

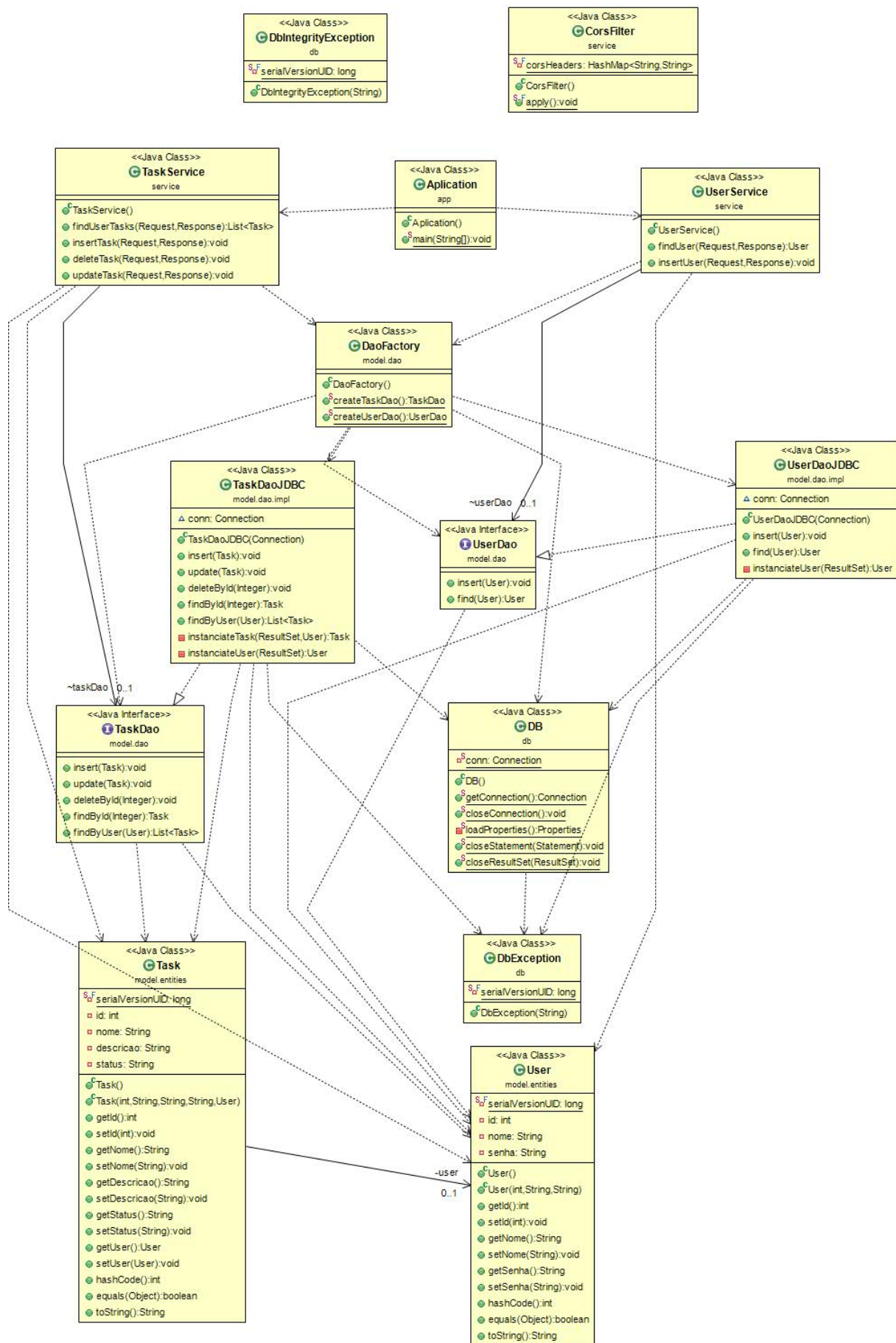
3. Projeto da Solução

3.1. Requisitos funcionais

No.	Processo/tarefa	Descrição	Prioridade
RF001	Identificação de usuário	O usuário faz um cadastro e em seguida efetua o login para entrar no seu perfil em que tem os projetos e tarefas.	Alta
RF002	Criação de projetos	O usuário cria um projeto e pode incluir várias tarefas no mesmo projeto	Alta
RF003	Criação de tarefas	O usuário cria uma tarefa e pode atribuir a tarefa a mais usuários	Alta.
RF004	Status da tarefa	De acordo com o andamento da tarefa o status pode estar como em andamento, em atraso, concluído	Média
RF005	Pesquisa de tarefas	Pesquisar tarefas a partir das tarefas criadas	Média.
RF006	Comentário de tarefas	Pode comentar quem está atrelado a tarefa	Alta

