

Event Manager 2010

15 de Outubro

2010

Event Manager 2010 is a Web based application that has the goal to manage several user groups simultaneously. Users can share information, participate in their group events, schedule their own personal events and interact with each other using the mini forum available in every group event. Event Manager 2010 is also a very simple and intuitive application in order to improve the user experience.

Relatório
Event
Manager
2010

Trabalho elaborado por:

Pedro Azevedo Nº 2401878

Ricardo Francisco Nº 2401394

Índice

1. Âmbito do projecto	4
1.1. Finalidade do projecto.....	4
1.1.1. O porque do projecto	4
1.1.2. Objectivos do projecto	4
1.2. Utilizadores da solução.....	4
1.2.1. Exemplo de Funcionamento da aplicação	4
1.3. Cronograma do trabalho desenvolvido	5
2. Requisitos de Dados	6
2.1. Gestão de Utilizadores GDU	6
2.2. Gestão de Grupos GDG.....	6
2.3. Gestão de Eventos GDE	6
2.4. Gestão de Comentários GDC	7
2.5. Gestão de Ficheiros GDF.....	7
3. Requisitos Funcionais	8
3.1. Gestão de Utilizadores GDU	8
3.2. Gestão de Grupos GDG.....	9
3.3. Gestão de Eventos GDE	10
3.4. Gestão de Comentários GDC	10
3.5. Gestão de Ficheiros GDF.....	11
4. Requisitos Não Funcionais	12
4.1. Event Manager 2010 ETM	12
4.1.1. Interface e imagem.....	12
4.1.2. Requisitos de interface	12
4.1.3. Requisitos de imagem e estilo	12
5. Arquitectura da aplicação.....	14
5.1. Modelo de Desenvolvimento	14
5.2. Diagrama da Arquitectura	14
5.3. Tecnologias Utilizadas	14
5.4. IDE Utilizado	14
6. Casos de uso	15
6.1. Lista de casos de uso	15
6.2. Diagrama	17
6.3. UC#1 Registo Utilizador.....	17
6.4. UC#2 Autenticação de utilizador na aplicação	17
6.5. UC#3 Alteração do perfil do utilizador	17
6.6. UC#4 Criação de um Grupo de utilizadores.....	18
6.7. UC#5 Remoção de Grupo de utilizadores.....	18
6.8. UC#6 Entrada num Grupo de utilizadores.....	18
6.9. UC#7 Remoção de um utilizador de um grupo	19
6.10. UC#8 Saída de um utilizador de um grupo	19
6.11. UC#9 Criação de Eventos para um grupo	19
6.12. UC#10 Criação de Eventos pessoais do utilizador	20
6.13. UC#11 Criação de comentários para Eventos	20
6.14. UC#12 Carregamento de Ficheiros.....	21
6.15. UC#13 Descarregamento de Ficheiros	21
6.16. Descrição dos casos de uso	22
7. Mapa da Aplicação	33
8. Base de dados.....	35
8.1. Diagrama da base de dados	35
8.2. Descrição das Tabelas da base de dados.....	36
8.2.1. ETMUser	36
8.2.2. UserInGroup	36
8.2.3. ETMGroup	36
8.2.4. ETMEvent	36
8.2.5. ETMNew	36

8.2.6. ETMComment.....	36
8.2.7. ETMFile.....	36
9. Conclusão	37
10. Bibliografia.....	38

1. Âmbito do projecto

1.1. Finalidade do projecto

A aplicação Event Manager tem como objectivo gerir eventos de vários grupos de utilizadores em simultâneo.

A aplicação implica um registo com nome de utilizador e palavra-passe para os utilizadores que pretendam utilizar a mesma.

Cada utilizador pode criar vários grupos e em seguida administrar e gerir os eventos para esses mesmos grupos que criou. Os utilizadores têm também a funcionalidade de poderem agendar eventos pessoais que apenas são consultados por eles mesmos.

Cada grupo pode ter vários utilizadores (membros) e um só administrador (criador do grupo). Os grupos podem ser reservados ou públicos, sendo que os grupos reservados estão protegidos com uma password onde apenas os utilizadores conhecedores dessa password conseguem pertencer aos mesmos. Os grupos públicos são acessíveis a todos os utilizadores registados na aplicação.

Cada evento contém um mini fórum onde permite a discussão do mesmo pelos vários utilizadores do grupo ao qual esse evento está associado. Os utilizadores podem utilizar este mini fórum para escrever comentários sobre o evento em questão. É também possível carregar e descarregar ficheiros para esse mesmo evento, com o fim de complementar o mesmo ou obter mais informações.

1.1.1. O porque do projecto

Este projecto foi desenvolvido para promover uma maior interactividade entre pessoas que frequentem o mesmo universo. Seja esse universo académico, profissional ou lúdico.

1.1.2. Objectivos do projecto

O objectivo deste projecto é melhorar a comunicação e organização dos seus utilizadores bem como promover a interactividade entre eles.

A aplicação poderá ser utilizada constantemente pelos seus utilizadores sem quaisquer restrições

1.2. Utilizadores da solução

Os utilizadores desta solução são todos aqueles que façam parte do universo onde a solução se encontra instalada.

Por exemplo digamos que a aplicação está implementada no Universo Académico onde Professores e Alunos são os utilizadores da aplicação.

1.2.1. Exemplo de Funcionamento da aplicação

Ao efectuarem o registo na aplicação, todos os utilizadores têm acesso à página principal da aplicação.

O Professor de Matemática II decide criar um grupo reservado para a turma LEI2M1, turma da manhã de Engenharia Informática.

Numa aula o professor entrega a palavra-passe a todos os alunos da turma dizendo que é na aplicação que serão marcados os testes/frequências e respectivos exames para a cadeira. Todos os alunos registam-se na aplicação e acedem ao grupo de Matemática II com a palavra-passe do mesmo.

O professor agenda o primeiro teste na aplicação. Todos os alunos conseguem ter acesso ao evento agendado

O Professor faz questão também carregar um ficheiro com apontamentos para o evento e de deixar uma mensagem no mini forum para todos os alunos. Todos os alunos têm a possibilidade de descarregar esse ficheiro para as suas máquinas locais e de responder ao professor no mini forum.

1.3. Cronograma do trabalho desenvolvido

Ano 2009/2010								
Fases do projecto	Março	Abril	Maio	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro
Análise e Especificação de Requisitos								
Desenvolvimento dos Casos de Uso								
Modelação de Dados								
Codificação								
Testes								
Manutenção								

2. Requisitos de Dados

2.1. Gestão de Utilizadores GDU

R #GDU - 00 – D	Os dados do utilizador são guardados na base de dados
Descrição:	A aplicação deverá guardar os dados dos utilizadores na base de dados após o seu registo.
Razão do requisito:	Este requisito existe para que os utilizadores possam ter um perfil pessoal na aplicação.

