



# IFriends

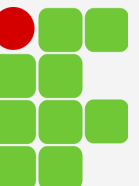
Apresentação da POC

## Equipe Bunka Bytes

ANAI VILLCA ROJAS	SP3029085
JAMILLI VITORIA GIOIELLI	SP3027473
JOSE ROBERTO CLAUDINO FERREIRA	SP3024369
JULIA ROMUALDO PEREIRA	SP3023061
KAIKY MATSUMOTO SILVA	SP185075X

Instituto Federal de São Paulo  
Campus São Paulo

2022-05-09



# ÍNDICE

01

Introdução

02

Tecnologias

03

Demonstração

04

Gource

05

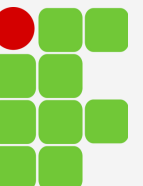
Considerações Finais

06

Referências

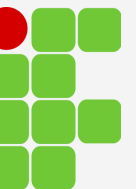
07

Dúvidas



# 01

## Introdução



# O que é o projeto?

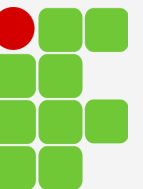


## ✓ IFriends

- Comunidade Virtual
- Criação de perguntas e respostas
- Criação de monitorias

## ✓ Nossa Missão

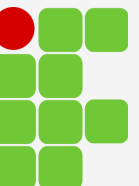
- O que pretendemos com o projeto?



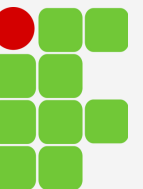
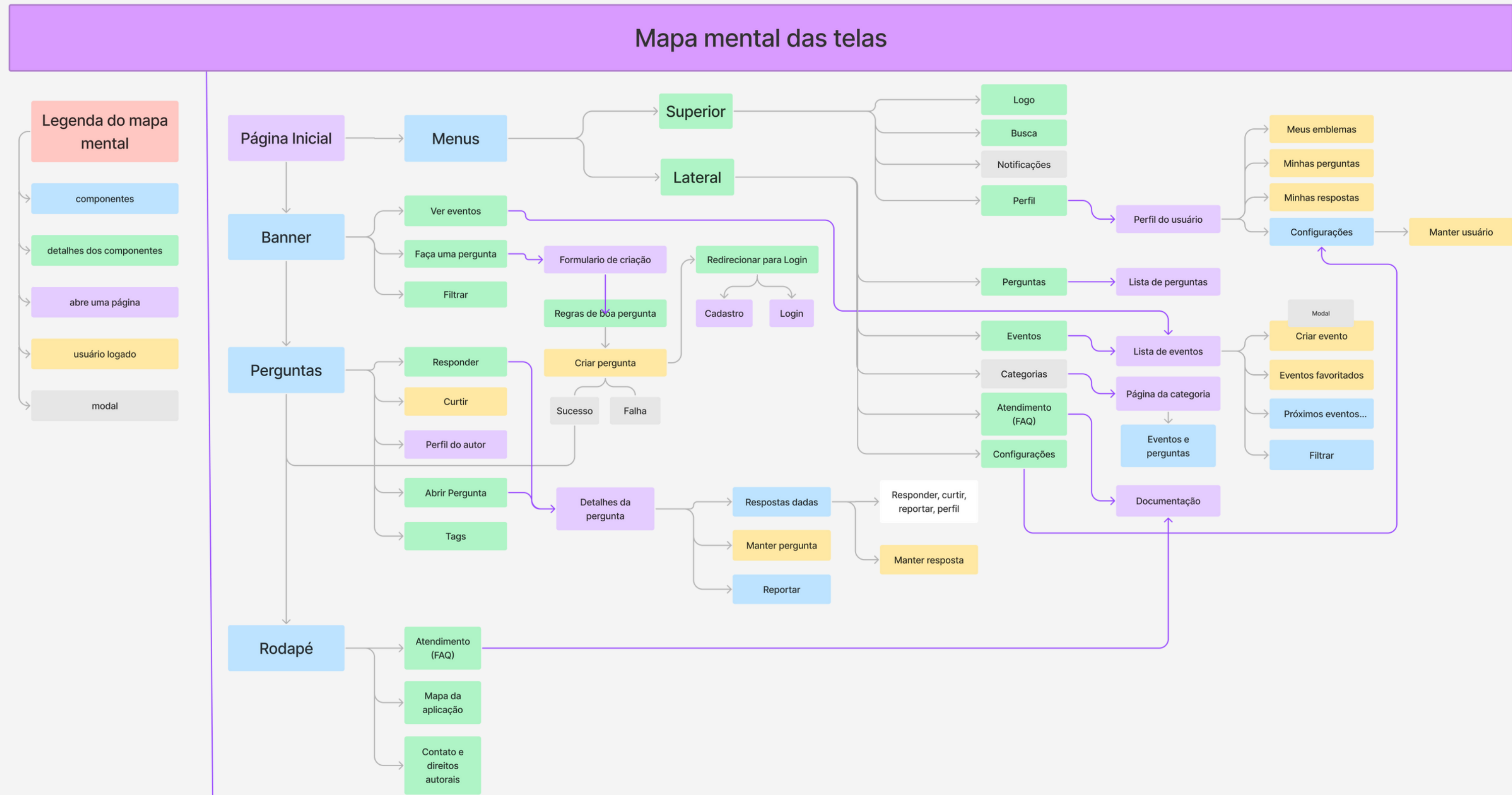
# Épicos escolhidos

