

# PetSpace

## Histórico de revisão

Versão	Data	Descrição	Nome
1.0	18/04/2021	Criação do documento	Equipe Void
2.0	21/04/2021	Revisão do documento perante ao feedback do professor	Equipe Void
3.0	26/04/2021	Atualização do Documento de Visão perante a nova metodologia	Bruno Félix
4.0	12/05/2021	Revisão Geral	Equipe Void

## 1. Introdução

### 1.1 Declaração do problema

<b>O problema</b>	<b>A não praticidade e facilidade de obter produtos e serviços voltados aos pets</b>
<b>Afeta</b>	Todos os pets e seus donos
<b>Cujo impacto é</b>	A pouca diversidade de interação dos donos e seus animais
<b>Uma solução de sucesso seria</b>	Um e-commerce para a venda de produtos, serviços e adoção de pets

### 1.2 Objetivo do projeto

Criar um e-commerce voltados às necessidades e comodidade dos donos de pets. No meio da pandemia da COVID-19, vários aspectos foram afetados, um deles foi a livre circulação, tornando a compra pela internet, além de uma medida de segurança, prático. Com isso percebemos a oportunidade de criar uma loja virtual para que pessoas consigam comprar produtos e serviços focados para seus pets.

## 2. Stakeholders

Nome	Descrição	Responsabilidade
Usuário	Donos dos animais de estimação	Consumir os produtos, serviços e adotar animais
Equipe de Desenvolvimento	Estudantes da disciplina de Requisitos de Software da UnB	Documentar, desenvolver e implementar a aplicação elaborada
Administrador	Membro da administração	Responsável por gerenciar a plataforma
Professor Orientador	Professor da disciplina Requisitos de Software	Avaliar e gerar feedback sobre projeto

### 3. Visão geral do produto

#### 3.1 Declaração de posição do produto

Para	Donos de Pets
Quem	Necessitam comprar produtos, agendar serviços voltado aos pets, adotar um novo pet
O PetSpace	É um e-commerce
Que	Busca fornecer praticidade e facilidade na compra de produtos, serviços e adoção de animais
Ao contrário	Da Petz, que somente faz venda de produtos
Nosso produto	Além da venda de produtos, fornece a oferta de serviços e adoção de pets

### 4. Necessidades

Necessidade	Prioridade	Problema	Solução Atual	Solução Proposta
Realizar compras de produtos e serviços para pets	Alta	Falta de praticidade e facilidade na compra	Geralmente a compra é feita em lojas físicas	Compras online, aumentar a praticidade e facilidade na compra

Necessidade	Prioridade	Problema	Solução Atual	Solução Proposta
Avaliar produtos e serviços	Média	A falta de feedback dificulta na tomada de decisão da compra	Busca opiniões de terceiros ou em outras fontes	O usuário dá seu feedback sobre um produto ou serviço
Realizar adoção de pets	Baixa	Dificuldade de encontrar as diversas opções de adoção	Ir em um local específico para realizar uma adoção	Centralizar as opções de adoção, facilitando a busca e o contato

## 5. Casos de uso

### 5.1 Requisitos

Requisito	Nome	Descrição
Req. 1	Conta	Cliente pode criar e editar sua conta na loja
Req. 2	Autenticação	Verificação de dados no sistema
Req. 3	Busca	Pesquisa de produtos ou serviços no sistema por nome ou parte do nome
Req. 4	Listagem	Listar produtos ou serviços
Req. 5	Filtro	Listar produtos ou serviços por categoria
Req. 6	Compra	O cliente pode comprar um produto e/ou serviço na loja
Req. 7	Avaliação	O cliente tem possibilidade de avaliar um produto ou/e serviço
Req. 8	Adoção	O cliente pode contactar a uma instituição
Req. 9	Detalhes	É possível visualizar detalhes dos produtos e serviços, sendo cliente
Req. 10	Cadastro	O administrador pode cadastrar um produto, serviço e instituição no sistema
Req. 11	Edição	O administrador pode editar um produto, serviço e/ou instituição cadastrado no sistema

Requisito	Nome	Descrição
Req. 12	Exclusão	O administrador pode excluir um produto, serviço e/ou instituição cadastrado no sistema
Req. 13	Compartilhamento	O Cliente consegue encaminhar qualquer produto, serviço e/ou instituição de adoção

