

Desenvolvimento de Aplicativo para Reservas de Ingresso de Cinema

Anthony Luis Bachiega Rodrigues - 10410476

Matheus Brugnaro Valério - 10418625

Rodrigo Dantas Rameh - 10374053

1. Especificação das Tecnologias (Stacks)

As tecnologias e frameworks empregadas primordialmente serão:

- ReactNative como framework para desenvolvimento do aplicativo
- JavaScript como principal linguagem de programação

Caso exista alguma alteração de linguagem de programação/framework será notificado e atualizado neste documento.

2. Requisitos Funcionais e Não Funcionais

Os requisitos funcionais do aplicativo são:

- Cadastro de Usuários: o aplicativo deve possibilitar que novos usuários possam se cadastrar no sistema utilizando seu email como chave, e usuários já cadastrados possam realizar o login.
- Catálogo de Filmes: o aplicativo deverá exibir ao usuário quais filmes estão em exibição e permitir que o usuário realize uma busca pelo filme que deseja. Cada filme terá uma página própria com a sinopse, elenco principal, diretor e duração.
- Compra de Ingressos: o aplicativo deve permitir que o usuário selecione um filme, data e horário da sessão, selecionar os assentos livres que deseja reservar e realizar a compra do ingresso de acordo com o método de pagamento escolhido (cartão de crédito, débito, pix)
- Histórico de Compras: exibir o histórico de compras do usuário

Os requisitos não funcionais são:

- Segurança: os dados pessoais dos usuários como senha e informações bancárias devem ser armazenadas com criptografia
- Compatibilidade: o aplicativo será compatível com web
- Usabilidade: a interface do aplicativo deve ser intuitiva e de fácil navegação

3. Casos de Uso UML

Principais Funcionalidades (Casos de Uso):

1. Escolher Filme: O usuário seleciona um filme da lista disponível.
2. Escolher Sala e Sessão: O usuário seleciona uma sala e o horário da sessão disponível para o filme escolhido.
3. Escolher Poltrona(s): O usuário escolhe as poltronas disponíveis no mapa de assentos da sala.
4. Realizar Pagamento: O usuário efetua o pagamento do(s) ingresso(s).
5. Gerar Ingresso: Após o pagamento, o sistema gera um ingresso eletrônico.

6. Verificar Sessões Disponíveis: O usuário pode verificar quais filmes estão em cartaz e seus horários.

Atores Envolvidos:

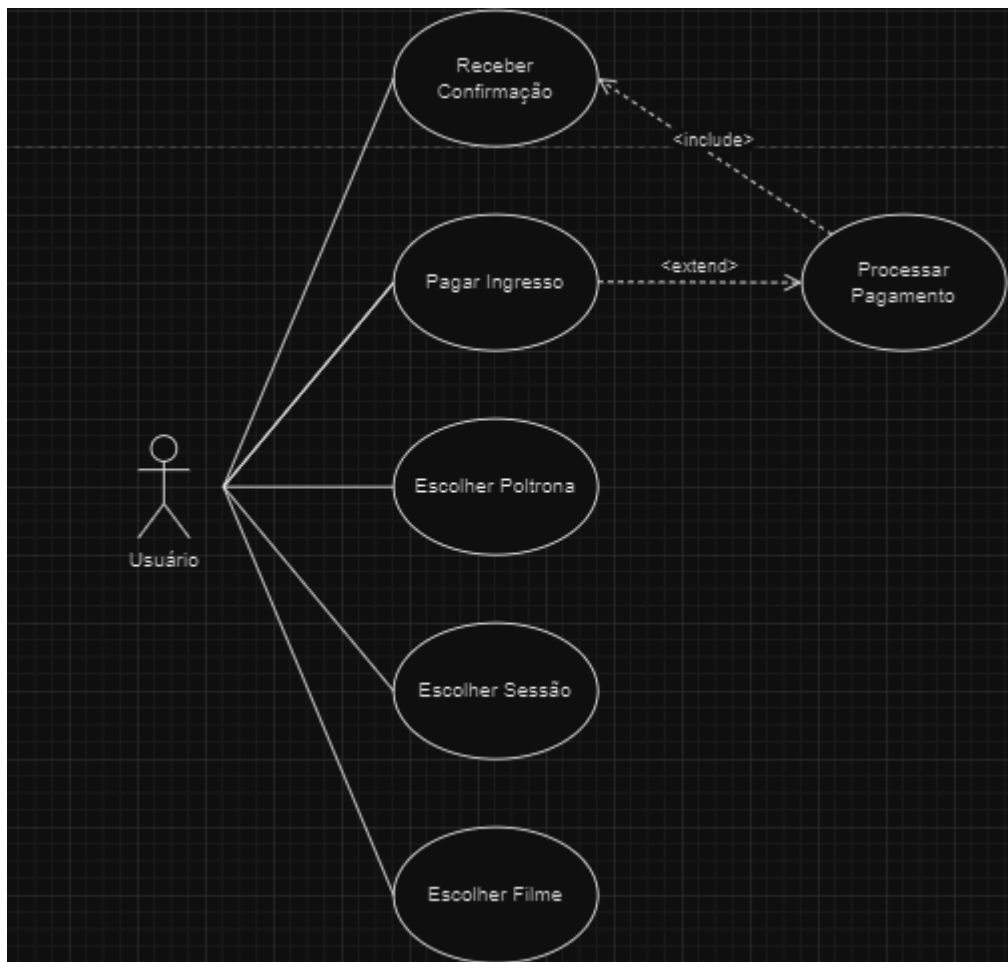
- Usuário: O cliente que vai interagir com o aplicativo para escolher filmes, horários, poltronas e fazer o pagamento.
- Sistema de Pagamento: Sistema externo que realiza o processamento do pagamento.
- Sistema de Cinema: O próprio sistema que gerencia filmes, sessões e vendas de ingressos.

Diagrama de Casos de Uso UML (Descrição):

1. Ator principal: Usuário
 - Caso de Uso: "Escolher Filme"
 - O ator seleciona o filme desejado a partir de uma lista.
 - Caso de Uso: "Escolher Sala e Sessão"
 - O ator visualiza as salas disponíveis e escolhe o horário da sessão.
 - Caso de Uso: "Escolher Poltrona"
 - O ator visualiza um mapa de poltronas e seleciona as que deseja.
 - Caso de Uso: "Realizar Pagamento"
 - O ator fornece informações para pagamento e realiza a compra.
 - Caso de Uso: "Gerar Ingresso"
 - Após a confirmação do pagamento, o sistema gera o ingresso.
2. Ator secundário: Sistema de Pagamento
 - O caso de uso "Realizar Pagamento" interage com o sistema externo de pagamento.

Detalhes do Diagrama:

- Associação direta entre o ator "Usuário" e os casos de uso: Escolher Filme, Escolher Sala e Sessão, Escolher Poltrona, Realizar Pagamento e Gerar Ingresso.
- Associação entre o "Sistema de Pagamento" e o caso de uso: Realizar Pagamento (para efetuar a transação financeira).



4. Cronograma

Semana 1: Planejamento e Análise

- Definir o tema e objetivo do aplicativo
- Pesquisa de mercado e levantamento de requisitos
- Elaboração dos casos de uso UML
- Criação do cronograma e definição das tecnologias a serem utilizadas

Semana 2: Design do Sistema

- Diagrama de sequência UML
- Prototipação das telas principais
- Validação do protótipo e ajustes

Semana 3-4: Desenvolvimento

- Configuração do ambiente e divisão de tarefas
- Implementação das funcionalidades principais
- Testes de unidade durante o desenvolvimento

Semana 5: Testes e Finalização

Testes de integração e usabilidade
Feedback e ajustes finais

Semana 6: Apresentação e Documentação

Preparo da apresentação final
Documentação final
Entrega e demonstração do aplicativo

Link do repositório no GitHub:

<https://github.com/DigoRameh/app-ingresso-cinema-DevSoft.git>