

Relatório do trabalho da disciplina de Desenvolvimento Colaborativo de  
Software

# BARCELOS ROCK FESTIVAL

---

Luís Branco – a14051

Bruno Patrício – a14056

Porfírio Fernandes– a14064

Pedro Miranda– a14077

Desenvolvimento Web e Multimédia

Setembro de 2017

Afirmo por minha honra que não recebi qualquer apoio não autorizado na realização deste trabalho prático. Afirmo igualmente que não copiei qualquer material de livro, artigo, documento web ou de qualquer outra fonte exceto onde a origem estiver expressamente citada.

Luís Branco – a14051

Bruno Patrício – a14056

Porfírio Fernandes– a14064

Pedro Miranda– a14077

## Índice

INTRODUÇÃO	3
CASOS DE USO	5
REQUISITOS	7
Requisitos Não Funcionais	9
Website	9
Software	9
PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO	10
Princípio da Comunicação	10
Princípio da Simplicidade	10
Princípio do Feedback	10
Princípio da Coragem	10
RISCOS NO PROJETO	11
TABELA DE GANTT	13
CONCLUSÃO	15
BIBLIOGRAFIA	17

## Lista de Tabelas

Tabela 1 — Tabela sobre os riscos do projeto .....	11
Tabela 2 – Tabela de Gantt .....	13

## Introdução

O Ifest é um sistema avançado para gerir festivais. O nosso software irá ser usado para o “BARCELOS ROCK FESTIVAL” e pode no futuro ser usado por todos os tipos de eventos como Festivais de Alimentos, Eventos Literários, Eventos Multicentrados, Festivais de Cerveja e muito mais.

Realizado anualmente desde 1999, Barcelos Rock Festival é o maior festival de música Rock nacional, com o melhor do rock clássico. O local do anfiteatro acolhe mais de 5.000 campistas e mais de 20000 pessoas diariamente, o festival é de quatro dias.

Ao desenvolver um software para um grande festival, temos de encontrar algumas soluções para gerir os artistas, fornecedores e contratados. Vamos então tentar construir um sistema básico para tentar salvar tempo e o dinheiro ao festival.

Pretendemos desenvolver um produto de software num período limite de três meses, o orçamento inicialmente previsto é de 10000 euros no qual o objetivo é a projeção e fácil interação no festival “Barcelos Rock Festival” facilitando assim bastante a gestão deste mesmo.



## Casos de uso

Utilizador – Esta entidade apenas tem acesso ao website e a todas informações disponíveis referentes ao festival, como preços dos bilhetes e locais de acampamento.

Cliente – Esta entidade tem que estar registada no website como finalidade de aquisição de bilhetes e produtos na loja.

Staff/Voluntariados - Tem acesso à gestão do software “ifest” e acesso à administração do website para pedidos de compra de bilhetes e aquisição de produtos na loja.

Segurança – São os responsáveis pela segurança do website e do software para caso decorra um ataque informático, ou seja, tem os poderes máximos.

Fornecedores – Os fornecedores podem ter logins exclusivos no sistema para permitir que eles carreguem todos os seus certificados e documentação, exemplos: faturação.

Administradores – tem o acesso total a todo conteúdo do festival, gerem os staffs e todo os funcionários envolvidos no festival, com os réus respetivos registos no software.



## Requisitos

Pretende-se desenvolver: um website, uma aplicação e uma aplicação mobile para projeção de um festival. O website serve de suporte aos clientes, onde podem consultar o cartaz, comprar bilhetes, verificar o local, entre outros. Estará disponível para todos os equipamentos. A aplicação é feita para a organização do festival. Serve para gerir os vários recursos disponíveis, por exemplo, restauração e higiene. Também é a plataforma para a venda de bilhetes no recinto. Todos os que detém qualquer tipo de "comercio" dentro do recinto têm acesso a esta plataforma. A aplicação mobile é a adaptação da aplicação para dispositivos moveis.





## Requisitos Não Funcionais

### Website

- O website tem um limite a nível de desempenho mesmo quando este atingir um total de 20000 utilizadores em simultâneo.
- Garantir o funcionamento do website 24 horas por dia.
- Sistema de backups diário.
- Certificado SSL para encriptações de dados sensíveis.
- Capacidade de 200GB de armazenamento
- Compatibilidade com diversos browsers (Internet Explorer, Chrome, Firefox).
- O website tem que se encontrar responsivo a todas as plataformas.
- Facilidade de modo em que os produtos são adicionados ao carrinho de compras.
- Servidor localizado em data center em sistemas de segurança físicos.
- O produto deve ser operacionalizado no sistema Linux.
- O tempo de resposta não deverá ultrapassar os 15 segundos.

