



**Universidade
Europeia**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Título: 2022 - Bricol

Participantes:

Número	Nome
50034501	Aureliano João

BRICOL





ÍNDICE

Enquadramento:	3
Manuel de Utilização da Plataforma Bricol	5
Página home:	5
Menu Infor > Página Info:	5
Menu Registo > Página Registo:	6
Menu Login > Página Login:	6
Referências:	6
Aplicações Utilizadas no Projeto	7



Enquadramento:

Para este projeto, o termo Bricol vem do termo bricolagem ou bricolage (do francês), refere-se a atividades como montagem, pinturas, instalação ou reparos feitos por pessoa não especializada, sem a ajuda de serviço profissional e tipicamente para proveito próprio [1].

Existem umas plataformas semelhantes a Bricolage, uma delas é a plataforma OLX [2], que permite utilizadores publicarem ofertas de trabalhos e tantas outras atividades. Mas a Bricolage defere-se destas plataformas devido as certas funcionalidades.

Encontrar uma pessoa que faça um serviço de umas horas ou uma semana sem contrato é muito difícil. Ou mesmo encontrando a pessoa que faça o tal serviço que confiamos nunca deixa de ser um conhecido ou um conhecido de um amigo próximo ou mesmo conhecido de um familiar.

Com Bricolage vai permitir aos utilizadores registados na plataforma que queiram fazer pequenos serviços sem contratos tais como pintura, limpar pequenos espaços como jardins, casas, discotecas, café, bares e etc. ou mesmo as pessoas que queiram oferecer para fazer os tais serviços. Assim pode afirmar-se que Bricolage é uma comunidade onde pessoas podem partilhar ofertas de pequenos serviços mencionados anteriormente.

Funcionalidades

Desenvolveu-se uma aplicação web que permita um utilizador registado na plataforma a partir da sua localização encontrar ofertas de trabalhos sem contratos e com tempo não duradouro acima de um mês. Utilizador pode trocar mensagens com os donos dos anúncios de trabalho publicados na plataforma.

A plataforma tem um mapa onde um utilizador pode encontrar os serviços mais próximos da sua localização, ou seja, o que significa, se morar em Lisboa não pode visualizar os anúncios que se localizam na área do Porto. Para ver ofertas nas outras cidades, pode fazer pesquisas através na aba de pesquisas de cidades.

Utilizador pode ver o caminho desde a sua localização ao anúncio e assim como a distância que se encontra em relação ao anúncio.

Cada utilizador pode criar os seus anúncios, preenchido todos campos necessário e publicá-los para outros utilizadores para assim poder haver uma interação entre utilizadores.



Cenários principais:

- O utilizador registado e devidamente autenticado poderá ver os anúncios disponíveis a uma certa distância a sua localização atual.
- Poderá ver o percurso desde a sua localização atual até a localização do anúncio identificado no mapa.
- Utilizador pode determinar a sua localização atual para poder ver os anúncios que estão próximo no mapa

Cenários secundários:

- Os utilizadores poderão responder a um anúncio através de uma mensagem que podem enviar ao dono do anúncio partilhado.
- Os utilizadores poderão ver os seus anúncios e assim com todos anúncios em páginas separadas.
- Utilizador poderá pesquisar uma cidade para saber se tem anúncios
- Ao selecionar o anúncio no mapa é possível enviar mensagem ao dono do anúncio.

Requisitos funcionais:

- Quando o utilizador cria um anúncio de trabalho todos os utilizadores poderão o ver quando fizeram um login a sua conta: **Prioridade alta**
- Os registos dos utilizadores são guardados na base de dados para que possam ser acedidos mais tarde: **Prioridade alta**
- É guardada a localização de cada anúncio criado: **Prioridade alta**
- Os anúncios são guardados na base de dados da plataforma: **Prioridade alta**

Requisitos não funcionais:

- O projeto web tem uma interface simples e intuitiva para utilizadores.

Casos de utilização:

Nome: Anúncios
Descrição: Utilizador clica no menu Anúncio
Pré-condições: O utilizador tem de estar registado e fazer respetivo login e aceder Menu Anúncio



Passo a passo: Entrar na aplicação web e aceder menu Anúncio, clicar na localização atual, também pode pesquisar outras zonas na barra de procura e ir ver os pontos que correspondem aos anúncios, poderá clicar no anúncio para responder.

