

# Informações do Projeto

---

TÍTULO DO PROJETO

iWork

CURSO

Ciencia da computação

## Participantes

---

Os membros do grupo são:

- Antonio Soares Couto Neto
- Henrique Oliveira da Cunha Franco
- Gabriel Jota Lizardo
- Andre Palis Santana Lobão
- Arthur Serra Lobão Lira

## Estrutura do Documento

---

- [Informações do Projeto](#)
  - [Participantes](#)
- [Estrutura do Documento](#)
- [Introdução](#)
  - [Problema](#)
  - [Objetivos](#)
  - [Justificativa](#)
  - [Público-Alvo](#)
- [Especificações do Projeto](#)
  - [Personas, Empatia e Proposta de Valor](#)
  - [Histórias de Usuários](#)
  - [Requisitos](#)
    - [Requisitos Funcionais](#)
    - [Requisitos não Funcionais](#)
  - [Restrições](#)
- [Projeto de Interface](#)
  - [User Flow](#)

- [Wireframes](#)
- [Metodologia](#)
  - [Divisão de Papéis](#)
  - [Ferramentas](#)
  - [Controle de Versão](#)
- ##### SPRINT 1 ACABA AQUI #####
- [Projeto da Solução](#)
  - [Tecnologias Utilizadas](#)
  - [Arquitetura da solução](#)
- [Avaliação da Aplicação](#)
  - [Plano de Testes](#)
  - [Ferramentas de Testes \(Opcional\)](#)
  - [Registros de Testes](#)
- [Referências](#)

# Introdução

---

## Problema

---

Prestadores de serviço enfrentam dificuldades na hora de encontrar clientes. Clientes enfrentam dificuldades na hora de encontrar prestadores de serviço. O objetivo do projeto é acabar com esse ciclo. Pessoas comuns, empresas procurando por funcionários, o site pode ser usado por qualquer um.

Nesse momento você deve apresentar o problema que a sua aplicação deve resolver. No entanto, não é a hora de comentar sobre a aplicação. Descreva também o contexto em que essa aplicação será usada, se houver: empresa, tecnologias, etc. Novamente, descreva apenas o que de fato existir, pois ainda não é a hora de apresentar requisitos detalhados ou projetos.

Nesse momento, o grupo pode optar por fazer uso de ferramentas como Design Thinking, que permite um olhar de ponta a ponta para o problema.

### Links Úteis:

- [Objetivos, Problema de pesquisa e Justificativa](#)
- [Matriz Certezas, Suposições e Dúvidas](#)
- [Brainstorming](#)

## Objetivos

---

Queremos facilitar a vida das pessoas na hora de encontrar algum serviço. Se você precisa de alguém para arrumar seu chuveiro, basta pegar o aplicativo, entrar em contato com um prestador e pronto. É o lugar perfeito para prestadores divulgarem seu trabalho.

Aqui você deve descrever os objetivos do trabalho indicando que o objetivo geral é desenvolver um software para solucionar o problema apresentado acima. Apresente também alguns (pelo menos 2) objetivos específicos dependendo de onde você vai querer concentrar a sua prática investigativa, ou como você vai aprofundar no seu trabalho.

#### Links Úteis:

- [Objetivo geral e objetivo específico: como fazer e quais verbos utilizar](#)

## Justificativa

A frustração de pessoas com a falta de conexão entre cliente e prestadores de serviços caseiros como eletricitas, pedreiros ou motoristas particulares tem sido uma questão sem resolução há muito tempo. Um analgésico para esse problema comumente feito pelos próprios prestadores é a utilização de cartazes e anúncios em torno da cidade onde moram, como em postes ou paredes. Entretanto, é claro o quão inefetivo esse método é, seja pela falta de clientes que chegam a entrar em contato com esse prestador, seja pela falta de confiança ou por simplesmente não encontrar o serviço necessitado.

Descreva a importância ou a motivação para trabalhar com esta aplicação que você escolheu. Indique as razões pelas quais você escolheu seus objetivos específicos ou as razões para aprofundar em certos aspectos do software.

O grupo de trabalho pode fazer uso de questionários, entrevistas e dados estatísticos, que podem ser apresentados, com o objetivo de esclarecer detalhes do problema que será abordado pelo grupo.

#### Links Úteis:

- [Como montar a justificativa](#)

## Público-Alvo

Qualquer pessoa acima da faixa dos 18 anos de idade. Seja o cliente um homem em busca de ajuda com um serviço elétrico de sua casa ou uma senhora de idade em busca de um conserto ou obra mais complexa, os prestadores de serviço do iWork poderão cobrir uma gama de serviços ampla e diversa.

Descreva quem serão as pessoas que usarão a sua aplicação indicando os diferentes perfis. O objetivo aqui não é definir quem serão os clientes ou quais serão os papéis dos usuários na aplicação. A ideia é, dentro do possível, conhecer um pouco mais sobre o perfil dos usuários: conhecimentos prévios, relação com a tecnologia, relações hierárquicas, etc.

Adicione informações sobre o público-alvo por meio de uma descrição textual, ou diagramas de personas, mapa de stakeholders, ou como o grupo achar mais conveniente.

#### Links Úteis:

- [Público-alvo: o que é, tipos, como definir seu público e exemplos](#)
- [Qual a diferença entre público-alvo e persona?](#)

## Especificações do Projeto

---

Nesta parte do documento, serão abordadas as técnicas e ferramentas utilizadas para especificar o projeto do iWork. A primeira etapa foi a criação de personas, que representam os diferentes tipos de usuários da plataforma e suas necessidades e expectativas. Em seguida, foi realizada a técnica de empatia para entender melhor as personas e seus comportamentos. A proposta de valor também foi definida, destacando os principais benefícios do iWork para os usuários.

A técnica de histórias de usuários foi utilizada para descrever as diferentes interações que os usuários terão com o sistema e as funcionalidades necessárias para atender às suas necessidades. Essas histórias de usuários foram usadas como base para definir os requisitos funcionais do sistema, que descrevem as principais funcionalidades que o iWork deve ter para atender às necessidades dos usuários.

Além disso, foram definidos os requisitos não funcionais, que descrevem as características e atributos do sistema que não estão diretamente relacionados às funcionalidades, mas que são importantes para garantir a qualidade do serviço prestado. Também foram identificadas as restrições do projeto, como prazos, orçamento e tecnologias disponíveis.