2.2. Gestão de Grupos GDG

R #GDG - 00 – D	Os dados relativos aos grupos são guardados na base de dados
Descrição:	Após a criação de um grupo a aplicação deverá guardar na base de dados o id do utilizador, nome do grupo, descrição.
Razão do requisito:	Este requisito existe para que futura consulta dos grupos existentes na aplicação.

2.3. Gestão de Eventos GDE

R #GDG - 00 – D	Os dados relativos aos eventos associados aos grupos são guardados na base de dados
Descrição:	Após a criação de um evento para um determinado grupo, os campos nome do evento, id de utilizador, id do grupo, data do evento, descrição do evento, descrição detalhada do evento são gravados na base de dados
Razão do requisito:	Este requisito existe para que futura consulta dos eventos existentes associados aos grupos na aplicação.

2.4. Gestão de Comentários GDC

R #GDC - 00 – D	Os dados relativos aos comentários para cada evento são guardados na base de dados
------------------------	--

Descrição:	Após a criação de um grupo a aplicação deverá guardar na base de dados o id do utilizador, nome do grupo, descrição.
-------------------	--

Razão do requisito:	Este requisito existe para que futura consulta dos grupos existentes na aplicação.
----------------------------	--

2.5. Gestão de Ficheiros GDF

R #GDF - 00 – D	Os dados relativos aos ficheiros carregados pelos utilizadores são guardados na base de dados.
------------------------	--

Descrição:	No caso do utilizador pretender carregar um ficheiro juntamente com o comentário que escreveu, o sistema deverá guardar os seguintes campos relativos ao ficheiro : Nome do ficheiro + GUID e id Ficheiro.
-------------------	--

Razão do requisito:	Este requisito existe para que os utilizadores possam efectuar o descarregamento de ficheiros na aplicação
----------------------------	--

3. Requisitos Funcionais

3.1. Gestão de Utilizadores GDU

R #GDU - 00 – F

Registo de utilizadores

Descrição:

Cada utilizador tem de efectuar um registo na aplicação. Ao registar-se, o utilizador cria um perfil próprio com as seguintes informações:

- Nome;
- Nome de Utilizador;
- Palavra passe;
- E-mail;
- Telefone.

Razão do requisito:

Este requisito existe para que todos os utilizadores da aplicação estejam devidamente autenticados

R #GDU - 01 – F

Autenticação de utilizadores

Descrição:

Todos os utilizadores necessitam de efectuar a devida autenticação antes de poderem utilizar a aplicação. Os campos que os utilizadores deverão preencher são:

- Nome de utilizador;
- Palavra chave.

Razão do requisito:

Este requisito existe para que todos os utilizadores da aplicação estejam devidamente autenticados

R #GDU - 02 – F

Alteração do perfil do utilizador

Descrição:

Após a autenticação, o utilizador poderá alterar o seu perfil a qualquer momento na aplicação. O único campo inalterável será o Nome de Utilizador.

Razão do requisito:

Este requisito existe para que os utilizadores possam alterar o seu perfil consoante o seu desejo.

3.2. Gestão de Grupos GDG

R #GDU - 01 – F	Criação de Grupos de utilizadores
Descrição:	Após a autenticação, qualquer utilizador poderá criar grupos dentro da aplicação. Os grupos podem ser do tipo Público ou Restrito, sendo que o ultimo requer uma palavra chave de acesso.
Razão do requisito:	Este requisito existe para todos os utilizadores devidamente autenticados na aplicação possam criar grupos.
R #GDU - 02 – F	Entrada de utilizadores em grupos
Descrição:	Qualquer utilizador poderá entrar em qualquer grupo público existente na aplicação e apenas poderá entrar num grupo restrito no caso de conhecer a palavra chave do mesmo.
Razão do requisito:	Este requisito existe para todos os utilizadores devidamente autenticados na aplicação possam entrar nos grupos existentes na aplicação.
R #GDU - 03 – F	Remoção de Grupos da Aplicação
Descrição:	Apenas o Administrador do grupo poderá remover o seu grupo da aplicação. Todos os utilizadores pertencentes a este grupo deixam assim de pertencer ao mesmo.
Razão do requisito:	Este requisito existe para que o administrador possa dar término ao seu grupo e para que não existam dados sem sentido na aplicação
R #GDU - 04 – F	Remoção de Utilizadores de um grupo
Descrição:	Apenas o Administrador do grupo poderá remover qualquer utilizador (à excepção dele proprio) do grupo.
Razão do requisito:	Este requisito existe para que o administrador possa gerir melhor os utilizadores nos seus grupos

R #GDU - 05 – F

Saída de um grupo por parte de um utilizador

Descrição:	Qualquer utilizador poderá abandonar um grupo ao qual pertence a qualquer momento na aplicação (com a excepção do administrador) .
Razão do requisito:	Este requisito existe para que os utilizadores possam sair de grupos dos quais já não desejam pertencer.

3.3. Gestão de Eventos GDE

R #GDE - 00 – F

Criação de eventos para grupos de utilizadores

Descrição:	Apenas o Adminsitrador (criador) de um grupo poderá criar eventos para esse grupo. Ao criar um evento os campos nome do evento, descrição do evento, descrição detalhada do evento, data do evento, grupo do evento deverão estar preenchidos.
Razão do requisito:	Este requisito existe para que apenas o administrador do grupo possa gerir os eventos do seu grupo.

R #GDE - 01 – F

Criação de eventos pessoais para cada utilizador

Descrição:	Cada utilizador poderá criar eventos pessoais onde apenas ele tem acesso aos mesmos.
Razão do requisito:	Este requisito existe para que todos os utilizadores possam gerir os seus eventos pessoais sem a visualização/interferencia de outros utilizadores.

3.4. Gestão de Comentários GDC

R #GDC - 00 – F

Criação de comentários para cada evento existente num grupo de utilizadores

Descrição:	Qualquer utilizador que pertença a um grupo, poderá escrever comentários nos eventos desse mesmo grupo.
Razão do requisito:	Este requisito existe para que possa existir interacção/troca de informação entre utilizadores do mesmo grupo para o mesmo evento.

3.5. Gestão de Ficheiros GDF

R #GDF - 00 – F

Carregamento de um ficheiro para cada comentário escrito

Descrição:

Caso o utilizador considere necessário, poderá efectuar o carregamento de um ficheiro juntamente com o seu comentário.

