

Projeto de Desenvolvimento de Software



DOCENTE: Nuno Feixa Rodrigues

**Diogo Oliveira 21111**

**Joshua Jones 21116**

**Eduardo Rebelo**

**21105**

**João Ferreira 21107**

**Rui Peixoto 21137**

Índice

[Introdução 2](#_bookmark0)

1. [Apresentação dos Membros do Grupo 3](#_bookmark1)
   1. [Diogo Oliveira 3](#_bookmark2)
   2. [Joshua Jones 3](#_bookmark3)
   3. [Rui](#_bookmark4) Peixoto [3](#_bookmark4)
   4. [João Ferreira 3](#_bookmark5)
   5. [Eduardo Rebelo 3](#_bookmark6)
2. [Introdução ao Problema Abordado 4](#_bookmark7)
3. [Diagramas UML 5](#_bookmark8)
   1. [Casos de Uso 5](#_bookmark9)
   2. [Diagrama de Componentes 6](#_bookmark10)
   3. [Diagrama de Classes 7](#_bookmark11)
   4. Diagrama de Atividades.…………………………………………………8
   5. Diagrama de Sequência…………………………………………………9
   6. Diagrama Entidade-Relação..…………………………………………10

Dd4. 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………………………………………………………………………15

# 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;

## Apresentação dos Membros do Grupo

### Diogo Oliveira

Product Owner

Uma imagem com edifício, pessoa, exterior, homem

Descrição gerada automaticamente

### Joshua Jones

Scrum Master

Uma imagem com exterior, pessoa, homem, em pé

Descrição gerada automaticamente

### Rui Peixoto

Development Team

### Uma imagem com árvore, exterior, pessoa, relva Descrição gerada automaticamente João Ferreira

Development Team

### Uma imagem com céu, exterior, pessoa, homem Descrição gerada automaticamenteEduardo Rebelo

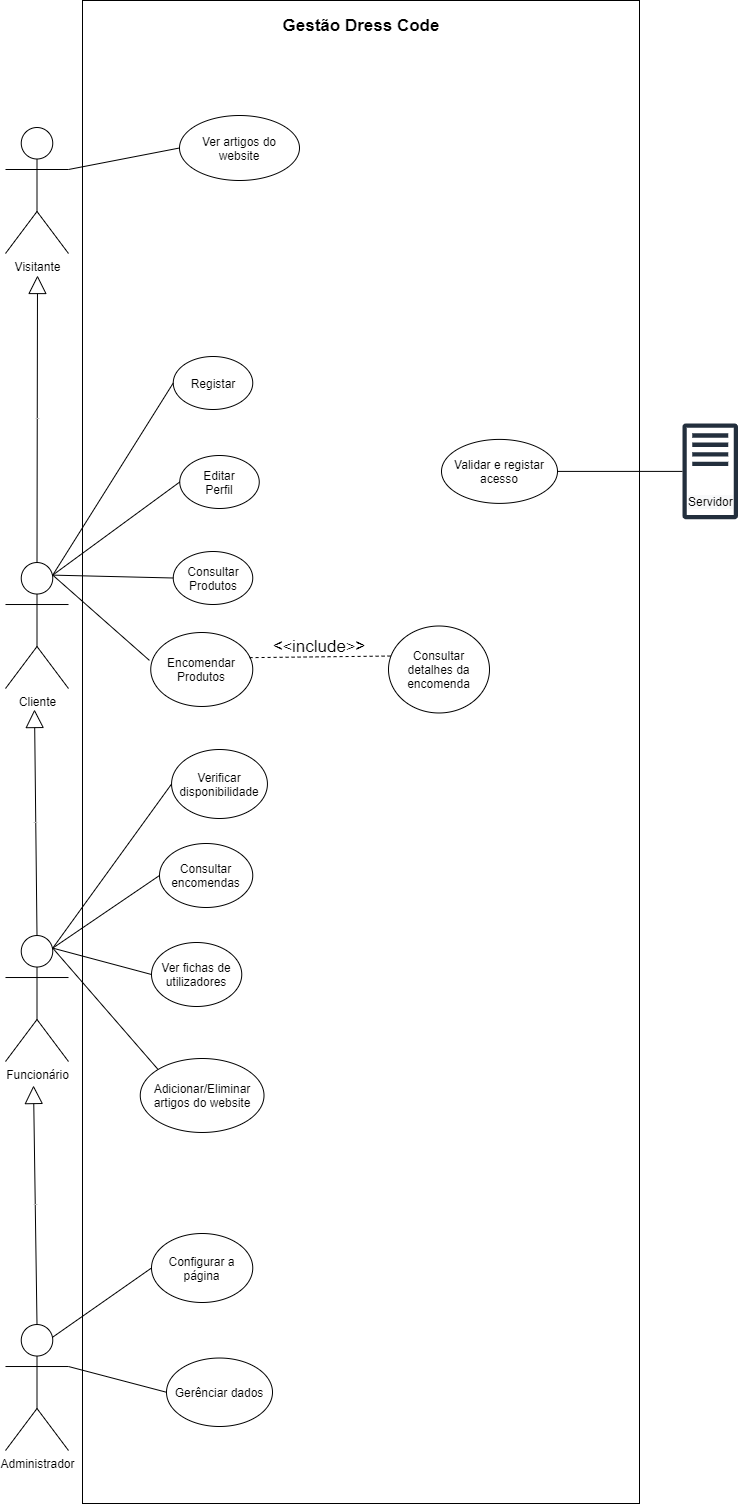
Development Team

1. Introdução ao Problema Abordado

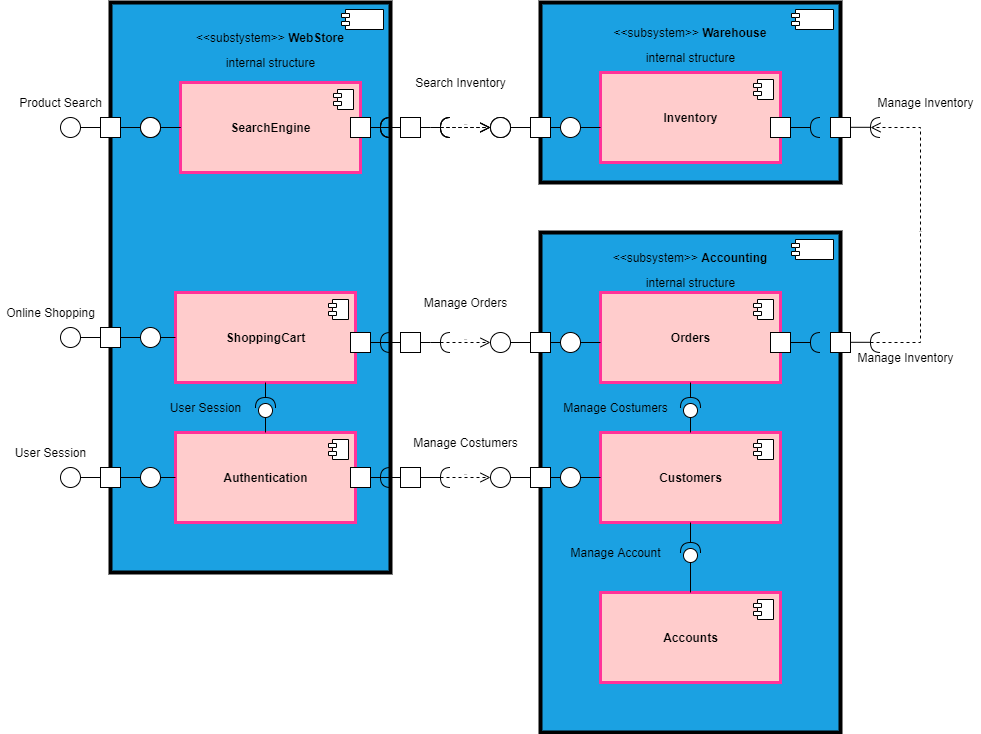
O nosso projeto consiste na criação de uma empresa de roupa “DressCode”. A DressCode tem como objetivo ser uma loja online “comum” de roupa, no entanto com as suas funcionalidades únicas e inovadoras fará com que qualquer usuário seja capaz de passar de um usuário a um cliente em apenas alguns cliques.

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.