## 5.2 Casos de uso

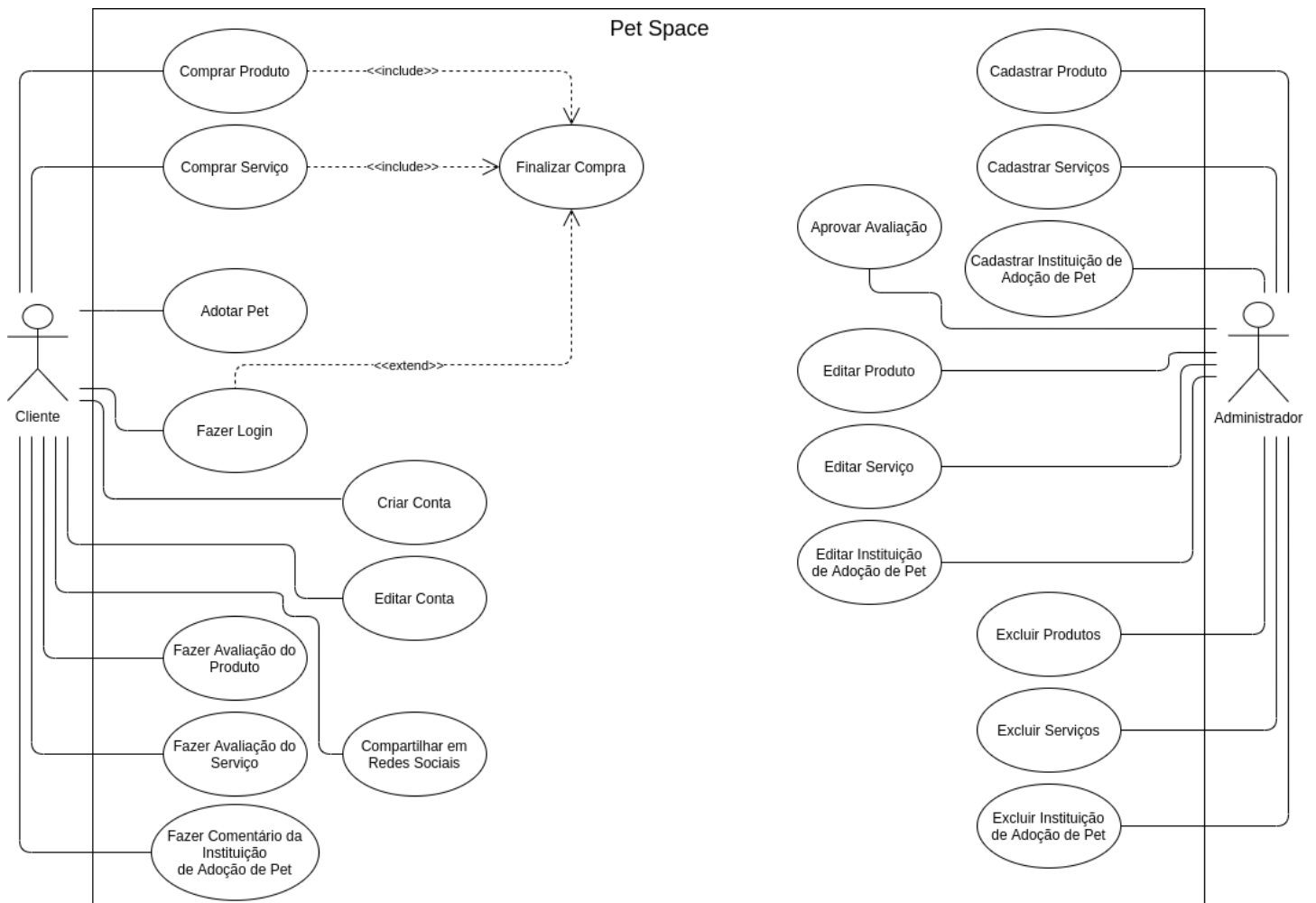
ID	Requisito	Caso de Uso	Atores
CS1	Req. 2, Req. 3, Req. 4, Req. 5, Req. 6, Req. 9	Comprar Produto	Cliente
CS2	Req. 3, Req. 3, Req. 4, Req. 5, Req. 6, Req. 9	Comprar Serviço	Cliente
CS3	Req. 3, Req. 6	Finalizar Compra	Cliente
CS4	Req. 8	Adotar Pet	Cliente
CS5	Req. 2	Fazer Login	Cliente
CS6	Req. 1	Criar Conta	Cliente
CS7	Req. 2, Req. 7	Avaliar Produto	Cliente
CS8	Req. 2, Req. 7	Avaliar Serviço	Cliente
CS9	Req. 2, Req. 7	Fazer Comentário da Instituição de Adoção de Pet	Cliente
CS10	Req. 13	Compartilhar em Redes Sociais	Cliente
CS11	Req. 10	Cadastrar Produto	Administrador
CS12	Req. 10	Cadastrar Serviço	Administrador
CS13	Req. 10	Cadastrar Instituição de Adoção de Pet	Administrador
CS14	Req. 11	Editar Produto	Administrador
CS15	Req. 11	Editar Serviço	Administrador
CS16	Req. 11	Editar Instituição de Adoção de Pet	Administrador
CS17	Req. 12	Excluir Produto	Administrador

