

Cássio Luis Junqueira Mellem Filho – 32089694  
Gabriel Leite de Sousa - 31861571  
Joao Pedro de Paula Oliveira do Amaral - 32049390  
João Vitor Lima Lipert - 32088876  
Nicolas de Barros - 32070837

**Fidely**

São Paulo  
2022

Cássio Luis Junqueira Mellem Filho - 32089694  
Gabriel Leite de Sousa - 31861571  
Joao Pedro de Paula Oliveira do Amaral - 32049390  
João Vitor Lima Lipert - 32088876  
Nicolas de Barros – 32070837

## **Fidely**

Modelo de documentação acadêmica apresentado aos alunos da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Universidade Presbiteriana Mackenzie  
Faculdade de Computação e Informática

São Paulo  
2022

Cássio Luis Junqueira Mellem Filho - 32089694

Gabriel Leite de Sousa - 31861571

Joao Pedro de Paula Oliveira do Amaral - 32049390

João Vitor Lima Lipert - 32088876

Nicolas de Barros - 32070837

Fidely/

– São Paulo, 2022/1 8p. : il. (algumas color.) ; 30 cm.

Tipo do Trabalho (TCC) – Universidade Presbiteriana Mackenzie Faculdade de  
Computação e Informática, 2022.

1. Palavra-chave1.
2. Palavra-chave2.
3. Palavra-chave3.

I. Orientador.

II. Universidade Presbiteriana Mackenzie.

III. Faculdade de Computação e Informatica.

IV. Fidely

# Sumário

1	Introdução .....	05
2	Definição de Demanda .....	06
2.1	O problema ou oportunidade percebida .....	06
2.2	A razão ou justificativa para esta demanda .....	06
2.3	A descrição sucinta do produto de software que será produzido .....	06
2.4	Identifique os clientes, usuários e demais envolvidos/impactados com o produto.....	06
2.5	Descreva, em linhas gerais, quais as principais etapas necessárias para construir este produto .....	07
2.6	Identifique os principais critérios de qualidade para o produto .....	07
3	Requisitos do Produto .....	08
3.1	Quadros .....	08
4	Wireframes.....	09
5	Modelagem "leve" do sistema .....	10
6	Arquitetura do sistema e ferramentas a serem utilizadas .....	12

# 1 Introdução

O objetivo principal em engenharia de software tem como foco a criação de um sistema/software visando um sistema de fidelidades de bares e restaurantes com a utilização de sistemas de fidelidades, podendo ser criadas a partir do aplicativo, sendo conta de parceiros (os próprios bares e restaurantes), bem como a conta de clientes que utilizarão por meio de nosso software os pontos fidelidades criados pelos parceiros cadastrados no aplicativo.

## 2 Definição da Demanda

### 2.1 O Problema ou oportunidade percebida

A oportunidade de digitalizar e criar uma nova maneira de restaurantes e bares fornecerem uma fidelidade para seus clientes. Assim, por sua vez, obtendo uma maior captação de clientes para seus restaurantes por meio de uma fidelização do mesmo.

A oportunidade foi notada na utilização de cartões físicos de fidelidade que muitas vezes acabam esquecidos ou deixados de lado.

### 2.2 A razão ou justificativa para esta demanda

Por meio do nosso aplicativo teremos a segurança de que os clientes efetivamente terão seus benefícios de fidelidade.

