

# Apresentação intermédia do Projeto

METODOLOGIAS DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE (MDS)

Pedro Rodrigues PL1 2201111

Isaías Caldeira PL1 2201100

# Introdução

- O presente projeto, é realizado no âmbito da disciplina de Metodologias de Desenvolvimento de Software (MDS), com o objetivo de aplicar os conhecimentos adquiridos em termos de planeamento de um projeto. Nas disciplinas de PWS e DA, será então desenvolvido e implementado o projeto, com base no planeamento desenvolvido em MDS, o que será sem dúvida, uma mais-valia para a implementação dos sistemas.

# Metodologia usada

- Scrum:
  - É baseado na teoria do controlo de processo de teste (processo empírico) – argumenta que o conhecimento deriva da experiência real e das observações nas circunstâncias atuais conhecidas.
  - Metodologia ágil genérica que se foca na gestão do processo de desenvolvimento iterativo e incremental.

# Sprints

- O projeto divide-se em 4 sprints, com duração de 2 semanas cada sprint (geralmente entre 1-4 semanas).
- Cor branco – Sprint 1;
- Cor laranja – Sprint 2;
- Cor azul – Sprint 3;
- Cor cinzento – Sprint 4.



# Stakeholders / Scrum Team

- Projeto PWS:
  - Cliente: Sílvio Mendes
  - Product Owner: Pedro Rodrigues, Isaías Caldeira
  - Scrum Master: Diana Santos
  - Development Team: Pedro Rodrigues, Isaías Caldeira
- Projeto DA:
  - Cliente: Nuno Ribeiro
  - Product Owner: Pedro Rodrigues, Isaías Caldeira
  - Scrum Master: Diana Santos
  - Development Team: Pedro Rodrigues, Isaías Caldeira

# Projeto PWS

Especificação do Sistema  
(análise e desenho)

- Lógica de negócio:
- Todas as maiores companhias aéreas têm o seu website, onde nos dias de hoje até já é possível efetuar a reserva do voo a partir do website da companhia. Então o nosso objetivo principal, visa fornecer um bom serviço ao cliente como passageiro, tal como as maiores companhias aéreas.

# Projeto PWS

## Especificação do Sistema (análise e desenho)

- Análise de impacto:
- Antes da criação do novo sistema, usávamos outros sistemas de companhias aéreas como a TAP Portugal, Ryanair e Fly Emirates. Este novo sistema vai interagir com os outros de forma a tirar algumas ideias de funcionalidades a implementar no website, e detetar eventuais aspetos negativos presentes nestes sistemas, para vir a melhorar no nosso website.

### Pontos positivos:

1. Permite consultar voos e respetivos detalhes em qualquer lado gratuitamente, poupando assim o tempo que era gasto antes;
2. O passageiro tem todo o aproveitamento disponível, sem ter de pagar para usufruir desses mesmos serviços;
3. Tem acesso as informações dos voos;
4. Possibilidade do passageiro comprar o seu bilhete online;

### Pontos negativos:

1. Visto que vai ser um website, o utilizador tem que ter acesso à Internet para poder usufruir do mesmo;
2. A empregabilidade nos aeroportos poderá descer, com menos trabalho na compra de bilhetes e obtenção de informação dos respetivos voos;

# Projeto PWS

## Especificação do Sistema (análise e desenho)

- Análise concorrencial:
- Escolhidos os sites da concorrência, vamos detalhar cada um individualmente, e de seguida fazer a diferenciação entre os mesmos, através da especificação das funcionalidades que são oferecidas ao utilizador final.

Características	<u>TapAirPortugal</u>	<u>Ryanair</u>	<u>Emirates</u>
Permite reservar voos, carros, hotéis e bilhetes para eventos/atividades.	x	x	x
Permite aceder a reserva depois de feita.	x	x	x
<u>Permite fazer</u> check in online.	x	-	x
Tem zonas dedicadas á propaganda de destinos em destaque.	x	x	x
Tem pesquisa detalhada por categorias.	x	-	-
Tem uma zona de destaques de destinos a partir de lisboa.	x	-	x
Usufruir da maioria das funcionalidades do site sem ter que criar conta.	x	-	x
Quando se seleciona uma data de partida e chegada o próprio site diz os dias em que há voos disponíveis.	-	x	-



# Projeto PWS

Especificação do Sistema  
(análise e desenho)

- Wireframes/Mockups:

