



**Universidade
Europeia**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Título: 2021 - Bricol

Participantes:

Número	Nome
50034501	Aureliano João

BRICOL



“ Serviços Disponíveis ”



Inserir Imagens

O utilizador pode inserir as imagens de anúncios.



Ver e responder mensagens

Utilizador pode ver mensagens de outros utilizadores e responder as mesmas.



Publicar anúncios

É possível publicar anúncios para os outros utilizadores!



Ver pontos no mapa

Utilizador vê os pontos no mapa que corresponde aos anúncios num raio de 30kms a partir da localização do utilizador atual.



ÍNDICE

Enquadramento:	3
Diagrama de contexto do sistema Bricol	4
Apresentação da Arquitetura do Sistema	5
Diagrama de Casos de Uso do Sistema Bricol	6
UC0 – Registar	7
UC02 – Criar Anúncios	7
UC07 – Ver Localização	8
Modelo de Domínio do Sistema Bricol	9
Interface de Sistema Bricol	10
Página Home	10
Página Login	11
Página Registo	11
Página Principal	12
Páginas de anúncios	12
Página myAnuncios	13
Páginas Mensagens	13
Manuel de Utilização da Plataforma Bricol	13
Página home:	13
Página Info:	14
Página Registo:	14
Página Login:	14
Referências:	15
Aplicações Utilizadas no Projeto	15



Enquadramento:

Bricolage é uma aplicação web que permite os utilizadores registados na aplicação partilharem as pequenas ofertas de trabalho, tais como serviços de limpezas dos imobiliários para outros utilizadores.

Bricolage é um termo francês que significa “faça você mesmo”. Com Bricolage vai permitir aos utilizadores que queiram fazer pequenos serviços sem contratos tais como pintura, limpar pequenos espaços como jardins, casas, discotecas, café, bares e etc. Assim pode dizer-se que Bricolage será como uma comunidade onde pessoas podem partilhar ofertas de pequenos serviços de limpezas, pinturas e outros.

Existem umas plataformas semelhantes a Bricolage, uma delas é a plataforma OLX [1], que permite utilizadores publicarem ofertas de trabalhos e tantas outras atividades. Bricolage vai deferir-se porque permitirá só os utilizadores registados ver anúncios de trabalhos e assim como publicar anúncios, também será só possível ver os anúncios no mapa num raio de uma curta distância a partir de uma localização atual de utilizador

Personas:

- Utilizadores: Pessoas com registo autorizado na página Bricolage.

Cenários principais:

- O utilizador registado e devidamente autenticado poderá ver os anúncios disponíveis a um raio de 20kms a sua localização atual.
- Poderá ver o percurso desde a sua localização atual até a localização do anúncio identificado no mapa (a vermelho).

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.

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**

Requisitos não funcionais:

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

Diagrama de contexto do sistema Bricol

O diagrama de contexto do sistema Bricol permite-nos entender melhor a relação do sistema Bricol com as outras entidades diferentes existentes. Elaborado não só para mostrar entidades existentes, mas também os limites do sistema Bricol (Figura 1).

