



IFriends

Apresentação Parcial

by Bunka Bytes

Equipe Bunka Bytes

ANAÍ VILLCA ROJAS

SP3029085

JAMILLI VITORIA GIOIELLI

SP3027473

JOSE ROBERTO CLAUDINO FERREIRA

SP3024369

JULIA ROMUALDO PEREIRA

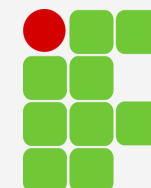
SP3023061

KAIKY MATSUMOTO SILVA

SP185075X

Instituto Federal de São Paulo
Campus São Paulo

2022-06-20



ÍNDICE

01

Introdução

02

Metodologia

03

Tecnologias

04

Demonstração

05

Gource

06

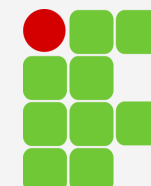
Considerações
finais

07

Referências

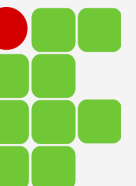
08

Dúvidas



01

Introdução



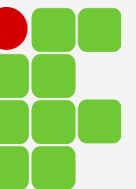
Escopo inicial

- Cenário de criação
 - IFSP como ambiente adverso:
 - Cheio de novas informações;
 - Gerador de muitas dúvidas.
- Solução
 - Plataforma onde os alunos se sintam livres para perguntar e também responderem seus colegas.



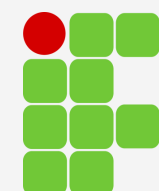
O que é o projeto?

- IFriends:
 - Comunidade de apoio;
 - Instigar a comunicação entre alunos
 - Permitindo que:
 - Participem dos fóruns de perguntas;
 - Publiquem eventos;
 - Filtrem as perguntas e eventos.



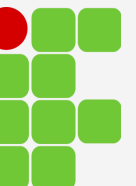
Análise de concorrência

Funcionalidades	IFriends	Moodle	Scoold
Comunicação pública (fórum) entre as partes envolvidas	✓		✓
Publicação de eventos	✓		
Publicação de perguntas	✓	✓	✓
Filtro de pesquisa no fórum de perguntas	✓		✓
Filtro de pesquisa nos eventos	✓		
Gamificação	✓		✓
Acesso à plataforma por aplicativo móvel		✓	



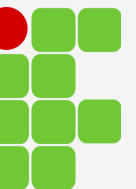
02

Metodologia



Scrum

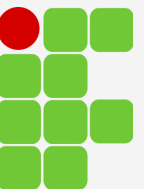
- Faz parte do manifesto ágil que surgiu em fevereiro de 2001
- Framework de desenvolvimento e gerenciamento ágil de projetos.
- 3 pilares: transparência, inspeção e adaptação.
- 5 valores: coragem, foco, comprometimento, respeito e abertura.
 - Os valores do Scrum são responsáveis por reforçar os princípios do manifesto ágil, principalmente considerando o comportamento e as pessoas maiores do que os processos e ferramentas.
- Se tratando de um projeto acadêmico, a metodologia serviu apenas como referência.



Cerimônias

Como a equipe usou as cerimônias da metodologia:

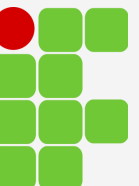
- **Sprint:** Duração média de 2 semanas.
- **Backlog:** "Lista de tarefas" do produto.
- **Time-boxed:** Adaptado conforme a necessidade da tarefa.
- **Refinamento:** Reuniões para criar entendimento a respeito do produto.
- **Reuniões diárias:** Não foram mantidas de maneira síncrona.
- **Planejamento da Sprint:** Reuniões para definir o que será feito na Sprint.
- **Revisão da Sprint:** Reuniões a cada entrega
- **Retrospectiva da Sprint:** Reuniões para identificar problemas ou melhorias para Sprints futuras.



Histórias de usuário

- Descrição resumida, clara e objetiva de uma funcionalidade.
- Representação dos requisitos funcionais e não funcionais.

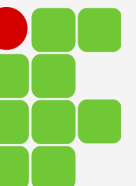
Épico	Quantidade de Histórias	Estimativa global
Gestão de Perguntas	5	28 pontos
Gestão de Respostas	2	6 pontos
Gestão de Eventos	2	5 pontos
Gestão de usuários	1	5 pontos
Usabilidade	1	5 pontos



Planning poker

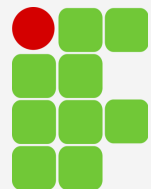
- Técnica de pontuação que auxilia na estimativa de histórias e tarefas com base no consenso de todo o Time;
- Os pontos são baseados na sequência *Fibonacci*.

