

Plano de projeto ePadaria

Ricardo Sa Monteiro - a21907901

Vasco Rodrigues - a21908366

Rita Azevedo - a21903055

April 27, 2021

Contents

1	Introdução	3
1.1	Descrição dos objetivos do documento	3
1.1.1	Enquadramento inicial	3
1.1.2	Público alvo	3
1.2	O propósito do projeto a desenvolver	3
2	Âmbito do Projeto	5
2.1	Apresentação	5
2.1.1	Contexto e Enquadramento	5
2.2	Decomposição funcional do sistema	6
2.3	Constrangimentos do processo	6
2.3.1	Desempenho esperado	6
2.3.2	Limitações	6
3	Calendarização do Projeto	7
3.0.1	Etapas a realizar	7
3.0.2	Milestones	8
3.0.3	Deliverables	8
4	Organização da Equipa	9
4.1	Lista de funções/competências necessárias	9
4.2	Identificação dos membros da equipa	9
4.3	Responsabilidades e Tarefas de cada membro da equipa	9
4.3.1	Ricardo Sá Monteiro	9
4.3.2	Rita Mendes de Azevedo	9
4.3.3	Vasco Manuel Pinheiro de Oliveira Matos Rodrigues	10
4.4	Identificação de formação em valências/competências a adquirir	10
4.5	Identificação de necessidades de contratação de pessoal	10
4.6	Identificação de necessidades de subcontratação	10
4.7	Se necessário pode ser complementado com um organograma	10
5	Descrição técnica dos sistemas	11
5.1	Resumo da Especificação de requisitos	11
5.2	Descrição do software que será necessário desenvolver	11

5.2.1	Requisitos funcionais	11
5.3	Descrição do estrutura física do hardware	12
5.4	Descrição da Interface Gráfica	12
6	Standards, técnicas e ferramentas	13
6.1	Standards	13
6.1.1	Organização do código	13
6.1.2	Especificação	13
6.1.3	Documentação	14
6.1.4	Métricas	14
6.1.5	Comentários	14
6.2	Técnicas	14
6.3	Ferramentas	14
	<i>text</i>	

Chapter 1

Introdução

1.1 Descrição dos objetivos do documento

1.1.1 Enquadramento inicial

Este documento enquadra-se no desenvolvimento do projeto **ePadaria**, e tem como principais objetivos organizar, planejar e solidificar um plano de projeto para o sistema. A ideia do ePadaria começou pela cadeira de **Análise de Sistemas**, o tema foi um dos três temas escolhidos pelo nosso grupo e proposto pelo nosso professor, durante essa cadeira fomos aprendendo sobre requisitos e no final desenvolvemos o documento de requisitos para o ePadaria. No documento definimos os casos de uso, requisitos, os nossos atores, os pacotes do sistema e os nossos fluxos.

Continuamos o desenvolvimento do documento de requisitos mas, com este documento desenvolvido para a cadeira de Engenharia de Software, onde iremos aprender mais um género de documento, outras práticas na escrita do mesmo e alargar os nossos conhecimentos.

1.1.2 Público alvo

O público alvo do nosso projeto são a maioria das padarias que se apresentam sem um sistema de gestão de pedidos.

O ePadaria só irá se destinar a pequenas padarias com a necessidade de passar do uso antiquado dos pedidos e notas em papel e caneta do uso mais atual, utilização de computadores e outros meios eletrónicos que nos permitem ajudar nas necessidades dessas pequenas padarias.

1.2 O propósito do projeto a desenvolver

O projeto **ePadaria** tem como objetivo apoiar os pequenos negócios, nomeadamente empresas pequenas, este sistema irá ajudar a simplificar a estrutura

dos processos de uma padaria, tendo em conta o fornecimento, processamento, criação e entrega dos produtos.

