

Projeto de Desenvolvimento de Software

DOCENTE: Nuno Feixa Rodrigues

DressCode
Codifique o seu Estilo

Diogo Oliveira
21111

Joshua Jones
21116

Rui Peixoto
21137

João Ferreira
21107

Eduardo Rebelo
21105

Índice

Introdução	2
1. Apresentação dos Membros do Grupo	3
1.1. Diogo Oliveira	3
1.2. Joshua Jones	3
1.3. Rui Peixoto	3
1.4. João Ferreira	3
1.5. Eduardo Rebelo	3
2. Introdução ao Problema Abordado	4
3. Diagramas UML	5
3.1. Casos de Uso	5
3.2. Diagrama de Componentes	6
3.3. Diagrama de Classes	7
3.4. Diagrama de Atividades	8
3.5. Diagrama de Sequência	9
3.6. Diagrama Entidade-Relação	10
4. Mockups	11
4.1. Página Inicial	11
4.2. Conta	11
4.3. Perfil	12
4.4. Produtos	12
4.5. Carrinho	13
5. Requisitos Não Funcionais	14
6. Tecnologias	14

Introdução

Este relatório é do âmbito da unidade curricular de Projeto de Desenvolvimento de Software, e tem como finalidade apresentar o objetivo do trabalho, cujo tema é relativo à criação de uma empresa “FetchCode” que desenvolve um determinado projeto. Este projeto consiste em criar uma empresa “DressCode” que visa ser o futuro das empresas online de venda de roupa e acessórios. Toda esta inovação deve-se ao facto de termos implementações distintas das demais empresas e funcionalidades únicas. Pretende-se também apresentar alguns diagramas desenvolvidos numa primeira estância sendo eles:

- Casos de Uso;
- Diagrama de Componentes;
- Diagrama de Classes;
- Diagrama de Atividades;
- Diagrama de Sequência;
- Diagrama de Entidade-Relação;

