

IFRN

Disciplina: PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS EM C#

Profº Gilbert Azevedo da Silva

Discentes: Ana Célia Baía Araújo (20221014040009) e José Vilanir de Souza Brito Neto
(20221014040006)

Parte 1 - Modelagem do Sistema
“Rede social para voluntariado”

Natal, 10/01/2023.

1. Descrição do sistema a ser desenvolvido

O que é: Rede social para conectar pessoas interessadas em se integrar em comunidades para realizar trabalhos voluntários, com a finalidade de ajudar sua cidade e a coletividade.

Necessidade observada: apesar das responsabilidades públicas, muitas vezes é necessária a ação popular (em mutirões, campanhas) para sanar problemas como lixo acumulado em terrenos baldios, animais abandonados, auxílio à pessoas desabrigadas, entre outros. Porém, apesar de existirem organizações que realizam trabalhos sociais, muitas vezes falta um meio para articular pessoas e/ou grupos em ações voluntárias. A proposta aqui apresentada é disponibilizar um espaço virtual que permita colocar pessoas interessadas em realizar trabalho voluntário em contato, visando planejar e realizar ações em prol do senso de comunidade, solidariedade e pelo bem estar em suas localidades.

O sistema atenderá qual atividade?

Organizar atividades voluntárias entre os usuários do aplicativo, permitindo que cada usuário realize operações como informar pedido de ajuda, criar uma ação e se voluntariar para uma ação.

Público prioritário para uso do aplicativo:

Espera-se um público diverso quanto a gênero, faixa etária, faixa de renda, nível educacional, etc, porém o foco da rede seria para usuários que têm interesse em trabalho voluntário/ajudar gratuitamente, a partir de 18 anos.

Benefícios ao utilizar o aplicativo para o usuário:

Os usuários fariam a utilização desse sistema com o propósito de melhorar a localidade onde vivem, cidade/bairro/rua, para que pudessem alcançar resultados satisfatórios de maneira organizada e trabalhando de forma otimizada junto com a coletividade. Visando assim a melhoria da qualidade de vida geral dos participantes.

Lista de requisitos:

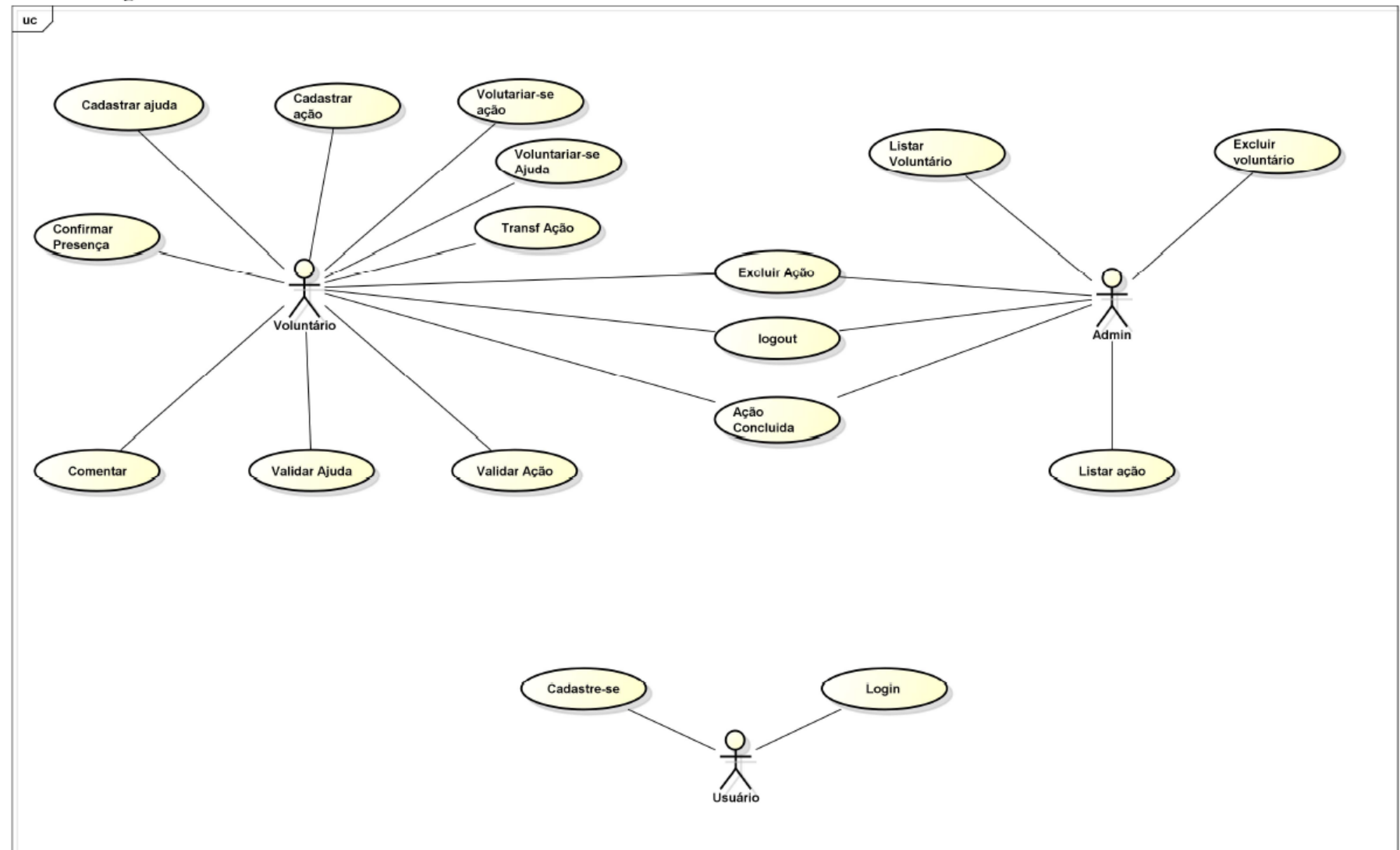
- Cadastrar/Login usuários
- Cadastrar ação
- Cadastrar ajuda
- Comunicação entre usuários (Comentários)
- Listar ações e ajudas
- Transformar ajuda em ação
- Voluntários com lista de interesses
- Categorizar ações e ajudas
- Validar ações e ajudas
- Inclusão/Exclusão de voluntários nas ações e ajudas
- Inclusão/Exclusão de ações e ajudas
- Confirmação de presença nas ações

