

Entrega Final de Requisitos
Engenharia de Software I

Professora: Raquel Aparecida Pegoraro
Alunos: Douglas Kosvoski e Guilherme Nerling

Universidade Federal da Fronteira Sul
Ciência da Computação 2020.2

Apresentação:

Nosso projeto, se difere da maioria da turma, pois nosso projeto em si, não tem como alvo central uma empresa, mas sim um grupo de pessoas, jovens adultos.

Nossa proposta consiste de um aplicativo no qual pessoas com insegurança, baixa autoestima e com dificuldades de socializarem pessoalmente teriam um espaço virtual para conversarem, livres das amarras ligadas a discriminação de cor, etnia e sexualidade.

Pensamos a princípio em um escopo acadêmico, atingir um público de pessoas do próprio campus, e caso o projeto evoluísse, poderíamos ir incrementando aos poucos a acessibilidade ao aplicativo (mais salas, mais vagas, mais funções).

Nossos planos são de fazer um aplicativo leve, para navegador, de fácil acesso, o usuário entraria no site, escolheria entre fazer um “cadastro” (que consiste de escolher um nick e um avatar), ou de apenas navegar, e então poderia escolher entre uma seleção de salas temáticas pré-criadas, após escolher, ela teria o histórico da conversa dos últimos 7 dias, e está livre para conversar com os outros participantes que também estão na sala. Cada sala teria aproximadamente 6 vagas (para evitar que muita gente interaja ao mesmo tempo), nas quais as pessoas presentes seriam livres para conversar, sobre o que quiserem (dentro do tema da sala). Para coibir o mau comportamento, tivemos a ideia de usar um sistema de karma, ao você entrar no aplicativo logado, conversar, receber elogios e elogiar outras pessoas, renderia um karma positivo, já caso fosse denunciado, ou escrevesse mensagens com palavras banidas, influencia grandemente de forma negativa ao karma, podendo levar a uma suspensão ou ao banimento da conta.

Acreditamos que isso pode vir a se tornar uma forma de pessoas que não tem o costume, se abrirem com as outras (ainda mais nesse tempo de crise), já que, muitas vezes, pessoalmente não somos capazes de fazer isso. Nós estamos cientes de que muito possivelmente algumas pessoas passariam dos limites, mas acreditamos que o sistema de karma e uma moderação pesada por parte dos administradores seria capaz de manter um ambiente agradável e acolhedor no aplicativo.

Entrevistado(s):**Quem foram as pessoas entrevistadas e qual a função exercida.**

Quais são os Stakeholders: Psicólogos e Psiquiatras bem como profissionais da área de estudos comportamentais e psicológicos.

Persona: Usuário, pessoas com diferentes tipos de opinião e expectativas sobre o aplicativo.

Introdução base para cada entrevistado:

Nosso projeto consiste de um aplicativo no qual pessoas com insegurança, baixa autoestima e com dificuldades de socializarem teriam um espaço para conversarem virtualmente, livres das amarras ligadas a discriminação de cor, etnia, sexualidade etc., com o intuito de fomentar/estimular a participação de conversas para melhorarem suas habilidades de comunicação e insegurança ao conversarem.

Buscamos pessoas que fazem parte do nosso público alvo: jovens adultos, com dificuldades em se socializar com outras pessoas, e conseguimos 3 entrevistas que nos deram respostas diversas, mas com uma mesma base. (Por conta da pandemia, optamos por entrevistar essas pessoas por canais de texto, e de voz, então as respostas coletadas não foram tão detalhadas, e nós apresentamos as respostas de forma que o dado que elas trazem fique mais explícito que a resposta em si).

Descrição dos processos, problemas encontrados e necessidades

O nosso grupo de entrevistados apresentou um gosto diverso quanto a uso de redes sociais, alguns apresentando gosto pelas redes convencionais, e outros se mostrando mais amigáveis em relação aos chats, mas de modo geral, a ideia de um chat anônimo parece bem receptiva.

Aproveitamos os entrevistados e discutimos sobre algumas funcionalidade que tínhamos proposto (o player de música por exemplo), alguns não gostaram da ideia da música e vêem como algo que mais atrapalha do que ajudaria, e outros gostaram da ideia (então, levamos em consideração que devemos dar ao usuário a possibilidade de alternar facilmente entre a música estar ativada ou não).

Quanto a estética do site, ficou padronizado em todas as respostas que as pessoas dão preferência por sites minimalistas e com design bem responsivo.

A ideia por trás do “anonimato” no site parece plausível já que a maioria respondeu que se sente incomodado por redes sociais como instagram e twitter que valorizam muito quem é a pessoa por trás do perfil, e que isso pode sim, ajudar elas a se desprender das amarras da insegurança. Outro dado relevante nas nossas entrevistas foi em relação à como trazer mais usuários para o nosso site, uma das sugestões foi a de que devemos motivar os usuários a convidarem seus amigos.

