



INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA
Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Curso de Engenharia Informática



Engenharia de Software

Projecto de Software de Airbnb

Elaborado por:

Ester Caetano - 15742

Noami Costa – 15743

Orientado por: Eng^a Isabel Brito

Beja

2018

Índice

Índice de Figuras	Erro! Marcador não definido.
Introdução.....	Erro! Marcador não definido.
Análise.....	Erro! Marcador não definido.
Recolha de informação	3
A Uber, entre outras similares, é legal	Erro! Marcador não definido.
Paga-se apenas o trajeto	Erro! Marcador não definido.
O Estado arrecada mais receita fiscal.....	Erro! Marcador não definido.
Há menos imprevistos no preço do trajeto	Erro! Marcador não definido.
O argumento das licenças é inválido.....	Erro! Marcador não definido.
A avaliação por parte dos clientes é a melhor garantia de qualidade .	Erro! Marcador não definido.
O atual sistema de transportes individual é altamente ineficiente.....	Erro! Marcador não definido.
Redução dos custos de mobilidade	Erro! Marcador não definido.
Melhoria do espaço público	Erro! Marcador não definido.
Ganhos ambientais	Erro! Marcador não definido.
Desburocratização para o sistema judicial	Erro! Marcador não definido.
Análise da informação	Erro! Marcador não definido.
Atores.....	Erro! Marcador não definido.
Quem são os atores do sistema?.....	Erro! Marcador não definido.
Que competências informáticas têm os atores?.....	Erro! Marcador não definido.
Os atores estão familiarizados com este tipo de sistema?	Erro! Marcador não definido.
Que plataformas são utilizadas pelos atores?	Erro! Marcador não definido.
Que outros sistemas são utilizados?	Erro! Marcador não definido.
Quais as expectativas de usabilidade do sistema?	Erro! Marcador não definido.
Formação necessária à utilização da aplicação?	Erro! Marcador não definido.
Recursos futuros	Erro! Marcador não definido.
Processo de registo e gestão de conta de motorista Uber:.....	Erro! Marcador não definido.
Descrição do Caso de uso – Efetuar registo.....	Erro! Marcador não definido.
Descrição do Caso de Uso Efetuar Registo – Formato Enumerado.....	Erro! Marcador não definido.
Descrição do Caso de Uso Efetuar Registo – Formato digital.....	Erro! Marcador não definido.
Desenho	Erro! Marcador não definido.
Diagrama UML.....	Erro! Marcador não definido.

Diagrama de classes.....	Erro! Marcador não definido.
Diagrama de sequência.....	Erro! Marcador não definido.
Gestão.....	Erro! Marcador não definido.
Sistema de controlo de versões.....	Erro! Marcador não definido.
Conclusão.....	Erro! Marcador não definido.
Bibliografia.....	Erro! Marcador não definido.

Introdução

No âmbito da disciplina de Engenharia de Software foi proposto o desenvolvimento do projeto de software que serve de base ao negócio da Airbnb, que permita gerir um vasto conjunto de informação relacionada e atividades inerentes aos casos de uso contemplados pelo sistema.

Ao longo deste relatório serão apresentados todos os objetivos a que este trabalho se propõe.

Recolha de informação

O Airbnb é site de hospedagem mundial, mas diferente dos hotéis, quem aluga a casa é o próprio dono do imóvel para o viajante. Os imóveis são totalmente mobiliados e funciona muito bem tanto para os proprietários de imóveis quanto para quem precisa se hospedar em uma cidade.

No ar desde 2008, o [Airbnb](#) está presente em 191 países e territórios e em mais de 65 mil cidades ao redor do mundo. Através do seu computador, celular ou tablet é possível fazer a reserva online, sem sair de casa.

Requisitos Funcionais

Requisitos funcionais são aqueles que descrevem o comportamento do sistema, as suas ações para cada interação do utilizador, ou seja, é aquilo que descreve o que tem que ser feito pelo sistema. São o cérebro do projeto, já que descrevem as funcionalidades que o sistema deve dispor.

Como funciona o Airbnb?

Como funciona o Airbnb é uma das questões mais frequentes, especialmente para quem está habituado a viajar e ficar hospedado em hotel.

