

Projeto de Desenvolvimento de Software

DOCENTE: Nuno Feixa Rodrigues



Diogo Oliveira 21111 Joshua Jones 21116 Rui Peixoto 21137

João Ferreira 21107 Eduardo Rebelo 21105

Índice

ntrodução		2
1. Ap	resentação 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. Int	rodução ao Problema Abordado	4
3. Dia	ngramas 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



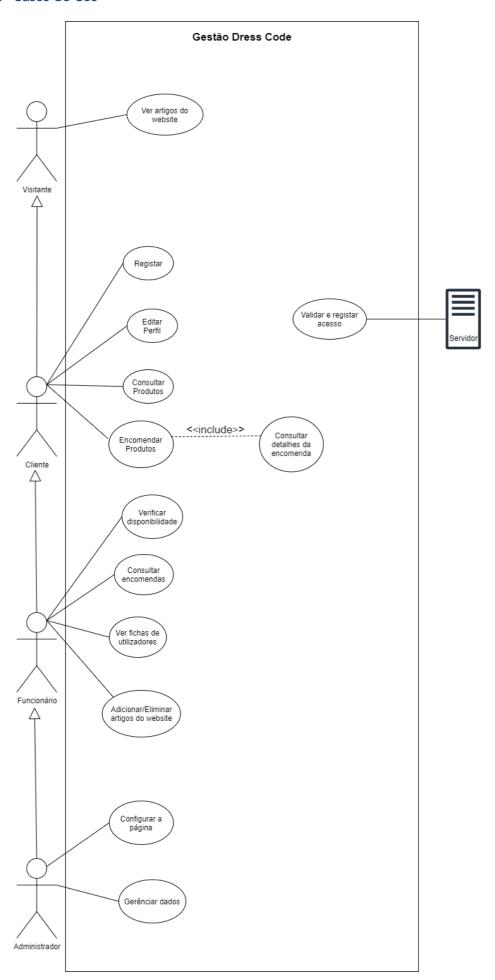
2. Introdução ao Problema Abordado

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.

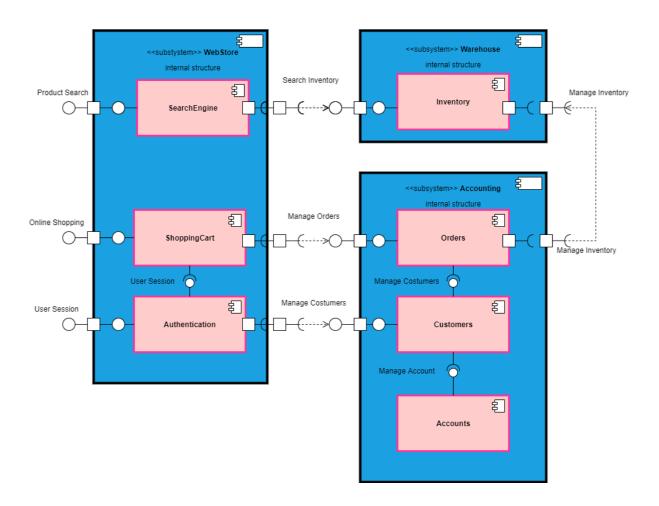
A funcionalidade que reparamos que a maioria, ou todas as empresas nesta área necessitam é, assim que um usuário entra no site e se cadastra colocando os seus estilos de roupa e cores favoritas, pedidas pelo sistema, a empresa automaticamente aconselha e promove peças de roupa com as atuais tendências 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

