

Data: 09/04/2024

A. INTEGRANTES

Nome Completo: Marcus Czupriniaki Farias
E-mail: marcusczupriniakifarias@gmail.com

Nome Completo: João Pedro Telles Fava
E-mail: joaopedrofava19@gmail.com

Nome Completo: Lucas Lopes do Nascimento
E-mail: lucas.nascimento@inf.ufrgs.br

Nome Completo: Guilherme Hax Iepsen
E-mail: guilhermeiepsen@hotmail.com

A especificação do negócio está ok, mas regras de negócio podem ser definidas. O diagrama está satisfatório e a descrição textual também. Entretanto, a descrição textual apresenta algumas inconsistências com o diagrama.
16/04/2024
Profa. Dra. Lucineia H. Thom

B. TÍTULO DO NEGÓCIO

O título do negócio é CodeWave.



C. DESCRIÇÃO DO NEGÓCIO

- a) O negócio tem como objetivo ser um marketplace exclusivo para maiores de 18 anos, onde possam publicar suas ideias de projetos e conectar-se com desenvolvedores aptos para transformá-las em software. Além disso, para que a plataforma oferecida tenha um diferencial, o foco principal será na liberdade de escolha que o programador terá ao escolher um projeto em que melhor se encaixe e não o cliente escolhendo alguém para trabalhar com ele.

Sendo assim, as transações que serão caracterizadas no sistema será o pagamento do ofertante pela troca do serviço oferecido pelo desenvolvedor, porém isso não será de forma direta, o nosso negócio agirá como um intermediário até que o cliente confirme que o projeto foi finalizado.

- b) No sistema haverá três pessoas envolvidas: o desenvolvedor, o cliente e a plataforma. Sendo assim, o papel do cliente será publicar os seus projetos dentro da plataforma para que algum desenvolvedor se candidate para executá-lo. O papel do desenvolvedor é procurar na plataforma algum projeto que tenha interesse em fazer. O papel da plataforma é disponibilizar um sistema web para que tanto o cliente quanto o desenvolvedor consigam se comunicar de forma efetiva.

Trabalho Prático – Etapa 1

- c) Os recursos envolvidos nas transações será o serviço feito pelo desenvolvedor e o pagamento online feito pelo cliente. Não há regras específicas além da plataforma ser a intermediária, pois os dois atores devem chegar a um consenso. 
- d) O sistema vai ser dividido em três partes principais: a **homepage**, onde será possível acessar os resumos dos projetos e dos desenvolvedores em dois blocos distintos. As outras formas de pesquisa disponíveis serão por desenvolvedor e por projetos e serão separadas em uma visualização única em cada página. Quando for pesquisado por desenvolvedor, será possível visualizar o ranking dele, filtrando por especialidade e avaliação. Quando for pesquisado por projetos, será possível filtrar por categoria e por linguagem.
- e) As transações ocorrerão por meio dos projetos disponibilizados no sistema, nos quais os desenvolvedores poderão se candidatar para realizar as tarefas especificadas.  A transação será intermediada pela plataforma, o ofertante realizará o pagamento ao sistema quando escolher um desenvolvedor qualificado para a tarefa. Após o desenvolvedor concordar com o valor proposto, o pagamento será encaminhado a ele quando a tarefa estiver concluída e o ofertante a avaliar positivamente.
- f) Cada tarefa será registrada em um histórico, tanto para o ofertante quanto para o desenvolvedor, permitindo a visualização das tarefas previamente concluídas por cada desenvolvedor. Também serão mantidos os projetos criados por cada ofertante, e os projetos nos quais os desenvolvedores já trabalharam.
- g) O sistema deverá contar com um sistema de classificação tanto para ofertantes e desenvolvedores, que será uma nota de 0 a 10, e será calculada como a média entre todas as avaliações ao final de cada transação.

Além disso, será implementado um sistema de tags para projetos e desenvolvedores, que proverão palavras chave para ajudar na hora de filtrar por projetos e desenvolvedores (e.g. filtrar todos os projetos web, filtrar todos os desenvolvedores com habilidades em python).

