

ADMINISTRAÇÃO DE FINANÇAS
ENGENHARIA DE SOFTWARE

Participantes

Os membros do grupo são:

- Samuel Almeida Pinheiro
- Matheus Hoske Aguiar
- Victor Fernando Marques Ribeiro

Estrutura do Documento

- [Informações do Projeto](#)
 - [Participantes](#)
- [Estrutura do Documento](#)
- [Introdução](#)
 - [Problema](#)
 - [Objetivos](#)
 - [Justificativa](#)
 - [Público-Alvo](#)
- [Especificações do Projeto](#)
 - [Personas e Mapas de Empatia](#)
 - [Histórias de Usuários](#)
 - [Requisitos](#)
 - [Requisitos Funcionais](#)
 - [Requisitos não Funcionais](#)
 - [Restrições](#)
- [Projeto de Interface](#)
 - [User Flow](#)
 - [Wireframes](#)
- [Metodologia](#)
 - [Divisão de Papéis](#)
 - [Ferramentas](#)
 - [Controle de Versão](#)
- [Projeto da Solução](#)
 - [Tecnologias Utilizadas](#)
 - [Arquitetura da solução](#)
- [Avaliação da Aplicação](#)
 - [Plano de Testes](#)
 - [Ferramentas de Testes \(Opcional\)](#)
 - [Registros de Testes](#)
- [Referências](#)

Introdução

Problema

Um dos grandes problemas do mundo moderno é a gestão de finanças. Com os custos de vida cada vez mais elevados e a necessidade de conciliar o que fundamental com o que é luxo, várias pessoas acabam realizando uma má gestão financeira e com isso contraindo dívidas e custos indesejados.

Objetivos

Nosso principal objetivo é de ajudar os nossos usuários a equilibrarem suas finanças, melhorando a qualidade de vida dos mesmos. Acreditamos que, o quanto mais equilibrada estiver a vida financeira da pessoa, melhor será sua vida pessoal.

Justificativa:

Evitar que cada vez mais as pessoas sofram com problemas financeiros por falta de conhecimento prático, e simultaneamente auxilia – las a atingir suas metas de vida.

Público-Alvo

Nosso público alvo consistirá em pessoas jovens e adultas que possuem no mínimo uma fonte de renda.

Especificações do Projeto

Serão utilizadas as linguagens JavaScript, CSS e a framework Bootstrap para a concepção do projeto.

Personas e Mapas de Empatia

Com base em nossas pesquisas, conseguimos gerar as seguintes Personas:

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA

NOME Bruno

IDADE 30

HOBBY Futebol com os amigos

TRABALHO Corretor de imóveis

PERSONALIDADE
Bruno é casado, pai de 2 filhos, possui uma renda média, e desde ainda não consegue guardar nada. Seus maiores gastos são escola dos filhos e financiamento do seu apartamento.

SONHOS
O sonho de Bruno é fazer uma viagem com a família para Orlando

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

Utiliza seu carro diariamente para ir ao trabalho e buscar os filhos na escola. Durante a semana ele vai ao trabalho e nas quintas até o campo onde joga futebol com os amigos. Nos finais de semana almoça na casa dos sogros com a família.

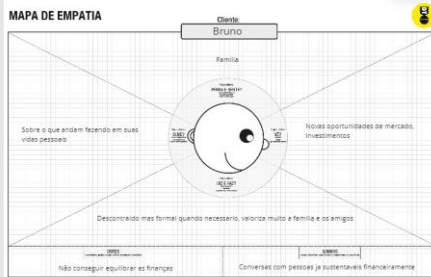
OBJETIVOS CHAVE
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Realizar alguns cortes e/ou reduções de gastos, e assim conseguir ter dinheiro para realizar seu sonho.

Devemos tratá-lo de forma que ele se sinta confortável com a redução de gastos.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LO
Como devemos tratá-lo para que ele se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que adotam essa pessoa/filho?

MAPA DE EMPATIA



Persona / Mapa de Empatia

PERSONA

NOME Ryan

IDADE 20

HOBBY Sair com os amigos

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE
Ryan é um estudante universitário, ele consegue sua renda através de apostas esportivas. Desde então consegue guardar pouco menos de 10%. Seu maior gasto é com entretenimento e transporte.