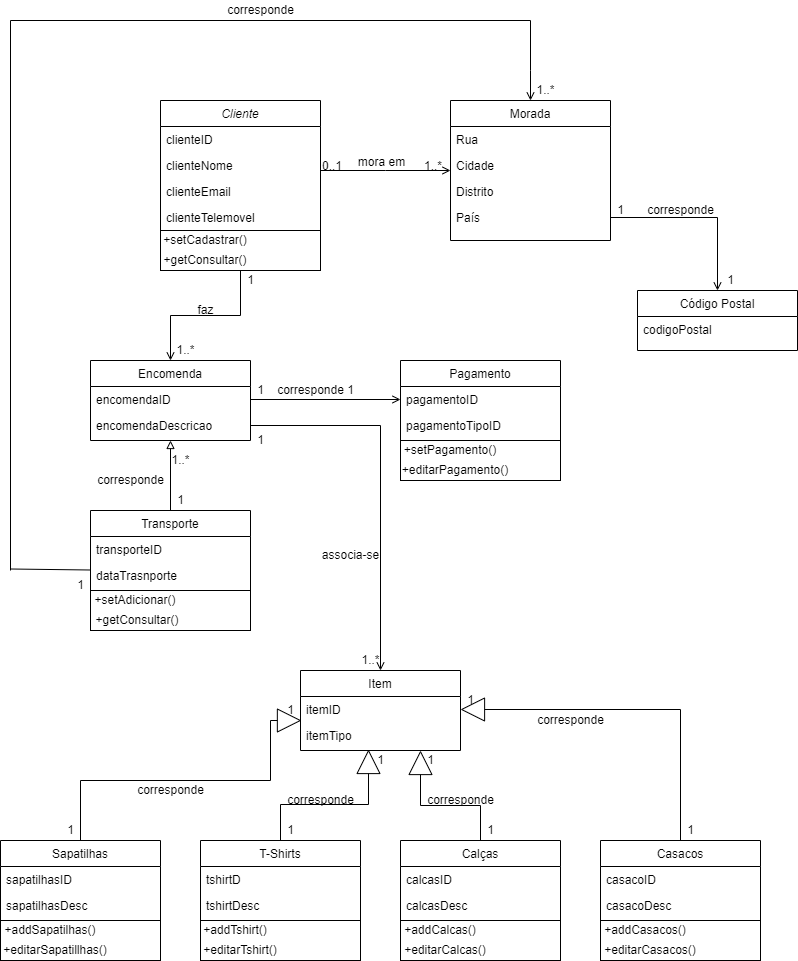
1. Diagramas UML
   1. Casos de Uso



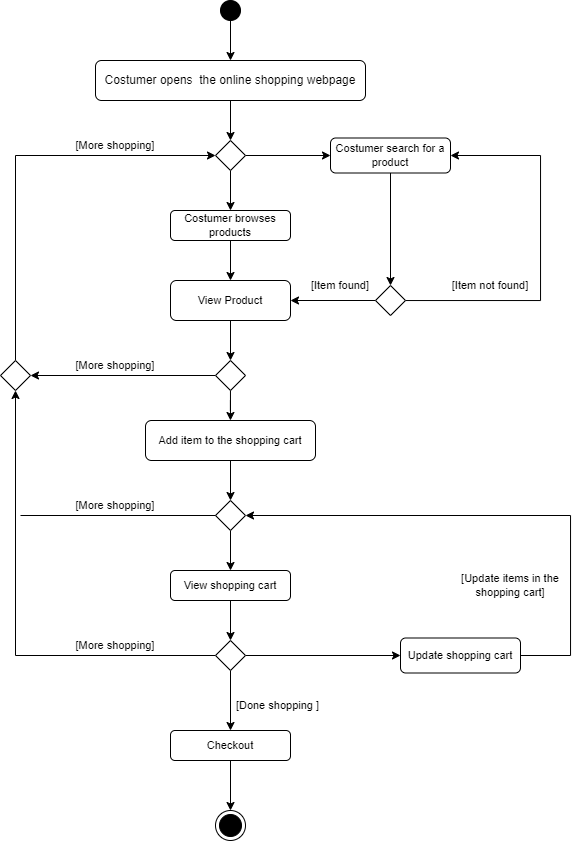
