Documentação Barley Club

Histórico de Versões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 14/10 | 1.0 | Elaboração da idéia do projeto final | Igor Andrade, Rodolfo Scarp e Sarah Carius |
| 16/10 | 1.1.0 | Transcrição da idéia em funcionalidades e objetivos | Igor Andrade, Rodolfo Scarp e Sarah Carius |
| 17/10 | 1.2.0 | Desenvolvimento da página inicial do site | Igor Andrade, Rodolfo Scarp |
| 21/10 | 1.3.0 | Análise das funções e linguagens de programação necessárias no projeto | Igor Andrade, Rodolfo Scarp e Sarah Carius |
| 23/10 | 1.3.2 | Definição de prioridade das funcionalidades a serem implementadas | Igor Andrade, Rodolfo Scarp e Sarah Carius |
| 23/10 | 1.3.3 | Retirada de algumas funções da idéia incial por conta de prazo | Igor Andrade, Rodolfo Scarp e Sarah Carius |
| 24/10 | 1.4.0 | Implementação do banco de dados | Igor Andrade, Rodolfo Scarp |
| 24/10 | 1.4.1 | Elaboração do modelo do banco de dados | Igor Andrade e Rodolfo Scarp |
| 25/10 | 1.4.2 | Correção Banco de dados | Igor Andrade, Rodolfo Scarp |
| 25/10 | 1.5.0 | Definição das funções essenciais e desejadas | Igor Andrade, Rodolfo Scarp e Sarah Carius |
| 25/10 | 1.6.0 | Planejamento das páginas de web | Igor Andrade, Rodolfo Scarp e Sarah Carius |
| 26/10 | 1.6.1 | Elaboração dos códigos JavaScript com as funcionalidades essenciais | Rodolfo Scarp |
| 28/10 | 1.6.2 | Criação do banco de dados | Rodolfo Scarp |
| 29/10 | 1.6.3 | Criação e elaboração da API | Rodolfo Scarp |
| 30/10 | 1.6.4 | Criação da funcionalidade Carrinho de Compras | Rodolfo Scarp |
| 01/11 | 1.6.4 | Instalação do Modal no site | Rodolfo Scarp |
| 03/11 | 1.6.5 | Criação da página de produtos | Igor Andrade |
| 06/11 | 1.6.6 | Linkagem da API usando Node.js | Rodolfo Scarp |
| 07/11 | 1.7.0 | Finalizando a estética do site | Igor Andrade, Rodolfo Scarp e Sarah Carius |
| 09/11 | 1.8.0 | Testes de usabilidade do sistema | Igor Andrade, Rodolfo Scarp e Sarah Carius |

Sumário

# Introdução

* + 1.1 Propósito
  + 1.2 Escopo
  + 1.3 Referências
  + 1.5 Visão Geral

1. **Posicionamento**

* 1.1 oportunidade de negócio
* 2.2 Descrição do problema
* 2.3 Instrução de Posição dos Produtos

1. **Visão Geral do Produto**
2. **Restrições**
3. 4.1 Restrições de Design
4. 4.2 Restrições de implementação
5. 4.3 Restrições de Segurança
6. 4.4 Restrições de uso

# Introdução

* 1. Propósito

O documento em questão visa apresentar e esclarecer a proposta do Barley Club, expondo suas características e sua utilidade.

* 1. Escopo

Este projeto tem a finalidade de fazer a ponte entre consumidores de cerveja e fornecedores, presentando lugares, marcas, eventos e os próprios consumidores. Onde, por meio de uma rede social, buscamos interligar e facilitar a comunicação dos pontos interessados, promover a economia local, conseguimos agilizar os processos.

* 1. Referências

Documento com uma documentação exemplo completa:

https://github.com/fga-eps-mds/2017.2-Receita-Mais/wiki/Documento-de-Vis%C3%A3o

* 1. Visão Geral

Este documento é composto por 3 tópicos

1. **Posicionamento**

1.1 Oportunidade de negócio

Além do pioneirismo em relação à proposta no ramo, nossa equipe de colaboradores realmente ama o que faz, e como bons amantes de cerveja, buscamos alcançar a excelência em cada questão apresentada no projeto.

2.2 Descrição do problema

Ausência de aplicativos que fornecem cerveja no varejo ou no atacado por delivery 24h poir dia.

Contras:

Afeta o tempo de compra e venda dos consumidores e fornecedores.

Aumenta o número de acidentes, das pessoas que supostamente teriam que sair de casa para consumir cerveja.

Prós:

Agiliza os processos de compra e venda.

Possibilita aos consumidores conhecer novas marcas da região.

Cria um novo ponto de procura de consumidores por parte dos fornecedores.

Busca aumentar a economia do comércio cervejeiro local.

Num momento futuro busca criar polos cervejeiros em todo o mapa.

2.3 Instrução de Posição dos Produtos

Produto tem como publico alvo atingir consumidores de cerveja que buscam serviços de delivery para pessoas ou estabelecimentos. Fazendo o intermédio entre estes 2 por meio de um software em formato de rede social, com funcionalidades de compra, venda, estoque, estatísticas e gestão on-line.

1. **Visão Geral do Produto**
2. **Restrições**
3. 4.1 Restrições de Design
4. 4.2 Restrições de implementação
5. 4.3 Restrições de Segurança
6. 4.4 Restrições de uso