

Termo de Abertura do Projeto ThinderBooks

Controle de Versões			
Versão	Data	Autor	Notas da Revisão
0.1	08/09/2017	Natália Marufuji Aoki	Criação do documento, descrição do item “objetivos” , item 1 , item 2, item 4 e 4.2, 4.4 e 6
0.2	08/09/2017	Paula Resende	Descrição item 3, 3.2 e respectivos subitens, 5.1, 5.3
0.3	08/09/2017	João Lucas	Atualização dos requisitos contemplando novas funcionalidades

Sumário

Objetivos deste documento	2
1. Por quê?	2
1.1 - Justificativa do projeto	2
2. Benefícios	2
3. O quê?	2
3.1 - Produtos, Serviços ou Resultados esperados	2
3.2 - Requisitos	2
3.2.1 - Requisitos de Sistema	2
3.2.2 - Requisitos e restrições não funcionais	4
3.2.3. - Requisitos Futuros (RFUT)	7
Partes interessadas do projeto	8
Como?	8
Premissas	8
Estrutura Analítica do Projeto	8
Restrições	9
Riscos	9
Linha do tempo.	12
Custos.	13

Objetivos deste documento

Autorizar o início do projeto, atribuir principais responsáveis e documentar requisitos iniciais, principais entregas, premissas e restrições.

1. Por quê?

1.1. Justificativa do projeto

O nascimento deste projeto surge da necessidade de criar uma linha direta de contato entre os amantes de livros. Seja de romance, ação, aventura e qualquer outro gênero de livro todos levam as pessoas a compartilharem sentimentos os quais apenas a leitura pode proporcionar.

O projeto aqui descrito poderá criar uma nova gama de experiências para os usuários para que encontrem o livro desejado ou mesmo que possam colocar para troca ou doação alguns livros de sua coleção. Desta forma, o conhecimento e emoções as quais os livros transmitem poderão ser repassados ou adquiridos com maior facilidade.

2. Benefícios

Este software proporcionará uma linha direta de contato entre todas as pessoas amantes da leitura para que dessa forma possam realizar trocas ou doações de seus livros, que além de tornar acessível a todos os interessados ao assunto, também tem como objetivo compartilhar a leitura, conhecimento e sentimentos os quais os livros proporcionam aqueles que os amam.

Neste sentido, os benefícios que o projeto propõe também englobam cobrir a facilidade de comunicação portátil - promovida pelas aplicações mobiles -, a abstenção do gasto monetário para a comunicação, que é viabilizada pela conexão de internet.

3. O quê?

3.1. Produtos, Serviços ou Resultados esperados

O produto de software gerado possibilita a exposição de livros, o que possibilita que a consolidação de relação entre usuários que procuram por compra ou doação de livros, com demais usuários que possuem interesse em expô-los para tais ações. É importante ressaltar que um perfil de usuário não anula o outro, podendo coexistir em um mesmo usuário.

O projeto será considerado um sucesso se atender a todos os critérios de aceitação das entregas, respeitar as restrições e cumprir o cronograma de execução e principalmente atender os objetivos abaixo:

- Promover a troca facilitada de livros e contatos entre usuários.
- Prover parâmetros para fácil localização de subgêneros.
- Conservar dados íntegros sobre livros cadastrados e usuários relacionados.

Possuir design não complexo e contemplando acessibilidade.

3.2. Requisitos

3.2.1. Requisitos de Sistema

- reqSis01

Eu, como usuário, desejo me cadastrar no sistema de forma segura e rápida, para usufruir de todas as funcionalidades que o aplicativo oferece. Para se cadastrar o usuário de fornecer as seguintes informações: Nome, E-mail, Telefone, Cidade, Estado e Senha, sendo que apenas o campo TELEFONE não é obrigatório

- **reqSis02**

Eu, como usuário, desejo atualizar meus dados cadastrais, para manter minha conta sempre atualizada.

- **reqSis03**

Eu, como usuário, desejo cancelar minha conta quando julgar que não é mais conveniente continuar utilizando o aplicativo.

