Rodrigo Bevilacqua Marcondes¹; Marcos Aurélio Cordeiro¹;

Wesley de Araujo2; Felipe Fillus2

***¹*** ¹*Docente do curso de Sistemas de Informação da UNIFACEAR Centro Universitário*

*²Graduando(a) do curso de Sistemas de Informação e análise de sistemas da UNIFACEAR*

**RESUMO**

*Hoje, grande parte das empresas do cotidiano busca um mercado que evolui e amplia seus negócios sempre, e onde o custo da mão-de-obra é reduzido e as vendas com seus produtos ou negócios aumentam, mas nem sempre é evidente que os negócios são organizados de forma que sejam ágeis para uma empresa em questão. Assim, nosso objetivo conjunto com as disciplinas de Sistema de Informação III e Análise de Sistemas III da UNIFACEAR foi criar um aplicativo para o ambiente de trabalho de desktop que permita o gerenciamento de dados daqueles que pretendem se candidatar a campeonatos e se familiarizar ainda mais com o mundo do automobilismo.*

*Palavras chave: kartódromos, tecnologia , veículos, aplicativos desktop.*

***ABSTRACT***

*Today, a large part of the companies in the daily, search for a market that evolves and grows their business always, and where the cost of labor is reduced, and sales with their product or business increased, but not always it is evident that business are organized so that it is agile for a company in question. Thus, our joint goal with the disciplines of Information System III and Systems Analysis III at UNIFACEAR was create an application for the desktop work environment that allows the management of data of those who intend to apply for championships and familiarize themselves further with the world of the automobile.*

*Key Words: karting tracks, technology, vehicles, desktop applications.*

**1. INTRODUÇÃO**

O kart surgiu em meados dos anos 50 nos EUA onde os após a segunda guerra mundial, ele inicialmente foi projetado por pilotos de aviões onde o foco era apenas a diversão dos mesmos, fato que hoje em dia virou algo que é conhecido como um esporte praticado mundialmente por jovens e adultos de todas as idades.

No ano 1956 foi o primeiro kartódromo, que consiste em uma pista para treinos e corridas de kart, no sul da Califórnia nos EUA por Art Ingels que é conhecido mundialmente como “o pai do kart”. No Brasil o mesmo chegou por volta dos anos 60 com uma grande corrida chamada “500 Milhas de Kart Granja Vianna”, que consistia em uma corrida de persistência no qual os pilotos tinham que passar por uma prova de 12 horas e se passava no município Cotia, localizado em São Paulo. Hoje os Kartódromos e os Karts são espalhados por todo o mundo tendo pistas de diversos tipos e tamanhos.

Esse artigo está sendo feito com o propósito de relatar do que se trata o projeto e de como ele foi feito. Para retratar e informar as suas funcionalidades e características serão utilizados certos métodos da linguagem UML, esses que descreverão a noção do que e como o projeto do sistema de gestão funcionará.

1. **DESENVOLVIMENTO**

Considerando o crescente mercado de kartódromos e pilotos que desejam entrar no mundo do automobilismo profissional, fora desenvolvido o aplicativo “KartOnRoad” que consiste em melhorar o relacionamento entre estes pilotos e o setor de administração do kartódromo.

O projeto do KartOnRoad consiste em desenvolver o sistema de gestão de kartódromo cujo o objetivo ser o de permitir seus usuários (Pilotos) de se cadastrarem e logarem no sistema para poder participar das corridas que desejarem. Podendo entrar em corridas normais ou campeonatos que serão realizadas ou criar as suas próprias corridas. Além de poder enviar avisos aos demais participantes da corrida ou convidar outros pilotos, caso o piloto seja o ADM da corrida.

Para documentá-lo foram usados métodos da linguagem UML, esses que servirão para registrar, explicar as funções e características do sistema de KartOnRoad. O documento será composto pelo PMCanvas, a análise de concorrência, os requisitos funcionais e não funcionais, as regras de negócio e o casos de uso, o diagrama de entidade-relacionamento, o modelo de processo de negócio e diagrama de classes para que desse jeito, o software vai ficar compreensível como um todo (VIEGAS, 2009).

* 1. PMCANVAS

Project *Model Canvas (PMCanvas)* é uma ferramenta usada para desenvolver projetos de uma maneira rápida e em conjunto, porque prevê a participação de vários profissionais que têm conhecimento e poder de decisão sobre o projeto, permitindo que todos os envolvidos nas ideias participem de forma colaborativa, de maneira que vão dar consistência ao trabalho (BUILDER, 2017).

Pode ser definida também como uma metodologia robusta, porém simples, de planejamento de projetos. Os seus componentes estão organizados em blocos de perguntas (Por quê, O quê, Quem, Como, Quando e Quanto) que estão integrados de forma que seja possível gerenciar um projeto, como mostrado na Figura 1 (BUILDER, 2017).