Razão do requisito:

Este requisito existe para todos os utilizadores pertencentes ao mesmo grupo possam trocar informações entre si dentro de um determinado evento.

R #GDF - 01 – F

Descarregamento de ficheiros dentro de um evento

Descrição:

Qualquer utilizador pertencente a um grupo, pode descarregar os ficheiros, um a um, associados a um determinado evento evento .

Razão do requisito:

Este requisito existe para todos os utilizadores pertencentes ao mesmo grupo possam trocar informações entre si dentro de um determinado evento.

4. Requisitos Não Funcionais

4.1. Event Manager 2010 ETM

4.1.1. Interface e imagem

A interface de utilizador deverá apresentar cores suaves e deverá ser limpa e de fácil visualização. Deverá apresentar um calendário ao centro para melhor consulta de eventos por parte dos utilizadores.

4.1.2. Requisitos de interface

4.1.3. Requisitos de imagem e estilo

R #ETM - 00 – I

Calendário género lista com scroll bar e meses pegados

Descrição:

O calendário deverá ter uma cor suave e os dias bem legíveis.

No carregamento da aplicação o calendário deverá mostrar o dia presente em cor amarela e os dias com eventos em cor azul.

O dia seleccionado deverá ser apresentado no calendário com uma cor verde

O calendário deverá ser apresentado a partir do mês corrente até ao mês anterior do ano seguinte.

Razão do requisito:

Este requisito existe para facilitar a consulta de eventos por parte dos utilizadores.

R #ETM - 01 – I

Listagem de eventos do dia seleccionado à esquerda

Descrição:

Os eventos do dia seleccionado deverão ser listados num quadro à esquerda da aplicação

Razão do requisito:

Este requisito existe para facilitar a consulta de eventos por parte dos utilizadores.

Descrição:	Após a autenticação o utilizador deverá poder ver os grupos aos quais pertence no quadro do lado direito na aplicação.
Razão do requisito:	Este requisito existe para facilitar a consulta de grupos por parte dos utilizador autenticado.

5. Arquitectura da aplicação

5.1. Modelo de Desenvolvimento

Esta solução foi desenvolvida utilizando o modelo das três camadas, as camadas são: a interface de utilizador, a lógica do negócio e a camada de dados.

Cada camada deste modelo é independente das demais.

Este modelo tem como características:

- Baixos custos de disponibilização;
- Baixos custos na mudança da base de dados;
- Baixos custos na mudança da lógica de negócio;
- Eficiente armazenamento e reutilização de recursos.

5.2. Diagrama da Arquitectura



5.3. Tecnologias Utilizadas

Framework 3.5 . NET
HTML\Javascript
Jquery
C#
Sql Server Express 2008

5.4. IDE Utilizado

- Visual Studio .NET 2008.

6. Casos de uso

6.1. Lista de casos de uso

Os quadros abaixo representam todos os casos de uso que iram ser detalhados num dos pontos seguintes deste documento.

Referência	Registo de utilizador
UC #1	

Referência	Autenticação de utilizador na aplicação
UC #2	

Referência	Alteração do perfil do utilizador
UC #3	

Referência	Criação de um Grupo de utilizadores
UC #4	

Referência	Remoção de um Grupo de utilizadores
UC #5	

Referência	Entrada num Grupo de utilizadores
UC #6	

Referência	Remoção de um utilizador de um grupo
UC #7	

Referência	Saida de um utilizador de um grupo
UC #8	

Referência	Criação de Eventos para um grupo
UC #9	

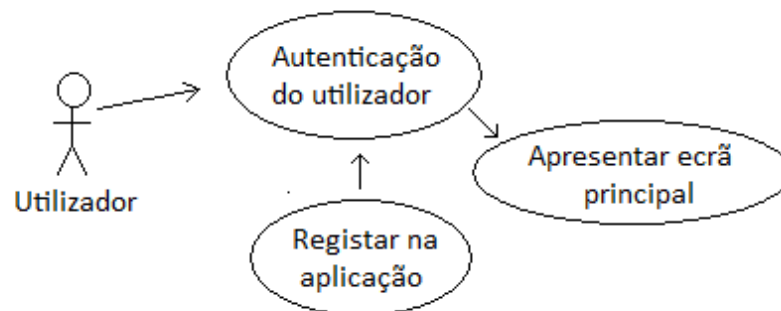
Referência	Criação de Eventos pessoais para um utilizador
UC #10	

Referência	Criação de comentários para Eventos
UC #11	

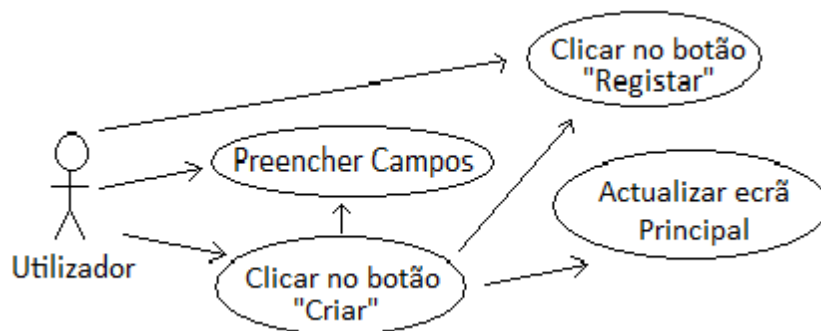
Referência	Carregamento de Ficheiros
UC #12	