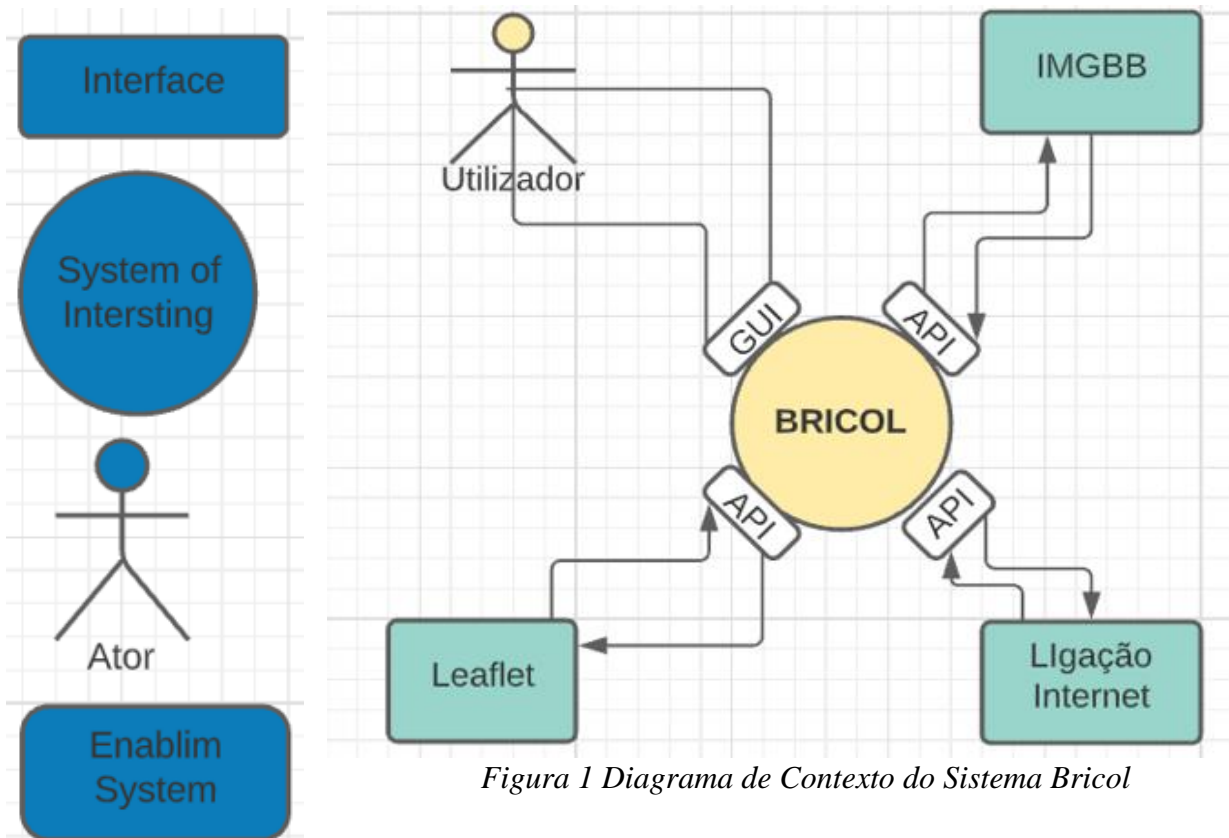


Figura 1 Diagrama de Contexto do Sistema Bricol

Figura 2

Assim, pode-se afirmar que este diagrama de contexto representa todo o sistema como um único processo no projeto Bricol.

Composto por fluxos de dados que mostram as interfaces entre o sistema e as entidades externas, utilizador, leaflet [2]. e a ligação à internet, *Figura 2*.

Apresentação da Arquitetura do Sistema

Para qualquer sistema onde se processa informação, terá de conter três camadas importantes que são: camada de apresentação, camada de negócios e camada de dados. *Figura 3*

A camada de apresentação é a chamada de GUI (graphic User Interface), esta camada que interage diretamente com o utilizador e é através dela que são feitas as requisições como consultas, por exemplo.

Camada de negócio, às vezes chamada de camada lógica, regras de negócios, é nela que ficam as funções e regras de todo negócio. Esta camada serve de elo de ligação entre a camada de apresentação e a camada de dados.

Por último, temos uma camada de dados que é composta por repositório das informações e as classes que as manipulam. Ela recebe os pedidos da camada de negócios e os seus métodos executam estes pedidos em base de dados. Não esquecendo, caso haja uma alteração nesta camada é apenas alterado também as classes da camada de dados e restantes da arquitetura não seria afetado por essa alteração.

