

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM PORTÃO

Curso Técnico em Informática

Arthur Bólico Diniz

Richard Matheus Leal dos Santos

TABLE FINDER

CURITIBA

JUNHO - 2018

Arthur Bólico Diniz

Richard Matheus Leal dos Santos

TABLE FINDER

Projeto de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do grau de Técnico em Informática do SENAI - Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial do Paraná na Unidade do Portão.

Professores (as) orientadores (as): Esp. Bianca Carvalho Ferreira, Lic. Luis Carlos Hoinski Junior, Esp. Marcio Fabiano Iavorski, Esp. Tiago Andrade, MSc. Wagner Santos de Oliveira.

CURITIBA

JUNHO - 2018

RESUMO

Neste projeto de desenvolvimento de software, recorreremos a um problema muito comum no dia a dia das pessoas, a escolha de um estabelecimento para se alimentarem. Neste software criaremos uma solução para saciar dúvidas, das quais o usuário teria, eliminando-as para que fique mais fácil de localizar estabelecimentos de acordo com as vontades dos mesmos e necessidades, com ajuda dos próprios cidadãos donos de comércio, pois os mesmos terão suporte para cadastrar seus estabelecimentos em nossa plataforma como forma de auto-promoção.

ABSTRACT

In this software project, we are going through a very common problem in people lives, picking a establishment to have a meal. In this project, we're creating a solution to solve all the user's doubts, which whom will locate a settlement with ease according with their choices, such as food type, prices and so forth. Owners will have their space in the software too, exhibiting their establishments by a establishment registering feature and so on promoting themselves.

Lista de Tabelas

Tabela 1 - RF0001	16
Tabela 2 - RF0002	17
Tabela 3 - RF0003	18
Tabela 4 - RF0004	19
Tabela 5 - RF0005	20
Tabela 6 - RF0006	21
Tabela 7 - RF0007	22
Tabela 8 - RF0008	23
Tabela 9 - RF0009	24
Tabela 10 - RF0010	25
Tabela 11 - RNF0001	26
Tabela 12 - RNF0002	27
Tabela 13 - RNF0003	28
Tabela 14 - RNF0004	29
Tabela 15 - RNF0005	30
Tabela 16 - RNF0006	31
Tabela 17 - RNF0007	32
Tabela 18 - RNF0008	33
Tabela 19 - RNF0009	34
Tabela 20 - RNF0010	35
Tabela 21 - RN0001	36
Tabela 22 - RN0002	37
Tabela 23 - RN0003	38
Tabela 24 - RN0004	39
Tabela 25 - RN0005	40
Tabela 26 - RN0006	41
Tabela 27 - RN0007	42
Tabela 28 - RN0008	43
Tabela 29 - RN0009	44
Tabela 30 - RN0010	45
Tabela 31 - CT01	63
Tabela 32 - CT02	64

Tabela 33 - CT0365

Tabela 34 - CT0466

Lista de Figuras

Figura 1 - CANVAS	47
Figura 2 - DIAGRAMA DE CASO E USO.....	48
Figura 3 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA 01	49
Figura 4 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA 02.....	50
Figura 5 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA 03.....	50
Figura 6 - DIAGRAMA DE ATIVIDADE 01	51
Figura 7 - DIAGRAMA DE ATIVIDADE 02	52
Figura 8 - DIAGRAMA DE ATIVIDADE 03	53
Figura 9 - DIAGRAMA DE CLASSE	54
Figura 10 - DER CONCEITUAL	67
Figura 11 - DER LÓGICO	68
Figura 12 - MOCKUP 01 / Tela Inicial	71
Figura 13 - MOCKUP 02 / Tela de Navegação	72
Figura 14 - TELA HOME	73
Figura 15 - TELA DE CADASTRO (USUÁRIO).....	74
Figura 16 - TELA DE LOGIN.....	75
Figura 17 - TELA DE ESTABELECIMENTO (DETALHES).....	76
Figura 18 - TELA DE ESTABELECIMENTO (GERÊNCIAR).....	77
Figura 19 - TELA DE CADASTRO (ESTABELECIMENTO).....	78

Sumário

1 INTRODUÇÃO	10
2 PROBLEMATIZAÇÃO	11
3 OBJETIVOS	12
3.1 OBJETIVO GERAL	12
3.2 OBJETIVO ESPECIFICO	12
4 SUMÁRIO EXECUTIVO	13
5 REFERÊNCIAL TEÓRICO	14
6 JUSTIFICATIVA	15
7 REQUISITOS FUNCIONAIS	16
8 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	26
9 REGRAS DE NEGÓCIO	36
10 CANVAS.....	46
10.1 Business Canvas	46
10.2 Canvas Descritivo	47
11 DIAGRAMAS.....	48
11.1 Diagrama de Caso e Uso.....	48
11.2 DIAGRAMAS DE CASO E USO DESCRITIVO	48
11.3 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA.....	49
11.4 DIAGRAMA DE ATIVIDADE	51
11.5 DIAGRAMA DE CLASSE.....	54
11.6 DIAGRAMA DE CASO E USO DESCRITIVO.....	55
12 PLANO DE TESTES	62
12.1 ESCOPO	62
12.2 CASO DE TESTES.....	63
13 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER)	67

13.1 DER Conceitual	67
13.2 DER LÓGICO	68
14 FERRAMENTAS	69
14.1 Microsoft Visual Studio Professional 2012.....	69
14.2 Moqups	69
14.4 Microsoft SQL Server 2014.....	69
14.5 Astah Community 2012.....	69
14.6 Microsoft Power Point 2013	69
14.7 CANVANIZER.....	70
14.8 GitHub Desktop	70
15 Protótipos	71
16 TELAS	73
16.1 TELA HOME	73
16.2 TELA DE CADASTRO	74
16.3 TELA DE LOGIN.....	75
16.4 TELA DE DETALHES DE ESTABELECIMENTO	76
16.5 TELA DE ESTABELECIMENTOS	77
16.6 TELA DE CADASTRO DE ESTABELECIMENTO	78
17 CRONOGRAMA.....	79
18 ARQUITETURA E METODOLOGIA.....	80
19 ADIÇÕES FUTURAS	81
19.1 EFETUAR RESERVAS.....	81
19.2 FILTRAR POR PREÇOS	81
20 CONCLUSÃO.....	82
21 REFERÊNCIAS.....	83

1 INTRODUÇÃO

Propõem-se desenvolver um trabalho com as bases adquiridas no curso “Técnico em Informática” da instituição SENAI-Portão. O software visa facilitar a vida das pessoas que necessitam achar algum lugar para se alimentar de acordo com suas preferências. O sistema contará com funcionalidades simples e boas, tanto como filtrar escolhas com suas preferências, á até visualizar detalhes de possíveis interesses a se visitar.

2 PROBLEMATIZAÇÃO

Muitas pessoas desenvolvem dúvidas na hora de decidirem lugares onde frequentarem durante fins de semana, tempo livre e “happy-hours”. Apesar de existirem alguns projetos que apresentem funções parecidas em mostrar estabelecimentos de possível interesse á usuários, este projeto possui algumas funcionalidades das quais poderiam mudar o jeito de pessoas chegarem à suas escolhas de forma mais precisa e decisiva.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo deste projeto é mudar a forma de como pessoas de múltiplas faixas etárias agem diante suas vontades e escolhas para sair comer e beber, visando buscar facilidade para uma realidade tão comum no dia a dia das pessoas, tornando suas escolhas muito mais precisas.

3.2 OBJETIVO ESPECIFICO

- Visualizar estabelecimentos
- Filtrar Estabelecimentos
- Visualizar comentários
- Criar Comentários
- Criar Estabelecimentos Próprios

4 SUMÁRIO EXECUTIVO

CATEGORIA

- O software “Table Finder” tem objetivo de promover uma melhora expressiva na busca por estabelecimentos comerciais onde pessoas possam se alimentar;
- Sistema é simples e fácil entendimento, podendo fazer consultas filtrando estabelecimentos e comida.
- Após um consenso foi escolhido o desenvolvimento em Web através de estrutura MVC.
- Nosso software foi inspirado em pensamentos próprios e com a ajuda dos professores do Senai no que se diz respeito ideias.
- Já existem sites e aplicativos que abordam uma temática semelhante. Porém o nosso projeto utiliza de ideias ainda não utilizadas nos outros demais, sendo simples e objetivo.

ESTUDO de MERCADO e DEMANDA

- Possui abrangência no setor alimentício e empresarial.
- Visa o público de independente a idade, qualquer um com acesso a internet.
- Nosso software não impacta o meio social/ambiental pois é apenas uma aplicação da internet com não muita audiência.

INVESTIMENTOS PREVISTOS

A utilização de softwares e licenças requer gastos. Além de ferramentas, teremos de contar com gastos com um servidor próprio e domínio do site.

5 REFERÊNCIAL TEÓRICO

Nosso projeto se baseou em pequenas observações na sociedade. Não existem estatísticas e fontes que provem as ideias que aqui foram apresentadas. Das observações notadas, foi visto que o projeto de alguma forma poderia ajudar as pessoas a serem mais precisas em suas decisões e amplas em suas escolhas, ainda mais baseado em outros projetos que auxiliam em buscas no mesmo sentido, como por exemplo: "IFood", "Trivago", "Decolar" e entre outros que auxiliam as pessoas em buscas de variadas formas de entretenimento pela internet.

6 JUSTIFICATIVA

O desenvolvimento deste aplicativo facilitará aos usuários escolherem em qual estabelecimento fazerem suas refeições de modo prático e fácil, onde poderão filtrar desde o que querem comer até quanto querem pagar. Conterá com a participação dos estabelecimentos para se promoverem na plataforma e adicionarem seus cardápios, ajudando a si mesmos além dos usuários. Possui interação dos usuários na hora de avaliarem e deixarem comentários quanto sua experiência no local visitado, simplificando ainda mais na hora que outros indivíduos forem navegar no aplicativo.

7 REQUISITOS FUNCIONAIS

Segundo o site “ateomomento”, requisitos funcionais é uma requisição/função que o software deverá fazer/atender ao usuário. Nas tabelas a seguir, demonstraremos alguns requisitos funcionais que estarão presentes em nosso projeto.

Requisito Funcional			
Identificador	RF0001		
Nome	Filtrar estabelecimentos		
Módulo	N/A		
Data de Criação	13/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O cliente poderá filtrar locais devido seus gostos (Sistema de Pesquisa)		

Tabela 1 - RF0001

Requisito Funcional			
Identificador	RF0002		
Nome	Ver sugestões de preços		
Módulo	N/A		
Data de Criação	13/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O usuário vê os melhores preços de acordo com seus filtros selecionados de expectativa de orçamento.		

Tabela 2 - RF0002

Requisito Funcional			
Identificador	RF0003		
Nome	Cadastrar Estabelecimento		
Módulo	N/A		
Data de Criação	13/05/2018	Autor	Richard Arthur Diniz
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O usuário pode cadastrar um estabelecimento no sistema que poderá ser futuramente aprovado.		

Tabela 3 - RF0003

Requisito Funcional			
Identificador	RF0004		
Nome	Visualizar comentários de outros usuários.		
Módulo	N/A		
Data de Criação	13/05/2018	Autor	Richard Arthur Diniz
Versão	1	Prioridade	Alta
Descrição	O usuário vê comentários relacionados a um estabelecimento de outros usuários.		

Tabela 4 - RF0004

Requisito Funcional			
Identificador	RF0005		
Nome	Escrever Comentário		
Módulo	N/A		
Data de Criação	10/06/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O usuário poderá escrever um comentário na página de um estabelecimento.		

Tabela 5 - RF0005

Requisito Funcional			
Identificador	RF0006		
Nome	Cadastrar Usuário		
Módulo	N/A		
Data de Criação	10/06/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O usuário pode cadastrar-se para obter mais funções no software Ex: Cadastrar estabelecimento e comentar.		