* 1. Diagrama de Componentes

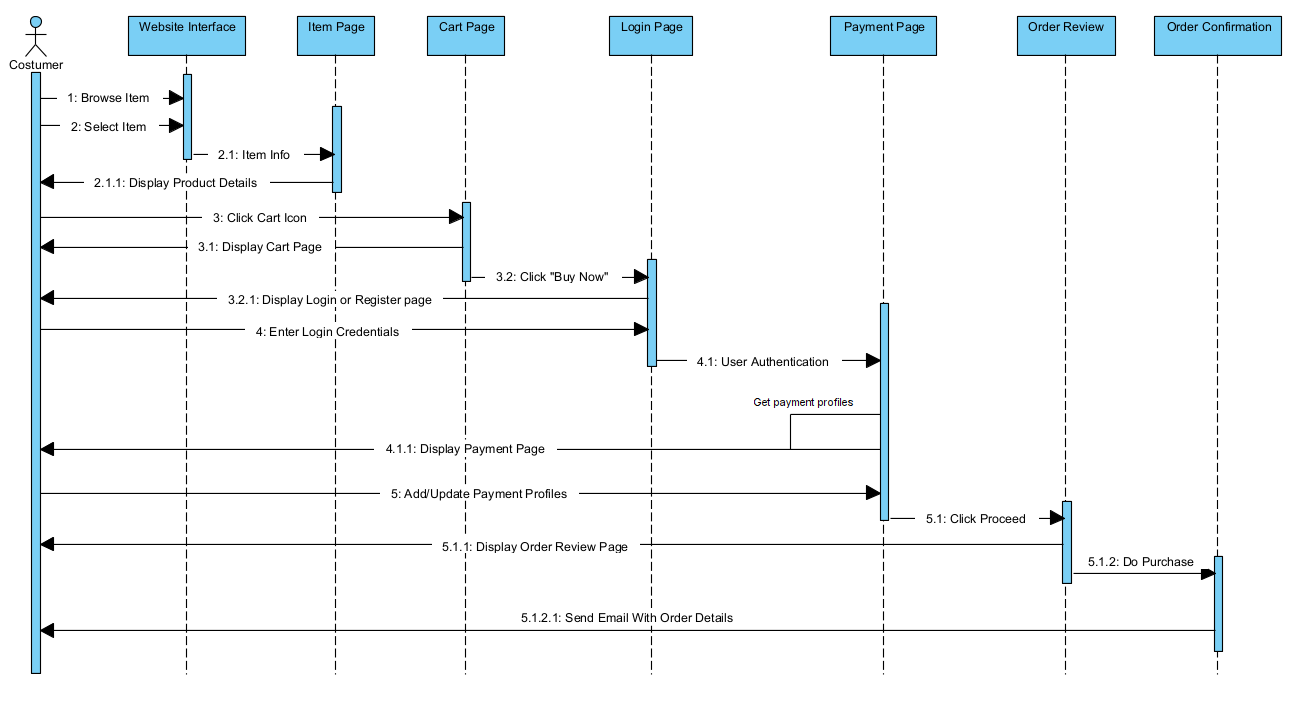


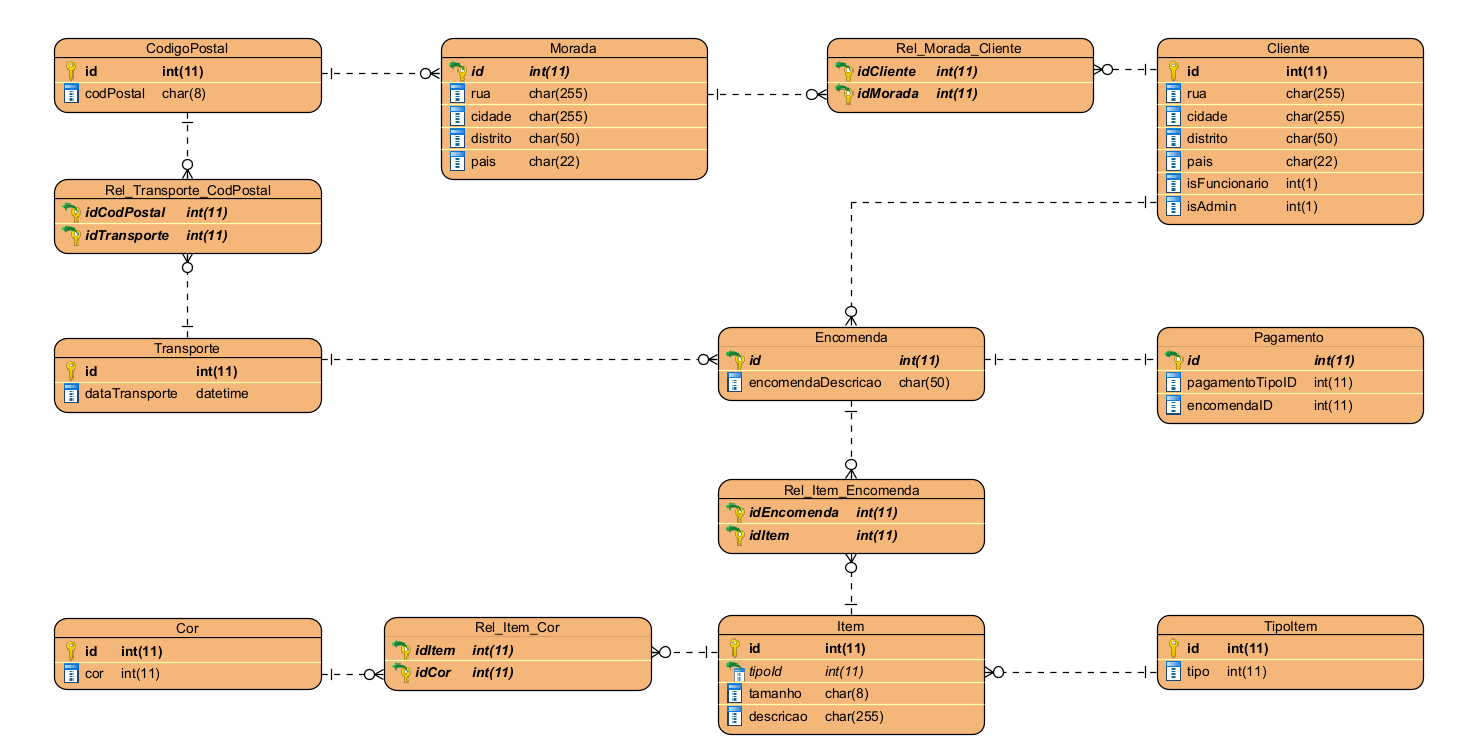