3.2. Diagrama de Classe

O objetivo deste diagrama é representar a estrutura que vai estar presente no sistema. Assim entender melhor em uma visão geral a aplicação e expressar visualmente as necessidades específicas de nossa aplicação.



3.3. Metodologia

Foi utilizado a metodologia ágil Scrum para o gerenciamento de equipe e projeto, também fizemos uso da ferramentas de apoio Trello. As técnicas utilizadas para coletas de informação foram:

- Primeiramente foi realizado uma observação direta nos executores do processo, no caso os desenvolvedores. Foi observado que o desenvolvedor executa as demandas enviadas pelo supervisor ponderando se é possível, realiza testes convencionais e caso tenha encontrado possível solução ele envia para o supervisor.
- Foi realizado também observação direta com supervisor das demandas do processo. Foi observado que o supervisor é responsável por identificar se uma demanda do cliente vai ser feita, se o resultado de uma demanda enviada pelo desenvolvedor é satisfatória e ele mesmo deve notificar o cliente sobre o projeto.
- Também foi realizado uma pesquisa sobre qualquer documentação ou notas existentes do processo. Foi encontrado descrições escritas do processo pelo supervisor sobre as demandas consideradas importantes.
- Então foi realizado entrevista com o usuário identificado como usuário chave pela equipe de análise. As perguntas foram:
 - Como é decido qual demanda realizar atualmente ?
 - > Orientação da supervisão ou decisão do desenvolvimento.
 - Como é solicitado a alteração de um componente no software ?
 - > O supervisor envia o email ou solicita verbalmente a demanda ao desenvolvimento.
 - Existe alguma forma do supervisor ou desenvolvedor identificar em qual status está a demanda de um software ?
 - > Somente se o supervisor questionar o andamento da demanda.
 - Como é identificado se o resultado é satisfatório pelo cliente ?
 - > Não havendo retorno da demanda já solucionada.
 - Quem realiza o testes da demanda ?
 - > O próprio desenvolvimento.

Então com as informações coletadas foi possível modelar os diagramas de processos de negócios (bpmn) e a execução do diagrama de classes. Para a modelagem BPMN foi utilizado o Bizaggi e para o diagrama de classes um plugin da IDE eclipse e o Astah UML. Já no software em si, no back-end foi utilizado a IDE eclipse, linguagem Java, serviços web Java, framework Spark e gerenciador de projetos Maven. Para o Front-end foi utilizado o Javascript, VueJs, HTML e CSS.

3.4. Layout da tela

O objetivo do wireframe é auxiliar o desenvolvedor no entendimento dos requisitos que foram recolhidos junto ao cliente com relação as funções e objetos que um sistema deverá conter. Com esta motivação, realizamos os wireframes necessários para elucidar as possíveis telas de nossa aplicação.

3.4.1 Adicionar Tarefa

The wireframe illustrates the 'Adicionar Tarefa' (Add Task) screen within the 'Taskly' application. The interface is contained within a window with a title bar labeled 'Taskly' and three window control buttons (minimize, maximize, close) on the top left. Inside the window, the title 'Adicionar Tarefa' is positioned at the top left, accompanied by a hamburger menu icon. A user profile icon is located in the top right corner. The main content area features two dropdown menus: 'Projeto' and 'Tipo de Tarefa'. Below these is a large text input field labeled 'Descrição:'. A dark button labeled 'Criar Tarefa' is positioned at the bottom right of the form area.

3.4.2 Adicionar Usuário

The wireframe shows a web browser window titled 'Taskly'. The page header includes a hamburger menu icon and the text 'Adicionar usuários', and a user profile icon in the top right. The main form area is titled 'Adicionar usuário' and contains four input fields: 'Username', 'e-mail', 'Senha' (password), and 'Nome'. Each field has a small icon on the right side. At the bottom right of the form is a dark button labeled 'Adicionar Usuário'.