As padarias locais é um estabelecimento que todos nós frequentamos mesmo que raramente, para além de ser um projeto de seguimento a uma cadeira anterior o facto de gostarmos dos produtos vendidos nas padarias e ser gerido muitas vezes por pessoas com quem relacionamos queremos ajuda-las com o nosso projeto. Podemos observar ao frequentar padarias que muitas não possuem sistemas informatizados e queremos mudar esse aspeto no mercado.

Chapter 2

Âmbito do Projeto

2.1 Apresentação

2.1.1 Contexto e Enquadramento

Este sistema apresentou-se num contexto que muitos de nós nos encontramos na grande cidade do Porto e em todo Portugal a percentagem de pequenos negócios é maior que a percentagem de grandes empresas que existe no nosso país.

A ePadaria enquadra-se nessa realidade, uma que facilmente pode ser preenchida por este mesmo sistema que só traria vantagens ao utilizador e ao consumidor no intuito de fornecer um sistema de fácil utilização e manutenção para essas padarias. É esperado por parte da ePadaria para ajudar nesse contexto um sistema rápido e de maneira que vários utilizadores de dentro da padaria possam vir a usar o sistema ao mesmo tempo e não apenas por um utilizador.

Esta área de negócio exige interação com o cliente desde venda e encomenda de produtos, como confeção dos próprios produtos com auxílio de cozinha adquirindo os produtos necessários para os confeccionar, o que haverá existência de stock de ingredientes. Para além dos pedidos feitos pelos clientes é necessário haver uma quantidade feita de produtos diária para venda aos clientes que passem pelas padarias e comprem. Também é uma área de negócio que requiere limpeza e qualidade para conseguirem vender os produtos.

Podemos ver que existem mais pequenas padarias por vezes mais que uma por rua o que se repara que parte são geridas pelos nossos vizinhos ou conhecidos. A maior parte dessas pequenas padarias já existe de negócios que foram por vezes passados de gerações anteriores ou negócios que existem há mais de vinte anos, e por essa razão essas pequenas padarias acabam por continuar sempre com o mesmo sistema de gestão de apontar tudo em papeis e a utilização de papel e caneta mesmo que saibam utilizar um computador. Com isso o nosso sistema pretende ajudar essas pequenas empresas/padarias.

2.2 Decomposição funcional do sistema

A estrutura do ePadaria ajuda as pequenas padarias e ao qual o nosso sistema irá ser constituído pela parte do cliente que se trata da ponte de comunicação entre o lado Cliente e a Base de Dados, a parte da Padaria permite ver a informação dos pedidos, confirmar/rejeitar pedidos, adicionar pedidos, permite aceder à base de dados e uma base de dados para serem armazenados os dados e as receitas dos produtos da Padaria os que os mesmos achassem que não fosse confidencial, mas não seriam partilhadas com os clientes. Com as funcionalidades do ePadaria também facilita à parte dos funcionários a organização e rapidez que não tinham antes de aceder a um método de tratamento de pedidos digital.

2.3 Constrangimentos do processo

2.3.1 Desempenho esperado

Ainda não se conhece sistemas semelhantes como o ePadaria, então não se conhece o desempenho esperado. De forma geral será necessário um de rápido desempenho, fácil uso, manutenção e compreensão. Se não houver um sistema de rápida compreensão e desempenho irá atrasar o trabalho por parte dos funcionários da padaria e baixar o seu trabalho e produtividade, o que é algo que iria contra o objetivo do ePadaria.

2.3.2 Limitações

Há que ter em atenção de que apenas se dirige a pequenas empresas de apenas um estabelecimento, o que neste caso o ePadaria já não seria possível ser adquirido por empresas com mais que um estabelecimento. É necessário saber usar bem um computador, as pessoas que não estão habituadas ao uso de um computador pode prejudicar no começo a gestão da padaria, dado que iriam ter a necessidade de aprender como usar o sistema e demorar até ter o mesmo ritmo de rapidez de alguém que já saiba usar facilmente um computador, como também seria necessário por parte das padarias acesso à internet, um ou mais computadores e pagar um custo pela ePadaria.

Chapter 3

Calendarização do Projeto

3.0.1 Etapas a realizar

Começar,organizar e preparar...