E. CASOS DE USO DO DIAGRAMA NO FORMATO PRELIMINAR:

Identificação UC01

Caso de uso: Adicionar comentário em uma tarefa.

Ator: Usuário

Descrição: Permite a usuários autenticados no sistema, a inclusão de comentários em tarefas criadas no sistema.

Pré-Condições: O usuário é autenticado. O usuário é vinculado a tarefa.

Pós-Condições: O comentário é inserido na lista de comentários da tarefa.

Identificação UC02

Caso de uso: Favoritar um projeto

Ator: Desenvolvedor

Descrição: Permite ao desenvolvedor adicionar um projeto à sua lista de favoritos.

Pré-Condições: O desenvolvedor é autenticado.

Pós-Condições: O projeto favoritado é incluído na lista de projetos favoritos do desenvolvedor.

Identificação: UC03

Caso de uso: Avaliar desenvolvedor

Ator: Ofertante

Descrição: Permite ao ofertante avaliar o desempenho do desenvolvedor uma vez que a tarefa no qual ele está trabalhando foi concluída.

Pré-Condições: O desenvolvedor marcou a tarefa em questão como finalizada. O ofertante confirmou a conclusão da tarefa.

Pós-Condições: O sistema recebe a avaliação do desenvolvedor e a nota do desenvolvedor é atualizada.

Identificação: UC04

Caso de uso: Marcar tarefa como concluída

Ator: Desenvolvedor

Descrição: Desenvolvedor marca a tarefa vinculada a ele como concluída.

Pré-Condições A tarefa deve estar aberta. O desenvolvedor deve estar vinculado à tarefa.

Pós-Condições: O status da tarefa muda para concluído, e o Ofertante é notificado para aprovar a conclusão da tarefa.

Identificação: UC05

Caso de uso: Avaliar tarefa

Ator: Desenvolvedor

Descrição: Desenvolvedor informa uma nota para uma tarefa desenvolvida por ele.

Pré-Condições A tarefa deve estar vinculada ao desenvolvedor. A conclusão da tarefa deve estar aprovada pelo cliente.

Pós-Condições: É adicionada a avaliação da tarefa e atualizada a média de tarefas do projeto e do ofertante.

Identificação: UC06

Caso de uso: Banir usuário

Ator: Administrador

Descrição: Permite ao administrador banir usuário (desenvolvedor ou ofertante) do sistema.

Pré-Condições: Administrador autenticado no sistema

Pós-Condições: Banimento é registrado, o usuário é removido, e o total de usuários é atualizado.

Identificação: UC07

Caso de uso: Liberar pagamento para o desenvolvedor

Ator: Sistema

Descrição: Permite ao sistema liberar transação financeira de quantia especificada entre desenvolvedor e ofertante.

Pré-Condições: Ambas as partes (desenvolvedor e ofertante) sinalizaram positivamente para a conclusão da tarefa. O Desenvolvedor possui conta cadastrada para pagamento.

Pós-Condições: Lançada a transação na conta do desenvolvedor, o pagamento é registrado no sistema.

Identificação: UC08

Caso de uso: Verificar se não há desenvolvedor trabalhando na tarefa

Ator: Sistema

Descrição: O sistema verifica se há desenvolvedores trabalhando em uma tarefa

Pré-Condições: A tarefa deve estar aberta.

Pós-Condições: O sistema realiza a análise e retorna a informação desejada.

UC09

Caso de uso: Criar conta no sistema

Ator: Usuário

Descrição: Permite ao usuário criar uma nova conta no sistema.

Pré-Condições: O usuário deve acessar a página inicial do sistema por meio de um navegador web.

Pós-Condições: O sistema atualiza o banco de dados com a nova conta e o usuário pode acessar o sistema com suas credenciais.

UC10

Caso de uso: Fazer login no sistema

Ator: Usuário ou administrador

Descrição: Permite ao usuário ou ao administrador fazer login no sistema.

