

Introdução

Surf.me é um projeto académico no curso de Engenharia Informática na Universidade Europeia. Deste projeto resultará o desenvolvimento de uma plataforma online que tem como principal função informar os utilizadores sobre o que são Urban Farms e os benefícios que estas trazem, permitindo também a criação e a customização de uma, dando a opção aos utilizadores de que esta seja smart ou não.

Descrição

O conceito de Urban Farms tem vindo a crescer e está associado a uma população jovem e próxima das novas tecnologias. Não é portanto de estranhar o aparecimento de diversas Apps e sites dedicados a este conceito que vão desde a simples partilha de informação até às Apps de planeamento de hortas e de comercialização dos produtos.

Neste projeto pretende-se criar uma plataforma de suporte a hortas urbanas que permita no futuro vir a dar suporte a hortas automatizadas ou Smart Urban Farms.

A plataforma deve assim combinar a gestão de informação genérica sobre hortas existente em qualquer horta (automática ou “manual”) com a gestão de informação referente a produtos de automatização, em particular a informação sobre a estrutura física de sensores e atuadores, e os dados gerados pelos mesmos.

De notar que já existem iniciativas que oferecem produtos físicos fechados, o foco deste projeto não é o produto em si, mas sim a gestão de diferentes produtos físicos, através da configuração das suas características e funcionalidades disponibilizadas, permitindo assim a integração de diferentes conjuntos de dispositivos.



Requisitos Funcionais

Um **requisito funcional** define uma função de um sistema de software ou seu componente. O requisito funcional representa o que o software faz, em termos de tarefas e serviços.

#	Nome do Requisito	Descrição	Prioridade
FR01	Login	O sistema deve ser estável	MÉDIA
FR02	Novos Utilizadores	O sistema deve ser seguro	MÉDIA
FR03	Consultar "My Farms"	O sistema deve ter uma base de dados segura	ALTA
FR04	Visualizar Farms nos "Neighbours"	O sistema deve ter uma interface fluída	ALTA
FR05	Criar novas Farms no "Add Farms"	O sistema deve ser escalável	ALTA
FR06	Alertas	O sistema deve conseguir mostrar informação com apenas 3 click's	BAIXA

Diagrama de Classes

Para que a realização do projeto fosse possível foram feitas diversas etapas. Aqui iremos apenas representar dois deles:

O modelo de domínio tem como principal foco permitir a visualização das classes que comporão o sistema, incluindo os respetivos atributos e métodos, bem como demonstrar como as classes se relacionam, complementam e transmitem informações entre si. Este modelo mostra uma visão estática de como as classes estão organizadas.

