

# CHALLENGE EUROFARMA 2024

## Sprint 2

Gabriel Dario - RM 95946

Luís Gustavo Marques Martins - RM 94577

Mateus Nuci - RM 93413

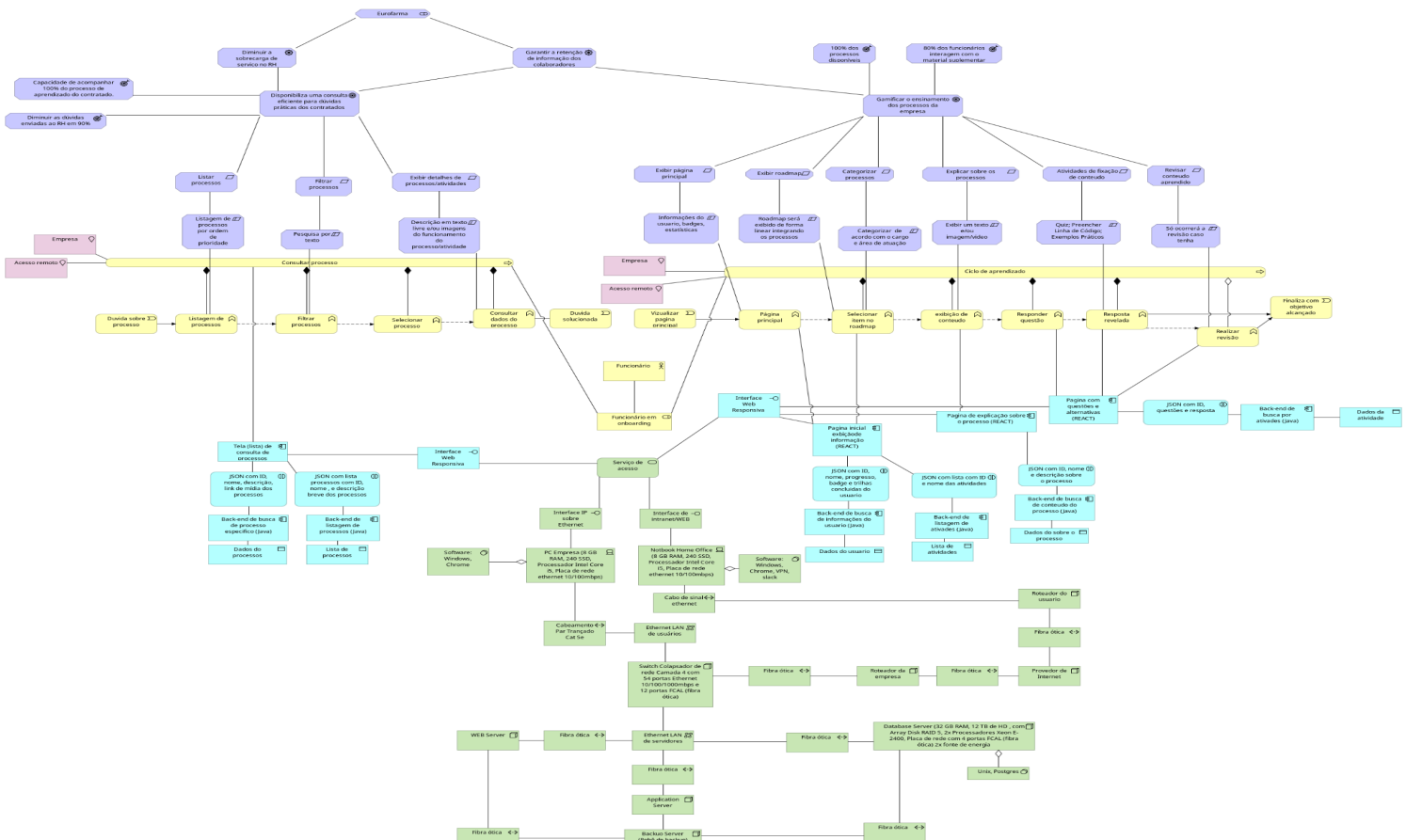
Matheus Gonçalves Sant'Ana - RM 96166

Pedro Loscilha Sobral - RM 87990

## ARQUITETURA DO PROJETO

Nossa arquitetura de sistema é dividida em duas partes principais:

- Consulta de Processos:** Esta parte é dedicada à consulta dos processos da Eurofarma, permitindo que os usuários obtenham informações detalhadas e esclareçam dúvidas sobre o funcionamento dos mesmos. Os processos estão listados de forma que possam ser filtrados por área e pesquisados por palavras-chave, facilitando a localização da informação desejada.
- Treinamento Gamificado:** A segunda parte do sistema é voltada para o ensino dos processos a novos colaboradores. Utilizando uma abordagem gamificada, esta seção promove um ciclo de aprendizado estimulante e interativo, tornando o treinamento mais envolvente e eficaz.



