** Unicamp - Universidade Estadual de Campinas**

FT – Faculdade de Tecnologia

**Documento de Visão**

**Drunk Gauge**

**Engenharia de Software III**

Limeira, Agosto de 2016

**Histórico de revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versão | Descrição | Autor |
| 16/08/2016 | 0.1 | Criação do Documento | Bruna Caroline  Juliana Moniz  Lorena Zambaldi  Luis Fernando |
| 23/08/2016 | 0.2 | Refinamento dos requisitos, adição do atributos dos requisitos e matriz de rastreabilidade | Lorena Zambaldi  Juliana Moniz |
| 30/08/2016 | 0.3 | Adição do índice e atualização do casa de uso | Lorena Zambaldi |
| 31/08/2016 | 0.4 | Acréscimo de um requisito e formatação dos parágrafos | Lorena Zambaldi |
| 06/09/2016 | 0.5 | Atualização do caso de uso e matriz de rastreabilidade, adição do documento visão extend | Lorena Zambaldi  Luis Fernando  Juliana Moniz |
| 13/09/2016 | 0.6 | Atualização do caso de uso | Juliana Moniz |

**Sumário**

[1.     Introdução 5](#_Toc460918903)

[1.1 Escopo 5](#_Toc460918904)

[2.    Plano de Negócios 5](#_Toc460918905)

[2.1 Oportunidades de negócio 5](#_Toc460918906)

[2.2 Instrução do Problema 5](#_Toc460918907)

[2.3 Instrução de Posição do Produto 5](#_Toc460918908)

[3.    Stakeholders 5](#_Toc460918909)

[3.1 Demográficos de Mercado 6](#_Toc460918910)

[3.2 Resumo da Parte Interessada 6](#_Toc460918911)

[3.3 Resumo do Usuário 6](#_Toc460918912)

[3.4 Ambiente do Usuário 6](#_Toc460918913)

[3.5 Perfis das Partes Interessadas 6](#_Toc460918914)

[3.6 Perfis do Usuário 7](#_Toc460918915)

[3.7 Principais Necessidades da Parte Interessada ou do Usuário 7](#_Toc460918916)

[3.8 Alternativas e Concorrências 7](#_Toc460918917)

[4.     Descrição Geral 7](#_Toc460918918)

[4.1 Restrições 7](#_Toc460918919)

[4.2 Requisitos Funcionais 8](#_Toc460918920)

[4.3 Requisitos de Qualidade 8](#_Toc460918921)

[4.4 Atributos de requisitos 8](#_Toc460918922)

[5. Outros Requisitos do Produto 10](#_Toc460918923)

[5.1 Padrões Aplicáveis 10](#_Toc460918924)

[5.2 Requisitos do Sistema 10](#_Toc460918925)

[5.3 Requisitos de desempenho 11](#_Toc460918926)

[5.4 Requisitos Ambientais 11](#_Toc460918927)

[6. Requisitos de Documentação 11](#_Toc460918928)

[6.1 Notas sobre a liberação, arquivo Leia-me 11](#_Toc460918929)

[6.2 Ajuda On-line 11](#_Toc460918930)

[6.3 Guias de Instalação 11](#_Toc460918931)

[6.4 Rótulos e Embalagem 11](#_Toc460918932)

[7. Faixas de Qualidade 11](#_Toc460918933)

[8. Apêndices 12](#_Toc460918934)

[8.1 Glossário 12](#_Toc460918935)

[8.2 Diagrama de Casos de Uso 12](#_Toc460918936)

[8.3 Matriz de rastreabilidade 12](#_Toc460918937)

[8.4 Esforço 13](#_Toc460918938)

[8.5 Estabilidade 13](#_Toc460918939)

[9. Referências 13](#_Toc460918940)

# 

# 1.     Introdução

## 1.1 Escopo

Este documento se aplica ao Sistema Drunk Gauge, que tem como objetivo através de perguntas medir o nível alcoólico do usuário e executar ações conforme seus índices de embriaguez. O sistema funciona como um termômetro que conforme as perguntas são respondidas ele se altera. As perguntas são classificadas em raciocínio rápido e lógico, matemática, e perguntas chaves que são pré-definidas pelo usuário na hora do cadastro. Além disso, caso o usuário se encontre em um nível alcoólico muito alto, o sistema conta com uma função de envio de mensagem para um número pré-definido, essa função pode variar na hora do cadastro caso o usuário prefira chamar um táxi.

