# Termo de Abertura de Projeto - *project charter*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROJETO DE TPSI** | | |
| **Nome do projeto:** Biorama | | |
| **Elaborado por:** João Correia, Lucas Silvestre, Vladimiro Bonaparte | | **Versão:** 1 |
| **Aprovado por:** | | |
| **Assinatura:** | **Data de aprovação:**\_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_ | |

**Âmbito do projeto**

|  |
| --- |
| Este projeto visa o desenvolvimento de uma plataforma web na forma de uma SPA (Single Page Application) para facilitar a divulgação e comercialização de produtos sustentáveis e de origem local, com especial enfoque no apoio a pequenos agricultores e comércios regionais em Portugal. A aplicação permite aos produtores e comerciantes criar e gerir lojas virtuais, onde podem vender diretamente os seus produtos aos consumidores, promovendo a economia local. |

**Objetivo(s) a atingir**

|  |
| --- |
| * **Facilitar o Comércio Local:**   Capacitar pequenos produtores e comerciantes para expandirem o seu alcance através de lojas virtuais, permitindo-lhes atingir novos mercados sem custos elevados de infraestrutura.   * **Garantir uma Experiência de Utilizador Completa e Segura:**   Oferecer funcionalidades como autenticação, gestão de perfil e histórico de encomendas, criação de moradas de entrega, e um carrinho de compras que permita ao utilizador gerir e finalizar as suas compras de forma simples e segura.   * **Apoiar Vendedores e Promover Confiança no Mercado:**   Proporcionar uma gestão completa do perfil de vendedor, lojas e produtos, incluindo funcionalidades de avaliações e comentários para construir a confiança do consumidor.   * **Geolocalização e Pesquisa Avançada:**   Implementar um sistema de mapas e pesquisa para facilitar a localização de lojas e produtos próximos, aumentando a acessibilidade e conveniência para o consumidor.   * **Flexibilidade nos Pagamentos e Suporte:**   Integrar opções de pagamento diversificadas e incluir funcionalidades adicionais como a inclusão de NIF na fatura e opções de contacto direto com o vendedor, enriquecendo a experiência de compra. |

**Descrição das funcionalidades do produto**

|  |
| --- |
| **Autenticação:**   * Um visitante deve poder realizar o registo na aplicação. * Caso prefira o visitante deve poder utilizar a sua conta google para login vez de se registar na aplicação. * O utilizador deve poder fazer "forgot password" ou alterar a sua password. * O utilizador deve-se poder manter logged in mesmo que faça refresh á pagina. * O utilizador deve poder fazer logout quando desejar.   **Gestão de perfil:**   * O utilizador deve poder visualizar e alterar os seus dados pessoais tais como nome, telefone, cidade, etc. * O utilizador deve poder ver a lista de encomendas que realizou e ao carregar na encomenda deve ir para uma página com os detalhes dessa encomenda. * O utilizador deve poder ver a lista de moradas de entrega, poder adicionar uma nova morada (até um limite de 4) e poder apagar uma morada.   **Listagem de produtos:**   * Um visitante deve poder ver uma lista de produtos disponíveis em todas as lojas com os detalhes de cada produto incluindo quem é o vendedor, a loja, preço, etc. * Na página da loja deve poder também ser visualizada uma lista de produtos que estão é venda nessa loja.     **Pesquisa:**   * Um visitante deve poder pesquisar na aplicação por um produto, vendedor ou loja. * Depois de feita a pesquisa deve aparecer uma lista com os resultados, dependendo se é produto, vendedor ou loja cada resultado vai ter funcionalidades diferentes (produto vai poder adicionar ao carrinho, loja vai poder visitar a pagina de loja, vendedor vai poder visualizar a pagina de vendedor publica onde aparecem todas as lojas desse vendedor).   **Produtos:**   * Os produtos podem consistir de qualquer tipo de produto que seja suportado pela nossa aplicação. * Dependente do tipo de produto a venda será á unidade ou ao kilo. * Cada produto terá uma imagem que será mostrada ao fazer hover no nome do produto (não haverá página de produto).   **Mapa interactivo:**   * O visitante deve ver um mapa com as lojas mais perto de si (usando geolocalização) na homepage. * Deve ser possível aceder á página da loja carregando no ícone da loja que aparece no mapa. * Deverá aparecer o mapa com a loja na página da loja. * Deverão ser guardadas as coordenadas da loja que são achadas através da geocodificação da morada da loja.   **Registo como vendedor:**   * Um utilizador registado deve poder registar-se como vendedor. * Para poder se registar como vendedor o utilizador deve ter de adicionar uma morada de faturação e talvez IBAN (ou outros dados relativos aos pagamentos)   **Gestão de perfil de vendedor:**   * Um utilizador registado como vendedor deve poder fazer a gestão do seu perfil de vendedor. * O vendedor deve poder alterar a sua morada de faturação e dados relativos aos pagamentos. * O vendedor deve poder visualizar uma lista com as suas lojas., adicionar uma loja, apagar uma loja, ir para a página da loja ou para a página de editar a loja. * O vendedor deve poder customizar a aparência da sua página com um banner.   **Reviews:**   * O utilizador deve poder avaliar um vendedor depois de comprar um produto numa loja sua (de 1 a 5 estrelas). * Juntamente com a avaliação também deve poder deixar um comentário que o vendedor pode responder. * Uma média de rating do vendedor deve ser mostrado no perfil de vendedor e á frente do nome do vendedor sempre que possível para informar possíveis compradores do rating desse vendedor. * Na página da loja deve poder também ser visualizada uma lista de produtos que estão é venda nessa loja.   **Gestão de loja:**   * O vendedor deve poder alterar os detalhes da loja tais como o nome, morada, banner, descrição, etc. * O vendedor deve poder adicionar ou alterar o stock de produtos da loja. * Possibilidade de um vendedor introduzir um produto "custom" introduzindo as suas características, preço, se é vendido á unidade ou kilo e a sua imagem.   **Carrinho de compras:**   * O utilizador deve poder adicionar um produto (escolhe a quantidade) ao carrinho de compras através do componente produto em qualquer parte da aplicação. * O utilizador deve poder aceder á página do seu carrinho de compras através da navbar se estiver logged in. * O utilizador deve poder alterar a quantidade de um produto ou remover o produto do seu carrinho de compras. * O utilizador deve poder visualizar o custo total dos produtos no carrinho de compras. * O utilizador deve poder eliminar todos os produtos do seu carrinho de compras de uma vez ou continuar para o próximo passo da encomenda. * Se decidir passar para o próximo passo o utilizador deverá escolher um método de pagamento e uma morada de entrega, neste ecrã tem a opção de também escolher uma morada já introduzida de também criar uma morada nova, o mesmo se escolher pagar com cartão. * No final o utilizador deve poder visualizar o total da encomenda juntamente com portes de envio incluídos (valor dependente do peso e distancia da encomenda) e escolher se quer prosseguir ou cancelar. * Se o utilizador parar a meio de um passo qualquer então quando o utilizador voltar ao carrinho ele deve resumir a partir desse passo.   **Encomendas:**   * O utilizador deve poder consultar a lista de encomendas (no seu perfil). * O utilizador deve poder abrir qualquer uma das suas encomendas para ver os detalhes dessa encomenda. * O vendedor deve ter um número de encomendas realizadas junto ao seu rating como vendedor. * O vendedor deve poder ver uma lista com as encomendas que lhe foram feitas e alterar o seu estado.   **Nice to Have:**   * Opção de no checkout incluir NIF na encomenda e de receber uma fatura com toda a informação por email. * Autenticação com redes sociais * Possibilidade de abrir um ticket num determinado produto. * Paypal/Outro método de pagamento. * Estatísticas de venda uteis para o vendedor usando gráficos. * Opção de participar num livechat com o vendedor. |