# REQUISITOS DO SISTEMA

---

## FUNCIONAIS

- Consulta
  1. [RF01] Listar processos
  2. [RF02] Possibilitar consulta dos processos
  3. [RF03] Filtragem inicial de processos por ordem de prioridade
  4. [RF04] Filtragem de processos por pesquisa de texto
  5. [RF05] Exibir detalhes do processo consultado
  
- Treinamento
  1. [RF06] Apresentar uma visão geral dos processos
  2. [RF07] Descrever cada processo em detalhes
  3. [RF08] Fornecer exercícios de fixação
  4. [RF09] Incentivar prática diária e semanal
  5. [RF10] Registrar exercícios concluídos
  6. [RF11] Exibir roadmap navegável
  7. [RF12] Registro e quantificação de progresso do usuário
  8. [RF13] Exibição de exercícios de revisão com base no progresso do usuário

## NÃO FUNCIONAIS

1. [RNF01] A interface deve ser intuitiva e acessível.
2. [RNF02] A interface deve ser responsiva e compatível com múltiplos dispositivos (desktop, tablet, mobile).
3. [RNF03] Implementar ferramentas de transcrição e outros recursos de acessibilidade para inclusão de PCDs.
4. [RNF04] Garantir conformidade com regulamentações de proteção de dados (como LGPD).
5. [RNF05] Recuperação de desastres.
6. [RNF06] Criptografia robusta.
7. [RNF07] O tempo de resposta da interface deve ser inferior a 2 segundos para garantir uma experiência de usuário fluida.
8. [RNF08] Deve haver um plano de backup regular e mecanismos para restauração rápida em caso de falhas.
9. [RNF09] O sistema deve permitir atualizações e melhorias sem necessidade de grandes reestruturações.

# TECNOLOGIAS UTILIZADAS

---

Listagem das tecnologias que foram, ou serão, utilizadas pelo grupo durante o desenvolvimento do projeto **EuroQuest**. As tecnologias foram separadas em três categorias diferentes a fim de especificar quais áreas do projeto são compostas pelas mesmas.

## BACK-END

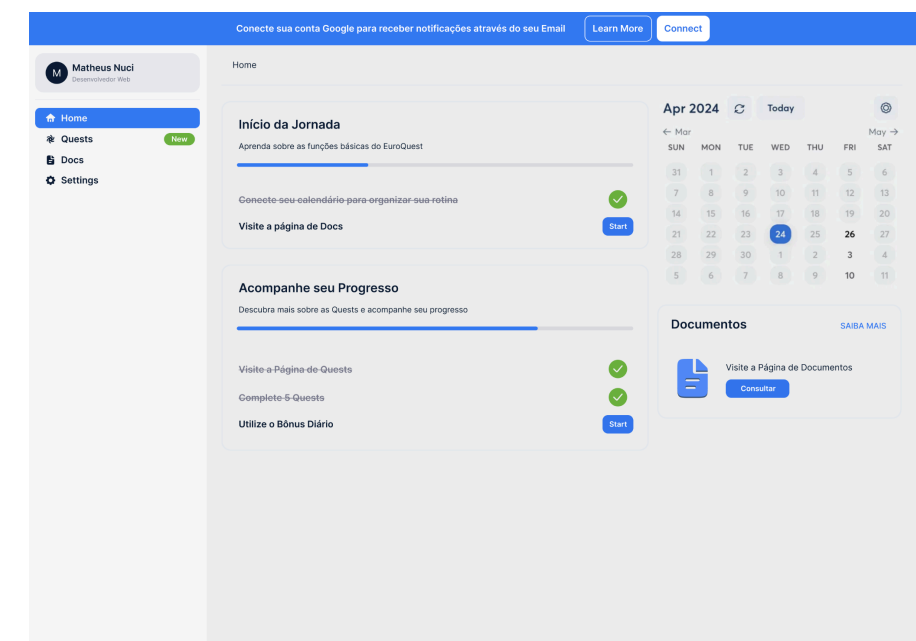
- **Java:** Linguagem robusta e escalável, ideal para projetos de grande porte como jogos online. Integra-se com facilidade com outras tecnologias Java, como Spring e Hibernate.
- **Spring:** Framework leve e modular que facilita o desenvolvimento de aplicações web complexas. Oferece recursos para gerenciamento de transações, segurança, injeção de dependências e muito mais.
- **PostgreSQL:** Banco de dados relacional de código aberto com alto desempenho e confiabilidade. Suporta recursos avançados como JSON, geoespacial e triggers, úteis para jogos e gamificação.

