** 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 |
| 16/08/2014 | 0.1 | Criação do Documento | Bruna Caroline  Juliana Moniz  Lorena Zambaldi  Luis Fernando |

**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.

**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.

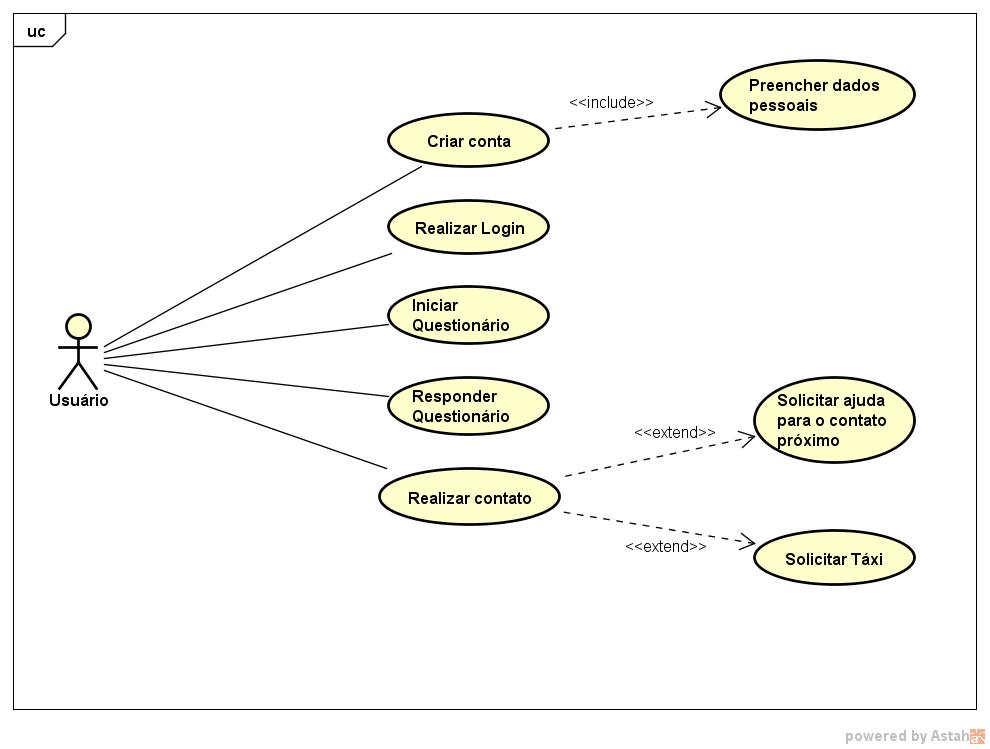
RQ3. Interface Simples – O sistema deve ter uma interface simples, botões e letras em tamanho grande.

**5.**     **Apêndices**

**5.1 Glossário**

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

**5.2 Diagrama de Casos de Uso**

****

*Figura 1 - Diagrama de Casos de Uso*