No geral, as técnicas e ferramentas utilizadas para especificar o projeto do iWork incluem a criação de personas, a técnica de empatia, a definição da proposta de valor, a elaboração de histórias de usuários, a definição de requisitos funcionais e não funcionais e a identificação das restrições do projeto.

Apresente uma visão geral do que será abordado nesta parte do documento, enumerando as técnicas e/ou ferramentas utilizadas para realizar a especificações do projeto

## Personas, Empatia e Proposta de Valor

---

PERSONA



**NOME** André

**IDADE** 62

**HOBBY** Pescar

**TRABALHO** Pedreiro

**PERSONALIDADE**  
Minimalista

**SONHOS**  
Quitar dívidas

**OBJETOS E LUGARES**  
*Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?*

Usa o celular velho do filho para se comunicar com os clientes

**OBJETIVOS CHAVE**  
*Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?*

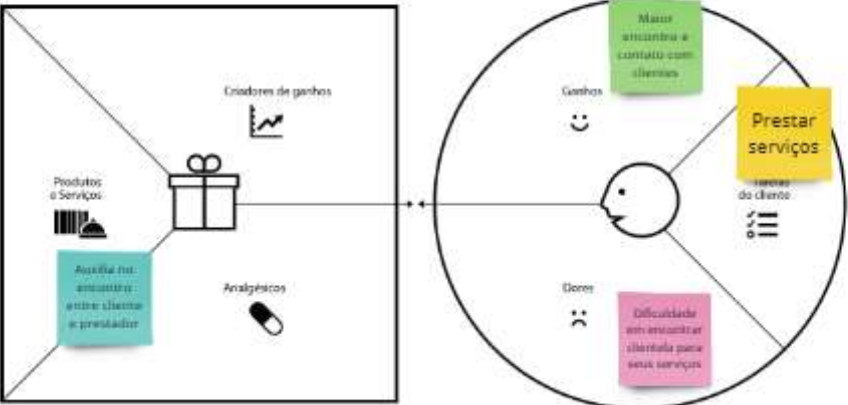
Nesse verão, o número de clientes diminuiu muito. Ele precisa expandir os horizontes, e para isso entrou na internet para procurar por opções...

**COMO DESEJA SE SENTIR**  
*Como deseja se sentir ao usar o serviço? Que tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*

pieceofhell\_

Serviço ágil e simples de usar

PROPOSTA DE VALOR



PERSONA / Mapa de Empatia

PERSONA

NOME

Jandira

IDADE

18

HOBBY

Assistir futebol

TRABALHO

Estudante

PERSONALIDADE

Festeira

SONHOS

1 milhão de seguidores na internet

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Acessa a internet sempre que precisa resolver algum problema



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Quer encontrar músico, cozinheiro e designer para sua próxima festa

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Quer filtrar os melhores preços e profissionais, já que a mesada que recebe é limitada

PROPOSTA DE VALOR

Produtos e Serviços



Auxílio no encontro entre cliente e prestador

Canais de vendas



Analógicos



Canais

Encontrar o profissional para realizar o serviço

Buscar serviços

Tarefas do cliente

Diagnóstico

https://md2pdf.netlify.app

6/21

## Persona / Mapa de Empatia

### PERSONA

NOME **Ricardo**

IDADE **23**

HOBBY **Jogar LoL**

TRABALHO **Desenvolvedor**

PERSONALIDADE

**Perfeccionista**

SONHOS

**Arranjar um emprego em uma empresa de tecnologia prestigiada**

#### OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

**Usa o computador o dia inteiro, tanto para trabalhar quanto para se divertir**



#### OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

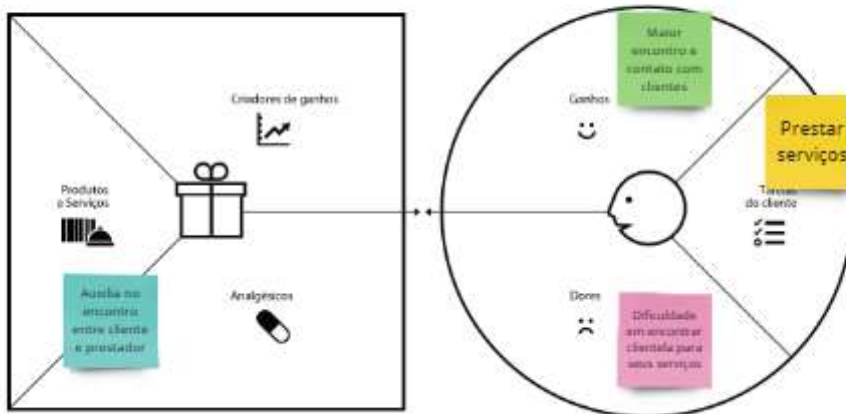
**Recém graduado, Ricardo trabalha como freelancer e quer achar mais clientes**

#### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Gosta de responsabilidade, adoraria ver um website intuitivo, minimalista, e com cores que se complementam

### PROPOSTA DE VALOR



Relacione as personas identificadas no seu projeto, os respectivos mapas de empatia e mapas da proposta de valor. Lembre-se que você deve ser enumerar e descrever precisamente e de forma personalizada todos os principais envolvidos com a solução almeja.

Para tanto, baseie-se tanto nos documentos disponibilizados na disciplina e/ou nos seguintes links:

#### Links Úteis:

- [Persona x Público-alvo](#)
- [O que é persona?](#)
- [Rock Content](#)
- [Hotmart](#)
- [Mapa de Empatia](#)



- [Como fazer um mapa de empatia - Vídeo](#)
- [Canvas da Proposta de Valor](#)

Fonte: [Como criar uma persona para o seu negócio](#)

## Histórias de Usuários

Com base na análise das personas foram identificadas as seguintes histórias de usuários:

PERSONA	FUNCIONALIDADE	MOTIVO/VALOR
Cliente com pouco tempo	Pesquisar serviços de forma rápida e eficiente	Economizar tempo e encontrar rapidamente o serviço desejado
Cliente detalhista	Filtros de busca avançados	Encontrar serviços específicos que atendam às suas necessidades
Prestador de serviço	Gerenciar informações de perfil e serviços oferecidos	Manter informações atualizadas para atrair mais clientes
Administrador	Gerenciar usuários e serviços	Manter a plataforma organizada e funcionando corretamente
Cliente	Avaliar os serviços prestados	Influenciar outros usuários na escolha de serviços e incentivar melhorias
Cliente	Comunicar-se facilmente com o prestador de serviço	Tirar dúvidas, obter informações adicionais e contratar serviços
Prestador de serviço	Receber notificações sobre solicitações de serviço	Não perder oportunidades de negócios e gerenciar sua agenda

Apresente aqui as histórias de usuário que são relevantes para o projeto de sua solução. As Histórias de Usuário consistem em uma ferramenta poderosa para a compreensão e eliciação dos requisitos funcionais e não funcionais da sua aplicação. Se possível, agrupe as histórias de usuário por contexto, para facilitar consultas recorrentes à essa parte do documento.