Referência	Descarregamento de Ficheiros
UC #13	

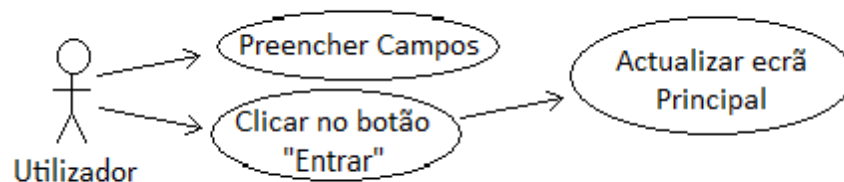
6.2. Diagrama



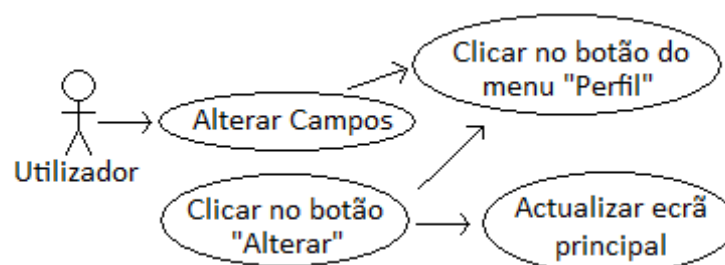
6.3. UC#1 Registo Utilizador



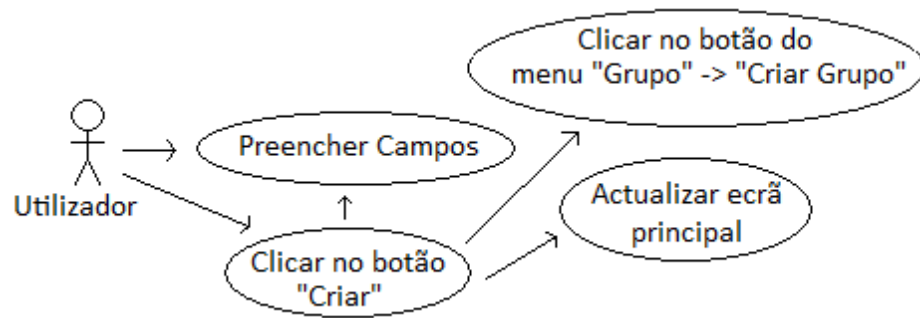
6.4. UC#2 Autenticação de utilizador na aplicação



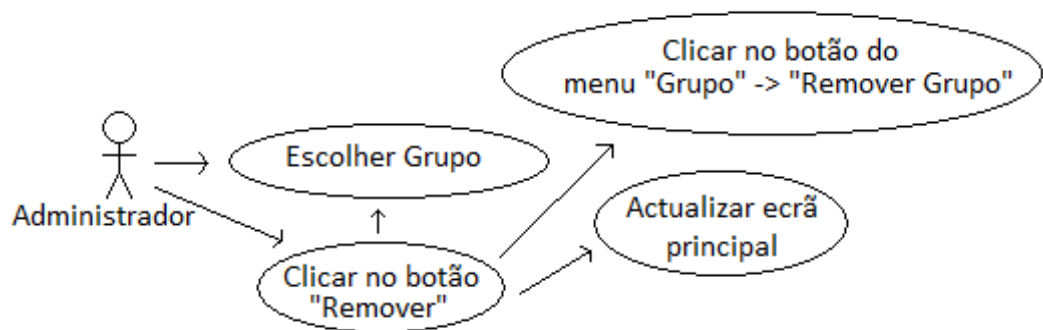
6.5. UC#3 Alteração do perfil do utilizador



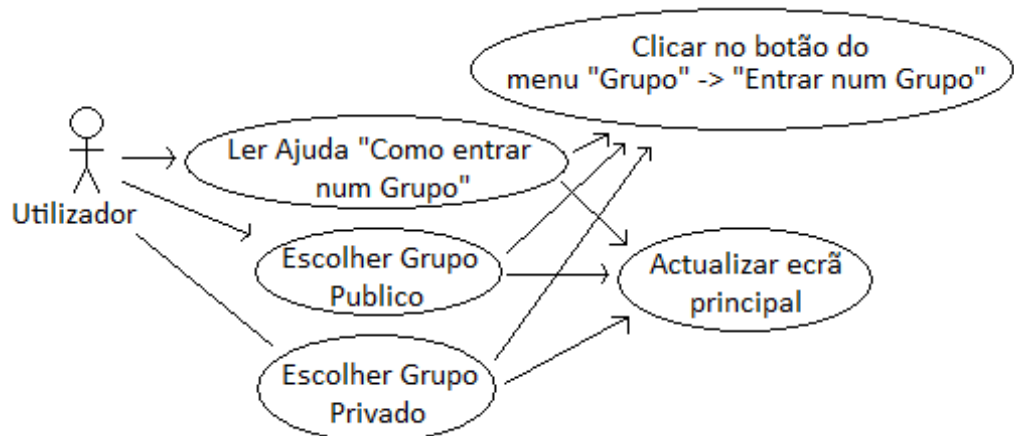
6.6. UC#4 Criação de um Grupo de utilizadores



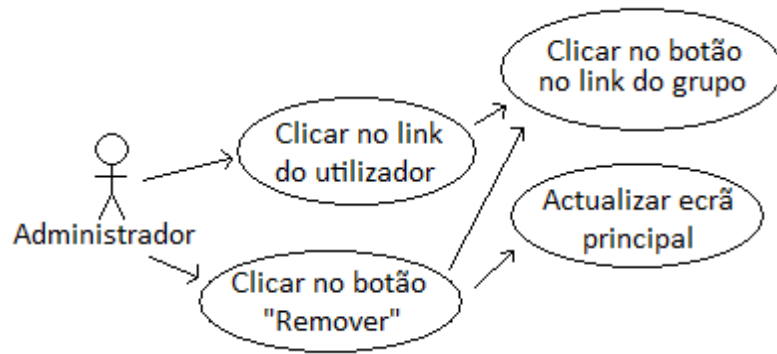
6.7. UC#5 Remoção de Grupo de utilizadores



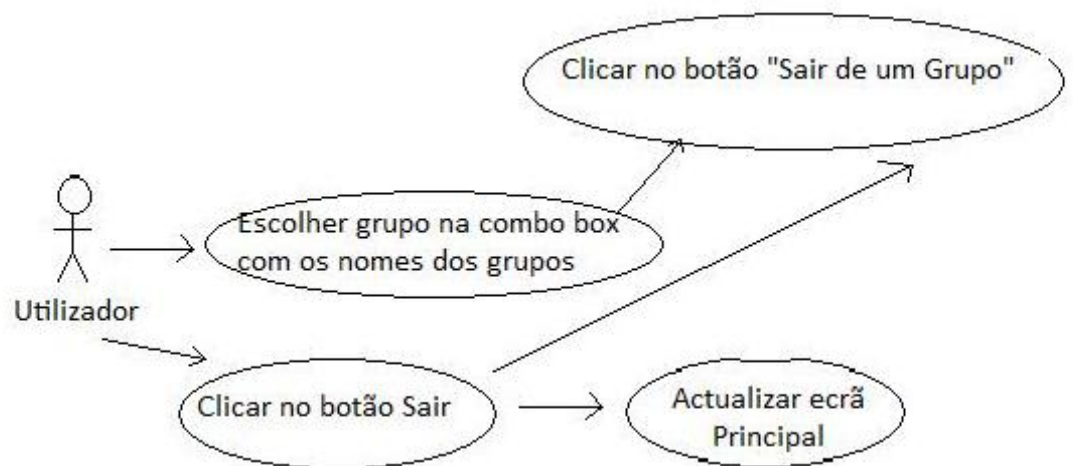
6.8. UC#6 Entrada num Grupo de utilizadores