Tabela 6 - RF0006

Requisito Funcional			
Identificador	RF0007		
Nome	Visualizar Cardápio		
Módulo	N/A		
Data de Criação	13/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O usuário pode visualizar o cardápio de um estabelecimento de seu possível interesse.		

Tabela 7 - RF0007

Requisito Funcional			
Identificador	RF0008		
Nome	Filtrar estabelecimento		
Módulo	N/A		
Data de Criação	10/06/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O usuário pode filtrar estabelecimento de acordo com suas preferências (Tipo de comida, preço).		

Tabela 8 - RF0008

Requisito Funcional			
Identificador	RF0009		
Nome	Cadastrar Estabelecimento		
Módulo	N/A		
Data de Criação	10/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O usuário pode cadastrar um estabelecimento no sistema que poderá ser futuramente aprovado.		

Tabela 9 - RF0009

Requisito Funcional			
Identificador	RF0010		
Nome	Alterar detalhes de estabelecimento		
Módulo	N/A		
Data de Criação	12/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O usuário pode alterar um estabelecimento próprio caso ele já esteja aprovado.		

Tabela 10 - RF0010

8 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

De acordo com o site “ateomomento”, requisitos não funcionais, ao invés de demonstrar o que o sistema faria como nos Requisitos Funcionais, mostrará como o sistema faria, a parte por trás do acontecimento. As seguintes tabelas mostrarão os Requisitos Não Funcionais presentes em nosso software.

Requisito Não Funcional			
Identificador	RNF0001		
Nome	Gerenciamento de Banco de Dados		
Módulo	N/A		
Data de Criação	13/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Essencial
Descrição	O sistema terá suas informações gerenciadas através do SGBD SQL Server.		

Tabela 11 - RNF0001

Requisito Não Funcional			
Identificador	RNF0002		
Nome	Disponibilidade de Funcionamento		
Módulo	N/A		
Data de Criação	13/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Alta
Descrição	O sistema será disponível para ser utilizado 24 horas por dia.		

Tabela 12 - RNF0002

Requisito Não Funcional			
Identificador	RNF0003		
Nome	Codificação		
Módulo	N/A		
Data de Criação	13/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Alta
Descrição	O sistema será programado em C# estruturado em MVC (Model View Controler).		

Tabela 13 - RNF0003

Requisito Não Funcional			
Identificador	RNF0004		
Nome	Armazenamento		
Módulo	N/A		
Data de Criação	13/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Alta
Descrição	O sistema será armazenado em um host para manter seu funcionamento.		

Tabela 14 - RNF0004

Requisito Não Funcional			
Identificador	RNF0005		
Nome	Mudanças Documentadas		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Alta
Descrição	O sistema terá suas mudanças salvas e documentadas através do GitHub para facilitar sua arquitetura/mudança.		

Tabela 15 - RNF0005

Requisito Não Funcional			
Identificador	RNF0006		
Nome	Divisão em Camadas		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Alta
Descrição	O sistema será dividido em camadas para facilitar sua arquitetura.		

Tabela 16 - RNF0006

Requisito Não Funcional			
Identificador	RNF0007		
Nome	Design		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Alta
Descrição	O design do sistema será feito através das funcionalidades HTML e com imagens da internet.		

Tabela 17 - RNF0007

Requisito Não Funcional			
Identificador	RNF0008		
Nome	O sistema será feito baseado em IHC (Interação Humano Computador).		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Alta
Descrição	O sistema terá suas funcionalidades práticas e objetivas, difíceis de serem confusas para o usuário e sem poluição visual.		

Tabela 18 - RNF0008

Requisito Não Funcional			
Identificador	RNF0009		
Nome	Alterações via Visual Studio 2015		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Alta
Descrição	O sistema terá seu código produzido e alterado através do Visual Studio 2015.		

Tabela 19 - RNF0009

Requisito Não Funcional			
Identificador	RNF0010		
Nome	Compatibilidade		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz Richard
Versão	1	Prioridade	Alta
Descrição	O sistema será compatível com todos os navegadores de internet.		

Tabela 20 - RNF0010

9 REGRAS DE NEGÓCIO

De acordo com o site “ateomomento”, Regras de Negócio são as regras para formatar os requisitos de um sistema. Sem essas regras, não há um rumo para o projeto. Algumas tabelas abaixo irão mostrar as Regras de Negócio presentes em nosso sistema.

Regra de Negócio			
Identificador	RN0001		
Nome	Criar estabelecimento.		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Dependência	RF0009
Descrição	O usuário só poderá cadastrar um estabelecimento se estiver cadastrado no sistema.		

Tabela 21 - RN0001

Regra de Negócio			
Identificador	RN0002		
Nome	Publicar		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Dependência	RF0009
Descrição	O usuário só terá o seu estabelecimento publicado se houver aprovação do administrador.		

Tabela 22 - RN0002

Regra de Negócio			
Identificador	RN0003		
Nome	Alterar Estabelecimento		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Dependência	RF0009
Descrição	O usuário só poderá alterar os detalhes do seu estabelecimento se o mesmo já estiver aprovado.		

Tabela 23 - RN0003

Regra de Negócio			
Identificador	RN0004		
Nome	Cores		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Dependência	RF0009
Descrição	O sistema utilizará de apenas cores não muito chamativas para manter a experiência do usuário harmônica.		

Tabela 24 - RN0004

Regra de Negócio			
Identificador	RN0005		
Nome	Comentários		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Dependência	RF0005
Descrição	O usuário só poderá registrar um comentário em um estabelecimento se estiver cadastrado e logado.		

Tabela 25 - RN0005

Regra de Negócio			
Identificador	RN0006		
Nome	Plataforma		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Dependência	N/A
Descrição	O sistema será apenas utilizado na plataforma web.		

Tabela 26 - RN0006

Regra de Negócio			
Identificador	RN0007		
Nome	Estrutura		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Dependência	RF0009
Descrição	O Software utilizará apenas estrutura MVC para ser estruturado.		

Tabela 27 - RN0007

Regra de Negócio			
Identificador	RN0008		
Nome	Recuperação de Senha		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Dependência	RF0009
Descrição	O usuário só pode alterar a senha se ele tiver uma conta no sistema.		

Tabela 28 - RN0008

Regra de Negócio			
Identificador	RN0009		
Nome	Filtragem		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Dependência	RF0001
Descrição	O usuário só poderá filtrar um estabelecimento se estiver conectado à internet.		

Tabela 29 - RN0009

Regra de Negócio			
Identificador	RN0010		
Nome	Filtrar preços		
Módulo	N/A		
Data de Criação	14/05/2018	Autor	Arthur Diniz
Versão	1	Dependência	RF0002
Descrição	O sistema só poderá filtrar preços se o usuário estiver conectado à internet.		

Tabela 30 - RN0010

10 CANVAS

10.1 Business Canvas

Parceiros Chave	Atividades Chave	Proposta de Valor	Relação com o Cliente	Segmentos de Mercado
Micro empresários	Levantamento de requisitos	Tenha facilidade em achar lugares para se alimentar	Divulgação de promoção de estabelecimentos	Pessoas de múltiplas faixas etárias
Empresário do ramo de restaurantes	Desenvolvimento do software	Filtre seus interesses	Mapa com estabelecimentos favoritos do cliente	Pessoas com restrições alimentares
Donos de restaurantes Micros restaurantes	Divulgação do software	Fácil navegação	Filtros personalizados	
Órgãos governamentais	Apresentação do projeto	Veja os cardápios diretamente no site		
Docentes do curso Senai		Ajudar as pessoas a escolher em um estabelecimento de acordo com seus gostos para se alimentarem		
	+ Adicionar post-it	Sugerir novos estabelecimentos baseado nas preferências do usuário	+ Adicionar post-it	
	Recursos Chave		Canais	
	Laboratório SENAI		Distribuição de folders na rua	
	Bibliografia		Divulgação em locais públicos	
	Visual Studio 2015		Mídias e Redes sociais	
	Sql Server 2014			
	br Modelo (1.0.1)			
+ Adicionar post-it	+ Adicionar post-it	+ Adicionar post-it	+ Adicionar post-it	+ Adicionar post-it
Estrutura de Custos	Fontes de Renda			
Desenvolvedor	Licenças do software	Anúncios na plataforma		Links de estabelecimentos patrocinados
Web designer	Material para divulgação	Compra coletiva		

10.2 Canvas Descritivo

Parceiros Chave:

Donos de Restaurantes / Empresários do ramo

Atividade Chave:

Levantamento de Requisitos / Desenvolvimento do Software / Divulgação

Proposta de Valor:

Facilidade em descobrir aonde se alimentar

Relação com o Cliente:

Promover seu próprio negócio / Descobrir novos interesses

Segmentos do Mercado:

Ramo Gastronômico / Ramo Festivo

Recursos Chave:

Visual Studio 2015 / Sql Server

Canais:

Divulgação em redes sociais

Estrutura de Custo:

Hospedagem do site

Fontes de Renda:

Estabelecimentos parceiros / Anúncios

11 DIAGRAMAS

11.1 Diagrama de Caso e Uso

De acordo com Ivar Jacobson, casos de uso são ferramentas de que funcionam de forma narrativa para demonstrar as ações feitas por um ator no sistema e suas respostas ao completar o processo. Os atores são representados por “bonequinhos” e as ações são os “balõezinhos”. As linhas ligam as ações aos atores e a ligação “extend” utilizada, representa que a ação em específico apenas pode ser feita se as condições necessárias no caso de uso anterior se completarem.

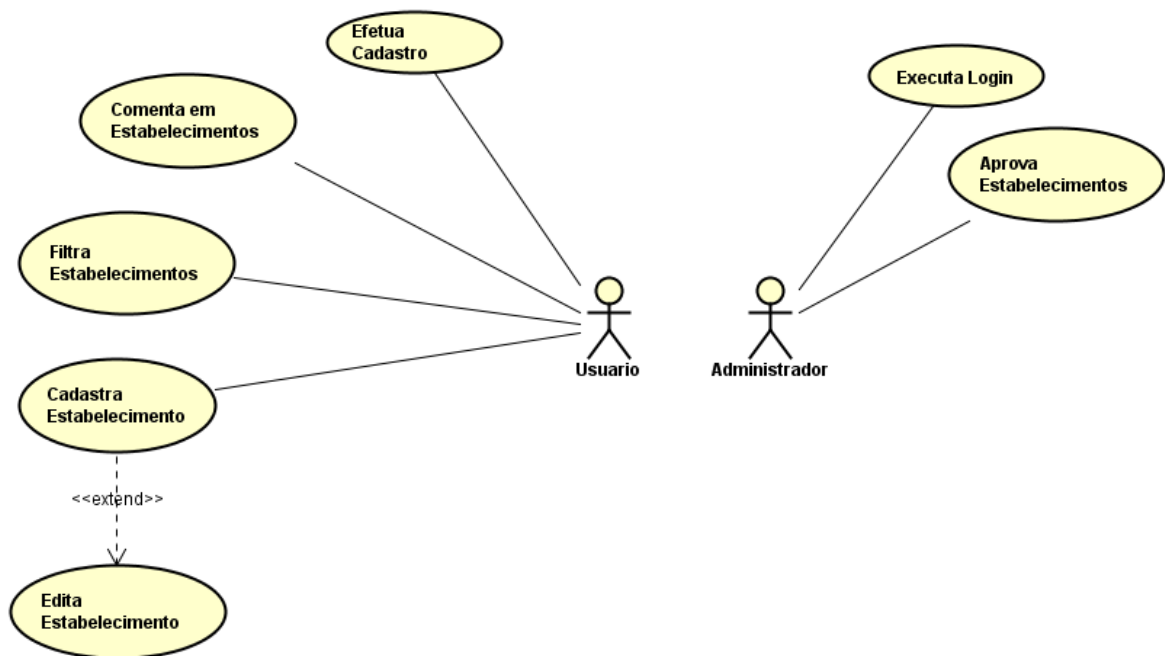


Figura 2 - DIAGRAMA DE CASO E USO

11.2 DIAGRAMAS DE CASO E USO DESCRITIVO

O diagrama de caso de uso descritivo é uma maneira mais complexa de descrever uma interação com o sistema, representando a ação, consequências dela, fluxos básicos e alternativos para melhor descrever um caso de uso.