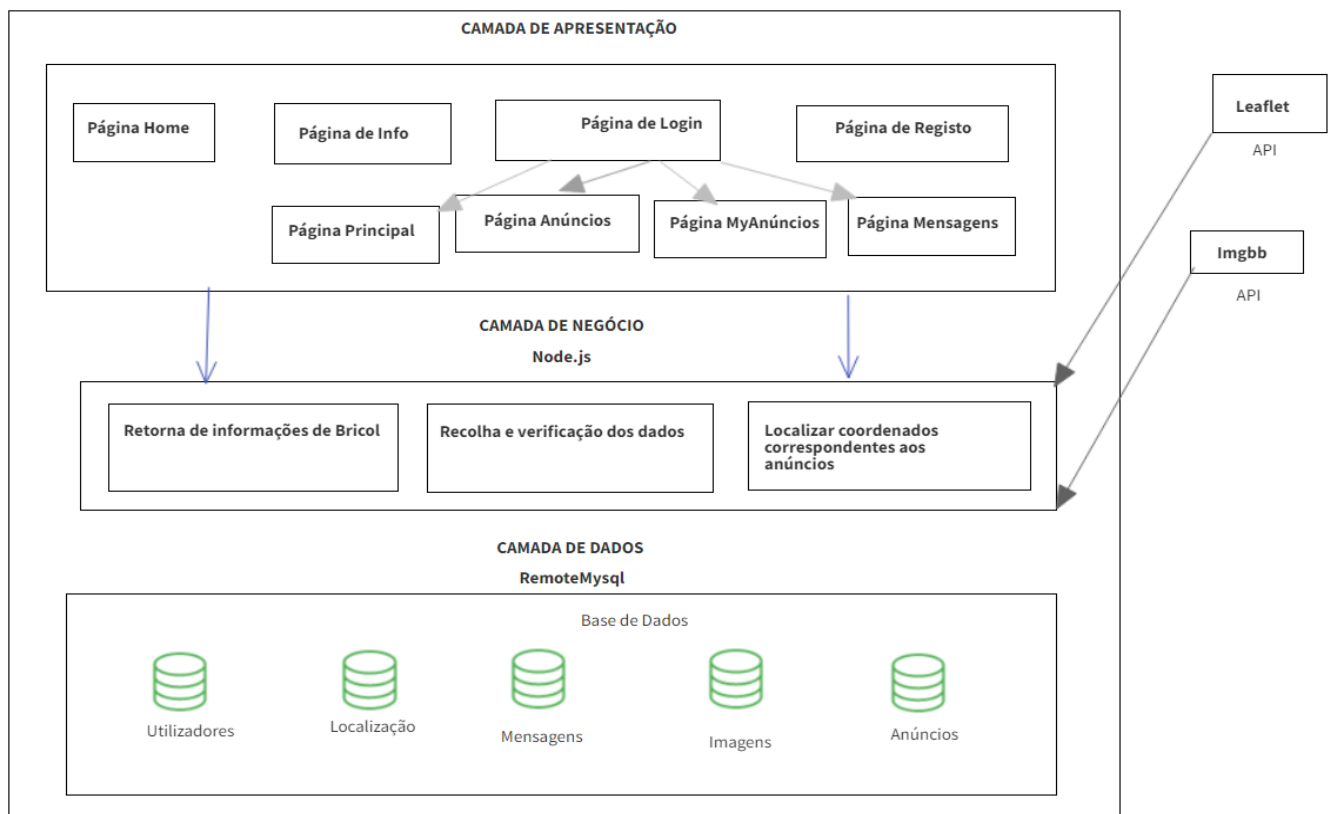


Figura 3 – Diagrama de Bloco / Arquitetura de Sistema

Diagrama de Casos de Uso do Sistema Bricol

Um diagrama de casos de uso ajuda a especificar o comportamento esperado de um sistema, sendo um ponto importante no apoio de definição de um sistema de ponto de vista do público-alvo. Para este projeto, está abaixo apresentado o Diagrama de Casos de Uso do Bricol (figura 3). A descrição para cada caso de uso está apresentada a seguir na Figura 4.