### Links Úteis:

- [Histórias de usuários com exemplos e template](#)
- [Como escrever boas histórias de usuário \(User Stories\)](#)

## Requisitos

As tabelas que se seguem apresentam os requisitos funcionais e não funcionais que detalham o escopo do projeto.



## Requisitos Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
Cadastro de usuários	O site deve permitir que os usuários se cadastrem e criem perfis para que possam encontrar e oferecer serviços	ALTA
Busca de serviços	O site deve ter uma ferramenta de busca que permita aos usuários encontrar serviços específicos com base em palavras-chave ou localização	ALTA
Avaliação de prestadores de serviços	O site deve permitir que os usuários avaliem e classifiquem os prestadores de serviço com base em sua experiência	MÉDIA
Agendamento de serviços	O site deve ter um sistema de agendamento que permita aos usuários agendar serviços com os prestadores de serviço	MÉDIA
Pagamento Online	O site deve ter um sistema de pagamento seguro e confiável para que os usuários possam pagar pelos serviços contratados	ALTA

## Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
Desempenho	O site deve ser capaz de lidar com um grande número de usuários simultâneos sem diminuir sua velocidade ou experiência do usuário	ALTA
Usabilidade	O site deve ser fácil de usar e acessível a todos os usuários, independentemente de sua experiência em tecnologia	MÉDIA
Escalabilidade	O site deve ser capaz de se adaptar a um grande número de usuários e fornecer recursos suficientes para atender à demanda	BAIXA
Confiabilidade	O site deve ser confiável e estar disponível para os usuários sempre que precisarem	ALTA

Com base nas Histórias de Usuário, enumere os requisitos da sua solução. Classifique esses requisitos em dois grupos:

- **Requisitos Funcionais (RF):** correspondem a uma funcionalidade que deve estar presente na plataforma (ex: cadastro de usuário).

- **Requisitos Não Funcionais (RNF):** correspondem a uma característica técnica, seja de usabilidade, desempenho, confiabilidade, segurança ou outro (ex: suporte a dispositivos iOS e Android).

Lembre-se que cada requisito deve corresponder à uma e somente uma característica alvo da sua solução. Além disso, certifique-se de que todos os aspectos capturados nas Histórias de Usuário foram cobertos.

#### Links Úteis:

- [O que são Requisitos Funcionais e Requisitos Não Funcionais?](#)
- [O que são requisitos funcionais e requisitos não funcionais?](#)

## Restrições

O projeto está restrito pelos itens apresentados na tabela a seguir.

ID	Restrições de tempo para o desenvolvimento e lançamento do site
01	Concorrência com outras plataformas de prestação de serviços semelhantes que possam surgir
02	Possíveis restrições regulatórias ou legais que possam afetar a operação do site
03	Limitações técnicas que possam afetar a escalabilidade e desempenho do site
04	Limitações na disponibilidade de prestadores de serviço em determinadas regiões

Enumere as restrições à sua solução. Lembre-se de que as restrições geralmente limitam a solução candidata.

#### Links Úteis:

- [O que são Requisitos Funcionais e Requisitos Não Funcionais?](#)
- [O que são requisitos funcionais e requisitos não funcionais?](#)

## Projeto de Interface

A solução do iWork apresenta diversas interfaces projetadas de forma a atender os requisitos funcionais, não funcionais e histórias de usuário do projeto. A página inicial do site é um ponto de partida para os usuários, e inclui um campo de busca, categorias de serviços, links para páginas de registro e login.

As páginas de busca de serviços foram elaboradas para permitir que os usuários filtrem os resultados por categoria de serviço, preço, avaliação, entre outros critérios. Isso atende ao requisito funcional de busca de serviços, além de ser uma forma de melhorar a experiência do usuário.

As páginas de perfil do prestador de serviço são outro ponto importante do site, pois exibem informações como descrição do serviço, fotos, avaliações e opções de contato. Essa interface foi projetada de forma a atender ao requisito funcional de cadastro de prestadores e clientes, além de ser uma forma de fornecer informações detalhadas aos clientes.

As páginas de avaliação de serviços permitem que os usuários avaliem e comentem sobre os serviços prestados pelos prestadores cadastrados no site. Isso atende ao requisito não funcional de confiabilidade, já que os usuários podem ver o quão confiável um serviço é antes de requisitá-lo, evitando fraudes de ambos os lados.

Além disso, a segurança e confiança são alcançados por meio de um sistema de login confiável, que também é importante para que fraudes sejam evitadas. As páginas de registro e login são necessárias para que os usuários possam se cadastrar e acessar suas contas para gerenciar informações de perfil, serviços oferecidos e solicitações de serviço. Essa interface foi projetada de forma a atender ao requisito funcional de cadastro de usuários e gerenciamento de informações pessoais.