Logo HOME PERFIL HISTORICO SIGN IN

☐ ida e volta ☐ só ida N° Passageiros

DE:  PARA:

DataPartida  DataChegada

PESQUISAR

Logo HOME PERFIL HISTORICO SIGN IN

**Voo de Partida**

DataHoraSaida/Chegada	Duração Viagem	Preço
AeroportoSaida/Chegada	N° Passageiros	

**Voo de Chegada**

DataHoraSaida/Chegada	Duração Viagem	Preço
AeroportoSaida/Chegada	N° Passageiros	

N° Passageiros Preço Final

**Métodos de Pagamento**

☐ MBWay

☐ Cartão crédito

☐ Cartão Débito

☐ Multibanco

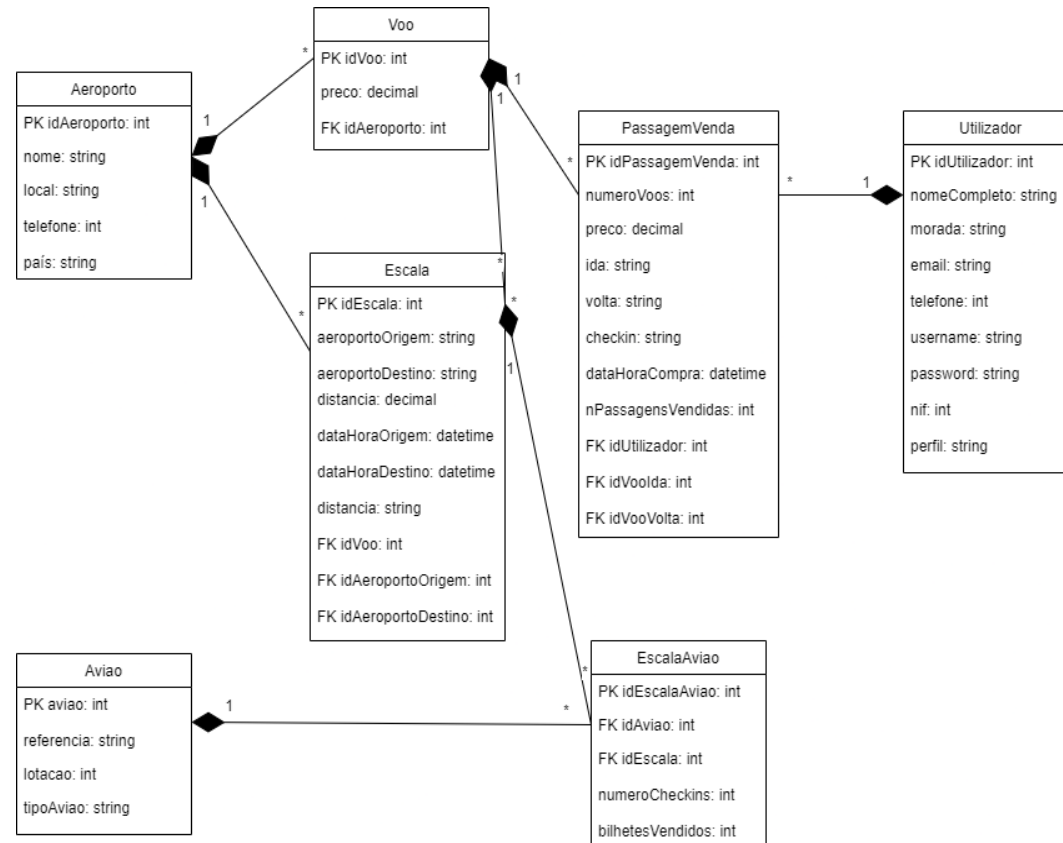
☐ PayPal

PAGAR

# Projeto PWS

## Especificação do Sistema (análise e desenho)

- Diagrama de entidade relacionamento:

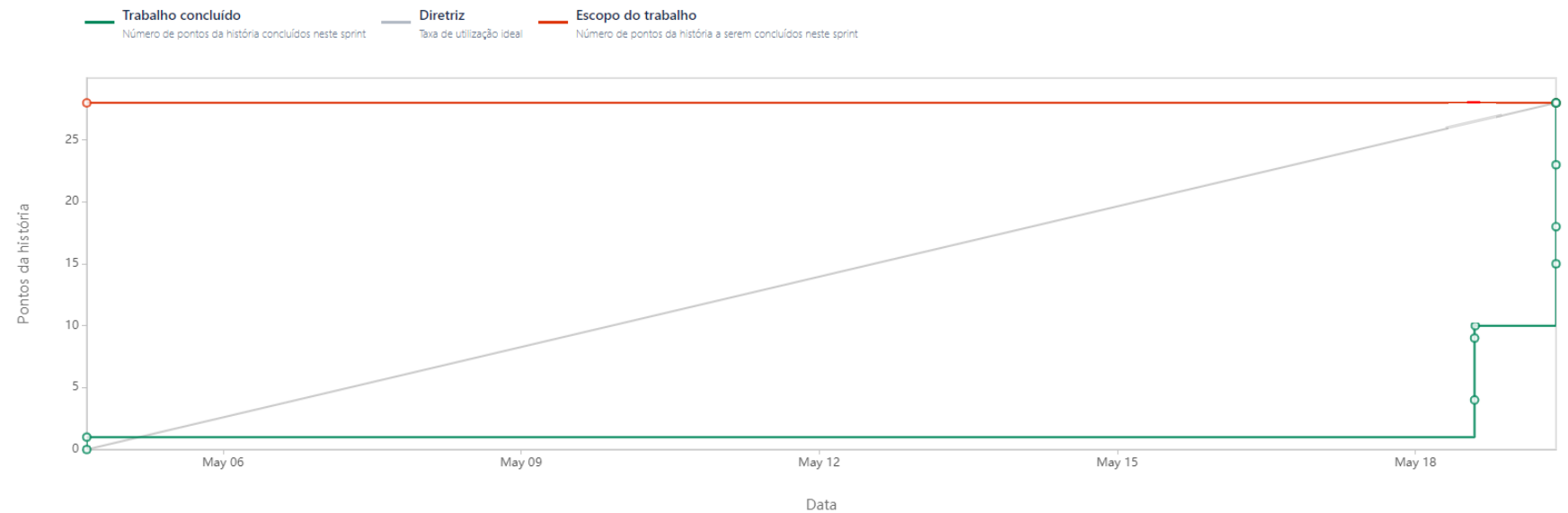


# Projeto PWS

## Scrum

- Conclusões Sprint 1:

Data - 4 de maio de 2021 - 18 de maio de 2021

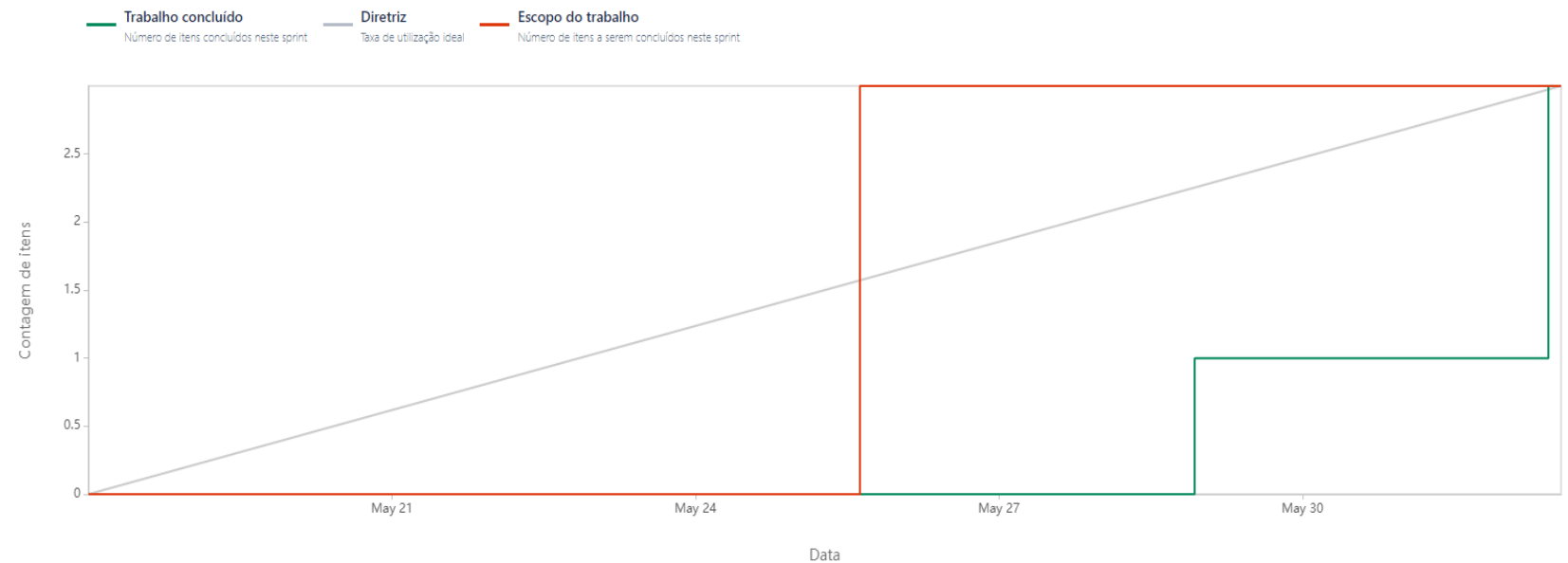


# Projeto PWS

## Scrum

- Conclusões Sprint 2:

Data - 18 de maio de 2021 - 1 de junho de 2021



# Projeto PWS

## Scrum

- User Stories:

- Uma US é um objetivo final, não uma funcionalidade, expressa da perspetiva de software do utilizador. São frases com linguagem simples que descrevem o resultado desejado sem entrarem em detalhes.

<b>Título:</b> US1 – Reservar voo	<b>SP:</b> 13
<b>Descrição:</b> Como passageiro eu quero comprar o bilhete online para estar na conformidade da minha casa.	
<b>Critérios de Aceitação:</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preencher todos os dados para pesquisa do voo pretendido como nº passageiros, local de saída e chegada, data de saída e chegada e escolher se o voo é de ida e volta ou só ida.</li><li>• Selecionar o voo pretendido diante as possíveis opções.</li><li>• Selecionar método de pagamento e efetuar o mesmo.</li></ul>	
<b>Título:</b> US2 – Aceder ao histórico	<b>SP:</b> 5
<b>Descrição:</b> Como passageiro eu quero poder aceder ao histórico de reservas para estar sempre informado sobre os voos já antes reservados.	
<b>Critérios de Aceitação:</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Selecionar o campo histórico na barra de navegação.</li><li>• O utilizador tem que ter conta na plataforma para poder aceder ao histórico.</li></ul>	

# Projeto DA

Especificação do Sistema  
(análise e desenho)

- Lógica de negócio:
- Nos dias de hoje, é rara a empresa que não possui um software de gestão, para realizar uma melhor e mais organizada gestão da empresa. Então o nosso objetivo principal, visa fornecer um bom serviço a empresa, de forma a que colabore positivamente na gestão da mesma, assim como o principal objetivo dos restantes softwares de gestão.

# Projeto DA

## Especificação do Sistema (análise e desenho)

- Análise de impacto:
- Antes da criação do novo sistema, usávamos outros sistemas de gestão para uma empresa como a Apptivo, a Hubspot e a Insightly. Este novo sistema vai interagir com os outros de forma a tirar algumas ideias de funcionalidades a implementar no programa, e detetar eventuais aspetos negativos presentes nestes sistemas, para vir a melhorar no nosso programa.

### Pontos positivos:

1. Mais um meio para uma toda melhor gestão da loja;
2. Facilidade em visualizar o histórico do cliente;
3. Uma mais valia para a organização dos eventos com os filhos de clientes;
4. Possibilidade de saber os tipos de brinquedos mais vendidos, contribuindo assim para o marketing da loja;

### Pontos negativos:

1. Visto que vai ser um programa, o utilizador tem que ter possibilidade de acesso ao mesmo para ter a possibilidade de usufruir do mesmo, a partir de uma máquina como um computador;
2. Com software de gestão, a loja poderá vir a reduzir o nível de empregabilidade, pois talvez não seja necessária tanta gente para a gestão de toda a loja;

# Projeto DA

Especificação do Sistema  
(análise e desenho)

- Análise concorrencial:
- Avaliamos programas com funcionalidades semelhantes ao que futuramente vem a ser desenvolvido, analisando algumas das vantagens, desvantagens e possíveis faltas nesses mesmos sites. Com esta análise, temos assim a hipótese de tirar ideias e requisitos para a realização de um melhor projeto.