Para usar o Airbnb acesse o site e escolha a cidade em que pretende se hospedar, a data e o número de hóspedes (adultos, crianças e bebês).

Pode ser um apartamento, casa, ou até mesmo um quarto. Além disso, é possível filtrar a busca por locais que aceitem animais de estimação, perfeito para quem gosta de viajar com seus pets.

verificação da identificação

Airbnb verifica a identificação. Esta ferramenta permite que hóspedes e anfitriões façam a conexão da sua conta na plataforma às redes sociais e o envio

Desta forma, o anfitrião pode conhecer melhor seu hóspede, assim como o hóspede o seu anfitrião.

1. [Encontrar um lugar onde ficar:](#)

Como encontrar um lugar para ficar, proceder à sua reserva e ultimar qualquer detalhe com o seu anfitrião. Saiba como procurar lugares por características específicas, como zona ou tipo de quarto, prazo de resposta ao pedido por parte do anfitrião e quando e como deve enviar uma mensagem ao anfitrião.

1.1. [Preencha O Seu Perfil](#)

Seja qual for o caso, é importante saber que a Airbnb é uma comunidade que se baseia na confiança. Preencha o seu perfil antes de pedir uma reserva a um anfitrião para que possa saber um pouco mais sobre si no momento de confirmar o pedido. O seu perfil deve incluir fotos e verificações, especialmente porque alguns anfitriões exigem que os hóspedes tenham uma [foto de perfil](#) ou uma [Identificação Verificada](#) para poderem fazer uma reserva.

1.2. [Descubra o Lugar Certo](#)

Com mais de 800.000 anúncios únicos no mundo inteiro, vai querer que o lugar que escolheu tenha tudo o que precisa para uma viagem confortável e inesquecível.

Quando estiver [a procurar um espaço](#), insira as suas datas e o número total de hóspedes para ver os preços mais precisos. Leia os comentários, descrições, regras da casa e comodidades disponíveis para descobrir se o lugar combina bem com a sua viagem. Pode sempre [entrar em contacto](#) com o anfitrião para tirar qualquer dúvida sobre a casa.

☐ [Identificação e verificações](#)

Airbnb verifica a identificação. Esta ferramenta permite que hóspedes e anfitriões façam a conexão da sua conta na plataforma às redes sociais e o envio

Desta forma, o anfitrião pode conhecer melhor seu hóspede, assim como o hóspede o seu anfitrião.

☐ [Reserva Imediata](#)

Irá ver um botão que diz **Reserva Imediata** nos anúncios dos anfitriões que não querem aprovar cada reserva. Como o nome sugere, pode confirmar uma reserva nesses locais imediatamente.

☐ [Pré-aprovações e Ofertas especiais](#)

Se decidir entrar em contacto com o anfitrião para fazer perguntas antes de tentar fazer uma reserva, o anfitrião pode responder à sua mensagem ao convidá-lo para reservar

através de uma pré-aprovação ou Oferta Especial. Uma pré-aprovação é um convite para finalizar uma reserva para as datas e número de hóspedes que mencionou na sua mensagem. Uma Oferta Especial dá ao anfitrião a oportunidade de lhe oferecer preços, datas e outros detalhes personalizados antes de fazer a reserva.

□ **Pedir para Reservar**

Muitos anfitriões preferem aprovar as suas reservas antes de se tornarem definitivas. Nesse caso, irá ver um botão nos seus anúncios que diz **Pedir para Reservar**. Para enviar um pedido de reserva, terá de inserir os seus dados de pagamento. Os anfitriões têm 24 horas para aceitar o seu pedido e a sua reserva fica automaticamente confirmada quando é aceite.

□ A pagar a sua reserva

Os seus dados de pagamento são coletados quando envia um pedido de reserva. Depois do anfitrião aceitar o seu pedido, ou se fizer uma reserva com a [Reserva Imediata](#), o seu método de pagamento será cobrado pelo valor total naquele momento.

Quer a sua reserva esteja marcada para daqui a dois dias ou dois meses, airbnb rete o pagamento por 24 horas após o check-in antes de o enviar para o anfitrião. Esta retenção dá a ambas as partes tempo para se certificarem de que tudo está conforme esperado.

