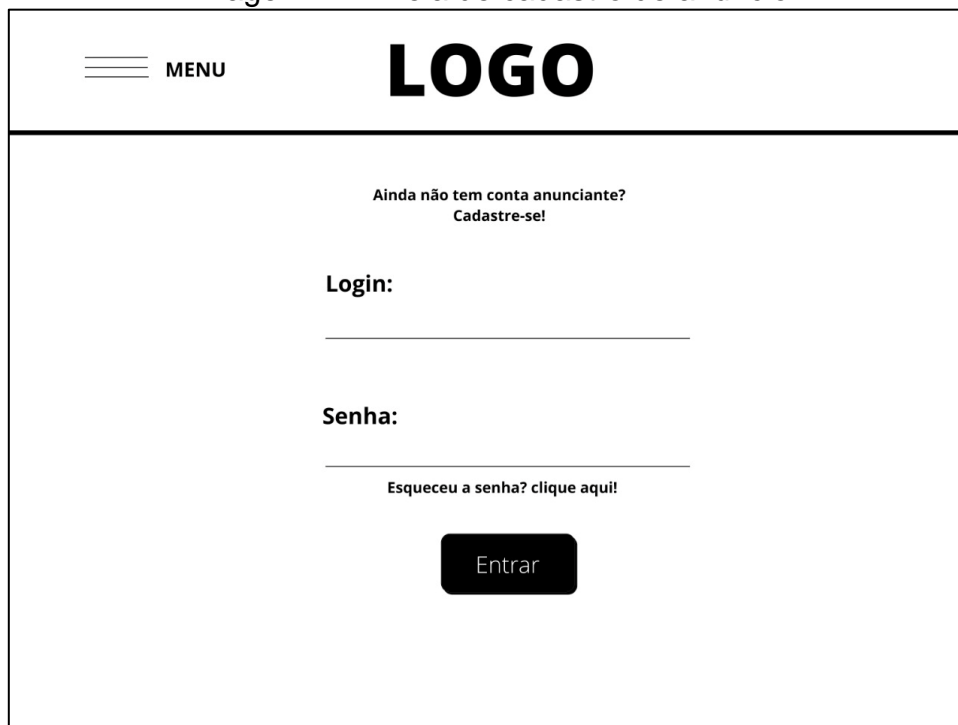
Descrição:

Fonte: Criado pelos autores.

4.2.7. TELA – LOGIN

Possuirá uma opção de login para o usuário, dando a ele uma opção de anunciar um produto ou serviço.

Imagem 12 – Tela de cadastro de anúncio



A screenshot of a web application's login and registration page. At the top, there is a navigation bar with a hamburger menu icon and the word 'MENU' on the left, and a large 'LOGO' in the center. Below the navigation bar, the main content area contains the following elements: a link 'Ainda não tem conta anunciante? Cadastre-se!' centered; a 'Login:' label followed by a text input field; a 'Senha:' label followed by a text input field; a link 'Esqueceu a senha? clique aqui!' centered below the password field; and a dark blue 'Entrar' button at the bottom.

Fonte: Criado pelos autores.

4.2.8. TELA – PERFIL DO ANUNCIANTE

O usuário que criar um login terá uma página com opções de editar os seus dados (perfil) e para redigir seus anúncios.

Imagem 13 – Tela do perfil do anunciante.

MENU

LOGO

Perfil

Meus anúncios

Nome:

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Endereço:

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

CPF:

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Telefone para contato:

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

E-mail:

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Senha:

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Editar perfil

Fonte: Criado pelos autores.

Imagem 14 – Tela dos anúncios do anunciante.

MENU

LOGO

Perfil

Meus anúncios

anúncio

Editar anúncio

anúncio

Editar anúncio

anúncio

Editar anúncio

Fonte: Criado pelos autores.

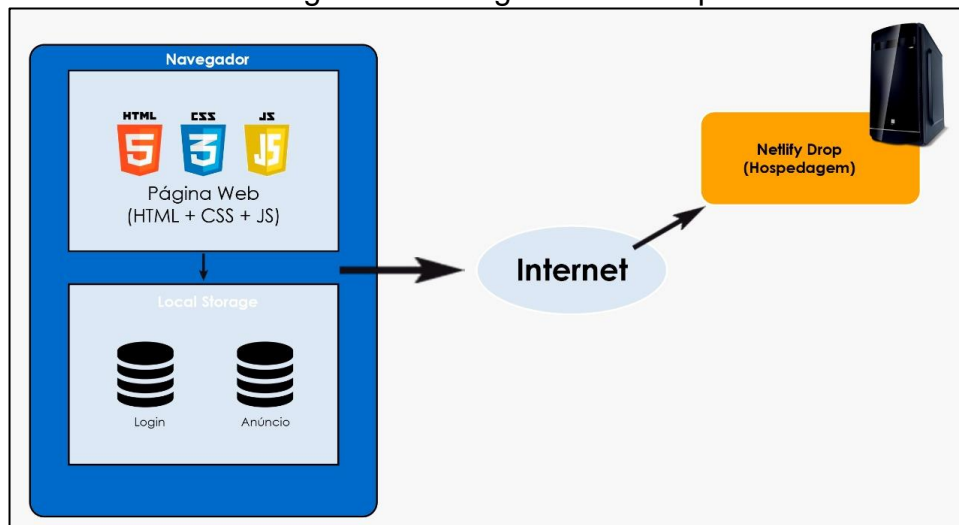
5. ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

O objetivo principal é que as soluções de softwares funcionem perfeitamente. Com isso, a Arquitetura da solução mostra o sistema e seus recursos específicos que permitem o projeto “Tá na Mão” atingir seus objetivos. Acompanhe a seguir e entenda o que foi utilizado.