Percebemos que no quesito de línguas, seria interessante ter um ou mais canais para a comunicação em uma língua estrangeira, principalmente o inglês, já que a maior parte dos entrevistados fala ou compreende mais de uma língua.

Requisitos funcionais

ID	Requisito Funcional	Descrição
RF01	Logar no Aplicativo	O aplicativo permite ao usuário logar no sistema para conversar com pessoas, através de um campo de login, com um campo obrigatório para e-mail e senha.
RF02	Cadastrar/Editar Perfil	Ao efetuar o cadastro de seu perfil pela primeira vez, será pedido ao usuário que insira um email e uma senha válida, sendo utilizados para futuros logins ao sistema. Durante e após o registro, o aplicativo permite ao usuário decidir escolher/alterar um nickname, de livre escolha, e um avatar que melhor o represente durante a conversa, dentre uma gama de avatares pré-definidos pelo sistema.
RF03	Navegar pelos chats	O Aplicativo permite ao usuário escolher entre diversas salas de bate-papo para entrar e interagir com outras pessoas, as salas de bate-papo são apresentadas a partir de uma lista pré-definida de temas. O usuário é livre para participar da sala a qual deseja, desde que, tenham vagas disponíveis para que ele entre.
RF04	Conversar via Chat	O Aplicativo permite ao usuário trocar mensagens com diversas pessoas via mensagens de texto. Ao entrar na sala de bate-papo o usuário pode ver um recente histórico das conversas, bem como, as mensagens enviadas pelas outras pessoas, para assim se sentir confortável em participar.
RF05	Ativar/Desativar música	O Aplicativo permite o usuário ativar ou desativar a música de fundo, a sala de bate-papo conta com um player do Youtube dedicado o qual irá reproduzir música automaticamente, para deixar o clima mais agradável e aconchegante, o usuário pode a qualquer momento ativar ou desativar a mesma.
RF06	Sistema de Reputação	Nosso Aplicativo conta com um sistema próprio de reputação no qual o usuário pode denunciar ou elogiar as mensagens das outras pessoas. O qual chegando em um limite X, resultará no banimento permanente do usuário.
RF07	Elogiar Mensagem	Atrelado ao sistema de reputação, o usuário pode elogiar uma mensagem, o que significa que ela é uma mensagem positiva e que contribui para a

		<p>conversa.</p> <p>Elogiar, faz com que o usuário que a enviou, ganhe boa reputação.</p>
RF08	Denunciar Mensagem	<p>Atrelado ao sistema de reputação, o usuário pode denunciar uma mensagem, o que significa que ela foi desrespeitosa ou inapropriada.</p> <p>Ao denunciar a mensagem, a mesma será automaticamente excluída pelo sistema e o responsável pelo envio da mesma irá perder reputação.</p>
RF09	Manter Salas Bate-papo	<p>O sistema pode a qualquer momento manter diferentes salas de bate-papo, podendo criar novas salas, editar já existentes e/ou excluí-las.</p>

Requisitos não funcionais

ID	Categoria	Descrição dos requisitos não funcionais	ID Requisitos funcionais associados
RNF01	Segurança	Definir níveis de acesso por perfil de usuário que terá acesso ao sistema. Usuários cadastrados têm acesso a diversas salas de bate-papo pré-definidas, podendo enviar mensagens nas salas disponíveis. Usuários não cadastrados não têm acesso a lista de salas nem permissão de enviar mensagens	Todos
RNF02	Requisitos de Desenvolvimento	Linguagem de Programação: Html, JavaScript, Php. Banco de Dados: PostgreSQL.	-
RNF03	Portabilidade	O sistema pode ser acessado tanto em dispositivos móveis quanto computadores.	Todos
RNF04	Usabilidade	Uso de design responsivo nas diversas telas do aplicativo, para que se adeque a vários formatos e tamanhos de dispositivos.	Todos
RNF05	Interoperabilidade	O player de música deve se comunicar com a plataforma do Youtube para o streaming de música.	Todos
RNF06	Requisitos Legais	Durante a realização do cadastro do usuário é apresentado ao mesmo os Termos de Condição e de Uso, relativos ao conteúdo disposto no site.	-
RNF07	Performance	Ao enviar uma mensagem, a mesma deve ser exibida a todos os usuários conectados à sala em menos de X segundos.	RF04
RNF08	Disponibilidade	O sistema vai estar disponível para acesso 24 horas por dia e 7 dias por semana, fora o tempo de manutenção, até a data de apresentação do projeto aos professores responsáveis pela avaliação.	Todos

Diagrama de casos de uso