6.9. UC#7 Remoção de um utilizador de um grupo



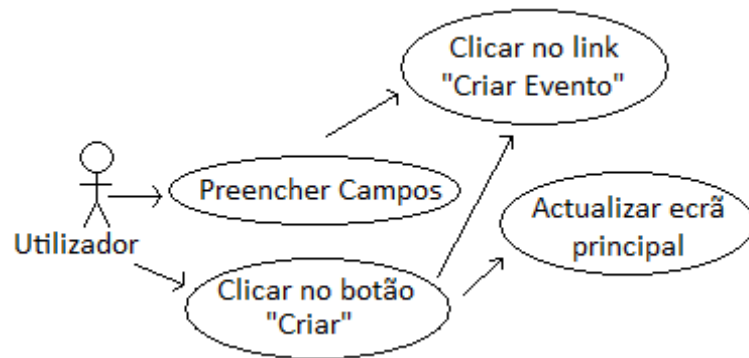
6.10. UC#8 Saída de um utilizador de um grupo



6.11. UC#9 Criação de Eventos para um grupo



6.12. UC#10 Criação de Eventos pessoais do utilizador



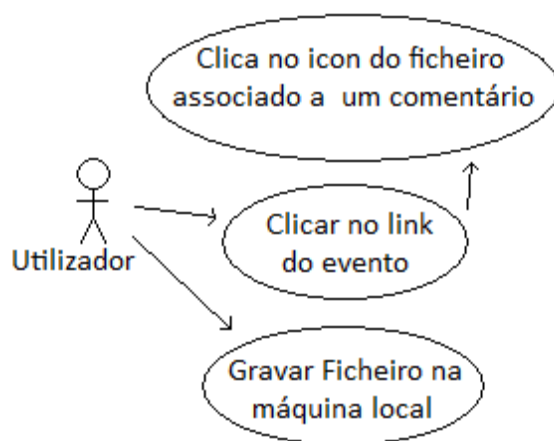
6.13. UC#11 Criação de comentários para Eventos



6.14. UC#12 Carregamento de Ficheiros



6.15. UC#13 Descarregamento de Ficheiros



6.16. Descrição dos casos de uso

UC #1 – Registo de utilizador	
Actores:	Utilizador
Descrição:	Registo dos dados do utilizador na aplicação
Condições iniciais:	
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se quando o utilizador carrega no link de registo.</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com os campos de registo de utilizador.</p> <p>O utilizador preenche os campos de registo e pressiona o botão de submeter.</p> <p>O sistema guarda a informação do utilizador na base de dados.</p> <p>O caso de uso termina</p>
Pontos de extensão:	Não existem pontos de extensão para este caso de uso
Requisito associado	R #GDU - 00 – F

UC #2 – Autenticação do utilizador	
Actores:	Utilizador
Descrição:	Autenticação de um utilizador na aplicação
Condições iniciais:	O utilizador tem de estar devidamente registado na aplicação (UC #1)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se quando o utilizador introduz o seu nome de utilizador e palavra chave nos respectivos campos e pressiona o botão “login”.</p> <p>O sistema verifica se este utilizador esta devidamente registado e se a palavra chave está ou não correcta</p> <p>O sistema verifica que o utilizador não se encontra registado na aplicação ou se a password está correcta</p> <p>O sistema carrega o ecrã principal da aplicação</p> <p>O caso de uso termina</p> <p>Fluxo Alternativo A</p> <p>O fluxo alternativo inicia-se quando a opção a é escolhida do fluxo básico</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com a mensagem “Nome de utilizador ou password incorrectas</p> <p>O fluxo continua no ponto 1 do fluxo básico</p>
Pontos de extensão:	UC #1
Requisito associado	R #GDU - 01 – F

UC #3 – Alteração do perfil do utilizador	
Actores:	Utilizador
Descrição:	Alteração do perfil do utilizador
Condições iniciais:	O utilizador tem de estar devidamente registado (UC #1) na aplicação e autenticado (UC #2)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se quando o utilizador pressiona o botão “Alteração de Perfil” no menu no ecrã principal da aplicação</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com todas as informações do utilizador</p> <p>O utilizador modifica os seus dados consoante o seu desejo e pressiona do botão “gravar”</p> <p>O sistema guarda os novos dados do utilizador na base de dados da aplicação e carrega o ecrã principal</p> <p>O caso de uso termina</p>
Pontos de extensão:	UC #2
Requisito associado	R #GDU - 02 – F

UC #4 – Criação de um Grupo de utilizadores	
Actores:	Utilizador
Descrição:	Criação de um grupo de utilizadores
Condições iniciais:	O utilizador tem de estar devidamente registado (UC #1) na aplicação e autenticado (UC #2)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se o utilizador pressiona o botão “Criar um Grupo” no menu no ecrã principal da aplicação.</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup para que o utilizador possa introduzir os dados relacionados com o grupo.</p> <p>O utilizador insere os dados dejesados relacionados com o grupo e pressiona o botão gravar</p> <p>O sistema verifica se o grupo existe na base de dados da aplicação.</p> <p>O sistema verifica que o grupo já existe na base de dados.</p> <p>O sistema guarda a informação relacionada com o grupo na base de dados e carrega o ecrã principal</p> <p>O caso de uso termina</p> <p>Fluxo Alternativo A</p> <p>O fluxo alternativo inicia-se quando a opção a é escolhida do fluxo básico</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com a mensagem “Grupo já existe”</p> <p>O fluxo continua no ponto 1 do fluxo básico</p>
Pontos de extensão:	UC #2
Requisito associado	R #GDG - 01 – F

UC #5 – Remoção de um Grupo de utilizadores	
Actores:	Administrador
Descrição:	O Administrador remove um grupo de utilizadores da aplicação
Condições iniciais:	O utilizador tem de ter criado um grupo (UC #4)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se o utilizador pressiona o botão “Remover um Grupo” no menu no ecrã principal da aplicação.</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com uma combo box com os grupos dos quais o utilizador é administrador</p> <p>O utilizador escolhe que grupo pretende remover da aplicação e pressiona o botão “Remover”</p> <p>O sistema apaga todos os comentários, evento e relações entre os utilizadores e o grupo escolhido. Em seguida o sistema remove o grupo da base de dados da aplicação</p> <p>O sistema carrega o ecrã principal</p> <p>O caso de uso termina</p>
Pontos de extensão:	UC #4
Requisito associado	R #GDG - 03 – F