FIGURA 01: PM CANVAS

FONTE: OS AUTORES (2020)

* 1. ANÁLISE DE CONCORRÊNCIA

A análise de concorrência por sua vez, é utilizada de forma estratégica entre empresas, tem como objetivo analisar e estudar os cenários onde softwares parecidos ou com o mesmo objetivo atuam, e a forma com que eles se relacionam com o cliente final, sendo assim servindo como um auxílio para fortalecer a posição da empresa no mercado ou até mesmo para auxiliar na criação de novas ideias para novos produtos para a empresa.



FIGURA 02: ANÁLISE DE CONCORRÊNCIA

FONTE: OS AUTORES (2020)

* 1. MODELO DE PROCESSO DE NEGÓCIO (BPM)

imagen do bpm

* 1. REQUISITOS FUNCIONAIS

Os requisitos funcionais representam as necessidades que o sistema deve prover.

As colunas possuem os seguintes significados para a tabela 1:

TABELA 1 – REQUISITOS FUNCIONAIS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| RF | Descrição do requisito. | Prioridade do Requisito | Requisitos relacionados |
| RF 1 | O sistema deve cadastrar/logar os pilotos | Alta | RN n°8,RN n°3 e RF n°7 |
| RF 2 | O sistema deve cadastrar/logar os Kartódromos. | alta | RF n°7 |
| RF 3 | O sistema deve dar permissão ao Pilotos/ADM e kartódromo de criar/cancelar campeonatos. | alta | RN n°2 e RF n°12 |
| RF 4 | O sistema deve disponibilizar datas livres para corridas. | média | nenhuma |
| RF 5 | O sistema deve ter uma classificação de melhores pilotos por kartódromo. | baixa | RN n°6 |
| RF 6 | O sistema deve permitir o piloto avaliar os kartódromos. | média | nenhuma |
| RF 7 | O sistema deve enviar email com o código de login quando solicitado. | média | nenhuma |
| RF 8 | O sistema deve disponibilizar contato com o usuário via email. | média | nenhuma |
| RF 9 | O sistema deve gerar os tempos dos pilotos nas corridas. | alta | RN n°13 |
| RF 10 | O sistema deve gerar o ganhador de um campeonato. | alta | RF n°16 e RN n°15 |
| RF 11 | O sistema deve banir qualquer piloto que levar 3 strikes. | média | RN n°8, RN n°10, RF n°8 e RN n°11 |
| RF 12 | O sistema deve permitir pilotos/ADM Convidarem outros pilotos para determinada corrida. | alta | nenhuma |
| RF 13 | O sistema deve permitir o kartódromo fazer a chamada dos pilotos antes de iniciar uma corrida. | média | RF n°16, RN n°1 e RN n°11 |
| RF 14 | Os pilotos/ADM podem gerar mensagens de avisos aos Pilotos que estão participando. | alta | nenhuma |
| RF 15 | O sistema deve permitir os pilotos negarem/aceitarem convites. | baixa | RF n°12 |
| RF 16 | O sistema deve permitir o kartódromo iniciar um campeonato. | alta | RF n°13, RN n°13 e RN n°14 |
| RF 17 | O sistema deve permitir o piloto se remova sua inscrição de um campeonato. | média | nenhuma |

FONTE: OS AUTORES (2020)

* 1. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Os requisitos não funcionais representam características de qualidade que o sistema deve ter e que não estão relacionadas com suas funcionalidades onde as colunas possuem os seguintes significados para a TABELA 2

RNF – Identificação do Requisito, composto pela primeira letra da característica de qualidade mais numeração sequencial.

TABELA 2: REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

|  |  |
| --- | --- |
| RNF | Descrição do requisito |
| RNF 1 | O sistema deve ser feito em LOO java. |
| RNF 2 | O sistema deve usar o PostgreSQL como banco de dados. |
| RNF 3 | IDE usadas: Netbeans e Intellij IDEA. |
| RNF 4 | O sistema deve ter uma interface gráfica usando SWING. |
| RNF 5 | O tempo de resposta do software deve ser de um segundo para menos. |
| RNF 6 | O sistema é multiplataforma. |

FONTE: OS AUTORES (2020)

* 1. REGRAS DE NEGÓCIO

As regras de negócio são restrições/premissas necessárias para o negócio

“acontecer”.

As colunas possuem os seguintes significados para a TABELA 3:

RN – Identificação do Requisito, composto pela primeira letra da característica de qualidade mais numeração sequencial.