1 Alterar o seu método de pagamento

Se pediu para reservar um espaço e ainda não teve uma resposta do anfitrião, pode [cancelar o seu pedido de reserva](#) e enviar um novo pedido com um método de pagamento diferente.

Uma vez confirmada a reserva, não pode alterar o seu método de pagamento.

2 **Reservas de longo prazo**

Se fizer uma reserva de 28 noites ou mais, será cobrado o pagamento do primeiro mês quando a reserva for confirmada. As restantes noites serão cobradas mensalmente.

3 **Depósitos de segurança**

Se o seu anúncio exigir um depósito de segurança, não será cobrado a não ser que o anfitrião faça uma reclamação com sucesso no prazo de 14 dias após o seu checkout.

□ Preços e taxas

Uma nota fiscal de IVA é fornecida sempre que o IVA é cobrado sobre as taxas de serviço da Airbnb. Uma nota fiscal é finalizada e emitida no momento em que a reserva é aceite e inclui as suas informações (nome, endereço, etc.) conforme as inseriu na sua conta Airbnb. A Airbnb não pode modificar uma nota fiscal de IVA após sua emissão.

pagamento da plataforma é bem seguro.

O **Airbnb** cobra os hóspedes quando a reserva é confirmada e libera o dinheiro para os anfitriões 24 horas depois do check-in do hóspede.

dos seus documentos de identidade oficiais, confirmando assim as informações pessoais. Sempre que você der check-out de uma propriedade o **Airbnb** envia um e-mail do site pedindo para avaliar o local, ou seja, não tem como dar reviews falsos

☐ Métodos de pagamento

airbnb Aceita vários métodos de pagamento, de acordo com o país no qual a sua conta de pagamento está situada.

Os pagamentos fora do site ou em dinheiro violam os Termos de Serviço e podem resultar na sua remoção da Airbnb. É Proibido pagamentos fora do site porque pagar fora da Airbnb dificulta a proteção das suas informações e aumenta o risco de ser vítima de fraude ou outros problemas de segurança.

pagamento da plataforma é bem seguro.

O **Airbnb** cobra os hóspedes quando a reserva é confirmada e libera o dinheiro para os anfitriões 24 horas depois do check-in do hóspede.

dos seus documentos de identidade oficiais, confirmando assim as informações pessoais.

Sempre que você der check-out de uma propriedade o **Airbnb** envia um e-mail do site pedindo para avaliar o local, ou seja, não tem como dar reviews falsos

Como ter descontos?

Para quem se inscreve no Airbnb e convida amigos através de um link indicado por amigos, pode ganhar descontos. É possível ganhar até €85 por cada amigo convidado (€20 quando ele reservar e €65 quando ele se hospedar no Airbnb).

Requisitos Não-Funcionais

Requisitos não funcionais Os requisitos não funcionais especificam critérios que podem ser usados para avaliar as operações de um sistema, em vez de comportamentos específicos. Os requisitos não funcionais para este projeto, são os seguintes:

Usabilidade - a interface da aplicação deverá ser intuitiva, fácil de usar, e de aprender a utilizar as funcionalidades que a aplicação suporta.

Fiabilidade - a aplicação deve apresentar o mínimo de falhas possíveis na sua utilização.

Confiabilidade - a aplicação deverá ter alta disponibilidade nas funcionalidades que apresenta.

Portabilidade - a aplicação deverá estar disponível em qualquer dispositivo, tanto desktop como mobile.

Supportabilidade - a aplicação deverá ser de fácil manutenção, permitindo uma fácil atualização. Deverá permitir uma fácil adaptação a novos requisitos

- Garantia de privacidade dos dados dos utilizadores;
- Comunicação com o Google *Maps*;
- Ligação a uma base de dados;
- Actualização da base de dados;
- Utilizar serviços de geolocalização.

Análise da informação

Atores

O papel ator é atribuído a algo que interage com o sistema, estando fora da sua área de influência, as perguntas abaixo descritas, serviram para obter uma maior fiabilidade aquando do desenvolvimento da aplicação, estas foram baseadas em perguntas realizadas a vários tipos de atores do sistema, nas quais se tentaram obter informações fidedignas nas necessidades dos mesmos.