# 2.    Plano de Negócios

## 2.1 Oportunidades de negócio

O consumo de álcool entre os brasileiros está cada vez mais frequente, e consequente a isso problemas que podem ser causados ao abuso também. O público aumenta gradativamente, e é nesse ambiente que o aplicativo se torna útil. De acordo com nosso objetivo principal - fornecer funções para que o público que consume bebidas alcoólicas não sofra com possíveis problemas, seja estes leves ou até mesmo catastróficos - estabelecemos uma forma para amenizar o problema causado pela extensão do negócio em questão.

## 2.2 Instrução do Problema

O problema de consumo alcoólico abusivo é uma realidade enfrentada em grande parte por jovens e adultos que passam dos limites quando saem para diversão. O impacto do problema é variável, podendo ser simplório, como cometer atitudes constrangedoras ou de alto risco, sendo motivo de acidentes. Uma solução bem-sucedida incluiria, fornecer pequenas instruções via aplicativo de acordo com o grau de embriaguez do usuário, instruções como: “Você já bebeu excessivamente, não mande mensagem ou ligue para seu ex-namorado em hipótese alguma” ou “Você já bebeu acima do permitido para dirigir. Pegue carona”, dentre outras com o mesmo teor informativo, que evitaria uma ação equivocada do usuário.

## 2.3 Instrução de Posição do Produto

Para os jovens e adultos que consumem bebidas alcoólicas e ficam embriagados com certa frequência. O Drunk Gauge é um sistema que age quando o usuário mais precisa, ele tenta evitar possíveis efeitos comuns entre pessoas que exageram na bebida através de mensagens e ações especificas.  De outro modo ele previne indiretamente ações constrangedoras de âmbito pessoal (emocional/sentimental) ou físico, nosso produto atinge um problema social óbvio e trabalha na solução do mesmo.

# 3.    Stakeholders

## 3.1 Demográficos de Mercado

De acordo com pesquisas oficiais o aumento de consumo de bebidas aumenta, e estima-se que irá crescer cada vez mais. O público do produto não tem necessidades de gasto financeiros com o sistema, é inteiramente grátis. O sistema atende as necessidades reais do mercado atual.

## 3.2 Resumo da Parte Interessada

* Estabelecimentos que vendem bebidas alcoólicas; fabricantes de bebidas alcoólicas;
* São estes (citado acima) que fomentam o mercado que o nosso público alvo está envolvido. Eles que distribuem e fornecem as bebidas e de forma indireta contribui para embriaguez do usuário.
* São base para o desenvolvimento, participam como agentes externos nos nossos produtos, referências para o mesmo.

## 3.3 Resumo do Usuário

* Em suma, jovens e adultos do público masculino e feminino.
* Os usuários terão na mão uma ferramenta que auxiliará quando estes estiverem sob o efeito de bebidas alcoólicas.
* Uma parte dos que consumem bebidas alcoólicas tem receio das consequências, o aplicativo cessa essa preocupação.

## 3.4 Ambiente do Usuário

* O sistema se torna útil quando o usuário sai com o propósito de consumir bebidas alcoólicas, tendo para isso locais adequados (bares, baladas, festas, afins).
* Em tese, o consumo é repetido aos fins de semanas, podendo ser também em dias de semana, quando algum evento acontece.
* É necessário dispositivos portáteis para o uso do aplicativo, que de certa forma fica restrito aos locais onde é feito o consumo de bebida.
* Planejado a princípio para plataforma Desktop, mas com projeções de expansão para Mobiles.
* O aplicativo não integra nenhum outro sistema.

## 3.5 Perfis das Partes Interessadas

* Os stakeholders do projeto são divididos em: desenvolvedores, cliente e usuários finais. Os desenvolvedores são responsáveis pelo projeto e desenvolvimento de artefatos do sistema, o cliente é parte interessada no desenvolvimento do sistema que será usado em seus negócios e os usuários finais que utilizarão o sistema já desenvolvido, são eles: pessoas com idades entre 18 e 30 anos, com foco em universitários.
* Comerciantes/Vendedores que visam o lucro na venda de bebidas alcoólicas, sem a devida preocupação para quem ou quanto está vendendo.
* É necessário que está parte interessado obtenha sucesso no mercado para que o aplicativo se torne útil. É uma linha ligada (Distribuição - Venda - Consumo - Embriaguez - Uso do Aplicativo). O Sistema é o último da lista, logo é necessário que o usuário percorra todos os processos para chegar até o nosso produto.