Pontuação	Tamanho	Descrição
< 5	Pequeno	Pontuação usada para classificar tarefas que são de nível fácil e que podem ser realizadas em um curto período.
5 a 8	Médio	Pontuação usada para classificar tarefas de nível médio e exigem um desempenho maior comparada com as de nível fácil, mas não chegam a ser muito complexas.
>= 13	Grande	Pontuação usada para classificar tarefas que são de nível difícil e exigem um grande desempenho, além de precisarem de mais tempo para serem desenvolvidas.



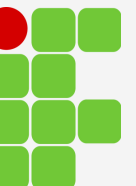
Modelagem

Diagrama de casos de uso	Artefato visual que auxiliou na representação dos requisitos do sistema, ou seja, ter uma visualização sobre as interações entre o usuário e o sistema.
Diagrama de classes	Auxiliou na modelagem da estrutura estática do sistema, permitindo a demonstração das classes e suas associações.
Diagrama de entidade relacionamento	Auxiliou na representação do modelo conceitual do banco de dados, ou seja, permite a visualização do que será retratado no banco de dados.
Diagrama de tabelas relacionais	Representação do modelo lógico do banco de dados qual permite visualizar melhor as entidades e os relacionamentos devido aos recursos que usa.
Dicionário de dados	Auxiliou no armazenamento das informações de configuração do banco de dados e a estrutura de cada tabela.



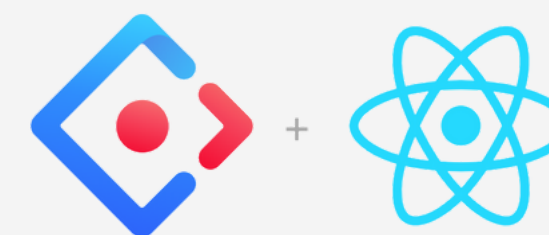
03

Tecnologias



ReactJS + Ant Design

- Criação e melhoria de interfaces .



React Router V6

- Roteamento dinâmico;
- Auxílio na definição de rotas privadas e públicas



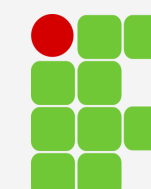
i18next

- Utilizada na internacionalização.



Imgbb API

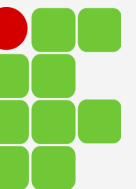
- Utilizada para hospedar imagens - *links*.



Swagger

Compreensão dos serviços da API

- Interface interativa;
- Fácil entendimento aos desenvolvedores;
- Implementação;
- Autenticidade;



