

Documento de Projeto de Software Blámovi

Fundação Grupo Volkswagen
Escola Senai Paulo Antônio Skaf

Amanda Bispo da Silva
Elton Rodrigues de Souza
Flamarion de Souza Filho
João Victor Lunardi Vicente
Jorge Félix dos Santos
Nicolas Henrique da Silva Brito

Documento de Projeto de Software – Blámovi

São Paulo – 2023

1. Histórico de Revisão de Documento

[illegible]

2. Introdução

2.0 Propósito do Documento de Projeto de Software

Esse documento tem o objetivo de detalhar a solução desenvolvida conforme solicitado pelo Rogério Palmieri aqui estará presente uma descrição detalhada das funções do produto, de suas interfaces e do comportamento esperado do sistema.

2.1 Público-Alvo

Este documento destina-se aos Usuário e cinéfilos.

3. Descrição Geral do Produto

3.1 Situação Problema


O cliente Rogério Palmieri em seu momento de lazer, possui bastante dificuldades em encontrar um título que atenda suas expectativas, com essa aplicação juntaremos ele a uma incrível comunidade de discussões e avaliações de filmes e séries.

3.1 Situação Atual

Atualmente nosso cliente procura por recomendações em rodas de conversas, rede sociais ou até mesmo por indicações no meio familiar.

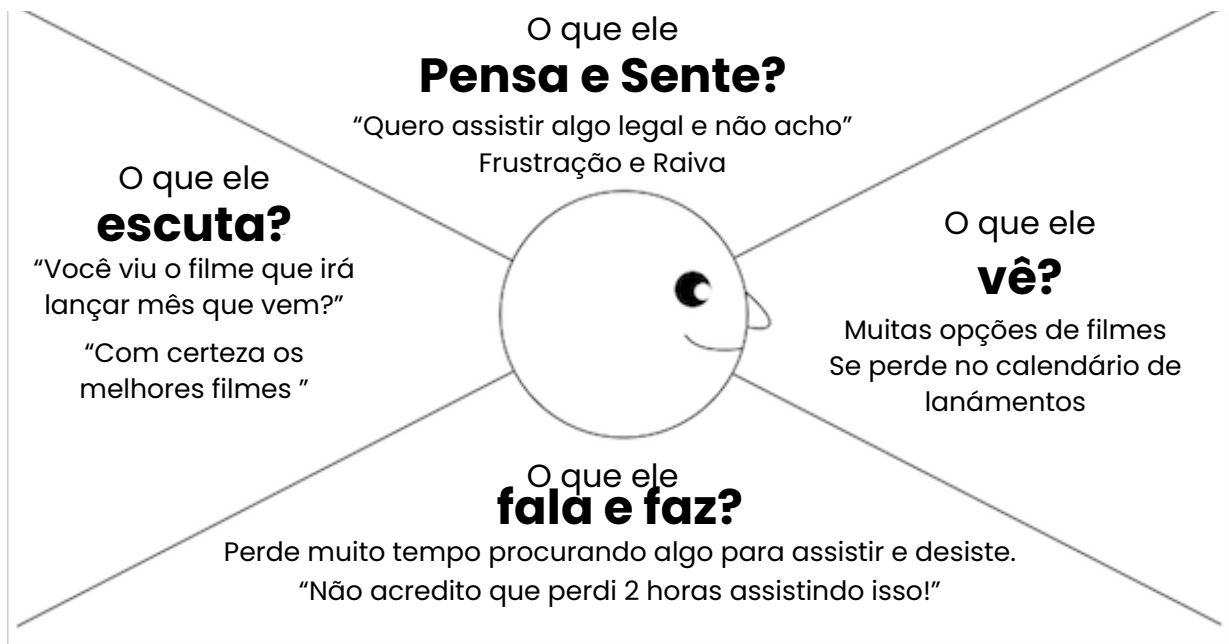
1.1 Proto Persona

A proto persona é uma representação fictícia de um grupo específico de usuários e/ou clientes.