* 1. Diagrama de Classes



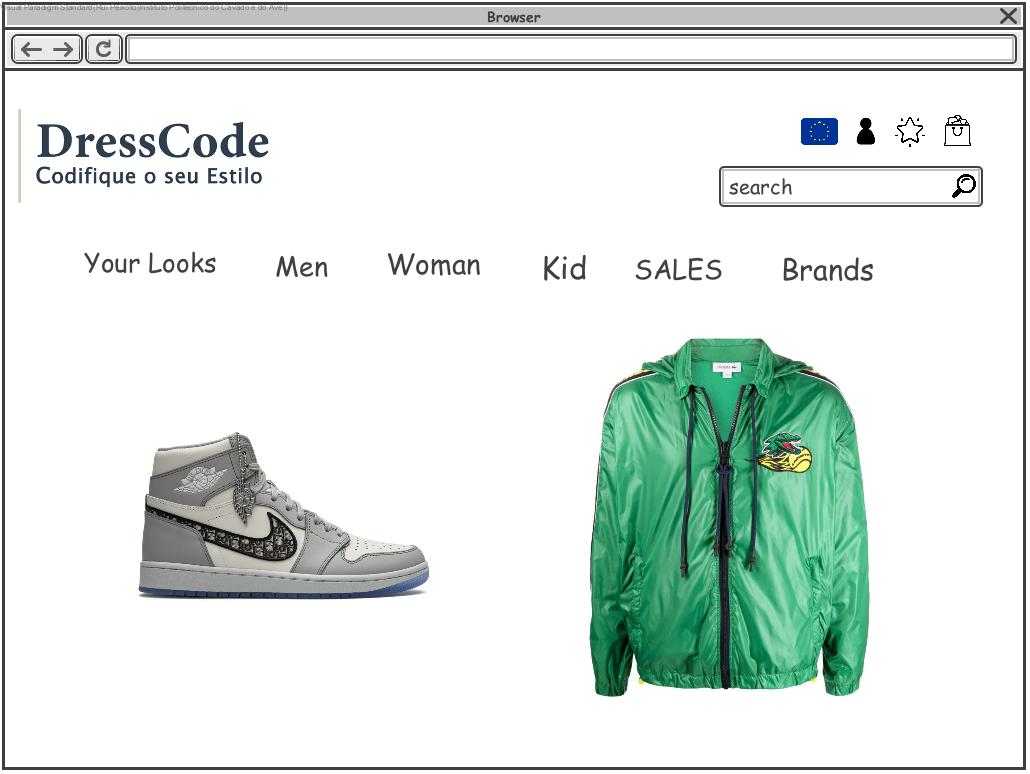
* 1. Diagrama de Atividades



