

Aplicativo Tenant Helper



Olá!

Nós somos a equipe Edifício
Splendido

Estamos aqui para apresentar a nossa ideia de
aplicativo, o Tenant Helper

Apresentação da Equipe

Caio Barp S. Favetti

Documentação/
Analista de Testes

Henrique da Silva Cardoso

Documentação/
Programador
Front-End

João Pedro Oechsler

Banco de dados/
Arquiteto de Banco
de Dados

Luís Gabriel Lima Cunha

Designer/
Arquiteto de
Informação

Marcos Vinicius Borgert

Diagramas/
Programador
Back-End

Mariana Gonçalves Barretto

Designer

1. **Objetivos**

Quais problemas queremos resolver com essa ideia?

Objetivo Geral

- Facilitar a comunicação funcionário-inquilino
- Automatizar processos repetitivos

Objetivos Específicos

- Facilitar o envio de aviso de entrega
- Facilitar o envio de avisos gerais
- Auxiliar no agendamento de espaços
- Dispor uma tela de usuário com boletos
- Mostrar lembretes gerais



2.

Materiais

Quais tecnologias usaríamos para desenvolver essa aplicação?

Materials



Git



Github

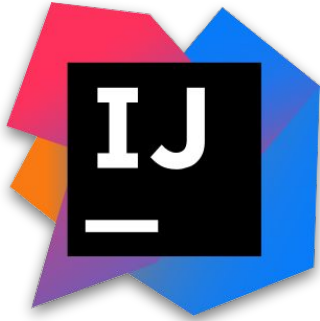


Dart



Flutter

Materials



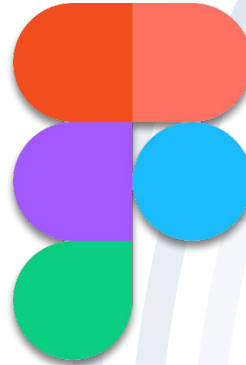
**Intelliij
IDEA**



SQLite



Photoshop



Figma

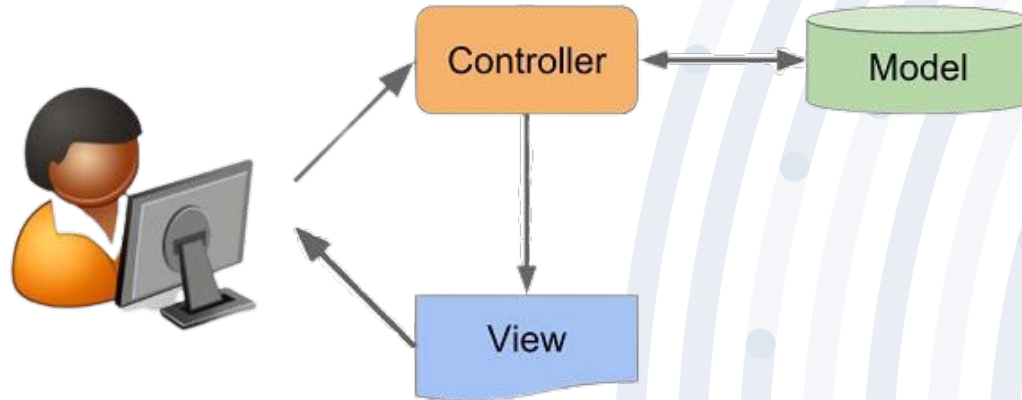
3.

Métodos

Quais métodos seriam utilizados para desenvolver e projetar o aplicativo?

Métodos - MVC

- MVC é um modelo de arquitetura de software e uma sigla que significa Modelo, Visão e Controlador (Model, View e Controller)



Métodos - MVC

- A camada Model é responsável por controlar como os dados se comportam
- Ela interage com a camada Controller

Métodos - MVC

- A camada Controller é responsável por intermediar as camadas View e Model
- Ela interage com a camada Model e View

Métodos - MVC

- A camada View é responsável por apresentar os elementos visuais ao usuário
- Ela interage com a camada Controller

