

**Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

**Disciplina: Engenharia de Software**

**Prof: Paulo César Lapolli**

**Alunas: Natália Araújo de Oliveira, Lais Menezes Sant’ana, Jhully Müller, Lucas Ferreira Santiago**

**Escopo**

Site destinado à procura de feiras veganas e vegetarianas em Florianópolis.

Objetivo Principal do Desenvolvimento é a divulgação das feiras e feirantes em uma plataforma destinada e segura. O site é possui informações fornecidas pelo próprio organizador ou feirante.

Essa ideia surgiu com a necessidade de encontrar feiras principalmente com produtos veganos para uso pessoal. Existe uma falta de um site brasileiro destinado a um mundo de feiras especializadas em produtos veganos.

A divulgação dessas feiras atualmente é feita por redes sociais, blogs e artigos de jornais, no que acarreta na pouca divulgação e atualização destes eventos.

O projeto tem como visão futura a ampliação de melhorias em suas categorias, além da divulgação de feiras veganas, seria voltado para a divulgação de feiras em geral.

* Cadastro da Feira - Endereço/ Horário/ Nome
* Cadastro do Cliente - Nome / Telefone/ Email/ Cpf
* Cadastro dos Stands - Endereço/ Horário de Funcionamento/ Nome
* Cadastro do Feirante - Endereço/ Horário de Trabalho/ Nome/ Categoria
* Cadastro do Produto - Nome/ Categoria/ Valor/ Observação
* Login dos Feirantes ou Feira ou Stands ou Clientes
* Cadastro das Notícias - Título/ Data/ Corpo de assunto/
* Bloco de Pesquisa - Lista de Feiras/ Stands/ Produtos

**Estudo de Ferramentas Similares**

[**https://www.fleamapket.com/**](https://www.fleamapket.com/) **- Inspiração principal do Projeto.**

* **Pontos Positivos** 
  + **Mostra a localização no Maps**
  + **Variedade de Feiras Mundiais**
  + **Descrição das Feiras**
  + **Fotos**
  + **Endereço/ Horários/ Contato**
  + **Feedback das feiras**
  + **Quantidade de Stands no local**
  + **Categoria da feira**
* **Pontos Negativos**
  + **Informações como horário, datas são pagas**
  + **Informações mais úteis são pagas**
  + **Idioma limitado (somente em inglês)**
  + **Falta da divulgação de feiras menores**

**Referências**

[**http://www.pmf.sc.gov.br/entidades/susp/index.php?cms=feiras+de+artesanato&menu=5&submenuid=619**](http://www.pmf.sc.gov.br/entidades/susp/index.php?cms=feiras+de+artesanato&menu=5&submenuid=619)

[**https://www.promoinfo.com.br/lojas/pesquisar**](https://www.promoinfo.com.br/lojas/pesquisar)

[**https://www.mundoverde.com.br/**](https://www.mundoverde.com.br/)

[**https://www.santorganico.com.br/pagina/vegano-organico-ou-natural-qual-a-diferenca.html**](https://www.santorganico.com.br/pagina/vegano-organico-ou-natural-qual-a-diferenca.html)

[**https://www.passeidireto.com/arquivo/33317505/esw-ciclo-de-vida-cascata-prot-espiral-e-incremental**](https://www.passeidireto.com/arquivo/33317505/esw-ciclo-de-vida-cascata-prot-espiral-e-incremental)

[**https://www.devmedia.com.br/ciclos-de-vida-do-software/21099**](https://www.devmedia.com.br/ciclos-de-vida-do-software/21099)

**Site da Prefeitura**

* **Definir o tipo de análise a ser utilizado**
  + **Orientado à Objeto**

Com o objetivo de representar as partes essenciais do sistema, o tipo de modelo de desenvolvimento a ser utilizado é a análise orientada à objeto.

Nesta análise é feito um levantamento das variáveis e possíveis problemas do sistema e a busca para as soluções dos mesmos, ou seja, é uma forma de abordagem de um problema. Podendo também ser chamado de Paradigma Orientado à Objetos.

O ponto fundamental de ser orientado a objeto está na diminuição da distinção entre a semântica das linguagens de programação e a realidade, uma vez que os elementos a serem desenvolvidos, são baseados nos próprios objetos reais do nosso dia a dia.

