

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto



CouchSurfing



BDAD 2015/2016 – Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

(Carlos Manuel Milheiro de Oliveira Pinto Soares)

Autoras:

Andreia Rodrigues up201404691@fe.up.pt

Inês Gomes up201405778@fe.up.pt

Catarina Ramos up201406219@fe.up.pt

Resumo

Este relatório, elaborado no âmbito da unidade curricular “Base de Dados” do 2º ano e 2º semestre do Mestrado Integrado de Engenharia Informática e Computação, tem como objetivo a apresentação dos conceitos e conhecimentos adquiridos ao longo das primeiras semanas desta unidade curricular.

A proposta da elaboração de um diagrama de classes UML com base num tema á escolha dos elementos do grupo, foi o principal objetivo da estruturação da primeira fase deste projeto.

O tema escolhido foi o *CouchSurfing* e para a construção do diagrama foi requerida a pesquisa de informação sobre este conceito.

Índice

1.Introdução.....	4
2.CouchSurfing	5
2.1 Utilizador	5
2.2. Hospedagem	6
2.3. Parceiros.....	7
3.Diagrama UML.....	8
4. Conclusões.....	9
5. Bibliografia	10

1. Introdução

O *CouchSurfing* é uma rede de hospedagem gratuita para viajantes que procuram uma experiência diferente e inovadora. A ideia foi criada em 2003 e foi implementada por uma organização sem fins lucrativos.

Para usufruir deste tipo de alojamento, existe um site oficial destinado a este tipo de serviço. Dentro deste, os utilizadores após a sua inscrição, têm os meios necessários á pesquisa de um alojamento ou prestação do mesmo numa certa cidade de um dado país. A pesquisa inclui também as datas entre as quais o viajante deseja um alojamento e o número de convidados que pretendem participar nesta viagem.

Aquando a viagem, os utilizadores podem usufruir de diversos serviços e eventos semanais, divulgados pelos parceiros ligados à organização, que promovem novas experiências e o contacto com os locais e outros *couchSurfers*.

Um dos problemas que mais se opõe a este conceito, é garantir a segurança dos que estão envolvidos, tanto como a sua legitimidade e a das residências.

2. CouchSurfing

2.1 Utilizador

Na comunidade *CouchSurfing*, os utilizadores podem tomar as posições de anfitrião e/ou viajante. Para se tornar utilizador deste sistema, será necessário a inscrição no *site* oficial da organização, em que será obrigatório o preenchimento de alguns campos tais como: o nome, o *email*, o login, a *password* e a idade, entre outros opcionais. A cada utilizador será ainda atribuído um código único que lhes servirá de identificação. De forma a combater a polémica de segurança que é o *CouchSurfing*, existe ainda, a possibilidade de um pagamento via transferência bancária, sob a qual o preço é opcional. Assim, o utilizador ganha reconhecimento, perante os outros utilizadores, de legitimidade proporcional ao preço do pagamento.

Para se tornar anfitrião, o utilizador terá que submeter informação sobre as residências sob as quais pretende, gratuitamente, alojar um ou mais *couchsurfers* e o período de disponibilidade de cada uma. Este último requerimento, tanto engloba o espaço de tempo em que o alojamento não está a servir outros utilizadores, como também o tempo em que o anfitrião pretende prestar este serviço. Cada alojamento, no fim da hospedagem, poderá ainda ser avaliado pelos *couchsurfers* em viagem, o que contribuirá para a classificação final do mesmo.

Ser viajante apenas requer a ligação com os alojamentos em que participa na sua estadia, mas também poderá participar em agrupamentos de outros *couchsurfers* que estão na mesma cidade e eventos.

Com a finalidade de poder haver uma forma de reclamação temos a possibilidade de *report* tanto de um utilizador na sua estadia como o do próprio alojamento. Quando um utilizador reporta alguém, terá que especificar o motivo e este será mais tarde analisado pelo sistema. Esta avaliação poderá resultar em suspensão ou expulsão do utilizador ou do alojamento. Um utilizador suspenso ou expulso terá o seu estado alterado para “suspenso” ou “expulso”.

Um utilizador poderá também manter o contacto com outros utilizadores através de pedidos de amizade. Desta forma, poderá se saber do estado dos outros utilizadores e informações quando estiverem em viagem, a serem anfitriões ou nenhum deles.

