



StoryTelling – DevSchool (Event +)

Mundo comum

A escola **DevSchool**, especializada em desenvolvimento de sistemas, foi criada pelos educadores Carlos Roque e Eduardo Costa, em 2023, na cidade de São Caetano do Sul. Carlos e Eduardo tem uma equipe de educadores que vêm do mercado de TI.

A escola, além de ser um ambiente educacional, também dispõe eventos para os alunos com diversos temas relacionados à área de TI.

Para se adequar ao mercado e agilizar seus processos internos, a empresa deseja implantar sistemas em seus procedimentos.

Chamado para a aventura

A empresa **DevSchool** lhe contratou para desenvolver um sistema web denominado “EVENT +” onde seja possível realizar a gestão de eventos na escola.

Sistema Web

Perfis de usuário:

1. Administrador: Área administrativa da escola;
2. Comum: Pode ser um espectador ou palestrante.

Funcionalidades:

1. O administrador poderá cadastrar qualquer tipo de usuário;
2. O administrador poderá cadastrar os tipos de eventos;
3. Qualquer usuário autenticado poderá ver todos os eventos cadastrados;
4. O usuário comum poderá ver os eventos que participará;
5. O usuário comum poderá se inscrever para assistir a um evento ou cancelar a sua inscrição

SPRINT 1 – Banco de dados

Carlos e Eduardo lhe contrataram para desenvolver sua solução de software. De acordo com a cultura criada, o primeiro passo para a construção de um sistema é realizar a modelagem do banco de dados que será utilizado em seus modelos conceitual, lógico e físico.

Para ajudar na construção, o cliente disponibilizou planilhas onde se pode encontrar os dados administrativos de cada evento e como ela vinculava os espectadores de cada um. Você utilizará este documento como base na construção do banco de dados.

Perfis de usuário:

1. Administrador: Área administrativa da escola;
2. Comum: Pode ser um espectador ou palestrante.

Funcionalidades:

1. O administrador poderá cadastrar qualquer tipo de usuário;
2. O administrador poderá cadastrar os tipos de eventos;
3. Qualquer usuário autenticado poderá ver todos os eventos cadastrados;
4. O usuário comum poderá ver os eventos que participará;
5. O usuário comum poderá se inscrever para assistir a um evento ou cancelar a sua inscrição

SPRINT 2 – Back-End (API)

De acordo com os padrões modernos no desenvolvimento de projetos de software atuais, foi definido junto ao cliente a necessidade de que o software solicitado pela **DevSchool** deverá ser criado em plataforma API (Application Programming Interface).

Você deverá desenvolver a API com as seguintes funcionalidades:

Perfis de usuário:

1. Administrador: Área administrativa da escola;
2. Comum: Pode ser um espectador ou palestrante.

Funcionalidades:

1. O administrador poderá cadastrar qualquer tipo de usuário;
2. O administrador poderá cadastrar os tipos de eventos;
3. Qualquer usuário autenticado poderá ver todos os eventos cadastrados;
4. O usuário comum poderá ver os eventos que participará;
5. O usuário comum poderá se inscrever para assistir a um evento ou cancelar a sua inscrição

Persistência de dados

Deve ser realizada no banco de dados criado anteriormente na fase de modelagem do sistema.

Autenticação

Deve utilizar o modelo JWT (JSON Web Token) para realizar a autenticação no sistema.

Autorização

Os endpoints devem ter autorização baseada nas funcionalidades descritas acima, onde esta somente deve ser feita pelo ator estabelecido nela.

Exemplo: o **administrador** poderá **cadastrar os tipos de eventos**.

SPRINT 3 – Front-End (Framework)

Após ter desenvolvido toda a interface – API do seu sistema e seus dados estarem sendo armazenados no banco, é necessário que você desenvolva a interface que o usuário fará interação. Você utilizará o ReactJS para desenvolver a parte do front-end e realizar a integração com a API desenvolvida anteriormente.

Perfis de usuário:

1. Administrador: Área administrativa da escola;
2. Comum: Pode ser um espectador ou palestrante.

Funcionalidades:

1. O administrador poderá cadastrar qualquer tipo de usuário;
2. O administrador poderá cadastrar os tipos de eventos;
3. Qualquer usuário autenticado poderá ver todos os eventos cadastrados;
4. O usuário comum poderá ver os eventos que participará;
5. O usuário comum poderá se inscrever para assistir a um evento ou cancelar a sua inscrição

SPRINT 4 – Deploy

Após ter desenvolvido toda o sistema (Banco de dados , API e Interface visual), é necessário disponibilizar esse sistema em um servidor em nuvem para que qualquer usuário possa acessar de qualquer lugar do mundo via internet, para isso é necessário que se faça um deploy da aplicação.

SPRINT 5 – IA

A **DevSchool** solicitou que após a entrega do sistema, acrescentasse uma funcionalidade extra para ter feedbacks dos usuários sobre os eventos, e para isso você necessita implementá-la.

Você deverá utilizar serviço de inteligência artificial para realizar a moderação do conteúdo descrito no comentário do usuário e somente disponibilizar esse comentário caso não tenha palavras impróprias . Ficou acordado entre as partes que se utilize o Content Moderator da Microsoft Azure.