

1. CONTEXTO

Vivemos em uma era onde a personalização e a flexibilidade estão transformando a forma como consumimos produtos e serviços. Seja no mercado de trabalho, na locação de imóveis ou até na alimentação, as pessoas buscam soluções adaptáveis às suas necessidades e preferências individuais. Esse movimento já é visível em diversas áreas, como os benefícios flexíveis oferecidos por empresas, onde colaboradores podem escolher os pacotes mais adequados para sua rotina, e no setor imobiliário, onde o modelo de locação flexível (flex stay) está ganhando espaço, permitindo contratos mais curtos e sem burocracia.

Os benefícios flexíveis são aqueles que permitem opções e personalização para atender às necessidades e preferências individuais dos colaboradores. Assim, nem todo benefício pode ser flexível, mas muitos deles podem ser adaptados para oferecer maior personalização (Marina Lira, disponível em: "www.alymente.com.br/blog/beneficios-flexiveis").

A locação flexível, também chamada de flex stay, pode ser tanto de curta temporada quanto no padrão de 30 meses, com diferenças importantes de um aluguel convencional. Há a liberação de multas e de encargos em períodos de saída antes do prazo final, por exemplo (Renata Firpo, disponível em: "<https://veja.abril.com.br/coluna/real-estate/o-sistema-de-locacao-que-esta-fazendo-sucesso-no-mercado-imobiliario>").

2. DESAFIO

Seguindo essa tendência, o projeto será desenvolvido em três Sprints, explorando cinco temas alinhados à personalização e ao consumo sob demanda:

- Aluguel de imóveis flexível – Proporcionando contratos mais adaptáveis às necessidades dos inquilinos.
- Vagas de emprego temporário – Conectando trabalhadores e empresas para oportunidades pontuais.
- Aluguel de roupas – Facilitando o acesso a roupas para ocasiões especiais sem a necessidade de compra.
- Aluguel de decoração de eventos – Facilitando a escolha e personalização de itens decorativos.

- Streaming de filmes – Sugerindo conteúdo baseados em preferências e hábitos do usuário.

O desafio é desenvolver soluções inovadoras que tornem esses serviços mais acessíveis, intuitivos e alinhados às tendências de mercado. Ao final do projeto, espera-se que os sistemas criados reflitam essa nova realidade, onde o usuário tem mais controle, mais liberdade e mais opções na hora de consumir um serviço.

3. REQUISITOS DA APLICAÇÃO

Visão Geral do Sistema:

O sistema de “Locadora” é uma aplicação web que permite:

- Autenticação de usuários com dois perfis: **admin** (administrador) e **usuário** (usuário comum).
- Gerenciamento de itens: incluindo cadastro, aluguel, devolução e exclusão.
- Cálculo de previsão de aluguel com base no tipo de item (no mínimo três tipos) e número de dias.
- Interface responsiva baseada no framework Bootstrap, com ícones do Bootstrap Icons.

Os dados são armazenados em dois arquivos JSON:

- “usuarios.json”: Contém informações de usuários (username, senha criptografada e perfil).
- “itens.json”: Armazena os itens cadastrados (tipo, modelo, placa e status de disponibilidade).

Funcionalidades:

- **Adicionar Item:** Somente admin pode adicionar novos itens via formulário em `index.php`, enviando modelo, detalhes e tipo.
- **Alugar Item:** Aluga um item disponível, especificando dias (padrão = 1), calculando o valor com base na diária (`DIARIA_ITEM1` ou `DIARIA_ITEM2`).
- **Devolver Item:** Devolve um item alugado, alterando seu status para disponível.
- **Deletar Item:** Remove um item da locadora, somente para admin.

- **Calcular Previsão de Aluguel:** Calcula o custo estimado de aluguel com base no tipo de item e dias, disponível para ambos os perfis.

Telas:

Login:

- formulário com input de usuário e input de senha e botão;
- após login bem-sucedido, redireciona para `index.php`;
- Exibe mensagens de erro (ex.: "Usuário ou senha inválidos") em caso de falha.

Página Principal (`index.php` e `template.php`)

- Barra Superior:
 - Mostra "Sistema de Locadora" à esquerda.
 - Exibe "Bem-vindo, [username]" (com ícone de usuário e [username] destacado) e botão "Sair" (com ícone de seta) à direita.
- Seções:
 - Adicionar Novo Item: Formulário visível apenas para admin, com campos para modelo, detalhes e tipo.
 - Calcular Previsão de Aluguel: Formulário disponível para ambos os perfis, com seleção de tipo e quantidade de dias.
 - Itens Cadastrados: Tabela com colunas Tipo, Detalhes, modelo, Status e Ações (somente para admin, com botões "Deletar", "Devolver" e "Alugar" com campo de quantidade de dias).
- Estilização: Usar Bootstrap para layout responsivo, com Bootstrap Icons para ícones (usuário e seta no "Sair").

Tecnologias Utilizadas:

- **PHP:** Para lógica de negócios, autenticação e manipulação de dados.
- **Bootstrap:** Para estilização e layout responsivo da interface.
- **Bootstrap Icons:** Para ícones na interface (como o ícone de usuário e seta no botão "Sair").
- **Composer:** Para autoloading de classes (via PSR-4).
- **JSON:** Para persistência de dados em arquivos (`usuarios.json` e `itens.json`).

Critérios de Avaliação:

- **Funcionalidade:** A aplicação atende a todos os requisitos descritos?
- **Usabilidade:** A interface é intuitiva e fácil de usar?
- **Estética:** O design é atraente e a aplicação é responsiva?
- **Qualidade do Código:** O código está bem estruturado e comentado?
- **Segurança:** A aplicação possui medidas básicas de segurança, como a validação de dados de entrada?

4. ENTREGAS

A equipe deverá realizar três entregas que são divididas em SPRINTS.

SPRINT 1:

- Planejamento: ações a serem tomadas para a realização das atividades visando concluir a criação do sistema;
- Requisitos: condição indispensável para construção do sistema;
- Cronograma: prazos em um único diagrama visual com definição de distribuição de tarefas e responsáveis;
- Identidade visual da empresa com logotipo e cores;
- Protótipo de alta fidelidade no Figma;

SPRINT 2:

- Construção do sistema aplicando o Bootstrap (Frontend) com as páginas definidas com base na prototipagem.
- Modelagem dos dados

SPRINT 3:

- Elaboração do backend com o website completo;
- Entrega do relatório técnico (padrão ABNT);
- Apresentação do projeto (Power Point, PDF ou Canva).