- **reqSis04**

Eu, como usuário, desejo atualizar meu perfil no aplicativo de forma rápida e segura. O perfil dos usuários deve ter as seguintes informações: Nome de usuário, Gênero dos livros que tem interesse, Nome dos livros que tem interesse.

- **reqSis05**

Eu, como usuário, desejo fazer login no sistema de forma rápida e segura, e espero que o sistema garanta que outros usuários não acessem minha conta. Para realizar login é necessário informar o nome de usuário e sua respectiva senha.

- **reqSis06**

Eu, como usuário, desejo definir preferência por gêneros de livros de forma rápida e precisa.

- **reqSis07**

Eu, como usuário, desejo definir preferência por autores de forma rápida e precisa.

- **reqSis08**

Eu, como usuário, desejo definir preferência por títulos de livros de forma rápida e precisa.

- **reqSis09**

Eu, como usuário, desejo adicionar livros que estou disposto a doar ou trocar, de forma ilimitada à minha coleção. O livro deve conter as seguintes informações: Título do livro, Nome do autor, Edição, Código do livro, Gênero, Data que comprou, Fotos para avaliar o estado do livro (3 fotos), Estado de conservação do livro (novo, praticamente novo, conservado, usado, velho) e Espaço (caixa de texto) para que o anunciante possa fazer uma breve descrição do que achou do livro, apenas este último tópico é opcional, os demais são de preenchimento obrigatório.

- **reqSis10**

Eu, como usuário, desejo registrar interesse em um livro para que a pessoas que está anunciando receba uma notificação/aviso informando-o de meu interesse.

- **reqSis11**

Eu, como usuário, desejo remover meu anúncio de um livro quando este for doado, trocado ou quando eu não quiser mais me desfazer dele. O motivo pelo qual o anúncio é retirado deve ser registrado, no perfil do usuário.

- **reqSis12**

Eu, como usuário, desejo atualizar meus anúncios de livro sempre que julgar conveniente alterar ou acrescentar informações no anúncio em questão.

- **reqSis13**

Eu, como usuário, desejo receber notificações quando alguém tiver interesse em um livro que foi anunciado por mim, podendo escolher um livro da coleção do outro usuário para ser trocado pelo meu, ou simplesmente doar meu livro para ele.

- **reqSis14**

Eu, como usuário, desejo me comunicar com a pessoa que está anunciando um livro que eu tenho interesse, para poder estabelecer como será realizada a entrega do livro. Depois que um usuário registra seu interesse em um livro o anunciante aprova a "solicitação de interesse" e a pessoa que registrou interesse recebe uma notificação com o e-mail do anunciante para poderem manter contato.

- **reqSis15**

Eu, como usuário, desejo receber e-mail para recuperar minha senha, quando eu selecionar a opção "Esqueci minha senha" na hora de fazer login.

- **reqSis16**

Eu, como usuário, desejo visualizar todo meu histórico de adição e remoção de livros.

- **reqSis17**

Eu, como administrador do sistema, desejo poder criar contas de novos usuários.

- **reqSis18**

Eu, como administrador do sistema, desejo poder excluir contas de usuários caso este esteja violando alguma regra do aplicativo. O motivo da exclusão da conta de um usuário deve ser registrado no sistema.

- **reqSis19**

Eu, como administrador do sistema, desejo visualizar relatórios com dados estatísticos de uso do sistema em um período de tempo informado por mim.

- **reqSis20**

Eu, como administrador do sistema, desejo que os usuários possam avaliar o aplicativo para que eu possa saber qual o nível de satisfação dos usuários e assim buscar melhorar cada vez mais o dbook.

- **reqSis21**

Eu, como usuário, desejo ter livros que representem minhas preferências oferecidos a mim pelo aplicativo, podendo dar um “match” ou ignorá-lo.

3.2.2. Requisitos de Qualidade

- **reqQua1**

O software deverá carregar corretamente as imagens dos livros a partir da câmera ou da galeria do celular do usuário quando este for anunciar um livro.