ID	Requisito	Caso de Uso	Atores
CS18	Req. 12	Excluir Serviço	Administrador
CS19	Req. 12	Excluir Instituição de Adoção de Pet	Administrador

## 5.3 Mínimo produto viável (MVP)

- Fazer adoção;
- Fazer avaliação de produto;
- Compartilhar em redes sociais

## 6. Diagrama de caso de uso



## 7. Visão geral do projeto

### 7.1 Organização do projeto

Papel	Atribuição	Responsável
-------	------------	-------------

Papel	Atribuição	Responsável
Professor	Orientar e resolver problemas em última instância.	George
Time de Desenvolvimento	É a equipe de profissionais responsável por transformar os Casos de Uso em um produto funcional.	Bruno Félix, Daniel Primo, Francisco Ferreira e Pedro Henrique

## 8. Ferramentas, ambiente e infraestrutura

Ferramentas	Descrição
WordPress	É um sistema livre e aberto de gestão de conteúdo para internet, baseado em PHP com banco de dados MySQL, executado em um servidor interpretador
MySQL	É um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface.
phpMyAdmin	É um aplicativo web livre e de código aberto desenvolvido em PHP para administração do MySQL pela Internet.
Docker	É um conjunto de produtos de plataforma como serviço que usam virtualização de nível de sistema operacional para entregar software em pacotes chamados contêineres.
Heroku	É uma plataforma em nuvem como um serviço que suporta várias linguagens de programação.
Travis CI	É um serviço de integração contínua hospedado usado para construir e testar projetos de software hospedados no GitHub e Bitbucket.
Dockerhub	É um repositório público onde empresas podem publicar suas soluções em forma de imagem
GitHub	É uma plataforma de hospedagem de código-fonte e arquivos com controle de versão usando o Git.

## 9. Processo de gerência de projeto

### 9.1 Planejamento das fases e iterações do projeto

Reunião	Data	Descrição
Reunião 4	06/abr a 22/abr	Organização estrutural dos requisitos Definição do Produto

Reunião	Data	Descrição
Reunião 5	27/abr a 13/mai	Definição do Escopo da Iteração Gerenciamento dos Requisitos

## 9.2 Processos de desenvolvimento e mensuração

O processo de desenvolvimento da aplicação será conduzido por meio das etapas do Processo Unificado, orientando a Casos de Uso. Na primeira fase que é a concepção: o objetivo desta fase é levantar o escopo do projeto, uma visão primária dos problemas. Já na fase de Elaboração, os requisitos são especificados em detalhes, baseando-se nos seus riscos e valores arquiteturais. Na fase de Construção os elementos serão implementados. Por fim na fase de Transição é onde acontece testes finais e a implantação.

Nosso processo de mensuração, no planejamento do Projeto, será feito por parte do processo de Inspeção. Através do planejamento, apresentação, preparação, reunião, correção e acompanhamento, pudesse verificar o produto de trabalho e encontrar os erros para serem corrigidos.