 <p>Nome: Rogério</p> <p>Frase: "Não consigo encontrar nada legal para assistir!"</p>	<p>Dores e Necessidades:</p> <p>Não aproveita as horas de lazer</p> <p>Precisa encontrar entretenimento que atenda suas expectativas.</p>
<p>Solução:</p> <p>Aplicativo com recomendações e uma comunidade que compartilhe da mesma paixão. (Blámovi)</p>	

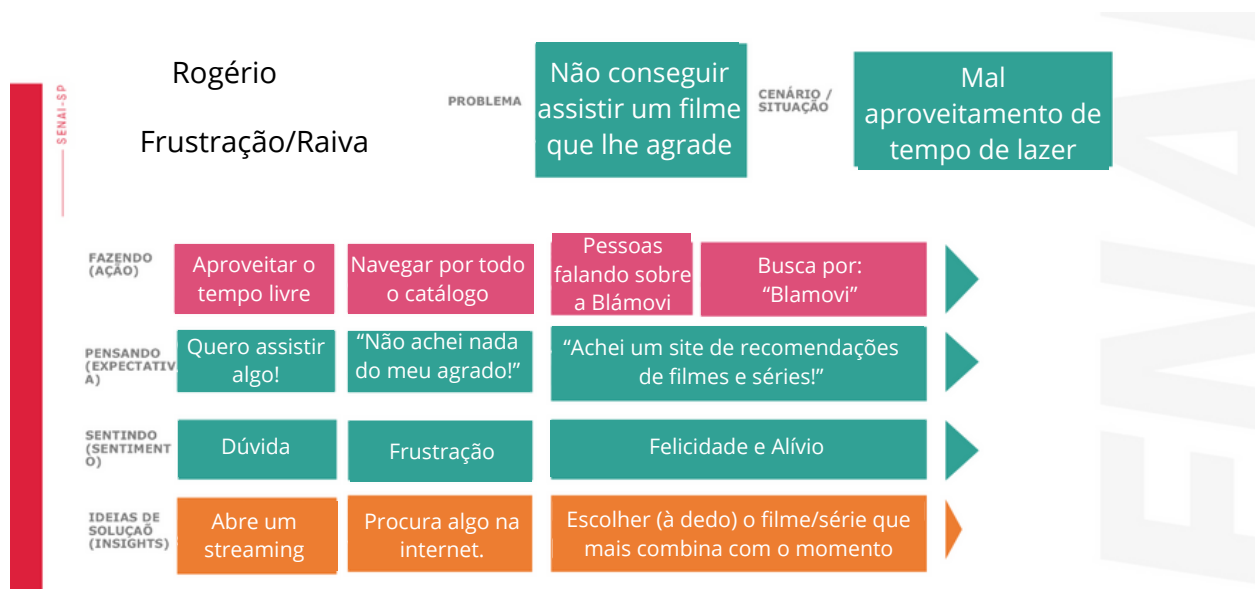
3.4 Mapa de Empatia

O mapa da empatia é uma ilustração que traz as necessidades e as dores dos clientes/usuarios.



3.5 Proto Jornada

Um mapa de jornada do cliente é uma representação visual do processo pelo qual seus clientes passam quando interagem com o sistema.



3.6 Solução Desenvolvida

Foi desenvolvida um sistema Web onde o cliente pode se cadastrar e cadastrar também post, opiniões, avaliação, descrevendo suas características e visando encontrar filmes

3.7 Tecnologias Utilizadas

VSCode, IntelliJ, HTML, CSS, JavaScript, React, Java, SpringBoot, Maven, JDK 17 (...)

3.8 Escopo

3.8.1 Banco de Dados

Foi desenvolvido um banco de dados para armazenar todas as informações que o sistema irá gerar.

3.8.2 API

Foi desenvolvido uma API para servir como provedor de dados para o aplicativo e sistema web em formato JSON.

