

Data: 14/08/2022

RELATÓRIO NO PAPEL DE DESENVOLVEDOR

A. INTEGRANTES (apenas incluir aqueles que participaram ativamente da etapa)

Nome Completo: Mario Augusto Brum da Silveira
E-mail: mario.silveira@inf.ufrgs.br

Nome Completo: Adilson Enio Pierog
E-mail: adilson@ufrgs.br

Nome Completo: Marcelo Freitas Kuhn
E-mail: marcelo.kuhn@ufrgs.br

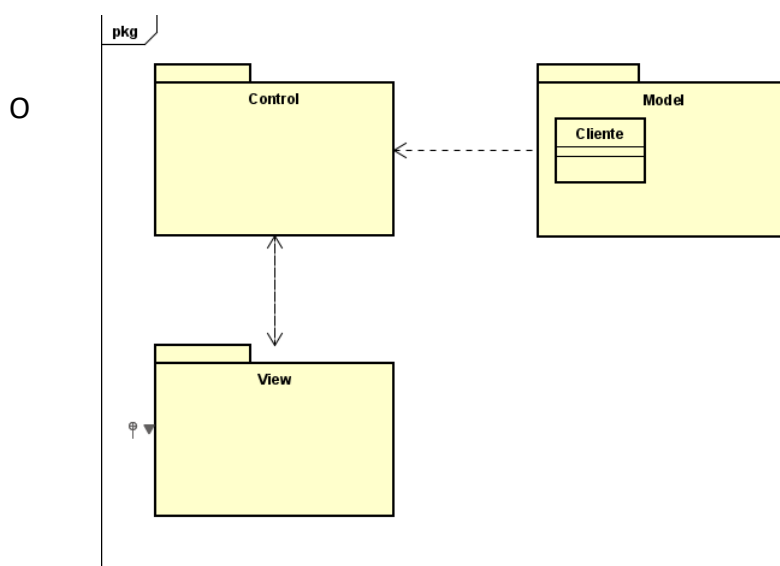
B. RESUMO DO NEGÓCIO RECEBIDO DO GRUPO DE ANALISTAS

O betINF, negócio enviado pelo grupo de analistas, é um portal de apostas, com foco nas partidas da Copa do Mundo de 2022. Como diferencial dos sites convencionais de apostas ele pretende deixar o controle com o apostador, que propõe um valor e sua probabilidade e também aceita apostas de outros clientes.

C. ARQUITETURA ESCOLHIDA (INDICAR O PADRÃO ARQUITETURAL) E JUSTIFICATIVA PARA SUA ESCOLHA

No projeto foi pensado em utilizar o model Cliente-Servidor, porém o MVC por estar mais propício a múltiplos acessos e atualizações no servidor foi optado.

D. DIAGRAMA DE PACOTES DA ARQUITETURA PRELIMINAR DO SISTEMA (PREVENDO O SISTEMA NA ÍNTEGRA)



arquivo(.astah) do diagrama de pacotes está disponível numa pasta do projeto no github e será enviada a parte na entrega.

E. DESCRIÇÃO TEXTUAL DO DIAGRAMA DE PACOTES

Model-O pacote Model é o responsável por gerenciar os dados do sistema e as operações relacionadas aos mesmos,ele gerencia a adição de novos clientes,remoção de clientes existentes,verifica se o cliente já é cadastrado e faz a autenticação do usuário ao acontecer uma tentativa de logar no sistema.

Control-O pacote Control é responsável por manter o fluxo do sistema,instanciar e gerenciar os demais pacotes,fazendo chamadas de métodos presentes nos outros pacotes para gerar as mudanças necessárias dependendo do contexto atual do sistema.

View-O pacote View é o responsável por definir e gerenciar como os dados são apresentados para o usuário,além de receber os inputs do mesmo,utilizando métodos para apresentar ao usuário a área de cadastro,de login e o menu principal onde são apresentadas as opções de criar oferta,solicitar retirada do saldo e ver a lista de apostas e seus dados.

F. QUAIS CASOS DE USO FORAM IMPLEMENTADOS E QUAIS SIMPLIFICAÇÕES ADOTADAS

Cadastrar usuário(cliente): ao implementar esse caso o usuário automaticamente é *logado* no sistema, para evitar o processo de *login* redundante.

Mostrar saldo: ao fazer *login* e estar no estado de *logado*, o sistema já deixa visível o saldo do usuário(cliente), para assim facilitar o manuseio da carteira e praticidade pra fazer as apostas.

G. LINK PARA GITHUB DO CÓDIGO FONTE

<https://github.com/MarioBrum/betINF>

H. ATAS DE REUNIÕES

As atas de reuniões estão disponíveis numa pasta do projeto no github e serão enviadas a parte na entrega.

LEIAM A ESPECIFICAÇÃO TEXTUAL DA ETAPA 2 NA ÍNTEGRA E ENTREGUE TODOS OS ITENS SOLICITADOS!!!