11.3 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

Segundo o site da Microsoft, diagramas de sequência representam ações documentadas por mensagens em relação a atores, classes, métodos e instâncias do sistema. Servem para mostrar diversas ocorrências e/ou ações.

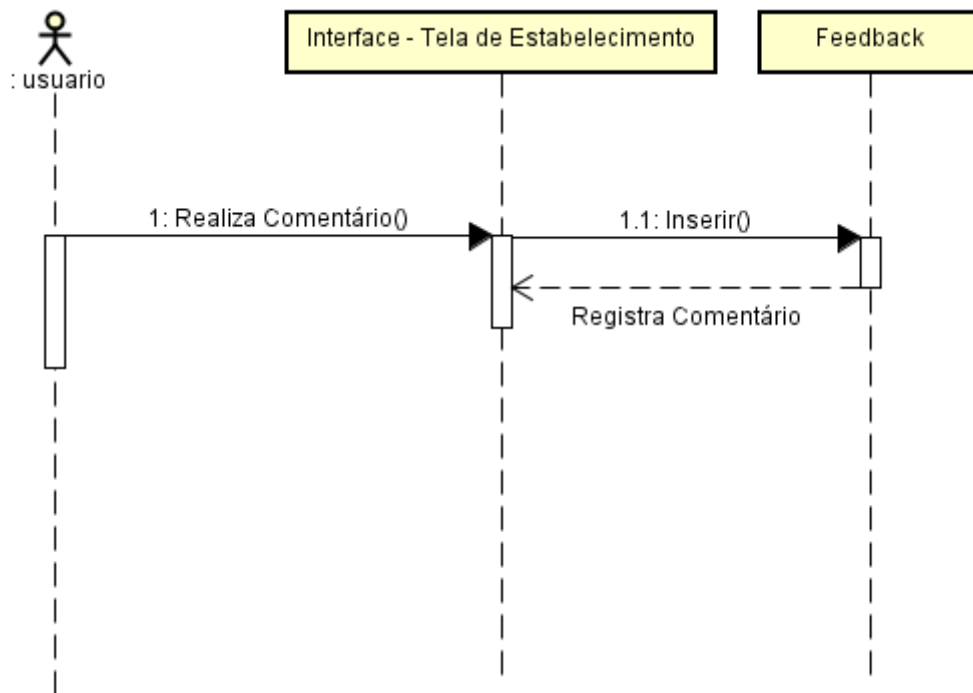


Figura 3 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA 01

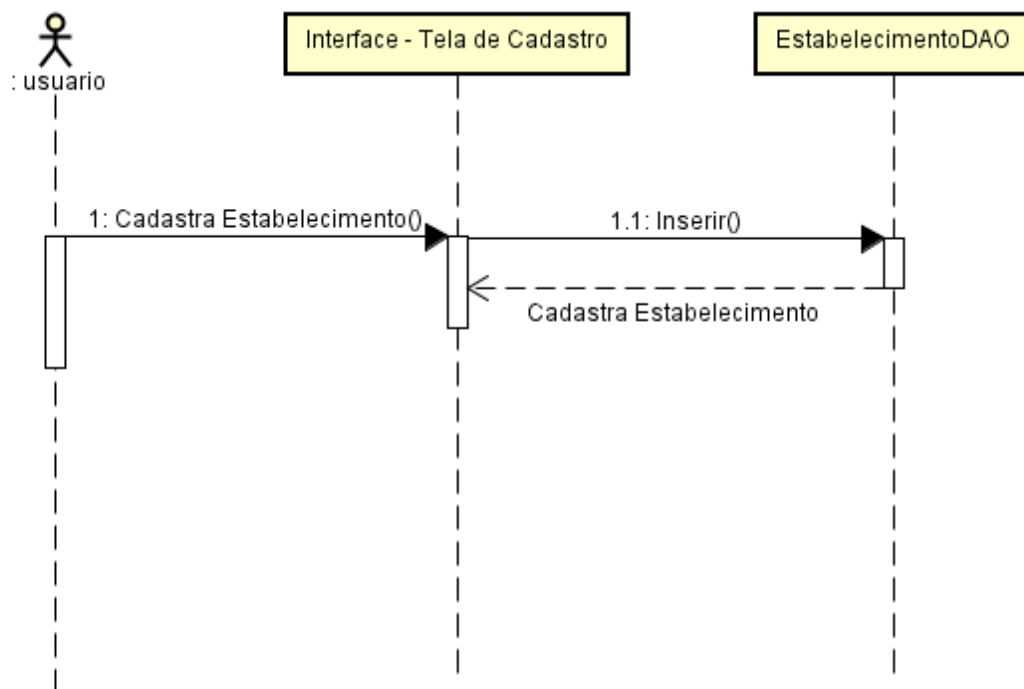


Figura 4 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA 02

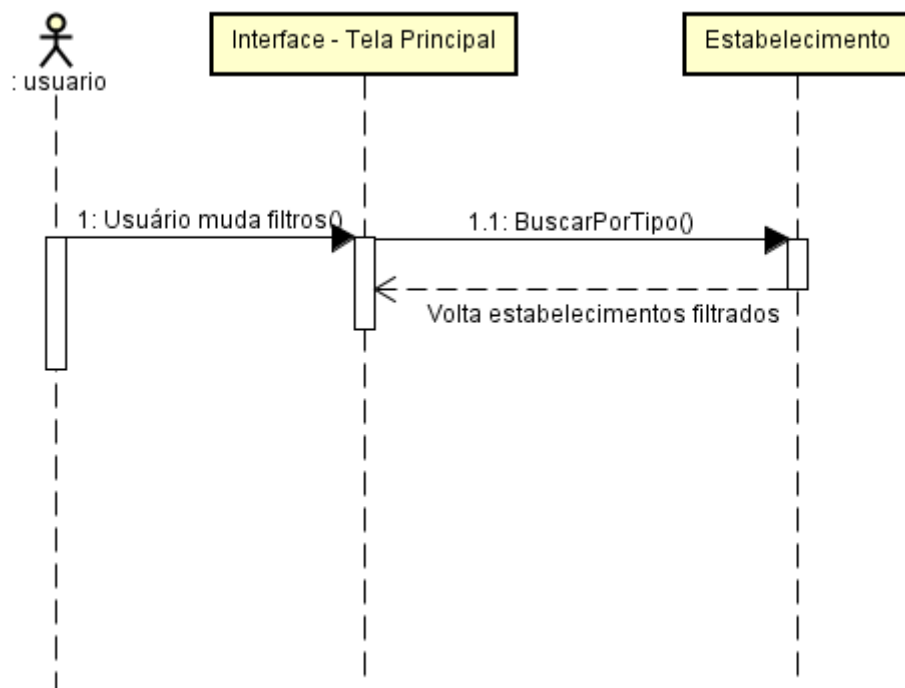


Figura 5 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA 03

11.4 DIAGRAMA DE ATIVIDADE

De acordo com o site “lucidchart”, diagrama de atividade tem o intuito de representar o funcionamento do sistema através de uma atividade/ação de um ator em específico, tudo voltado para analisar o comportamento do software diante dessas ações.