Quem são os atores do sistema?

- Cliente - Cliente, liga-se ao sistema com o intuito de requisitar um serviço, ou de se tornar prestador do serviço.
- Anfitrião - O principal ponto de contacto para os hóspedes antes, durante e após uma reserva, é a pessoa que aparece como anfitrião na reserva.
- Administrador - Gere a aplicação para que esta se torne eficiente e livre de erros.
- Sistema - Possibilita a obtenção do serviço pretendido, faculta informações e recolhe dados.

Que competências informáticas têm os atores?

- Utilizador - Cliente, pode ter ou não competências informáticas, pelo que o sistema deve ser simples e intuitivo.
- Anfitrião - Prestador do serviço, pode ter ou não competências informáticas, pelo que o sistema deve ser simples e intuitivo.
- Administrador – Utilizador com alguns conhecimentos de informática ao nível de gestão.

Os atores estão familiarizados com este tipo de sistema?

- Cliente – O sistema é simples e intuitivo e segue estudos e normas que viabilizam a sua utilização pelos utilizadores menos experientes.
- Anfitrião – Deve estar familiarizado com o sistema, é parte integrante do mesmo.
- Administrador – Deve estar familiarizado com o sistema, é parte integrante do mesmo.

Que plataformas são utilizadas pelos atores?

Qualquer dos atores pode utilizar os tipos de plataformas disponíveis

- Computador – O sistema deve estar preparado para este tipo de plataforma.
- Smartphone – O sistema deve estar preparado para este tipo de plataforma.
- Tablet – O sistema deve estar preparado para este tipo de plataforma.

Que outros sistemas são utilizados?

A aplicação deverá estar preparada para funcionar em sistemas operativos e *browsers* diferentes, de acordo com a variedade disponível no mercado

Quais as expectativas de usabilidade do sistema?

É esperado que a aplicação seja simples e intuitiva, de forma a garantir um bom manuseamento por parte de todos os atores que estejam previstos na sua utilização, é esperado que seja acessível através dos variados dispositivos presentes no mercado, de forma a garantir a sua expansão e acessibilidade a todos os atores, é de esperar também que o seu manuseamento seja livre de erros e que, caso estes ocorram, a solução seja simples e célere.

Formação necessária à utilização da aplicação?

A aplicação é acompanhada de um sistema de ajuda, com vista a auxiliar na resolução de problemas que possam advir da sua utilização.

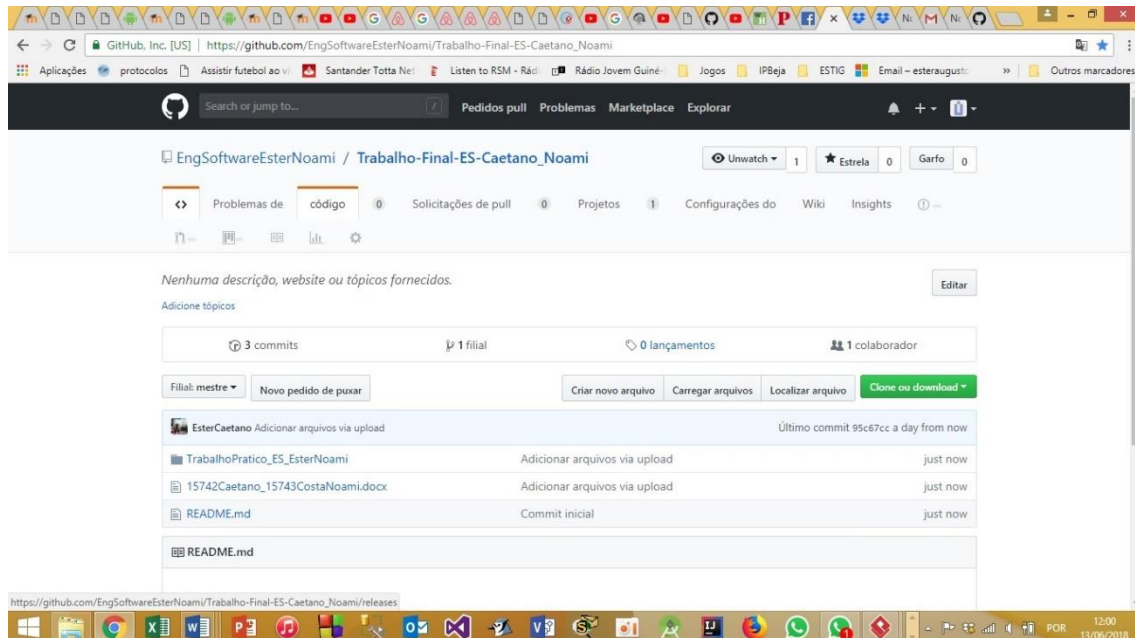
Mecanismos de validação e controlo de versões