**Recursos para o projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ferramentas a utilizar** | **Restrições** |
| * **Vite:** Ferramenta rápida de construção para aplicações web modernas. * **React.js:** Biblioteca JavaScript para construção de interfaces de utilizador. * **Material UI:** Biblioteca de componentes React para UI. * **MobX**: Biblioteca de gestão de estado para aplicações React. * **Inertia.js:** Ponte entre aplicações SPA e servidor. * **Axios:** Cliente HTTP para pedidos de API. * **PHP:** Linguagem de programação utilizada no lado do servidor. * **Laravel:** Framework PHP para aplicações web. * **MySQL:** Sistema de gestão de bases de dados relacionais. * **OpenStreetMap:** Dados de mapas open-source. * **Leaflet:** Biblioteca JavaScript para interagir com mapas. * **Nominatim:** Serviço de geocodificação para mapas OpenStreetMap. |  |

**Fases do projeto e prazos**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fases** | **Tarefas principais** | **Produto/ entregáveis** | **Datas** |
| Iniciação | Proposta de aplicação a desenvolver  Levantamento de Requisitos  Aprovação da Proposta | Termo de Abertura do Projeto | 1 Semana |
| Planeamento | Desenho e estrutura da BD  Plano de Backend  Plano de Frontend  Documentação | Plano de Projeto | 3 semanas |
| Apresentação – 17/01 | Planeamento e estruturação BD  Bootstrap aplicação com Laravel + Inertia + React + Vite  Recursos BackEnd (Contollers, Models, Migrations, seeders e factorys)  HomePage – C/ Color Theme  Mapa interativo para mostar as lojas existentes  Autenticação  NavBar com navegação  Perfil Utilizador  Perfil Vendedor  Gestão Lojas Vendedor  Gestão de produtos  Carrinho de compras |  |  |
| Execução | Todas a funcionalidades descritas acimas | Website funcional | 9 Semanas |
| Monitorização e controlo | Rotinas de verificação de erros | Performance e correção de erros | 2 dias |
| Encerramento | Entrega Final e apresentação/Lições aprendidas/Balanço |  | 1 dia |

**Principais envolvidos**

João Correia, Lucas Silvestre, Vladimiro Bonaparte

**Observações e considerações**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

©