Pré-Condições: O usuário deve acessar a página inicial do sistema por meio de um navegador web e selecionar a opção “login”.

Pós-Condições: O usuário tem acesso ao sistema e aos dados vinculados às suas credenciais.

F. CINCO CASOS DE USO SELECIONADOS NO FORMATO ESSENCIAL:

Identificação UC11

Caso de uso: Gerenciar Projetos

Ator: Ofertante e Administrador

Descrição: Permite ao ofertante gerenciar projetos vinculados à ele e permite a administradores gerenciar quaisquer projetos do sistema.

Pré-Condições: O ofertante deve estar identificado e autenticado no sistema. O administrador deve estar identificado e autenticado no sistema.

Pós-Condições: As manipulações feitas nos projetos são executadas e o banco de dados é atualizado.

Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)

1. Este caso de uso começa quando o ofertante ou administrador acessar a página de gerenciamento de projetos.
2. O ofertante ou administrador seleciona a opção desejada.
 - 2.1. Se for visualização, ver subseção Visualizar projeto
 - 2.2. Se for alteração, ver subseção Alterar projeto
 - 2.3. Se for criação, ver subseção Criar Projeto
 - 2.4. Se for remoção, ver subseção Remover projeto
3. O sistema realiza a manipulação selecionada e altera o banco de dados.

Subseção: Visualizar projeto

1. O sistema apresenta os detalhes do projeto selecionado

Subseção: Alterar projeto

1. O sistema apresenta os detalhes do projeto selecionado em campos editáveis
2. O usuário preenche os campos que deseja editar
3. O sistema realiza a operação de edição, e atualiza o banco

Subseção: Criar projeto

1. O sistema apresenta uma tela de criação de projeto com campos editáveis

2. O usuário preenche os campos
3. O sistema aloca o novo projeto no banco de dados

Subseção: Remover projeto

1. O sistema apresenta uma janela de confirmação para a remoção do projeto
2. O usuário confirma a remoção do projeto
3. O sistema deleta os dados do projeto na base de dados

Sequência Alternativa:

2a. Tarefa em desenvolvimento

1. O sistema identifica que há uma tarefa em desenvolvimento vinculada ao projeto a ser excluído.
2. O usuário é notificado
3. A operação é cancelada

Identificação: UC12

Caso de uso: Gerenciar candidatura de desenvolvedor

Ator: Ofertante

Descrição: Permite ao ofertante aceitar ou recusar candidatura de desenvolvedor para vaga em uma tarefa criado por ele.

Pré-Condições: Ofertante deve estar registrado no sistema e a tarefa deve estar sinalizada como criada e aberta.

Pós-Condições: As manipulações feitas na gerência de candidatura são registradas e o banco de dados é atualizado.

Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)

1. Este caso de uso começa quando o ofertante acessa a página de gerenciamento de candidatura de desenvolvedor.
2. O ofertante deve ser o criador da tarefa em que irá gerenciar candidaturas de desenvolvedores aptos à tarefa.
3. O sistema retorna os desenvolvedores que se candidataram a tarefa selecionada.
4. O ofertante seleciona a opção desejada:

- 4.1. Se for aceitar candidatura, ver subseção Aceitar candidatura de desenvolvedor
- 4.2. Se for recusar candidatura, ver subseção Recusar candidatura de desenvolvedor

Subseção: Aceitar candidatura de desenvolvedor

1. O sistema retorna ao ofertante o desenvolvedor selecionado.
2. O sistema retorna ao ofertante uma janela para confirmação de aceitação da candidatura do desenvolvedor.
3. O sistema retorna ao ofertante os detalhes do perfil do desenvolvedor que teve sua candidatura aceita.
4. O sistema notifica que a tarefa possui um novo desenvolvedor apto.
5. O sistema retorna ao desenvolvedor detalhes da tarefa no qual ele foi aceito para fazer parte.
6. O sistema identifica as manipulações ocorridas na operação. Banco de dados é atualizado.