Requisitos Funcionais e não funcionais

Identificação	Descrição
RF1	Possuir a função de envio de avisos por pessoas registradas como funcionários
RF2	Possuir a função de recebimento de avisos por pessoas registradas com inquilinos
RF3	Permitir aos usuários reservar espaços de festa, academia e garagem remotamente
RF4	Possuir uma tela de usuário com informações da conta, funções para mudá-las e acesso a boletos bancários do inquilino
RF5	Mostrar lembretes de eventos que vão ocorrer no condomínio como reuniões ou dia do lixo
RNF1	Ser desenvolvido utilizando a linguagem de programação Dart e o framework Flutter
RNF2	Ter como gerenciador de banco de dados a plataforma SQLite
RNF3	Utilizar a IDE IntelliJ IDEA como ambiente de desenvolvimento

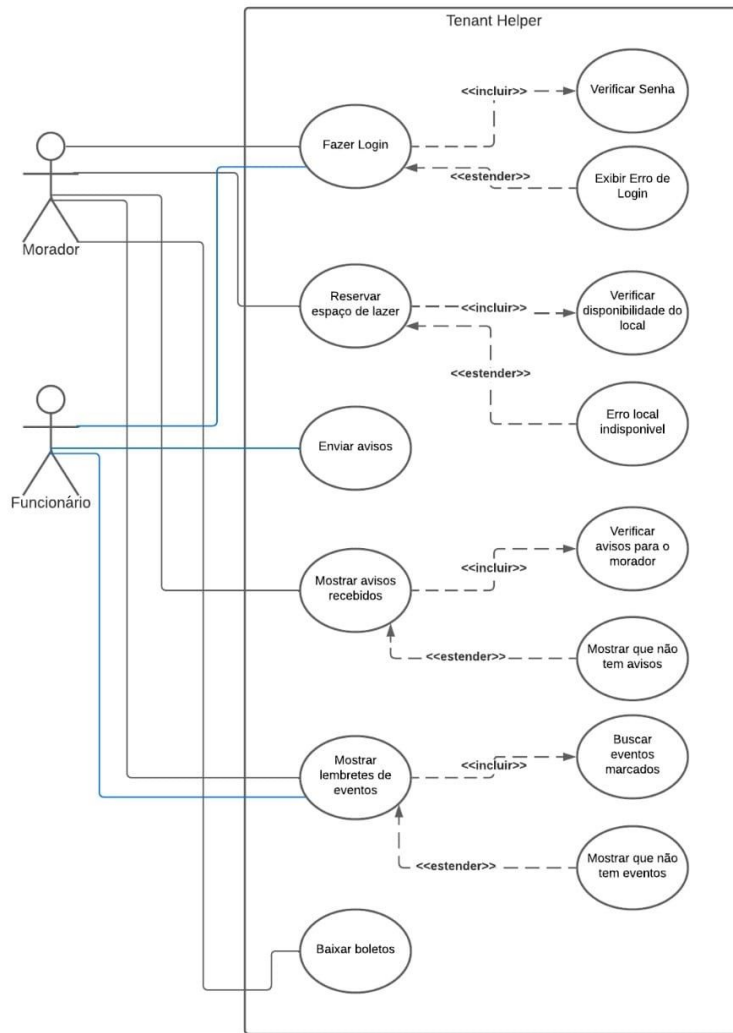


4.

Diagramas

Representações visuais do funcionamento do aplicativo

Diagramas



5. **Telas**

Aparência do aplicativo

Telas

As telas foram feitas no Figma, um site/aplicativo especificamente usado para criação de telas e Interfaces Gráficas, ele possui uma função de protótipo.

O protótipo visual do aplicativo pode ser visto usando o hiperlink abaixo:
[Protótipo](#)

The background of the slide features a series of concentric, light blue arcs that curve from the bottom right towards the top left. Scattered across these arcs are numerous small, solid blue dots, creating a pattern reminiscent of a fingerprint or a stylized network. The overall color palette is various shades of blue, ranging from a very light sky blue to a deeper cerulean.

6.

Testes de Software

Onde o aplicativo será posto sob stress e assim erros serão identificados

Testes de Software

- Teste de caixa preta;
- Teste de caixa branca;
- Teste de regressão.

