

SENAC
CURSO DE GRADUAÇÃO
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

TURMA A – MANHÃ
PROFESSOR: CARLOS VERÍSSIMO
Programação Orientada a Objetos

NBA (2023)



SÃO PAULO

2023

Alunos: Guilherme Wilson dos dias Costas

Tarcísio Neris de Souza

1 Descrição do Domínio do Problema

Desenvolvimento de um app que facilite e ligue o usuário a todas as informações e produtos do NBA [National Basketball Association], com base na preferência do usuário.

2 Requisitos do Cliente

2.1 Requisitos Funcionais

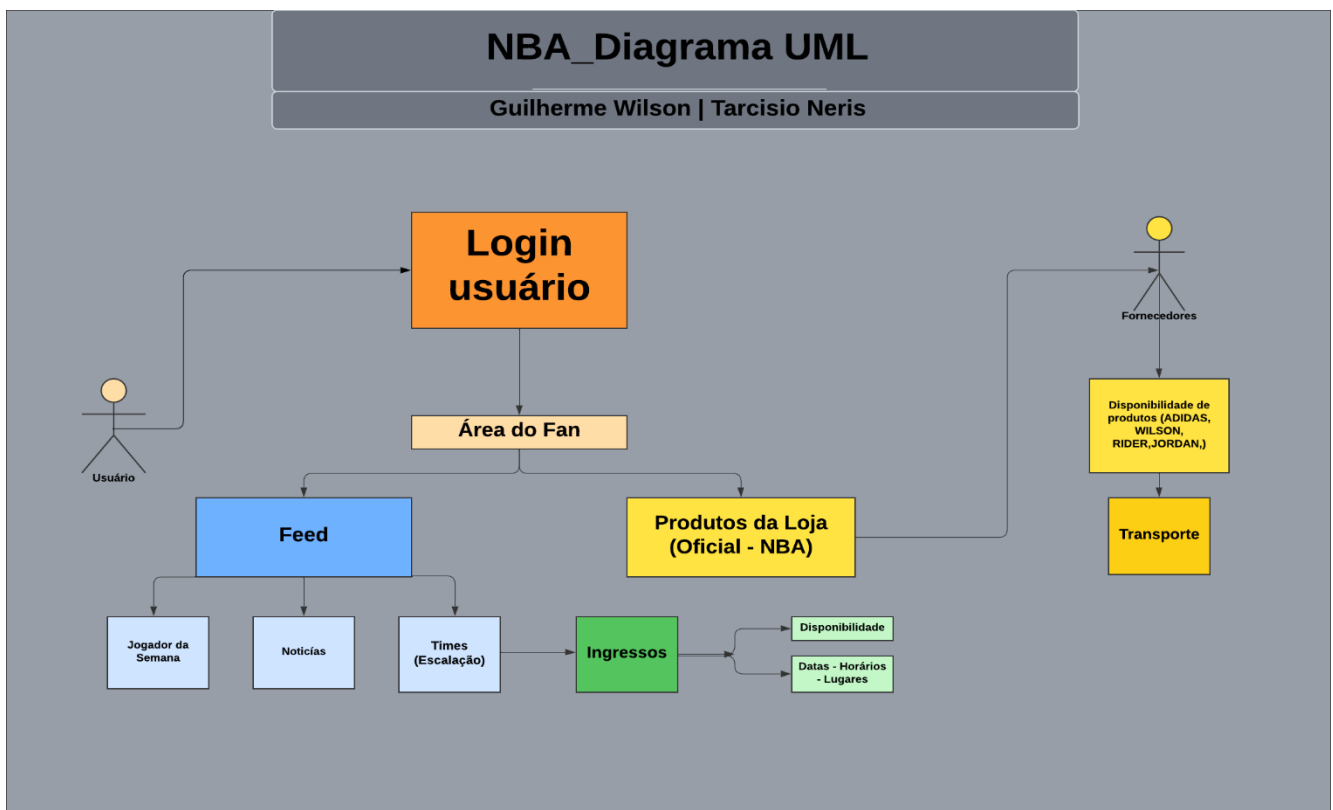
- **RF1: Tela de login:** Cadastramento de usuário com dados pessoais e time favorito, e preferências de informações referente ao que ele deseja ver seguir ou comentar.
- **RF2: Feed** Como por exemplo vídeos e Últimas notícias e estatísticas Sobre o Campeonato.
- **RF3: Área do (Fã):** estatísticas e tabela de jogos com vitória, derrotas e nomes de jogadores etc.
- **RF4: Produtos da loja:** produtos da loja NBA, como acessórios camisetas e presentes, de cada time.
- **RF5: Personalização de Interface:** personalizar a interface de acordo com a preferência de cada usuário, facilidade de usabilidade e acessibilidade.