Em qualquer projecto que implique trabalhos de grupo, é fundamental atribuir determinadas tarefas a cada colaborador, de modo a aumentar a eficiência e rapidez de execução do trabalho. Neste tipo de colaborações, é frequente, e cada vez mais indispensável, a utilização de mecanismos de controlo de versões. Este tipo de ferramentas possibilita a actualização de ficheiros, bem como a consulta de versões anteriores do mesmo ficheiro. Cada utilizador poderá consultar, a qualquer altura, ficheiros colocados em repositórios e editá-los, bastando, para isso, ter uma conta associada ao repositório em questão.

Esta é uma forma dinâmica de trabalho, na medida em que aproxima colaboradores, caso não estejam a trabalhar em conjunto ou nos mesmos locais. É também uma ferramenta que contribui, em grande escala, para a segurança em desenvolvimento de projectos. Ao poder armazenar várias versões do mesmo ficheiro (à medida que são actualizadas e editadas), garante uma recuperabilidade dos mesmos.

Tendo em consideração que este projecto foi realizado por um grupo de dois alunos, foi utilizado um mecanismo de controlo de versões, neste caso o *GitHub*. Esta ferramenta é um repositório *online*, gratuito e público, apesar de incluir opções de privacidade. À semelhança de sistemas semelhantes, um utilizador que esteja associado a um repositório, pode aceder, consultar, fazer o *download* ou remover qualquer ficheiro, desde que possua uma conta registada e esteja associado ao repositório.

Esta vertente revelou ser decisiva no desenvolvimento do trabalho, visto que impulsionou um trabalho de equipa bastante eficiente, facilitando a troca de ficheiros e tarefas. Segue-se uma imagem do repositório utilizado para o efeito, que poderá ser consultado na seguinte hiperligação: https://github.com/EngSoftwareEsterNoami/Trabalho-Final-ES-Caetano_Noami



Conclusões

Com a realização deste projecto foi possível aplicar conceitos leccionados e obtidos em ambiente de aula, colocando em prática concepções relacionadas com a delineação de casos de uso, construção de diagramas de classes e de sequência e toda a lógica envolvente da linguagem UML.

A realização do trabalho contribuiu, também, para a compreensão da importância destes elementos no desenvolvimento de um *software*, na medida em que permite uma delineação eficiente do projecto, procurando cobrir possíveis falhas ou erros, bem como o aumento da eficiência de trabalho.

Contribuiu, também, para uma melhor compreensão do modelo de negócio da Uber, bem como todas as suas funcionalidades e particularidades.

As principais dificuldades encontradas estão associadas à identificação de casos de uso, na medida em que é extremamente decisivo elaborá-los de forma coerente, evitando redundâncias ou repetições.

Ainda assim, é possível concluir que o trabalho final foi desenvolvido de forma bem-sucedida e contribuiu para a consciencialização do trabalho de *software developers*.

Referências:

<https://www.eurodiccas.com.br/como-funciona-o-airbnb/>

<https://www.airbnb.pt/help/article/1536/what-s-the-difference-between-a-primary-host-and-a-co-host>

<https://www.youtube.com/watch?v=mi5boOJ4vB0&t=588s>

<https://www.youtube.com/watch?v=6jVhK2HjyY>
<https://www.youtube.com/watch?v=uvGZ0XzPEVA>