UC #6 – Entrada num Grupo de utilizadores	
Actores:	Utilizador
Descrição:	Um utilizador entra num grupo da aplicação
Condições iniciais:	O utilizador tem de estar devidamente registado (UC #1) na aplicação e autenticado (UC #2)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se quando o utilizador pressiona o botão “Entrar num grupo” no menu no ecrã principal da aplicação</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup que contém uma ajuda ao utilizador (Como entrar num grupo?), uma lista de grupos públicos e uma lista de grupos restritos</p> <p>O utilizador pressiona a secção de grupos publicos</p> <p>O utilizador pressiona a secção de grupos restritos</p> <p>O sistema esconde as restantes secções</p> <p>O utilizador pressiona um grupo</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com as informações referentes a esse grupo</p> <p>O utilizador pressiona o botão “Entrar”</p> <p>O sistema verifica se este utilizador já pertence ao grupo seleccionado</p> <p>O utilizador já pertence ao grupo seleccionado</p> <p>O sistema guarda a informação deste utilizar como pertencente ao grupo seleccionado na base de dados e carrega o ecrã principal</p> <p>O caso de uso termina</p> <p>Fluxo Alternativo A</p> <p>O fluxo alternativo inicia-se quando a opção 3.a é escolhida do fluxo</p>

	básico O sistema carrega esconde as restantes secções(Grupos publicos e Como entrar num grupo?) O utilizador pressiona um grupo O sistema carrega as informações relacionadas com o grupo selecionado O utilizador introduz a palavra chave do grupo e pressiono botão “Entrar” O fluxo continua no ponto 8 do fluxo básico
Pontos de extensão:	UC #2
Requisito associado	R #GDG - 02 – F

UC #7 – Remoção de um utilizador de um grupo	
Actores:	Administrador
Descrição:	O Administrador escolhe um grupo e remove um utilizador desse grupo
Condições iniciais:	O utilizador tem de ter criado um grupo (UC #4)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se o utilizador pressiona o link de um dos seus grupos no quadro direito no ecrã principal da aplicação</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com uma lista de utilizadores que pertencem ao grupo escolhido pelo utilizador</p> <p>O utilizador escolhe um dos utilizadore pressionando no link do nome de utilizador</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com o perfil do utilizador escolhido</p> <p>O utilizador pressiona o botão “Remover Utilizador do Grupo”.</p> <p>O sistema apaga todas as relações entre o utilizador escolhido e o grupo</p> <p>O sistema carrega o ecrã principal</p> <p>O caso de uso termina</p>
Pontos de extensão:	UC #4
Requisito associado	R #GDG - 04 – F

UC #8 – Um Utilizador sai de um grupo	
Actores:	Utilizador
Descrição:	O utilizador abandona o grupo ao qual pertence.
Condições iniciais:	O utilizador tem de ter entrado num grupo (UC#6)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se o utilizador pressiona o botão no menu “Sair de um Grupo”</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com uma combo box na qual apresenta os nomes dos grupos ao qual este utilizador pertence</p> <p>O utilizador escolhe um dos grupos que estão na combo box e pressiona o botão “Sair do Grupo”</p> <p>O sistema apaga todas as relação existentes na base de dados entre esse utilizador e o grupo escolhido</p> <p>O sistema carrega o ecrã principal</p> <p>O caso de uso termina</p>
Pontos de extensão:	UC #6
Requisito associado	R #GDG - 05 – F

UC #9 – Criação de Eventos para um grupo	
Actores:	Administrador do Grupo
Descrição:	Criação de eventos para um determinado grupo
Condições iniciais:	O utilizador tem de estar devidamente registado (UC #1) na aplicação e autenticado (UC #2) e ser administrador de um grupo (UC #4)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se quando o administrador do grupo pressiona o botão criar evento no ecrã principal</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup para o utilizador poder escolher o grupo ao qual o evento vai ser associado e introduzir toda a informação relacionada com o evento.</p> <p>O utilizador introduz toda a informação relacionada com o evento, escolhe o grupo ao qual este evento vai estar associado e pressiona o botão “gravar”</p> <p>O sistema guarda os dados do evento na base de dados, associa-o ao grupo escolhido pelo utilizador e carrega o ecrã principal</p> <p>O caso de uso termina</p>
Pontos de extensão:	UC #4
Requisito associado	R #GDE - 00 – F

UC #10 – Criação de Eventos pessoais para um utilizador	
Actores:	Utilizador
Descrição:	Criação de eventos pessoais para utilizadores
Condições iniciais:	O utilizador tem de estar devidamente registado (UC #1) na aplicação e autenticado (UC #2)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se quando o utilizador pressiona o botão “Criar Evento”</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup para o utilizador poder escolher o grupo ao qual o evento vai ser associado e introduzir toda a informação relacionada com o evento.</p> <p>O utilizador introduz toda a informação relacionada com o evento, escolhe o grupo “Pessoal” e pressiona o botão “gravar”</p> <p>O sistema guarda os dados do evento na base de dados, associa-o como evento pessoal desse utilizador e carrega o ecrã principal</p> <p>O caso de uso termina</p>
Pontos de extensão:	UC #2
Requisito associado	R #GDE - 01 – F

UC #11 – Criação de comentários para Eventos	
Actores:	Utilizador e Administrador do Grupo
Descrição:	Criação de comentários relacionados com eventos dos grupos
Condições iniciais:	O utilizador tem pertencer ao grupo ao qual o evento esta associado (UC #5)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se quando o utilizador pressiona um evento no quadro esquerdo no ecrã principal</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com toda a informação relacionada com o evento seleccionado</p> <p>O utilizador escreve o comentário e pressiona o botão “gravar”</p> <p>O sistema guarda o comentário na base de dados e carrega o ecrã principal</p> <p>O caso de uso termina</p>
Pontos de extensão:	UC #5
Requisito associado	R #GDC - 00 – F

UC #12 – Carregamento de Ficheiros	
Actores:	Utilizador e Administrador do Grupo
Descrição:	Carregar um ficheiro num comentário
Condições iniciais:	O utilizador tem pertencer ao grupo ao qual o evento esta associado (UC #5)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se quando o utilizador pressiona um evento no quadro esquerdo no ecrã principal</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com toda a informação relacionada com o evento seleccionado</p> <p>O utilizador escreve o comentário</p> <p>O utilizador pressiona o botão “Browse” e procura no seu disco local a directoria onde se encontra o ficheiro que pretende carregar e pressiona “Ok”</p> <p>O utilizador pressiona o botão “gravar”</p> <p>O sistema guarda o comentário na base de dados e carrega o ecrã principal</p> <p>O caso de uso termina</p>
Pontos de extensão:	UC #5
Requisito associado	R #GDF - 00 – F