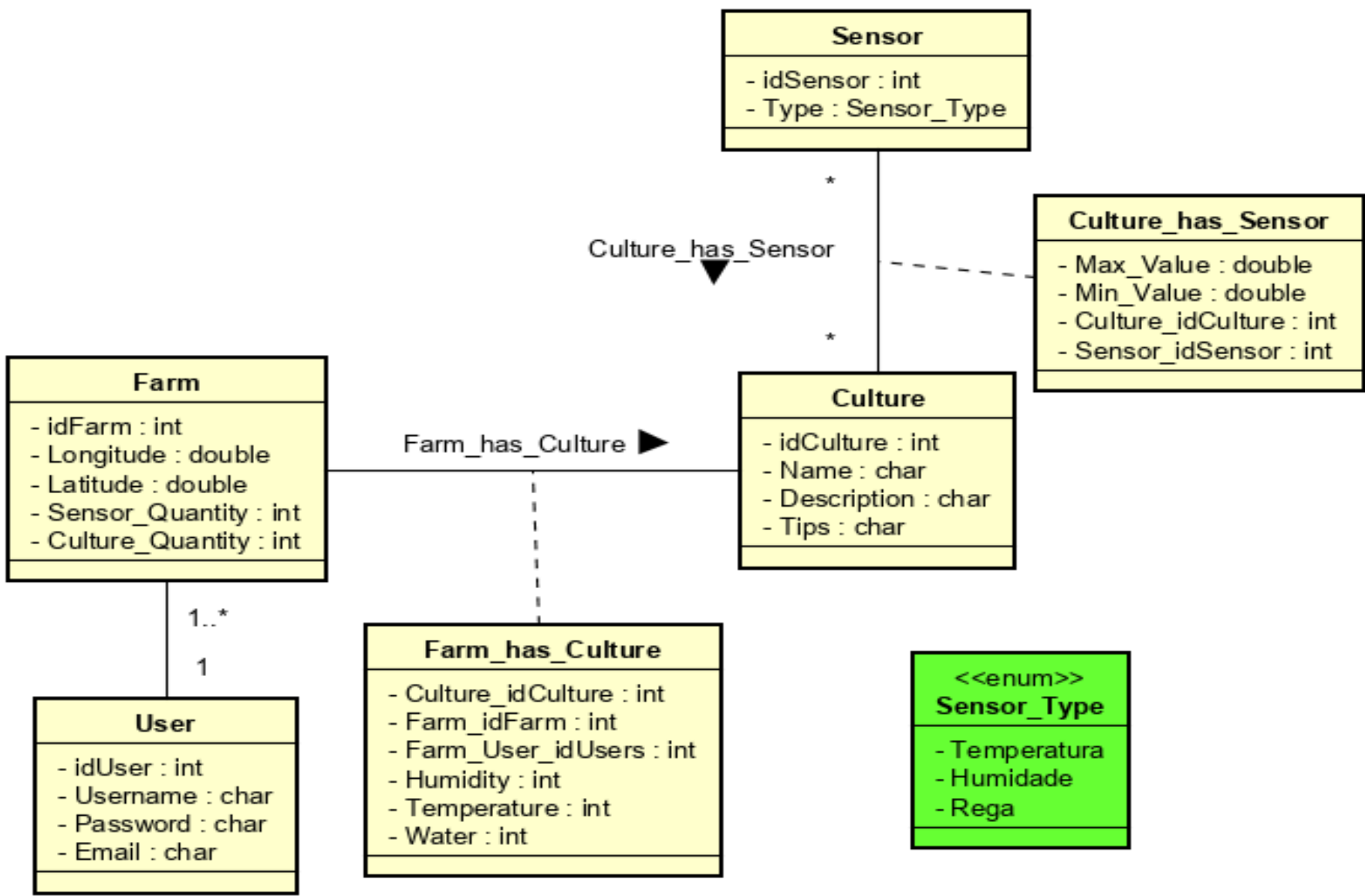
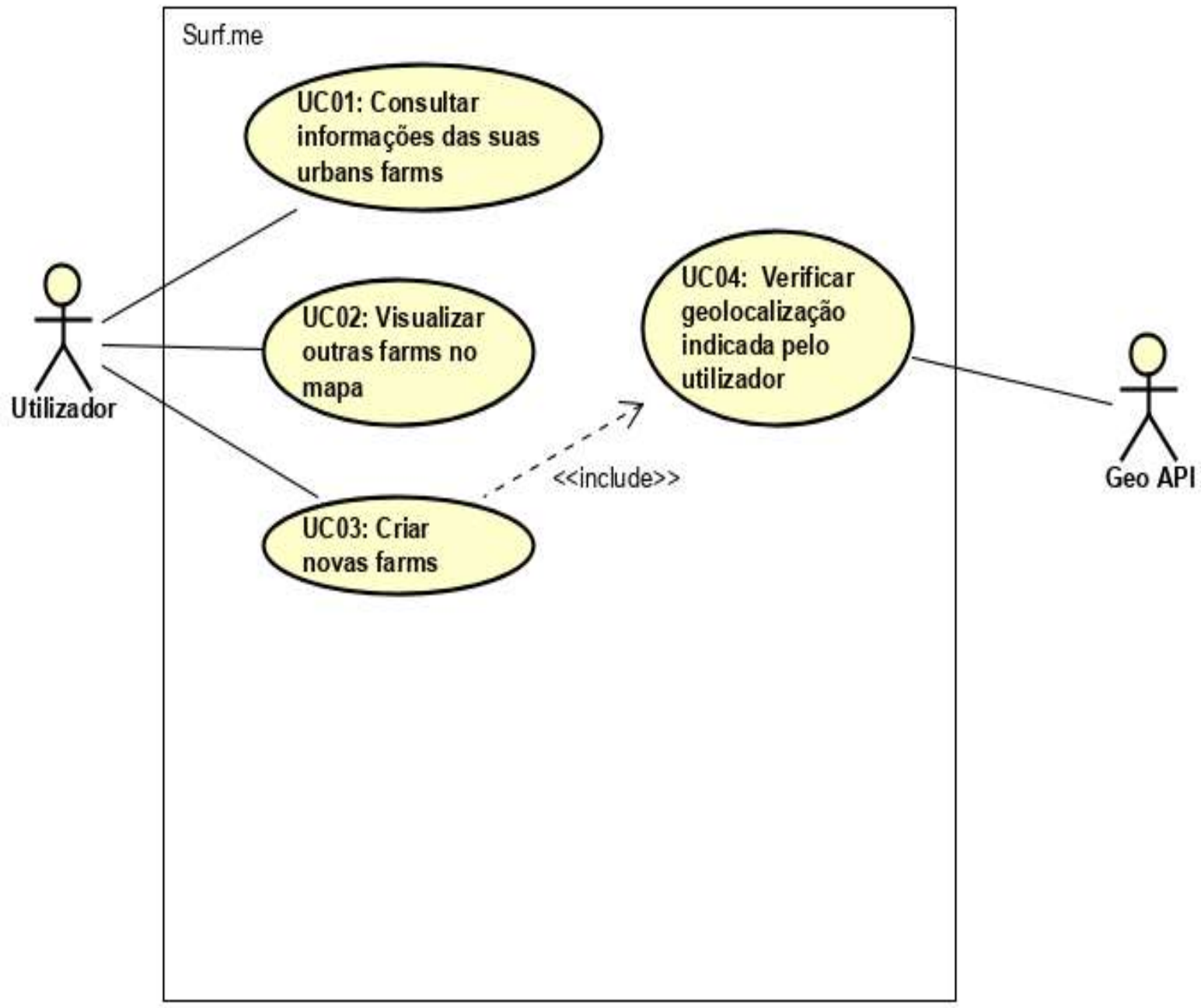


Diagrama de casos de uso

Este diagrama documenta o que o sistema faz do ponto de vista do cliente. Por outras palavras, descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os clientes do mesmo sistema. Neste diagrama o nível de profundidade não é elevado, pois não são revelados detalhes técnicos que fazem todo o sistema funcionar.

No nosso caso, assumimos que o utilizador já tinha feito o login e, como tal, não necessitaria de fazer o registo. O diagrama contém apenas dois stackholders: Utilizador e API. O utilizador é quem interage diretamente com o sistema e tem acesso às diversas funcionalidades. Já o API tem como função fornecer os dados que suportam todo o sistema.



Página Principal