5.1. DIAGRAMA DE COMPONENTES

Para desenvolver o projeto proposto a composição dos componentes e artefatos no sistema são:

Imagem 16 – Diagrama de componentes



Fonte: Criado pelos autores.

Diagrama simplificado de comunicação e hospedagem

- Navegador – Interface básica do sistema
 - Página Web – Documento renderizado pelo navegador que agrupa todos os conjuntos de arquivos HTML, CSS, JavaScript e imagens que efetiva as funcionalidades do sistema;
 - Local Storage – Um objeto JavaScript que utilizamos para armazenar dados no navegador, os bancos de dados implementados nele são baseados em JSON. São eles:
 - Anúncio - Seção de anúncios implementados;

- Login – Os componentes do login são e-mail e senha do usuário. Isto serve para o usuário conseguir anunciar.
- Hospedagem – o ambiente na internet que possui o serviço de manter o site no ar, tal que as páginas são mantidas e acessadas pelo browser.

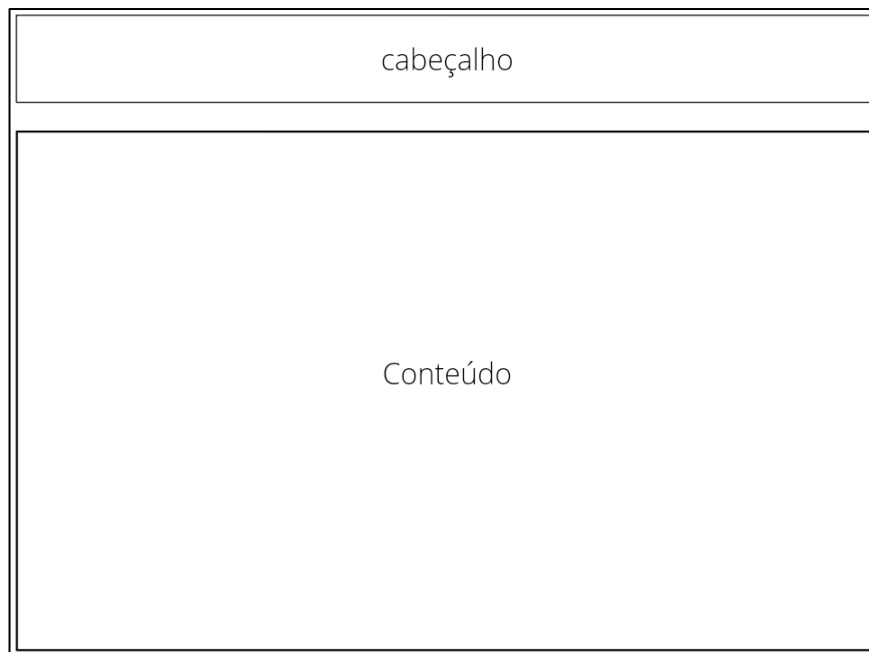
5.2. HOSPEDAGEM

O local de hospedagem do site do projeto “Tá na Mão” é o GitHub Pages. Tal que é acessado pela URL:

<https://icei-puc-minas-pmv-ads.github.io/ta-na-mao-grupo6.github.io/>

A fonte de publicação padrão para sites de projeto no GitHub Pages é a raiz do branch gh-pages.

6. TEMPLATE DO SITE



O template criado está disponível no site <https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMV-ADS/ta-na-mao-grupo6.github.io> e é composto pelos seguintes layouts:

- Tela Home Page
- Tela de Login
- Tela Cadastro de Anunciantes
- Tela Cadastro de Anúncios
- Tela de Perfil do Anunciante
- Tela de Produtos
- Tela de Serviços
- Tela de Anúncios Gerais
- Tela de Perfil do Anunciantes
- Tela de Editor de Dados
- Tela de Termos de Uso
- Tela de Meus Anúncios

A responsividade segue o padrão do Bootstrap.

6.1 Tela Home Page

A tela abrange o logo, o menu e o botão para fazer o cadastro do anunciante e alguns itens cadastrados.



6.2 Tela de Login

Na tela de login, o anunciante realizará a sua entrada na plataforma a fim de possibilitar a divulgação dos seus produtos ou serviços, assim como o acesso aos anúncios já publicados na plataforma.

Menu

TÁ NA MÃO

Entrar
Cadastre-se

Ainda não tem uma conta anunciante?
Cadastre-se!

Email
joaosantana@gmail.com

Senha
.....
Esqueceu sua senha? Clique aqui!

Entrar

Home Termos de uso Valores Quem somos Ajuda

Plataforma Tá na Mão

6.3 Tela Cadastro de Anunciantes

Neste espaço o anunciante fará o seu cadastro a fim de possibilitar o anúncio de seus serviços ou produtos.