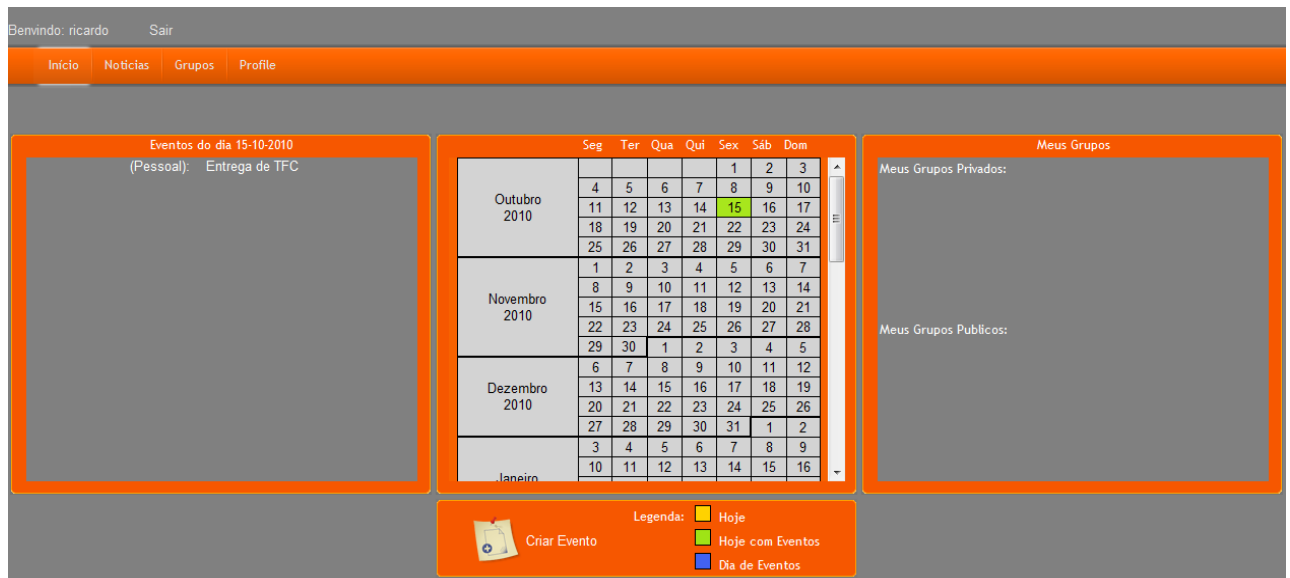
UC #13 – Descarregamento de Ficheiros	
Actores:	Utilizador e Administrador do Grupo
Descrição:	Descarregar um ficheiro já existente num evento.
Condições iniciais:	O utilizador tem pertencer ao grupo ao qual o evento esta associado (UC #5)
Fluxos	<p>Fluxo Básico</p> <p>O caso de uso inicia-se quando o utilizador pressiona um evento no quadro esquerdo no ecrã principal</p> <p>O sistema carrega uma janela de popup com toda a informação relacionada com o evento seleccionado</p> <p>O utilizador pressiona um icon de ficheiro presente num comentário</p> <p>O sistema carrega uma janela de browser e a opção de gravar ou abrir o ficheiro.</p> <p>O utilizador escolhe gravar o ficheiro na sua maquina e selecciona uma directoria</p> <p>o utilizador escolhe abrir o ficheiro.</p> <p>O sistema descarrega o ficheiro para a maquina do utilizador</p> <p>O caso de uso termina</p> <p>Fluxo Alternativo A</p> <p>O fluxo alternativo inicia-se quando a opção 5.a é escolhida do fluxo básico</p> <p>O sistema carrega uma janela de browser e mostra o conteudo do ficheiro</p> <p>O fluxo continua no ponto 7 do fluxo básico</p>
Pontos de extensão:	UC #5
Requisito associado	R #GDF - 01 – F

7. Mapa da Aplicação

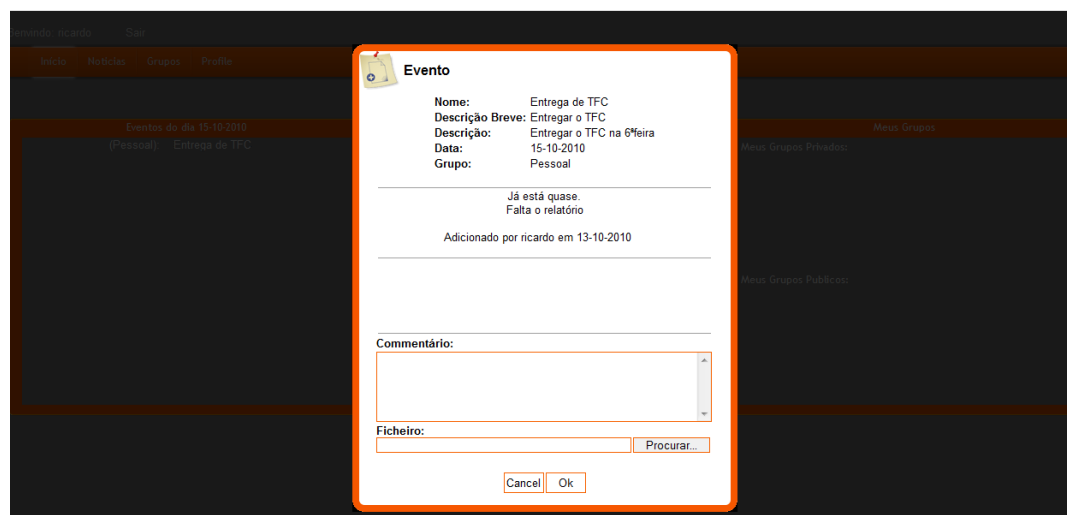
A aplicação apenas apresenta dois tipos diferentes de interface sendo que um é o ecrã de autenticação do utilizador e o outro o ecrã principal da aplicação.

Todas as interfaces onde o utilizador pode inserir dados e fazer a gestão de informação são mostradas através de uma janela de popup que aparece, tornando o ecrã principal desfocado para que o utilizador foque a sua atenção apenas nesta janela.

