

# **Plataforma de Gestão de Eventos Culturais — Relatório Final**

Nuno Matos - 8160207

Teresa Peixoto - 8190334

Leandro Soares – 8190562

## Índice

Identificação e caracterização do projeto .....	3
Diagrama de desenvolvimento .....	3
Especificação geral do software desenvolvido.....	4
Análise dos principais pontos do trabalho .....	4

## Identificação e caracterização do projeto

O objetivo principal deste projeto era o desenvolvimento de uma plataforma de gestão e manutenção de eventos culturais. Para tal não só necessitávamos de gerir os eventos em si próprio, como teríamos que gerir os locais onde estes mesmos se realizam, permitir a criação e gestão de utilizadores (quer estes sejam clientes ou promotores de ditos eventos), a sua entrada e saída na plataforma, e a gestão dos bilhetes para os eventos culturais.

Para a gestão de locais, implementamos as seguintes funcionalidades á plataforma: a possibilidade de criar, mostrar, editar e remover um local de eventos individual, bem como mostrar todos os locais disponíveis na base de dados.

Para a gestão dos próprios eventos culturais, implementamos as funcionalidades de: criar, mostrar, editar e remover um evento, mostrar todos os eventos, mostrar todos os eventos que se encontram atualmente disponíveis, mostrar todos os eventos que já se deram como concluídos, alterar o local do evento, e mostrar todos os eventos que foram criados por um promotor específico.

Já para a gestão dos utilizadores, decidimos que a plataforma deveria ter três tipos de utilizadores possíveis: clientes, promotores, e contas de administração da plataforma. Todos os utilizadores ao se registarem começam por ser apenas clientes normais, caso queiram ser promovidos a promotor devem mandar um pedido de promoção, que será aceite por um administrador. Já para se tornar administrador, o utilizador deve primeiro entrar num caminho próprio para o efeito, que não se encontra visível a um utilizador sem que este o conheça. Para gerir depois os vários tipos de utilizadores criados temos as seguintes funcionalidades: mostrar, editar e remover um utilizador em específico, mostrar todos os utilizadores que se encontram guardados na base de dados, suspender e reativar uma conta de utilizador, despromover um utilizador de promotor para o estado original de cliente, e banir uma conta de utilizador da plataforma.

Para o controlo dos pedidos de promoção de clientes, os administradores têm acesso à visualização de pedidos por um utilizador específico, à sua remoção, e à visualização de todos os pedidos de promoção que se encontram armazenados.

No que toca aos bilhetes, estes encontram-se associados ao utilizador que o adquiriu bem como ao evento para o qual se adequam. Podemos adquirir, mostrar, editar e remover um bilhete, visualizar todos os bilhetes adquiridos por um determinado utilizador e cancelar um bilhete.

## Diagrama de desenvolvimento

(Devido ao seu tamanho o diagrama de desenvolvimento da plataforma encontra-se sobre anexo com o nome “Diagrama de Tarefas.png”)

## Especificação geral do software desenvolvido

O nosso software é desenvolvido através do estilo de arquitetura de software REST API, na qual se usou HTML e os seus métodos GET, POST, DELETE e PUT para fazer funcionalidades de criar utilizadores, promotores, admins, eventos, no quais são possíveis comprar bilhetes, também é possível neles editar, remover, listar.

Utilizamos o Swagger para documentar todos os métodos da nossa REST API, na qual acedemos pelo localhost:3000/api-docs.

No nosso software começamos por criar uma conta, sendo esta um cliente, no qual introduzimos os nossos dados, depois desta ser criada, é obrigatório fazer o login para assim aceder ao resto do software. Depois da autenticação o cliente consegue ver todos os eventos disponíveis, tal como uma hiperligação para o seu perfil ou logout, este assim pode ir ao seu perfil para pedir ao admin para se tornar promotor. O cliente também pode comprar eventos, falando assim da gestão dos bilhetes, na qual estes podem ser comprados e alterados, o cliente ao comprar tem de enviar um comprovativo para o promotor de um teste de covid para este verificar se ele pode comprar ou não. Este promotor ao visualizar o bilhete pode cancelar o bilhete ou aceitar este mesmo. Todo o movimento de compra e cancelamentos de bilhetes altera dinamicamente quantos bilhetes disponíveis existem.

Já na gestão dos eventos, este é mais controlado pelo promotor, no qual este pode criar um evento, no qual tem de escolher um local(estes locais são criados pelo admin), altera-lo, ou até remove-lo, O evento contem também uma imagem ou poster.

## Análise dos principais pontos do trabalho

Ao longo do trabalho foi discutido vários pontos, como trajeto das páginas ou como iríamos desenvolver alguns componentes, ou até divisões de trabalho. Avançando no trabalho fomos encontrando várias dificuldades como inserção de ficheiros, algumas dificuldades no lado do backend, tal como no frontend, em que na qual, um pequeno erro não notável poderia estragar o software todo. No entanto, também tivemos algumas facilidades, como o uso do git que nos facilitou imenso para o desenvolvimento deste trabalho.

Concluindo assim, a partir deste trabalho conseguimos aplicar todas as nossas aprendizagens aprendidas pela UC, como obter muitos mais conhecimentos sobre a matéria dada e programas utilizados/ linguagens.