Menu

TÁ NA MÃO

Entrar
Cadastre-se

Nome
(Ex.: joao)

Rua
(Ex.: Rua Celso)

Nº
(Ex.: 17)

Bairro
(Ex.: Caribari)

Cidade
(Ex.: Belo Horizonte)

Estado
(Ex.: MG)

CPF
(Ex.: 000.000.000-00)

Email
(joao@email.com)

Telefone
(+1) 90000-0000

Senha
(Digite uma senha)

Confirmar senha
(Confirme a senha)

☐ Li e concordo com os termos de uso

Cadastrar

6.4 Tela Cadastro de Anúncios

Na página de cadastro de anúncios é possível cadastrar os serviços e produtos do anunciante. Assim como inserir a foto do serviço/produto e sua descrição.

Menu

Sair

Cadastro de Anúncios

Produto • Serviço •

Título do Anúncio
Pão de queijo (Kg)

Nome Do Vendedor
João Santana

Telefone:
31 99568-4215

Preço (R\$):
22,90

Descrição:
Pão de queijo.
*Preço referente ao Kg.

Adicionar Imagem
Escolher arquivo | pasta00000002.jpg

Descrição da imagem:
Pão de queijo

Cadastrar

Home Termos de uso Valores Quem somos Ajuda

Plataforma Tá na Mão

6.5 Tela de Perfil do Anunciante

No presente espaço serão apresentadas as informações pessoais do anunciante registradas na tela de cadastro de anunciante, possibilitando a edição por meio dos botões editar perfil.

Menu

Meus Anúncios

Nome:
Rafael Araújo

CPF:
127.515.586-59

Email:
rafaelarajao07@gmail.com

Telefone:
31 97587-1002

Endereço:
Rua novo, 15 - Pongokapi, Belo Horizonte - MG

Editar Perfil

Home Termos de uso Valores Quem somos Ajuda

Plataforma Tá na Mão

6.6 Tela de Produtos

No layout da página de produtos encontra-se somente os produtos registrados na plataforma e sua visualização são dispostos verticalmente.



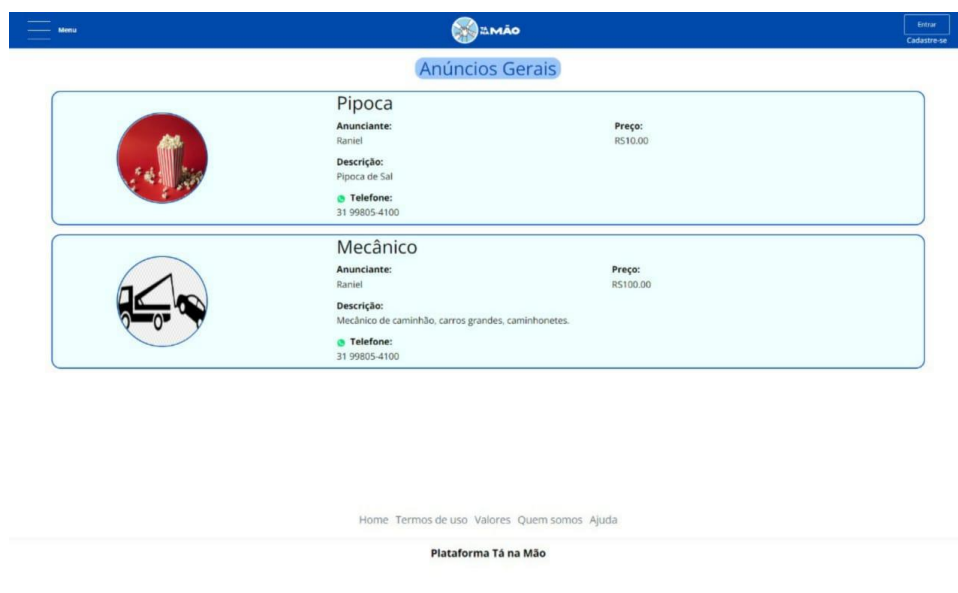
6.7 Tela de Serviços

Na página de serviços encontram-se somente os serviços registrados na plataforma e sua visualização são dispostos verticalmente.



6.8 Tela de Anúncios Gerais

Nesta tela é apresentado todos os anúncios do site sem filtros, preferências ou ordem. O objetivo é que o usuário tenha uma visão geral de todos os serviços e produtos que são ofertados caso ele se interesse por algo que não esteja procurando de imediato ou tenha conhecimento da proposta do site.



6.9 Tela de Perfil do Anunciantes

Na presente página o interessado na aquisição do produto ou no uso de determinado serviço terá acesso aos dados do prestador ou vendedor para poder ter segurança de quem ele é, verificar sua existência como pessoa física ou jurídica e ter a condição de entrar e negociar diretamente com ele. A plataforma “Tá na mão” tem por objetivo possibilitar a conexão de pessoas e sua comunicação para fazer negócios.