1. Apresentação dos Membros do Grupo

1.1. Diogo Oliveira

Product Owner



1.2. Joshua Jones

Scrum Master



1.3. Rui Peixoto

Development Team



1.4. João Ferreira

Development Team



1.5. Eduardo Rebelo

Development Team



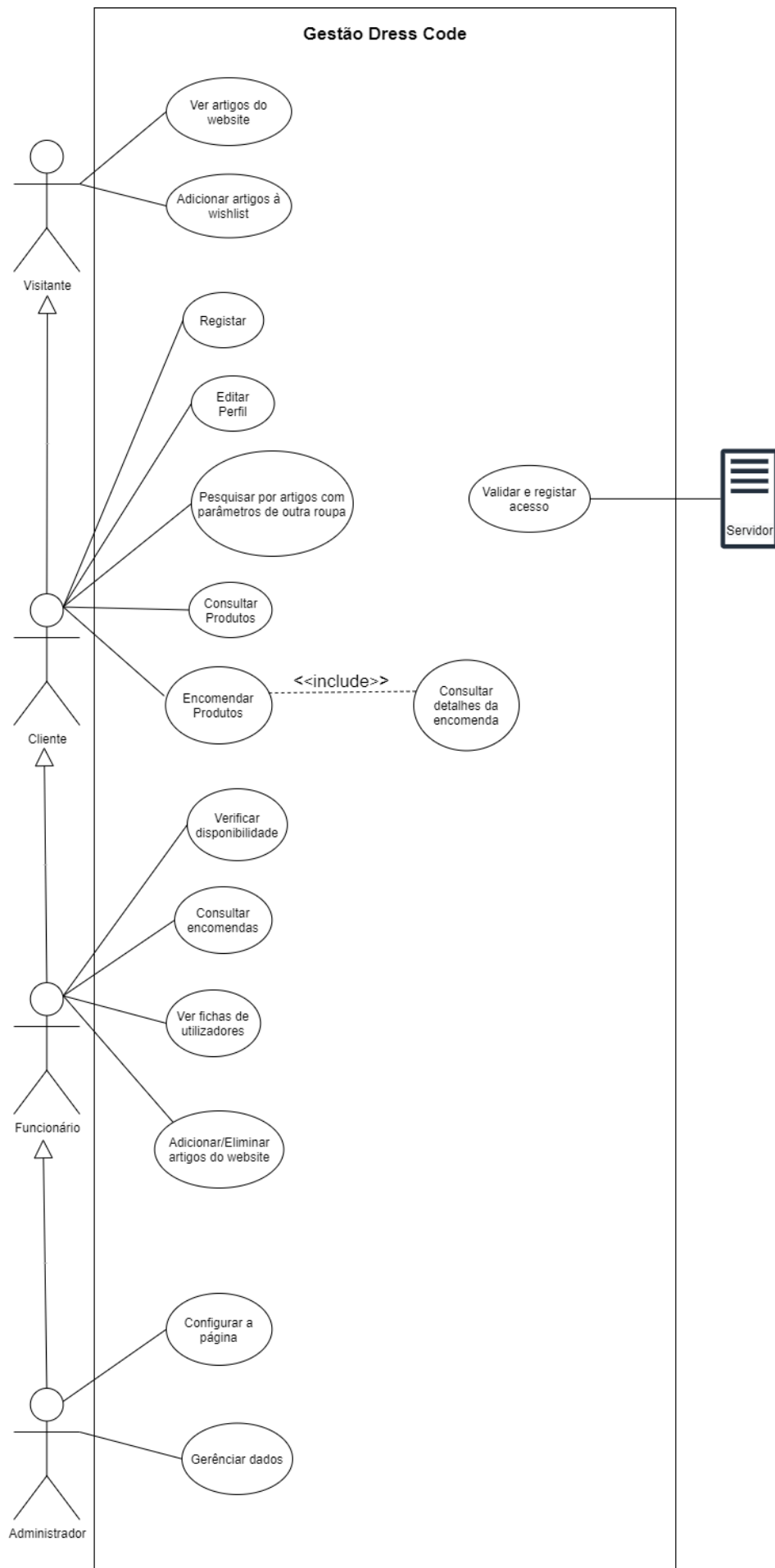
2. Introdução ao Problema Abordado

O nosso projeto consiste na criação de uma empresa de roupa “DressCode”. A DressCode tem como objetivo ser uma loja online “comum” de roupa, no entanto com as suas funcionalidades únicas e inovadoras fará com que qualquer usuário seja capaz de passar de um usuário a um cliente em apenas alguns cliques.