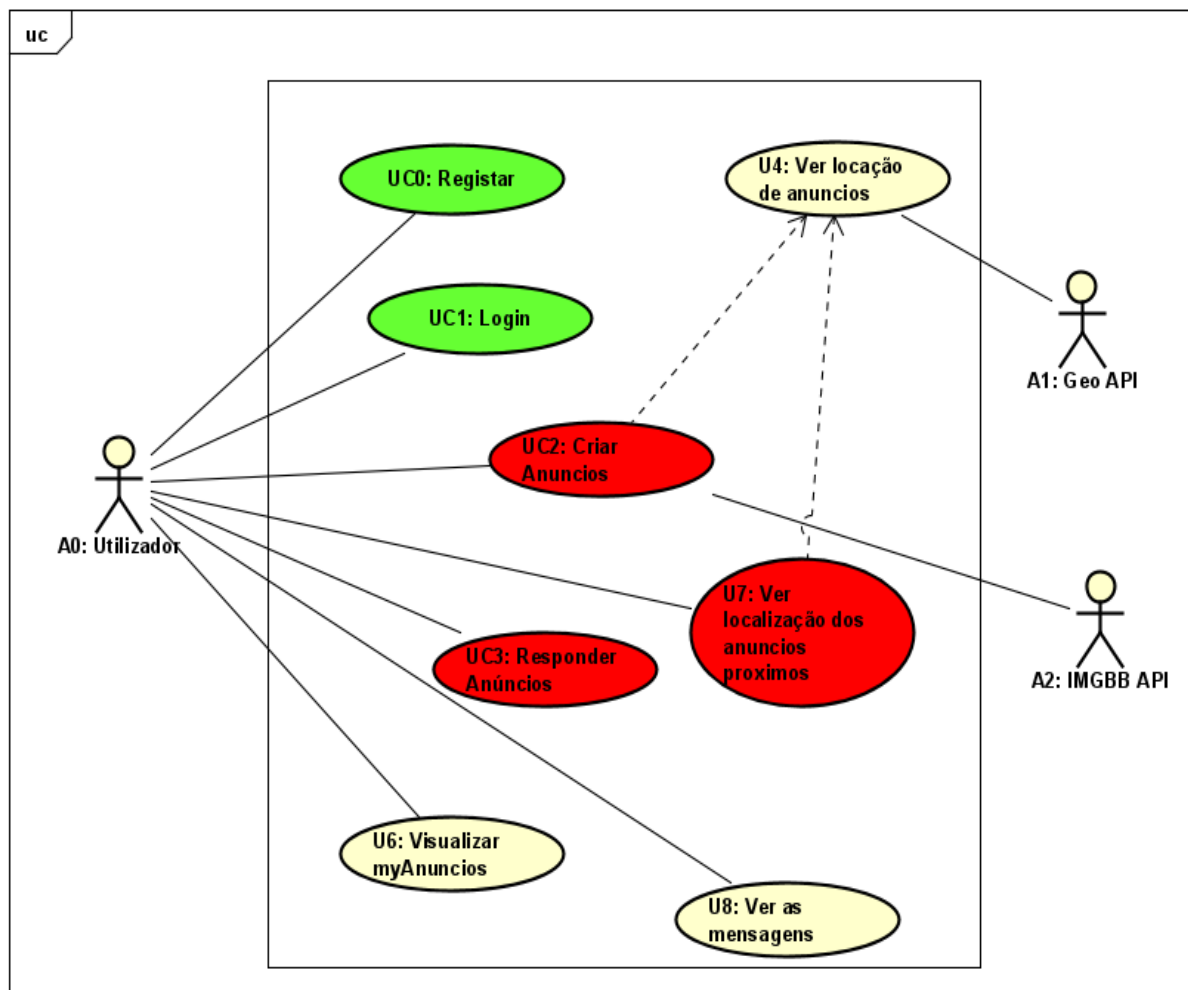


Figura 4 – Diagrama de Casos de Usos de Sistema Bricol

Os fluxos estão representados em três cores diferentes, o que representa que as de cores vermelho serão da maior prioridade nas suas implementações, as laranjas a seguir e por fim os fluxos que estão representados a vermelho.

Para o ator utilizador usar aplicação é preciso fazer registo previamente e depois fazer login. Tem-se dois enable systems, um chamado API IMGBB que servirá para guardar as imagens que serão colocados no sistema no caso dos anúncios que apresentarem imagens. Geo API é outro enable system (Leaflet) que vai ser usado para construir aplicativos de mapeamento da web, onde no nosso caso, será usado para mostrar localizações de anúncios, rotas de anúncios e etc.

