

ARTEFATOS DO PROJETO DE SOFTWARE

SUMÁRIO

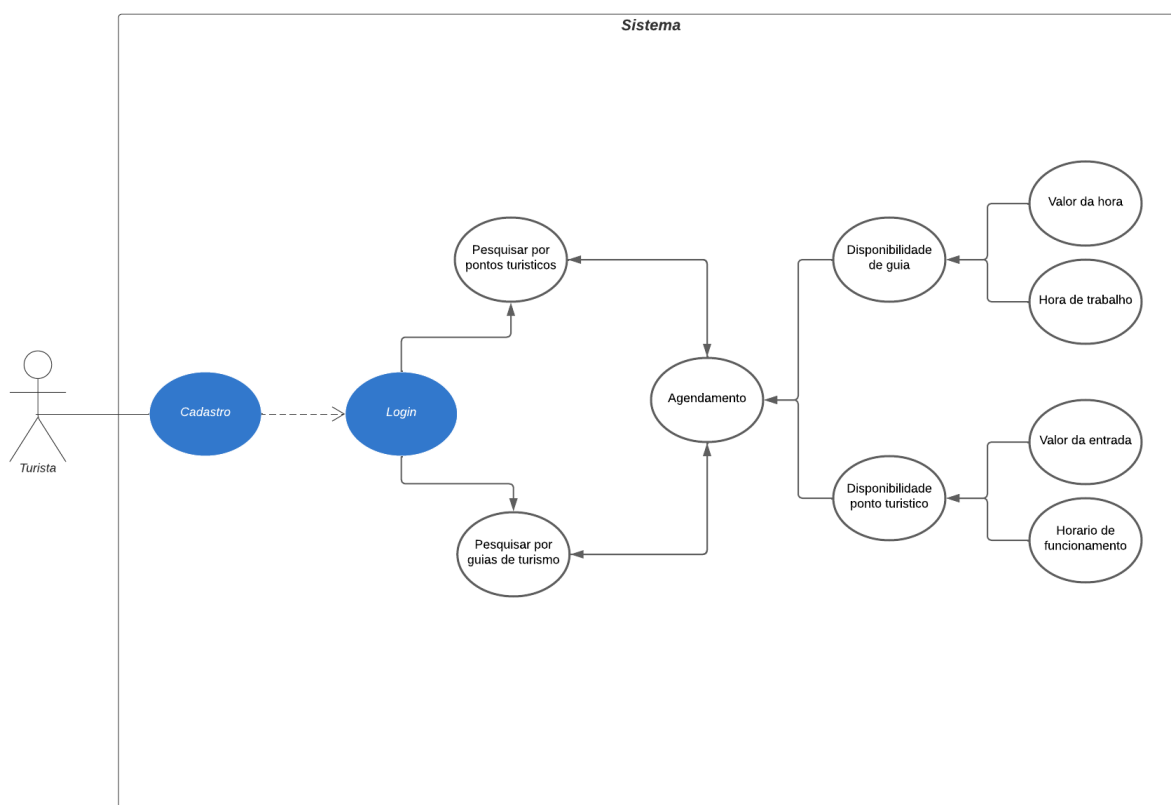
DIAGRAMA DE CASO DE USO	3
DIAGRAMA DE CLASSE	3
BANCO DE DADOS - MODELO CONCEITUAL	4
MODELO LÓGICO	5
IDENTIDADE VISUAL	5
CANVAS	5

DIAGRAMAS UML

Nesta seção serão apresentados os diagramas da UML utilizados para a modelagem do sistema desenvolvido. Dentre os diagramas utilizados, pode-se citar: Diagrama de Caso de Uso e o Diagrama de Classe.

DIAGRAMA DE CASO DE USO

As funcionalidades do sistema foram representadas por meio da UML (Unified Modeling Language), uma linguagem de notação amplamente utilizada em projetos de sistemas.



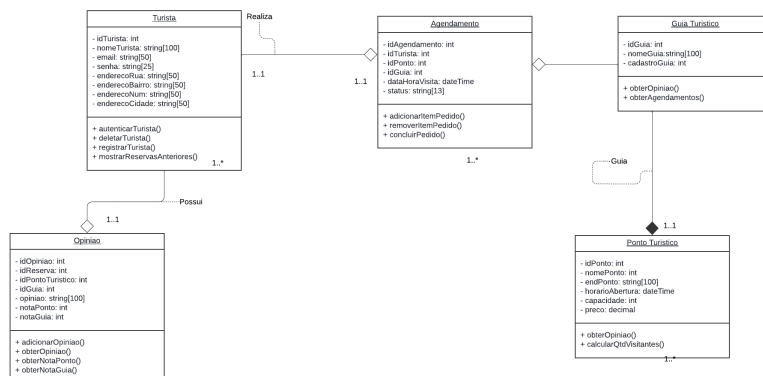
Fonte: Do próprio autor (2024)

A representação abrange desde o momento em que o usuário se cadastra no aplicativo até o processamento de dados do sistema, enfocando etapas cruciais, como a disponibilidade de guias e vagas no ponto turístico, bem como os valores e horário de funcionamento.