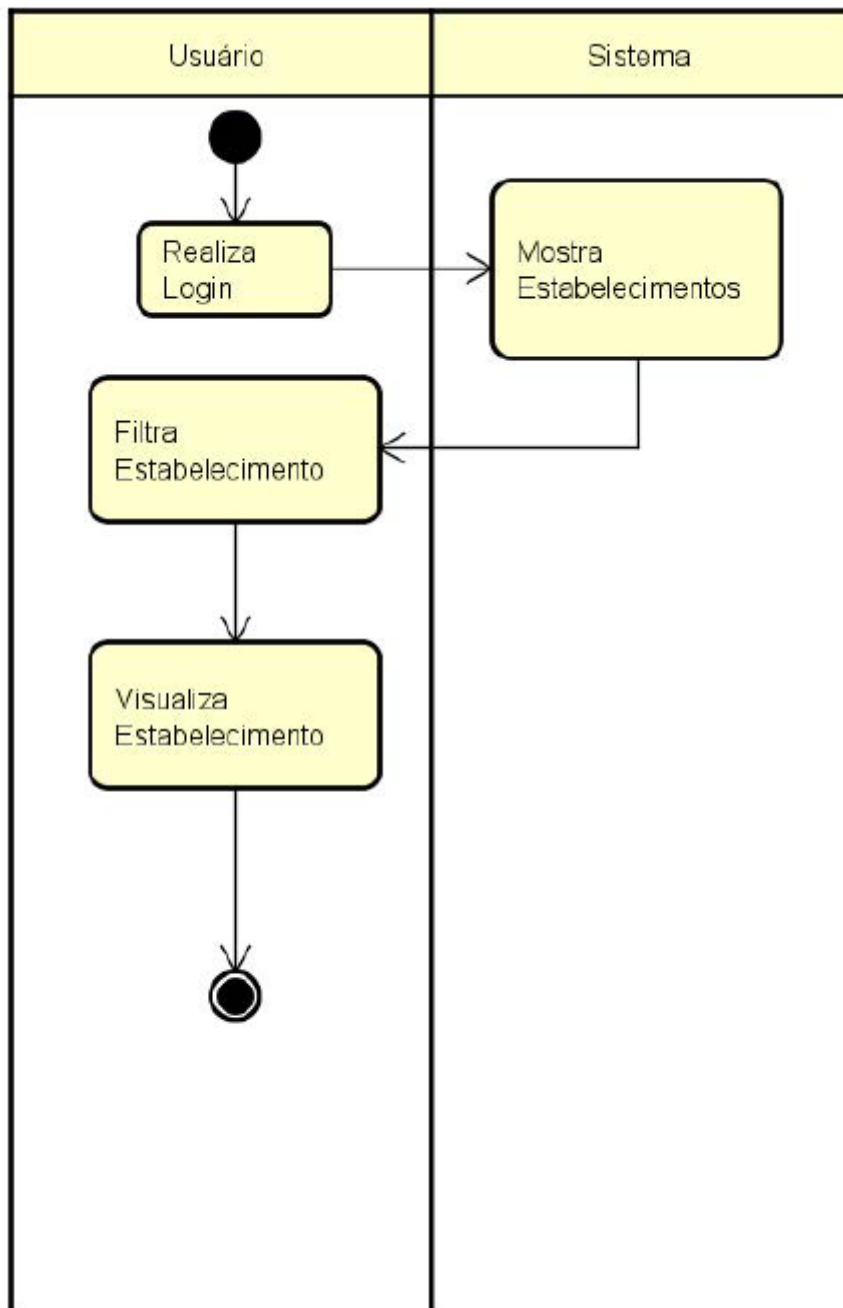


Figura 6 - DIAGRAMA DE ATIVIDADE 01

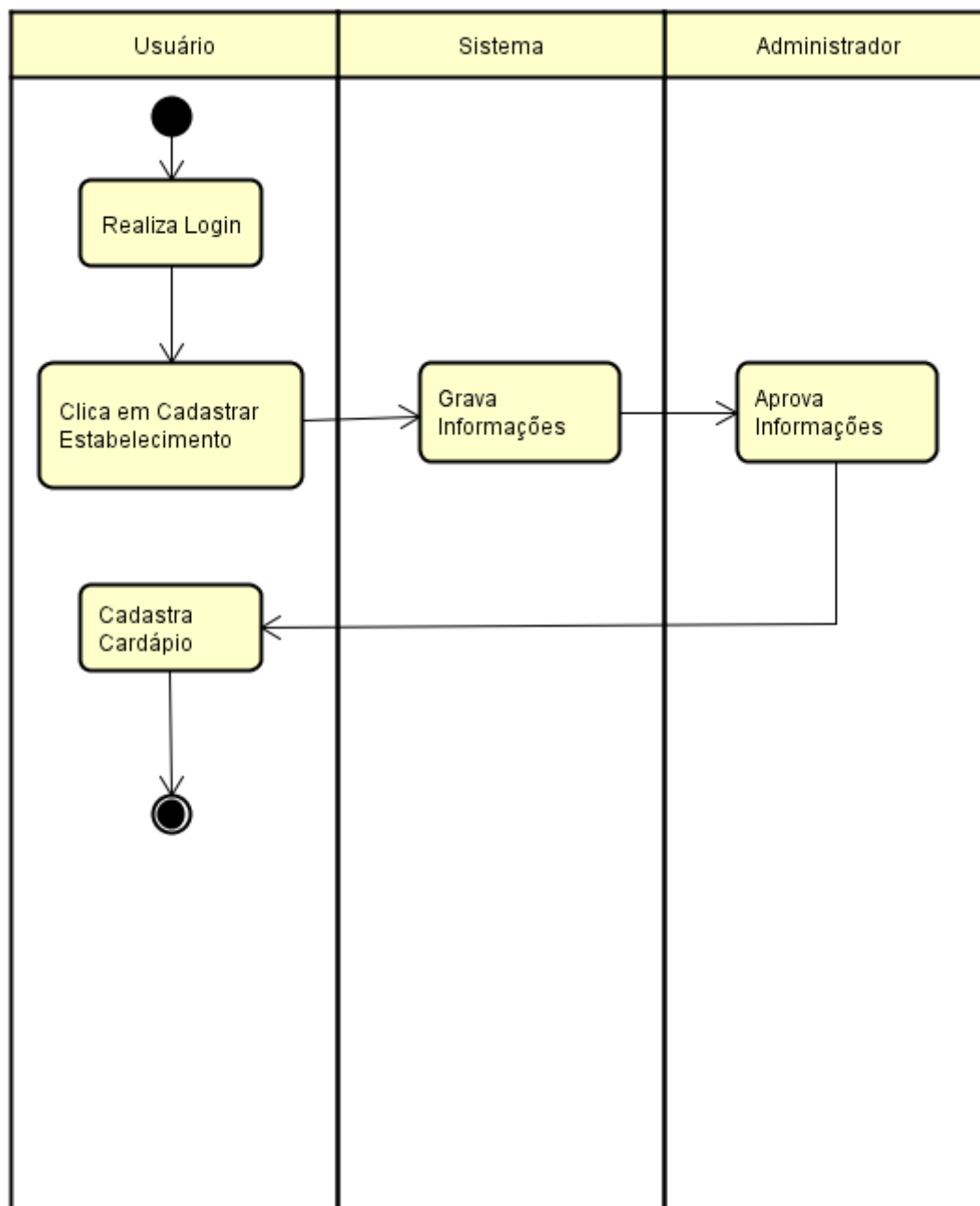


Figura 7 - DIAGRAMA DE ATIVIDADE 02

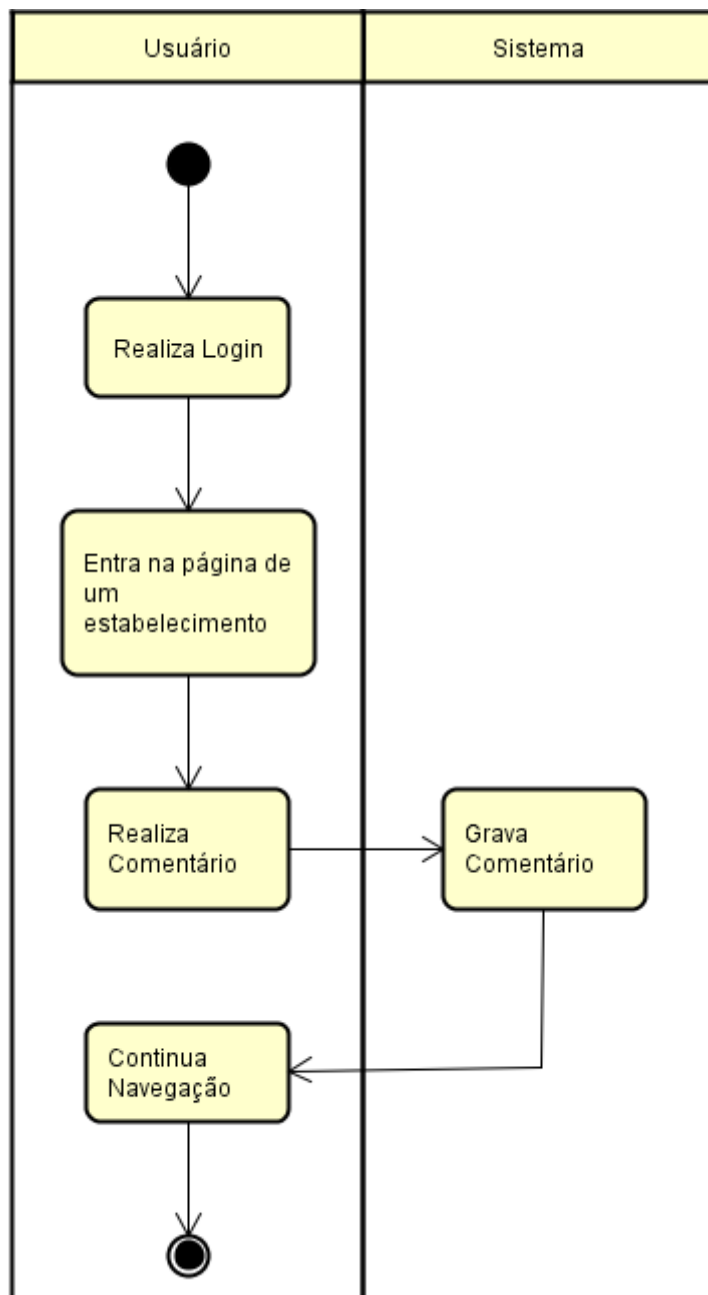


Figura 8 - DIAGRAMA DE ATIVIDADE 03

11.5 DIAGRAMA DE CLASSE

Segundo o site “lucidchart”, o diagrama de classe é um diagrama que representa todas as classes do sistema e seus atributos que compõem objetos. É uma espécie de mapa que lista as classes e como se relacionam.

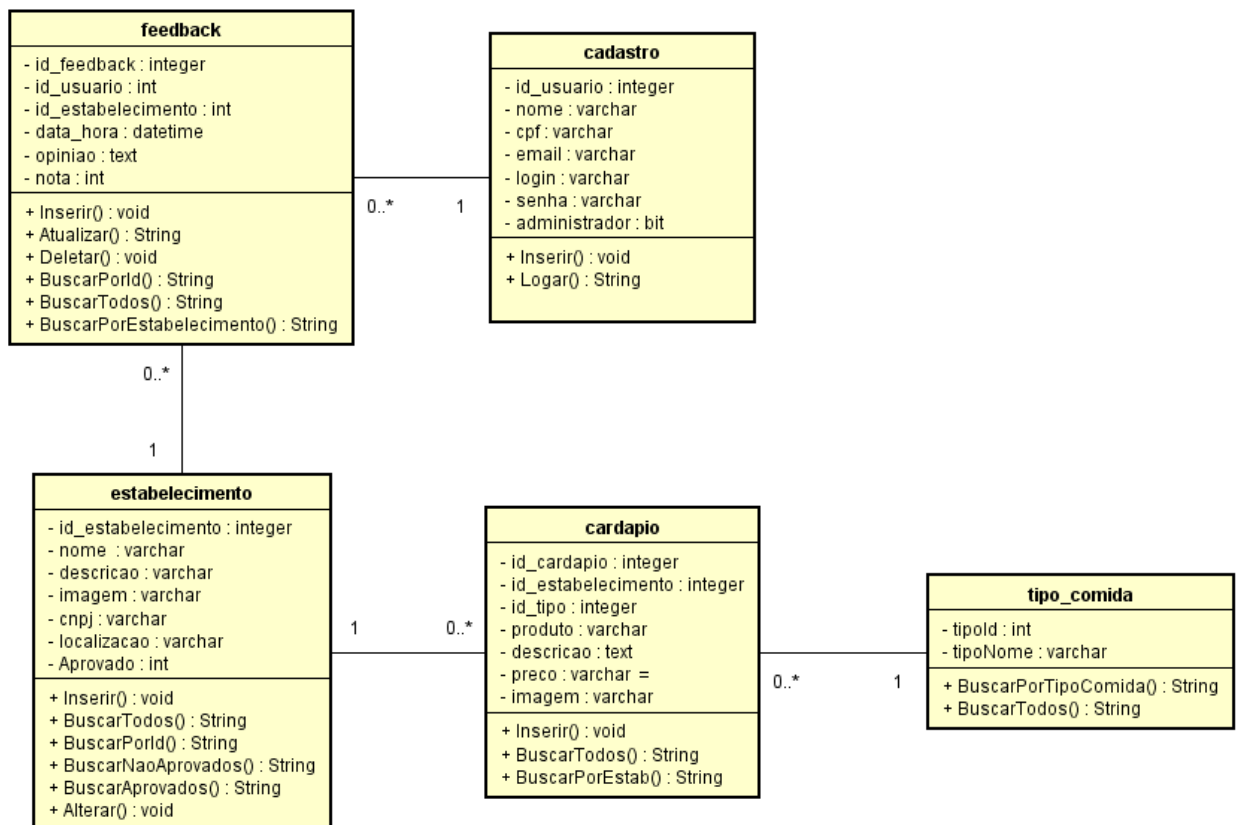


Figura 9 - DIAGRAMA DE CLASSE

11.6 DIAGRAMA DE CASO E USO DESCRITIVO

Os diagramas de caso e uso descritivo são uma forma de especificar ainda mais os casos de uso. Eles possuem alguns tópicos que descrevem mais ainda as funções previstas do sistema com tópicos do tipo “Fluxo Alternativo” e “Fluxo Básico”, que indicam ações básicas e secundárias que o ator pode fazer no sistema.

Identificador: (UC001)

Nome: Efetuar Cadastro

Ator principal: Usuário

Resumo: Nessa função, o usuário poderá fazer o seu cadastro.

Pré condições: Ter acesso ao site.

Pós condições: Após a realização do seu cadastro, o usuário poderá fazer o login para visualizar estabelecimentos no site.

Fluxo básico:

- Usuário - Preenche os campos.
- Usuário - Clica no botão “Cadastrar”
- Sistema - Verifica os dados (FA001)
- Sistema - Exibe a mensagem “Cadastro efetuado com sucesso! ”.

Restrições:

- E-mail deve ser existente.

Regras de negócio:

- Não se aplica.

Fluxo alternativo:

FA001 – cadastro invalido

- Usuário - Clica no botão “Cadastrar” antes de preencher os campos corretamente.
- Sistema - Retorna a mensagem “Preencha os campos corretamente! ”.

Identificador: (UC002)

Nome: Executar Login

Ator principal: Usuário

Resumo: O usuário poderá fazer o login para acessar os estabelecimentos.

Pré Condição: Para que a função seja executada com êxito o usuário deve já estar cadastrado no site.

Pós Condição: Após feito o Login o usuário será direcionado a página “home”.