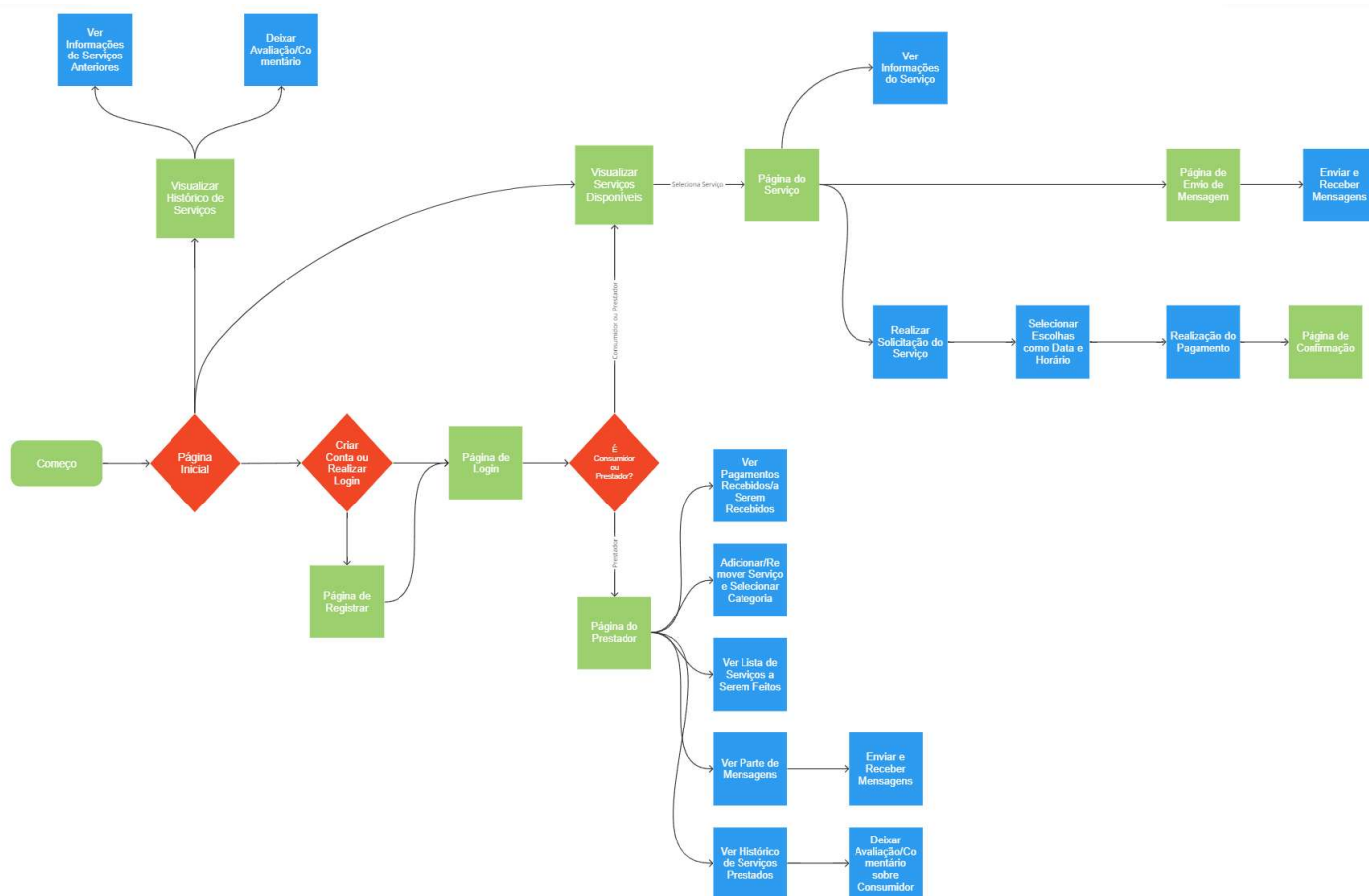
Adicionalmente, visto que as personas incluem pessoas de qualquer idade acima de 18 anos, incluindo desde jovens adultos até idosos, é oferecida uma interface simples, minimalista e universal, fazendo com que qualquer um desses públicos possam usar o serviço com facilidade.

Por fim, as interfaces foram elaboradas com base em personas que representam as necessidades e expectativas dos diferentes tipos de usuários da plataforma (prestadores e clientes). Dessa forma, a interface do prestador de serviço foi projetada para incluir informações detalhadas sobre o serviço oferecido, enquanto a interface do cliente foi projetada para facilitar a busca e contratação de serviços. Além disso, as interfaces foram pensadas de forma a serem escaláveis, permitindo que, mesmo com uma grande quantidade de serviços cadastrados, seja possível os buscar e visualizar normalmente.

Apresente as principais interfaces da solução. Discuta como foram elaboradas de forma a atender os requisitos funcionais, não funcionais e histórias de usuário abordados nas [Especificações do Projeto](#).

## User Flow

---



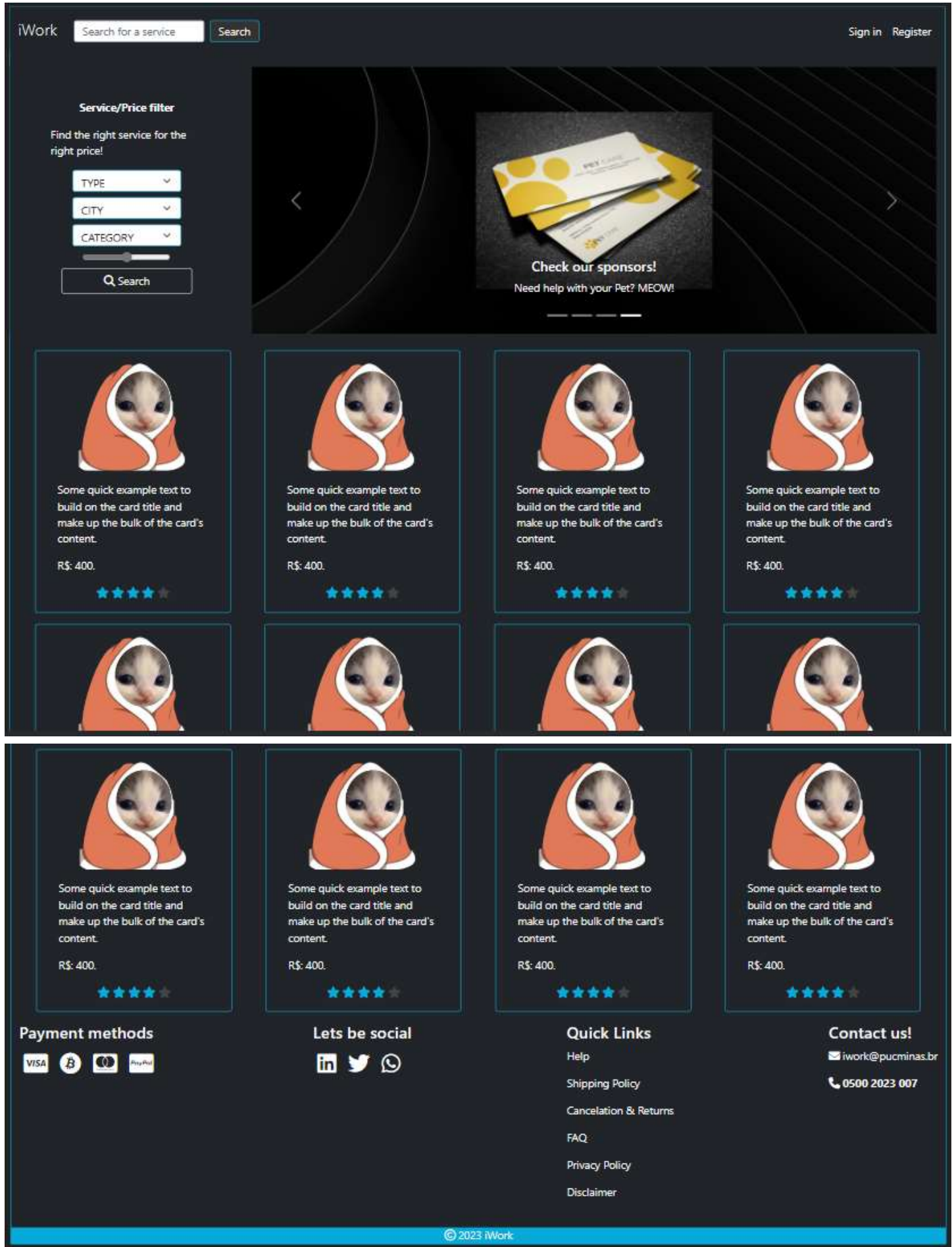
Fluxo de usuário (User Flow) é uma técnica que permite ao desenvolvedor mapear todo fluxo de telas do site ou app. Essa técnica funciona para alinhar os caminhos e as possíveis ações que o usuário pode fazer junto com os membros de sua equipe.