### 2.3 A descrição sucinta do produto de software que será produzido

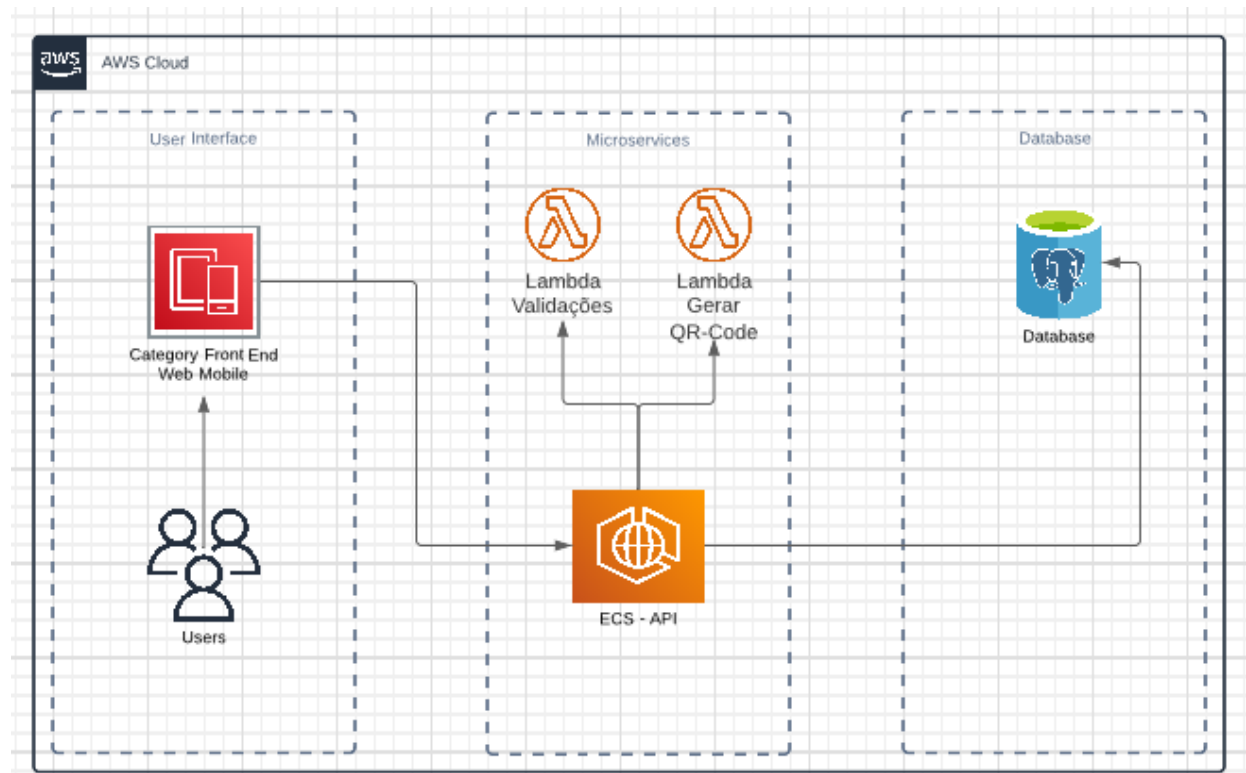
O software consiste numa aplicação mobile que irá gerenciar os bares e restaurantes e seus respectivos planos de fidelidade. No app, também haverá a área do cliente, no qual o cliente poderá gerir os seus diversos planos de fidelidade e seus respectivos restaurantes

### 2.4 Identifique os clientes, usuários e demais envolvidos/ impactados com o produto

Os clientes serão tanto os donos de bares e restaurantes, quanto os consumidores do serviço de fidelidade.

## 2.5 Descreva, em linhas gerais, quais as principais etapas necessárias para construir este produto

A primeira etapa é a modelagem leve do sistema, ou seja, um diagrama de caso, estipulando os requisitos RNF (Não funcional) e RF



(Requisito Funcional) do software que será implementado, a segunda etapa é criar a modelagem de telas e entender o que vai ser preciso no design do software antes de sua implementação