O projeto começou como um simples projeto de Análise e Desenho de Sistemas, uma disciplina na Universidade Lusófona do Porto(shotout to the fam),este tema de "gestão de padaria" foi rapidamente desenvolvido pelo grupo 4 de engenheiros informáticos, que chegaram á ideia da "Epadaria". Das conclusões tiradas no final é que se viu uma oportunidade em continuar, explorar e desenvolver este projeto mais longe e com as oportunidades de o fazer, a equipa de desenvolvimento decidiu continuar o projeto "Epadaria" nas várias cadeiras académicas seguintes, mas para seguir em frente este mesmo documento/esboço/texto, para ter uma fonte única e verdadeira que serve como estrutura ao Projeto.Tanto para planejar, gerir e controlar este passo é essencial como fundação do projeto.Com várias semanas para preparar, escrever e organizar estamos confiantes no resultado deste projeto e que seja tudo entregue a tempo.

Desenvolvimento do projeto.

Devido á natureza do projeto e do local académico, este projeto encontra-se em várias fases da sua vida, neste momento a mesma equipa de desenvolvimento encontra-se a criar este mesmo esboço do projeto e ao mesmo tempo já a desenvolve-lo noutra disciplina, criando uma união de projeto em várias disciplinas. De qualquer maneira, o desenvolvimento neste momento encontra-se na fase inicial com a criação do sistema "login", das bases de dados e a conexão entre eles, tendo o objetivo de apresentar "working prototype" no início do próximo mês. Com ainda maior parte dos sistemas para implementar e programar e os testes todos que vêm com eles, a equipa de desenvolvimento sabe o que fazer, tendo os recursos e tempo para o concretizar.

Acabar o projeto.

A equipa de desenvolvimento tem como objetivo e todas intenções de entregar não só este documento, mas também a "webapp" Epadaria em si até ao final do segundo semestre, mas querendo também que o projeto possa a vir ter muito futuro fora do contexto académico ainda não sabe quando é que acaba mesmo ;).

3.0.2 Milestones

A nossa equipa tem vários milestones a cumprir, dentro do planeamento do projeto:

- Entregar o melhor Plano de Projeto que podemos até ao dia 19/05/2021

- Defender o Plano de Projeto ao docente da disciplina entre os dias 25/05/2021–01/06/2021

Dentro do desenvolvimento do projeto:

- Entregar um protótipo Web e apresentar o mesmo dia 22/04/2021

- Apresentação e discussão do trabalho prático (web app) 28/05/2021

Depois do desenvolvimento do projeto e quando se já tiver o produto disponível esperamos que se consiga distribuir a webapp por várias padarias locais, testar num ambiente real e ver se o nosso produto tem espaço no mercado.

3.0.3 Deliverables

Chapter 4

Organização da Equipa

4.1 Lista de funções/competências necessárias

Este projeto irá requer competências relacionadas com programação backend e frontend, gestão de equipa e desenho e gestão de bases de dados.

4.2 Identificação dos membros da equipa

Ricardo Sá Monteiro

Aluno de 2º ano na Universidade Lusófona do Porto

Rita Mendes de Azevedo

Aluna de 2º ano na Universidade Lusófona do Porto

Vasco Manuel Pinheiro de Oliveira Matos Rodrigues

Aluno de 2º ano na Universidade Lusófona do Porto

4.3 Responsabilidades e Tarefas de cada membro da equipa

4.3.1 Ricardo Sá Monteiro

Responsavel por x

4.3.2 Rita Mendes de Azevedo

Responsavel por y

4.3.3 Vasco Manuel Pinheiro de Oliveira Matos Rodrigues

Responsavel por z

4.4 Identificação de formação em valências/competências a adquirir

Formações em programação de x y e z

4.5 Identificação de necessidades de contratação de pessoal

Não é necessario

4.6 Identificação de necessidades de subcontratação

Também não acho necessario

4.7 Se necessário pode ser complementado com um organograma

Por meter...