### Links Úteis:

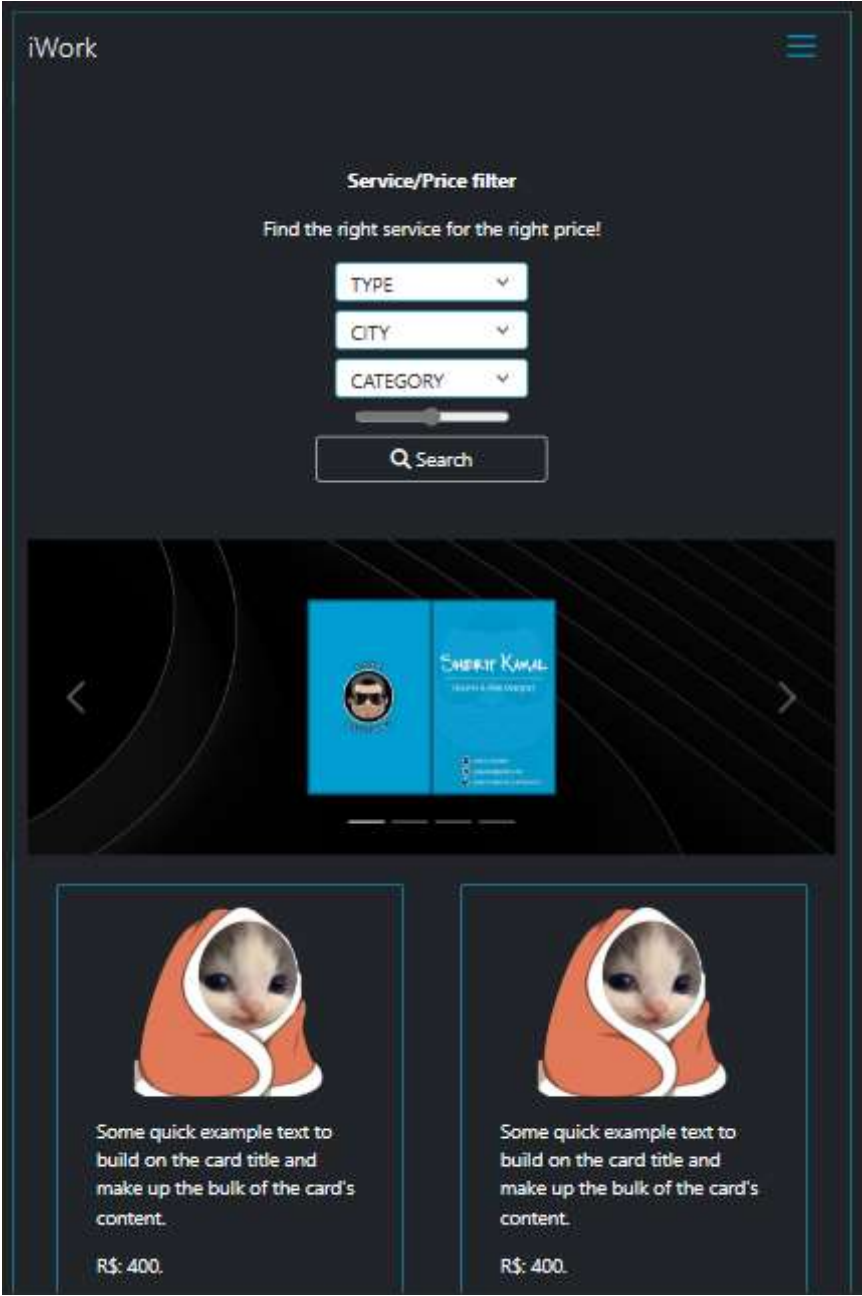
- User Flow: O Quê É e Como Fazer?
- User Flow vs Site Maps
- Top 25 User Flow Tools & Templates for Smooth

## Wireframes

Landing page com informações e cards sobre prestadores de serviço, incluindo os filtros

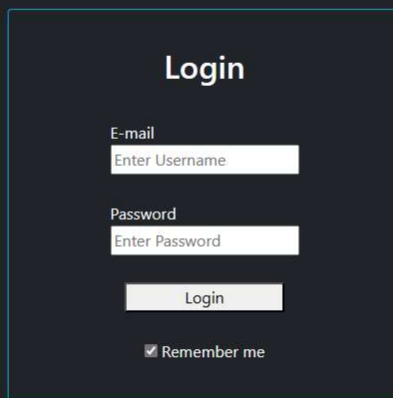


Versao mobile responsiva

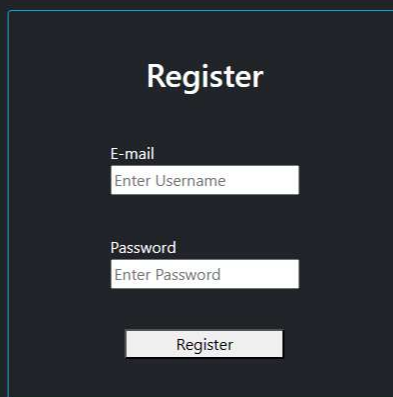


Tela intuitiva de login e registro





A wireframe of a login form centered on a dark background. The form is enclosed in a thin blue border. At the top, the word "Login" is displayed in a bold, white font. Below it, there are two input fields: the first is labeled "E-mail" and contains the placeholder text "Enter Username"; the second is labeled "Password" and contains the placeholder text "Enter Password". Below these fields is a white "Login" button. At the bottom of the form, there is a checkbox labeled "Remember me".