Testes unitários

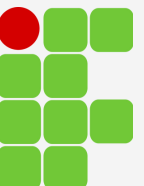


JUnit 5

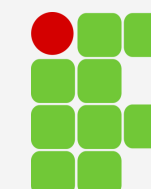
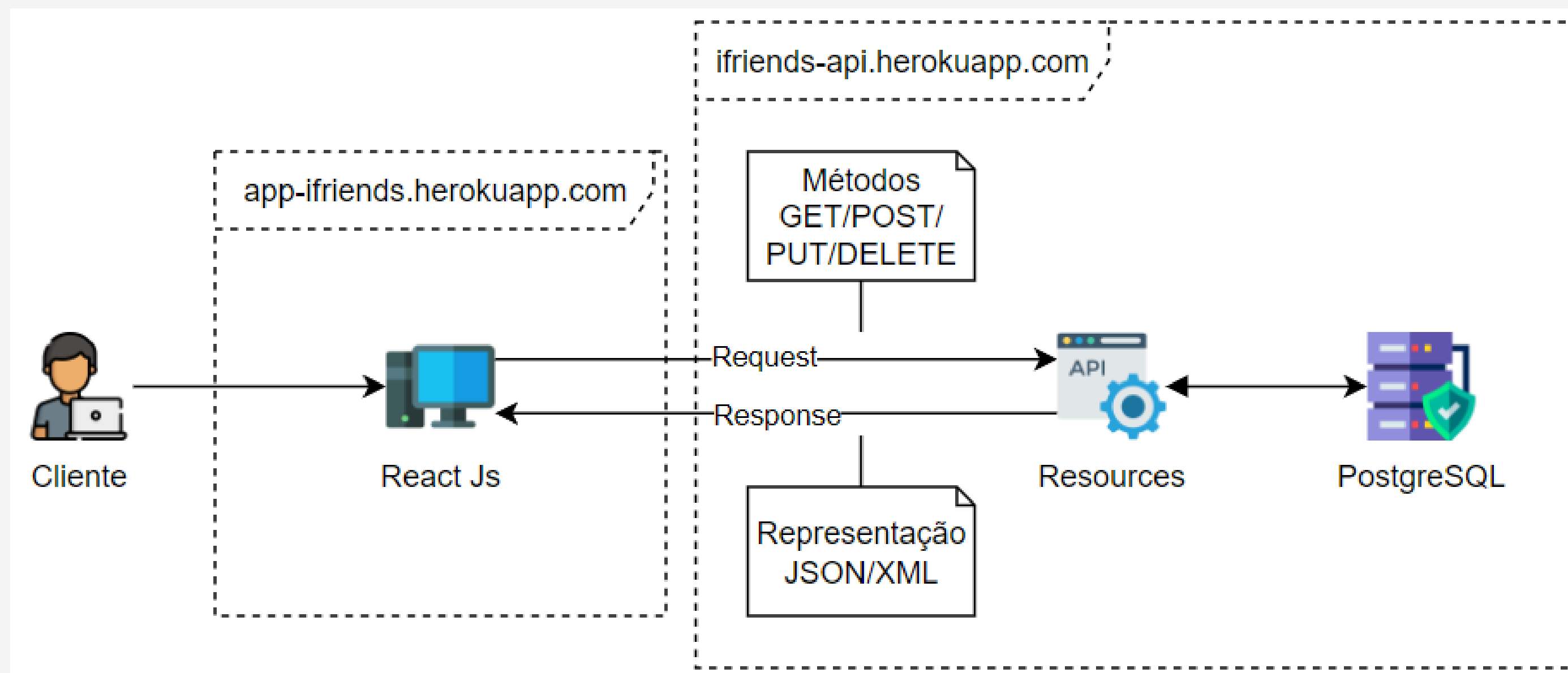


RespostaServiceImpl

Element	Missed Instructions	Cov.	Missed Branches	Cov.
● atualizar(Resposta)	<div></div>	100%		n/a
● validar(Resposta)	<div></div>	100%	<div></div>	100%
● curtir(CurteResp)	<div></div>	100%	<div></div>	100%
● obterPorId(Long)	<div></div>	100%	<div></div>	100%
● totalCurtidas(List)	<div></div>	100%	<div></div>	100%
● salvar(Resposta)	<div></div>	100%		n/a
● deletar(Resposta)	<div></div>	100%		n/a
● buscar(Resposta)	<div></div>	100%		n/a
● verificarUsuario(Resposta, String)	<div></div>	100%	<div></div>	100%
● RespostaServiceImpl(RespostaRepository, CurteRespRepository)	<div></div>	100%		n/a
● atualizarStatus(Resposta, boolean)	<div></div>	0%		n/a
Total	1 of 193	99%	0 of 16	100%



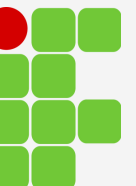
Arquitetura REST API



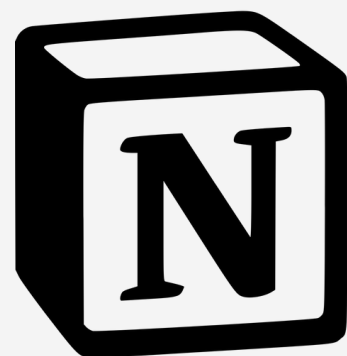
Deploy e Criptografia

Detalhes sobre a hospedagem feita no Heroku

- Funcionou bem para a API;
 - *Add-on* do Postgres e suporte para Spring Boot.
- Problema de limite de memória do Node.js no 1o *deploy*;
 - Modos de se criar uma aplicação ReactJs.
 - Solução: *Buildpack* do *Create-React-App*.
- Certificados padrão do Heroku x SSL/TLS;
 - Possível necessidade de migração de serviço de hospedagem.



Ferramentas

**Notion**

Usado na organização e gestão do projeto.

**Discord**

Usado para a realização de reuniões assíncronas.