Alguns casos de usos (u.c) do sistema Bricol serão definidos passo a passo como funciona na página seguinte.



UC0 – Registar

Descrição	Registo (criar registo no sistema)
Pré-Condições	Selecionar a página de registo a partir do menu registo
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Utilizador entra na aplicação web;2. Sistema mostra a página home onde tem algumas informações sobre a plataforma;3. Utilizador clica no menu registo;4. Sistema mostra a página registo com os campos que utilizador deve preencher;5. Utilizador depois de preencher devidamente faz submeter;6. O sistema mostra a página de login;
Cenário Alternativo	O utilizador pode fazer directamente o login caso já tenha registo válido anteriormente.
Pós-Condições	O sistema direciona a página de login

UC02 – Criar Anúncios

Descrição	Criar Anúncios (Criar anúncios para outros utilizadores de Bricol)
Pré-Condições	O utilizador tem de ter registo válido e login devidamente feito.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Utilizador entra na aplicação web através de login;2. Sistema mostra página principal;3. Utilizador clica no menu myAnuncios;4. Sistema mostra os anúncios (imagem, descrições, data) do utilizador autenticado;5. Utilizador escreve um título, descrição, data de criação e digitar as coordenadas (longitude, latitude) e escolhe a imagem do anúncio clica no botão a upload;6. O sistema atualiza e mostra todos anúncios e incluindo o anúncio acabado de ser criado.
Cenário Alternativo	
Pós-Condições	O sistema atualiza a página e aumento quantidades dos meus anúncios



UC07 – Ver Localização

Descrição	Ver localização (ver localização dos anúncios na página principal).
Pré-Condições	Fazer autenticação feita.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none">1. Utilizador entra na aplicação web;2. Sistema mostra a página principal e o mapa, como pontos a verde;3. Utilizador reduz o zoom do mapa;4. Sistema mostra só os pontos que estão a distância 25 km ao utilizador devidamente autenticado;5. Utilizador clica num dos pontos;6. O sistema mostra percurso de utilizador ao anúncio devidamente selecionado;7. O sistema mostra imagem, informações do anúncio;8. Utilizador clica na opção responder anúncio;9. O sistema mostra uma caixa de texto onde utilizador pode escrever a sua mensagem e submeter;10. Utilizador escreva a mensagem e envia;11. O sistema volta a página principal;
Cenário Alternativo	
Pós-Condições	O sistema volta a página principal onde está o mapa e pontos correspondentes aos anúncios.

Modelo de Domínio do Sistema Bricol

Um modelo de domínio é utilizado para projetar objetos de um software e será um dado de entrada requerido por vários artefactos subsequentes. Ele ilustra as classes significativas em um domínio de problema pode-se afirmar que é o artefato mais importante a ser criado durante a análise.

Por outras palavras: um modelo de domínio é uma representação de classes conceituais do mundo real, não de componentes de software. Não é um conjunto de diagramas que descreve classes ou objetos de software com responsabilidades.

O modelo de domínio é considerado o passo mais importante orientado a objetos na análise ou na investigação, é decomposição de um domínio de interesse em classes conceituais e objetos individuais, os quais interessam-nos. Também é considerado uma representação visual de classes conceituais, ou objetos do mundo real como foi dito anteriormente, em domínio do problema.

O modelo de domínio de Sistema Bricol mostra a estrutura a desenvolver e a relação entre as várias classes implementadas. A análise de requisitos previamente efetuada dá como resultado a este diagrama na Figura 5. Constituído por três itens:

- Classes – objetos que fazem sentido para o negócio ou para a estrutura do sistema;
- Atributos de classes – elementos que caracterizam a classe à qual pertencem, informação contida no sistema;
- Por último, os métodos de classes, mas que não foram identificados neste sistema e que têm função como: fazer com que o programa execute as funcionalidades, contendo ou não as regras que fazem com que os atributos alterem os seus valores e que uma classe comunique com as outras classes de objeto gerando assim as suas associações que em conjunto fazem funcionar o sistema.

Este modelo de domínio mostra uma visão estática de como as classes estão organizadas.

