****

**INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA**

MatchPlanner

RELATÓRIO DE projeto de sistemas de informação

Relatório de Projeto em Sistemas de Informação para cumprimento dos requisitos necessários à realização da prova de apresentação de projeto do Curso Técnico Superior Profissional (TeSP) de **Programação de Sistemas de Informação** realizado sob a orientação de (**nome do orientador**)

Daniel Batista Nº2171836

Diogo Alpendre nº2170324

Projeto de sistemas de infromação

4/1/2019

**DECLARAÇÃO**

Declaro que este Relatório se encontra em condições de ser apreciada (o) pelo júri a designar.

O estudante 1,

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Leiria, .... de ............... de ...............

Relatório de Projeto em Sistemas de Informação para cumprimento dos requisitos necessários à realização da prova de apresentação de projeto do Curso Técnico Superior Profissional (TeSP) de **Programação de Sistemas de Informação** realizado sob a orientação de (**nome do orientador**)

**DECLARAÇÃO**

Declaro que este Relatório se encontra em condições de ser apreciada (o) pelo júri a designar.

O estudante 2,

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Leiria, .... de ............... de ...............

# Agradecimentos

**(Opcional)**

# Resumo

**[RELATÓRIO DE PROJETO - MATCHPLANNER]**

**[AUTORES]**

**Daniel Batista Nº 2171836**

**Diogo Alpendre Nº 2170324**

//Texto do resumo em Português, a 1 espaço, com o máximo de 300 palavras.

//Último lugar

O projeto MatchPlanner é um trabalho de âmbito académico, com a finalidade de projeto final de curso, e tem como temática a gestão de eventos. O projeto final é composto por 3 projetos desenvolvidos durante o 1º semestre do 2º ano do curso: um serviço web, uma aplicação móvel Android e uma API REST.

A aplicação web pode ser usada pelo utilizador no seu computador ou no seu smartphone.

A API REST foi desenvolvida para ser consumida pela aplicação móvel para poder ter acesso à base de dados da aplicação web, e poder enviar e receber dados da mesma.

A aplicação móvel foi desenvolvida como uma forma de o utilizador ter uma maneira mais prática de usar a aplicação.

PALAVRAS-CHAVE: xxxx, yyyy, zzzz

# Índices

O relatório deve conter o índice principal, o índice de figuras e o índice de tabelas.

# Introdução

# Apresentação do trabalho. Deve incluir a organização e a estrutura do relatório.

# Metodologia

Durante todo o desenvolvimento do projeto, foi utilizada a metodologia Scrum para planeamento e gestão do mesmo. Cada sprint foi adaptado à semana (de terça a segunda), e a divisão das tarefas foi feita com a ferramenta Trello. O Trello é uma ferramenta gratuita, que usámos para criar um quadro para o nosso projeto, onde também criámos várias listas com cartões onde escrevemos as tarefas e o seu estado de desenvolvimento. Nesses mesmos cartões também inserimos a data prevista para a conclusão da tarefa, e sub-tarefas da mesma, entre outros.

Deve ser especificada a metodologia adotada no desenvolvimento do Projeto em Sistemas de Informação

# Arquitetura do Sistema

A arquitetura representa as principais componentes tecnológicas que devem ser desenvolvidas no projeto. Deve descrever os componentes técnicos e a forma como interagem entre si.

A arquitetura do sistema é composta por 3 componentes: uma aplicação web Yii2, uma API REST e uma aplicação móvel Android. A aplicação móvel comunica com a aplicação web através da API REST, criada juntamente com a aplicação web (módulo na aplicação). A aplicação Android foi desenvolvida com a linguagem Java com o IDE Android Studio.

# Gestão do Projeto

Gantt Chart

Identificação das principais atividades

Planeamento

* Tarefas
  + Efetuar o registo de utilizadores e criar um perfil associado (pessoal ou de equipa);
  + Consultar utilizadores e os seus perfis;
  + Atualizar dados dos utilizadores e perfis;
  + Apagar utilizadores (inativação da conta para outros utilizadores ainda poderem consultar informação dos mesmos). Ex: Publicações;
  + Criar eventos;
  + Consultar eventos;
  + Atualizar dados dos eventos;
  + Apagar eventos;
  + Criar publicações nos eventos;
  + Ver publicações;
  + Atualizar publicações;
  + Apagar publicações;
  + Criar comentários nas publicações;
  + Ver comentários;
  + Atualizar comentários;
  + Apagar comentários;
  + Inserir imagens nas publicações;
  + Enviar pedido de amizade a um utilizador;
* Cronograma

Execução

* Cartões
* Alunos
* Horas – homem

Controlo

* Cronograma
* Horas – homem

Lições aprendidas

Deliverables

Milestones

Equipa de projeto e funções respetivas

* Daniel Correia Batista (Developer, scrum master)
* Diogo Cruz Alpendre (Developer)

# Análise

Temática do Projeto

A temática escolhida para projeto foi a gestão de eventos. Consequentemente, implementámos funcionalidades como a possibilidade de criar páginas de eventos, onde os utilizadores que para ele são convidados pode fazer publicações e escrever comentários nessas mesmas publicações.

Objetivos principais

* Cumprir os requisitos funcionais e não funcionais definidos;
* Desenvolver os nossos conhecimentos nas linguagens e ferramentas usadas para desenvolver o projeto;

Análise de requisitos e funcionalidades dos sistemas a desenvolver

Sendo o tema do projeto a gestão de eventos, os requisitos foram pensados a poderem resolver as necessidades dos utilizadores. Portanto, com influência dos eventos da plataforma Facebook, decidimos permitir ao utilizador criar eventos, onde nos mesmos os participantes podem criar publicações e os demais inserem comentários nas mesmas publicações. Também foi proposto um sistema de pedidos de amizade.

# Desenho

Modelo de Dados

Especificar Protótipos, Casos de Uso, Modelo de Dados, Mockup’s, etc.

# Implementação

Explicar o processo de desenvolvimento do software.

# Testes

Este capítulo deve incluir:

* Desenho de testes
* Ferramentas de testes utilizadas
* Execução dos testes
* Resultados obtidos e correção de erros

# Conclusão e trabalho futuro

# Bibliografia

# Anexos