**Visual Studio Code**

IDE para a realização do código-fonte do Front-end.

**Overleaf**

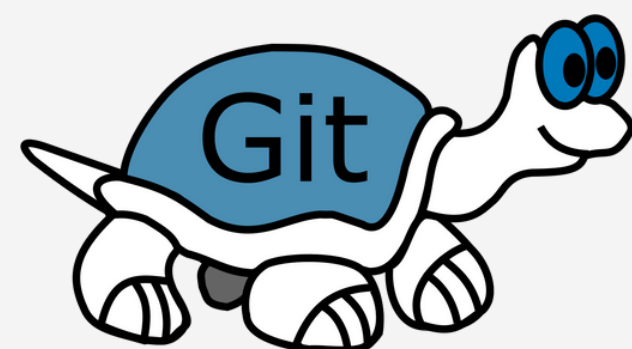
Usado para a elaboração da documentação do projeto.

**Figma**

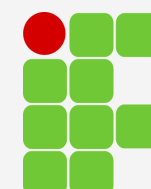
Usado para a elaboração do protótipo.

**Eclipse**

IDE para a realização do código-fonte do Back-end.

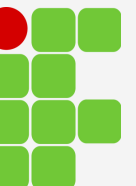
**TortoiseSVN**

Usado para o controle de versão do projeto.

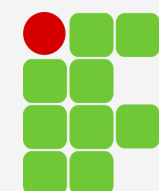
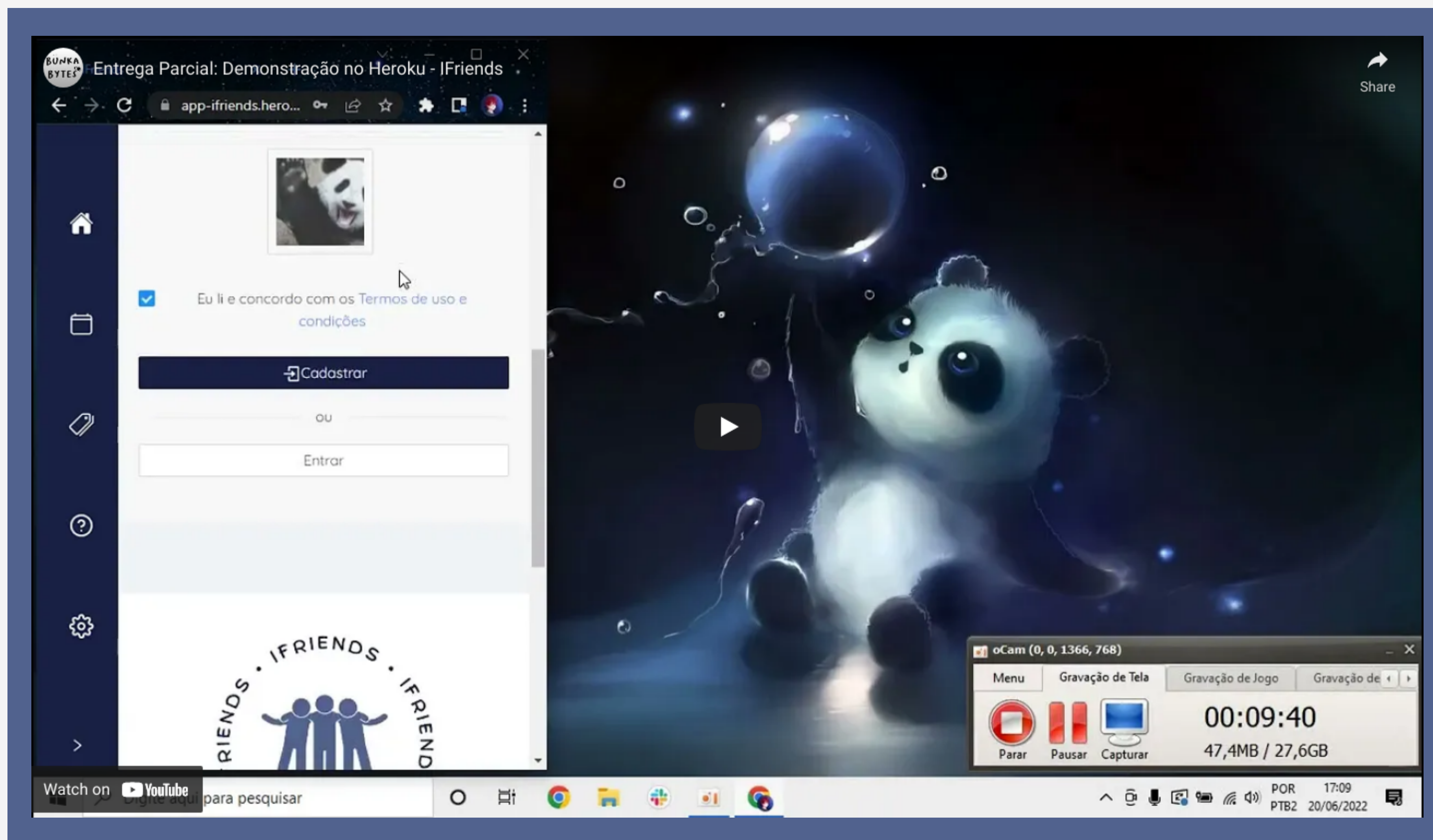