Menu

Tá na Mão

Sair

Perfil

Meus Anúncios

Nome:
Raniel Araujo

CPF:
137.515.586-59

Email:
aragorani07@gmail.com

Telefone:
31 97587-1002

Endereço:
Rua Nova, 15 - Pongelape, Belo Horizonte - MG

Editar Perfil

Home Termos de uso Valores Quem somos Ajuda

Plataforma Tá na Mão

6.10 Tela de Editor de Dados

No editor de dados o usuário cadastrado poderá alterar seus dados pessoais, como CPF, Email, Endereço e Senha. Caso o vendedor ou prestador de serviços altere algum de seus dados ele não terá nenhum tipo de prejuízo quanto a possibilidade de ser comunicado por terceiros pela plataforma, isso porque a mesma possui uma página que possibilita que tais alterações sejam feitas ou corrigidas em caso de erro.

Menu

Tá na Mão

Sair

Editor de Dados

Nome
Raniel Araujo

Rua
Rua Nova

Nº
15

Bairro
Pongelape

Cidade
MG

Estado
Belo Horizonte

CPF
137.515.586-59

Email
aragorani07@gmail.com

Telefone
31 97587-1002

Senha
.....

Confirmar senha
Confirma a senha

Atualizar

Home Termos de uso Valores Quem somos Ajuda

Plataforma Tá na Mão

A página de termos de uso mostra a política vigente no site no que diz respeito a privacidade, direito e deveres dos usuários.

[Home](#) [Termos de uso](#) [Valores](#) [Quem somos](#) [Ajuda](#)

A tela mostrará os anúncios publicados.

[Home](#) [Termos de uso](#) [Valores](#) [Quem somos](#) [Ajuda](#)

7. FUNCIONALIDADES DO SISTEMA (TELAS)

7.1 Visualização dos anúncios (RF-04)

A tela principal do sistema apresenta uma página para realizar o login de usuário, um campo de busca por palavras-chave.



Requisitos atendidos

- RF - 04 - O site deve oferecer opções de filtro para os produtos e serviços prestados, bem como uma barra de busca por palavras-chave.

Artefatos da funcionalidade

- index.html
- style.css
- script.js
- logo-tanamao.png

Instruções de acesso

1. Abra um navegador de Internet e informe a seguinte URL:
<https://icei-puc-minas-pmv-ads.github.io/ta-na-mao-grupo6.github.io/>
2. A tela de anúncios é a primeira funcionalidade exibida pelo aplicativo.
3. A página será exibida no Local Storage.

7.2 Visualização dos Login (RF-01)

O layout conta com campos para autenticação de usuário e senha.

The screenshot shows a web application interface for 'Plataforma Tá na Mão'. At the top, there is a blue header bar containing a 'Menu' button on the left, the application logo in the center, and 'Entrar' and 'Cadastre-se' buttons on the right. The main content area is white and features a centered text prompt: 'Ainda não tem uma conta anunciante? Cadastre-se!'. Below this, there are two input fields: 'Email' with the value 'joaosantana@gmail.com' and 'Senha' with masked characters '*****'. A blue 'Entrar' button is positioned below the password field. At the bottom of the page, a footer contains links for 'Home', 'Termos de uso', 'Valores', 'Quem somos', and 'Ajuda', followed by the text 'Plataforma Tá na Mão'.

Requisitos atendidos

- RF-01 - O site deve possuir uma página de login com usuário e senha.

Artefatos da funcionalidade

- index.html
- style.css
- logo-tanamao.png

Instruções de acesso

4. Na página inicial você encontrará o botão "entrar".
5. Aperte em "entrar" e aparecerá os campos de login/senha.
6. Preencha com os seus dados e tenha acesso ao seu perfil, seus produtos e serviços.

7.3 Visualização do Cadastro de anunciante (RF-10)

A página exibe campos para inserção de dados do usuário, além da obrigatoriedade de concordância com os termos de uso da plataforma antes do cadastro.

A imagem mostra a interface de usuário para o cadastro de um anunciante. No topo, há uma barra azul com o menu, o logo 'TANAMÃO' e os links 'Entrar' e 'Cadastre-se'. O formulário principal contém os seguintes campos:

- Nome:** Campo de texto com o exemplo 'Ex.: José'.
- Rua:** Campo de texto com o exemplo 'Ex.: Rua Cinco'.
- Nº:** Campo de texto com o exemplo 'Ex.: 17'.
- Bairro:** Campo de texto com o exemplo 'Ex.: Cardoso'.
- Cidade:** Campo de texto com o exemplo 'Ex.: Belo Horizonte'.
- Estado:** Campo de texto com o exemplo 'Ex.: MG'.
- CPF:** Campo de texto com o exemplo 'Ex.: 000.000.000-00'.
- Email:** Campo de texto com o exemplo 'jose@email.com'.
- Telefone:** Campo de texto com o exemplo '31 9000-0000'.
- Senha:** Campo de texto com o placeholder 'Digite uma senha'.
- Confirmar senha:** Campo de texto com o placeholder 'Confirma a senha'.

Abaixo dos campos, há uma caixa de seleção com o texto 'Li e concordo com os termos de uso.' e um botão verde 'Cadastrar'.

Requisitos atendidos

- RF-10 - O site deve exigir leitura e que os usuários estejam de acordo os termos de conduta e uso da plataforma antes de anunciar.