SONHOS
O sonho de Ryan é comprar um carro

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

Utiliza-se de aplicativos diariamente para o transporte, ele vai todo dia de manhã para a faculdade e retorna para casa. Durante a semana ele fica a maior parte de seu tempo livre em casa, mas às vezes vai a bares com os amigos. Durante os finais de semana ele sai para festas e shows.

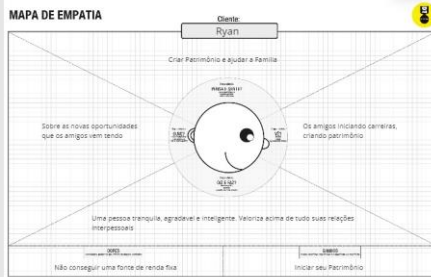
OBJETIVOS CHAVE
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Realizar alguns cortes e/ou reduções de gastos, e assim conseguir ter dinheiro para realizar seu sonho.

Devemos tratá-lo de forma que ele se sinta confortável com a redução de gastos.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LO
Como devemos tratá-lo para que ele se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que adotam essa pessoa/filho?

MAPA DE EMPATIA



Persona / Mapa de Empatia

PERSONA

NOME Milena

IDADE 35

HOBBY Assistir Series

TRABALHO Manicure

PERSONALIDADE
Milena é mãe solteira de 3 filhos, ela trabalha como manicure e possui uma renda baixa. Desde então ela não consegue guardar nada. Seu maior gasto são contas básicas.

SONHOS
O sonho de Milena é acabar com as dívidas e comprar um apartamento

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

Utiliza-se de transporte público diariamente para ir e voltar do trabalho, em seu tempo livre ela fica em casa com os filhos. Nos finais de semana ela sai com amigas e/ou com os filhos.

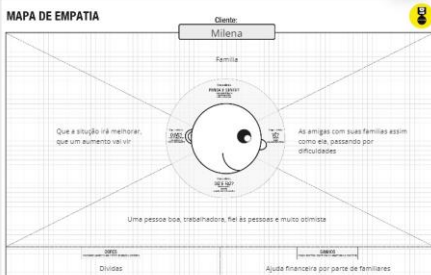
OBJETIVOS CHAVE
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Realizar uma auditoria em suas finanças que possibilite o pagamento de sua dívida de forma que ela consiga manter o seu estilo de vida.

Devemos tratá-lo de forma que ele se sinta confortável com a redução de gastos, que não seja uma mudança brusca em sua vida

COMO DEVEMOS TRATÁ-LO
Como devemos tratá-lo para que ele se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que adotam essa pessoa/filho?

MAPA DE EMPATIA



Histórias de Usuários

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

EU COMO... PERSONA	QUERO/PRECISO ... FUNCIONALIDADE	PARA ... MOTIVO/VALOR
Usuário do sistema	Registrar meus ganhos e gastos no app	Ter um melhor controle sob minha vida financeira
Consultor Financeiro	Obter informações sobre movimentações do usuário	Permitir que possa ser feita uma consultoria para cada cliente
Administrador do Sistema	Obter informações sobre do usuário no sistema	Consertar erros e bugs que venham a ocorrer

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
RF-001	Permitir que o usuário cadastre gastos e ganhos	ALTA
RF-002	Permitir que o usuário defina metas	ALTA
RF-003	Permitir que o usuário ao cadastrar tarefa, marque-a como redutível	MÉDIA
RF-004	Cadastro de usuário na plataforma	ALTA
RF-005	Definição de objetivo do usuário durante o cadastro	MÉDIA
RF-006	Criar aba de investimentos - Postergado	BAIXA
RF-007	Criar aba de notícias do mercado - Abandonado	BAIXA

Requisitos não funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	O sistema deve ser responsivo para rodar em um dispositivos móvel	ALTA
RNF-002	Deve processar requisições do usuário em no máximo 3s	BAIXA
RNF-003	O sistema deverá utilizar-se de banco relacional para cadastro dos usuários	MEDIA

