Cauã de França Brito

Carlos Eduardo Scorsoni

Gustavo Bordignon

Breno Giuliano Scroccaro

RELAÇÃO DE ARTEFATOS

ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

- Festivity -

Trabalho apresentado como requisito parcial para a disciplina de **Experiência Criativa – Implementando Sistemas de Informação**, do curso de Bacharelado em Sistemas de informação, da PUCPR.

Orientadores:

Prof. Cleverson Avelino Ferreira

Profa. Cristina Verçosa P. B. de Souza

Curitiba

2023

SUMÁRIO

[ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos” 3](#_Toc129184421)

[ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz” 4](#_Toc129184422)

[ARTEFATO 3: Relação de Requisitos 5](#_Toc129184423)

[ARTEFATO 4: Modelo Relacional 6](#_Toc129184424)

[REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS 7](#_Toc129184425)

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

[Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”. 3](#_Toc129184451)

[Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”. 4](#_Toc129184452)

[Figura 3 – Requisitos do Produto. 5](#_Toc129184453)

[Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa. 6](#_Toc129184454)

# ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 1**: Quadro “3 Objetivos” | |
| **NOME DO PRODUTO**: Festivity | |
| **OBJETIVOS** | **DESCRIÇÃO** |
| 1 | Venda de Ingressos |
| 2 | Cadastro de Eventos |
| 3 | Divulgação de Eventos |

Figura – Quadro “3 Objetivos”.

# ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 2**: Quadro “é – não é – faz – não faz” | |
| **NOME DO PRODUTO**: Festivity | |
| **É**  É um E-commerce. | **Não é**  Não é um serviço de streaming. |
| **Faz**  Ele vende, cadastra e divulga eventos. | **Não faz**  Ele não faz streaming dos eventos. |

Figura – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

# ARTEFATO 3: Relação de Requisitos

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 3**: Relação de Requisitos | |
| **#** | **Requisito** |
| **1** | Criar interface responsiva para cadastro de usuário  - Já foi implementada uma interface para o cadastro de usuário/eventos. |
| **2** | Validar campos de entrada com ReGex ou Javascript  - Foram colocados 7 (sete) campos de validação. |
| **3** | Autenticação de usuário com senha criptografada, mantida no BD  - Fazer o comparativo de senhas do usuário que ficarão salvas no BD e utilizar hash para esconder, gerando uma grande sequência de caracteres aleatórios. |
| **4** | Exigir autenticação, caso o usuário acesse uma URL da aplicação quando não estiver autenticado.  - Será obrigatório ter autenticação. Na hipótese em que não estiver autenticado, a página será recarregada para que o usuário efetue. |
| **5** | Controlar e gerenciar a sessão com os dados do usuário  - Utilização da conexão de PHP com MySQL.  - Através do login do usuário, vai para outro comando para que seja feita a recuperação da senha, comparação do login e senha, entre outros. |
| **6** | Identificar, na interface, o usuário autenticado  - Fazer a implementação através do método comparativo de senhas. Se a senha criada é a mesma digitada na sequência. |
| **7** | Expirar a sessão do usuário  - Implementar em PHP a contagem de inatividade do usuário. Se permanecer inativo durante ‘X’ minutos, sua sessão será expirada e precisará fazer o login novamente. |
| **8** | Fazer upload da imagem do avatar do usuário para o servidor  - Fazer a utilização do PHP e PHPMyAdmin para salvar as imagens que forem adicionadas. |
| **9** | Persistir em BD Relacional todos os dados do sistema  - Garantir que os dados estejam persistentes e que não sejam perdidos quando encerrada a sessão.  - Manter os dados nas tabelas nas suas devidas formas. |
| **10** | Criação de filtros de pesquisa para as informações do sistema  - Criação de filtros para implementar a pesquisa de categorias de shows |
| **11** | Criação de usuário administrador, com interface própria para manipular informações do sistema  - Criação de uma interface para que o administrador, neste caso, um organizador do evento poder fazer o cadastro do seu evento. |
| **12** | Ativação do HTTPS no servidor Web  - Utilização do XAMPP. |
|  |  |

Figura 3 – Requisitos do Produto.

# ARTEFATO 4: Modelo Relacional

Um Modelo Relacional ilustra como “entidades” (como p. ex.: pessoas, objetos ou conceitos), se relacionam dentro de um sistema.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

|  |
| --- |
| **ARTEFATO 6:** Modelo Relacional |
|  |

Figura – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa.

# REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.