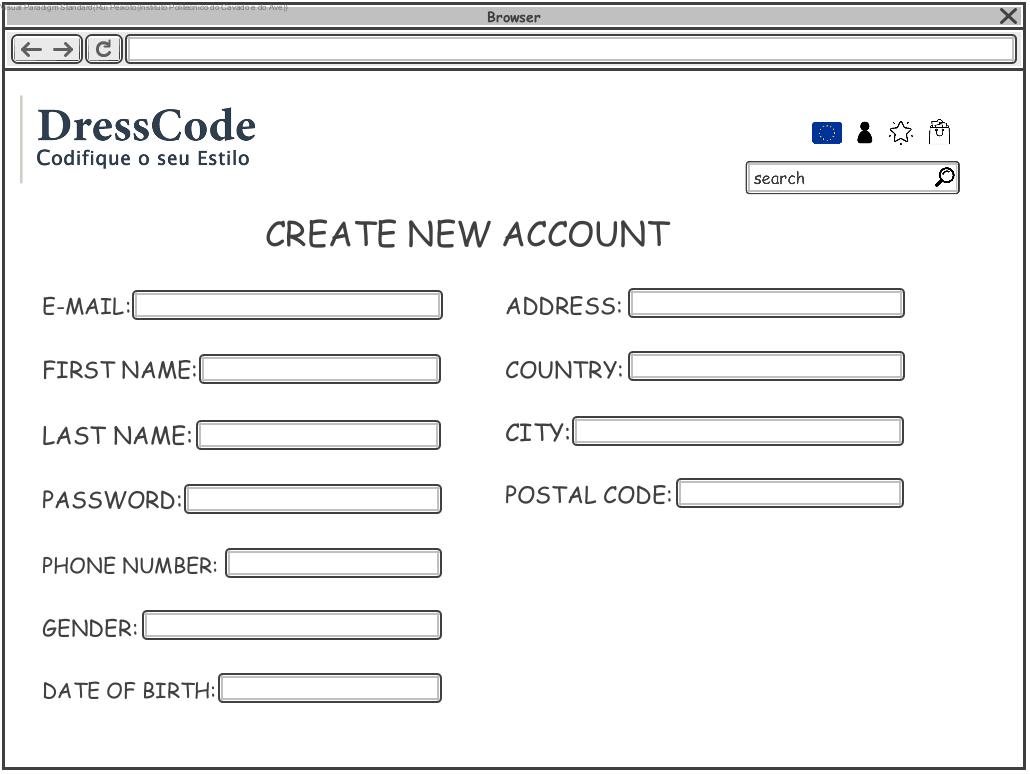
* 1. Diagrama de Sequência
  2. Diagrama Entidade-Relação