3.8.3 Sistema Web

Foi desenvolvido um sistema web que possibilite o gerenciamento de pacotes, como cadastrar e editar.

3.9 Atores

3.9.1 Usuário Administrador

Possui o acesso de moderação de todo o site.

3.9.2 Usuário Comum

Possui acesso de edição apenas ao que está relacionado a si próprio.

3.10 Premissas

É necessária a contratação de um serviço de hospedagem para a API e o Sistema Web.

Ter conta nas lojas dos dispositivos (IOS e Android)

4.0 Regras e Restrições

4.1 Regras de Negócio

ID	RNF/RF	Nome	Descrição

4.2 Restrições de Hardware

Nº	Descrição

4.3 Restrições de Software

Nº	Descrição

4.4 Diagrama de Casos de Uso

Um caso de uso define uma sequência de ações executadas por um ator específico.

5. Requisitos

5.1 Requisitos Funcionais

ID	Descrição	Plataforma

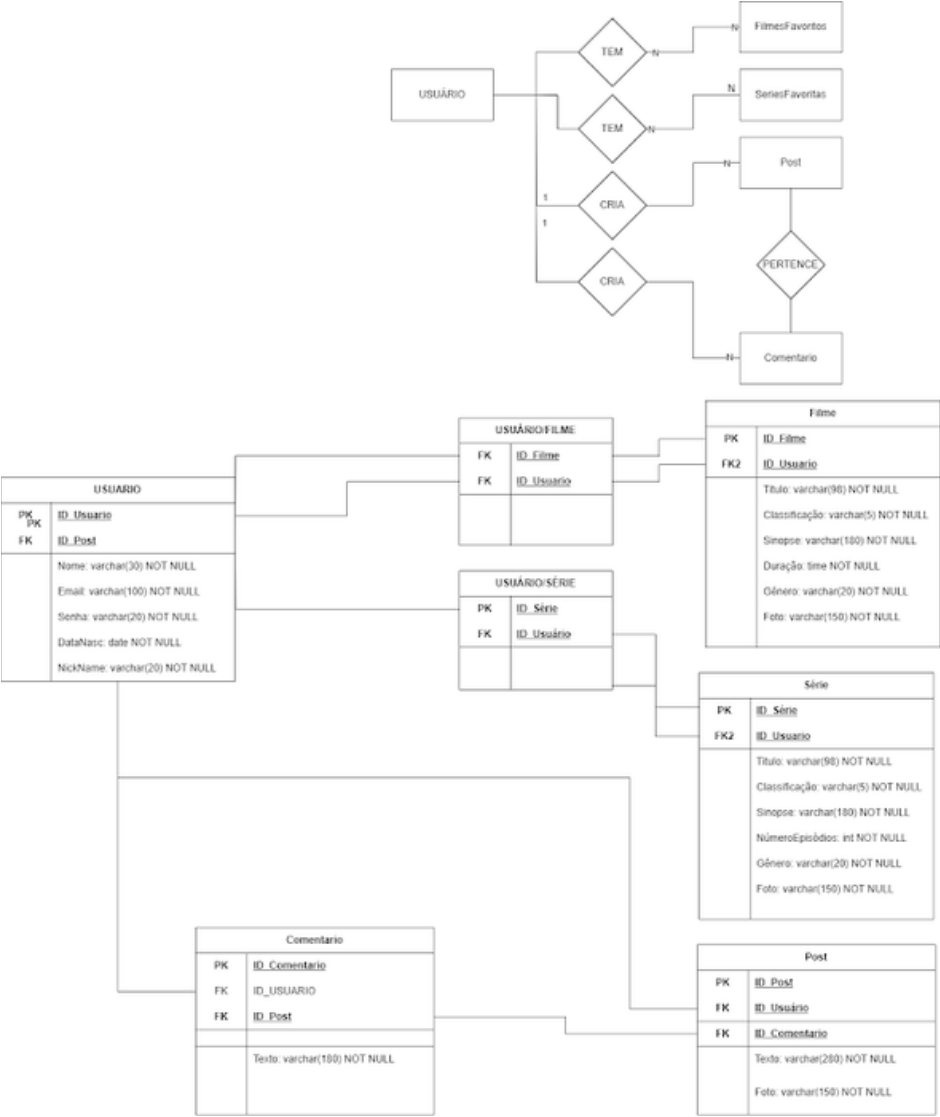
5.2 Requisitos Não Funcionais

ID	Descrição	Plataforma

6.0 Diagrama e Modelagens

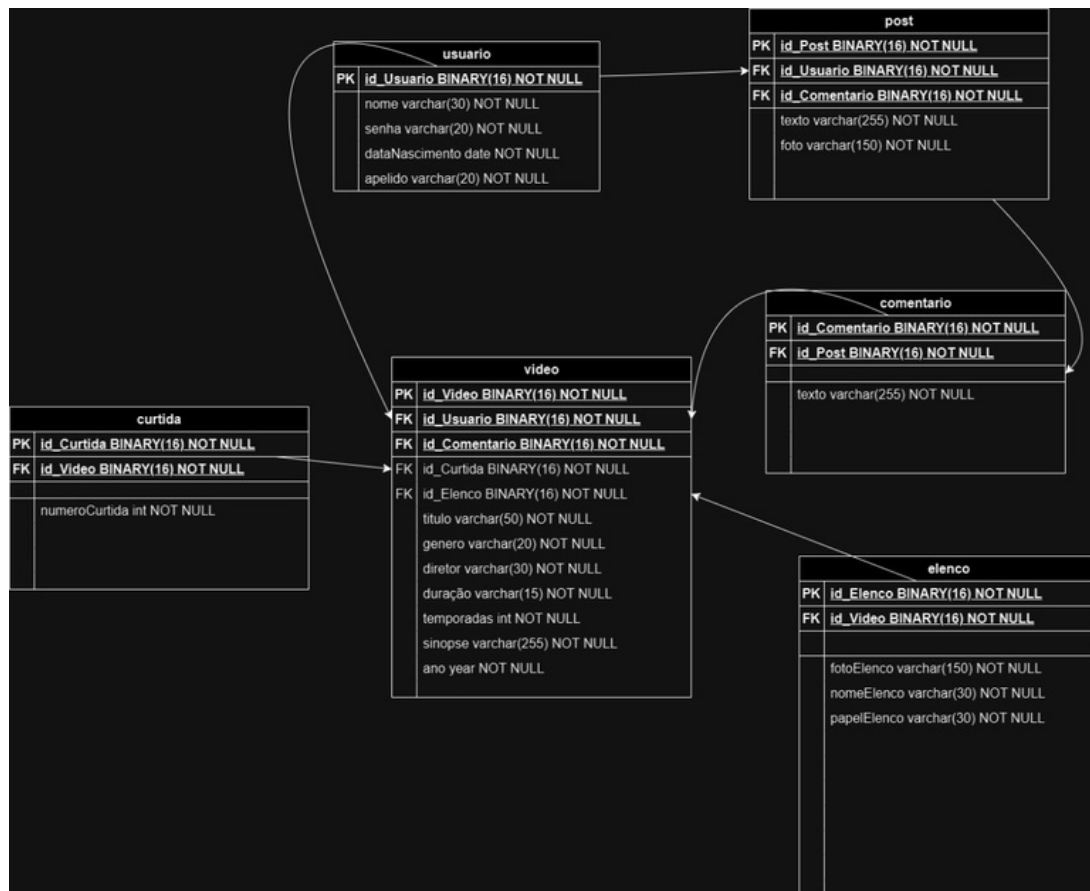
6.1 Diagrama de Classe UML

O diagrama de classes é uma representação da estrutura e relações das classes que servem de modelo para objeto.



