**Global Impact - Zero Hunger**

**Integrantes:**

**RM 88110 - Guilherme Tomaz**

**RM 87248 - Hevylle Daiane Carneiro dos Santos**

**RM 88298 - João Batista Souza do Nascimento**

**RM 87233 - Leonardo Lima de Souza**

**RM 89352 - Luan de Oliveira Brito Sousa**

**Solução proposta pelo grupo Zero Hunger para a Global Impact**

O objetivo da solução proposta pelo grupo é o desenvolvimento de uma ferramenta a ser utilizada para ajudar as ONGs a fazer doações de alimentos para as comunidades que estão em um momento de vulnerabilidade alimentar, principalmente em decorrência da pandemia mundial de Covid-19 que pendura por mais de um ano e meio. Essa solução foi pensada com o intuito de combater a fome e o desperdício de comida no país.

Essa ferramenta consistirá em um sistema de conexão entre pessoas de classe média (com acesso a internet), comércios alimentícios e ONGs com o propósito de fazer com que eles possam se comunicar diretamente. Isso permitirá que os comércios alimentícios possam enviar notificações para os usuários sobre os produtos que estiverem com desconto, e essas notificações, por sua vez vão ter o nome do produto (exemplo: maçã, banana, iogurte, carne, entre outros), o valor e o desconto, porque muitas vezes os produtos são jogados no lixo por ter passado da data de validade, então se o máximo de pessoas forem informadas sobre os descontos, podemos diminuir e muito a quantidade de alimentos que vão parar no lixo.

Esse sistema terá uma outra funcionalidade muito importante que é distribuir locais onde existe um grande número de pessoas passando fome (comunidades em vulnerabilidade alimentar), para que as ONGs mais próximas ao local possam fazer as doações de alimentos e assim aumentar a segurança alimentar do local em questão. Nem sempre é possível saber todos os locais que estão vivendo um cenário de insegurança alimentar, por isso as pessoas terão a possibilidade de fazer uma reclamação detalhada sobre os locais que precisam de doações de alimentos.

**Funcionalidades identificadas no diagrama de casos de uso**

**Fazer Cadastro:** Um comércio deve fazer um cadastro para ter email e senha, pois são informações que devem ser utilizadas sempre para acessar a plataforma web e o app da empresa detentora do software para ter acesso a todos os serviços oferecidos.

**Fazer Login:** Um comércio deve fazer o login com email e senha para divulgar um produto ou visualizar os produtos divulgados por ele, e por outros comércios cadastrados na plataforma.

**Divulgar Produto:** Um comércio deve fazer o login para ter acesso a opção de divulgar um produto, informando o nome do produto, o valor, e o desconto.

**Visualizar Produto:** Um comércio deve fazer o login para ter acesso a opção de visualizar os produtos divulgados por ele, e por outros comércios cadastrados na plataforma.

**Classes utilizadas para testar as funcionalidades**

**PainelCadastrar:** Essa classe é responsável por permitir que um comércio possa fazer o cadastro no sistema informando um email e uma senha. É esperado que depois do cadastro, o comércio consiga fazer o login.

**PainelLogin:** Essa classe é responsável por permitir que um comércio possa fazer o login no sistema informando um email e uma senha. É esperado que depois do login, o comércio consiga divulgar um produto ou visualizar os produtos divulgados.

**PainelDivulgar:** Essa classe é responsável por permitir que um comércio possa divulgar um produto no sistema informando o nome do produto, o valor, e o desconto. É esperado que depois de divulgar um produto, o comércio consiga visualizar o produto divulgado.

**PainelVisualizar:** Essa classe é responsável por permitir que um comércio possa visualizar os produtos divulgados por ele, e por outros comércios cadastrados na plataforma. É esperado que o comércio consiga escolher como ele quer visualizar esses produtos (todos, menor preço ou maior desconto).