TABELA 3: REGRA DE NEGÓCIO

|  |  |
| --- | --- |
| RN | Descrição do Requisito |
| RN 1 | Qualquer campeonato criado ao qual não tenha ao menos 8 pilotos não pode ocorre. |
| RN 2 | Nenhum piloto pode participar/criar de um campeonato caso o tal possua menos que 16 anos. |
| RN 3 | Deve possuir dois tipos de corridas: Campeonato e corridas normais. |
| RN 4 | Quando um campeonato ocorre, o piloto em 1° lugar aumenta sua Vitórias de competições. |
| RN 5 | Corridas só podem ser criadas em dias liberados pelo kartódromo. |
| RN 6 | A classificação dos pilotos deve ser baseada no tempo para completar as voltas. |
| RN 7 | Qualquer piloto que por algum motivo estiver sendo altamente negativo em suas ações é desclassificado e banido. |
| RN 8 | É proibido inscrição de cadastro de pilotos menores que 12 anos. |
| RN 9 | Permissão de apenas um campeonato por dia. |
| RN 10 | Permissão para desenvolvedores modificarem qualquer informação referente a pilotos e kartódromo. |
| RN 11 | O sistema deve ter um meio de punição via Strikes para pilotos que desrespeitarem/ofenderem/faltarem durante as corridas. |
| RN 12 | Aqueles que podem convidar pilotos para corridas são ADM e kartódromo do campeonato. |
| RN 13 | Os campeonatos devem classificar os competidores de acordo com suas pontuações. |
| RN 14 | Todo campeonato possui 4 voltas. |
| RN 15 | O ganhador de campeonato é aquele tiver a maior pontuação entre os competidores do campeonato. |

FONTE: OS AUTORES (2020)

* 1. TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Para o desenvolvimento do estudo e criação do software foram utilizadas tais ferramentas:

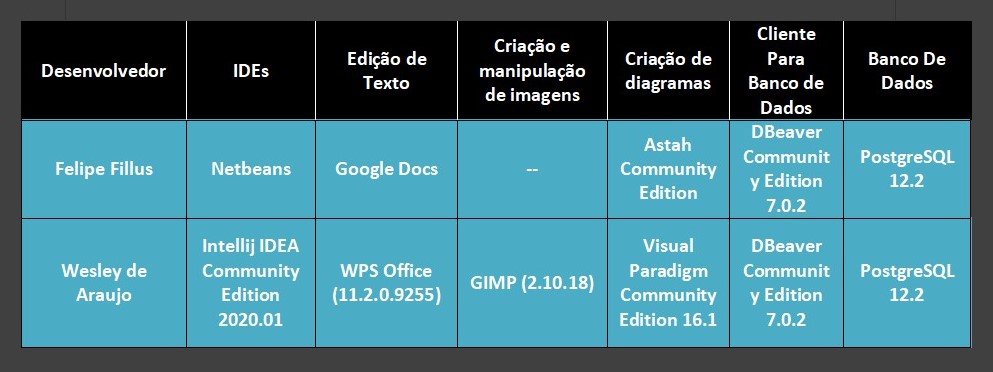


FIGURA 02: ANÁLISE DE CONCORRÊNCIA

FONTE: OS AUTORES (2020)

* 1. DIAGRAMA DE CASO DE USO
  2. PROTÓTIPO E DESCRIÇÃO DE CASO DE USO
  3. DIAGRAMA DE ENTIDADE-RELACIONAMENTO (DER)
  4. DIAGRAMA DE CLASSES

**3. CONCLUSÃO**

Espaçamento entre o final do texto do desenvolvimento, metodologia, resultados e o título de conclusão – Simples (1,0), dois espaços em arial 12. O texto de conclusão está com espaçamento simples (1,0) em tamanho arial 11.

**4. REFERÊNCIAS**

**ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 10520 – Informação e documentação**. Citação em documentos. Apresentação. Rio de

Janeiro, ago 2002a.

BUILDER, Project. **Tudo o que você precisa saber sobre o PM Canvas**. [*S. l.*], 03/08/2017. Disponível em: <https://www.projectbuilder.com.br/blog/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-o-pm-canvas/>. Acesso em: 19/04/2019.

BERTRAND, J. W. M.; FRANSOO, J. C. ***Modelling and simulation****: operations management research methodologies using quantitative modeling*. International Journal of Operations & Production Management, v. 22, n. 2, p. 241-264, 2002.

VIEGAS, Gustavo. **Introdução a UML**. [*S. l.*], 2009. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/introducao-a-uml/6928>. Acesso em: 27/04/2019.

MAXIMIANO, A. C. A. **Teoria Geral da Administração**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2004.

OLIVEIRA NETTO, ALVIM ANTÔNIO DE; TAVARES, Wolmer Ricardo. **Introdução à engenharia de produção**. Florianópolis : Visual Books, 2006.