Matheus Henrique Bastos

Lucas Silva Pinto

RELAÇÃO DE ARTEFATOS

ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

VacanSee

Trabalho apresentado como requisito parcial para a disciplina de **Experiência Criativa – Implementando Sistemas de Informação**, do curso de Bacharelado em Sistemas de informação, da PUCPR.

Orientadores:

Profa. Cristina Verçosa P. B. de Souza

Prof. Tiago Adelino Navarro

Curitiba

2024

SUMÁRIO

[ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos” 3](#_Toc129184421)

[ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz” 4](#_Toc129184422)

[ARTEFATO 3: Relação de Requisitos 5](#_Toc129184423)

[ARTEFATO 4: Modelo Relacional 6](#_Toc129184424)

[REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS 7](#_Toc129184425)

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

[Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”. 3](#_Toc129184451)

[Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”. 4](#_Toc129184452)

[Figura 3 – Requisitos do Produto. 5](#_Toc129184453)

[Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa. 6](#_Toc129184454)

# ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 1**: Quadro “3 Objetivos” | |
| **NOME DO PRODUTO**: | |
| **OBJETIVOS** | **DESCRIÇÃO** |
| 1 | Facilitar o processo de reserva de quartos de hotel. |
| 2 | Facilitar a escolha do usuário em relação ao quarto, baseado nas suas preferências. |
| 3 | Permitir a centralização de diversos hotéis e seus quartos disponíveis para reserva. |

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

# ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 2**: Quadro “é – não é – faz – não faz” | |
| **NOME DO PRODUTO**: | |
| **É**  Atributos necessários ou desejados   * Software para reservas de quartos de hotel. | **Não é**  Atributos indesejados ou impeditivos   * Marketplace; * Hotelaria; * Plataforma de aluguel; |
| **Faz**  Ações ou capacidades esperadas ou necessárias   * Recomenda quartos de hotel; * Fornece opções de quartos acessíveis; | **Não faz**  Ações ou capacidades indesejadas ou não permitidas   * Compra de quartos * Reserva de casas; * Cobrança de aluguel dos quartos; |

Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

# ARTEFATO 3: Relação de Requisitos

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 3**: Relação de Requisitos | |
| **#** | **Requisito** |
| **1** | Criar interface responsiva para cadastro de usuário   * Administrador |
| **2** | Validar campos de entrada (RegEx e/ou Javascript)   * CPF/CNPJ * Telefone * Email * CEP |
| **3** | Autenticação de usuário com senha criptografada, mantida no BD   * Locatário * Locadora |
| **4** | Exigir autenticação, caso o usuário acesse uma URL da aplicação quando não estiver autenticado.   * Index Locatário/Locadora * Reserva de Quarto * Visualizar Reservas * Gerenciar Quartos * Cadastro de Quarto |
| **5** | Controlar e gerenciar a sessão com os dados do usuário   1. Locadora  * Gerencia Quartos  1. Locatário  * Gerencia Reservas * Visualiza quartos  1. Administrador  * Gerencia Usuários |
| **6** | Identificar, na interface, o usuário autenticado.   * Index Locadora * Index Locatário * Visualizar Reservas |
| **7** | Expirar a sessão do usuário   * Index Locatário * Index Locadora |
| **8** | Fazer upload da imagem do avatar do usuário para o servidor   * Perfil Usuário |
| **9** | Persistir em BD Relacional todos os dados do sistema   * Locadora * Locatário * Quarto * Reserva |
| **10** | Criação de filtros de pesquisa para as informações do sistema   * Filtro para Quartos. |
| **11** | Criação de usuário administrador, com interface própria para manipular informações do sistema   * Gerenciar Usuário |
| **12** | Ativação do HTTPS no servidor Web |
|  |  |

Figura 3 – Requisitos do Produto.

# ARTEFATO 4: Modelo Relacional

Um Modelo Relacional ilustra como “entidades” (como p. ex.: pessoas, objetos ou conceitos), se relacionam dentro de um sistema.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

|  |
| --- |
| **ARTEFATO 6:** Modelo Relacional |
|  |

Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa.

# REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.