Artefatos da funcionalidade

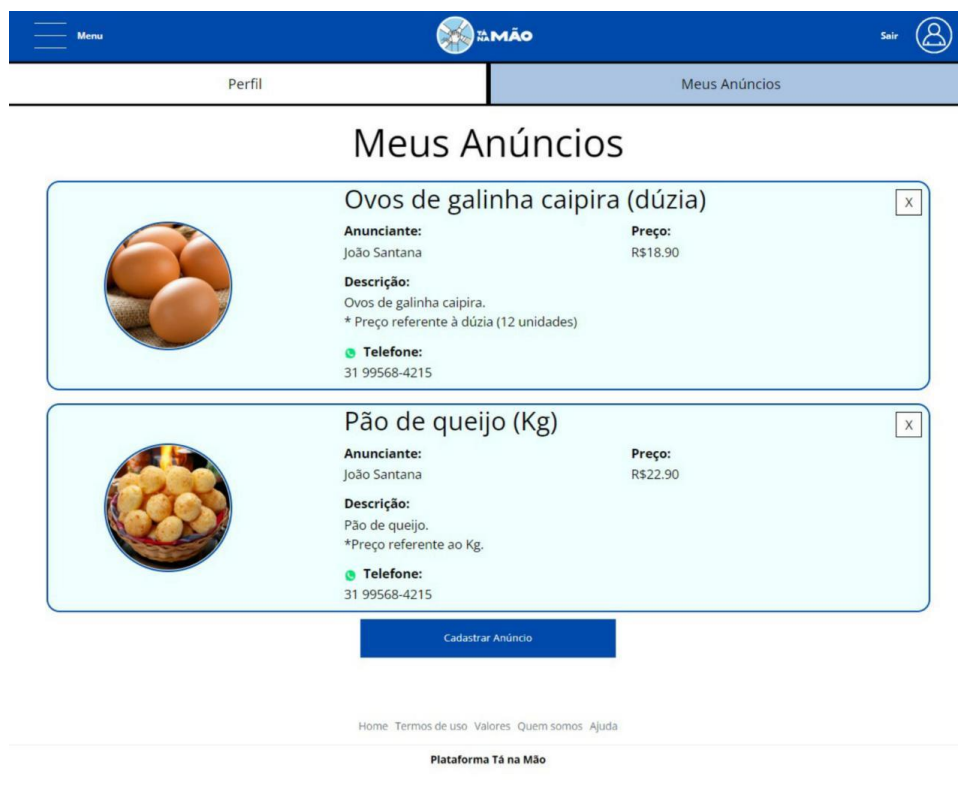
- index.html
- style.css
- logo-tanamao.png

Instruções de acesso

7. Na página inicial você encontrará um formulário.
8. Preencha o formulário com os dados para cadastro do anunciante.
9. Após inserir os dados pessoais, leia os termos de uso da plataforma
10. Concordando com os termos de uso, marque o checkbox e logo após, clique no botão "Enviar formulário".

7.4 Visualização do Cadastro de anúncios (RF-02)

A presente página contém as informações demandadas para a publicação do anúncio, entre elas o título do anúncio, nome do vendedor, seu telefone, o preço cobrado e uma breve descrição.



Requisitos atendidos

- RF- 02 - O site deve apresentar um link para criar e gerenciar os anúncios pós login.

Artefatos da funcionalidade

- index.html
- style.css
- logo-tanamao.png

Instruções de acesso

11. Ao final da tela é apresentado um botão “cadastrar anúncio” responsável pelo redirecionamento do usuário. Nessa página há um formulário para cadastro de informações do item.

12. Preencha o formulário com os dados referentes ao produto/serviço a ser cadastrado na plataforma.

13. Após inserir os dados do anúncio, clique em cadastrar.
14. O produto ou serviço cadastrado poderá ser visualizado na página “Meus anúncios”.

8. PLANO DE TESTES DE SOFTWARE

RF-01 e RF-05

Cenário 01 – Validação de login de anunciante.

Caso de Teste 01

Passos:

1. Criar usuário na base de dados (localStorage), através da página de Cadastro de anunciante;
2. Concordar com termos de uso e privacidade;
3. Validar login do usuário com credenciais criadas.

Resultados esperados:

- Usuário criado com sucesso;
- Login efetuado com sucesso.

Cenário 2 - Edição dos dados do anunciante.

Caso de teste 01

Passos:

1. Fazer login no site;
2. Editar os dados pessoais;
3. Validar os dados editados.

Resultados esperados:

- Dados alterados com sucesso;
- Exibir os dados alterados no lugar dos antigos.

RF-02, RF-03, RF-04 e RF-06

Cenário 01 – Validação da página de criação anúncios e filtros (produtos e serviços).

Caso de teste 01

Passos:

1. Acessar página de criação de anúncios e criar anúncio de produto na base de dados (local storage);
2. Validar a criação do anúncio acessando o filtro da página de anúncios de produtos;
3. Acessar página de criação de anúncios e criar anúncio de serviço na base de dados (local storage);

4. Validar a criação do anúncio acessando o filtro da página de anúncios de serviços;

Resultados esperados:

- Anúncio de produto criado e exibido com sucesso na página de produtos;
- Anúncio de serviço criado e exibido com sucesso na página de serviços;

Cenário 02 - Validação da barra de busca.