- **reqQua2**

O software deverá ser capaz de enviar e-mail para os usuários confirmarem a criação de sua conta.

- **reqQua3**

O software deverá ser capaz de enviar e-mail para os usuários confirmarem a exclusão de sua conta.

- **reqQua4**

O software deverá ser capaz de enviar e-mail para os usuários receberem suas informações cadastrais quando solicitado a opção recuperar senha.

- **reqQua5**

O software deverá garantir que apenas usuários cadastrados tenham acesso ao aplicativo.

- **reqQua6**

O software deverá garantir que o usuário possa anunciar livros apenas em sua própria conta.

- **reqQua7**

O software deverá garantir que o usuário possa remover apenas os anúncios de livros de sua própria conta.

- **reqQua8**

O software deverá garantir que o usuário possa modificar os dados cadastrais e de perfil apenas em sua própria conta.

- **reqQua9**

O software deverá garantir que o usuário possa ler os dados dos livros anunciados nas contas de outros usuários.

- **reqQua10**

O software deverá garantir que o usuário possa ter acesso a todos os seus dados (pessoais e histórico de seus livros), quando acessar o aplicativo com e-mail e senha correta.

- **reqQua11**

O software deverá apresentar mensagem de erros quando o usuário preencher dados para anúncio de um livro de forma incorreta e permitir que o usuário corrija seus erros.

- **reqQua12**

O software deverá apresentar mensagem de erros quando o usuário preencher seus dados de cadastro de forma incorreta e permitir que o usuário corrija seus erros.

- **reqQua13**

O software deverá apresentar mensagem de erros quando o usuário preencher os dados de atualização de seu perfil de forma incorreta e permitir que o usuário corrija seus erros.

- **reqQua14**

O software deverá apresentar mensagem perguntando se o usuário realmente deseja remover anúncio de um livro, quando está funcionalidade for solicitada.

- **reqQua15**

O software deverá ficar disponível para uso 24h por dia, 7 dias por semana.

- **reqQua16**

Em casos de falhas do sistema, o software terá 36h por mês para retomar seu funcionamento normal.

- **reqQua17**

O software deverá ter capacidade para atender 1000 usuários simultaneamente.

- **reqQua18**

Assim que o usuário criar sua conta no aplicativo o software exibe slides que apresentam as principais funcionalidades do aplicativo.

- **reqQua19**

Nessa primeira versão a aplicativo estará disponível apenas para Android. Deverá ser desenvolvido com a ferramenta Android Studio e na linguagem Java.

- **reqQua20**

O software deverá ser facilmente instalado utilizando a PlayStore dos dispositivos Android.

- **reqQua21**

O hardware deverá apresentar no mínimo um processador igual ou superior a 1 ghz e ter a versão Android 4.4 KitKat para que o aplicativo funcione corretamente.

- **reqQua22**

O software deverá responder as funcionalidades em no máximo 3 segundos.

- **reqQua23**

Os recursos que o software utilizará será no máximo 2 Megabytes/segundo de dados móveis.

- **reqQua24**

O código do aplicativo deverá seguir as boas práticas de programação para facilitar sua análise e capacidade de enfrentar mudanças em versões futuras.

- **reqQua25**

O código deverá apresentar alto nível de coesão e baixo nível de acoplamento.

- **reqQua26**

As mudanças feitas em versões futuras do software deverão estar devidamente justificadas e documentadas para possibilitar testes e testes de regressão do aplicativo.

- **reqQua27**

A estética da interface do software deverá seguir os padrões para a interface do sistema Android.

3.2.3. Requisitos Futuros (RFUT)

- **reqFut1**

O software deverá oferecer um chat ou alguma funcionalidade que permita troca de mensagens entre o usuário que anunciou o livro e o usuário que tem interesse no anúncio em questão.

- **reqFut2**

O software poderá ser disponibilizado para os sistemas operacionais Android, IOS e Windows Phone.

