BullkApp

Especificação de Requisitos de Software

Versão 1.0

Histórico da Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 18/03/2023 | 1.0 | Estruturação do Documento | Leonardo Almeida |
| 27/03/2023 | 1.0 | Incrementação Novos Requisitos | Leonardo Almeida |
| 01/04/2023 | 1.0 | Formatação Documento | Leonardo Almeida |
| 04/04/2023 | 1.0 | Revisão e Finalização do Documento | Leonardo Almeida |
| 23/04/2023 | 1.0 | Novas Alterações | Leonardo Almeida |
| 13/05/2023 | 1.0 | Inclusão dos requisitos Postergados | Leonardo Almeida |

Índice

[1. Introdução 4](#_Toc134873499)

[1.1 Objetivo 4](#_Toc134873500)

[1.2 Escopo 4](#_Toc134873501)

[1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações 4](#_Toc134873502)

[2. Descrição Geral 4](#_Toc134873503)

[3. Requisitos Específicos 5](#_Toc134873504)

[3.1 Funcionalidade 5](#_Toc134873505)

[**3.1.1** **RQF001 – Manter Usuário:** 5](#_Toc134873506)

[**3.1.2** **RQF002 – Manter Treino:** 5](#_Toc134873507)

[**3.1.3** **RQF003 – Manter Exercício:** 5](#_Toc134873508)

[**3.1.4** **RQF004 – Manter Aparelho:** 6](#_Toc134873509)

[**3.1.5** **RQF005 – Manter Avaliação Corporal:** 6](#_Toc134873510)

[3.2 Utilidade 6](#_Toc134873511)

[3.2.1 RNF001 - Tempo Aprendizagem Utilização 6](#_Toc134873512)

[3.3 Suportabilidade 6](#_Toc134873513)

[3.3.1 RNF002 - Aplicação Android 6](#_Toc134873514)

[3.3.2 RNF003 - Aplicação IOS 6](#_Toc134873515)

[3.3.3 RNF004 - Aplicação WEB 6](#_Toc134873516)

Especificação de Requisitos de Software

# Introdução

## Objetivo

Esta documentação de Especificação de Requisito de Software tem como finalidade, descrever a estruturação e comportamento do software a ser desenvolvido, intitulado como BullkApp.

A partir dela, será possível identificar os pontos de atenção da aplicação e as necessidades que precisam ser supridas, esses pontos serão elencados através da sessão de Requisitos.

## Escopo

A aplicação abordada neste documento, tem como objetivo permitir uma melhor experiência para os frequentadores de academias de musculação. Com a utilização do software, os alunos poderão acompanhar sua constante evolução, na sessão de exercícios poderá assistir uma demonstração do treino e pensando na otimização do tempo do aluno, a aplicação terá a opção de recomendação, que retornará um outro exercício equivalente, caso o que esteja previsto para o aluno realizar, já esteja em uso naquele momento.

O BullkApp será uma aplicação multiplataforma sendo dividido em dois segmentos. Usuário aluno, que terá uma aplicação mobile na qual permitirá acessar as funções destacadas anteriormente e a área para administradores/professores que são os responsáveis por lançarem os treinos e toda a parte de administração do App, será na plataforma WEB.

## Definições, Acrônimos e Abreviações

CRUD – Esse termo é utilizado para referenciar as operações básicas de uma aplicação, C - Create, R -Read, U - Update e D - Delete. Ou seja, criar, ler, atualizar e apagar, respectivamente.

# Descrição Geral

O BullkApp será desenvolvido para suprir a demanda de aplicações voltadas para o público de academias de musculação. Nos cenários analisados, percebeu que quando há a utilização de aplicativos para intermediar essa rotina de treinos, eles não proporcionam uma boa experiência para o aluno. O método comumente utilizado é a impressão dos treinos em papel, o que é um problema, porque durante o treino o aluno acaba suando e inevitavelmente acaba o danificando, assim, será necessário realizar outra impressão, resultando em um consumo de papel desnecessário.