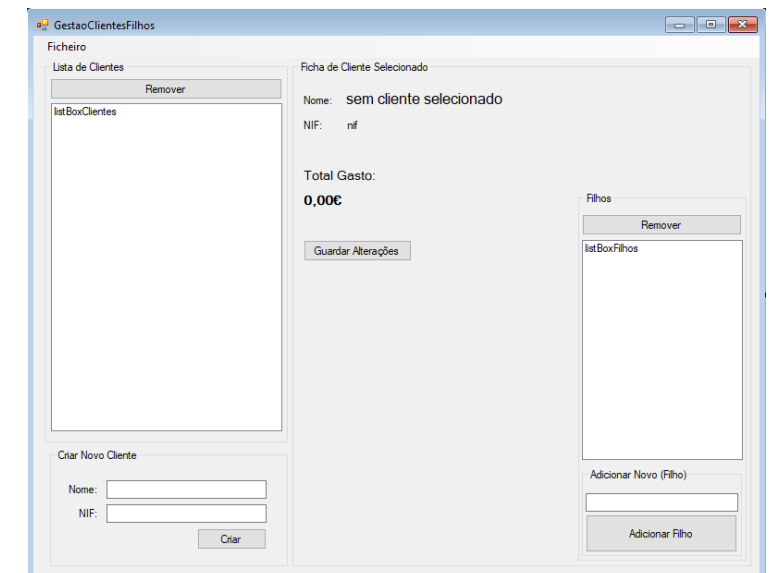
Características	<u>Apptivo</u>	<u>Hubspot</u>	<u>Insightly</u>
Tem uma versão gratuita que inclui logo ferramentas importantes.	x	x	x
É preciso criar conta obrigatoriamente na plataforma.	x	x	x
Gerência clientes, eventos e futuras vendas ou negociações.	x	x	x
Permite alcançar mais gente partir de <u>marketing</u> e assim fornecer informações de oportunidades de venda ou futuros possíveis projetos.	-	-	x
Faz gerenciamento de toda a faturação da empresa.	x	x	x
A plataforma é baseada em nuvem.	x	-	x
Reunir instantaneamente informações valiosas sobre qualquer empresa/cliente inserida no banco de dados.	x	x	x



# Projeto DA

Especificação do Sistema  
(análise e desenho)

- Wireframes/Mockups:

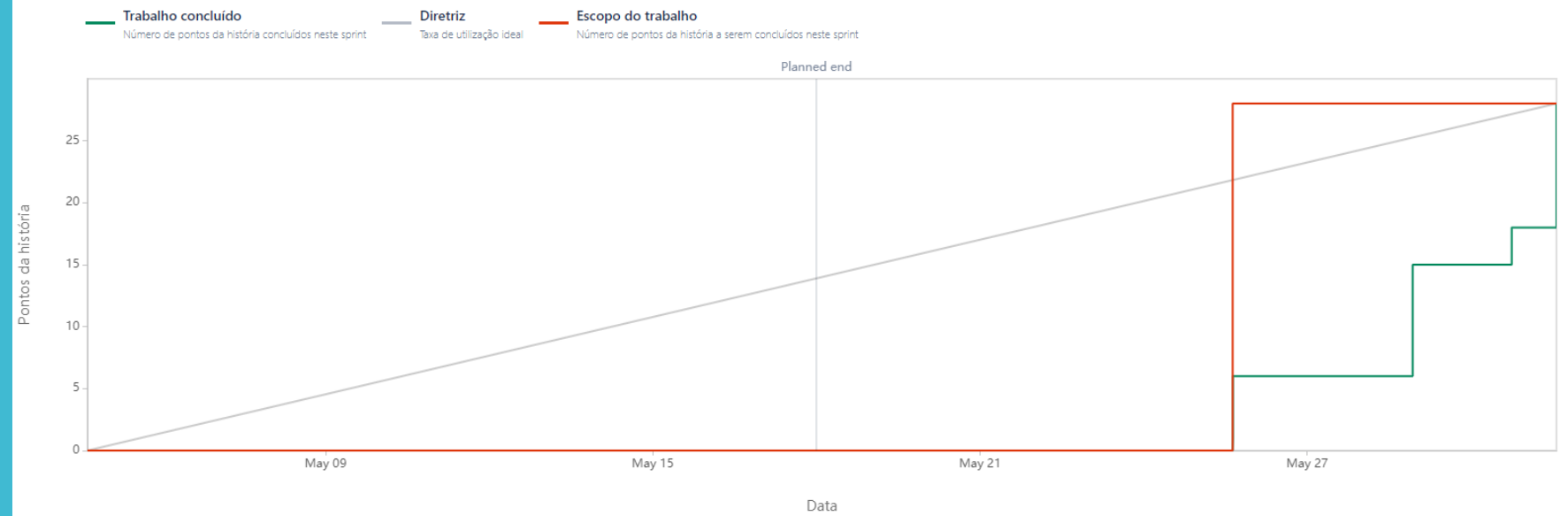


# Projeto DA

## Scrum

- Conclusões Sprint 1:

Data - 4 de maio de 2021 - 18 de maio de 2021

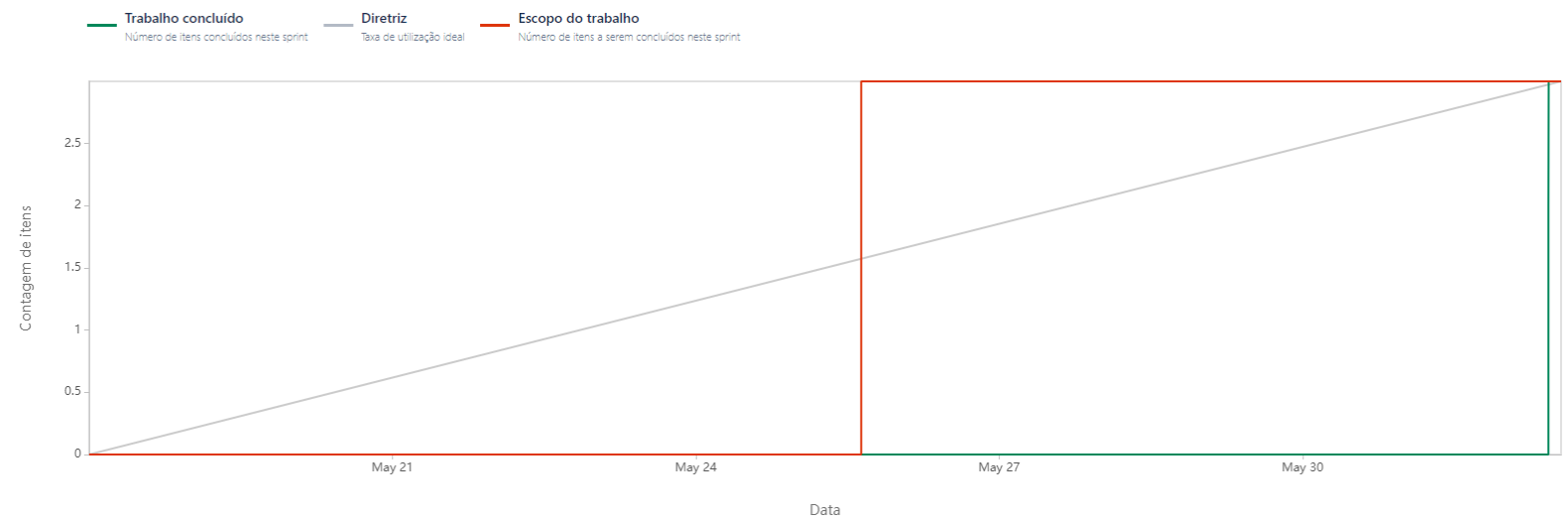


# Projeto DA

## Scrum

- Conclusões Sprint 2:

Data - 18 de maio de 2021 - 1 de junho de 2021



# Projeto DA

## Scrum

- User Stories:
  - Uma US é um objetivo final, não uma funcionalidade, expressa da perspectiva de software do utilizador. São frases com linguagem simples que descrevem o resultado desejado sem entrarem em detalhes.

**Título:** US1 – Adicionar cliente

**SP:** 5

**Descrição:** Como utilizador quero poder adicionar um cliente de modo a ficar registado

**Critérios de Aceitação:**

- Os campos nome, morada e telemóvel têm de ser obrigatoriamente preenchidos.

**Título:** US2 - Remover cliente

**SP:** 3

**Descrição:** Como utilizador quer poder remover um cliente de modo a não sobrecarregar a base de dados.

**Critérios de Aceitação:**

- O cliente deve estar registado no sistema.

# Conclusão

- Metodologia ágil – scrum;
- Conclusões do sprint 2 de DA;
- Mais valia para o desenvolvimento do projeto de PWS e DA.