Restrições

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

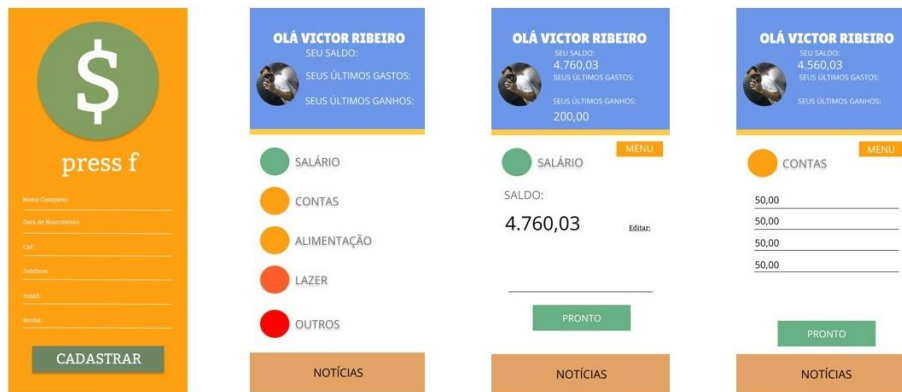
ID	Restrição
01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
02	Não pode ser desenvolvido um módulo de backend
03	Restrito a javascript, HTML e CSS
04	Evitar alta complexidade

Projeto de Interface

|Protótipo Interativo | Figma |

<https://www.figma.com/file/VgyE6AaKPmRLDdE6hFSvcE/Untitled?node-id=0%3A1> |

User Flow – FINAL



Metodologia

Utilizamos a metodologia do Scrum para organizar o projeto, as funções foram determinadas por consenso entre os integrantes do grupo.

Divisão de Papéis

Nome	Função
Samuel Almeida Pinheiro	Scrum Master
Matheus Hoske Aguiar	Programador Back - End
Victor Fernando Marques Ribeiro	Programador Front - End

Ferramentas

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design Thinkgin	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVOA2Deks=/
Repositório de código	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLES-TI/plf-es-2022-1-ti1-7946100-g9-adm-de-financas
Hospedagem do site	Repl.it	https://admfinancastiaaw.matheushoske.repl.co/login.html
Protótipo Interativo	Figma	https://www.figma.com/file/VgyE6AaKPmRLDdE6hFSvcE/Untitled?node-id=0%3A1
Editor de código	Visual Studio Code	---
Ferramentas de comunicação	Discord	---

Controle de Versão

O controle de versão será feito a partir da plataforma GitHub, seguinte convenção para o nome de branches:

- master: versão estável já testada do software
- testing: versão em testes do software

- dev: versão de desenvolvimento do software

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

Projeto da Solução

Como projeto de solução iremos desenvolver uma aplicação Web que irá auxiliar nossos usuários na organização de suas finanças

Tecnologias Utilizadas

As tecnologias utilizadas serão HTML, CSS e JavaScript Framework BootsTrap Ide Visual Studio e Visual Studio Code

O usuário passará apenas pelas telas de Login e cadastro, antes de ser direcionado a tela principal, onde poderá cadastrar seus gastos e ganhos, e por lá controla-los!

Será possível a definição de metas de objetivos que o usuário tenha para compra.

Arquitetura da solução

O site estará hospedado na Web através do Replit

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

Plano de Testes

Caso de Teste	Ação	Resultado esperado
Teste de Login	Efetuar Login no site	Login e senha autenticados no banco e redirecionamento a tela principal
Teste de Cadastro	Efetuar Cadastro no site	Informações gravadas no Banco
Teste de Responsividade	Ajustar tamanho da aba para 412 x 915	A pagina ajusta sua visualização
Teste de Calculo	Cadastrar Ganhos e gastos	Calculo de saldo sendo apresentado corretamente
Teste Cadastro de Ganho	Cadastrar em Ganhos os seus ganhos do mês	O valor deve aparecer na parte de saldo da tela
Teste de Cadastro de Gasto	Cadastrar seus gastos do mês e classifica – los por tipo	Valor deve ser subtraído do saldo, e aparecer gasto total na tela
Teste de cadastro de Meta	Ir para tela de Metas e adicionar nova	Meta deve aparecer na listagem.

Teste de restante da meta	Conferir se o saldo está sendo subtraído do valor restante da meta	O valor atual do saldo deve estar subtraindo o valor total da meta
Teste remoção de meta	Clicar no botão remover a frente da listagem de metas	A meta removida deve sumir da tela e do banco