Subseção: Recusar candidatura de desenvolvedor

1. O sistema retorna ao ofertante o desenvolvedor selecionado.
2. O sistema retorna ao ofertante uma janela para confirmação de recusa a candidatura do desenvolvedor.
3. O sistema notifica ~~que~~ ao ofertante que a candidatura do desenvolvedor selecionado foi recusada.
4. O sistema retorna ao desenvolvedor que sua candidatura para a determinada tarefa foi recusada.
5. O sistema identifica as manipulações ocorridas na operação. Banco de dados é atualizado.

Identificação: UC13

Caso de uso: Pesquisar por tarefas

Ator: Usuário

Descrição: Qualquer usuário web que acessar o site CodeWave pode pesquisar por tarefas.

Pré-Condições: O usuário deve estar utilizando o sistema

Pós-Condições: Sistema retorna tarefas pesquisadas pelo ator.

Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)

1. Este caso de uso começa quando o usuário acessa a barra de pesquisa.
2. O usuário informa o prompt de pesquisa.
3. O sistema retorna todos os resultados que condizem com a pesquisa feita pelo usuário.
4. O sistema realiza a manipulação selecionada e demonstra o resultado.

Sequência Alternativa:

2a. Tarefa não encontrada

1. O sistema não encontra nenhuma tarefa com a pesquisa feita pelo usuário.
2. O sistema notifica o usuário.

Identificação UC14

Caso de uso: Se candidatar à uma tarefa


Ator: Desenvolvedor

Descrição: Permite ao desenvolvedor se candidatar em uma tarefa disponível no sistema.

Pré-Condições: O desenvolvedor é identificado e autenticado no sistema. A tarefa está aberta e disponível.

Pós-Condições: É criado uma requisição para a alocação do desenvolvedor para a tarefa selecionada.

Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)

1. Este caso de uso começa quando o desenvolvedor seleciona uma tarefa para se candidatar.
2. O sistema apresenta uma tela com os detalhes da tarefa, um campo editável para um comentário, e um campo editável opcional usado para o desenvolvedor fazer uma proposta pela tarefa.
3. O desenvolvedor preenche os campos e confirma a candidatura para a tarefa
4. O sistema cria a requisição da tarefa, e apresenta para o ofertante. **Extensão**  (desenvolvedor com alta demanda) Avisar ofertante.

Identificação UC15

Caso de uso: Avisar ofertante

Ator: Sistema

Descrição: Manda um aviso para o ofertante referente à uma candidatura de desenvolvedor, caso o desenvolvedor esteja com muitas tarefas em espera.

Pré-Condições: Um desenvolvedor com muitas tarefas em desenvolvimento faz uma candidatura para mais uma tarefa.

Pós-Condições: É criado um alerta especificando a candidatura e enviado ao ofertante referente.

Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)

1. Este caso de uso começa quando o desenvolvedor em alta demanda confirma a candidatura a uma outra tarefa.
2. O sistema cria uma tela com os detalhes da candidatura do desenvolvedor, assim como uma lista de suas tarefas em desenvolvimento.
3. O sistema notifica o ofertante referente a candidatura em questão.

Identificação: UC16

Caso de uso: Pesquisar por projetos

Ator: Usuário

Descrição: Permite ao usuário (desenvolvedor ou ofertante) pesquisar por projetos específicos.

Pré-Condições: Qualquer usuário web que acessar o site CodeWave pode pesquisar por projetos.

Pós-Condições: O sistema apresenta uma página com os projetos que possuem características que correspondem à pesquisa feita.

Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)

1. Este caso de uso começa quando o usuário digita algo na barra de pesquisa por projeto na página inicial do sistema.
2. Assim que o usuário confirma a pesquisa, o sistema associa o que foi digitado com projetos no banco de dados.
3. O sistema apresenta os projetos que foram associados à pesquisa.

Sequência Alternativa:

2a. Projeto não encontrado

1. O sistema notifica o usuário de que não foram encontrados projetos com tais características.

Identificação UC17

Caso de uso: Gerenciar Tarefas

Ator: Ofertante e Administrador

Descrição: Permite ao ofertante gerenciar tarefas vinculadas à ele e permite ao administrador gerenciar quaisquer tarefas do sistema.