3.0 Requisitos não funcionais

- **RNF1: Usabilidade:** A interface do sistema deve ser intuitiva e de fácil utilização, mesmo para usuários sem experiência técnica.
- **RNF2: Disponibilidade:** sistema deve estar disponível 24/7 para permitir que os usuários acessem e façam reservas a qualquer.
- **RNF3: Segurança:** Dados pessoais e de pagamento dos usuários devem ser protegidos por medidas de segurança, como criptografia de dados.
- **RNF4: Tempo de Reposta:** O tempo de resposta do sistema, desde a pesquisa até a conclusão da reserva, deve ser rápido para evitar.

- **RFNF5: Escalabilidade:** O sistema deve ser capaz de lidar com um aumento no número de usuários e reservas sem comprometer o desempenho.
- **RFNF6: Manutenção:** O sistema deve ser projetado de maneira a permitir manutenções regulares sem interromper o funcionamento geral.
- **RFNF7: Backup e Recuperação:** Implementar rotinas de backup regulares e um plano de recuperação de desastres para proteger os dados dos usuários.
- **RFNF8: Desenvolvimento de Frontend & Backnd:** o site será desenvolvido com as linguagens HTML e CSS, com as linguagens React Native e JavaScript.
- **RFNF9: Login:** Deverá conter diferentes formas de login.

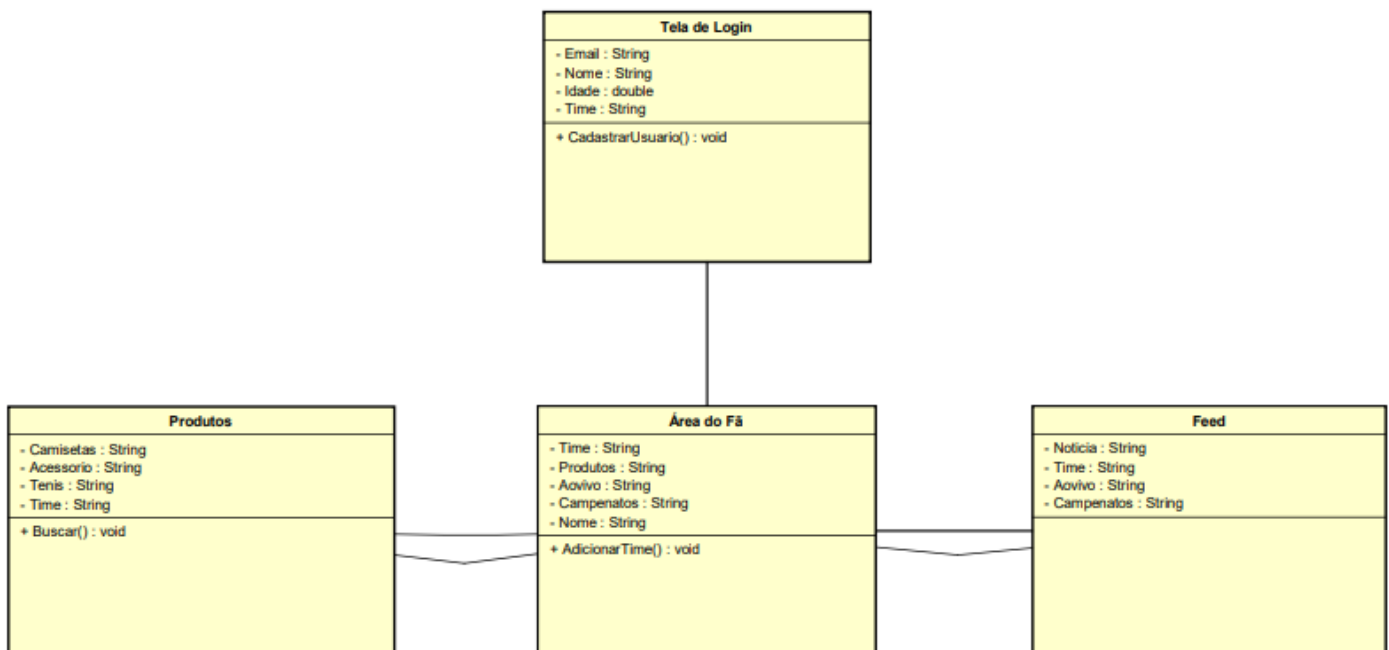
Diagrama de Caso de Uso (UC)