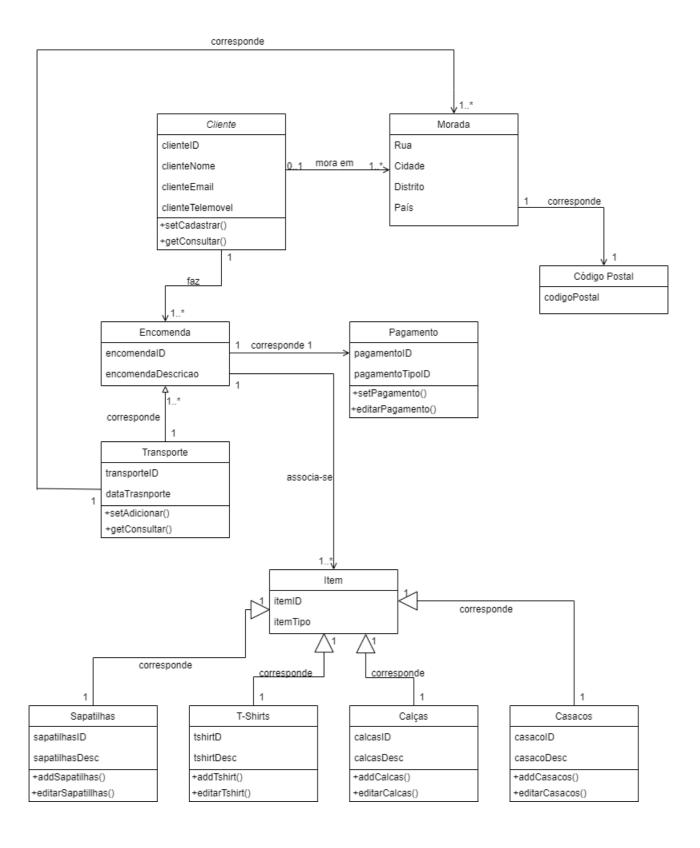
3.1. Casos de Uso



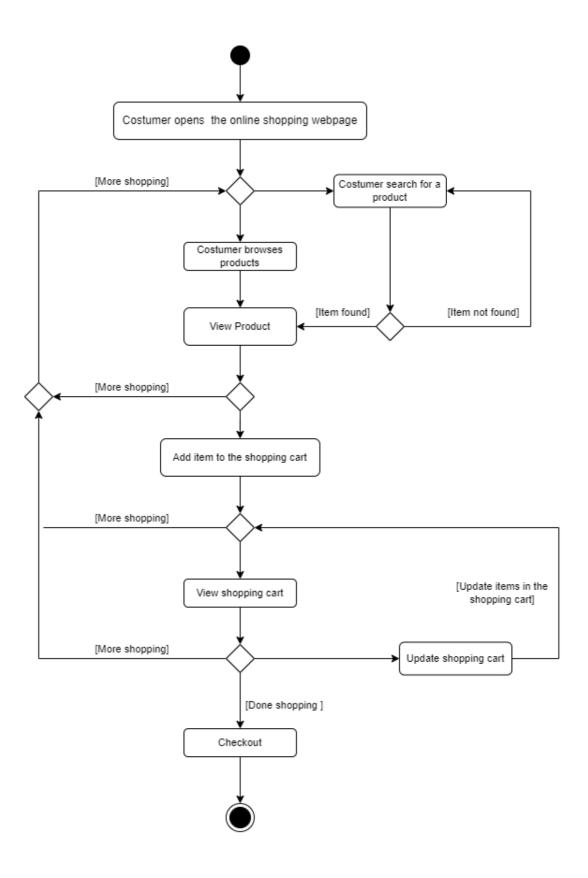
3.2. Diagrama de Componentes



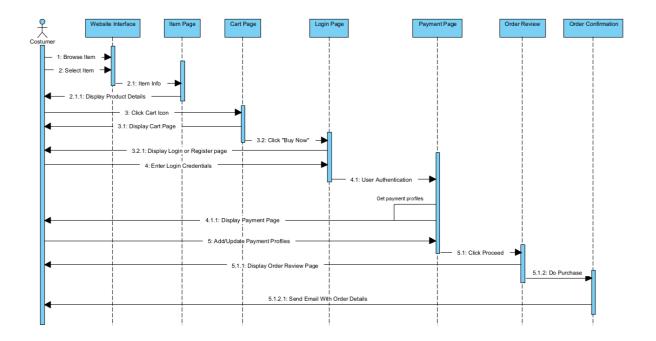
3.3. Diagrama de Classes



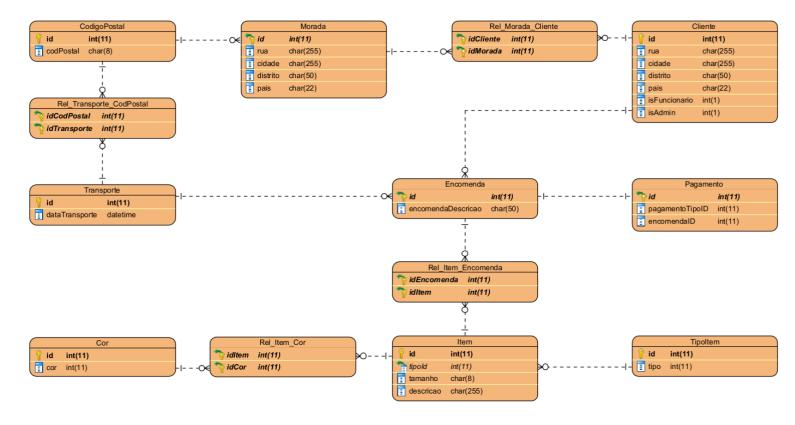
3.4. Diagrama de Atividades



3.5. Diagrama de Sequência