3.4.3 Editar Descrição da Tarefa

The wireframe shows a web browser window titled 'Taskly'. The page header includes a hamburger menu icon and the text 'Editar Descrição da tarefa', and a user profile icon in the top right. The main form area is titled 'Editar descrição' and features a rich text editor. The editor includes a toolbar with a 'Style' dropdown, a font size selector set to '5', and four link placeholders labeled 'Link 1', 'Link 2', 'Link 3', and 'Link 4'. To the right of the links are two bold text icons ('A'). The text area contains the placeholder text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus, nulla ut commodo sagittis, sapien dui mattis dui, non pulvinar lorem felis nec erat'. At the bottom of the form are two buttons: 'Cancelar' and 'Salvar edições'.

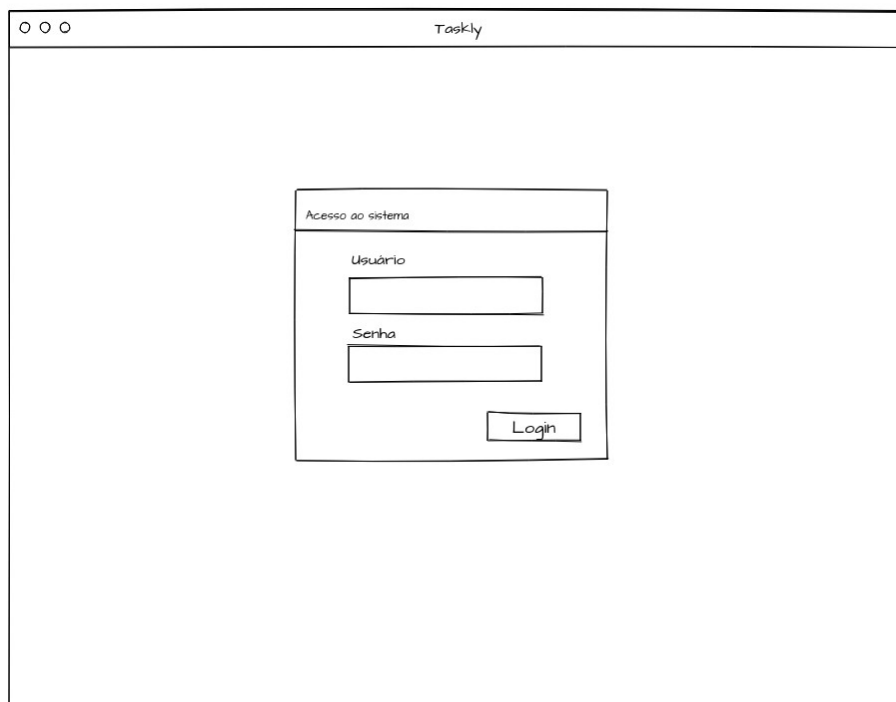
3.4.4 Editar Comentário da Tarefa

The wireframe shows a browser window titled "Taskly". The page header includes a hamburger menu icon and the text "Editar Comentário", and a user profile icon in the top right. The main content area is titled "Editar" and contains a user profile icon labeled "Username" on the left. To the right is a large text area with placeholder text: "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus, nulla ut commodo sagittis, sapien dui mattis dui, non pulvinar lorem felis nec erat". At the bottom right of the text area is a small icon. Below the text area are two buttons: "Cancelar" and "Salvar edições".