A wireframe of a register form centered on a dark background. The form is enclosed in a thin blue border. At the top, the word "Register" is displayed in a bold, white font. Below it, there are two input fields: the first is labeled "E-mail" and contains the placeholder text "Enter Username"; the second is labeled "Password" and contains the placeholder text "Enter Password". Below these fields is a white "Register" button.

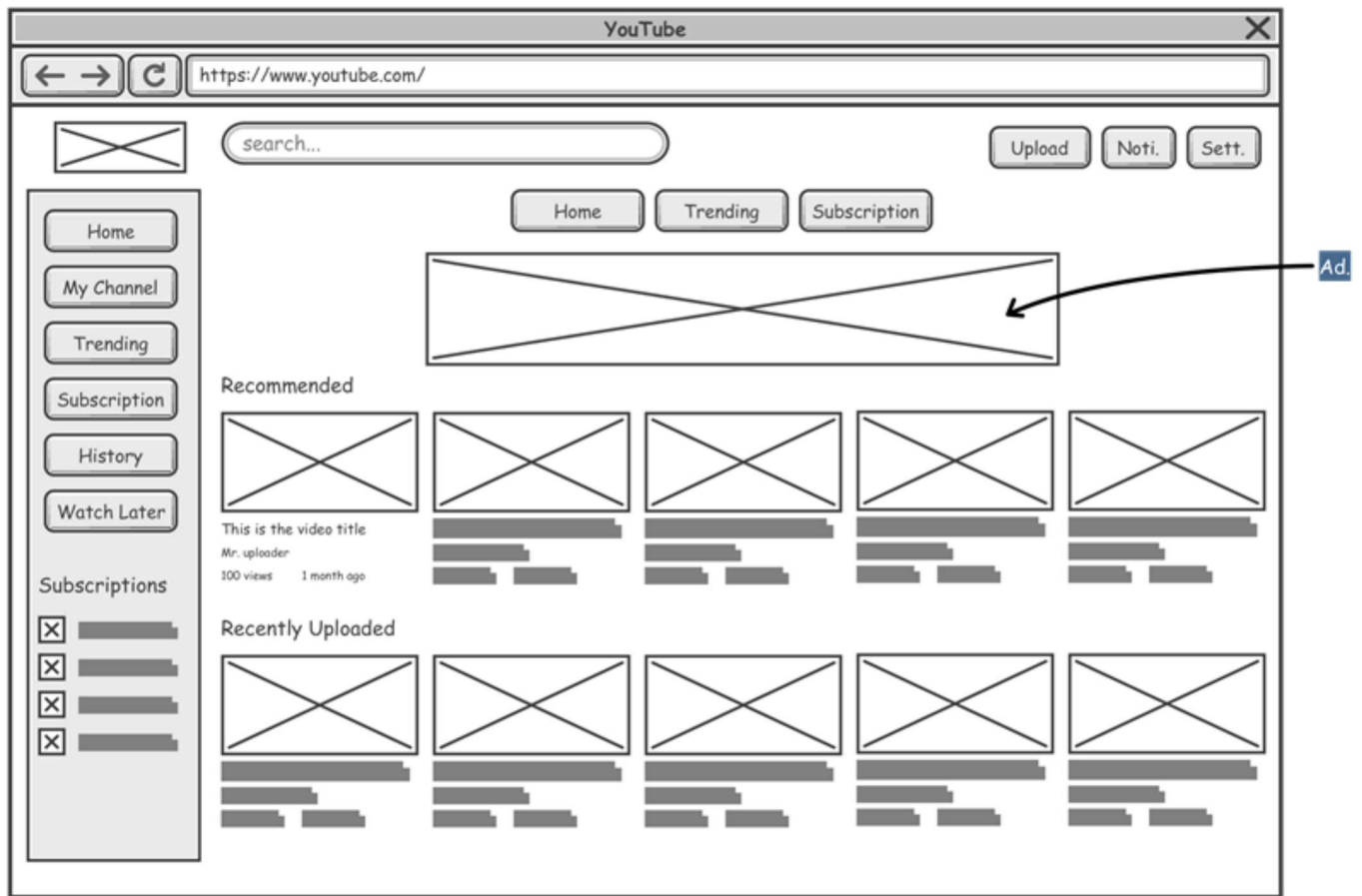
Wireframes são protótipos das telas da aplicação usados em design de interface para sugerir a estrutura de um site web e seu relacionamentos entre suas páginas. Um wireframe web é uma ilustração semelhante ao layout de elementos fundamentais na interface.

#### Links Úteis:

- [Ferramentas de Wireframes](#)
- [Figma](#)
- [Adobe XD](#)
- [MarvelApp](#)



## Exemplo:



## Metodologia

O processo de trabalho adotado pelo grupo foi baseado nas metodologias ágeis, que se concentram na entrega de valor contínuo ao cliente e no trabalho em equipe colaborativo. Nossa equipe é composta por desenvolvedores, designers e gerentes de projeto. Cada membro da equipe teve um papel importante no processo de desenvolvimento e contribuiu para a entrega do protótipo inicial da aplicação.

Nós adotamos o processo de Design Thinking para desenvolver uma compreensão fundamental dos requisitos do cliente e criar uma solução para o usuário. Durante essa fase, realizamos pesquisas com usuários e entrevistas para entender suas necessidades, preferências e dores principais que mais os afetam. A partir dessas informações, anotamos suas perspectivas e deixamos pontos principais que foram vistos mais de uma vez ao longo do processo de pesquisa e entedimento para serem implementados no projeto final.