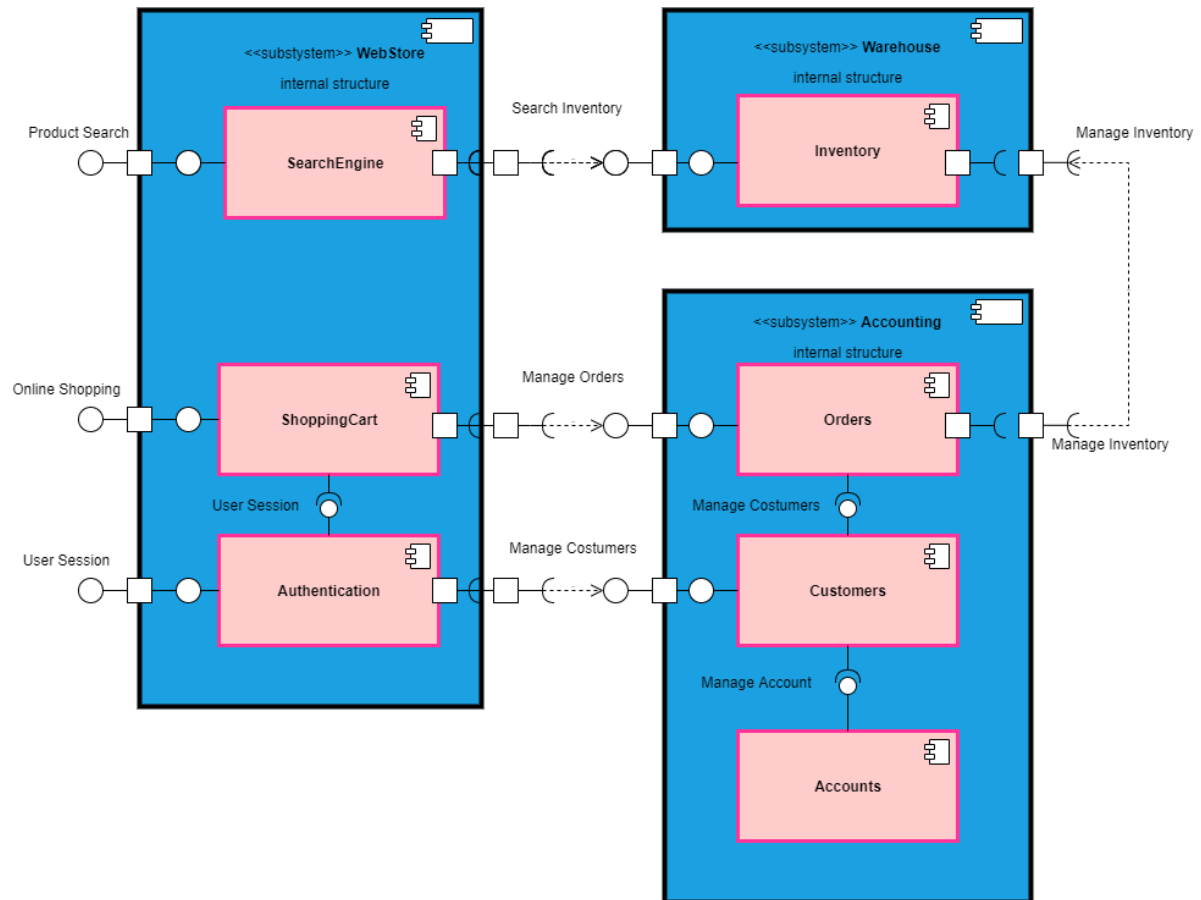
A funcionalidade que reparamos que a maioria, ou todas as empresas nesta área necessitam é, assim que um usuário entra no site e se cadastra colocando os seus estilos de roupa e cores favoritas, pedidas pelo sistema, a empresa automaticamente aconselha e promove peças de roupa com as atuais tendências de moda baseadas em cada cliente e no seu gosto. Esta funcionalidade fará com que procurar roupa online não seja o habitual clichê, mas passe a ser uma espécie de jogo onde temos alguém com quem jogar e nos ajuda a perceber o que é melhor para cada um.