[**https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=elvjBwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=analise+orientada+a+objeto&ots=xUUoKPwSrA&sig=M-8SOAdhBpKCDBPG4Q4867Jmrr8#v=onepage&q&f=true**](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=elvjBwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=analise+orientada+a+objeto&ots=xUUoKPwSrA&sig=M-8SOAdhBpKCDBPG4Q4867Jmrr8#v=onepage&q&f=true)

* **Definir o ciclo de vida do software com sua etapas**
  + **Modelo Cascata**

O Modelo de Cascata foi escolhido por abranger os processos tradicionais de desenvolvimento de software, que são executados de maneira sequencial, além de possibilitar eventuais mudanças no escopo do projeto.

Neste método um etapa só se inicia quando o anterior é finalizado, porque as entradas de um processo são as saídas do anterior. Além disso, se trata de um modelo orientado para documentação, o que facilita a definição de escopo do projeto.

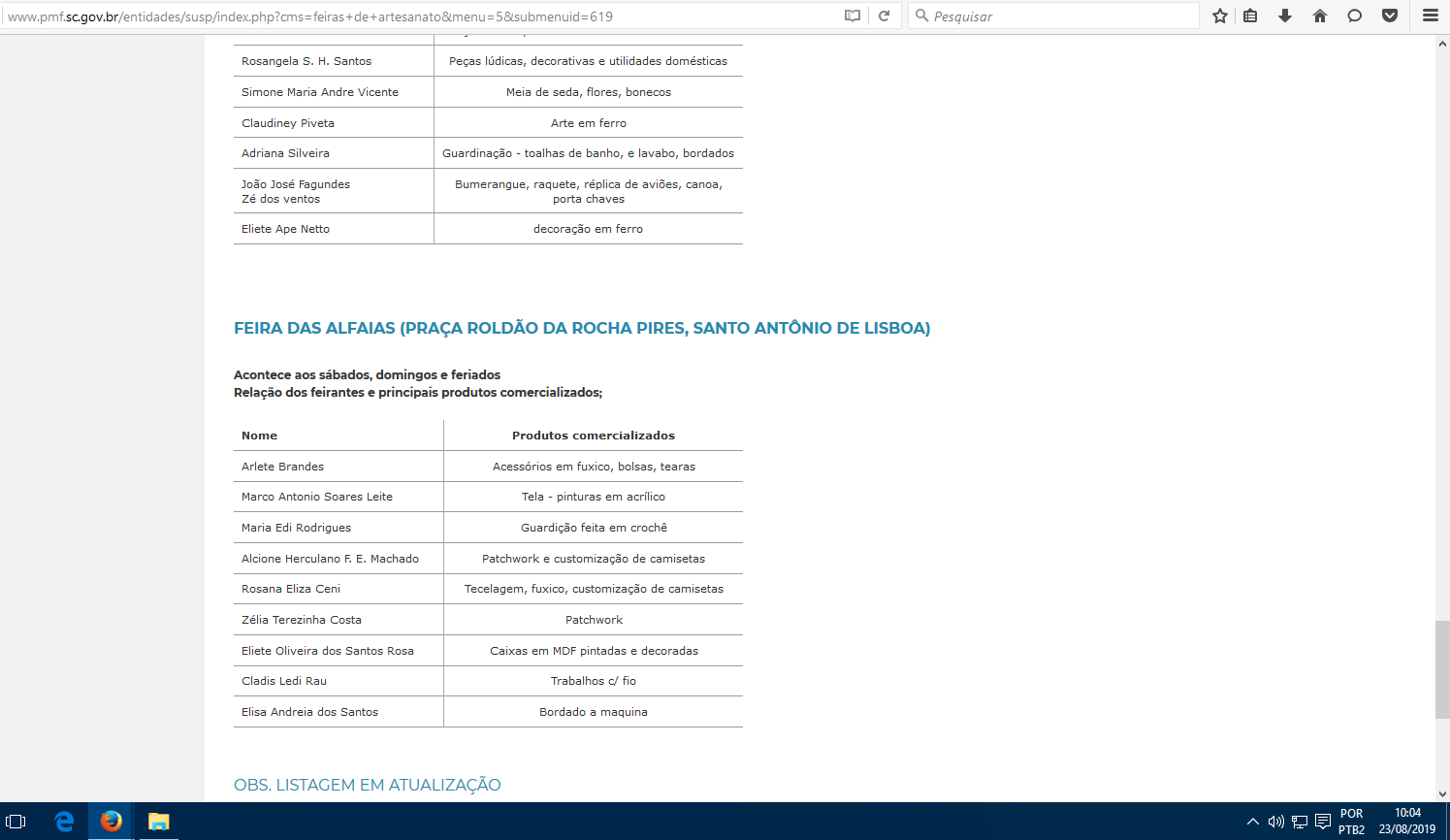
**Autor: Engholm JR., Hélio**

**título: Engenharia de software na pratica**

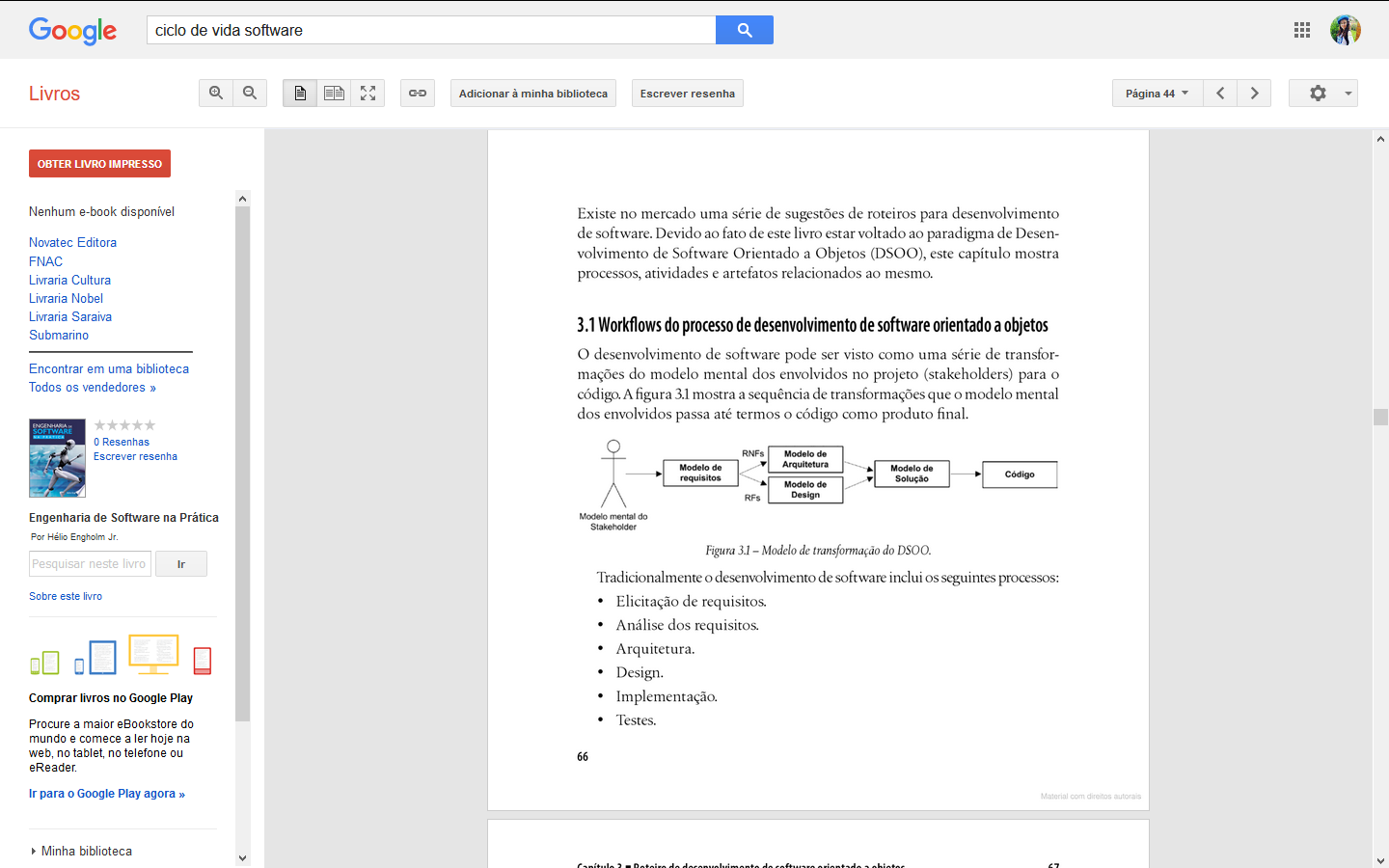
**Maio,2010**

[**https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\_sdt=0,5&q=ciclo+de+vida**](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0,5&q=ciclo+de+vida)

[**https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\_sdt=0%2C5&q=modelo+cascata&btnG=**](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=modelo+cascata&btnG=)

****

****

****