Para implementar o Framework Scrum, dividimos o projeto em sprints com duração de cerca de duas semanas. No início de cada sprint, realizamos uma reunião de planejamento onde definimos as tarefas que seriam concluídas durante o sprint e atribuímos essas tarefas aos membros da equipe.

Para gestão de configuração do projeto, utilizamos o GitHub. Através do GitHub, conseguimos controlar e gerenciar as mudanças no código e nos arquivos do projeto, bem como a apresentação de abertura feita no dia 20/04/23. Também utilizamos outras ferramentas on-line para

acompanhamento do andamento do projeto, como o Miro, onde compartilhamos e contribuimos para a ideação de ferramentas que seriam indispensáveis para o nosso site.

Em resumo, nossa metodologia de trabalho foi baseada nas metodologias ágeis, com a implementação do Framework Scrum e do processo de Design Thinking. Utilizamos o GitHub para gestão de configuração do projeto e outras ferramentas on-line para acompanhamento do andamento do projeto, execução das tarefas e status de desenvolvimento da aplicação.

Nesta parte do documento, você deve apresentar a metodologia adotada pelo grupo, descrevendo o processo de trabalho baseado nas metodologias ágeis, a divisão de papéis e tarefas, as ferramentas empregadas e como foi realizada a gestão de configuração do projeto via GitHub.

Coloque detalhes sobre o processo de Design Thinking e a implementação do Framework Scrum seguido pelo grupo. O grupo poderá fazer uso de ferramentas on-line para acompanhar o andamento do projeto, a execução das tarefas e o status de desenvolvimento da solução.

Links Úteis:

- [Tutorial Trello](#)
- [Gestão ágil de projetos com o Trello](#)
- [Gerência de projetos - Trello com Scrum](#)
- [Tutorial Slack](#)

## Divisão de Papéis

Membro	Pessoa	Tarefa
1	Henrique Oliveira	Tarefa 1
2	Gabriel Jota	Tarefa 2
3	Antonio Neto	Tarefa 3
4	Arthur Lira	Tarefa 4
5	Andre	Tarefa 5

Apresente a divisão de papéis e tarefas entre os membros do grupo.

Links Úteis:

- [11 Passos Essenciais para Implantar Scrum no seu Projeto](#)
- [Scrum em 9 minutos](#)

## Ferramentas

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO - SIGA O EXEMPLO DA TABELA ABAIXO .....

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Editor de código	Visual Studio Code	<a href="https://code.visualstudio.com/">https://code.visualstudio.com/</a>
Processo de Design Thinking e de diagramação	Miro	<a href="https://miro.com/app/board/uXjVMYCYaRE=/">https://miro.com/app/board/uXjVMYCYaRE=</a>
Repositório de código	GitHub	<a href="https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/ti-1-ppl-cc-m2-20231-prestador-de-servicos">https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/ti-1-ppl-cc-m2-20231-prestador-de-servicos</a>
Hospedagem do site	vercel	vercel.app
Protótipo Interativo	MavelApp ou Figma	<a href="https://www.figma.com/file/96YK0f7qseCg6YKHpbrijt/TI-wireframe?node-id=0-1&amp;t=2ERmmI9iGHKDw38U-0">https://www.figma.com/file/96YK0f7qseCg6YKHpbrijt/TI-wireframe?node-id=0-1&amp;t=2ERmmI9iGHKDw38U-0</a>

Liste as ferramentas empregadas no desenvolvimento do projeto, justificando a escolha delas, sempre que possível.

As ferramentas empregadas no projeto são:

- Editor de código.
- Ferramentas de comunicação
- Ferramentas de diagramação
- Plataforma de hospedagem

O editor de código foi escolhido porque ele possui uma integração com o sistema de versão. As ferramentas de comunicação utilizadas possuem integração semelhante e por isso foram selecionadas. Por fim, para criar diagramas utilizamos essa ferramenta por melhor captar as necessidades da nossa solução.

Links Úteis - Hospedagem:

- [Getting Started with Heroku](#)
- [Crie seu Site com o HostGator](#)
- [GoDady](#)
- [GitHub Pages](#)

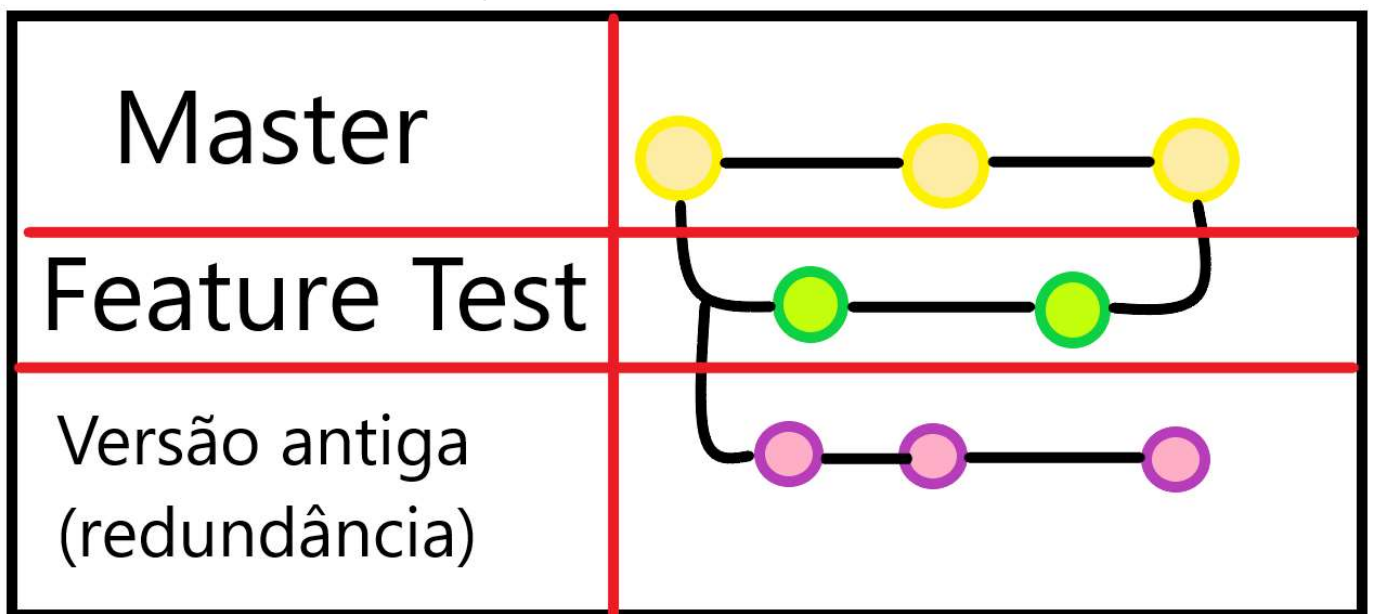
## Controle de Versão

A ferramenta de controle de versão adotada no projeto foi o Git, sendo que o Github foi utilizado para hospedagem do repositório upstream. O projeto seguirá a convenção seguinte para o nome das branches:

