

## PROJETO MOOVMIDIA

### ESCOPO E REGRAS DE NEGÓCIOS

Essa documentação tem como objetivo definir todas as regras de negócios e o escopo do projeto de tecnologias da Moovmidia. Tudo o que será desenvolvido deve satisfazer essa documentação.

O projeto consiste na construção de um aplicativo para rodar em tablets (Android) que serão alocados em um suporte na traseira do banco do motorista ou/e carona de carros (Uber).

A ideia principal é que o passageiro possa estar visualizando notícias e propagandas enquanto faz sua viagem.

Teremos 2 interfaces:

- **Aplicativo:** interface responsável pela apresentação das notícias e da interação com o passageiro.
- **Administrativo:** interface responsável pelo gerenciamento dos conteúdos apresentados no aplicativo e do acesso aos usuários para realizar login no aplicativo.

### FUNCIONALIDADES DA INTERFACE ADMINISTRATIVA

1. Login: para realizar o login, o usuário deve entrar com o email e senha de acesso. Caso as credenciais não forem válidas, será apresentada a seguinte mensagem “E-mail ou senha inválidos”.
2. Recuperar senha: para recuperar a senha, o usuário deve informar o seu e-mail para validar se existe uma conta com esse e-mail e essa conta é de um administrador. Caso o e-mail seja inválido deve apresentar a seguinte mensagem “E-mail inválido!”. Caso o e-mail seja válido, será enviado um link para o e-mail inserido, ao clicar nesse link o usuário será redirecionado para uma página contendo o formulário para reiniciar a senha.

3. Alterar senha: o usuário logado poderá alterar a sua senha preenchendo um formulário com um campo de senha. A senha deve ter no mínimo 6 dígitos.
4. Gerenciamento de condutores: os condutores são os usuário que serão permitidos acessar o aplicativo, deve ser possível visualizar todos os condutores cadastrados podendo busca-los e filtra-los por id, nome, e-mail, telefone, CPF, carro e placa.
5. Cadastrar condutor: para cadastrar um novo condutor deve ser preenchido um formulário com os campos nome completo, e-mail, CPF, telefone, carro, placa. Deve ser validado os campos de e-mail e CPF no momento de cadastro para garantir que não há nenhum outro condutor ou administrador utilizando esse e-mail ou CPF. Deve ser validado numericamente o CPF. Após realizar o cadastro, o condutor começa com a sua conta no status ATIVO e o mesmo recebe um e-mail com a sua senha de acesso. A senha de acesso será gerada automaticamente pelo sistema.
6. Editar condutor: é possível editar o nome, e-mail, cpf, telefone, carro e placa. Sendo que os campos e-mail e cpf estão sujeitos a validação assim como no cadastro do condutor.
7. Desativar condutor: é possível desativar o cadastro de um condutor, ao desativar o status do condutor é alterado para DESATIVADO. No momento da desativação é possível enviar uma mensagem explicando o motivo da desativação, o condutor irá receber essa mensagem via e-mail. Se o campo de mensagem não for preenchido, o condutor irá receber um e-mail apenas informando a desativação da conta.
8. Ativar condutor: é possível ativar o cadastro de uma condutor, ao ativar o status do condutor é alterado para ATIVADO. Ao ativar, o condutor recebe um e-mail informando que a conta dele foi ativada e está liberada para acessar o aplicativo.
9. Período: Os períodos correspondem à intervalos de tempo durante o dia. Um período é composto por nome, hora de início e hora final. Teremos 4 períodos fixos: Madrugada das 00:00 às 06:00, Manhã das 06:00 às 12:00, Tarde das 12:00 às 18:00 e, por fim, Noite das 18:00 às 00:00. Não deve ser possível cadastrar, editar ou excluir um período.