3.2.2 Detalhamento do Caso de Uso#1.1 – Entrar na área do fã

Nome do caso de Uso	Entrar na Area de fã
Atores	Torcedor
Trigger	preferência do torcedor
Pré-Requisito	Login

(DIAGRAMA)



Especificação do Sistema

Tivemos como responsabilidade desenvolver um sistema de Rede Social, trabalhado em cima do tema NBA – 2023, campeonato onde são englobados dezenas de times de Basquete.

Conforme site oficial da NBA, ele consiste em um site com diversas informações, onde analisamos como um sistema muito “poluído”, assim tivemos a ideia de dar início ao “NBA_APP” um aplicativo mobile (nativo) e ao mesmo tempo com possibilidade de ser acessado em Desktop por navegadores. Simplificamos o App com os principais pontos do campeonato, como times, filtro de notícias (assim diminuindo o acúmulo de informações), cadastro simplificado e incluindo uma pequena área exclusiva para vendas de produtos exclusivos dos times e campeonato.

A plataforma se resume em um APP, responsivo, intuitivo, moderno e minimalista. Com a procura por apps rápidos e que atendem as novas requisições do mercado, procuramos pensar nesses requisitos e trazer melhor experiências aos novatos e entusiastas do esporte.

REQUISITOS

Os requisitos também foram simples, o projeto tem como objetivo ser minimalista, simplificar algo que esta “poluído”.

Requisito principal – Cadastro simples e prático.

Proporcionar uma experiencia filtrada para o usuário.

Sistema deve ser claro intuitivo e simplificado em interface e usabilidade.

Sistema deverá ter tempo de resposta rápido, deve suportar diversos usuários simultâneos.

Requisitos legais e de conformidade – Regulamentos da LGPD, integridade e criptografia de dados sensíveis.

Em manipulações de dados financeiros, e Microtransações, seguir normas de forma integra e correta.

CRONOGRAMA DO SISTEMA

LINHA DO TEMPO NBA_APP

Guilherme Wilson

Aqui implementamos o diagrama UML, onde imaginamos a atuação do sistema, com Classes, atributos e métodos.

Inserimos conceitos de polimorfismo e herança, incorporando em nosso sistema, podemos organizar de forma mais dinâmica.

31/09/2023

UML

Herança prática



Requisitos

Nesse momento colocamos em prática na descrição de caso de uso, toda a imaginação do processo do NBA_APP.

Implementação

Nesta fase implementamos, os GETS & SETS, modificadores de acesso e acloparmentos. Incluimos métodos de acesso a dados.

(29/09/2023)