- master: versão estável já testada do software
- unstable: versão já testada do software, porém instável
- feature-test: versão em testes do software
- dev: versão de desenvolvimento do software
- old: versão antiga do software como fallback

Quanto à gerência de issues, o projeto adota a seguinte convenção para etiquetas:

- bugfix: uma funcionalidade encontra-se com problemas
- enhancement: uma funcionalidade precisa ser melhorada
- feature: uma nova funcionalidade precisa ser introduzida



#### Links Úteis:

- [Tutorial GitHub](#)
- [Git e Github](#)
- [5 Git Workflows & Branching Strategy to deliver better code](#)

##### SPRINT 1 ACABA AQUI  
#####

## Projeto da Solução

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

## Tecnologias Utilizadas

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Descreva aqui qual(is) tecnologias você vai usar para resolver o seu problema, ou seja, implementar a sua solução. Liste todas as tecnologias envolvidas, linguagens a serem utilizadas, serviços web, frameworks, bibliotecas, IDEs de desenvolvimento, e ferramentas. Apresente também uma figura explicando como as tecnologias estão relacionadas ou como uma interação do usuário com o sistema vai ser conduzida, por onde ela passa até retornar uma resposta ao usuário.

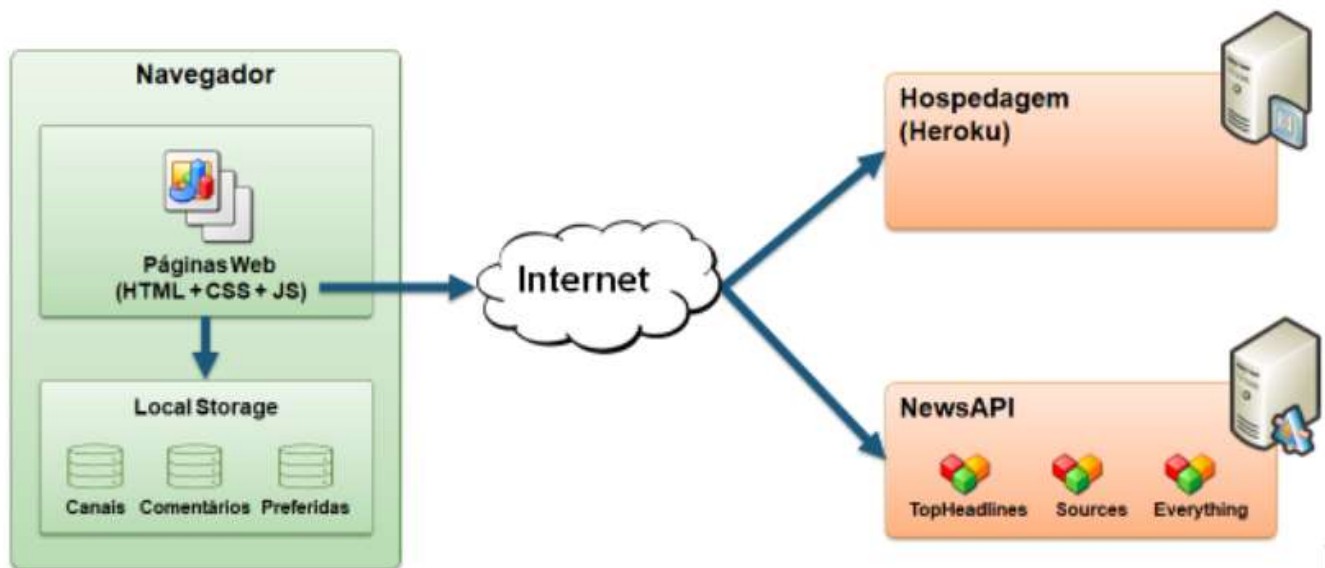
Inclua os diagramas de User Flow, esboços criados pelo grupo (stoyboards), além dos protótipos de telas (wireframes). Descreva cada item textualmente comentando e complementando o que está apresentado nas imagens.

## Arquitetura da solução

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO E O DIAGRAMA DE ARQUITETURA .....

Inclua um diagrama da solução e descreva os módulos e as tecnologias que fazem parte da solução. Discorra sobre o diagrama.

Exemplo do diagrama de Arquitetura:



## Avaliação da Aplicação

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Apresente os cenários de testes utilizados na realização dos testes da sua aplicação. Escolha cenários de testes que demonstrem os requisitos sendo satisfeitos.

## Plano de Testes

---

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Enumere quais cenários de testes foram selecionados para teste. Neste tópico o grupo deve detalhar quais funcionalidades avaliadas, o grupo de usuários que foi escolhido para participar do teste e as ferramentas utilizadas.

### Links Úteis:

- [IBM - Criação e Geração de Planos de Teste](#)
- [Práticas e Técnicas de Testes Ágeis](#)
- [Teste de Software: Conceitos e tipos de testes](#)

## Ferramentas de Testes (Opcional)

---

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Comente sobre as ferramentas de testes utilizadas.

### Links Úteis:

- [Ferramentas de Test para Java Script](#)
- [UX Tools](#)

## Registros de Testes

---

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Discorra sobre os resultados do teste. Ressaltando pontos fortes e fracos identificados na solução. Comente como o grupo pretende atacar esses pontos nas próximas iterações. Apresente as falhas detectadas e as melhorias geradas a partir dos resultados obtidos nos testes.

## Referências

---

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Inclua todas as referências (livros, artigos, sites, etc) utilizados no desenvolvimento do trabalho.

### Links Úteis:

- [Formato ABNT](#)
- [Referências Bibliográficas da ABNT](#)