10. Programação: programação é um espaço de tempo de 6 horas que irá apresentar notícias e anúncios. A programação é vinculada diretamente a um período logo teremos 4 programações fixas cadastradas: programa da manhã, programação da tarde, programação da noite e programação da madrugada.
11. Blocos: blocos são intervalos de tempo de 30 minutos de uma programação, cada programação possui 12 blocos de 30 minutos e um bloco é formado por 17 slots. Para cada programação teremos 12 blocos cadastrados, ou seja, cada bloco deve estar ligado a uma programação e deve ter um horário de início e um horário de fim, sendo que o horário de início e o horário de fim devem respeitar um período de 30 minutos.
12. Slots: O slot é um intervalo de tempo dentro de um bloco, cada slot irá exibir uma notícia ou um anúncio. Um slot pode ser definido como um slot de anúncio e nesse caso o slot terá duração de 30 segundos. Os slots que não são de anúncios possuem duração de 3 minutos, exceto o último slot que possui duração de 2 minutos para fechar o tempo correto do bloco. Um bloco é formado de 17 slots sendo 8 slots de anúncios e 9 slots "normais".
13. Slots de anúncios: Um slot de anúncio apresenta o conteúdo em tela cheia ou em na parte inferior do aplicativo. Caso não tenha nenhum anúncio registrado em nenhuma das duas áreas será apresentado uma notícia. Slots de anúncios possuem duração de apenas 30 segundos.
14. Rotina de geração de slots: É necessário que os slots sejam gerados por dia, ou seja, é preciso criar uma rotina de criação de slots de acordo com os blocos, programação e períodos. Essa rotina de criação deve ser alinhada durante o desenvolvimento, mas como um ponto de partida é ideal que sempre sejam criados os slots de 6 em 6 meses, ou seja, no dia 1 de Janeiro o sistema irá criar todos os slots de todos os dias e períodos até a data de 1 de Julho e seguir nessa frequência em diante.
15. Gerenciamento de campanhas: As campanhas serão os anúncios que devem aparecer no aplicativo de acordo com os slots selecionados e o período que a campanha estará ativa. O cadastro de uma campanha é dividido em 3 etapas. Somente após as 3 etapas que a campanha será apresentada no aplicativo. Ao consultar o cadastro de uma campanha, deve

ser exibido a quantidade de vezes que o anúncio foi executado e a quantidade de inserções.

16. Criar campanha (Etapa 1): Para criar uma campanha deve ser definido o nome da campanha, data de início, data de finalização, e posicionamentos inferior e / ou principal.
17. Slots de um campanha (Etapa 2): Para uma campanha cadastrada, serão apresentados todos os slots disponíveis de acordo com o período de início e fim cadastrado para a campanha. Deve ser possível habilitar um ou mais slots para a campanha e assim os slots passam a pertencer a campanha.
18. Criativos de uma campanha (Etapa 3): Uma campanha irá apresentar um anúncio de imagem ou vídeo na parte principal ou inferior do aplicativo, podendo escolher somente uma das duas opções de posição. Sendo assim, deve ser possível cadastrar o vídeo (link ou upload) ou imagem (link ou upload).
19. Desativar / Ativar campanha: Caso necessário, o administrador poderá inativar ou ativar uma campanha, caso a campanha esteja sem seu período de cadastro, a mesma será se exibida apenas se estiver com o status Ativo. Caso uma campanha seja desativada, todos os seus slots estarão disponíveis para outra campanha.
20. Excluir campanha: Um campanha pode ser excluída de forma lógica, ou seja, utilizar o softdelete no banco de dados para excluir uma campanha. Ao remover uma campanha, todos os seus slots serão liberados.
21. Editar campanha: Os dados de uma campanha podem ser alterados sempre que necessário, ficando em alerta ao período pois ao selecionar um período diferente do cadastrado, os slots selecionados pode ser liberados por não estar no novo período.

## FUNCIONALIDADE DA INTERFACE DO APLICATIVO

1. Login: Um condutor poderá realizar o login no aplicativo por meio do seu login de cadastro e senha. O formulário de login só irá processar se as credenciais forem válidas.

2. Alterar senha: O condutor poderá alterar a sua senha de acesso sempre que precisar. Bastando apenas que ele informe a senha atual, uma nova senha e confirmação da nova senha. A senha só será alterada caso a senha atual informada for válida.
3. Sair: O condutor pode sair do aplicativo sempre que for necessário e assim, encerrando a sua sessão no aplicativo.
4. Ajustar brilho: O aplicativo deve ter permissão para alterar o brilho da tela do aparelho.
5. Ajustar volume: O aplicativo deve ter permissão para alterar o volume de mídia do aparelho.
6. Informações: Na parte inferior do aplicativo serão apresentados alguns dados: Data e hora do sistema, previsão do tempo e indicadores da bolsa via API <https://hgbrasil.com>.
7. Apresentação do conteúdo: A aplicação irá visualizar as notícias por meio de um endereço RSS configurado diretamente no código. Cada RSS será atrelado a uma categoria são elas: Geral (Irá aparecer todas as categorias) Entretenimento, Política, Mundo, Negócios, Tecnologia, Esporte. A aplicação irá baixar os 10 últimos conteúdos recentes do RSS, e irá apresentar de forma aleatória. A cada novo período iniciado, o download é feito novamente e a lista dos 10 últimos é atualizada.
8. Apresentação do anúncios: Os anúncios irão aparecer por ordem de adição. O primeiro adicionado aparece primeiro. Caso o Slot não possua um anúncio cadastrado, irá aparecer a interface de notícias.
9. Anúncio principal: Esse anúncio irá aparecer em tela cheia, ou seja, toda interface do app irá sumir e irá aparecer apenas o anúncio (Vídeo ou imagem). Em cada bloco é apresentado 8 vezes.
10. Banner inferior: Anúncio apresentado na parte inferior da interface principal, esse anúncio é apresentado 9 vezes por bloco