04

Demonstração

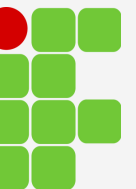


Vídeo da aplicação

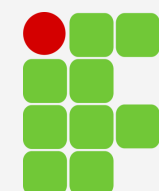
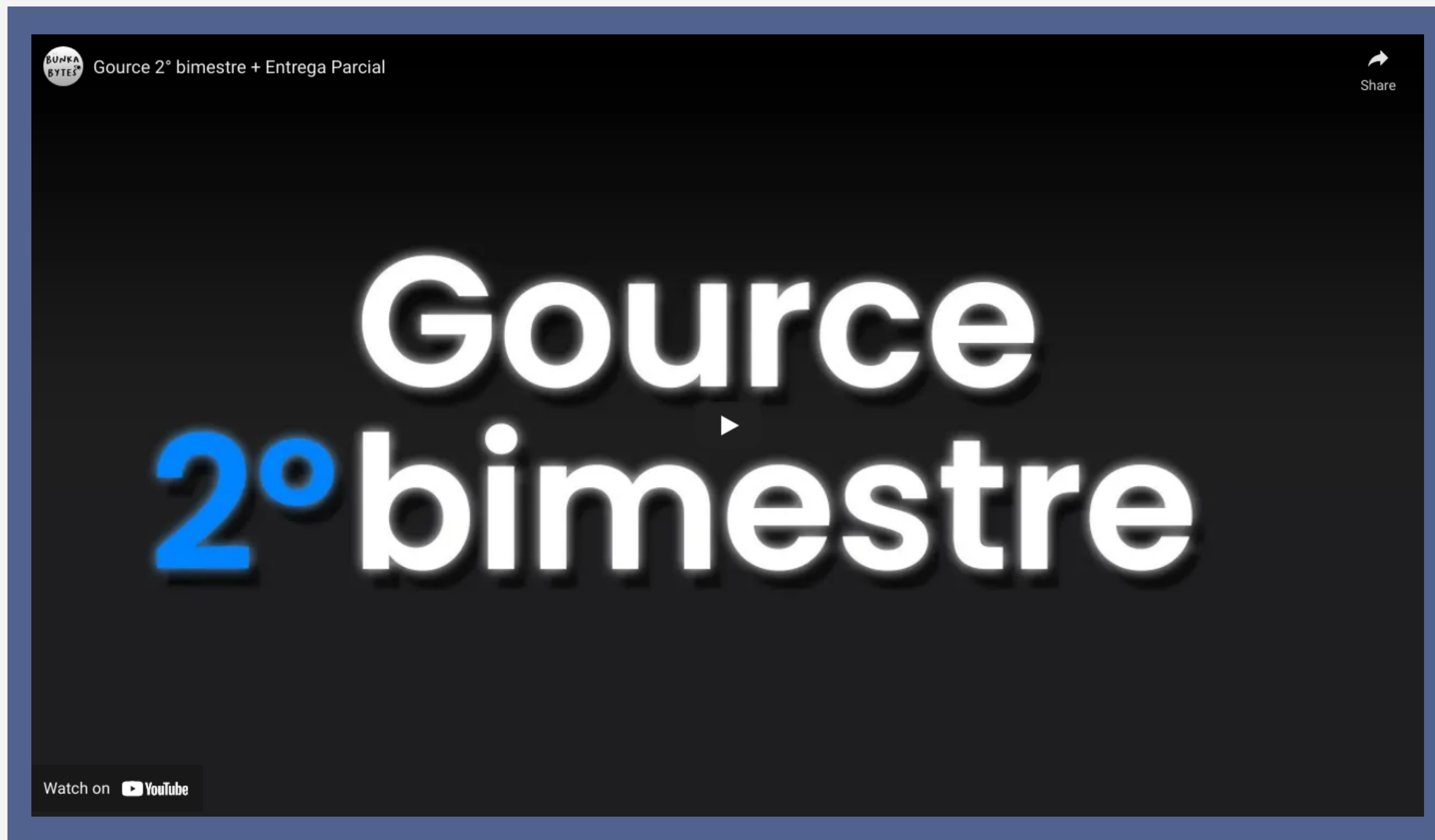


