JULIA TATIM CASTRO

LUANA AKEMI SAKURADA

RAY GOVASKI

THAIS OLIVEIRA MARAL

RELAÇÃO DE ARTEFATOS

ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

GEET CURITIBA

Trabalho apresentado como requisito parcial para a disciplina de **Experiência Criativa – Implementando Sistemas de Informação**, do curso de Bacharelado em Sistemas de informação, da PUCPR.

Orientadores:

Profa. Cristina Verçosa P. B. de Souza

Prof. Tiago Adelino Navarro

Curitiba

2024

SUMÁRIO

[ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos” 3](#_Toc129184421)

[ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz” 4](#_Toc129184422)

[ARTEFATO 3: Relação de Requisitos 5](#_Toc129184423)

[ARTEFATO 4: Modelo Relacional 6](#_Toc129184424)

[REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS 7](#_Toc129184425)

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

[Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”. 3](#_Toc129184451)

[Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”. 4](#_Toc129184452)

[Figura 3 – Requisitos do Produto. 5](#_Toc129184453)

[Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa. 6](#_Toc129184454)

# ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 1**: Quadro “3 Objetivos” | |
| **NOME DO PRODUTO**: GEET CURITIBA | |
| **OBJETIVOS** | **DESCRIÇÃO** |
| 1 | Promover o conhecimento dos pontos turísticos de Curitiba destacando a cultura, arquitetura e belas paisagens naturais, entre outros locais emblemáticos que refletem a história e a beleza da cidade. |
| 2 | Divulgar restaurantes, cafés, eventos e outros pontos de lazer e entretenimento em Curitiba, promovendo uma ampla gama de opções gastronômicas, desde restaurantes tradicionais até cafés aconchegantes. Além de divulgar eventos culturais, festivais, exposições e atividades que ofereçam momentos de lazer e entretenimento. |
| 3 | Ajudar tanto moradores quanto turistas de Curitiba, fornecendo informações abrangentes e úteis sobre as atrações e eventos disponíveis na cidade. Além de fornecer dicas sobre preço, horários e rotas para o local. |

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

# ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 2**: Quadro “é – não é – faz – não faz” | |
| **NOME DO PRODUTO**: GEET CURITIBA | |
| **É**  Um site informativo sobre lugares turísticos e eventos de Curitiba. | **Não é**  Não é um site comercial |
| **Faz**  Faz um filtro de busca personalizado, divulga lugares de Curitiba e permitirá comentários e feedbacks dos usuários sobre os locais. | **Não faz**  Não irá fazer reservas e compras, promover promoções ou descontos dos estabelecimentos. |

Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

# ARTEFATO 3: Relação de Requisitos

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 3**: Relação de Requisitos | |
| **#** | **Requisito** |
| **1** | Criar interface responsiva para cadastro de usuário   * Usuários identificados são: administrador e cliente. |
| **2** | Validar campos de entrada (RegEx e/ou Javascript)   * Na tela de cadastro e login, o campo de senha será validado para ter no mínimo 6 caracteres, um número e um caractere especial. |
| **3** | Autenticação de usuário com senha criptografada, mantida no BD   * Administrador e cliente passarão por autenticação com senha criptografada. |
| **4** | Exigir autenticação, caso o usuário acesse uma URL da aplicação quando não estiver autenticado.   * Cadastro; * Login; * Tela inicial; * Página de restaurantes; * Página de eventos; * Página de cafés; * Página de entretenimento; * Página de pontos turísticos; * Página de perfil do usuário. |
| **5** | Controlar e gerenciar a sessão com os dados do usuário   * Administrador: poderá adicionar, excluir e editar eventos e lugares; * Usuários: poderão adicionar comentários, adicionar lugares e eventos aos favoritos. |
| **6** | Identificar, na interface, o usuário autenticado   * Tela de Login. * Em qualquer tela no canto superior direito |
| **7** | Expirar a sessão do usuário   * Tela de perfil do usuário, ao clicar em sair |
| **8** | Fazer upload da imagem do avatar do usuário para o servidor   * Tela de perfil do usuário; * Tela de cadastro do usuário. |
| **9** | Persistir em BD Relacional todos os dados do sistema   * Entidades: usuário, administrador, restaurantes, eventos, lugares. |
| **10** | Criação de filtros de pesquisa para as informações do sistema   * Na tela de explorar, filtro por tipo de local, bairro, preço e horário. |
| **11** | Criação de usuário administrador, com interface própria para manipular informações do sistema   * Interface na parte de eventos para o administrador adicionar e retirar os eventos |
| **12** | Ativação do HTTPS no servidor Web |
|  | ... |

Figura 3 – Requisitos do Produto.

# ARTEFATO 4: Modelo Relacional

Um Modelo Relacional ilustra como “entidades” (como p. ex.: pessoas, objetos ou conceitos), se relacionam dentro de um sistema.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

|  |
| --- |
| **ARTEFATO 6:** Modelo Relacional |
|  |

Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa.

# REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.