

## ESCOPO DO PROJETO

Venda de Ingressos

Felipe Geisler Xavier

30 de abril de 2021

*O objetivo deste documento é descrever o escopo do projeto de venda de ingressos que será desenvolvido ao longo da disciplina. O sistema irá manter clientes, agentes, eventos, lotes e ingressos. Onde cada entidade pode ter um ou mais relacionamentos e detalhes de implementação. Será possível simular a compra e busca de eventos por categoria e região disponibilizados por diferentes agências.*

O sistema contará com três níveis de permissão:

- Cliente: Poderá visualizar e comprar ingressos de eventos disponíveis.
- Agente: Poderá incluir novos eventos e shows, sendo que para uma conta de agência existir ela tem que ser aceita por um administrador antes de poder criar qualquer evento ou show.
- Admin: Poderá gerenciar informações de agentes e clientes, assim como aceitar ou rejeitar pedidos de conta de agências.

Exemplo de dados do perfil de agente:

1. Visualizar audiência de eventos já finalizados
2. Evento e categoria mais popular
3. Caso tenha eventos em mais de uma região apresentar popularidade de categorias por região de eventos realizados pela agência.
4. Utilização de gráficos para exibição de informações.

Exemplo de dados do perfil do cliente:

1. Visualizar histórico de ingressos comprados
2. Editar informações do perfil

### **Funcionalidades necessárias:**

1. Possibilidade de um agente cadastrar sua agência de eventos, antes de seu cadastro ser aceito por um admin às operações de eventos devem ser negadas.
2. Possibilidade de incluir, editar, ver e excluir eventos, no ponto de vista de um agente.
3. Visualizar eventos por região e categoria, realizados e vigentes, sendo um cliente.
4. Controle de acesso por sessão ao lado do servidor.
5. Criptografia em informações sensíveis, senhas.
6. Possibilidade de “comprar” um ingresso desde que disponível

7. Possibilidade de um cliente receber uma notificação de e-mail como lembrete um dia antes do evento ocorrer

**Não estará contido nessa proposta:**

1. Processo de checkout, integração com meio de pagamento real.
2. Entrar em contato, por nenhum meio em tempo real, chat.
3. Cancelar, reembolsar a compra de um ingresso.