O aplicativo apresentará dois tipos de usuários, o aluno, que terá condições de consultar seus treinos no padrão ABC, verificando suas descrições (peso, repetições e tempo de descanso) e vídeo de demonstração de cada exercício; solicitar suas avaliações já realizadas anteriormente; Dica de substituição de exercício para quando o aparelho listado no treino já se encontra em uso. E o outro tipo de usuário é o professor/administrador, que será o responsável pelo gerenciamento de treinos (lançamento, atualizações e disponibilização das avaliações físicas) e configurações do aplicativo.

O BullkApp será uma aplicação multiplataforma, para dispositivos mobiles e Web, o acesso a cada plataforma será respeitado as premissas do tipo de usuário, aluno acessará via aplicação mobile e professor/administrador através da Web.

# Requisitos Específicos

## Funcionalidade

### **RQF001 – Manter Usuário:**

O Sistema deverá suportar as operações CRUD de Usuários. Que por sua vez, possibilitará fazer a distinção entre os usuários do tipo:

- Aluno: Este usuário terá condições de consultar seus treinos, assistir os vídeos de demonstração e acessar suas avaliações já realizadas;

- Professor/Administrador: Este usuário será o responsável por lançar os treinos dos alunos, as avaliações e toda parte de configurações;

Para realizar o cadastro dos usuários, será necessário apresentar as seguintes informações:

- ID;

- Nome;

- Data de Nascimento;

- Sexo;

- Celular;

- E-mail;

- Tipo Usuário;

- URL Foto/Avatar;

- Status;

- Senha;

### **RQF002 – Manter Treino:**

O Sistema deverá suportar as operações CRUD de Treino. Este requisito permitirá que o professor/administrador faça a definição dos treinos para que os alunos possam seguir nas suas rotinas;

O Treino deverá disponibilizar as informações de:

- ID;

- Código Treino (A, B ou C);

- Identificação do Exercício;

- Identificação do Usuário;

- Séries;

- Repetições;

- Intervalo/Descanso;

- Peso;

- Status;

### **RQF003 – Manter Exercício:**

O Sistema deverá suportar as operações CRUD de Exercício. Este requisito permitirá elencar quais os exercícios disponíveis na aplicação, para futuro vínculo com os treinos. Será necessário que eles apresentem as seguintes informações:

- ID;

- Descrição Exercício;

- Grupo Músculos;

- Identificação do Aparelho;

- Imagem de Ilustração;

- Vídeo de Ilustração;

- Status;

### **RQF004 – Manter Aparelho:**

O Sistema deverá suportar as operações CRUD deAparelho. Este requisito permitirá elencar quais os aparelhos disponíveis na aplicação, para futuro vínculo com os exercícios. Será necessário que eles apresentem as seguintes informações:

- ID;

- Descrição;

- Status;

### **RQF005 – Manter Avaliação Corporal:**

O Sistema deverá suportar as operações relacionadas as avaliações corporais, ou seja, o professor/administrador irá disponibilizá-la e o aluno poderá solicitar/baixar. Na tela de avaliações irá apresentar as informações de:

- ID;

- Descrição;

- Observação;

- Arquivo Avaliação;

- Identificação do Usuário;

## Utilidade

### RNF001 - Tempo Aprendizagem Utilização

O software terá uma curva de aprendizagem reduzida, permitindo assim, que pessoas de todas as idades utilizem a aplicação.

## Suportabilidade

### RNF002 - Aplicação Android

O software terá uma versão disponibilizada para dispositivos cujo sistema operacional é o Android.

### RNF003 - Aplicação IOS

O software terá uma versão disponibilizada para dispositivos cujo sistema operacional é o IOS.

### RNF004 - Aplicação WEB

O software terá uma versão disponibilizada para WEB, voltado para os professores/administradores;

## Requisitos Postergados

### RQP001 – Enviar Notificações para o Usuário

O software terá o serviço de notificação, para lembrar o usuário de tomar água. Ou qualquer outra informação que beneficia o usuário.

### RQP002 – Realizar o Agendamento da Avaliação Corporal

O software terá o serviço de agendamento de avaliação corporal, podendo selecionar o dia e o horário, de acordo com os horários disponíveis.