

<b>1.Especificação.....</b>	<b>2</b>
1.1.Informações Gerais.....	2
1.2.Título do Aplicativo.....	2
1.3.Resumo.....	2
1.4.Motivação.....	2
1.5.Proposta.....	2
1.6.Relação com a disciplina.....	3

# 1.Especificação

## 1.1.Informações Gerais

A especificação a seguir trata-se do projeto a ser desenvolvido na disciplina de Técnicas de Construção de Programas pelo grupo 2, composto pelos integrantes: Gabriel Perini, Paulo Henrique Ceccato, Pedro Bavaresco e Rafael Petry.

## 1.2.Título do Aplicativo

O nome do aplicativo será Split&Conquer.

## 1.3.Resumo

O Split&Conquer será um aplicativo para gerenciar despesas e contas de um grupo de pessoas.

## 1.4.Motivação

O grupo optou por desenvolver esta aplicação porque acreditamos que ele será um *software* útil sem ter um escopo muito grande, o que poderia tornar sua implementação inviável. Achamos que o projeto será interessante de ser implementado, pois ele nos permitirá exercitar nossa criatividade ao buscar uma solução distinta para um problema que já é atendido por outros aplicativos no mercado, além de colocar em prática conceitos aprendidos nesta e em outras disciplinas do curso.

## 1.5.Proposta

O funcionamento do aplicativo pode ser resumido no seguinte fluxo:

- O usuário faz login ou cria uma conta no sistema;
- Ao acessar sua conta, ele terá a possibilidade de criar um novo grupo, clicando em um botão e digitando o CPF de outras pessoas cadastradas;
- Dentro de um grupo, cada membro (aquele que realizou o pagamento) poderá registrar um evento em conjunto com outros participantes, selecionando as pessoas em uma lista e informando o custo total que foi gasto;

- Ao gerar o evento, o custo total será dividido pelo número de participantes e dividido proporcionalmente, definindo as dívidas dos demais;
- Nas contas dos usuários que possuem dívidas, poderá ser acessada uma “lista de dívidas”, onde será possível resolvê-las ao enviar um comprovante de pagamento.

O escopo do projeto, no momento, está limitado a ser apenas uma ferramenta de organização do grupo, não providenciando métodos pelo o qual os pagamentos serão feitos ou validando se os comprovantes são verídicos.

No mercado já existem aplicativos semelhantes ao que estaremos desenvolvendo, como o SplitWise (que serviu de inspiração para nosso projeto) e o FairShare.

As maiores dificuldades esperadas estão na integração da aplicação com um banco de dados, na forma que faremos o *upload* dos comprovantes de pagamento e no gerenciamento consistente das dívidas de cada membro de um grupo.

## 1.6.Relação com a disciplina

O desenvolvimento da aplicação colocará em prática conhecimentos aprendidos ao decorrer das aulas, como POO, pois precisaremos definir classes como “Pessoa” e “Grupo” para gerenciar os dados de uma maneira mais fácil, e, também, de boas práticas na construção de *softwares* em geral, visto que elas serão imprescindíveis para a organização do grupo e para a entrega de um sistema de qualidade.