05

Gource

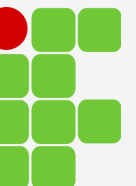


Vídeo do gource



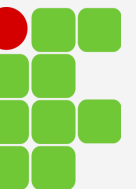
06

Considerações finais



Impedimentos e aprendizados

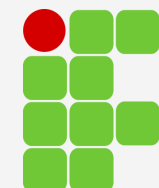
- Problema de CORS (inesperado);
- Versão antiga do Swagger;
- Problema com o StatSVN;
- Problema com o SVN.



Próximos passos

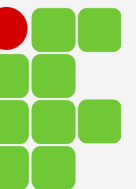


- Retrospectiva da entrega;
- Planejamento para os próximos meses;
- Estudar melhor sobre maneiras de implementar mais segurança na aplicação.



07

Referências



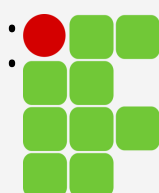
Referências bibliográficas

ALFF, Chico. **Diagrama de caso de uso. Análise de Requisitos, Engenharia de Software e Gerenciamento de Projetos.** Disponível em: <<https://analisederequisitos.com.br/diagrama-de-caso-de-uso/>>. Acesso em: 19 jun. 2022.

ALVES, W. **Banco de dados: Teoria e Desenvolvimento.** Saraiva Educação S.A., 2020. ISBN 9788536533759. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=qD0IEAAAQBAJ>>. Acesso em: 19 jun. 2022.

CRUZ, F. **Scrum e Agile em Projetos: Guia Completo.** 2. ed. Rio de Janeiro: Brasport Livros e Multimídia Ltda., 2018. Acesso em: 19 jun. 2022

GUEDES, G. T. A. **UML 2 - Uma Abordagem Prática.** 2. ed. [S.l.]: novatec, 2011. Acesso em: 19 jun. 2022

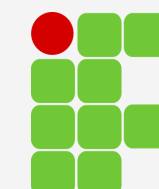


IBM Docs. **Diagramas de Classes**. Ibm.com. Disponível em: <<https://www.ibm.com/docs/pt-br/rsas/7.5.0?topic=structure-class-diagrams>>. Acesso em: 20 jun. 2022.

LEAL, G. **Linguagem, Programação E Banco De Dados: GUIA PRÁTICO DE APRENDIZAGEM**. INTERSABERES, 2015. Disponível em: <<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/30495>>. Acesso em: 19 jun. 2022.

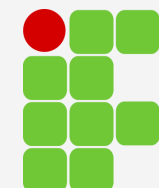
MACHADO, F. N. R. **Análise e Gestão de Requisitos de Software–Onde nascem os sistemas**. [S.l.]: Saraiva Educação SA, 2018. Acesso em: 19 jun. 2022.

RIBEIRO, L. **Modelagem de Dados: Modelo Conceitual, Modelo Lógico e Físico**. 201? Disponível em: <<https://www.luis.blog.br/modelagem-de-dados-modelo-conceitual-modelo-logico-e-fisico.html>>. Acesso em: 19 jun. 2022.



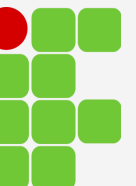
SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software**. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil Ltda., 2019. Acesso em: 19 jun. 2022.

Storyset | Customize, animate and download illustration for free. Storyset.com. Disponível em: <<https://storyset.com/>>. Acesso em: 17 jun. 2022.



08

Dúvidas



Informações da apresentação:

- Apresentação disponível em:



Informações para contato:

- bunkabytes@gmail.com