Caso de teste 01

Passos:

1. Utilizar a massa de dados (anúncios) criados no cenário anterior ou criar novo anúncio para teste atual seguindo o fluxo do cenário 01;
2. Utilizar a barra de busca com palavra chave do anúncio a ser procurado;
3. Validar resultado exibido.

Resultados esperados:

- Anúncio procurado exibido com sucesso como resultado, abaixo da barra de busca.

Cenário 03 - Validação de paginação entre perfil e meus anúncios.

Caso de Teste 01

Passos:

1. Fazer login no perfil do site.
2. Alternar entre as páginas de perfil e meus anúncios.
3. Validar resultados exibidos.

Resultado esperado:

- Funcionalidade da paginação em perfeito estado de funcionamento.

9. REGISTRO DE TESTES DE SOFTWARE

RF-01 e RF-05

Plano de teste 01

The screenshot shows a web browser window with the URL `icei-puc-minas-pmv-ads.github.io/ta-na-mao-grupo6.github.io/cadastro.html`. The page has a blue header with a 'Menu' button and a 'Mão na Mão' logo. On the right of the header are 'Entrar' and 'Cadastre-se' buttons. The main content area contains a registration form with the following fields: 'Nome', 'Rua' and 'Nº' (split), 'Bairro', 'Cidade', 'Estado', 'CPF', 'Email', 'Telefone', 'Senha' (with a placeholder 'Digite uma senha'), and 'Confirmar senha' (with a placeholder 'Confirma a senha'). Below the fields is a checkbox for 'Li e concordo com os termos de uso e privacidade.' and a green 'Cadastrar' button.

Formulário de cadastro de usuário

This screenshot shows the same registration form as above, but with red error messages indicating required fields. The errors are: 'Campo "Nome" não pode estar em branco' (under Nome), 'Campo "Rua" não pode estar em branco' (under Rua), 'Campo "Nº" não pode estar em branco' (under Nº), 'Campo "Bairro" não pode estar em branco' (under Bairro), 'Campo "Cidade" não pode estar em branco' (under Cidade), 'Campo "Estado" não pode estar em branco' (under Estado), 'CPF inválido' (under CPF), 'Email inválido' (under Email), 'Formato de telefone exigido (Ex: 31 90000-0000)' (under Telefone), 'Precisa estar entre 6 e 12 caracteres' (under Senha), 'Campo "Senha" não pode estar em branco' (under Senha), and 'Campo "Confirmar senha" não pode estar em branco' (under Confirmar senha). At the bottom, there is a link to 'Aceitar termos de uso', a checkbox for 'Li e concordo com os termos de uso e privacidade.', and a green 'Cadastrar' button.

Obrigatoriedade dos campos do formulário

Menu

127.0.0.1:5500 diz
Usuário: thoney valter criado!

Entrar
Cadastrar-se

OK

Nome
thoney valter

Rua
Rua Três

Nº
22

Bairro
Cardoso

Cidade
Belo Horizonte

Estado
MG

CPF
554.892.830-00

Email
thoney.valter@gmail.com

Telefone
31 99988-7766

Senha
.....

Confirmar senha
.....


☒
 Li e concordo com os [termos de uso](#) e [privacidade](#).

Cadastrar

Perfil criado com sucesso!