Pré-Condições: O ofertante deve estar identificado e autenticado no sistema. O administrador deve estar identificado e autenticado no sistema.

Pós-Condições: As manipulações feitas em relação às tarefas são executadas e o banco de dados é atualizado.

Sequência Típica de Eventos (Fluxo Básico)

1. Este caso de uso começa quando o ofertante ou administrador acessar a página de gerenciamento de tarefas onde as tarefas vinculadas aos projetos em andamento serão listadas.
2. O ofertante ou administrador seleciona a opção desejada.
 - 2.1. Se for visualização, ver subseção Visualizar tarefa
 - 2.2. Se for alteração, ver subseção Alterar tarefa
 - 2.3. Se for criação, ver subseção Criar tarefa
 - 2.4. Se for remoção, ver subseção Remover tarefa
3. O sistema realiza a manipulação selecionada e altera o banco de dados.

Subseção: Visualizar tarefa

1. O sistema apresenta os detalhes da tarefa selecionado

Subseção: Alterar tarefa

1. **Include** Verificar se não há desenvolvedor trabalhando na tarefa.
2. O sistema apresenta os detalhes da tarefa selecionado em campos editáveis
3. O usuário preenche os campos que deseja editar
4. O sistema realiza a operação de edição, e atualiza o banco.

Sequência Alternativa:

1a. Tarefa em desenvolvimento

1. O sistema identifica que a tarefa está em desenvolvimento.
2. O usuário é notificado
3. A operação é cancelada

Subseção: Criar tarefa

4. O sistema apresenta uma tela de criação de tarefa com campos editáveis
5. O usuário preenche os campos
6. O sistema aloca a nova tarefa no banco de dados

Subseção: Remover tarefa

1. **Include** Verificar se não há desenvolvedor trabalhando na tarefa.
2. O sistema apresenta uma janela de confirmação para a remoção da tarefa.
3. O usuário confirma a remoção da tarefa
4. O sistema deleta os dados da tarefa na base de dados

Sequência Alternativa:

1a. Tarefa em desenvolvimento

4. O sistema identifica que a tarefa está em desenvolvimento.
5. O usuário é notificado
6. A operação é cancelada

Atas de Reunião

Reunião 1 (30/3/2024 3:00PM - 4:10PM)

Membros presentes na reunião: Lucas, Guilherme e Marcus

Foi discutido e definido os objetivos iniciais do projeto com base no enunciado do problema. Além disso, foi feito somente um rascunho de todo o enunciado do negócio.

Próximos passos:

- Definição dos casos de uso

Reunião 2 (04/4/2024 2:00PM - 5:10PM)

Membros presentes na reunião: Lucas, Guilherme e Marcus e João

Tarefas desenvolvidas:

Foram revisados alguns pontos que ficaram em aberto desde a primeira reunião, dentre elas o funcionamento do sistema de rating.

Foi desenvolvido os casos de uso iniciais do sistema.

- Autenticação de usuário
- Generalização de Usuários como Desenvolvedores e Ofertantes
- Gerenciamento de projetos

Foi decidido o nome para o sistema.

- CodeWave

Foi definido um líder para o grupo.

- Será o Lucas

Próximos passos:

- Modelar os casos de uso de forma visual
- Revisar o relatório.

Reunião 3 (08/04/2024 8:30PM - 10:30PM)

Membros presentes na reunião: Lucas, Guilherme, Marcus e João

Tarefas desenvolvidas:

- Discussão de mais casos de uso, a implementação escrita dos mesmos
- Revisão do enunciado do modelo de negócio

Próximos passos:

- Revisão de todo o trabalho e junção das partes individuais

Reunião 4 (09/04/2024 8:30PM - 10:30PM)

Membros presentes na reunião: Lucas, Guilherme e João

Tarefas envolvidas:

- Revisão do trabalho e entrega do mesmo

Próximos passos:

- Aguardar a definição do segundo enunciado