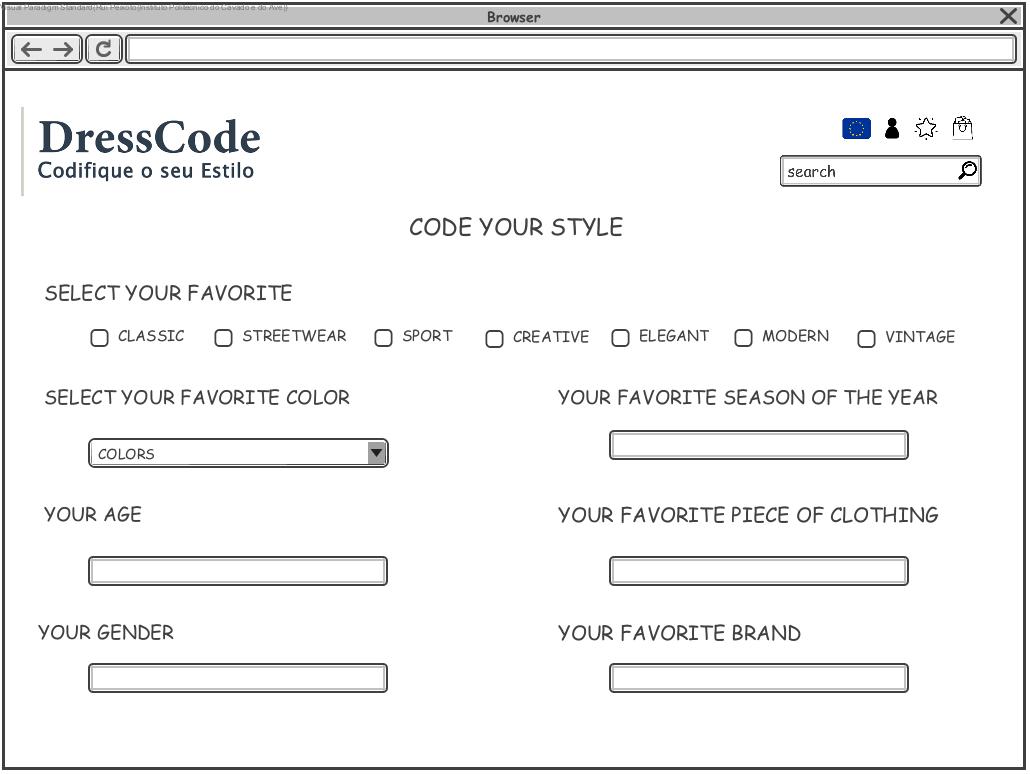
1. Mockups
   1. Página Inicial



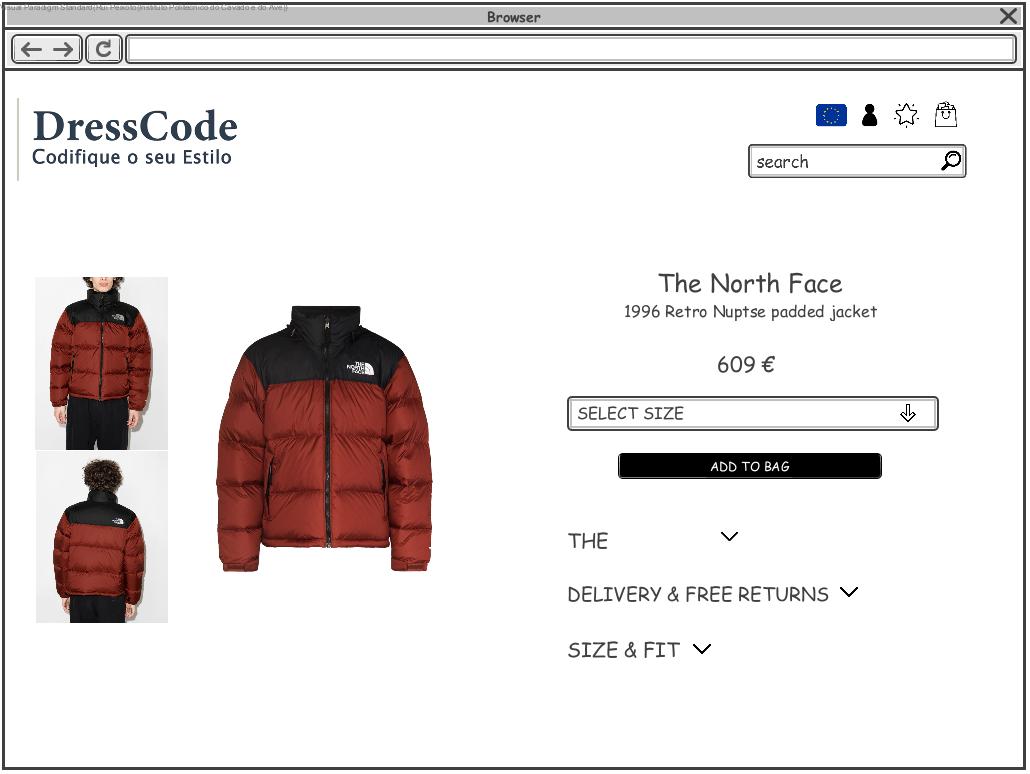
* 1. Conta



* 1. Perfil



* 1. Produtos



* 1. Carrinho



1. 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;

1. Tecnologias

**Angular** - Frontend

**Node.js e MySQL** - Backend

**Azure DevOps** - Software de ALM

**Git** - Sistema de Controlo de versões