# 1 – Mundo Comum

Uma nova escola chamada Gufi, escola técnica de desenvolvimento de softwares, foi criada pela educadora Helena Guerra, em 2020, na região da Vila Olímpia em São Paulo. Helena tem uma equipe de educadores que vêm do mercado de TI.

A escola, além de ser um ambiente educacional, também dispõe eventos para os alunos com diversos temas relacionados a área de TI.

Para se adequar ao mercado e agilizar seus processos internos, a empresa deseja implantar sistemas em seus processos.

# 2 – Chamado para a Aventura

Helena Guerra lhe contratou para desenvolver um sistema web/mobile integrado onde seja possível realizar a gestão de eventos na escola.

## Sistema Web

### Perfis de usuário:

* **Administrador**: Área administrativa da escola;
* **Comum**: Pode ser um expectador ou palestrante;

### Funcionalidades

1. O **administrador** poderá cadastrar qualquer tipo de **usuário**;
2. O **administrador** poderá cadastrar os dados da instituição;
3. O **administrador** poderá cadastrar os tipos de eventos;
4. O **administrador** poderá cadastrar eventos livres ou restritos;
5. Qualquer usuário poderá ver todos os eventos cadastrados;
6. O usuário **comum** poderá ver os eventos que participará;
7. O usuário **comum** poderá se inscrever para assistir um evento;
8. O **administrador** poderá aprovar a participação do expectador de um determinado evento restrito;
9. Qualquer usuário poderá convidar um outro usuário;
10. Qualquer usuário poderá ver convites enviados a ele;

## Sistema mobile

### Perfis de usuário:

* **Administrador**: Área administrativa da escola;
* **Comum**: Pode ser um expectador ou palestrante;

### Funcionalidades

1. Qualquer usuário poderá ver todos os eventos cadastrados;
2. O usuário **comum** poderá se inscrever para assistir um evento;
3. O usuário **comum** poderá ver os eventos que participará;
4. Qualquer usuário poderá convidar um outro usuário;
5. Qualquer usuário poderá ver convites enviados a ele;

## SPRINT 1 – Banco de Dados

A escola contratou o núcleo de desenvolvimento do SENAI de Informática para desenvolver sua solução de software. De acordo com a cultura criada, o primeiro passo para a construção de um sistema é realizar a modelagem do banco de dados que será utilizado em seus modelos conceitual, lógico e físico.

Para ajudar na construção, o cliente disponibilizou planilhas onde se pode encontrar os dados administrativos de cada evento e como ele vinculava os espectadores de cada um. Você utilizará este documento como base na construção do banco de dados.

## SPRINT 2 – API

De acordo com os padrões modernos no desenvolvimento de projetos de software atuais, o núcleo de desenvolvimento do SENAI de Informática decidiu que o software solicitado pela Gufi deverá ser criado em plataforma API (Application Programming Interface).

Você deverá desenvolver a API com as seguintes funcionalidades:

### Perfis de usuário:

* **Administrador**: Área administrativa da escola;
* **Comum**: Pode ser um expectador ou palestrante;

### Funcionalidades

1. O **administrador** poderá cadastrar qualquer tipo de **usuário**;
2. O **administrador** poderá cadastrar os dados da instituição;
3. O **administrador** poderá cadastrar os tipos de eventos;
4. O **administrador** poderá cadastrar eventos livres ou restritos;
5. Qualquer usuário poderá ver todos os eventos cadastrados;
6. O usuário **comum** poderá ver os eventos que participará;
7. O usuário **comum** poderá se inscrever para assistir um evento;
8. O **administrador** poderá aprovar a participação do expectador de um determinado evento restrito;
9. Qualquer usuário poderá convidar um outro usuário;
10. Qualquer usuário poderá ver convites enviados a ele;

### Persistência de Dados

Deve ser realizada no banco de dados criado anteriormente na fase de modelagem do sistema

### Autenticação

Deve utilizar o modelo JWT (JSON Web Token) para realizar a autenticação no sistema.

### Autorização

Os endpoints devem ter autorização baseado nas funcionalidades descritas acima. Onde a funcionalidade deve ser somente feita pelo ator estabelecido nela.

Exemplo: o administrador poderá cadastrar os tipos de eventos.

## SPRINT 3 – Front-end

A Gufi é uma empresa que preza pela qualidade de seus serviços assim como a interface do usuário. Hoje em dia, sabe-se o quanto a interface com o usuário é importante para que este tenha uma experiência satisfatória em qualquer sistema.

Você deverá desenvolver as seguintes atividades:

* Layout de baixa fidelidade;
* Layout de alta fidelidade;
* Teste de usabilidade;

Após ter desenvolvido toda a interface – API do seu sistema e seus dados estarem sendo armazenados no banco, o núcleo desenvolvimento do SENAI de Informática necessita desenvolver a interface que o usuário fará interação.

Você utilizará o framework ReactJS para desenvolver a parte do front-end e realizar a integração com a API desenvolvida anteriormente.

### Perfis de usuário:

* **Administrador**: Área administrativa da escola;
* **Comum**: Pode ser um expectador ou palestrante;

### Funcionalidades

1. O **administrador** poderá cadastrar qualquer tipo de **usuário**;
2. O **administrador** poderá cadastrar os dados da instituição;
3. O **administrador** poderá cadastrar os tipos de eventos;
4. O **administrador** poderá cadastrar eventos livres ou restritos;
5. Qualquer usuário poderá ver todos os eventos cadastrados;
6. O usuário **comum** poderá ver os eventos que participará;
7. O usuário **comum** poderá se inscrever para assistir um evento;
8. O **administrador** poderá aprovar a participação do expectador de um determinado evento restrito;
9. Qualquer usuário poderá convidar um outro usuário;
10. Qualquer usuário poderá ver convites enviados a ele;

## SPRINT 4 – Mobile

Após um tempo de uso de sua aplicação web, Helena percebeu que para melhorar a usabilidade de sua plataforma, é necessário desenvolver uma aplicação mobile focando nos participantes e em quais informações ele precisa visualizar.

Você deverá desenvolver um aplicativo mobile integrando com a API que foi desenvolvida anteriormente (Sprint 2) e deverá conter as seguintes funcionalidades:

### Perfis de usuário:

* **Administrador**: Área administrativa da escola;
* **Comum**: Pode ser um expectador ou palestrante;

### Funcionalidades

1. Qualquer usuário poderá ver todos os eventos cadastrados;
2. O usuário **comum** poderá se inscrever para assistir um evento;
3. O usuário **comum** poderá ver os eventos que participará;
4. Qualquer usuário poderá convidar um outro usuário;
5. Qualquer usuário poderá ver convites enviados a ele;

### Notificação

O usuário comum poderá receber notificação de um novo evento;

### Persistência de dados

Os dados referentes ao usuário logado na aplicação mobile, deverão ser salvos localmente;

### Mapas

O usuário comum poderá ver o trajeto entre a sua localização atual e a instituição;

## SPRINT 5 – Big Data

Com o software finalizado, a Gufi deseja aplicar funcionalidades de Data Analytics em seu sistema. A empresa deseja começar analisando qual perfil de usuário participa de eventos.

Ao realizar uma participação em evento, deve ser armazenado:

* Idade do usuário;
* Gênero;
* Data de Cadastro;
* Tipo de Evento;
* Latitude/Longitude;