## 2.6 Identifique os principais critérios de qualidade para o produto

Como principais critérios de qualidade notam-se

## 3 Requisitos do Produto

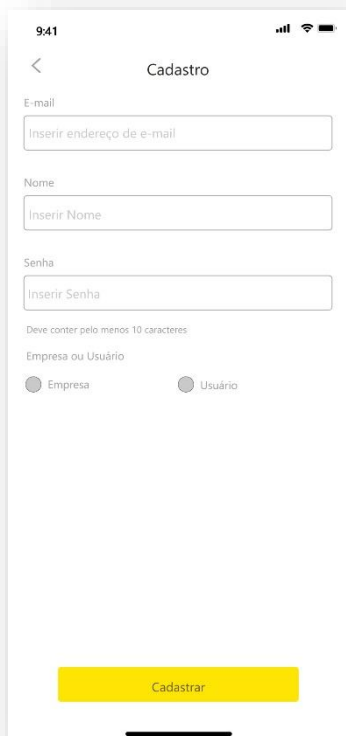
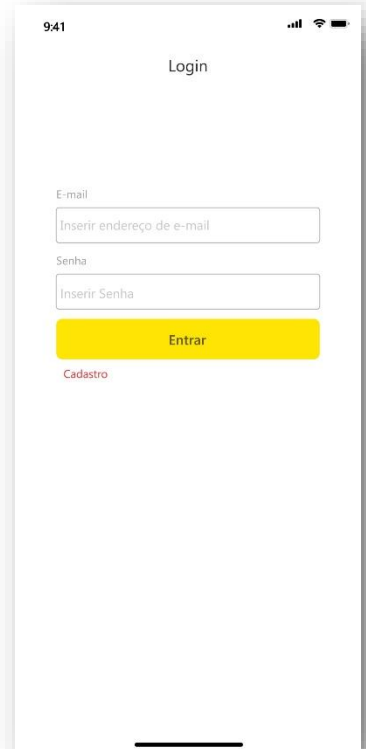
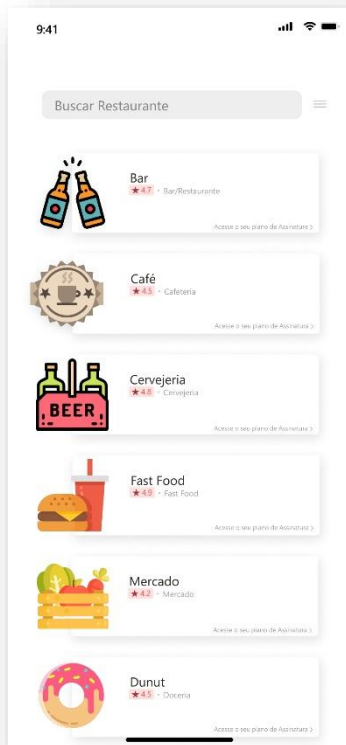
### 3.1 Tabela de Requisitos

etapa e criar a modelagem de telas e entender o que vai ser preciso no design do software antes de sua implementação

	Requisitos
RF	Tela de Login
RNF	Cadastro da Empresa
RF	Cadastro do Cliente
RF	Caso usuário tenha cadastrado conta cliente e empresarial no mesmo e-mail, abre modal de seleção de conta
RF	App direciona para tela de empresa/usuário de acordo com o login
RF	Cliente pode modificar dados do seu perfil
RF	Restaurante/bar modifica seu perfil
RF	Empresa (restaurante/bar) pode criar seu programa de fidelidade
RF	Empresa pode editar seu programa de fidelidade
RNF	Modo noturno no App
RF	Seleção de linguagem (PT-BR/ENG)
RNF	Front responsivo
RNF	UI Responsiva