## FRONT-END

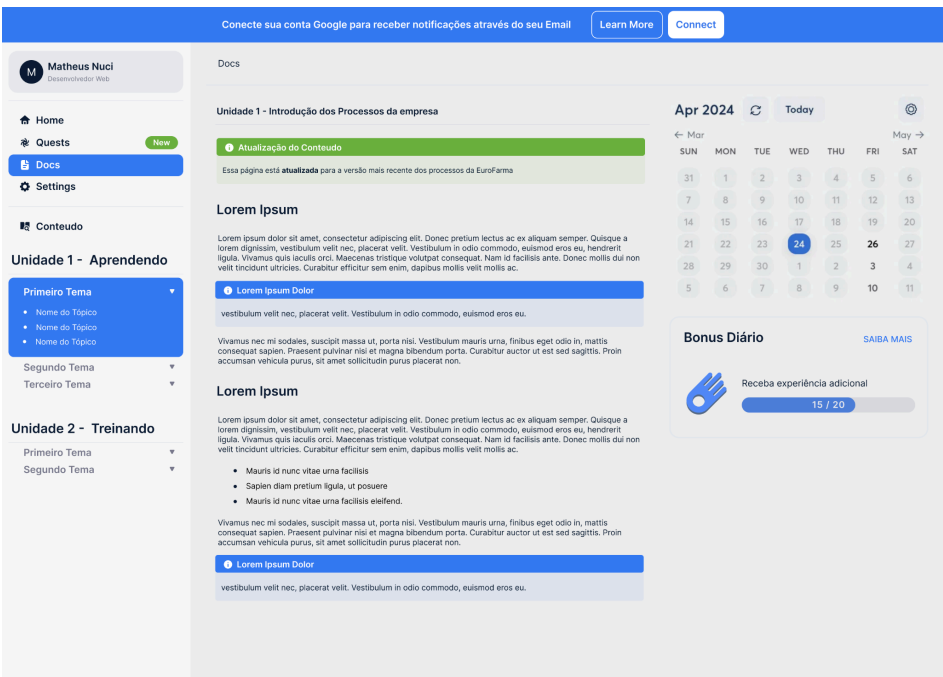
- **TypeScript:** Superconjunto do JavaScript com tipagem estática, que garante código mais robusto e confiável. Permite detectar erros de digitação e lógica de negócios durante o desenvolvimento, evitando problemas na produção.
- **React:** Biblioteca JavaScript para criação de interfaces de usuário declarativas e eficientes. Permite criar interfaces dinâmicas e interativas com alta performance

# PROTÓTIPO

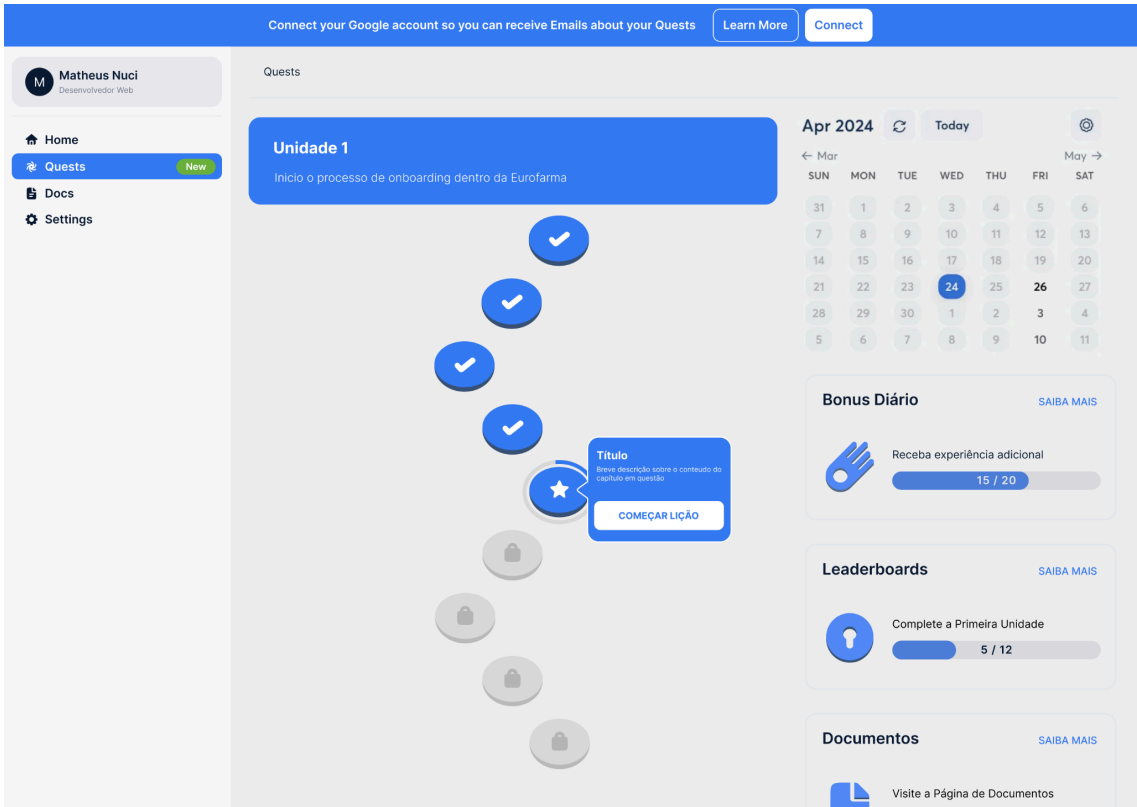
**Home Page:** Página em que o usuário pode acompanhar o progresso dele dentro do sistema, com listas de *Tasks* que podem ser concluídas em qualquer ordem a fim de familiarizar o usuário com o sistema