Fluxo básico:

- Usuário - Digita seus dados nos campos “Login” e “Senha”.
- Usuário - Clica no botão logar.
- Sistema - Verifica os dados do Usuário.
- Usuário - Direcionado para a página “home”.

Restrições:

- O usuário não pode efetuar o login caso não tenha se cadastrado.

Regras de negócio:

- Inserir dados válidos.

Fluxo alternativo:

FA001 – Cadastro invalido.

- Usuário – Tenta logar sem ter cadastro.
- Sistema – Retorna mensagem “Cadastro invalido”.

FA002 – Sair da tela.

- Usuário - Pode sair de tela clicando no botão “Sair”.

FA003 – Dados errados.

- Usuário - Deixa de inserir ou digitar dados errados.
- Sistema - Verifica.
- Sistema - Manda uma mensagem de erro “Digite os dados corretamente! ”.

Identificador: (UC003)

Nome: Comentar Estabelecimento.

Ator principal: Usuário

Resumo: Nessa função o usuário poderá comentar e expressar sua opinião sobre o que achou do estabelecimento na página de “Detalhes”.

Pré Condições: Para que a função possa ser concluída com êxito, o usuário deverá estar logado no sistema.

Pós Condições: O usuário poderá visualizar seu comentário na mesma página.

Fluxo básico:

- Usuário - Vai até “Envie um comentário”.
- Usuário - Digita o que quer comentar.
- Usuário - Clica em “Enviar”.
- Sistema - Atualiza a página com o comentário fixado.

Restrições:

- O Usuário só poderá comentar os estabelecimentos que estão aprovados.
- Usuário só poderá comentar se estiver logado no site.

Regras de negócio:

- Só poderão enviar dúvidas os usuários que estiverem devidamente logados na plataforma.

Fluxo alternativo:

FA001 – Sai da pagina

- Usuário - Digita.
- Usuário – Sai da página.

Identificador: (UC004)

Nome: Visualizar Estabelecimentos

Ator principal: Usuário

Resumo: Nessa função, o usuário poderá visualizar os estabelecimentos.

Pré condições: Estar com acesso à internet!

Pós condições: Não se aplica.

Fluxo básico:

- Usuário – Entra no site
- Usuário – Visualiza Estabelecimentos

Restrições:

- O Usuário não pode comentar em estabelecimentos por não ter feito o “Cadastro”
- O Usuário só poderá visualizar os estabelecimentos que estão aprovados e filtra-los.

Regras de negócio:

- Não se aplica.

Fluxo alternativo:

- Caso o usuário tente fazer um comentário na página de “Detalhes”
- Sistema - Direciona o usuário para a tela de “Cadastro”.

Identificador: (UC005)

Nome: Filtrar Estabelecimentos

Ator principal: Usuário

Resumo: Nessa função, o usuário poderá filtrar estabelecimentos de acordo com as suas preferências.

Pré condições: Estar devidamente logado no site.

Pós condições: Terá o resultado de sua pesquisa.

Fluxo básico:

- Usuário – Seleciona tipos de comida de acordo com a sua preferência.
- Usuário - Clica no botão “Buscar”.
- Sistema - Verifica e mostra os estabelecimentos de acordo com a preferência do usuário.

Restrições:

- O Usuário só poderá buscar os estabelecimentos que estão aprovados.

Regras de negócio:

- O Usuário só poderá filtrar os estabelecimentos se estiver cadastrado.

Fluxo alternativo:

- Usuário - Não especifica seus interesses.
- Sistema - Retorna o resultado da busca de todos os estabelecimentos sem preferências.

Identificador: (UC006)

Nome: Cadastrar Estabelecimento

Ator principal: Usuário

Resumo: Nessa função, o usuário poderá cadastrar seu estabelecimento no site.

Pré condições: Estar devidamente logado no site e ir até a página “Meus estabelecimentos”.

Pós condições: O Usuário fica à espera de uma aprovação pelo administrador, para que seu estabelecimento possa aparecer na página “Home”.

Fluxo básico:

- Usuário - Insere os dados solicitados corretamente.
- Usuário - Clica no botão “Salvar”.
- Sistema - Verifica e manda para o Administrador.

Restrições:

- Os campos solicitados não podem ficar nulos.
- Usuário deve inserir os campos corretamente.

Regras de negócio:

- Usuário só pode cadastrar um estabelecimento se seu login for válido.

Fluxo alternativo:

- Usuário - Clica no botão “Salvar” sem inserir os dados corretamente.
- Sistema - Retorna uma mensagem “Insira os dados corretamente”.

Identificador: (UC007)

Nome: Editar seu Estabelecimento

Ator principal: Usuário.

Resumo: Nessa função, o usuário poderá recorrer em Editar seu Estabelecimento no caso de sua preferência.

Pré condições: Estar logado no sistema, e ter um estabelecimento cadastrado e aprovado.

Pós condições: Após Editar o Usuário poderá novamente salvar suas atualizações em seu Estabelecimento.

Fluxo básico:

- Usuário - Clica em “Meus Estabelecimentos”.
- Sistema - Retorna os estabelecimentos que o Usuário tem cadastrado.
- Usuário - Clica em “Editar”.
- Usuário - É direcionado para página “Cadastro de Estabelecimento”.
- Usuário - Faz as alterações desejadas.
- Usuário - Salva clicando no botão “Salvar”.
- Sistema - Salva as alterações.
- Usuário - Espera a validação do Administrador.

Restrições:

- Os campos alterados não podem ser nulos.
- Não ter estabelecimento cadastrado.
- Não ter internet.
- Usuário tem que estar cadastrado no site.

Regras de negócio:

- RN003.

Fluxo alternativo:

- Usuário - Deixa os campos solicitados nulos.

- Usuário - Clica no botão “Salvar”.
- Sistema - Limpa os campos para que o Usuário possa inserir os dados corretamente.

Identificador: (UC008)

Nome: Aprovar Estabelecimentos

Ator principal: Administrador.

Resumo: Nessa função, o Administrador irá aprovar os Estabelecimentos em espera.

Pré condições: Estar logado no sistema, e ter um estabelecimento em espera de validação.

Pós condições: Após o Administrador verificar e validar o Estabelecimento, o mesmo aparecerá na página “Home”.

Fluxo básico:

- Administrador - Clica em “Aprovações”.
- Administrador - Válida o Estabelecimento.
- Administrador - Verifica os Estabelecimentos em espera.
- Sistema - Atualiza página “Home” com o Estabelecimento.

Restrições:

- Só poderá validar estabelecimentos que estão em espera.

Regras de negócio:

- Não se aplica.

Fluxo alternativo:

- Administrador – Visualiza o Estabelecimento.
- Administrador – Não aprova o Estabelecimento.
- Sistema – Atualiza página “Home” sem o estabelecimento.
- Sistema – Atualiza página de “Aprovações”, retirando o pedido do mesmo não aprovado.

12 PLANO DE TESTES

12.1 ESCOPO

Nestes planos de testes, iremos analisar alguns tipos de testes específicos para nosso sistema, os quais são:

- Teste de unidade
 - Parte específica do sistema que terá sua usabilidade testada
- Teste de interação
 - Como o sistema reage diante uma interação do usuário
- Teste de Sistema
 - Como o sistema reage em um geral com interações

12.2 CASO DE TESTES

Caso de testes nada mais é do que um relatório para registrar os testes com as fases que foram seguidas para testar determinado caso de uso do software. Todos os testes a seguir possuem prioridade alta por representarem as funções mais importantes do sistema.

Caso de Teste:	CT01 – Executar Login
Prioridade	Alta
Ambiente	Site do Software
Técnica	Manual
Localização	Tela de Login do Site
Pré-Condições	1.Estar Cadastrado 2.Estar com acesso a internet
Procedimento	1. Usuário digita seus dados nos campos “login” e “senha”. 2. Usuário clica no botão logar. 3. Sistema verifica os dados. 4. Usuário loga com sucesso.
Dados de Entrada	Dados do Usuário
Evidências	Aprovado

Tabela 31 - CT01

Caso de Teste:	CT02 – Enviar Feedback
Prioridade	Baixa
Ambiente	Site do Software
Técnica	Manual
Localização	Tela do Estabelecimento
Pré-Condições	1.Estar Cadastrado e Logado 2.Estar com acesso à internet
Procedimento	1.O usuário digita o seu comentário 2. Usuário clica no botão “Enviar” 3. Sistema publica o comentário.
Dados de Entrada	Texto
Evidências	Aprovado

Tabela 32 - CT02

Caso de Teste:	CT03 – Filtrar Estabelecimento
Prioridade	Alta
Ambiente	Site do Software
Técnica	Manual
Localização	Tela inicial do Software
Pré-Condições	1.Estar com acesso à internet
Procedimento	1. Usuário seleciona os checkboxes desejados. 2. Usuário clica no botão “Buscar”.
Dados de Entrada	Cliques em checkboxes
Evidências	Aprovado

Tabela 33 - CT03

Caso de Teste:	CT04 – Cadastro de Usuário
Prioridade	Alta
Ambiente	Site do Software
Técnica	Manual
Localização	Tela de Cadastro do site
Pré-Condições	1.Estar com acesso à internet
Procedimento	1. Usuário clica em login 2. Usuário clica no botão “cadastrar-se”. 3. Usuário insere os dados necessários. 4. Usuário clica no botão “Cadastrar-se”.
Dados de Entrada	Dados do Usuário
Evidências	Aprovado

Tabela 34 - CT04

13 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER)

Os diagramas de entidade e relacionamento são diagramas responsáveis por representar a estrutura do banco de dados de um software, mostrando o nome das tabelas e os componentes das mesmas, contando também com suas relações entre elas.

13.1 DER Conceitual

O DER conceitual se baseia apenas em como o nome já diz, em prototipar/conceituar o banco de dados com o intuito de mostrar ao cliente como ficariam organizadas as tabelas do banco e seus relacionamentos entre si.

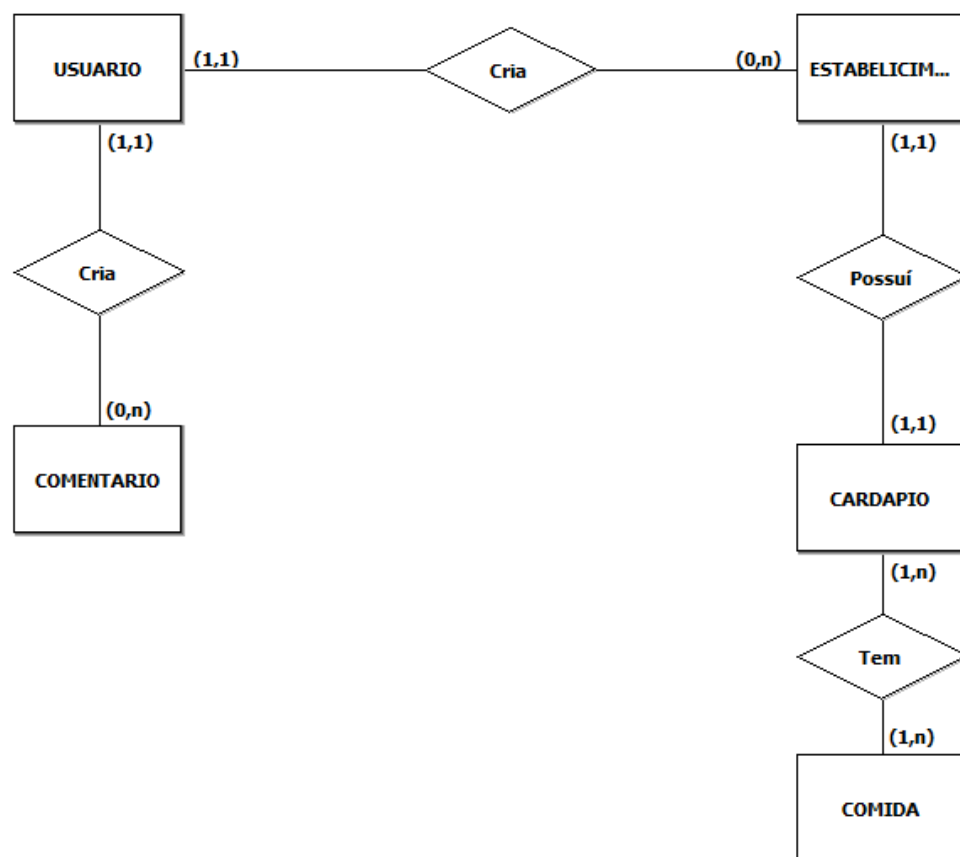


Figura 10 - DER CONCEITUAL

13.2 DER LÓGICO

O DER Lógico é o diagrama mais técnico, que diferente do conceitual, mostra detalhes que o desenvolvedor se interessaria em saber. Ele dispõe dos nomes das tabelas, os elementos dela, chaves primárias e estrangeiras, ou seja, toda a parte técnica do banco de dados.

