

**Universidade Federal de Campina Grande - UFCG**  
**Centro de Engenharia Elétrica e Informática - CEEI**  
**Departamento de Sistemas e Computação - DSC**

**Ciência da Computação**  
**Sistemas de Informação 1 - 2016.1**  
**Grupo: 9**

## **Sumário**

[Sumário](#)

[Links do Projeto](#)

[Decisões de Projeto](#)

[Detalhamento da Sprint 02](#)

[Detalhamento das Tasks cumpridas](#)

## **Links do Projeto**

1. Link do sistema no Heroku: <https://drivebox-si.herokuapp.com>
2. Link do repositório no GitHub: <https://github.com/andregois/si>

## **Decisões de Projeto**

O projeto trata-se de um repositório de arquivos online, onde o usuário poderá escrever, editar e salvar arquivos e organizar seus arquivos em pastas. Além disso, o usuário pode compartilhar seu arquivo com um outro usuário tanto apenas em modo de leitura como dando acesso total ao arquivo. Para utilizar o sistema, o usuário deve possuir uma conta; caso ainda não possua, deverá ser feito um cadastro com login e senha. Se já tiver realizado o cadastro, o sistema irá solicitar os dados (login e senha) e irá validar se a conta realmente existe e se os dados estão corretos.

Para a segunda etapa do projeto, decidimos por atualizar o Bootstrap para a versão 3.0. O Bootstrap é um framework de código aberto para design front-end de aplicações web. Ele também traz um conjunto de HTML/CSS e possui uma diversidade de plugins em JavaScript que auxiliam o designer a implementar sem a menor dificuldade, apenas acrescentando algumas configurações no código, sem a necessidade de criar scripts. Também traz uma série de templates prontos para o uso, tornando a aplicação mais elegante e profissional. O motivo da atualização foi para uma melhor integração com os formulários já inclusos na biblioteca.

Devido à atualização do Bootstrap, tivemos que atualizar o PlayFramework para a versão 2.3.1, que oferece suporte para o Bootstrap 3 para criar nosso projeto com maior facilidade e agilidade, obtendo também um maior controle e um melhor gerenciamento do conteúdo das páginas.

Para a dinamização e interatividade das páginas, foi utilizado o JQuery, permitindo criar camadas de abstração para interações de baixo nível, simplificando os scripts do client side que interagem com o HTML.

Foi utilizado o REST (Representational State Transfer), uma abstração da arquitetura da World Wide Web, que consiste de um conjunto coordenado de restrições arquiteturais aplicadas a componentes, conectores e elementos de dados dentro de um sistema de hipermídia distribuído. Assim, ignorando os detalhes da

implementação e a sintaxe de protocolo com o objetivo de focar nos papéis dos componentes, nas restrições sobre sua interação com outros componentes e na sua interpretação de elementos de dados significantes.

Utilizamos também o framework Ebean, opção sugerida e melhor suportada pelo Play. Os ideais do Ebean são basicamente os mesmo de Hibernate, além de suportar anotações JPA para executar o mapeamento relacional de objeto. Em resumo é uma biblioteca Java ORM (Object Relational Mapper) que visa implementar uma interface de mapeamento de objetos Java para o banco de dados, tendo como maior diferencial a facilidade de uso.

Por fim tivemos que atualizar nossas configurações do banco de dados para nos adequarmos e por fim lançar nosso sistema no Heroku. Para isso atualizamos o BD para o Postgre 9.1.

Optamos por utilizar o Heroku como SaaS, por ser gratuito e também por termos mais familiaridade com o mesmo.

## **Detalhamento da Sprint 02**

US-06: Para modificar meus arquivos, enquanto usuário, eu preciso editar os arquivos, salvando no servidor seu conteúdo, para que as modificações possam ser visualizadas novamente. Critérios de aceitação: O sistema deve apresentar uma forma de salvar o arquivo durante a edição do seu conteúdo. Este conteúdo será por enquanto armazenado em memória (se reiniciar o servidor, perdem-se os conteúdos). As mudanças também podem ser descartadas durante a edição.

Task 01: Abrir arquivos existentes, editar e salvar novamente;

Task 02: Salvar arquivo durante a edição e continuar editando.

US-07: Para modificar meus arquivos, enquanto usuário, eu preciso renomear o arquivo ou pasta, incluindo nome ou extensão. Critérios de aceitação: Apenas as extensões md e txt serão aceitas durante o processo de renomeação.

Task 01: Renomear arquivos;

Task 02: Renomear pasta.

US-08: Para ter acesso a mais de um tipo de arquivo texto, enquanto usuário, eu preciso armazenar e editar arquivos com texto markdown (extensão). Critérios de aceitação: Não é necessário verificar se o conteúdo do arquivo está usando a sintaxe markdown.

Task 01: Adicionar tipo de arquivo md.

US-09: Para melhor trabalhar em conjunto com outras pessoas, enquanto usuário, eu preciso compartilhar arquivos texto. Critérios de aceitação: Dois tipos de compartilhamento serão permitidos: compartilhamento de leitura e compartilhamento de escrita. Por enquanto o compartilhamento em si não precisa ser persistente (funciona apenas na sessão atual dos usuários). Se um usuário receber compartilhamento de leitura, ele não poderá editar o arquivo.

Task 01: Adicionar sistema de compartilhamento;

Task 02: Compartilhar arquivo com usuários com total acesso;

Task 03: Compartilhar arquivo em modo de leitura.

US-10: Para poder colaborar com outras pessoas, enquanto usuário, eu preciso receber uma notificação quando algum arquivo for compartilhado comigo. Critérios de aceitação: A notificação pode aparecer no sistema quando o usuário logar na sua conta (não precisa aparecer em tempo real).

Task 01: Criar notificação de arquivos compartilhados.

US-11: Para acessar o sistema em funcionamento de forma mais simples, enquanto usuário, preciso que o sistema esteja executando em um servidor externo, para que eu possa usar apenas um link para colocá-lo em funcionamento. Critérios de aceitação: utilizar o Heroku ou outro hospedeiro gratuito de sistemas web.

Task 01: Configurar o projeto para se adequar com as necessidades do Heroku;

Task 02: Dar deploy no Heroku.

## Detalhamento das Tasks cumpridas:

Desenvolvedor	O que fez
ALEKSSANDRO ASSIS BARBOSA	Não participou do desenvolvimento do projeto.
ANDRÉ YURI ALVES SOARES DE GOIS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizou a refatoração dos <i>Models</i> e do <i>Controller</i>;</li><li>• Implantou <i>Sessions</i> no projeto a fim de dar mais segurança para cada usuário;</li><li>• Cumpriu as Tasks:<ul style="list-style-type: none"><li>○ US06: Task 01;</li><li>○ US07: Task 01;</li><li>○ US09: Task 01 e Task 02.</li></ul></li><li>• Ajudou Tulio no desenvolvimento da US11.</li></ul>
ÁNISSA MAYARA PEREIRA DA COSTA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizou a troca dos <i>forms</i> utilizados em nas <i>views</i> do projeto;</li><li>• Cumpriu as Tasks:<ul style="list-style-type: none"><li>○ US06: Task 02;</li><li>○ US08: Toda;</li><li>○ US09: Task 03.</li></ul></li><li>• Realizou ajustes de design nas <i>views</i>.</li></ul>
LUCAS DO NASCIMENTO RIBEIRO	Ficou responsável pela US09 Task 03, porém não conseguiu finalizar.
THARYCK SOUTO VASCONCELOS	Concluiu a US10.
TULIO HENRIQUE ESCARIO DA NOBREGA	Concluiu a US11.