

Trabalho Interdisciplinar – Aplicações Web - Planejamento da Sprint 2

DADOS GERAIS

Código da Equipe	G05	Nome da Equipe	NightNET
Público-Alvo (Personas Stakeholders)	Nosso aplicativo foi desenvolvido com foco no público que frequenta eventos em massa e que muitas vezes enfrenta dificuldades para se localizar. Essas pessoas, em sua maioria, buscam aproveitar ao máximo esses eventos, seja para se divertir com amigos ou conhecer novas pessoas. No entanto, a grande aglomeração de pessoas e a falta de referências podem tornar difícil a localização de amigos ou mesmo a localização de pontos de interesse, como banheiros ou postos médicos. Por esse motivo, nosso aplicativo se torna uma solução prática e eficiente para esses frequentadores de eventos em massa. Com a nossa plataforma, os usuários terão acesso a uma série de recursos que facilitam a localização de pessoas, pontos de interesse e até mesmo a criação de grupos de amigos. Dessa forma, nosso aplicativo será útil para pessoas de diferentes idades e interesses, desde jovens que frequentam festas até famílias que participam de grandes eventos culturais. Acreditamos que a nossa solução pode melhorar a experiência desses usuários durante esses eventos, tornando-os mais seguros, organizados e agradáveis.		
Proposta de Solução	Nosso aplicativo tem como objetivo principal facilitar a localização de pessoas ou grupos de pessoas em eventos em massa, mas buscamos ampliar suas funcionalidades. Uma das funcionalidades que pretendemos acrescentar é a possibilidade de escolher um ponto de encontro. Isso significa que o usuário poderá marcar um local específico no mapa do evento onde poderá se encontrar com seus amigos, facilitando ainda mais a localização.		

PLANEJAMENTO DE TRABALHO

Preencha a tabela informando os requisitos funcionais / artefatos a serem criados para identificando o membro da equipe responsável pela implementação.

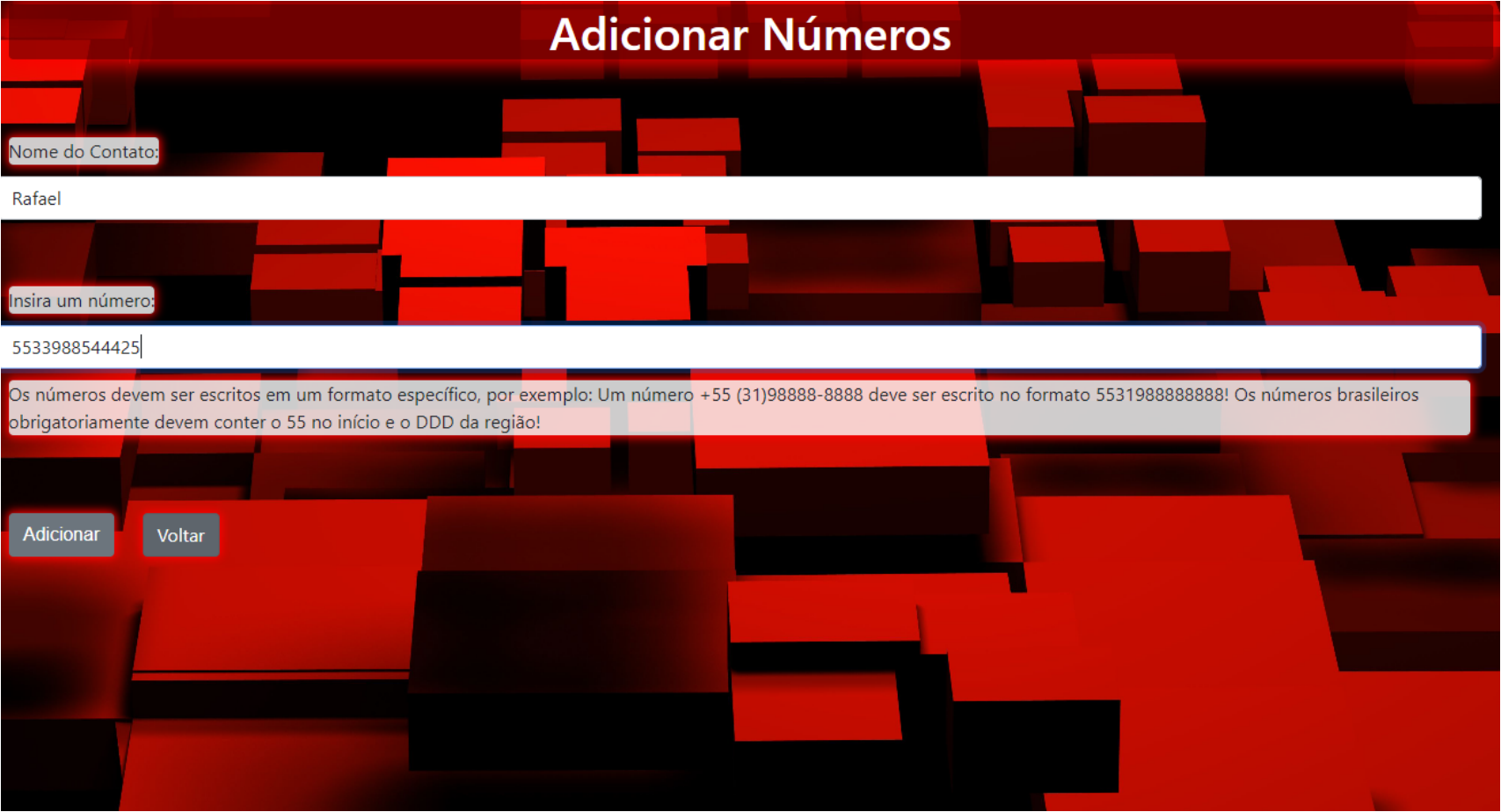
ID	Requisito Funcional / Artefato	Tipo			Membro
		CI	AI	DJ	
1	Uma tela de edição de dados onde é possível alterar o nome e idade	X	X	X	Pedro
2	Uma tela de alteração de senha	X		X	Pedro
3	Sistema de notificação para novos eventos, com um alerta que pede autorização para o recebimento de notificações.		X	X	André
4	Fazer uploads de imagens, com a opção de baixá-las. Poder excluir mensagens de sua escolha.	X	X	X	Augusto
5	Localizador de pessoas com notificação para acesso a localização, modo fantasma, seleção de quem pode ver sua localização, escolher e alterar foto de perfil.	X	X	X	Breno
6	Uma tela que permite adicionar novos números associados a nomes de contatos e registrá-los em uma lista de contatos.	X	X	X	Rafael
7	Uma tela que permite encaminhar uma mensagem escrita pelo usuário, por intermédio do Whatsapp Web ou da aplicação para desktop do Whatsapp, para o número escolhido.			X	Rafael
8					

9					
10					
11					
12					

TIPOS DE REQUISITOS / ARTEFATOS: CI – Cadastro de Informações | AI – Apresentação de Informação | DJ – Dinâmica de JavaScript

PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

Nome do Membro	Rafael Parreira Chequer	Artefato	Tela de Adição de Novos Números
Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)			

Funcionalidades dos elementos da tela	Informar o nome do contato e o seu respectivo número e armazenar essa nova informação no Local Storage.	Estrutura(s) de dados (Exemplo em JSON)	Armazenamento de dados JSON através da função: function salvarNumerosArmazenados(numeros) { localStorage.setItem("numeros", JSON.stringify(numeros)); } Que salva os novos números(compostos pelo nome do contato e pelo número em si) informados pelo usuário no local storage.
--	---	---	---