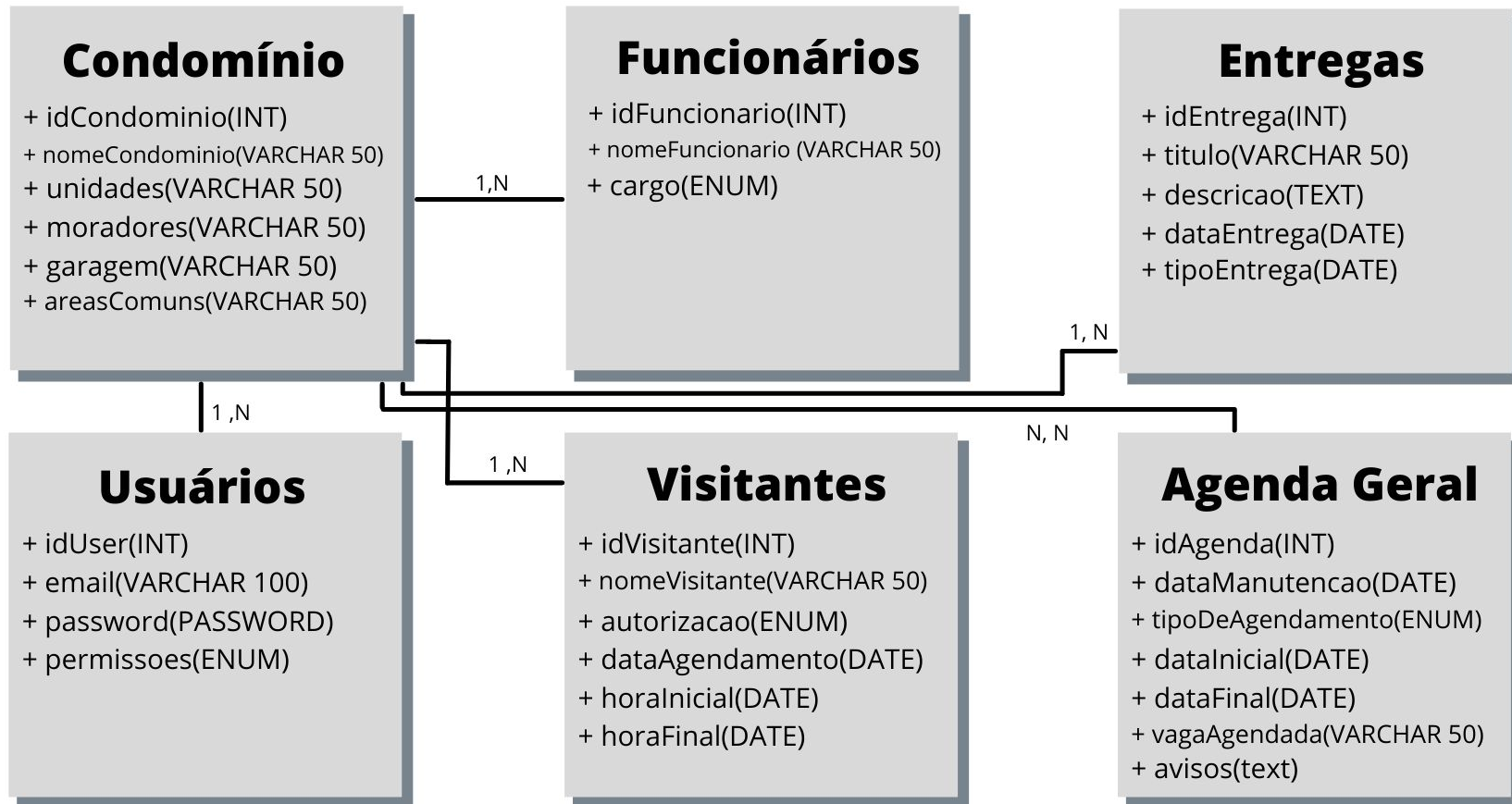


7.

Banco de dados

Onde serão armazenadas as informações necessárias para o aplicativo

Protótipo Banco de Dados





8.

Conclusão

Finalização da apresentação

Conclusão

Esperamos que
tenha gostado da
apresentação e da
ideia proposta,
dúvidas?