6.2 DERs

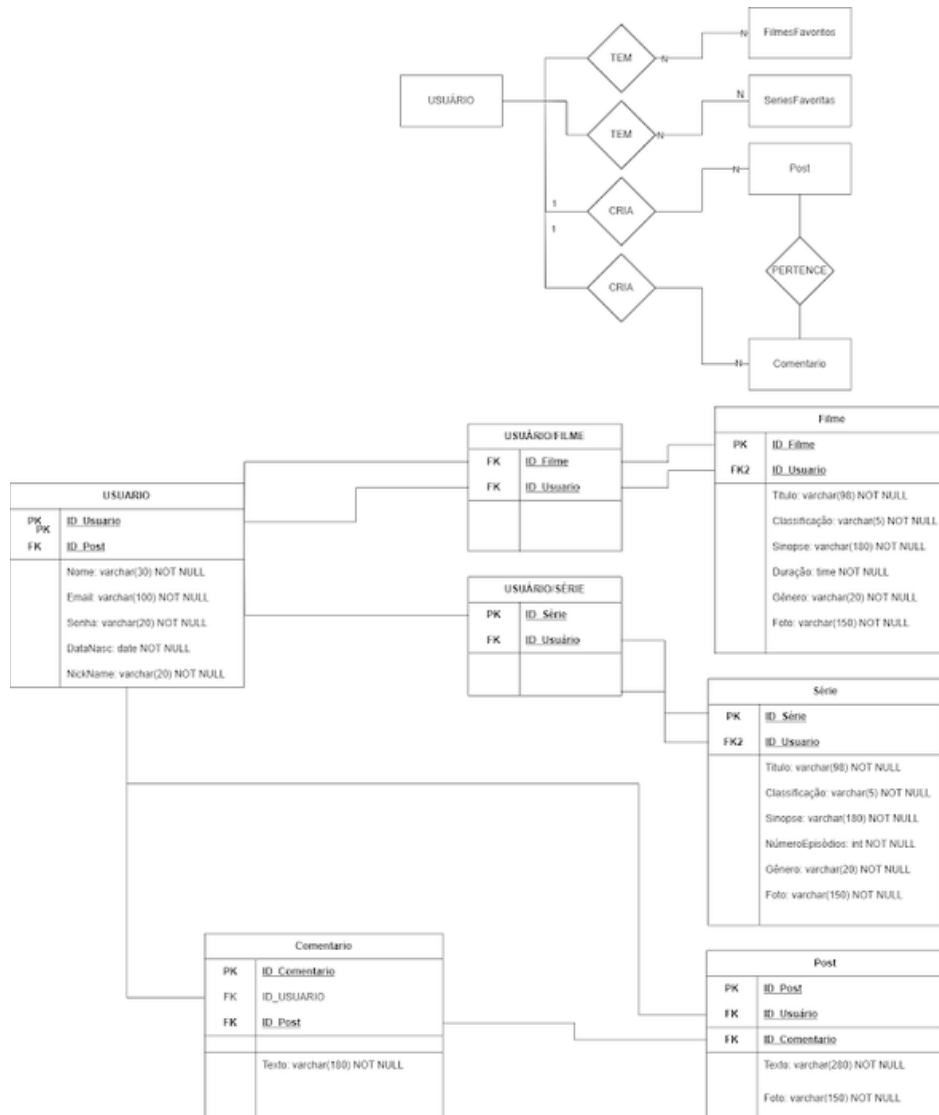
DER é uma representação gráfica do Modelo de Entidade e Relacionamento e tem por finalidade ilustrar as entidades e seus relacionamentos.



6.3 Modelo Físico

Descreve como será feita a armazenagem no banco, ajudando a visualizar a estrutura de um banco de dados antes de ser construído.

Descreva as entidades e suas finalidades...



7. Protótipos e Interface de Usuário

7.1 Manual da Marca

Descreve como será feita a armazenagem no banco, ajudando a visualizar a estrutura de um banco de dados antes de ser construído.

Descreva as entidades e suas finalidades...(fotos)

7.2 Web

(Prints das telas principais)

7.3 Mobile

(Prints das telas principais)