- **reqFut3**

O aplicativo oferecerá a possibilidade fazer combinações de troca de livros, por exemplo um usuário disse que tem interesse em um livro X e entre sua lista de livros anunciados está o livro A, existe um outro usuário que tem interesse no livro A e entre seus lista de livros anunciados está o livro X. Os dois recebem uma "notificação" informando sobre essa combinação e podem iniciar uma conversa para efetuarem a troca dos livros A e X.

- **reqFut4**

O software oferecerá a possibilidade de realizar buscas por livros mais próximos da localização do usuário.

- **reqFut5**

O software oferecerá a possibilidade do Administrador excluir anúncios de livros que não segue os padrões/normas do dbook.

4. Como?

4.1. Premissas

- Serão disponibilizadas 2 aulas da disciplina, no laboratório de informática, por semana, para encontros garantidos dos membros do grupo em sala de aula - não sendo restrita a esses, entretanto.
- O professor estará avaliando e acompanhando o projeto com opiniões e ressalvas durante esses 2 encontros.
- O projeto será realizado, única, e exclusivamente, pelos 5 membros definidos.

4.2. Estrutura Analítica do Projeto

1. Fase 1
 - a. Entrevista com o Cliente
 - b. Reunião JAD
 - c. Brainstorming
 - d. Documento de Especificação de Requisitos
 - e. Prototipagem
2. Fase 2
 - a. Estimar tamanho
 - b. Estimar esforço
 - c. Estimar cronograma
 - d. Estimar custo
 - e. Estimar recursos computacionais críticos
3. Fase 3
 - a. Analisar e aprovar estimativas
 - b. Reestimar estimativas conforme necessidade
 - c. Documentar estimativas e premissas
 - d. Acompanhar estimativas
 - e. Documentar acompanhamento de estimativas
4. Fase 4
 - a. Design
 - b. Desenvolvimento
5. Fase 5
 - a. Teste de unidade

- b. Teste de integração
- 6. Fase 6
 - a. Instalação
 - b. Feedback do usuário final

Presente em ANEXO 1.

4.3. Restrições

- O produto é desenvolvido única, e exclusivamente, para plataforma Android.

4.4. Riscos

- Mudança de Escopo e Objetivos
- Falta de Envolvimento Adequado dos Usuários
- Requisitos mal entendidos ou definidos
- Escopo e objetivos pouco claros ou equivocados
- Prazos e tempo para tarefas mal estimados
- Gerenciamento impróprio de mudanças
- Volatilidade nos Requisitos
- Custos mal estimados
- Falta de poderes para o gerenciamento de projetos
- Conflito entre departamento de usuários
- Falha em Gerenciar as Expectativas Finais dos Usuários
- Planejamento inexistente ou inadequado
- Pessoal envolvido insuficiente ou inapropriado
- Falta de conhecimento ou competência dos envolvidos no projeto
- Falta de cooperação dos usuários
- Falta de metodologia efetiva em gerenciamento de projetos
- Controle pobre ou inexistente
- Adoção de novo método ou tecnologia
- Falha em obter comprometimento da alta gerência
- Definição imprópria de papéis e responsabilidades
- Falta de Habilidade para o gerenciamento de projetos
- Assunto novo ou não familiar
- Mudança no proprietário do projeto ou na alta gerência
- Rotatividade da equipe
- Projeto com múltiplos fornecedores
- Usar nova metodologia de desenvolvimento em projetos importantes
- Falta de tecnologias maduras ou existentes
- Deficiência de execução em tempo real
- Versão Mobile incompatível com modelos de aparelhos