Para a prova de conceito do projeto IFriends, escolheu-se desenvolver, considerando a utilização do método ágil, apenas dois Épicos:

- — Gestão de Perguntas
- — Gestão de Respostas

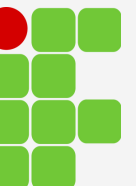


## Fluxo da aplicação



# 02

## Tecnologias

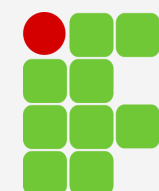




# Linguagens e frameworks

## ✓ No *front-end*:

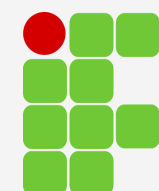
- **HTML, CSS e JavaScript:** linguagens usadas como base do *front-end*.
- **React-Bootstrap:** biblioteca que nos oferece os componentes clássicos do Bootstrap construídos em React
- **Ant:** biblioteca React UI antd que auxilia na criação de interfaces interativas.



# Linguagens e frameworks

## ✓ No *back-end*:

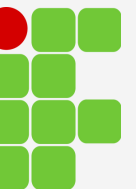
- **Java:** linguagem de programação orientada a objetos.
- **Maven:** ferramenta de automação e gerenciamento de projetos Java.
- **Spring Boot:** Framework Java de código aberto.
- **PostgreSQL:** foi o SGBD escolhido para o banco de dados do projeto.



# Linguagens e frameworks

## ✓ Na hospedagem:

- **Heroku:** plataforma utilizada para a hospedagem do projeto.



