

|  |
| --- |
| Universidade Estadual de Feira de Santana    Curso: Engenharia de Computação  Disciplina: EXA 857 - MI de Engenharia de Software  Professores: Claudio E. Goes, Rodrigo Tripodi Calumby, Victor Sarinho, Claudia Senna, Aécio Junior e David Moisés. |
| Tema do Projeto do PBL para o Semestre 2015.1  **Bora Jogar** (Aplicativo para convite e organizador de jogos para amigos). |
| **Resumo Básico**    A empresa CRAViC, líder no desenvolvimento de aplicações inovadoras para computadores deseja investir no mercado de redes sociais para Web. A CRAViC, após uma análise minuciosa, descobriu alta demanda e baixa disponibilidade de aplicativos para organizações de partidas esportivas entre amigos.  Como um projeto piloto, a empresa decidiu investir no desenvolvimento desta aplicação escolhendo equipes do curso de Engenharia de Computação da UEFS para desenvolver o aplicativo. As equipes devem estar cursando o MI de Engenharia de Software.  A ideia do software é que amigos do Facebook possam utilizar um aplicativo via Web para combinar e marcar jogos diversos, como partidas de Futebol, Cartas, Vôlei, Basquete, Tênis, etc.    A aplicação deve funcionar de maneira similar a um aplicativo no navegador Chrome. Isso é necessário, pois é de interesse futuro da empresa obter lucros vendendo a aplicação. Mas inicialmente ela será gratuita.  A aplicação deve possuir os seguintes módulos:   * Login do usuário. * Gerenciamento de modalidades esportivas. * Divulgação do evento esportivo. * Agendamento de compromissos esportivos.   No módulo de “Login do usuário”, deve ser possível que o usuário utilize uma conta já existente do Facebook.  O módulo de “Gerenciamento de modalidades esportivas” deve permitir que o usuário crie modalidades esportivas, com o número de pessoas necessárias. A data, local, hora e alguma observação sobre o evento devem pode ser cadastradas. Também deve ser possível observar quais pessoas já estão confirmadas para determinado evento.  A funcionalidade de “Divulgação do evento esportivo” realizará o envio do convite como uma mensagem aos amigos do Facebook do usuário. Os usuários que aderirem clicando em algum link da mensagem, devem ser confirmados para o evento esportivo. Deve existir a possibilidade do amigo que aderiu a uma partida poder mudar sua confirmação.  O “Agendamento de compromissos esportivos” deve dispor de uma integração com a agenda do “Google Agenda”. Assim, no momento em que os amigos do Facebook recebem e confirmam o convite para um evento, tem-se o evento automaticamente cadastrado na agenda do usuário.  Um banco de dados deverá ser criado para armazenar as configurações do usuário, eventos, amigos confirmados, etc. |