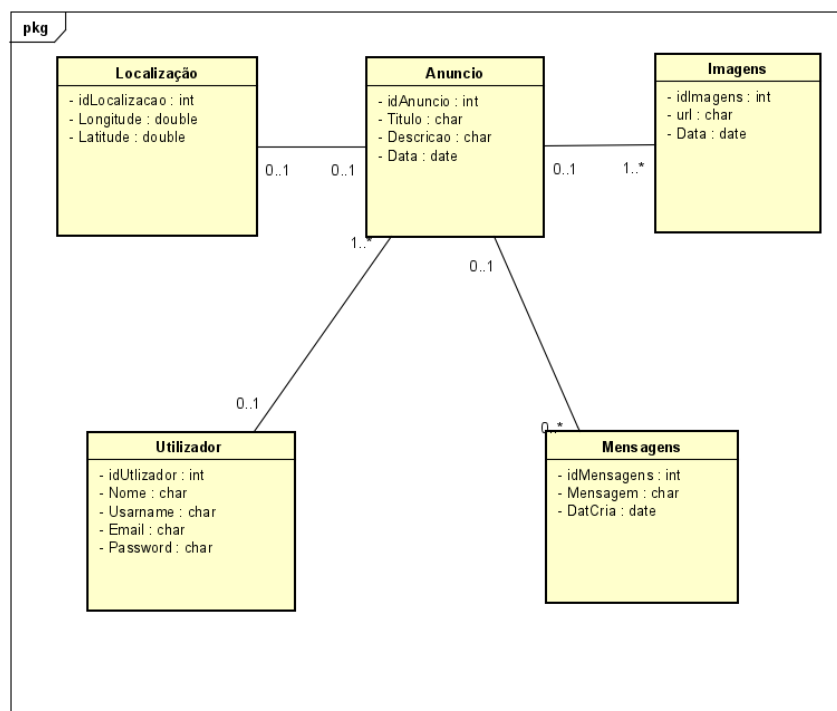


Figura 5 – Modelo de Domínio de Sistema Bricol

Interface de Sistema Bricol

O conceito de interface é amplo, pode expressar-se pela presença de ferramentas para o uso e movimentação de qualquer sistema de informações, seja ele material, seja ele virtual [3].

Para o sistema Bricol estão demonstrados abaixo os sprints de toda interface do sistema Bricol e devidamente identificado. Uma vez que são só imagens de interface que são colocados abaixo nesta parte de interface de sistema Bricol, não terá breves descrições sobre cada prints de cada página.

Página Home



[Home](#) [Info](#) [Login](#) [Registo](#)



“ Informações de Bricol ”



Precisa ou oferece de trabalho de 2 semanas no máximo sem contrato!

Bricol é uma aplicação web que permite os utilizadores registados na aplicação oferecerem as ofertas de trabalho, serviços de limpeza dos imobiliários para outros utilizadores. Bricolage é um termo francês que significa "faça você mesmo".

Com Bricol vai permitir os utilizadores que queiram limpar um espaço como jardim, casas, discotecas, café, bares ou seja, fazer pequenos trabalhos de uma semana no máximo sem contrato. Assim pode dizer-se que Bricol será como uma comunidade onde pessoas podem partilhar ofertas de pequenos serviços de limpeza.

Os pontos mostrados no mapa representam as ofertas de pequenos trabalhos de limpeza acerca de um raio de 30kms a partir da localização atual de utilizador

Mais abaixo estão os serviços disponíveis que cada utilizador pode usufruir depois do devido registo e autenticação no Bricol

[Mais-Info](#)



**Universidade
Europeia**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

“Serviços Disponíveis”



Inserir Imagens

O utilizador pode inserir as imagens de anúncios.



Ver e responder mensagens

Utilizador pode ver mensagens de outros utilizadores e responder as mesmas.



Publicar anúncios

É possível publicar anúncios para os outros utilizadores!



Ver pontos no mapa

Utilizador vê os pontos no mapa que corresponde aos anuncios num raio de 30kms a partir da localização do utilizador atual.

