PITCH



JUSTIFICATIVAS Passado

 As empresas que coletam reciclagem ficam rondando a cidade ou esperando as pessoas ligarem para obter os recicláveis.



• Recicla-me



- Prefeituras
- Empresas de reciclagem
- Cidadãos



PREMISSAS

- A empresa de coleta vai ter interesse no aplicativo pois vai otimizar o tempo de coleta.
- Os cidadãos vão ter interesse no aplicativo por que as lixeiras vão estar localizada em pontos específicos, facilitando na hora de depositar os materiais recicláveis
- As pessoas vão colaborar utilizando as lixeiras corretamente.



RISCOS

- Risco da integridade dos dados
- A empresa pode n\u00e3o aderir
- Os cidadãos podem preferir ligar para a empresa de coleta ao inves de levar na lixeira.
- Danificação das lixeiras



OBJ SMART

 Plataforma para auxiliar nas coletas seletivas, informando a empresa de reciclagem sobre a localização, quantidade a ser coletado.



BENEFÍCIOS

- agua



REQUISITOS

- Coleta de dados
- Programação e construção das lixeiras.
- Cadastro de clientes
- Criação do site
- •Banco de dados não-relacional e relacional



- Mateus Stringuetti
- Matheus Stolf
- Rafael Henrique
- Carlos Eduardo Nicioli



26/10-Sprint 1:Entrega da documentação (Modelagem de banco, historias de usuários) e da pagina principal (index.html)

02/11-Sprint 2:Finalização paginas de cadastro de empresas e lixeiras e do administrador.

09/11-Sprint 3: Fazer implementação do banco de dados e construir o html e o css para o cadastro das lixeiras e empresas.

16/11-Sprint 4: Implementação e testes do banco nosql.

23/11-Sprint 5: Implementação da API google clous (google maps) e das funções de lixeiras mais próximas, rotas e ateração do volume da lixeira.

30/11-Sprint 6: Testes e finalização das funcionalidades



Sprint 1 - 26/10

Sprint 2 - 02/11

Sprint 3 - 09/11

Sprint 4 - 16/11

Sprint 5 - 23/11

Sprint 6 - 30/11

\$\$\$CUSTOS

Futuro

- Otimizar os tempos de coleta
- Evitar a poluições do solo e da
- Descarte correto de reciclável
- Facilitar a reciclagem

RESTRIÇÕES

As restrições envolvendo o projeto são:

1-Datas apertadas para a finalização do projeto

2- tempo para adquirir determinadas habilidades para prosseguir com o projeto

3-Provas e trabalhos que fazem pausar o projeto por um determinado tempo