5. Linha do tempo

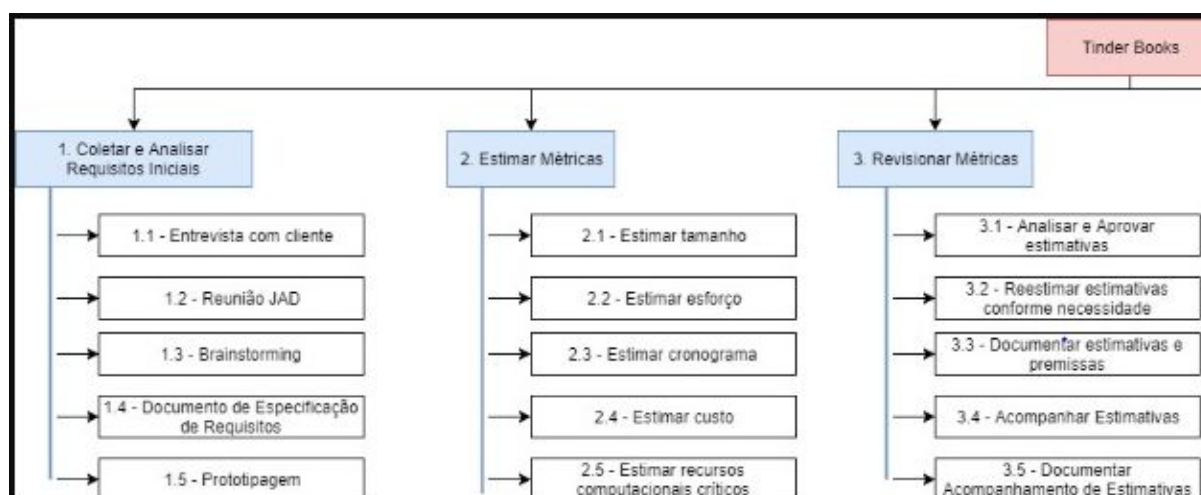
A estimativa para conclusão do projeto é de 180 dias (6 meses), com início a partir de uma semana após a aprovação do mesmo.

O projeto será realizado com o apoio do Scrum, ou seja, durante os 6 meses serão realizadas sprints com o tempo de duração a serem definidas e consequentemente as atividades que serão concluídas a cada sprint realizada.

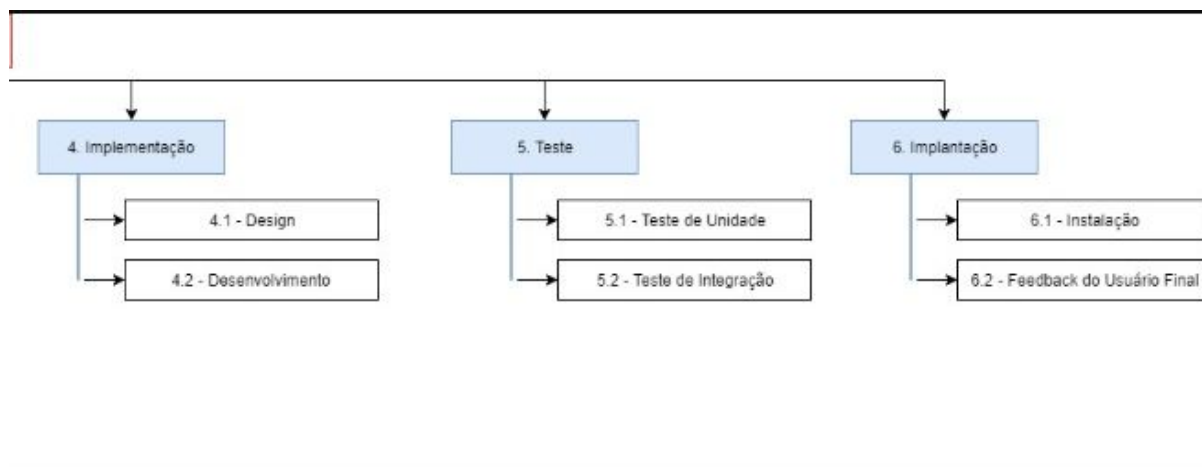
6. Custos

Salário da equipe de desenvolvimento.	R\$108.000,00
Licenças de softwares para desenvolvimento e relatórios	R\$6.000,00
Consultoria externa	R\$8.000,00
Servidores online temporários	R\$4.000,00
Transporte de funcionários	R\$12.000,00

ANEXO 1 A



ANEXO 1 B



Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Representante		
Gerente do Projeto		