# Ferramentas



Figma



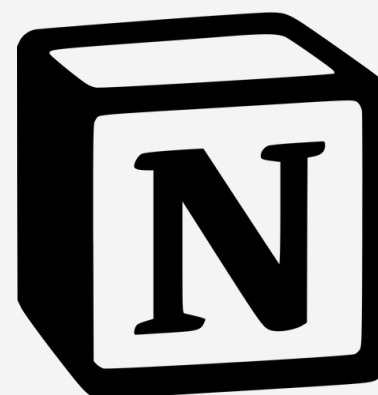
Overleaf



Visual Studio Code



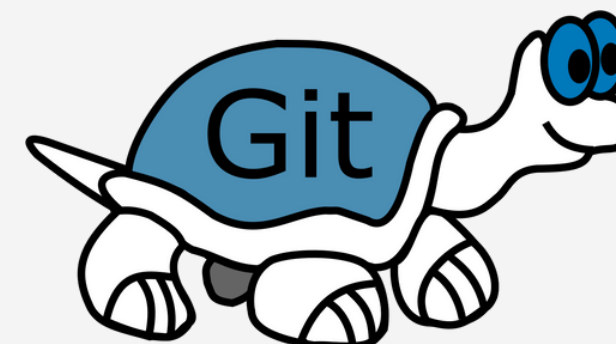
Eclipse



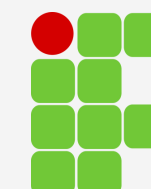
Notion



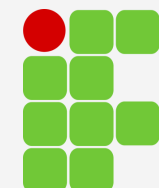
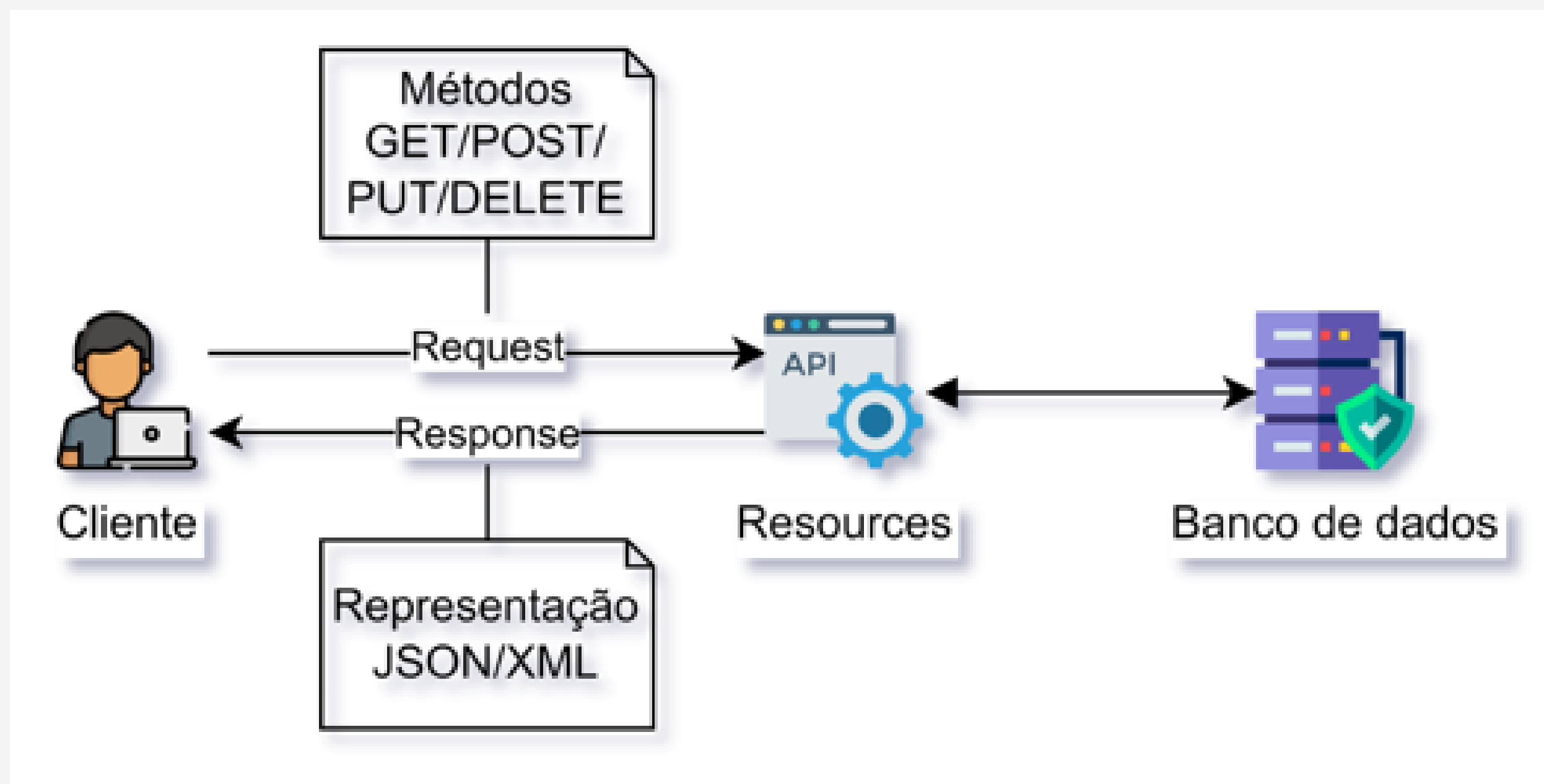
Discord



TortoiseSVN

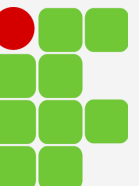


# Arquitetura REST API



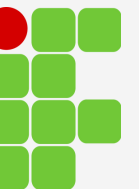
# 03

## Demonstração



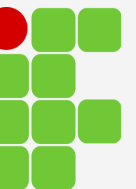
# 04

## Gource



# 05

## Considerações finais





# Resultados Obtidos

## ✓ Funcionou?

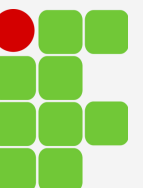
- Entregamos o que pretendíamos?

## ✓ Houve mudanças?

- O que mudamos?
- As mudanças funcionaram?

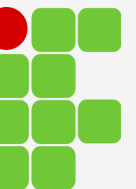
## ✓ Próximos passos do projeto

- Como a Bunka Bytes prosseguirá?



# 06

## Referências



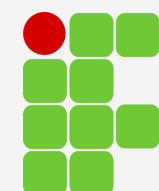
# Referências bibliográficas

GUEDES, G. T. A. UML 2 - Uma Abordagem Prática. 2. ed. [S.l.]: novatec, 2011.

MARTINS, Diego. React-Bootstrap: a fusão entre o React e o Bootstrap. Medium. Disponível em: <<https://medium.com/code-prestige/react-bootstrap-a-fus%C3%A3o-entre-o-react-e-o-bootstrap-48e8bd318359>>. Acesso em: 9 maio 2022.

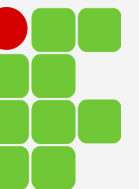
REYES, C. Experiência do Usuário (UX): Entenda o que é de forma prática. 2020. [Online; accessed 10. Apr. 2022]. Disponível em: <<https://www.liferay.com/pt/resources/l/user-experience>>.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil Ltda., 2019.



# 07

## Dúvidas



## Informações da apresentação:

- Apresentação disponível em:



## Informações para contato:

- Entre em contato
- [bunkabytes@gmail.com](mailto:bunkabytes@gmail.com)