DIAGRAMA DE CLASSE

Um diagrama de classes é uma representação visual na modelagem de software que mostra classes, atributos, métodos e relacionamentos em sistemas orientados a objetos. Utiliza retângulos para classes, linhas para relacionamentos e estereótipos para informações adicionais, sendo fundamental no design de software.

Este sistema de reservas de guias de turismo e pontos turísticos envolve a representação de classes como "Turistas" para informações dos turistas, "Guia Turístico" para informações dos guias, "Ponto Turístico" para informações dos pontos turísticos. A classe de



Fonte: Do próprio autor (2024)

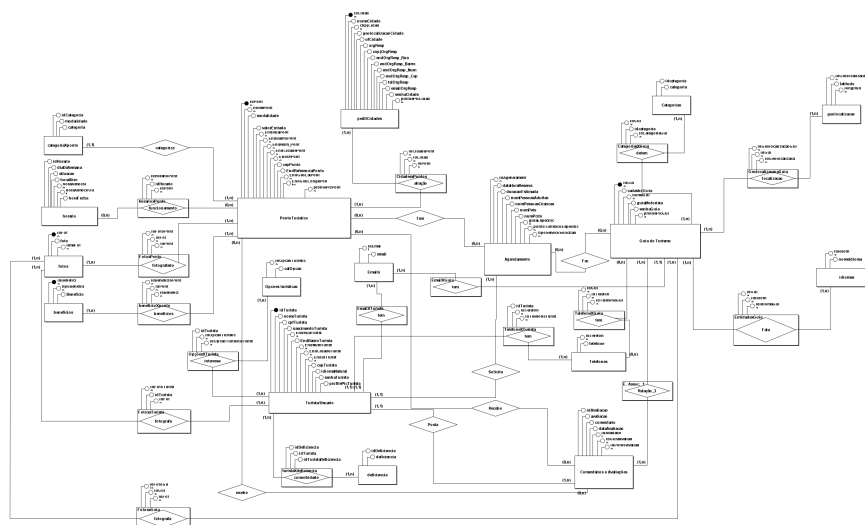
"Opnião"para feedback e "Agendamento"para controle das solicitações de guias e reserva de visitas aos pontos.

BANCO DE DADOS

Os diagramas desempenham um papel essencial na concepção do projeto, fornecendo representações visuais detalhadas da estrutura, incluindo os componentes do banco de dados, entidades e conexões fundamentais para o sistema. Eles desempenham uma função vital ao identificar as etapas do sistema e mapear as informações necessárias, servindo como alicerce sólido para o desenvolvimento dos modelos conceituais e lógicos. Essa abordagem oferece uma compreensão abrangente da arquitetura do sistema, proporcionando uma visão clara das interações entre os elementos. Após a elaboração meticulosa desses diagramas, deu-se origem à concretização do banco de dados físico, consolidando-se como a estrutura base essencial para o sistema em análise. O banco de dados físico desempenha um papel central, armazenando e organizando os dados críticos necessários para o funcionamento integral do sistema. O processo de construção foi guiado pelas representações predefinidas de classes e relacionamentos nos diagramas, resultando em uma integração coesa entre a visão conceitual e a implementação prática. Essa abordagem garantiu que a implementação refletisse com precisão a estrutura visualmente concebida, promovendo coerência e eficácia na operacionalização do sistema.

MODELO CONCEITUAL

O modelo conceitual assume uma função crucial ao representar os atores-chave envolvidos no sistema, proporcionando uma visão abrangente de como os dados serão introduzidos e processados no ambiente específico. Funcionando como um mapa conceitual, este modelo identifica os agentes envolvidos, suas interações, e esboça o fluxo de informações, viabilizando uma compreensão minuciosa da estrutura e operação do sistema. Confira abaixo o modelo conceitual do banco de dados:



Fonte: Do próprio autor (2024)

MODELO LÓGICO

O modelo lógico esboça uma representação abstrata da estrutura de dados, integrando elementos como entidades, atributos, relacionamentos e regras de integridade, sem estar vinculado a detalhes específicos de implementação. Operando como uma camada intermediária, ele promove a ligação entre o modelo conceitual e o modelo físico do banco de dados, oferecendo uma perspectiva que conserva a abstração conceitual ao mesmo tempo em que prepara o terreno para a implementação prática eficaz do sistema. Confira abaixo a estrutura completa do modelo lógico do banco de dados:

IDENTIDADE VISUAL

O personagem Funky Kong da franquia Donkey Kong serve como inspiração principal para a identidade visual deste projeto. Funky Kong é um surfista descontraído e aventureiro que viaja entre mundos com leveza e alegria. Ele representa a liberdade, a exploração e a busca por novas experiências.