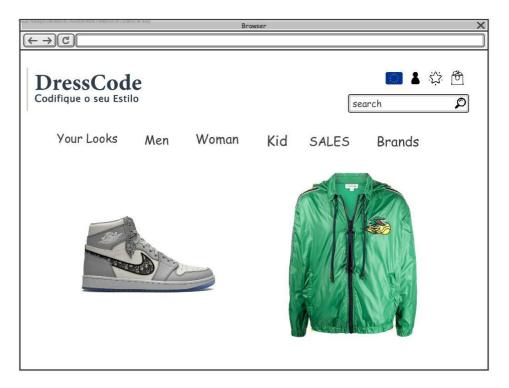


3.6. Diagrama Entidade-Relação

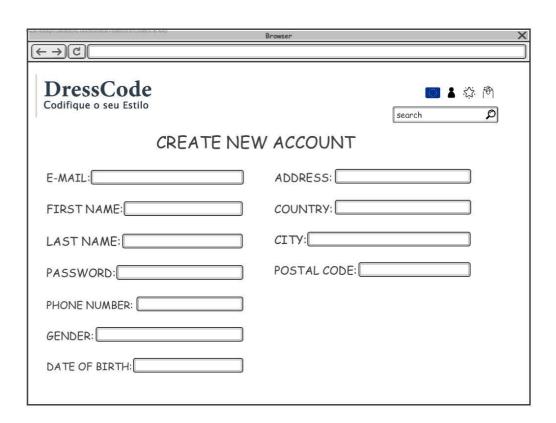


4. Mockups

4.1. Página Inicial



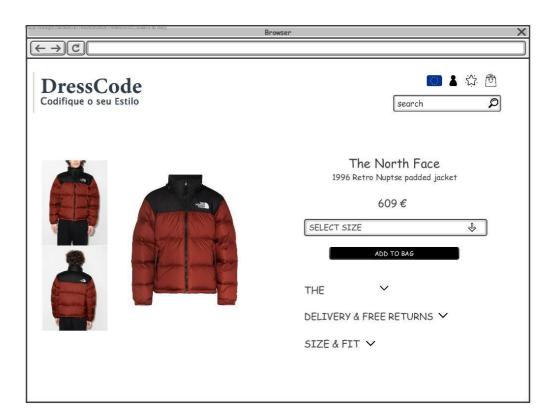
4.2. Conta



4.3. Perfil



4.4. Produtos



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