O ecrã representado abaixo representa o ecrã principal da aplicação:



O seguinte ecrã demonstra um exemplo de uma das janelas popup da aplicação:



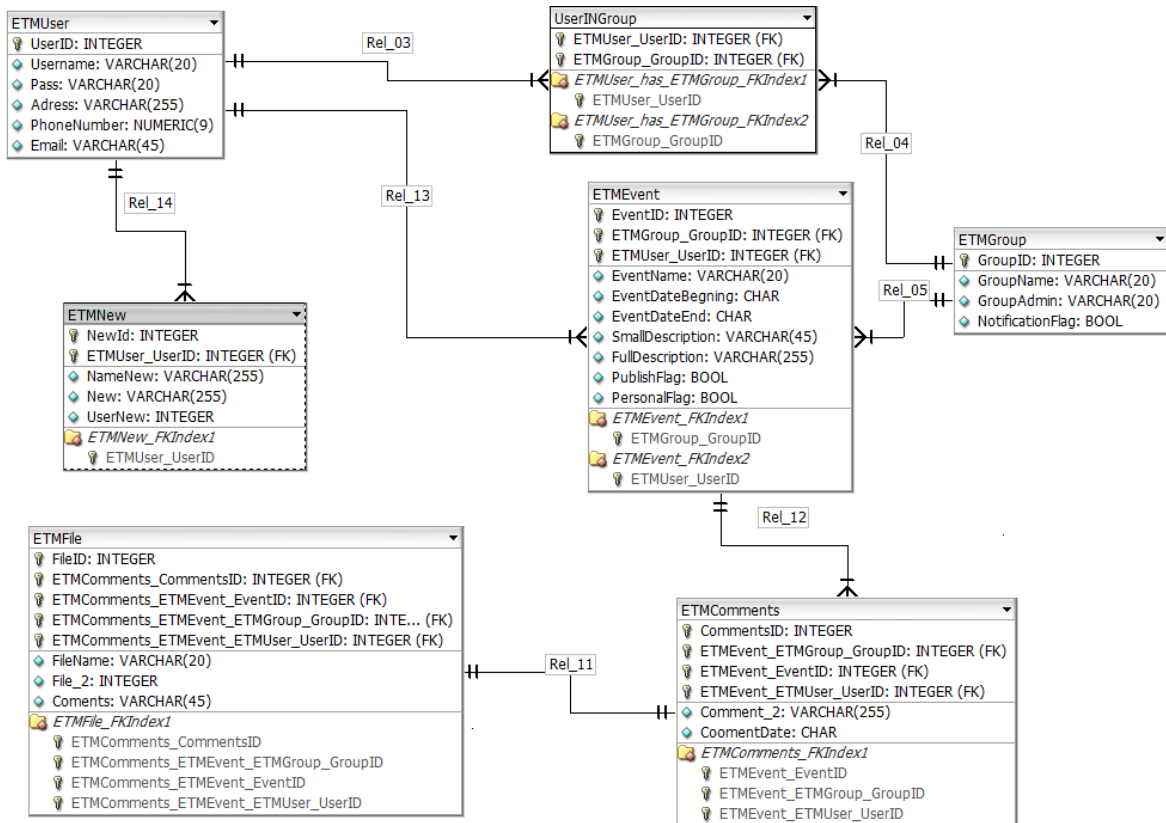
O ecrã abaixo representa o ecrã de autenticação da aplicação :



Utilizador:	<input type="text"/>
Palavra Passe:	<input type="password"/>
<input type="button" value="Entrar"/> <input type="button" value="Registar"/>	

8. Base de dados

8.1. Diagrama da base de dados



8.2. Descrição das Tabelas da base de dados

8.2.1. ETMUser

Esta tabela contém a informação relativa aos utilizadores da aplicação.

8.2.2. UserInGroup

Esta tabela contém informação relativa aos utilizadores que pertencem a grupos. Cada linha da tabela representa um utilizador associado a um grupo.

8.2.3. ETMGroup

Esta tabela contém toda a informação relativa aos Grupos de utilizadores. O campo UserId nesta tabela define o criador do grupo (seu administrador).

8.2.4. ETMEvent

Esta tabela contém informação relativa aos eventos existentes dentro dos grupos da aplicação. Cada linha da tabela ETMEvent representa um evento existente na aplicação, o campo GroupId representa o grupo ao qual este evento está associado

8.2.5. ETMNew

Esta tabela contém as notícias publicadas pelos utilizadores na aplicação.

8.2.6. ETMComment

Esta tabela contém toda a informação relacionada com os comentários existentes nos eventos da aplicação. Cada linha representa um comentário, o campo EventId representa o evento ao qual o comentário está associado, o campo UserId representa o utilizador que escreveu o comentário.

8.2.7. ETMFile

Esta tabela contém toda a informação relativa aos ficheiros. O campo FileName representa o nome do ficheiro e contém um GUID gerado pela aplicação para que não existam nomes iguais na tabela. O campo CommentId representa o comentário onde se encontra o ficheiro.

9. Conclusão

Após a leitura deste documento podemos concluir que a aplicação Event Manager 2010 é uma solução que não requer uma utilização complexa. Todos os processos e todas as acções exigidas ao utilizador são intuitivas e simples.

As tecnologias usadas para desenvolver a aplicação Event Manager 2010 foram escolhidas devido ao conhecimento técnico da equipa de desenvolvimento e equipa de design. Dado que são tecnologias que as equipas utilizam a nível profissional, estas estão familiarizadas com a arquitectura apresentada bem como a framework utilizada.

Para completar o desenvolvimento desta aplicação recorreremos ao estudo de alguns componentes provenientes da Framework 3.5 .Net como é o caso do LINQ (Language Integrated Query) que permite a utilização de queries a colecções de dados no próprio código fonte melhorando a performance e evita iterações desnecessárias. A utilização de *WebMethods* exigiu também alguma pesquisa, pois, o conhecimento desses componentes era reduzido. A implementação de JQuery na camada de apresentação gerou ao início alguns constrangimentos que, após alguma pesquisa sobre a tecnologia, conseguimos controlar e ultrapassar.

Ao completar o desenvolvimento desta solução temos a consciência que adquirimos alguns conhecimentos na área do desenvolvimento Web utilizando a Framework 3.5.net nas linguagens ASP.Net , C# e outras tecnologias relacionadas com este tipo de desenvolvimento .

10. Bibliografia

- Microsoft Developer Network - <http://msdn.microsoft.com/pt-br/default.aspx>
- File Download Using C# - <http://www.aspfree.com/c/a/Code-Examples/File-download-using-C/>
- 101 LINQ Samples - <http://msdn.microsoft.com/en-us/vcsharp/aa336746.aspx>
- JQuery Write less do More - <http://jquery.com/>
- The Javascript Source - <http://javascript.internet.com/>