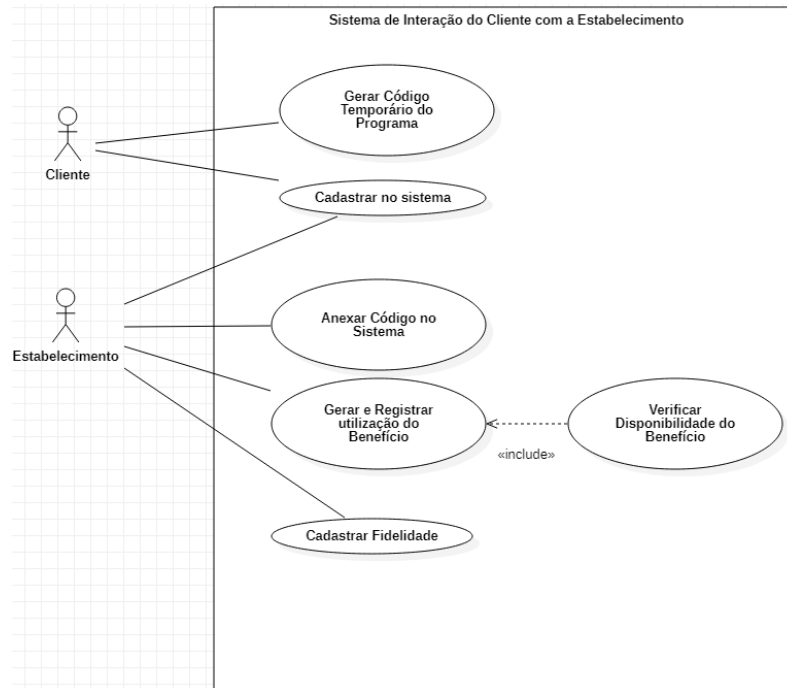


## 4 Wireframes

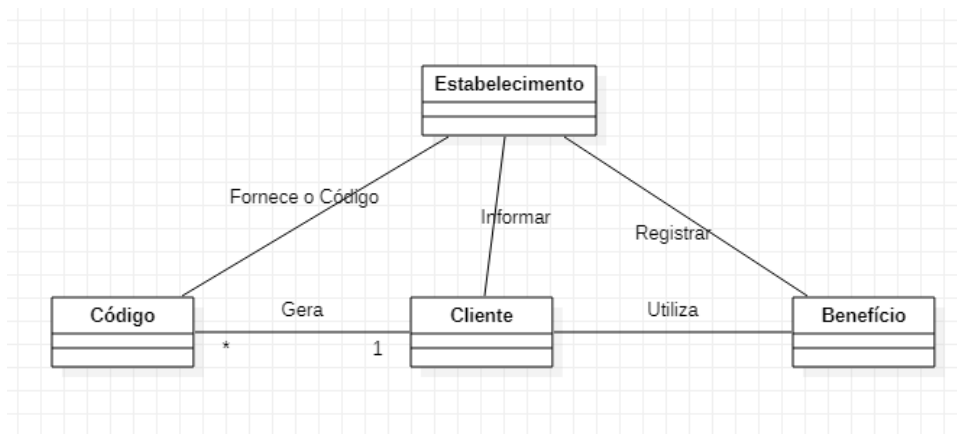


## 5 Modelagem "leve do sistema"

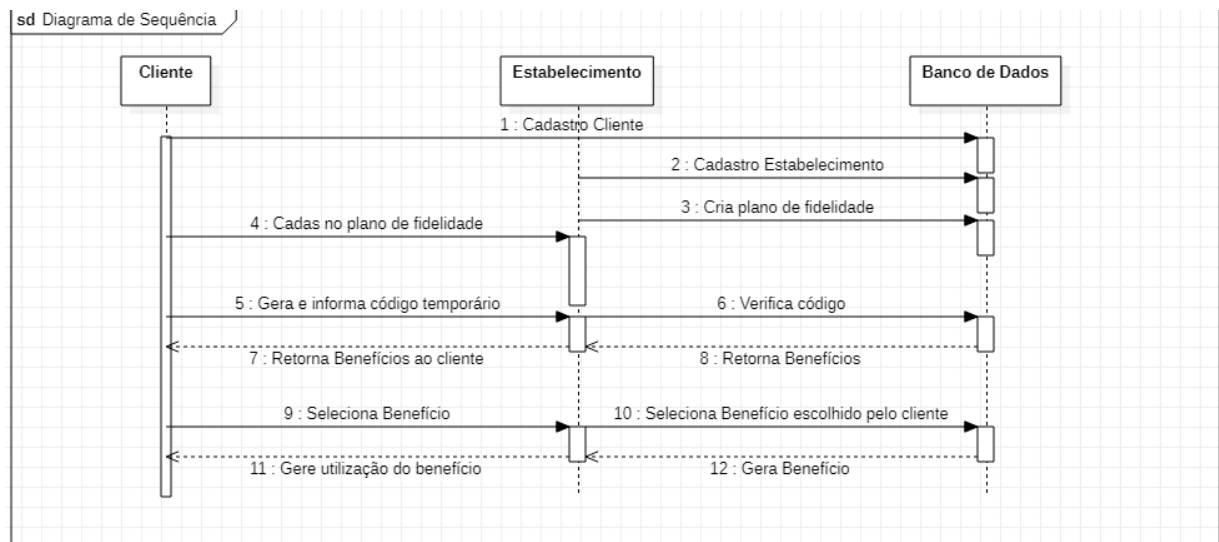
A seguir teremos o diagrama de Caso de Uso, no qual descrevemos as funções básicas do sistema como as interações do usuário e do estabelecimento