2.2. Hospedagem

Aquando do acesso ao site oficial de CouchSurfing, o utilizador encontra campos de preenchimento para procurar alojamento conforme a cidade, o país e o número de convidados que pretende levar consigo. Os alojamentos são assim filtrados de acordo com as informações introduzidas e são apresentados ao utilizador aqueles que as satisfazem.

Cada alojamento apresenta um calendário com as datas de início e de fim de disponibilidade (a não disponibilidade da casa é determinada pela já ocupação por outros couchSurfers ou pelo proprietário da casa não estar disponível para disponibilizar tal serviço), a cidade e morada onde se situa, fotografias do próprio alojamento e uma avaliação, resultado do total de avaliações feitas pelos utilizadores que já viajaram e se hospedaram naquela casa, numa escala de 1 a 5.

Após o utilizador tenha escolhido o alojamento em que deseja fazer a sua estadia, este envia um pedido ao utilizador proprietário do alojamento em causa. Nesse pedido é requerido que introduza a data de início e de fim da estadia, o motivo pelo qual gostaria de ser hospedado naquela casa e o número de convidados que pretende levar consigo.

O proprietário da casa pode aceitar ou recusar os pedidos, conforme a sua disponibilidade, incompatibilidade do número de convidados ou do motivo que levaram a fazer o pedido em causa.

Quando um pedido é aceite, a estadia de todos os utilizadores envolvidos no pedido passa a ter a data de início e de fim especificados no pedido efetuado.

2.3. Parceiros

O conceito de *CouchSurfing* não passa apenas pelos viajantes e/ou anfitriões. De modo a tornar esta experiência mais interessante, foram adicionados os “parceiros”.

Um parceiro pode ser um café, bar, guia turístico, lavandaria, ou qualquer outro serviço, que se queira associar ao *CouchSurfing*. Os parceiros tanto podem fornecer serviços como criar eventos.

2.3.1. Eventos

Um evento é qualquer ajuntamento organizado por um parceiro e que é divulgado com os *Couchsurfers* que se encontram na mesma cidade do evento a realizar ou que tenham subscrito este parceiro (estes utilizadores podem ou não estar a viajar ou residir naquela cidade).

Um evento pode ser de vários tipos: uma festa, um brunch, um jantar, uma sessão de cinema... tudo depende do tipo de parceiro que promove o evento. Esta dependência também faz com que nem todas as cidades sejam albergadas por este tipo de eventos. Os eventos são realizados numa morada, a uma data e hora que são divulgadas através do site.

No entanto os eventos são controlados pelo que existem certas restrições. Por exemplo, cada cidade apenas alberga 1 evento semanalmente. Estas restrições permitem que os *CouchSurfers* possam fraternizar sem se dispersarem, aumentando as suas experiências e convívências. Por outro lado, evitam o abuso destes eventos como uma maneira fácil de ganhar dinheiro.