Nome: MyAnuncio

Descrição: Utilizador clica no menu MyAnuncio

Pré-condições: O utilizador tem de estar registado e fazer respetivo login e aceder MyAnuncio

Passo a passo: Entrar na aplicação e aceder menu MyAnuncio, visualiza só os seus anúncios e pode criar outros anúncios introduzindo todos os dados pedidos.

Nome: Mensagens

Descrição: Utilizador clica no menu Mensagens

Pré-condições: O utilizador tem de estar registado e fazer respetivo login e aceder menu Mensagens

Passo a passo: Entrar na aplicação web e aceder Mensagens, utilizador verá as mensagens destinadas ao utilizador login e poderá responder as mensagens.

Manuel de Utilização da Plataforma Bricol

Para utilizar aplicação pode visitar: <https://bricol-app.herokuapp.com/> a aplicação web Bricol esta dividida em quatro páginas:

Página home:

Esta página está dividida em quatro seções, no topo da página estão o logotipo e assim como menus home, info, registo e login.

Na primeira seção, temos uma imagem que contém uma mensagem do típico publicitário; a seguir temos a seção de informações onde temos pequenas informações sobre este projeto web; a seguir temos a seção de serviços disponíveis, onde descrevemos numa breve composição sobre que é serviço possível ser feito nesta aplicação web.

Por fim, temos o rodapé.

Menu Infor > Página Info:

É uma página onde o cabeçalho continua a ser igual a página home. Contém apenas uma seção que é seção de informações, esta seção tem as mesmas informações com a seção existente na página home.



Menu Registo > Página Registo:

É uma página onde é permitido fazer registo na plataforma, preenchendo os dados pedidos no ato de registo e depois clicar no botão de registo no fim

Menu Login > Página Login:

Ao clicar no menu login, irá aceder esta página para fazer login, é apenas pedido email e senha para fazer login, se os dados foram introduzidos corretamente verá uma mensagem de login com sucesso e irá aceder mais umas páginas muito importante para este projeto estas páginas serão identificadas a seguir:

- *Página Principal* – é nesta página que está representado o mapa e abas para fazer procura das outras cidades. Tem uma opção para seleccionar a tua localização atual, a localização atual que será mostrada no mapa através de uma espécie de ponto azul. Também serão mostra os outros pontos que correspondem aos anúncios existentes e não distante da localização atual do utilizador autenticado.
- *Página Anúncios* – estão listados todos os anúncios disponíveis na aplicação web, cada anúncio com seu título, descrição e data e própria a imagem do anúncio.
- *Página myAnúncios* – nesta página estão listados apenas os anúncios do utilizador autenticado, os anúncios apresentam a sua imagem, o seu título, a sua descrição e data criação. É também nesta página que é permitido fazer criação de anúncio; o utilizador na zona mais a direita pode escrever título, descrição, seleccionar a data de criação do anúncio, clicar no mapa para seleccionar a localização do anúncio, escolher a imagem do anúncio a partir do seu dispositivo e clicar no botão upload.
- *Página Mensagens* - nesta página só é possível ver as mensagens enviadas para o utilizador que está autenticado e assim como as mensagens que ele enviou também. As mensagens terão o nome de quem as enviou, a própria mensagem e a sua data. O utilizador ao clicar na mensagem abre uma caixa de texto onde permite-lhe escrever uma mensagem e enviar e assim como ver a conversa entre os dois utilizadores.
- *Botão Logout* - é um botão que aparece em todas páginas depois de utilizador fazer o login, estão botão permitir o utilizador voltar a página inicial, página home.

Referências:

[1]. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bricolagem>

[2]. <https://pt.wikipedia.org/wiki/OLX>



Aplicações Utilizadas no Projeto

Para camada de apresentação: HTML, CSS, JavaScript, JQuery - com recurso ao editor *Visual Studio Code* - <https://code.visualstudio.com/>;

Para camada de dados: remotemysql <https://remotemysql.com/>

Para camada lógica de negócio: Javascript,node.js - <https://nodejs.org/en/> - com recurso ao editor *Visual Studio Code* - <https://code.visualstudio.com/>;

Para diagrama de contexto, arquitetura de sistema: <https://www.mockflow.com/>