## 3.6 Perfis do Usuário

* Varia desde jovens estudantes até adultos (as). Estes que saem para festas com certa frequência e consumem, às vezes, bebidas alcoólicas em excesso.
* Uma pequena parte vai contra a legislação. Existem usuários com idade inferior a 18 anos, o que em teoria deveria ser proibido.
* Muitos não veem o limite. É algo compulsório o consumo.

## 3.7 Principais Necessidades da Parte Interessada ou do Usuário

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Necessidade | Prioridade | Interesses | Solução Atual | Solução Proposta |
| Orientar Usuários | Alta | Prevenir atitudes equivocadas por parte do usuário | Nenhuma | Aplicativo que oferece dicas e encaminha atitudes do usuário |
| Analisar Nível de Embriaguez do Usuário | Alta | Determinar o quanto embriagado o usuário está. | Nenhuma | Propor um questionário com perguntas gerais (fáceis). |
| Sucesso da Parte Interessada | Alta | Estabelecimentos em geral venderem bebidas alcoólicas | Venda já atinge proporções suficientes. | Continuação e elevação das vendas. |

## 3.8 Alternativas e Concorrências

Existem alguns aplicativos com funções semelhantes, como “Modo Bêbado”, “Don’t drink and dial”, todavia, nenhum é tão completo como o nosso. Estes citados possuem funcionalidades únicas, que fazem uma ou outra coisa. No caso do “Modo Bêbado” por exemplo, somente bloqueia contatos quando é determinado embriaguez do usuário. O Drunk Gauge seria um complemento geral dos aplicativos já existentes, agrupando as principais funções e melhorando-as.

# 4.     Descrição Geral

## 4.1 Restrições

* O sistema deve ser feito dentro do prazo pré-estabelecido do cliente, com data de entrega em 01 de novembro de 2016.
* O sistema deve ser usado por pessoas maiores de 18 anos, segunda a [lei Nº 9.294,](http://legislacao.planalto.gov.br/legisla/legislacao.nsf/Viw_Identificacao/lei%209.294-1996?OpenDocument) é proibido o consumo de bebidas alcoólicas para crianças e adolescente.

## 4.2 Requisitos Funcionais

RF1. Restrição de idade - O usuário deve inserir sua idade no cadastro e deve ser maior ou igual a 18 anos.

RF2. Cadastro do usuário - O usuário deve cadastrar seus dados pessoais quando usar o aplicativo pela primeira vez.

RF3. Cadastro de utilidades - O usuário deve cadastrar o número de amigos próximos, perguntas chaves sobre sua vida pessoal.

RF4. Questionário - O sistema deve apresentar questões de raciocínio logico, rápido, matemáticas e perguntas pessoais que foram respondidas previamente pelo usuário.

RF5. Interpretação do nível alcoólicos - O sistema devera interpretar o resultado obtido através das perguntas feitas e apontar o nível alcoólico do usuário.

RF6. Bloqueio do aparelho - Quando o resultado do nível alcoólico é de alto índice o aparelho deve bloquear algumas funções.

RF7. Envio de mensagem - O sistema deve enviar uma mensagem de help para o número que o usuário cadastrou.

RF8. Taxi help - O sistema deve chamar um taxi quando o nível de embriaguez definido pelo usuário for alcançado.

RF9. Mensagens de aviso -  O sistema deve enviar mensagens de aviso ao usuário.

RF10. Configuração de conta - Caso o usuário queira atualizar seus dados.

## 4.3 Requisitos de Qualidade

RQ1. Linguagem de programação Java - O sistema deve ser desenvolvido na linguagem de programação Java.

RQ2. Execução no desktop - O sistema deve executar em ambiente desktop.

RQ3. Interface Simples – O sistema deve ter uma interface simples, botões e letras em tamanho grande.

## 4.4 Atributos de requisitos

Identificador: RF1

Nome: Restrição de Idade

Descrição: O usuário deve inserir a idade. Para que o cálculo seja valido a idade inserida deve ser maior ou igual a 18

Categorização: Consciente

Prioridade: Importante

Responsabilidade: André

Fonte: Lucas

Autor: Lorena

Identificador: RF2

Nome: Cadastro de usuário

Descrição: O usuário deve cadastrar seu usuário, sua senha, nome, e-mail, telefone e idade

Categorização de Kano: Subconsciente

Prioridade: Critico

Responsabilidade: André

Fonte: Karina e Lucas

Autor: Lorena

Identificador: RF3

Nome: Cadastro de utilidades

Descrição: O usuário deve cadastrar o número de amigos próximos, perguntas chaves sobre sua vida pessoal.