A paleta de cores da identidade visual traz um tons de azul e roxo vibrantes que demonstram a alegria de viajar.

CANVAS

O Modelo de Negócios Canvas tem como principal proposta de valor oferecer uma plataforma inclusiva e acessível para reservas de turismo, focada principalmente em cadeirantes. O projeto visa atender às necessidades de viajantes com mobilidade reduzida, familiares e cuidadores, além de promover a inclusão e a acessibilidade em toda a experiência turística. O relacionamento com o cliente será mantido através de suporte ao cliente via chat, e-mail e telefone, além de uma comunidade online onde os usuários podem compartilhar experiências e dicas, e fornecer feedback contínuo sobre os serviços.

Para que o projeto seja realizado com sucesso, é necessário o desenvolvimento de



TRAVELING
MONKEY

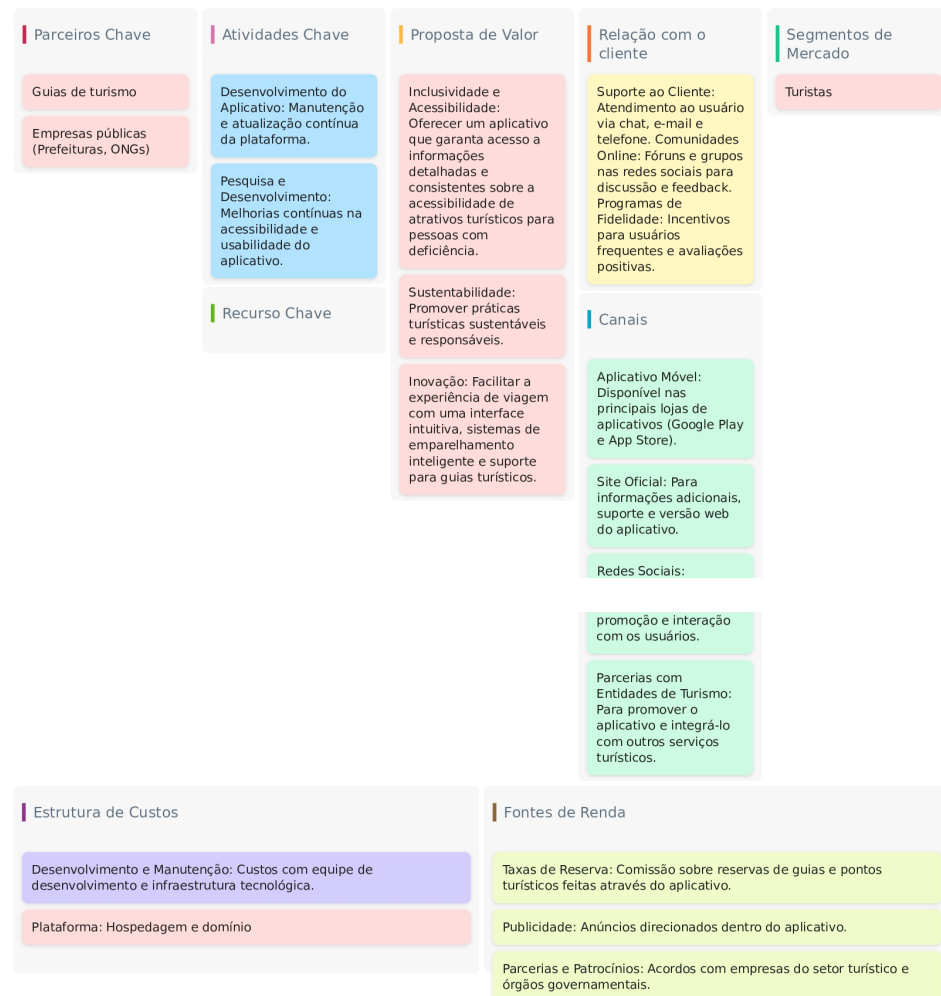
Fonte: Do próprio autor (2024)



TRAVELING
MONKEY

Fonte: Do próprio autor (2024)

Traveling Monkey - Business Model



Fonte: Do próprio autor (2024)