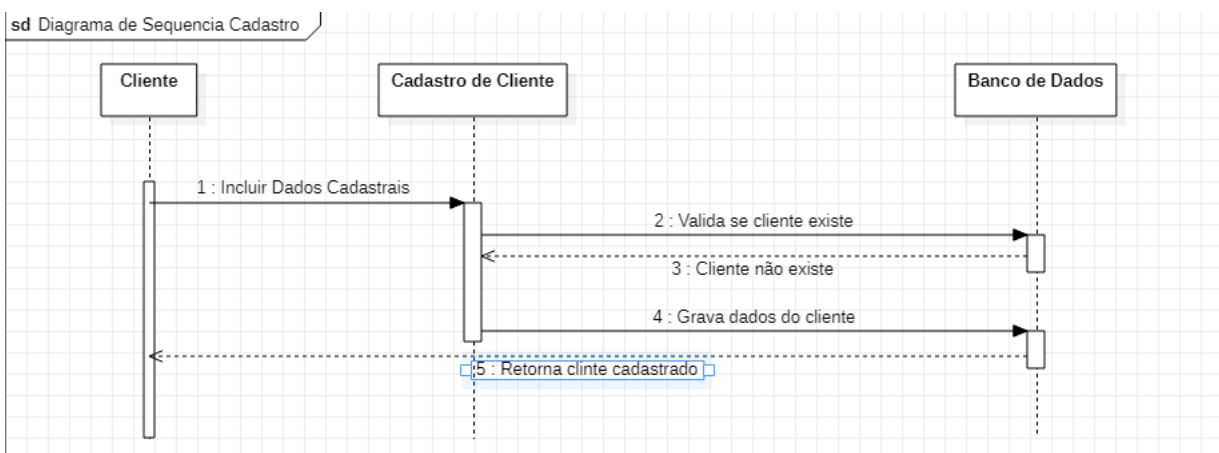
Em seguida, o Diagrama de Classe de Domínio:



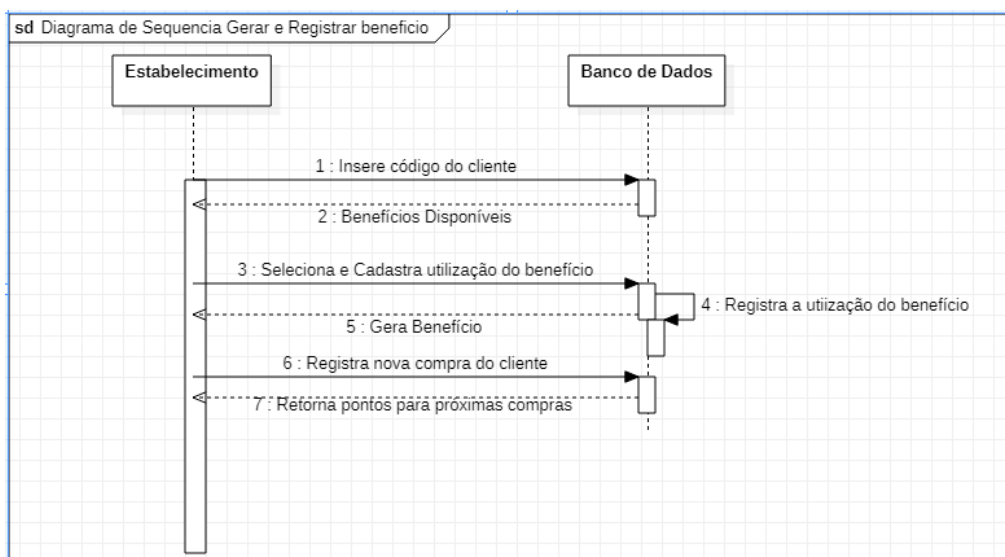
Em seguida, o Diagrama de Sequência:



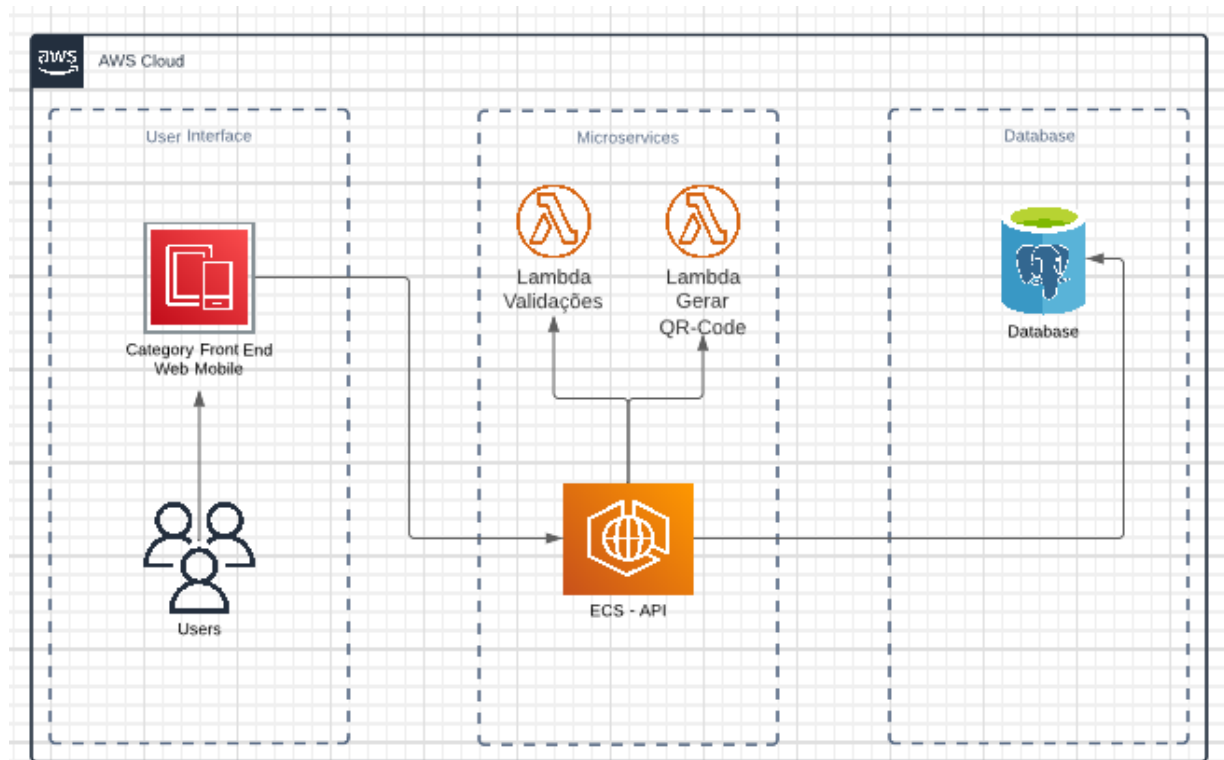
Descrição cadastro:



Descrição Gerar e Registrar benefício:



## 6 Arquitetura do Sistema e Ferramentas a serem utilizadas



A arquitetura do sistema vai ser baseada em micros serviços, sendo a Api principal, uma orquestradora que chama as Lambdas quando necessário, essa Api será desenvolvida com modelagem DDD. As tecnologias envolvidas no projeto são NodeJs tanto para Api quanto para as Lambdas, a API e a Lambda serão desenvolvidas usando o Framework HerbsJs, o front-end será em Flutter e o banco de dados PostgreSQL, por fim, será usado a AWS para serviços em nuvem.