## 9.3 Matriz de comunicação

Comunicação	Proposta	Meio	Frequência	Participantes
Reunião de iniciação	Definir prazos e objetivos	Vídeo-chamada através do Microsoft Teams	Ao início de cada unidade	Time de desenvolvimento e professor
Reunião do time de desenvolvimento	Comunicar o andamento do desenvolvimento	Vídeo-chamada através do Jitsi Meet	Semanalmente	Time de desenvolvimento
Reunião de relatório do projeto	Analisar os resultados do projeto	Vídeo-chamada através do Jitsi Meet	Mensalmente	Time de desenvolvimento
Reunião de problemas técnicos	Comunicar algum impedimento ou problema técnico	Vídeo-chamada através do Jitsi Meet	Quando necessário	Time de desenvolvimento

Comunicação	Proposta	Meio	Frequência	Participantes
Reunião de encerramento de unidade	Apresentar os resultados desenvolvidos e receber o feedback	Vídeo-chamada através do Microsoft-teams	Ao fim de cada unidade	Time de desenvolvimento e professor

## 9.4 Gerenciamento de risco

ID	Descrição	Ação
RS01	Dificuldades da equipe com as tecnologias inseridas	Realização uma reunião técnica durante o desenvolvimento do projeto para a melhor performance
RS02	Erros durante o planejamento das atividades	Utilização de ferramentas de fluxo de trabalho para planejar
RS03	Má elicitação dos requisitos	Uso de estratégias de elicitação de requisitos usadas no Processo Unificado
RS04	Falta de alinhamento entre a equipe	Encontros através de reuniões
RS05	Conflito com outras atividades acadêmicas	Uso de planejamento de horário através de cada sprint, para o melhor aproveitamento das horas para a matéria
RS06	Desistência da disciplina	Incentivar a participação dos membros e a união do time. Redistribuir tarefas e refazer parte do planejamento do projeto
RS07	Problemas pessoais ou de saúde relacionados a pandemia da COVID-19	Seguir as recomendações de prevenção da Organização Mundial da Saúde e remanejamento das atividades e apoio ao(s) membro(s) afetado(s)
RS08	Problemas com a estação de trabalho	Remanejamento das atividades e revisão do cronograma
RS09	Alteração do escopo	Refinar constantemente os requisitos e manter as funcionalidades atualizadas e redefinir o escopo e redistribuir tarefas
RS10	Divergência de horários entre membros da equipe	Planejar os horários e reuniões baseado na planilha de horários



ID	Descrição	Ação
RS11	Falta de interação entre a equipe	Chamar os membros para alguma atividade divertida fora do contexto da disciplina

## 9.5 Critérios de replanejamento

Ter bem definido os critérios de replanejamento assegurará uma boa entrega do produto, levantamos 3 que serão cruciais no projeto.

- Mudança de visão do projeto: Ao debater sobre uma funcionalidade, ou conversar com o cliente e entender melhor suas necessidades, podem haver novas perspectivas sobre o que o projeto deveria ser, havendo assim, a necessidade de replanear e realinhar a visão do projeto;
- Mudança de escopo do produto: Baseado numa mudança de visão, ou por um curto espaço de tempo hábil para o desenvolvimento, talvez se mostre necessário replanear que será entregue;
- Poucas entregas: Ao final de cada Inspeção será feita uma reunião de revisão, pode-se notar uma diferença grande entre o planejado e o entregue. Isso pede que no próximo planejamento seja levantado o que deu errado e o que pode ser feito para que as entregas passadas sejam feitas e que as novas sejam bem desenvolvidas, dentro do prazo e do planejamento.

## 10. Lições aprendidas

Sobre a metodologia de ensino do processo unificado, foi de bom proveito para todos do grupo. Pelo fato do processo unificado ser baseado em UML, utilizamos para padronizar nossos documentos e entregas, e foi muito importante para nosso aprendizado na matéria de requisitos em geral. Sabendo disso, hoje temos uma melhor perspectiva sobre o trabalho, comparado com o início, e isso foi trazido também pelo fato de estar sendo vivenciada a metodologia do processo unificado. Diferentemente do ágil, o processo unificado nos trouxe um outro olhar na ação de levantamento de requisitos.

## 11. Referências

- Wazlawick, Raul Sidnei. Engenharia de software: conceitos e práticas. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.
- Kendall Scott – O Processo Unificado Explicado, Bookman, 2003.
- LARMAN, CRAIG – Utilizando UML e Padrões, 3a edição, Bookman, 2007.