**Documentos:** Página em que o usuário pode acessar a documentação original dos processos de *onboarding* da EuroFarma.



**Quests:** Página em que o usuário pode acessar o sistema de *Quests*, lições interativas que englobam tópicos com contextos similares a fim de apresentar os novos conceitos de maneira simples e eficiente.

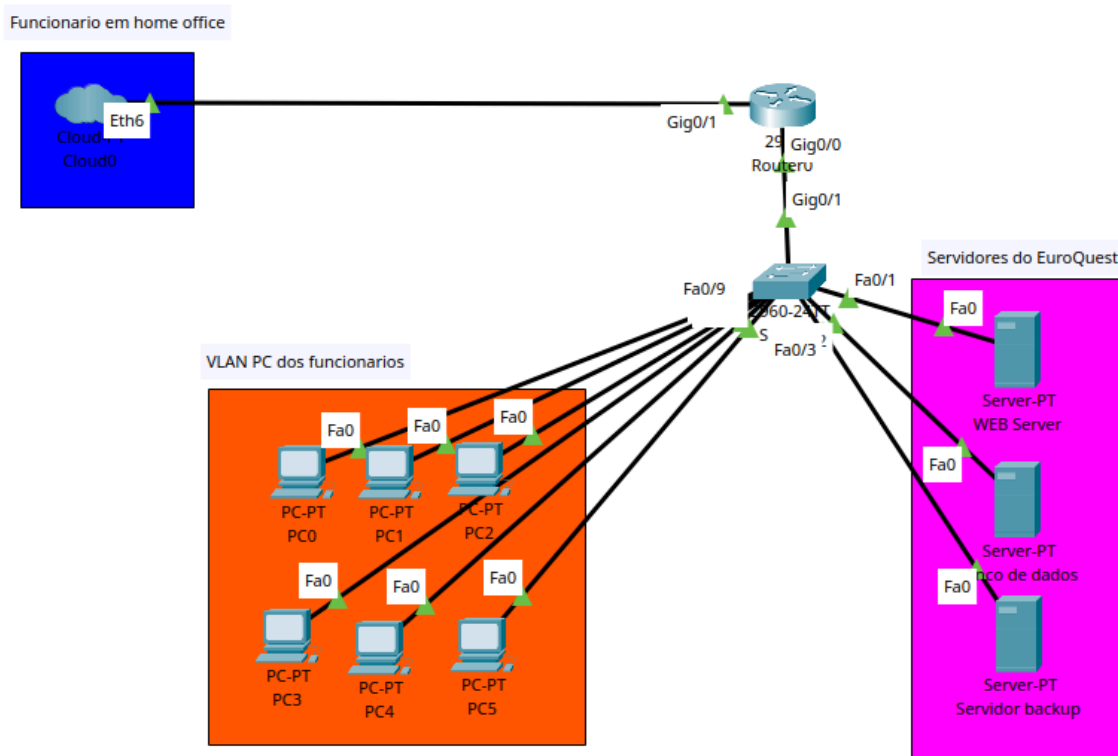


**Quests:** Página onde o jogador interage com o sistema de Gamificação, onde diferentes desafios são apresentados para ele.



# INFRAESTRUTURA DO PROJETO

---



Nossa infraestrutura de rede é projetada para oferecer conectividade eficiente e segura. A base dessa infraestrutura é a interligação das VLANs dos funcionários com a VLAN dos servidores através de switches gerenciáveis de alta performance. Esses switches estão conectados a um roteador central que, além de gerenciar o tráfego interno, também fornece acesso seguro aos colaboradores em home office por meio de VPN (Rede Privada Virtual). Adicionalmente, utilizamos firewalls e sistemas de detecção de intrusão para garantir a segurança dos dados e a integridade da rede. Nossa rede é monitorada 24/7 para identificar e resolver qualquer problema de forma proativa, garantindo assim alta disponibilidade e desempenho para todas as aplicações críticas da empresa.

# CRONOGRAMA

---