3.4.5 Editar Usuário

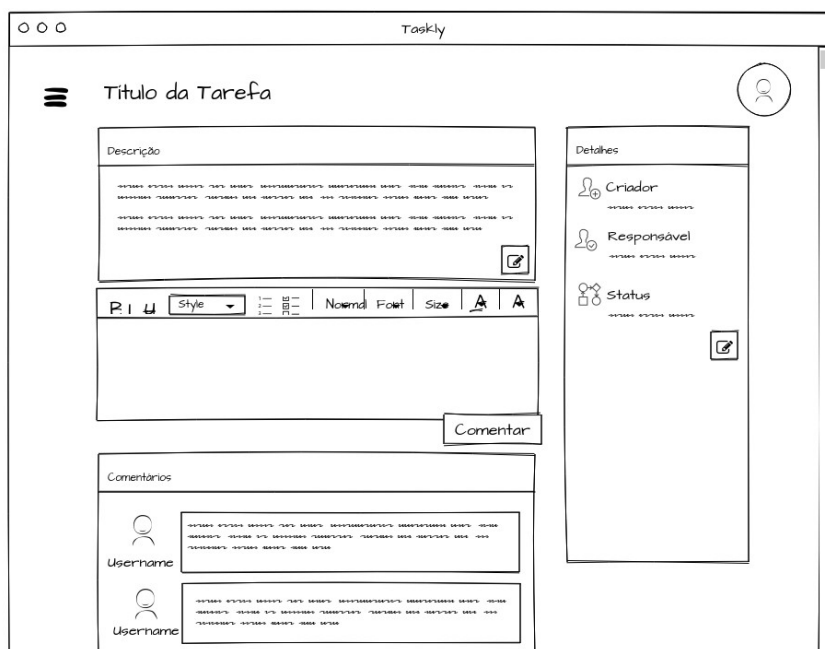
The wireframe shows a browser window titled "Taskly". The page header includes a hamburger menu icon and the text "Editar Usuário", and a user profile icon in the top right. The main content area is divided into two columns. The left column contains a user profile icon and the text "Alterar foto". The right column contains five input fields labeled "Username", "Nome", "Função", "Email", and "Senha". At the bottom right of the right column are two buttons: "Cancelar" and "Salvar edições".

3.4.6 Login



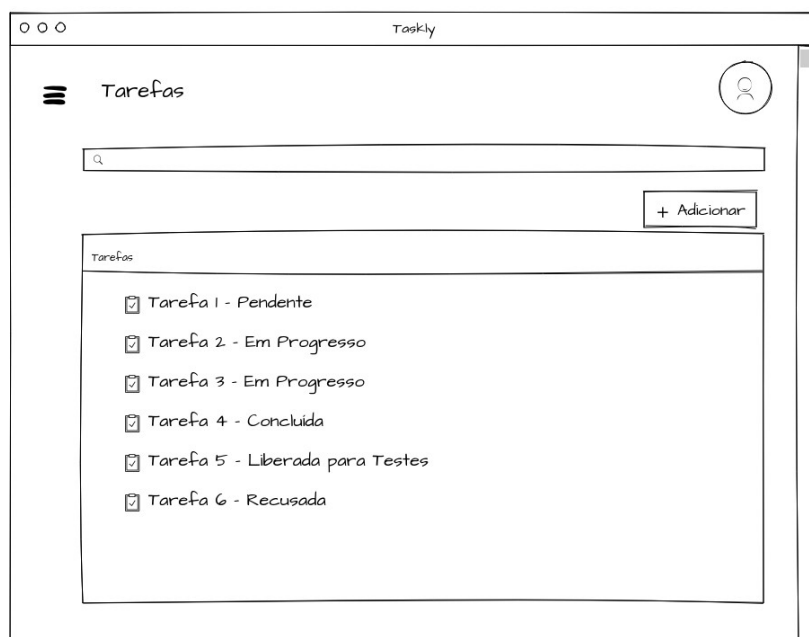
The login form is titled "Acesso ao sistema" and is located within a window titled "Taskly". It contains two input fields: "Usuário" (Username) and "Senha" (Password). Below the password field is a "Login" button.

3.4.7 Tarefa



The task detail form is titled "Tarefa" and is located within a window titled "Taskly". It features a sidebar on the left with a hamburger menu icon and a user profile icon. The main content area is divided into two sections: "Descrição" (Description) and "Comentários" (Comments). The "Descrição" section includes a text area with a "Comentar" (Comment) button. The "Comentários" section displays a list of comments, each with a user profile icon and a "Username" label. The right sidebar, titled "Detalhes" (Details), contains fields for "Criador" (Creator), "Responsável" (Responsible), and "Status", each with a user profile icon and a "Comentar" button.

3.4.8 Listar Tarefas



3.4.9 Listar Usuários