Menu



Sair 

Perfil

Meus Anúncios

Nome:
Raniel Araujo

CPF:
137.515.586-99

Email:
araujoraniel07@gmail.com

Telefone:
31 97567-1002

Endereço:
Rua Nova, 15 - Pongelupe, MG - Belo Horizonte

Editar Perfil

Excluir Perfil

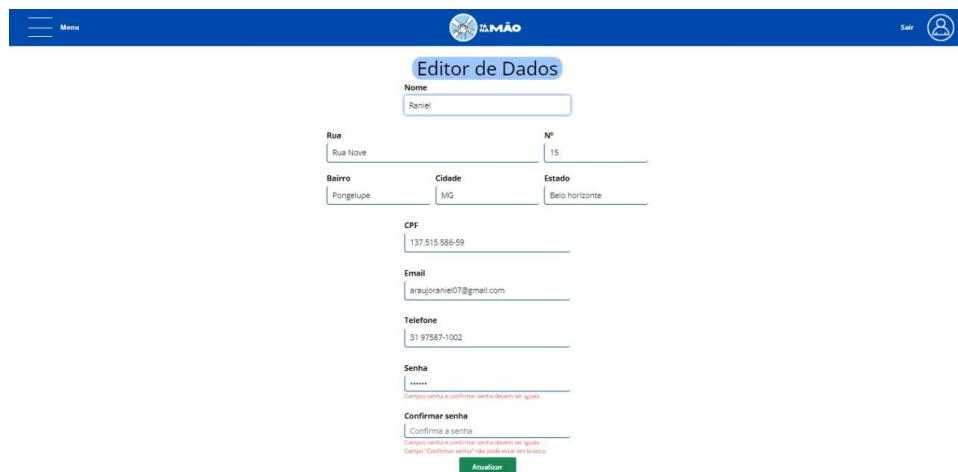
Validação do perfil

Plano de teste 02



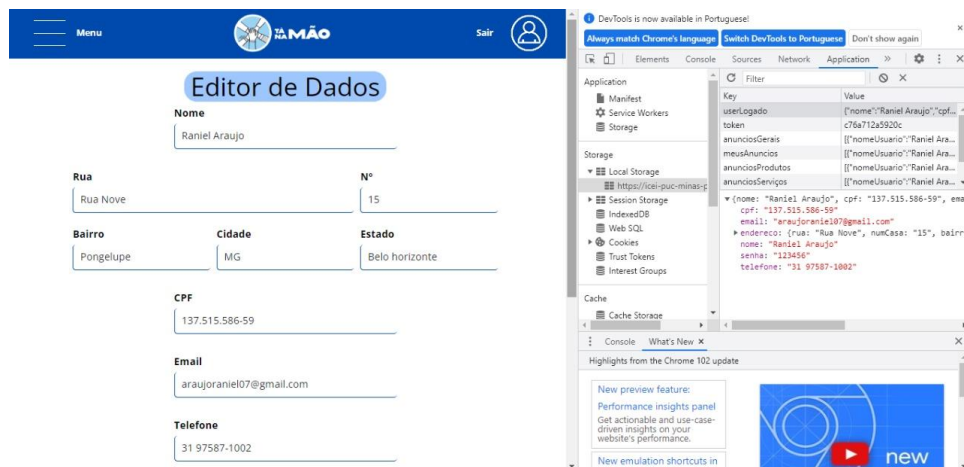
The screenshot shows the login interface of a web application. At the top, there is a blue header bar with a 'Menu' icon on the left, the 'MÃO' logo in the center, and 'Entrar' and 'Cadastre-se' buttons on the right. The main content area has a heading 'Ainda não tem uma conta anunciante? Cadastre-se!'. Below this, there are input fields for 'Email' (containing 'araujoranie07@gmail.com') and 'Senha' (masked with dots). A link 'Esqueceu sua senha? Clique aqui!' is positioned below the password field. At the bottom, there is a blue 'Entrar' button.

Efetuação do login



The screenshot displays the 'Editor de Dados' (Data Editor) page. The header bar is identical to the login page but includes a 'Sair' button and a user profile icon on the right. The page title 'Editor de Dados' is centered. The form contains several fields: 'Nome' (Raniel), 'Rua' (Rua Nove) and 'Nº' (15), 'Bairro' (Pongelupe), 'Cidade' (MG), and 'Estado' (Belo horizonte). Below these are fields for 'CPF' (137.515.586-59), 'Email' (araujoranie07@gmail.com), and 'Telefone' (31 97587-1002). The 'Senha' field is masked, and a red error message 'Campos senha e confirmar senha devem ser iguais.' is shown below it. A 'Confirmar senha' field is also present with a similar error message. At the bottom, there is a green 'Atualizar' button.


Dados iniciais



Dados alterados

RF-02, RF-03, RF-04 e RF-06

Cenário 1(segundo teste)



Descrição da imagem:
bola usada pra jogar Basquete

Essa página diz
Anúncio: Bola de Basquete foi criado!