Categorização de Kano: consciente

Prioridade: Critico

Responsabilidade: André

Fonte: Lucas e Karina

Autor: Lorena

Identificador: RF4

Nome: Questionário

Descrição: O usuário deve responder a perguntas de raciocínio logico, rápido e matemática.

Categorização: Consciente

Prioridade: Critico

Responsabilidade: André

Fonte: Karina e Lucas

Autor: Lorena

Identificador: RF5

Nome: Interpretação de nível alcoólico

Descrição: De acordo com as resposta do usuário, o sistema interpreta seu nível alcoólico.

Categorização de Kano: Consciente

Prioridade: Critico

Responsabilidade: André

Fonte: Lucas e Karina

Autor: Lorena

Identificador: RF6

Nome: Bloqueio do aparelho

Descrição: O sistema bloqueia funções do aparelho conforme o nível alcoólico do usuário.

Categorização de Kano: Consciente

Prioridade: Útil

Responsabilidade: André

Fonte: Karina e Lucas

Autor: Lorena

Identificador: RF7

Nome: Envio de mensagens

Descrição: O sistema envia uma mensagem de ajuda ao amigo que foi previamente cadastrado.

Categorização de Kano: Consciente

Prioridade: Útil

Responsabilidade: André

Fonte: Lucas e Karina

Autor: Lorena

Identificador: RF8

Nome: Taxi help

Descrição: Se o usuário escolher esta opção, o sistema deve chamar um taxi.

Categorização de Kano: Inconsciente

Prioridade: Útil

Responsabilidade: André

Fonte: -

Autor: Lorena

Identificador: RF9

Nome: Mensagens de aviso

Descrição: O sistema deve enviar mensagens de aviso sobre o nível de embriaguez do usuário.

Categorização de Kano: Inconsciente

Prioridade: Útil

Responsabilidade: André

Fonte: -

Autor: Lorena

Identificador: RF10

Nome: Configuração de conta

Descrição: Caso o usuário queira atualizar seus dados

Categorização de Kano: Inconsciente

Prioridade: Importante

Responsabilidade: André

Fonte: -

Autor: Lorena

Identificador: RQ1

Nome: Linguagem de programação

Descrição: O sistema deve ser desenvolvido em linguagem Java.

Categorização de Kano: Subconsciente

Prioridade: Útil

Responsabilidade: André

Fonte: Lucas e Karina

Autor: Lorena

Identificador: RQ2

Nome: Interface Simples

Descrição: o sistema deve apresentar uma interface simples com letras e botoes grandes.

Categorização de Kano: consciente

Prioridade: Útil

Responsabilidade: André

Fonte: Lucas e Karina

Autor: Lorena

# 5. Outros Requisitos do Produto

## 5.1 Padrões Aplicáveis

Não há nenhum padrão normalizado e oficializado no sistema. Todavia, podemos dizer informalmente, que o sistema atende padrões:

Jurídicos e Regulamentares: Confere com a lei da idade minima para consumo de bebida alcoólica e no mais não fere nenhuma lei judicial.

Conformidade da plataforma: Garante funcionalidade nas diversas plataformas.

## 5.2 Requisitos do Sistema

Em relação ao Hardware, os requisitos são minímos (podem ser conferidos com a documentação do Java: <https://www.java.com/pt_BR/download/help/sysreq.xml> ) . Não é necessário uma máquina potente para o uso do programa, dado que, o programa é leve e não necessita de processamento complexo. Já quanto ao software, o sistema deve ter instalado Java. O sistema é multiplataforma.

## 5.3 Requisitos de desempenho

Tende a não ter problemas em relação ao desempenho, considerando um sistema simples e leve. Não há tempo de resposta alto com o uso das funcionalidades do programa. Embora há sempre o risco de detrimento com o rendimento e condições de carregamento adversos.

## 5.4 Requisitos Ambientais

O ambiente de uso do usuário pode não ser fixo e estar em contato com condições diversas, a de se considerar o clima, e da forma que ele afeta o usuário e consequentemente o uso do sistema. Em relação ao sistema propriamente dito, não há nenhuma alteração independente de clima,tempo e afins.