### Software

- Compatibilidade com Android e IOS.
- Um tamanho de 2 megabyte.
- Permite o acesso a ligações com a caixa de registos para quem efetua compras durante o festival.
- Registo do número de bilhetes na compra no momento, ao entrar no festival.

## Processo de desenvolvimento

O Processo de desenvolvimento a ser usado foi o “Extreme Programming (XP)” é uma Metodologia Ágil para equipas pequenas e médias que desenvolvem software baseado em requisitos vagos e que se modificam rapidamente. O nosso principal objetivo da “Extreme Programming (XP)” é dar agilidade ao desenvolvimento do projeto e garantir a satisfação do cliente. As práticas, regras, e os valores da “Extreme Programming (XP)” garantem um agradável ambiente de desenvolvimento de software para os seus seguidores, que são conduzidos por quatro princípios básicos:

**Princípio da Comunicação:** manter sempre o melhor relacionamento possível com cliente, no qual optamos pelas conversas pessoais a outros meios de comunicação.

**Princípio da Simplicidade:** o objetivo é implementar o menor código possível no software. Outra ideia importante é procurar implementar apenas requisitos atuais, evitando assim adicionar funcionalidades que podem ser importantes apenas no futuro. A aposta da “Extreme Programming (XP)” é que o melhor a fazer é algo simples do que implementar algo complicado que talvez não venha a ser usado.

**Princípio do Feedback:** a prática do feedback é importante porque significa que teremos informações da aprovação do cliente. A informação é dada pelos testes constantes, realizado nas reuniões semanais, que indicam os erros tanto individuais quanto do software integrado.

**Princípio da Coragem:** sabe-se que não são todas as pessoas que possuem facilidade de comunicação e tem bom relacionamento interpessoal, este princípio também dá suporte à simplicidade, pois assim que a oportunidade de simplificar o software é percebida, a equipa pode experimentar e obter novas soluções, além disso, é preciso coragem para obter e cobrar constantemente um feedback do cliente.

## Riscos no projeto

Tabela 1 — Tabela sobre os riscos do projeto

Cliente	Alguma indisponibilidade do cliente
	Atraso nos compromissos agendados
	Falta de rigor nos documentos enviados via online
Equipa de desenvolvimento	Falta de rotação nos programadores
	Membros inexperientes ou estagiários envolvidos no projeto
Gestão no Projeto	Pressão exercida no prazo de entrega
Infraestrutura	Falta de pessoal necessário no projeto
Organização	Envolvimento de membros da equipa em diversos projetos simultâneos
	Cancelamos de contratos a terceiros
	Recursos retirados do projeto por alteração nas propriedades
	Espaço insuficiente para o número de pessoas a trabalhar
Requisitos	Mudanças contínuas no projeto
Processo	Metodologia de estimativa de custos inadequada
Gerente de Projetos	Comunicação insuficiente com a equipa de desenvolvimento



## Tabela de Gantt

Tabela 2 – Tabela de Gantt

Nº	Nome	Inicio	Fim	Duração	Janeiro		Fevereiro		Março		Abril	
					dia 1 a 15	dia 15 a 31	dia 1 a 15	dia 15 a 28	dia 1 a 15	dia 15 a 31	dia 1 a 15	dia 15 a 30
1	Pesquisa sobre as informações do projeto	05/01/2017	15/01/2017	10 dias								
2	Estudo relativo à estrutura do projeto	05/01/2017	31/01/2017	26 dias								
3	Metodologia	25/01/2017	04/02/2017	10 dias								
4	Análise e identificação dos requisitos	05/02/2017	28/02/2017	23 dias								
5	Gestão dos requisitos	01/03/2017	05/03/2017	4 dias								
6	Programação do Projeto	01/03/2017	25/04/2017	56 dias								
7	Reuniões	05/01/2017	30/04/2017	115 dias								



## Conclusão

Podemos concluir que a forma do desenvolvimento de software facilitar o modo de vida, é principalmente na comunicação visto que tenhamos de perceber o que o cliente deseja e é preciso apoio e motivação através do mesmo para o resultado ir em conta às necessidades do próprio. Foi possível realizar o produto pretendido pelo cliente dentro do prazo e tempo estabelecido.





## **Bibliografia**

Fichas cedidas pelo professor Tiago Martins no ano letivo 16/17.