Chapter 5

Descrição técnica dos sistemas

5.1 Resumo da Especificação de requisitos

Com a aplicação do sistema ePadaria vai se promover e otimizar a comunicação e funcionamento dos 3 setores, pedidos, cozinha e entregas.

Na gestão de pedidos, o gestor de pedidos, só terá que preencher dados na aplicação ePadaria, esta que trata de comunicar e verificar os stocks e também pedidos anteriores, que certifica que haverá espaço para o pedido no dia alocado, e dando ao gestor de pedidos imediatamente uma validação do pedido ou refere o que estava invalido no pedido.

Na gestão de pedidos, o gestor de pedidos, só terá que preencher dados na aplicação ePadaria, esta que trata de comunicar e verificar os stocks e também pedidos anteriores, que certifica que haverá espaço para o pedido no dia alocado, e dando ao gestor de pedidos imediatamente uma validação do pedido ou refere o que estava invalido no pedido.

5.2 Descrição do software que será necessário desenvolver

5.2.1 Requisitos funcionais

Casos de uso

Na figura abaixo representa-se o modelo genérico de casos de uso do sistema ePadaria sob a forma de um diagrama de pacotes. Cada pacote agrega uma ou mais partes do sistema que se destinam a suportar processos da organização e/ou a reunir um conjunto de funcionalidades. Em cada pacote incluem-se alguns exemplos de Atores e casos de uso desenvolvidos para o sistema.

Requisitos

METER

Requisitos não-funcionais

METER

5.3 Descrição do estrutura física do hardware

Para se poder usar o site será mais viável o seu uso num computador ou tablet que em um telemóvel devido á sua estrutura e ter sido destinado mais para uso no computador.

Não é necessário se ter um dispositivo de alto desempenho para se poder aceder ao site e ser usado, apenas é necessário ter os requisitos minimos.

Por parte dos funcionários da padaria o melhor é usar algo e pelo menos médio desempenho de maneira a o sistema responder de forma rápida e não atrasar a produtividade. Colocar diagrama de distribuição!!!!!!!!!!!!

5.4 Descrição da Interface Gráfica

Colocar imagens do design de programação

Chapter 6

Standards, técnicas e ferramentas

6.1 Standards

6.1.1 Organização do código

O código no que diz respeito á organização ao desenvolver o ePadaria irá ser organizado por parte do cliente e funcionário onde cada um irá ter acessos diferentes alem de aspetos em comum.

6.1.2 Especificação

O ePadaria é constituído pela parte do cliente e a parte do funcionário e ambos terão acesso ás páginas dos contactos e da informação sobre nós, sem haver necessidade de estar registado no ePadaria para ver essa informação.

O cliente vai poder se registar e efetuar o login no nosso sistema onde irá inserir os dados necessários para poder fazer pedidos pelo nosso sistema ás padarias pretendidas. Poderá também aceder aos produtos disponíveis e ao aceder a cada produto poderá ver a respetiva padaria ou ver os pedidos em apenas uma especifica padaria.

FALAR DA PARTE DO FUNCIONÁRIO

6.1.3 Documentação

6.1.4 Métricas

6.1.5 Comentários

6.2 Técnicas

6.3 Ferramentas

Sendo que o ePadaria, que como sabemos irá nos permitir ajuda as pequenas padarias,ao qual o nosso sistema irá ser constituído pela parte do cliente que se trata da ponte de comunicação entre o lado Cliente e a Base de Dados,a parte da Padaria permite ver a informação dos pedidos, confirmar/rejeitar pedidos, adicionar pedidos, permite aceder à base de dados e uma base de dados para serem armazenados os dados e as receitas dos produtos da Padaria os que os mesmo achassem que não fosse confidencial,mas não seriam partilhadas com os clientes.

As ferramentas usadas para construir o ePadaria será programas que nos permitem criar bases de dados, a nossa interface como as suas funções. CONTINUAR,FALAR DOS PROGRAMAS? E QUE FERRAMENTAS MAIS?