2.3.2. Serviços

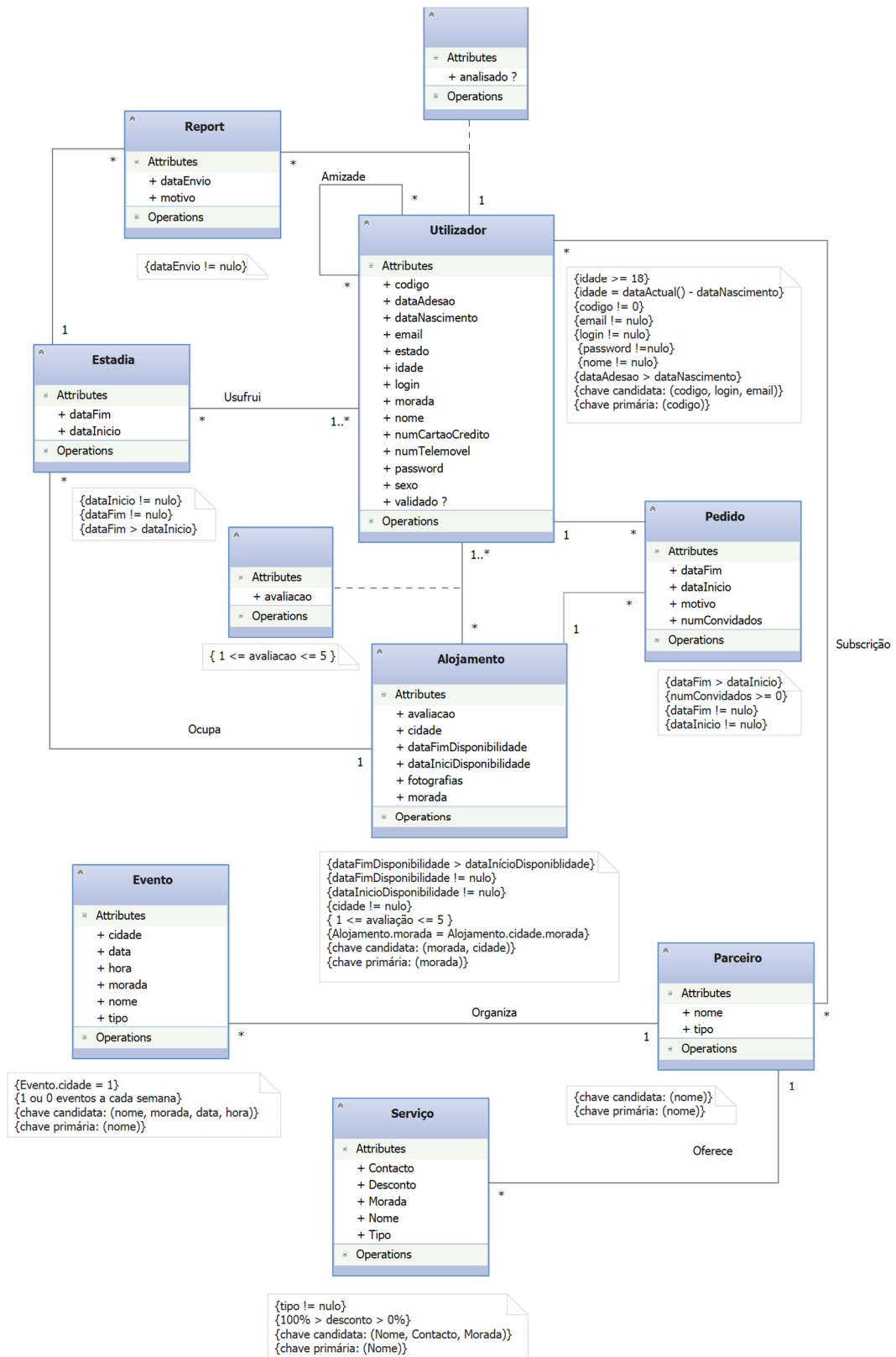
Além dos eventos, os parceiros também podem fornecer serviços com descontos para *CouchSurfers*.

Um serviço pode ser de vários tipos, desde que seja adequado às necessidades de um viajante e promova uma melhor experiência ao mesmo. Os serviços mais usados pelos *CouchSurfers* são as lavandarias, cafés e guias turísticos.

Um serviço pode ser prestado desde que o estado dum *CouchSurfer* seja ‘a viajar’. Cada parceiro tem o poder de decidir que tipo de desconto deve oferecer e quais os produtos envolvidos.

Estes serviços são muito úteis e facilitam a experiência dos *CouchSurfers*.

3. Diagrama UML



4. Conclusões

Com a finalização deste trabalho, deparamo-nos com algumas dificuldades. Entre as quais: a pouca familiarização com o tema, o que nos ocupou mais tempo em pesquisa, a organização do diagrama de classes UML para que ficasse simples e sugestivo.

Ao superar estas dificuldades e a elaboração do diagrama, permitiu-nos adquirir uma nova perspectiva, no sentido em que nos focamos mais na parte estática do problema, em vez da parte dinâmica como habitualmente fazemos.

5. Bibliografia

<https://www.couchsurfing.com/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/CouchSurfing>

<http://www.flyertalk.com/forum/budget-travel/1560406-hostels-vs-couchsurfing.html>

<http://www.fodors.com/community/europe/travel-safety-sexual-assault-couchsurfing-gorg.cfm>