Desenvolvimento de Software para WEB

Universidade Federal do Ceará – Campus Quixadá

Prof.: Jefferson de Carvalho Silva

**Introdução**

Este documento visa guiar a construção do projeto final da disciplina de Desenvolvimento de Software para WEB. Através dele o aluno/equipe saberá quais “entregáveis” deverão ser implementados ao decorrer do curso.

**1 – A Escolha do tema** (26/02/2024 - 13/03/2024)

Nesta fase, a equipe deve decidir qual será o tema do trabalho, o protótipo da identidade visual e a principais funcionalidades. É importante ressaltar que não adianta tentar criar muitas funcionalidades pois o prazo para entrega do trabalho final é de apenas quatro meses (duração do semestre).

As sugestões de temas são diversas, geralmente relacionadas a realidade dos alunos:

* Um aplicativo para controle de animais abandonados com intuito de adoção;
* Um aplicativo para controle de focos de doenças como a dengue na sua cidade;
* Um aplicativo para controle de caronas na sua cidade;
* Um aplicativo de denúncia de quaisquer tipo;
* Um aplicativo de “gamificação”, envolvendo geolocalização;
* Um aplicativo de informações sobre o campus/cidade/disciplinas/professores/etc.;
* Um aplicativo envolvendo microtransações ou de vendas (brechó);
* Um aplicativo de rede social simples;
* Um aplicativo de avaliações de pontos turísticos/restaurantes/etc.;
* Dentre outros…

Apesar da gama de temas ser ampla, **TODOS** os aplicativos devem conter:

* Um sistema de login/logout, envolvendo algum servidor bem como recuperação de senha e outras questões de segurança;
* No mínimo cinco telas (não contando com as telas de login) com algum sistema de navegação;
* A identidade visual representada por imagens, cores (CSS);
* Conexão com algum sistema de banco de dados (relacional ou não relacional ou ambos);
* Upload de arquivos

**2 – A Aplicação sem funcionalidades** (25/03/2024 - 08/04/2024)

Nesta fase deve-se criar:

* Apenas as telas, com as devidas informações (por exemplo, na tela de login, usar os campos login e senha);
* Navegação entre as telas (por exemplo, ao clicar em “SUBMETER” na tela de login, enviar o usuário para as telas do sistema);

NÃO é necessário implementar as funcionalidades internas dos componentes (por exemplo, o login não checa senha e usuário, ele apenas redireciona para as telas do sistema).

É interessante já estar com identidade visual do sistema 50% pronto ou totalmente finalizada, pois as próximas fases exigem a implementação das funcionalidades.

**3 – A implementação das funcionalidades** (08/04/2024 - 06/05/2024)

Nesta fase, deve-se fechar o escopo do projeto (definir quais serão todas as funcionalidades). Lembre-se que o escopo já inicia sua construção desde a ESCOLHA do tema.

Você deve então implementar:

1. A funcionalidade de login/logout por completo, indicando erros e permitindo apenas usuários logados o acesso ao sistema.
2. As funcionalidades do seu TEMA, com acesso ao banco de dados.
3. Upload de arquivos.
4. Uso de APIs de terceiros (por exemplo, comentários usando o Facebook ou API do Google para mapas).

**4 – Testes com o usuário final** (06/05/2024 – último dia de aula)

Nesta fase, deve-se testar a aplicação com o usuário final e colher resultados. Os resultados podem responder as seguintes questões:

- A aplicação é FÁCIL de usar?

- A aplicação cumpre com os objetivos?

- A aplicação apresentou algum bug durante a execução?

- A aplicação tem uma interface agradável?

- Etc.

**ATENÇÃO –** O tema e as funcionalidades devem ser APROVADAS pelo professor antes de passar para fase 2 (interface). Por isso é importante decidir o escopo do projeto logo no início.