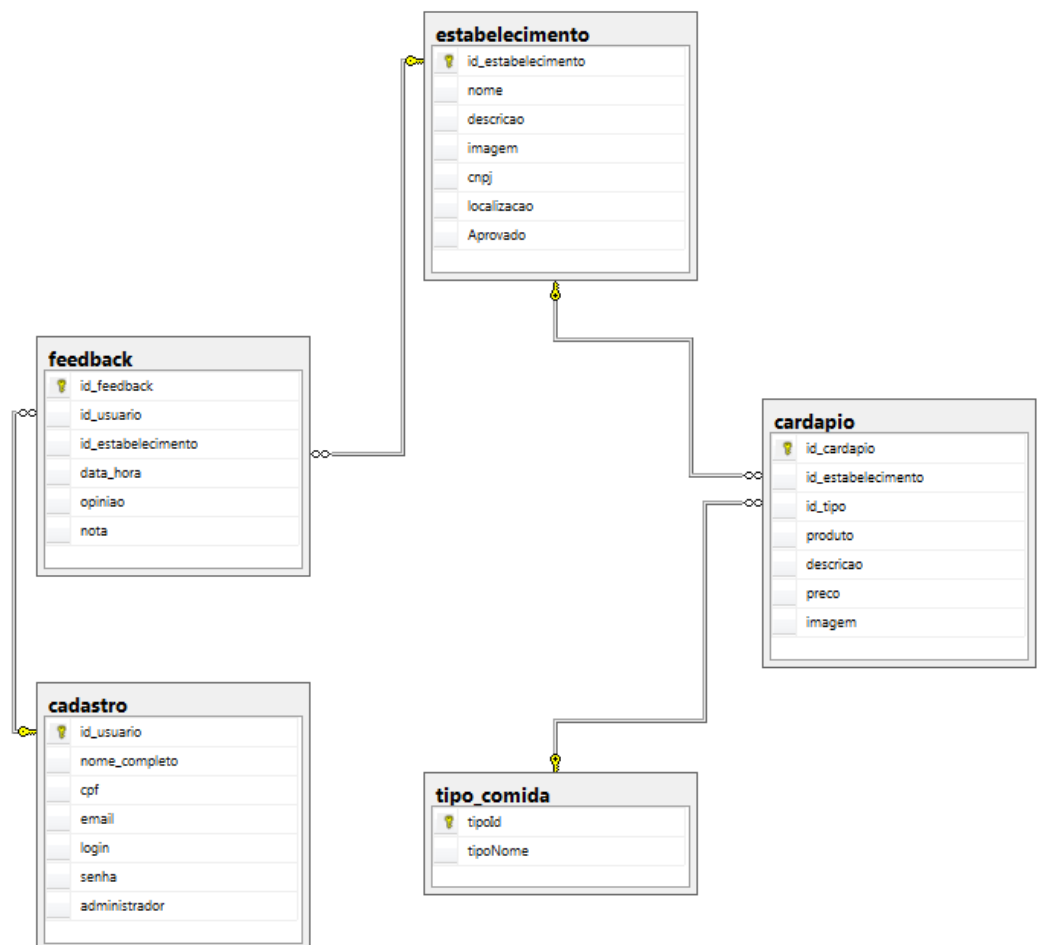


Figura 11 - DER LÓGICO

14 FERRAMENTAS

Para a produção deste projeto, foram utilizadas algumas ferramentas para cada processo, aqui citaremos algumas delas.

14.1 Microsoft Visual Studio Professional 2012

De acordo com o Wikipédia, o Microsoft Visual Studio é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) da Microsoft para desenvolvimento de software especialmente dedicado a Framework. Também é um produto de desenvolvimento na área web, usando a plataforma do ASP.NET, como websites, aplicativos-web, e aplicativos móveis.

14.2 Moqups

Moqups é um site/ferramenta criado com intuito de facilitar a criação de protótipos/Mockups de um projeto. Tudo com anexos prontos para imitar a interface de aplicativos e websites e melhor representar um projeto.

14.4 Microsoft SQL Server 2014

De acordo com a própria Microsoft, “Microsoft SQL” é um gerenciador de banco de dados, onde se pode criar tabelas para fragmentar e facilitar o acesso à informações gravadas de um software. Foi utilizada para armazenar os dados de nosso aplicativo.

14.5 Astah Community 2012

Segundo “startupsstars”, Astah é uma ferramenta de modelagem UML. O software foi desenvolvido no Japão na plataforma Java, o que garante sua portabilidade para qualquer plataforma que possui JVM (Máquina Virtual Java). JUDE (Ambiente para Desenvolvedores UML e Java

de Software do Ano 2006”, pela Agência de Promoção de Informação Tecnológica no Japão. Anteriormente conhecido como JUDE, ele funciona nas plataformas Windows, Mac e Linux.

14.6 Microsoft Power Point 2013

Segundo o site da Microsoft, “Microsoft Power Point” é uma ferramenta destinada para a criação de apresentações de slides, os quais servirão para apresentar nosso projeto através de imagens e tópicos.

14.7 CANVANIZER

O “Canvanizer” é um site da web feito para produzir o business canvas de maneira gratuita, e neste caso, foi utilizado para fazer o de nosso projeto.

14.8 GitHub Desktop

Praticamente todo o projeto dependeu desta ferramenta. O github desktop é um software próprio para armazenamento de códigos em nuvem. Nossa codificação foi armazenada em sua nuvem para poder ser acessada a qualquer momento sem depender de pendrives ou hardwares de armazenamento.

15 Protótipos

Neste tópico apresentaremos alguns conceitos de como seriam as expectativas da interface do projeto antes de sua produção. São apenas previsões de como seriam no final, portanto, apresentam semelhanças as telas finais.

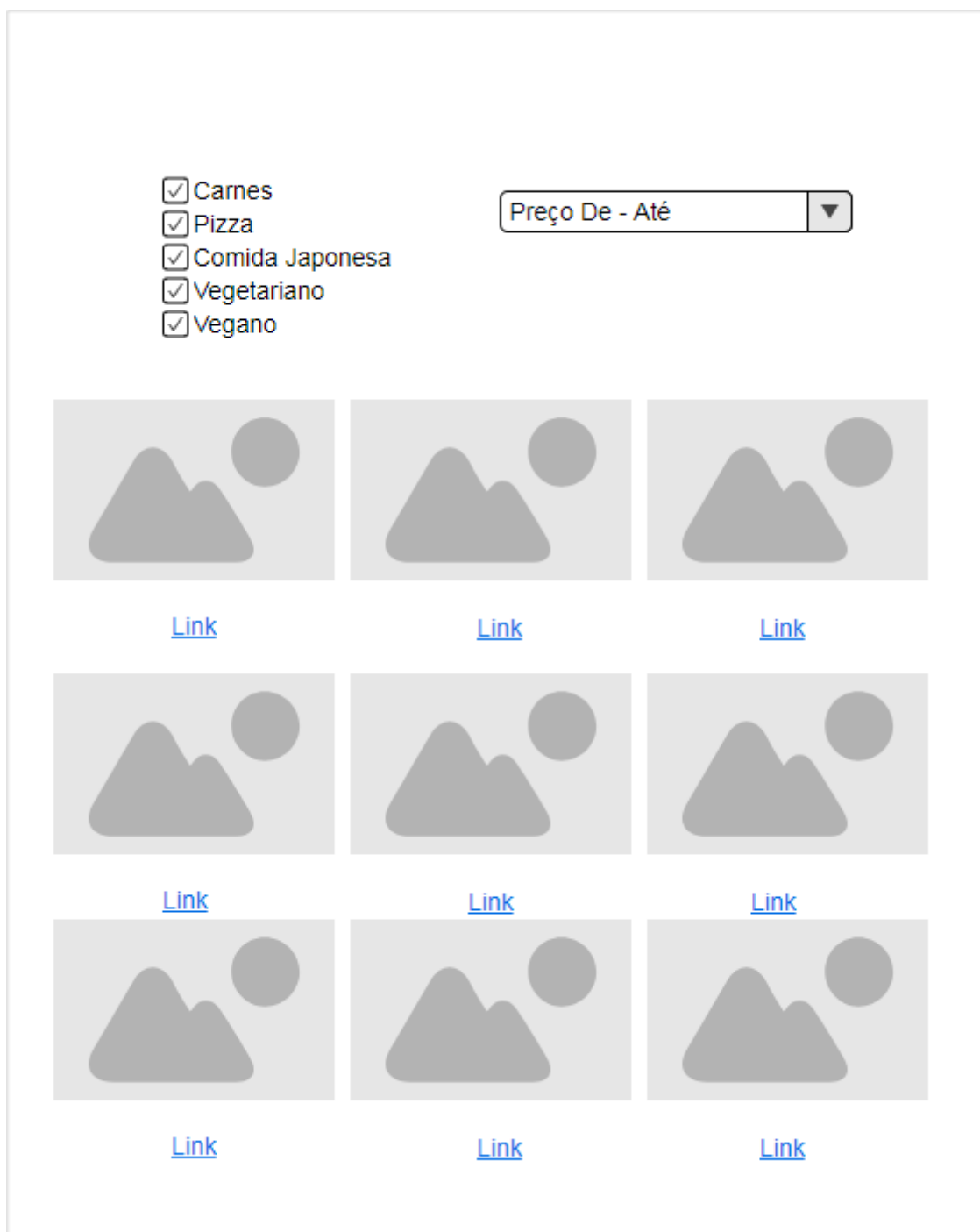


Figura 12 - MOCKUP 01 / Tela Inicial



Figura 13 - MOCKUP 02 / Tela de Navegação

16 TELAS

Neste tópico apresentaremos todas as telas de nosso sistema, dizendo seu nome e quais são suas funções designadas.

16.1 TELA HOME

A tela home nada mais seria que a tela principal de navegação do usuário, onde ele filtra os estabelecimentos e pode clicar para ver detalhes dos mesmos.