Bricol, Copyright © 2021

Página Login

Form fields:

- Email
- Senha
- ☐ Lembrar Password
- Login

Bricol, Copyright © 2021

Página Registo

Form fields:

- nome
- username
- Email
- Senha
- ☐ Aceite Termos & Condições
- Registo

Bricol, Copyright © 2021



Universidade
Europeia

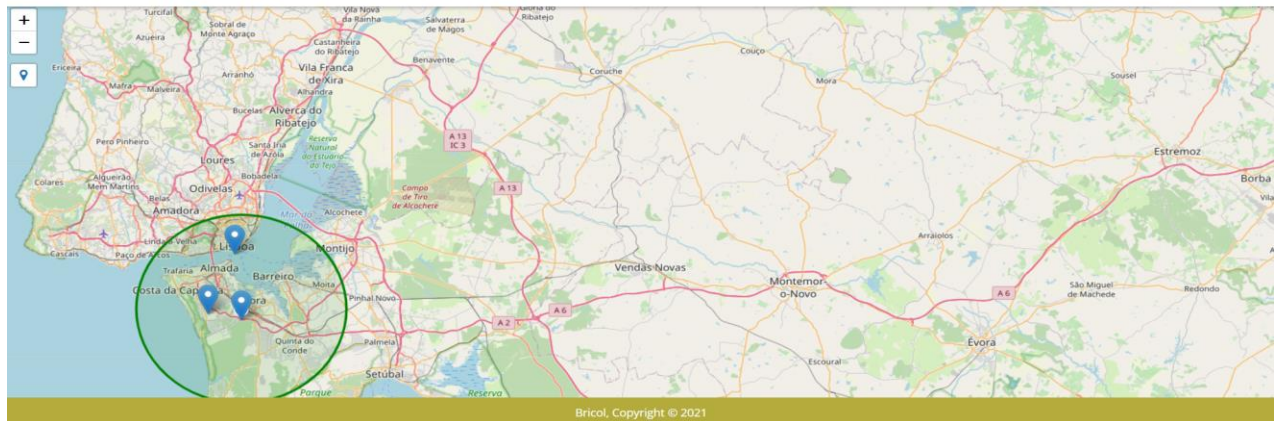
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Página Principal



Luis Mendes

[Anuncios](#) [My Anúncios](#) [Mensagens](#) [Logout](#)



Páginas de anúncios



[Retroceder](#) [Logout](#)



Título: Salão

Descrição: Limpar bem salão de casamento

Data da criação: 2021-03-03



Título: Quintão

Descrição: Depois do Natal, precisava de uma pessoa que limpa este salão de festas

Data da criação: 2021-12-26



Universidade
Europeia

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Página myAnuncios



Retroceder Logout



Titulo: Cafe-Bar
Descrição: Limpar bem o bar
Data da criação: 2021-02-02

Upload Imagens

Titulo:

Descrição:

Data de criação:

Coordenadas:

Nenhum fich...o selecionado

Páginas Mensagens



Retroceder Logout

Maria Gomes

M Pretendo fazer este serviço que você publicou
2021-03-02

João Gil

J Pretendo fazer este serviço mas fica-me muito longe
2021-03-02

Enviar:

Close

Enviar

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 esta 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.

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.

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

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 com os pontos a verdes; um destes pontos corresponde a localização atual do utilizador autenticado, os outros correspondem aos anúncios que estão não mais a uma distância superior a 25 quilómetros. Ao selecionar um dos pontos é possível ver o percurso desde a sua localização atual até ao anúncio selecionado e assim como a distância em que se encontra. Também através dos pontos é possível ver imagem, descrição, título, data e distância, também é permitido enviar uma mensagem para dono do anúncio.
- *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, selecionar a data de criação do anúncio, introduzir as coordenadas (latitudes, longitudes) que correspondem a localização do anúncio, escolher a imagem do anúncio a partir do seu dispositivo e clicar no botão upload. Por fim, será atualizada a página e anúncio aparece no fim da lista e criado.
- *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.
- *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/OLX>
- [2]. [https://en.wikipedia.org/wiki/Leaflet_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Leaflet_(software))
- [3]. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Interface>

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 diagrama de casos de usos: <https://astah.net/>

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/>