Telefone:
3398444238

Preço (R\$):
120,00

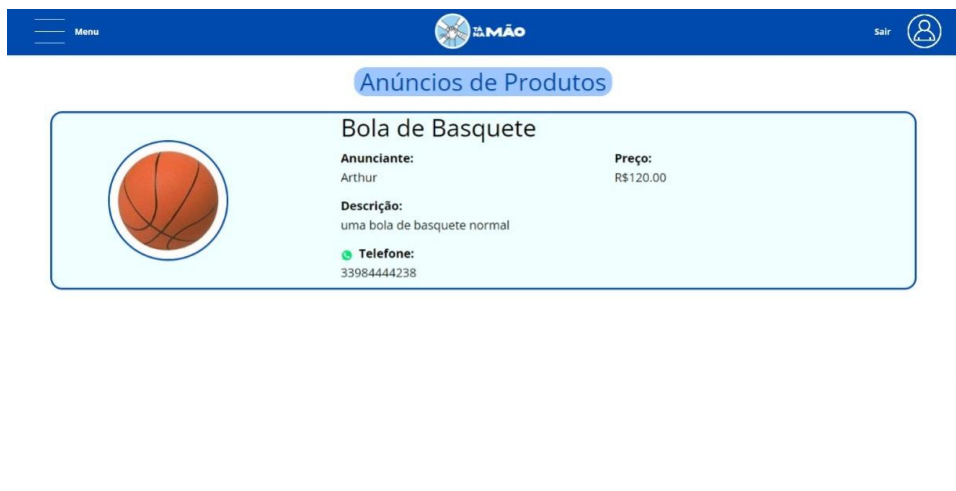
Descrição:
uma bola de basquete normal

Cadastrar

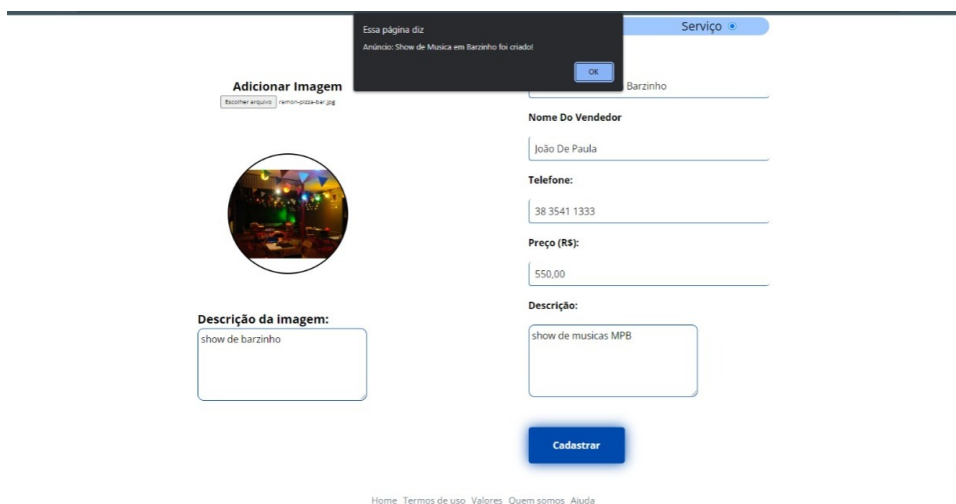
Home · Termos de uso · Valores · Quem somos · Ajuda

Plataforma Tá na Mão

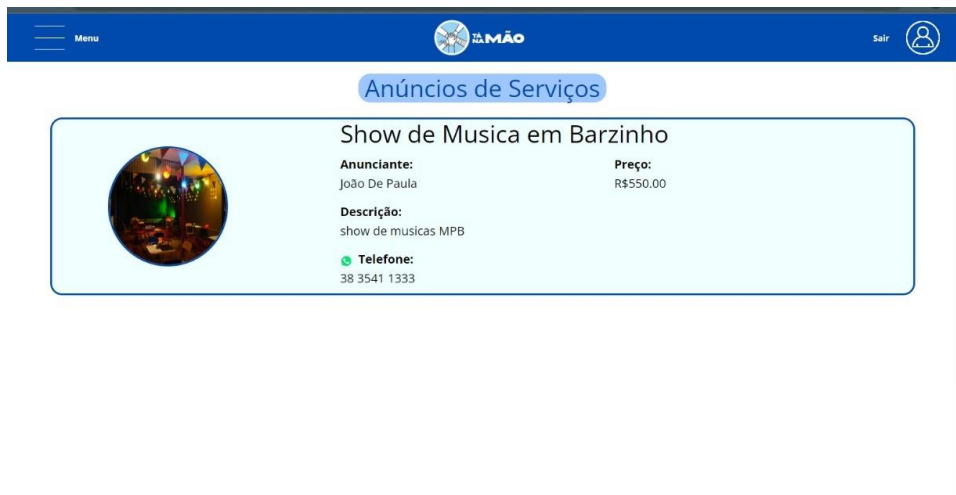
Criação do anuncio de produto



Validação do anúncio de produto



Criação do anúncio de serviço



Validação do anúncio de serviço

Cenário 2



Validação do filtro de busca referente a produto



Validação do filtro de busca referente a serviço

Cenário 3



Login no perfil do site

Menu

Sair

Perfil

Meus Anúncios

Nome:

Raniel Araujo

CPF:

137.515.586-99

Email:

araujoraniel07@gmail.com

Telefone:

31 97587-1002

Endereço:

Rua Nove, 15 - Pongelupe, MG - Belo horizonte

Editar Perfil

Excluir Perfil

Paginação do perfil

Menu

Sair

Perfil

Meus Anúncios

Meus Anúncios

Papel

Anunciante:

Raniel

Preço:

R\$10.00

Descrição:

Papel amassado

Telefone:

31 97587-1002

Pintor

Anunciante:

Raniel

Preço:

R\$120.00

Descrição:

Pintor de casas, faço grafite e vernizo móveis.

Telefone:

31 97587-1002

Cadastrar Anúncio

Paginação de meus anúncios

10. REFERÊNCIAS

WEISE, Angelica. **Periferias resistem aos desafios de acesso e qualidade da internet**. Aupa, 2021. Disponível em: < <https://aupa.com.br/periferias-resistem-aos-desafios-de-acesso-e-qualidade-da-internet/>>. Acesso em: 06 de abril de 2022.

PENA, Rodolfo F. Alves. "**População Economicamente Ativa (PEA)**"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/populacao-economicamente-ativa-pea.htm>. Acesso em 24 de abril de 2022.

CHRISTINEE, Rayhara. **Coletivo leva formação em tecnologia para periferias**. Calango Notícias, 2020. Disponível em <<https://calangonoticias.com.br/coletivo-leva-formacao-em-tecnologia-para-periferias/>>. Acesso em: 06 de abril de 2022.

BLOG ALGAR TELECOM. **Acessibilidade e a importância da inclusão digital**. 22 de junho 2020, Disponível em: <<https://blog.algartelecom.com.br/gestao/acessibilidade-e-a-importancia-da-inclusao-digital/>>. Acesso em: 06 de abril de 2022.

ZETTLER, Kevin. **Desenvolvimento baseado em tronco**. Atlassian, 2022. Disponível em: <<https://www.atlassian.com/br/continuous-delivery/continuous-integration/trunk-based-development>>. Acesso em: 23 de abril de 2022.