3. Diagramas UML

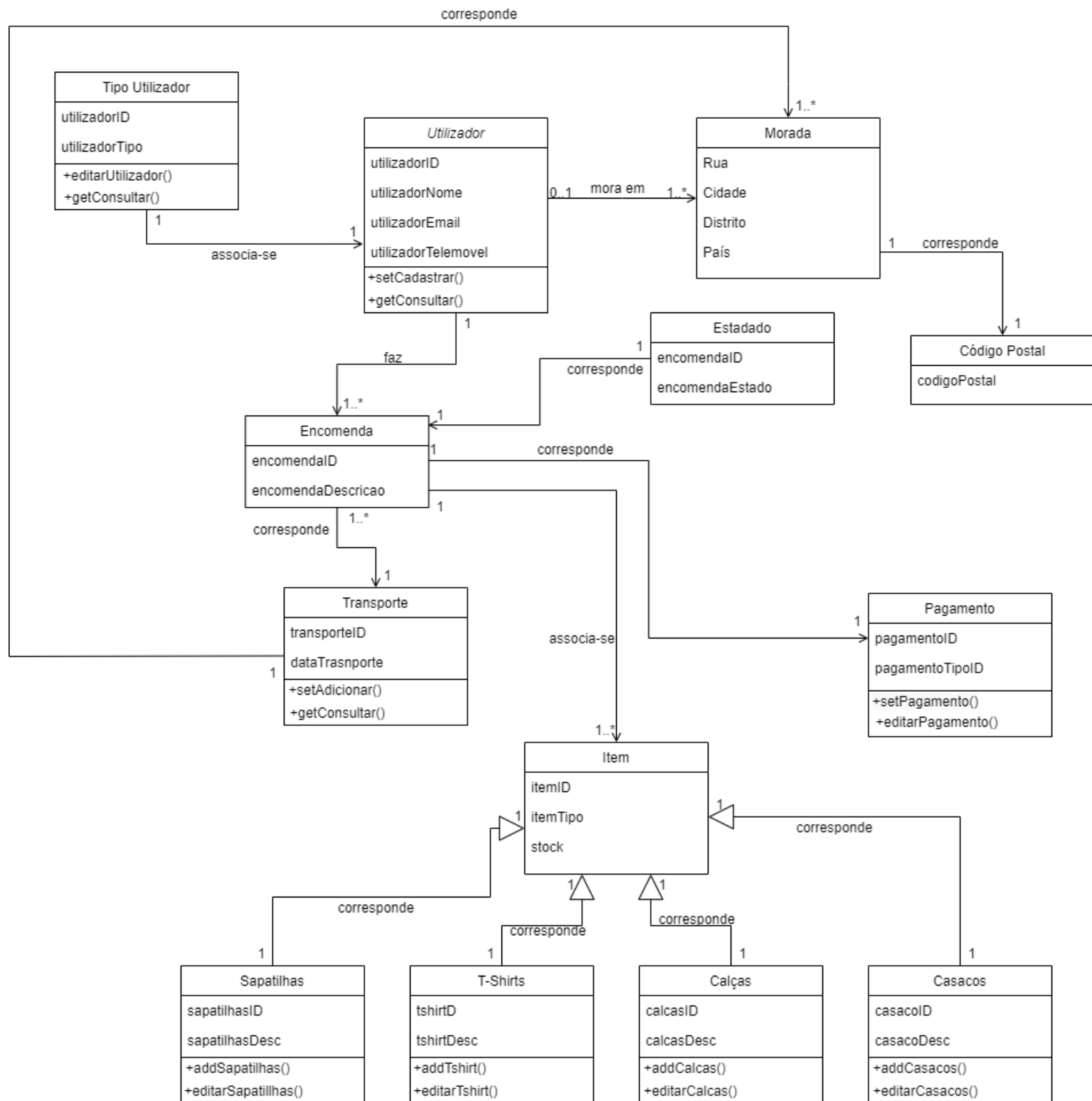
3.1. Casos de Uso



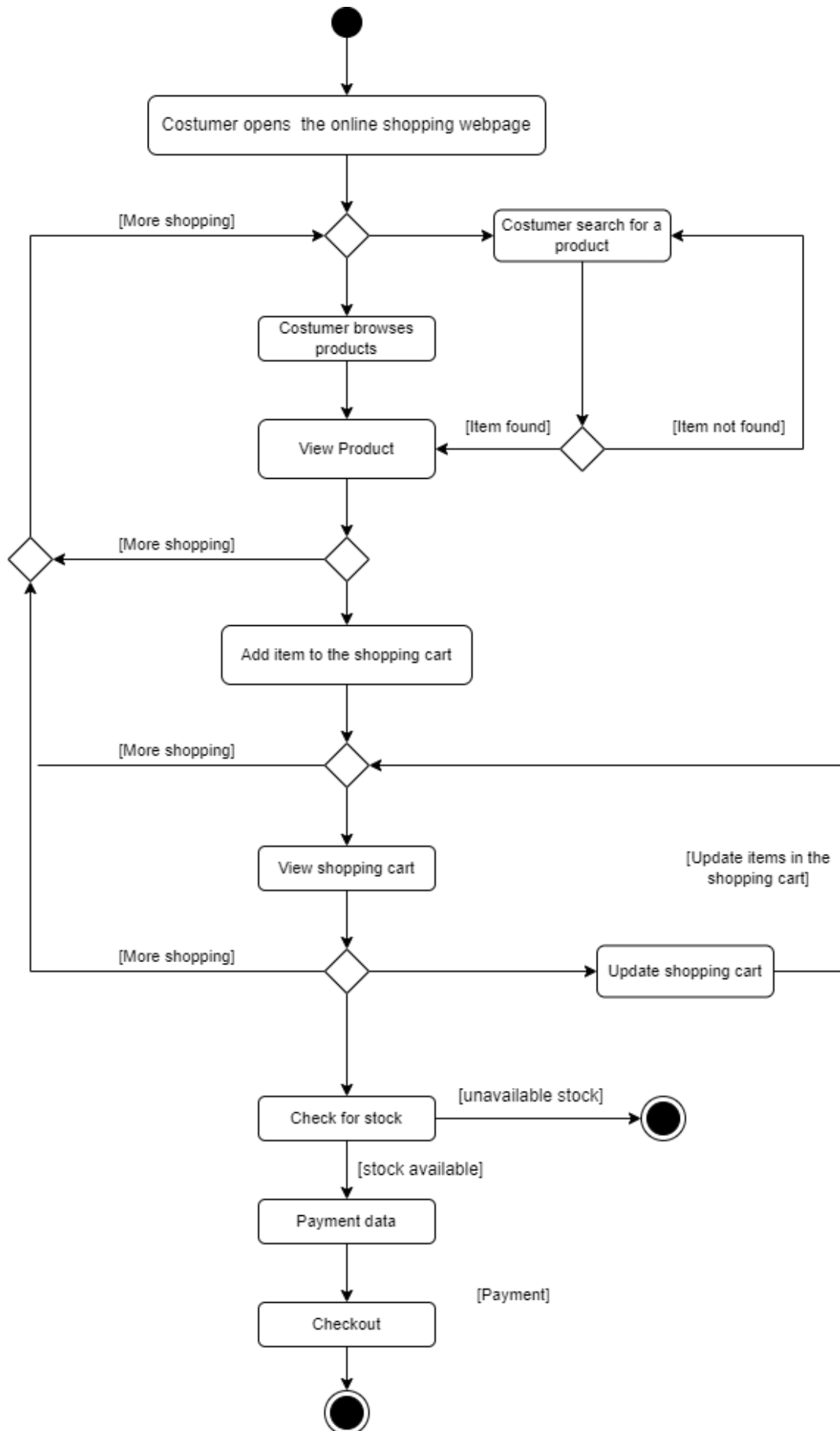
3.2. Diagrama de Componentes



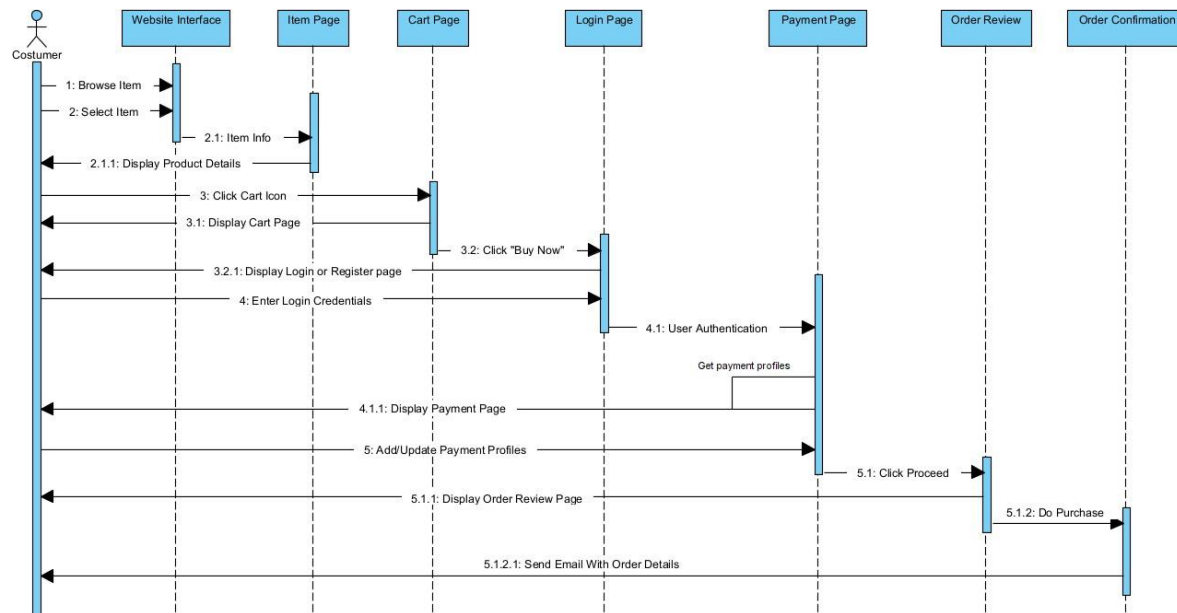
3.3. Diagrama de Classes



3.4. Diagrama de Atividades



3.5. Diagrama de Sequência

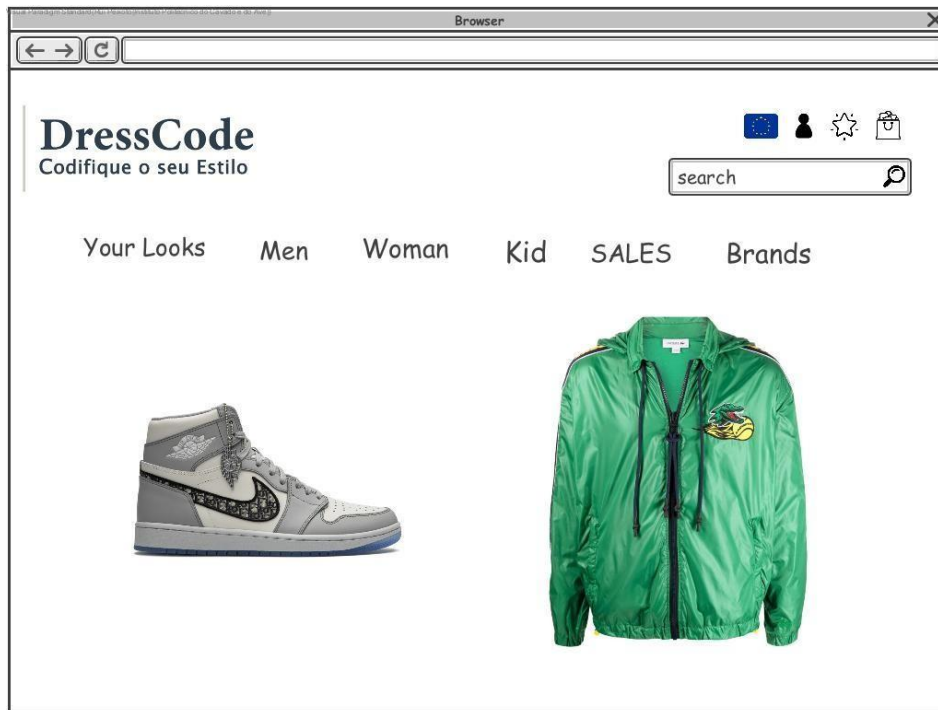


3.6. Diagrama Entidade-Relação



4. Mockups

4.1. Página Inicial



4.2. Conta

The mockup shows a web browser window displaying the 'CREATE NEW ACCOUNT' form. The browser's address bar is empty. The page features the 'DressCode' logo with the tagline 'Codifique o seu Estilo'. To the right of the logo are icons for a European Union flag, a user profile, a star, and a shopping