# 6. Requisitos de Documentação

## 6.1 Notas sobre a liberação, arquivo Leia-me

Todos os documentos que estão sendo feitos possuem um Histórico de Revisão, e neste, descreve cada mudança feita nos arquivos, contendo também data e autor das alterações.

## 6.2 Ajuda On-line

Não há suporte para ajuda on-line.

## 6.3 Guias de Instalação

A Instalação é simples. Não é necessário nenhum procedimento que necessita de guia. É somente um executável que só precisa de “dois cliques” para abrir. Existe um Manual do Usuário, que contém informações detalhadas de como usar o aplicativo.

## 6.4 Rótulos e Embalagem

Para esse item, consideramos o protótipo do sistema, que conta com imagens que mostram como o sistema é visualmente.

# 7. Faixas de Qualidade

Serão realizadas testes após o término da implementação com o objetivo de sanar quaisquer falhas que o sistema possa ter. Esses testes, também visam garantir desempenho e robustez do sistema. A respeito da usabilidade, está sendo baseado nos relatos do usuário - como ele acha que deve ser - com citações do que ele acha ideal para o programa.

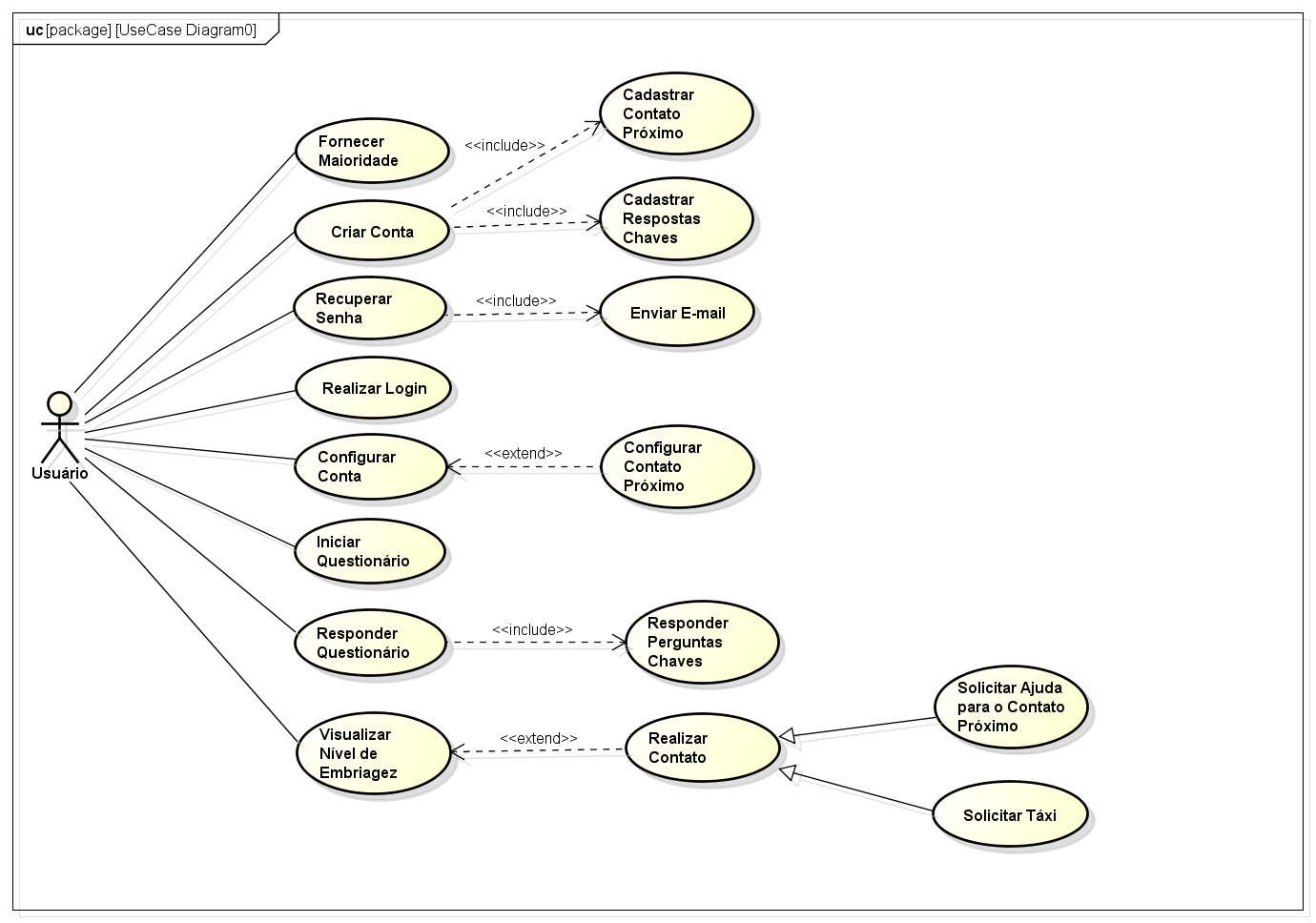
# 8. Apêndices

## 8.1 Glossário

|  |  |
| --- | --- |
| **Palavra/Sigla** | **Significado** |
| Gauge | Termômetro |
| Táxi help | Ajuda de um taxi |
| Desktop | Computador pessoal |
| Stakeholders | Parte interessada ou interessante ao projeto |

## 

## 8.2 Diagrama de Casos de Uso

**

*Figura 1 - Diagrama* *de Casos de Uso*

## 8.3 Matriz de rastreabilidade

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **RF1** | **RF2** | **RF3** | **RF4** | **RF5** | **RF6** | **RF7** | **RF8** | **RF9** | **RF10** | **RQ1** | **RQ2** | **RQ3** |
| **RF1** |  | R |  |  |  |  |  |  |  |  | D |  |  |
| **RF2** | D |  | R | R | R |  |  |  |  | R | D |  |  |
| **RF3** |  | D |  |  |  |  | R |  |  | R | D |  |  |
| **RF4** |  | D |  |  | R |  |  |  |  |  | D |  |  |
| **RF5** |  | D |  | D |  | R | R | R | R |  | D |  |  |
| **RF6** |  |  |  |  | D |  |  |  |  |  | D |  |  |