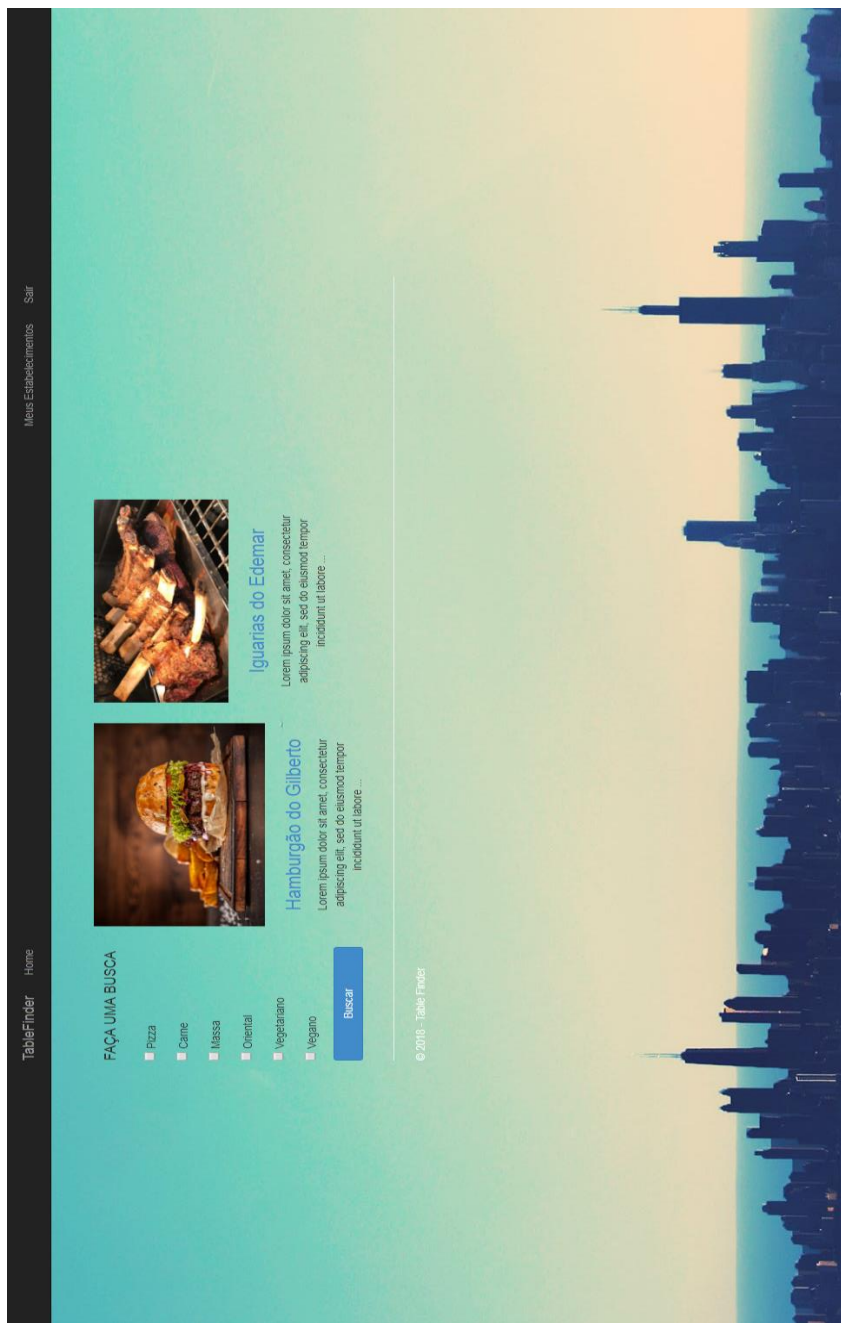


Figura 14 - TELA HOME

16.2 TELA DE CADASTRO

A tela de cadastro nada mais é que a tela que o usuário é direcionado ao clicar em “Login” ou tentar fazer alguma ação que requer estar logado sem estar logado.

TableFinder Home Cadastro Login

Cadastro de Usuário

Nome Completo:

Login: Senha:

Email:

CPF:

© 2018 - Table Finder

Figura 15 - TELA DE CADASTRO (USUÁRIO)

16.3 TELA DE LOGIN

A tela de login é a tela que se é redirecionado após efetuar um cadastro, a mesma serve para o usuário logar com sua conta para realizar as funcionalidades que somente usuários com contas podem fazer.

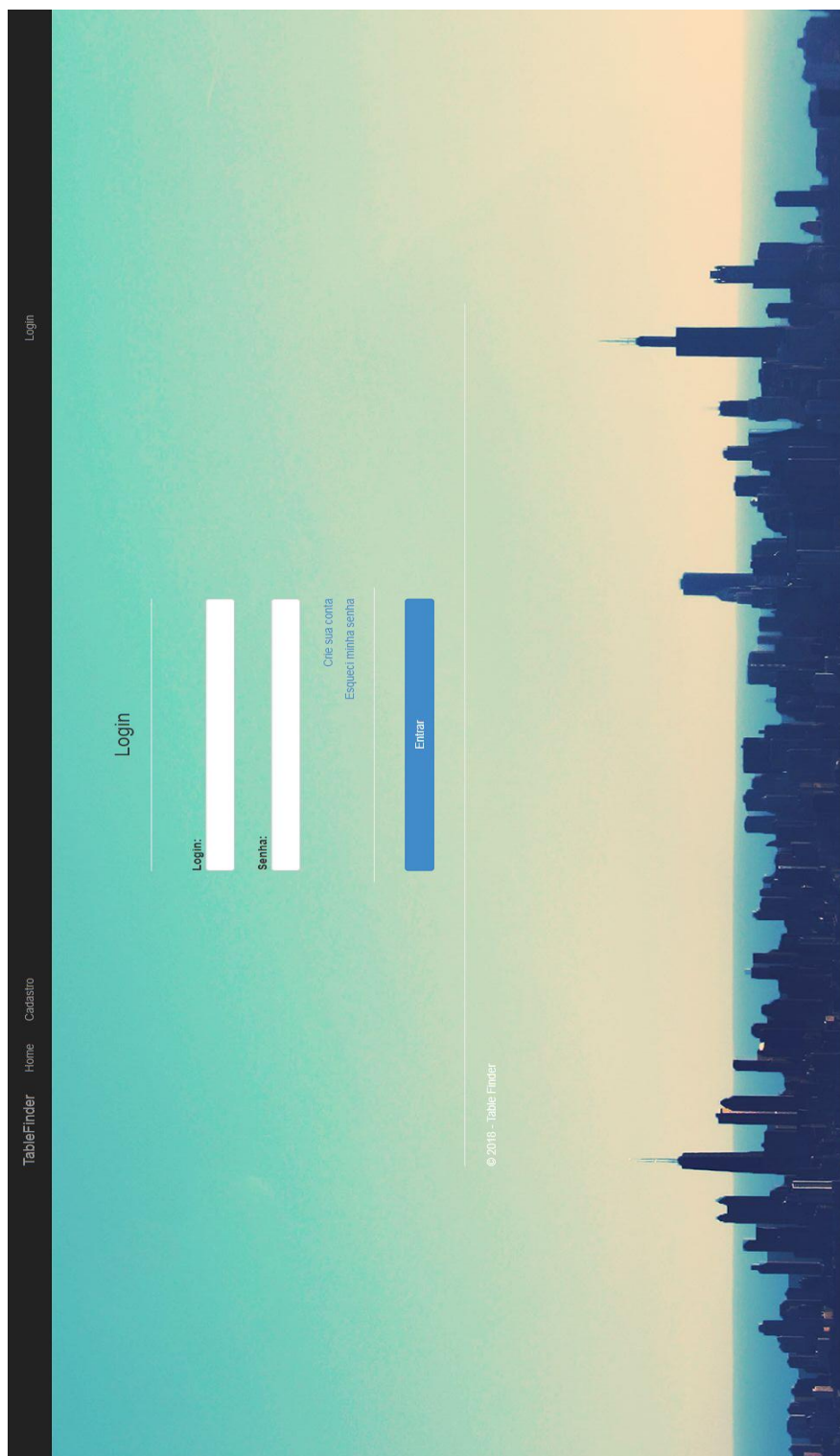


Figura 16 - TELA DE LOGIN

16.4 TELA DE DETALHES DE ESTABELECIMENTO

Esta tela é acionada quando o usuário clica em um nome de um estabelecimento para ver os detalhes. Nela pode-se visualizar as informações extras de um estabelecimento, incluindo seu endereço, cardápio, descrição e comentários (De usuários com contas).

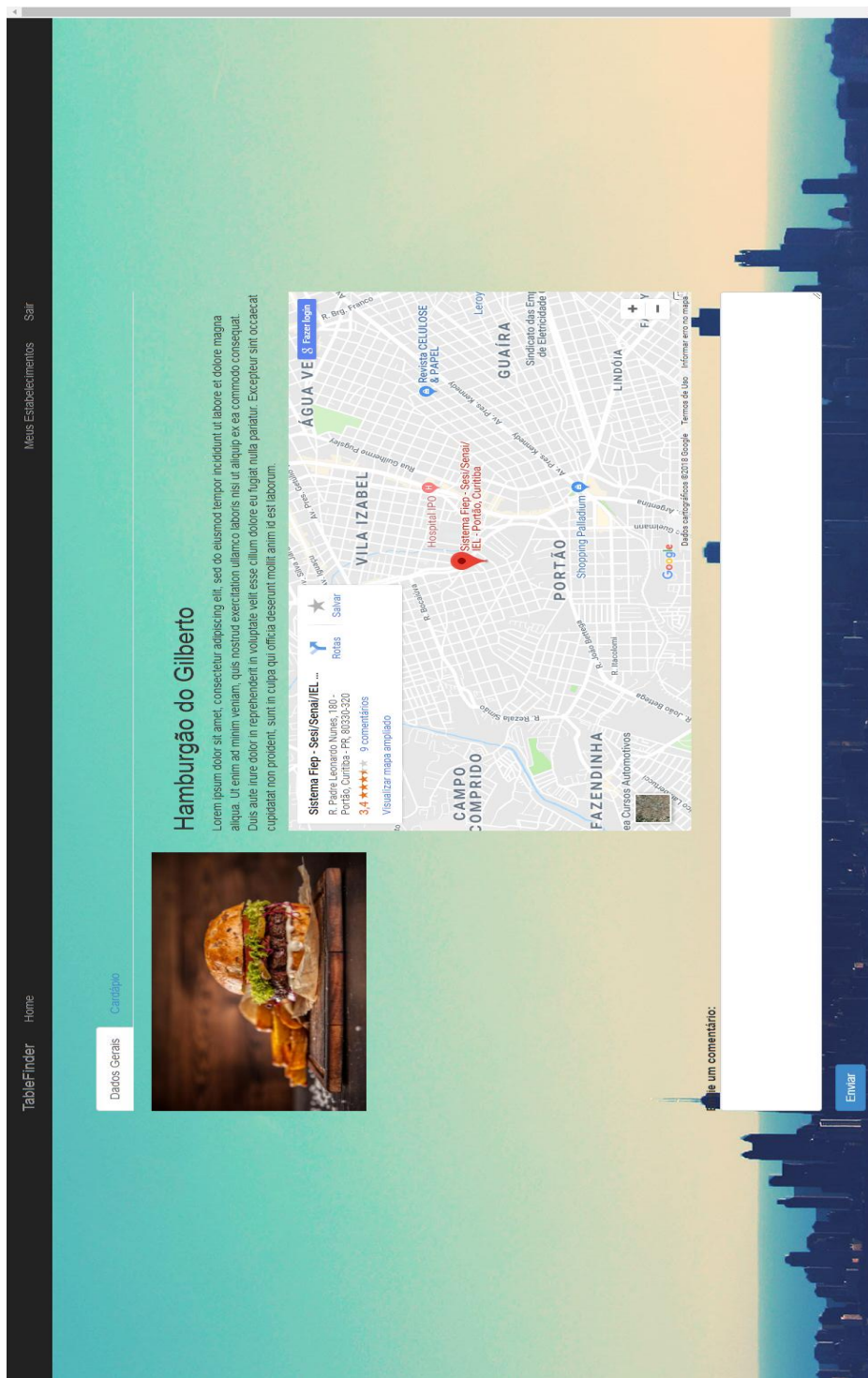


Figura 17 - TELA DE ESTABELECIMENTO (DETALHES)

16.5 TELA DE ESTABELECIMENTOS

Esta tela é acessada pelo usuário (Já cadastrado e logado) através da opção “Meus Estabelecimentos”. Ela serve para o usuário gerenciar seus estabelecimentos já criados, ou mesmo criar um novo se não possuir.