cart. Below these is a search bar with the placeholder text 'search'. The main content area is titled 'CREATE NEW ACCOUNT' and contains the following form fields:

E-MAIL:	<input type="text"/>	ADDRESS:	<input type="text"/>
FIRST NAME:	<input type="text"/>	COUNTRY:	<input type="text"/>
LAST NAME:	<input type="text"/>	CITY:	<input type="text"/>
PASSWORD:	<input type="text"/>	POSTAL CODE:	<input type="text"/>
PHONE NUMBER:	<input type="text"/>		
GENDER:	<input type="text"/>		
DATE OF BIRTH:	<input type="text"/>		

4.5. Carrinho



5. Requisitos Não Funcionais

DESEMPENHO: Deverá suportar n compras ao mesmo tempo;

PORTABILIDADE: Deverá funcionar em qualquer browser;

COMPATIBILIDADE: Deverá ser capaz de reconhecer se o acesso está a ser feito por um telemóvel e converter o site para o mesmo;

DISPONIBILIDADE: O sistema estará disponível 24h por dia;

MANUTENÇÃO: Modificações a qualquer erro encontrado deverão ser implementadas em menos de 24h;

SEGURANÇA: Passwords e outros dados sensíveis serão mascarados;

CULTURA: Adaptação da data e dos dados do pagamento consoante a região do utilizador;

USABILIDADE: Facilidade no uso;

ESCALABILIDADE: A possibilidade de crescer em número de clientes e faturação, sem precisar de aumentar os custos mensais;

6. Tecnologias

Angular - Frontend

Node.js e MySQL - Backend

Azure DevOps - Software de ALM

Git - Sistema de Controlo de versões