| **RF7** |  |  | D |  | D |  |  |  |  |  | D |  |  |
| **RF8** |  |  |  |  | D |  |  |  |  |  | D |  |  |
| **RF9** |  |  |  |  | D |  |  |  |  |  | D |  |  |
| **RF10** |  | D | D |  |  |  |  |  |  |  | D |  |  |
| **RQ1** | R | R | R | R | R | R | R | R | R | R |  | R | R |
| **RQ2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | D |  |  |
| **RQ3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | D |  |  |

*Legenda – R: Relacionado e D: Dependente*

## 8.4 Esforço

Seguindo a recomendação do Processo Unificado, o esforço é atribuído durante as fase do projeto como: Concepção 5%, Elaboração 20%, Construção 65% e Transição 10%. As tarefas desse processo são todas tratadas como mesmo nível, dado a ligação dos mesmo.

## 8.5 Estabilidade

Os requisitos já estão definidos e detalhados, logo podemos dizer que estão estáveis até o momento, ou seja, sem previsão e necessidade de alteração. Todavia existe a possibilidade de discussão, alteração de alguns requisitos, considerando que os clientes podem mudar de idéia a qualquer momento ou alguma inconsistência ser encontrada.

# 9. Referências

Manual do Usuário - Documento que detalha o funcionamento do sistema.

<https://github.com/LorenaZambaldi/DrunkGauge/blob/Elabora%C3%A7%C3%A3o-1/Manual%20do%20usu%C3%A1rio%20Drunk%20Gauge.docx>

Projeto de Desenvolvimento de Software - Documento que reuni informações necessárias ao controle do projeto.

<https://github.com/LorenaZambaldi/DrunkGauge/blob/Elabora%C3%A7%C3%A3o-1/Documento%20de%20Desenvolvimento%20de%20Software.docx>

Documento de Gerenciamento de Riscos - Mostra com detalhes todos os riscos possíveis durante o desenvolvimento do projeto

<https://github.com/LorenaZambaldi/DrunkGauge/blob/Elabora%C3%A7%C3%A3o-1/Analise%20de%20Risco.docx>

Documento de Prototipação - Mostra todas as imagens que propõe como o sistema será visualmente falando.

<https://github.com/LorenaZambaldi/DrunkGauge/blob/Elabora%C3%A7%C3%A3o-1/Prot%C3%B3tipo.docx>