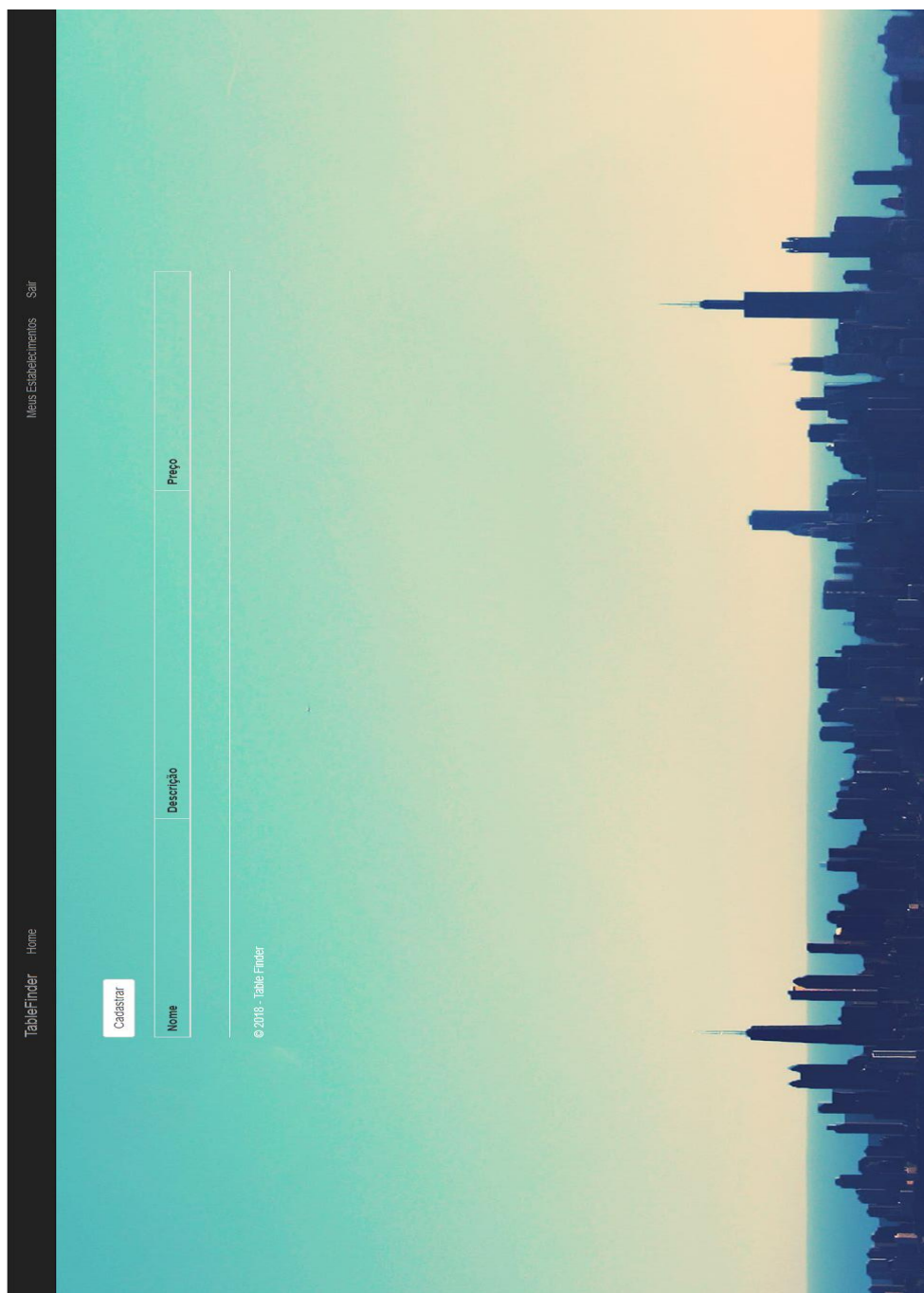


Figura 18 - TELA DE ESTABELECIMENTO (GERÊNCIAR)

16.6 TELA DE CADASTRO DE ESTABELECIMENTO

Esta tela é resultado do clique na opção “Cadastrar” presente na tela “Tela de Estabelecimentos”. Ela serve para o usuário criar o seu próprio estabelecimento, com todos os dados necessários, incluindo o seu cardápio. O mesmo será sujeito a aprovação após criado.

TableFinder Home Meus Estabelecimentos Sair

Dados Gerais Cardápio

Cadastro de Estabelecimento

Nome Estabelecimento:

CNPJ:

Localização:

Imagem:

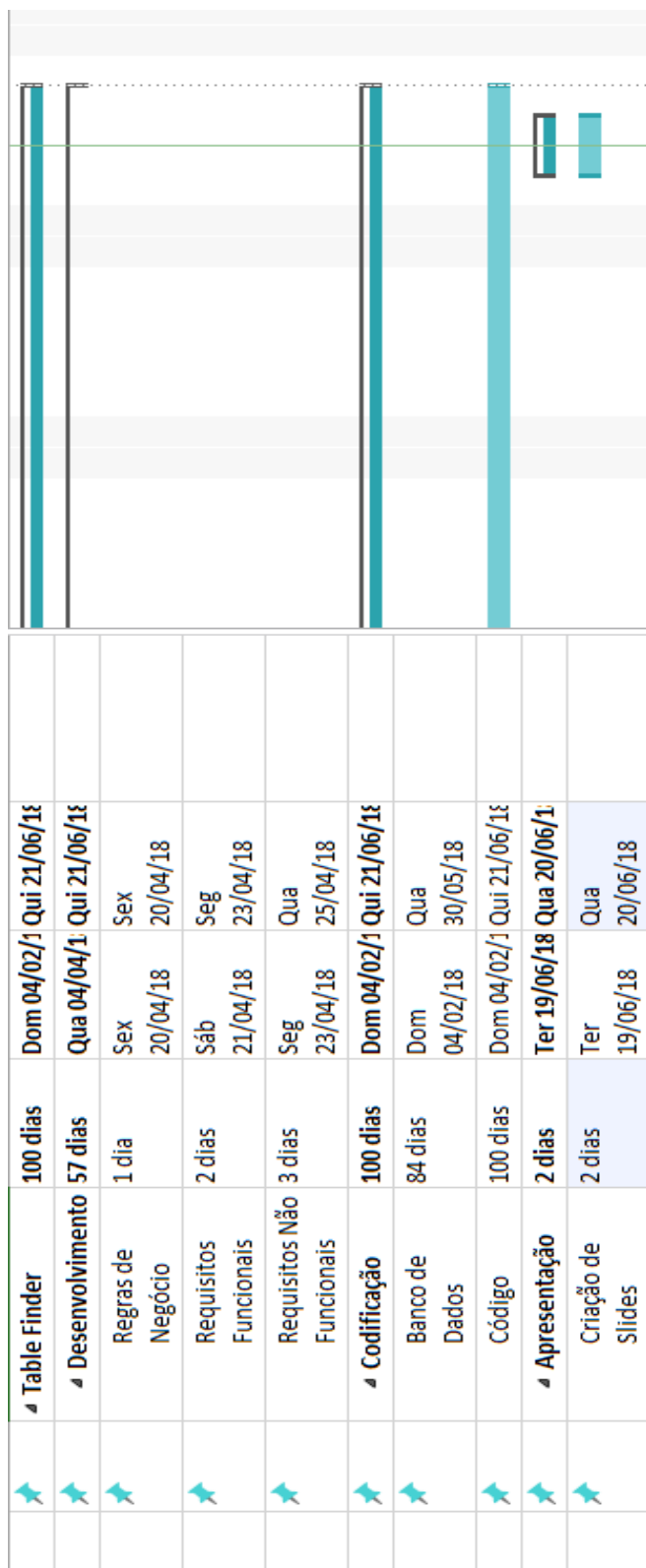
Descrição:

Salvar

Figura 19 - TELA DE CADASTRO (ESTABELECIMENTO)

17 CRONOGRAMA

Neste tópico mostraremos o nosso cronograma, que resume em quanto tempo realizamos as nossas atividades em relação ao projeto.



18 ARQUITETURA E METODOLOGIA

Em nosso projeto, tivemos de se adequar a uma arquitetura para formatarmos nosso projeto. Nosso software se adequou melhor a arquitetura em camadas, onde dividimos a codificação em tais quais. Esse formato em camadas, é muito melhor para a manutenção e adições de códigos, sem contar em sua organização que é muito mais simples de se entender.

19 ADIÇÕES FUTURAS

Como todo projeto, nós tivemos ambições, entretanto não pudemos supri-las totalmente. Nesta sessão citaremos algumas funcionalidades que gostaríamos de implantar em nosso software, porém não conseguimos devido à falta de tempo.

19.1 EFETUAR RESERVAS

Nosso software em sua primeira ideia, contava com uma funcionalidade chamada “Reservar”, do qual consistia em estabelecimentos com mesas disponibilizarem a chance de um cliente efetuar uma reserva através de nossa plataforma.

19.2 FILTRAR POR PREÇOS

Assim como a filtragem de tipos de comida, nosso software contaria com a filtragem de preços para melhor refinar a busca do usuário. A funcionalidade buscaria os preços desejados relacionado ao preço dos produtos nos cardápios dos estabelecimentos.

20 CONCLUSÃO

Com este trabalho, podemos concluir que nosso sistema pode sim ajudar muitas pessoas em suas escolhas. Sua facilidade e praticidade é influenciável para alguém querer usar a plataforma e promover seu comércio, seja ele de grande ou pequeno porte, ou mesmo apenas consultar lugares para frequentar. Este projeto agradaria seu ramo no mercado (Alimentício) pois sua temática e facilidade realmente seria fácil de se atrair investidores e interessados em usar o mesmo.

21 REFERÊNCIAS

Referência: VENTURA, Plínio. **O que é Regra de Negócio?** 2016. Disponível em: <<http://www.ateomomento.com.br/o-que-e-regra-de-negocio/>>. Acesso em:

25 nov. 2017.

Referência: VENTURA, Plínio. **O que é Requisito Funcional.** 2016. Disponível em: <<http://www.ateomomento.com.br/o-que-e-requisito-funcional/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

Referência: DEVMEDIA (Ed.). **Modelo Entidade Relacionamento (MER) e Diagrama Entidade-Relacionamento (DER).** Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/modelo-entidade-relacionamento-mer-e-diagrama-entidade-relacionamento-der/14332>>. Acesso em: 17 nov. 2017.

Referência: SEBRAE. **Canvas:** Como estruturar seu modelo de negócio. Disponível em: <<http://www.sebraepr.com.br/PortalSebrae/artigos/Canvas:-como-estruturar-seu-modelo-de-negocio>>. Acesso em: 17 nov. 2017.

Referência: MICROSOFT. **IDE do Visual Studio:** Ambiente de desenvolvimento integrado e cheio de recursos (IDE) para Android, iOS, Windows, Web e nuvem. 2018. Disponível em: <<https://visualstudio.microsoft.com/pt-br/vs/>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

Referência: MICROSOFT. **Diagramas de sequência UML:** Referência. 2015. Disponível em: <<https://msdn.microsoft.com/pt-br/library/dd409377.aspx>>. Acesso em: 20 maio 2018.

Referência: LUCID CHART. **Tutorial de diagramas de atividade.** Disponível em: <<https://www.lucidchart.com/pages/pt/diagrama-de-atividade-uml>>. Acesso em: 20 maio 2018.

Referência: LUCID CHART. **Tutorial de diagrama de sequência.** Disponível em: <<https://www.lucidchart.com/pages/pt/diagrama-de-sequencia>>. Acesso em: 20 maio 2018.