Os diagramas elaborados com base na lista de requisitos serão apresentados na sequência e estão no repositório compartilhado entre a dupla no GitHub.

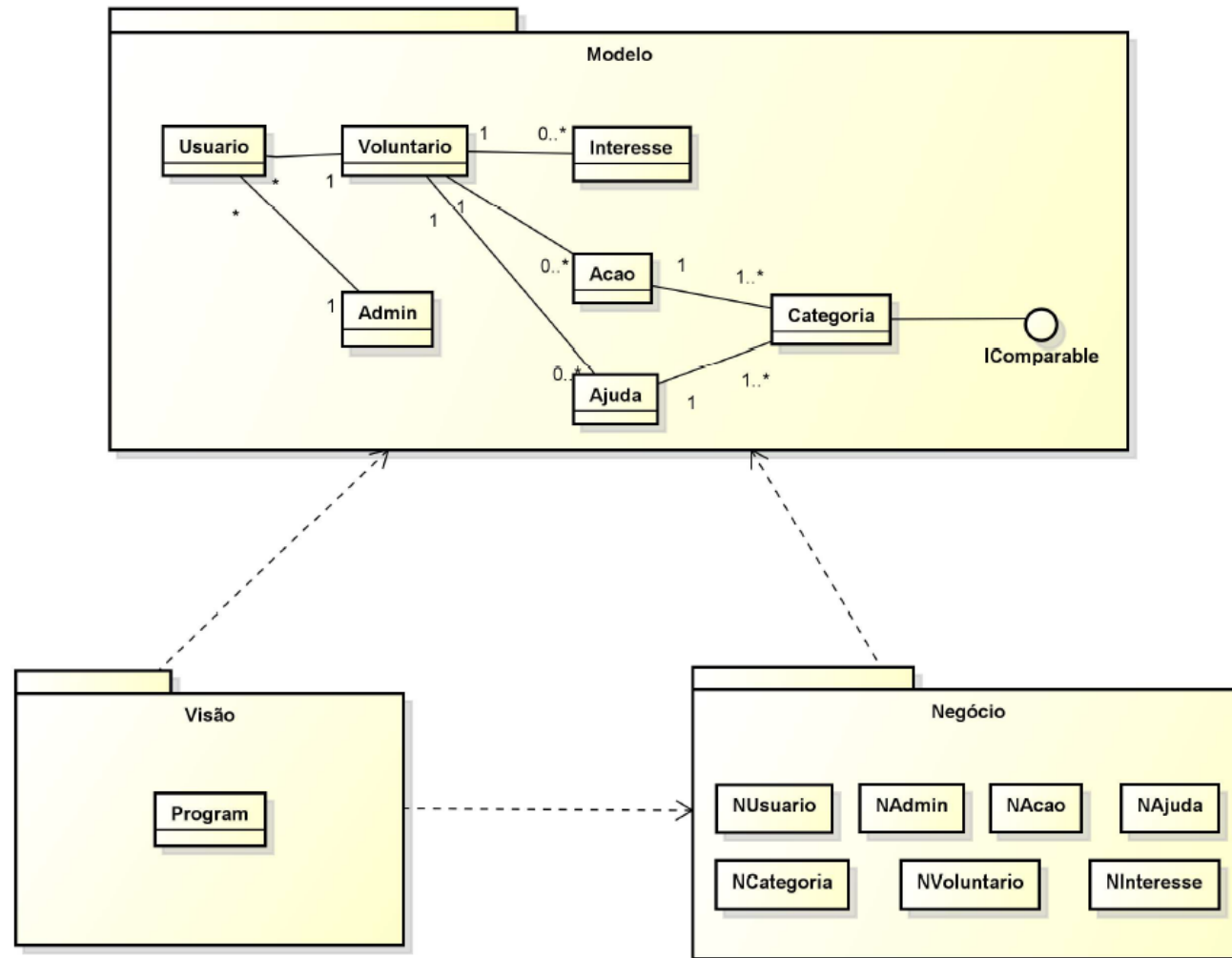
2. Diagrama de casos de uso baseado nos requisitos apresentados

UseCase Diagram0

2023/01/10 astah* Evaluation



3. Diagrama de classes com o modelo das entidades e com as classes de negócios



4. Diagrama de classes da interface com o usuário contendo as operações que podem ser chamadas pelo usuário do sistema

