

5. Projeto da Solução

5.1. Requisitos funcionais

Tabela 2: Requisitos Funcionais da DevWorthy

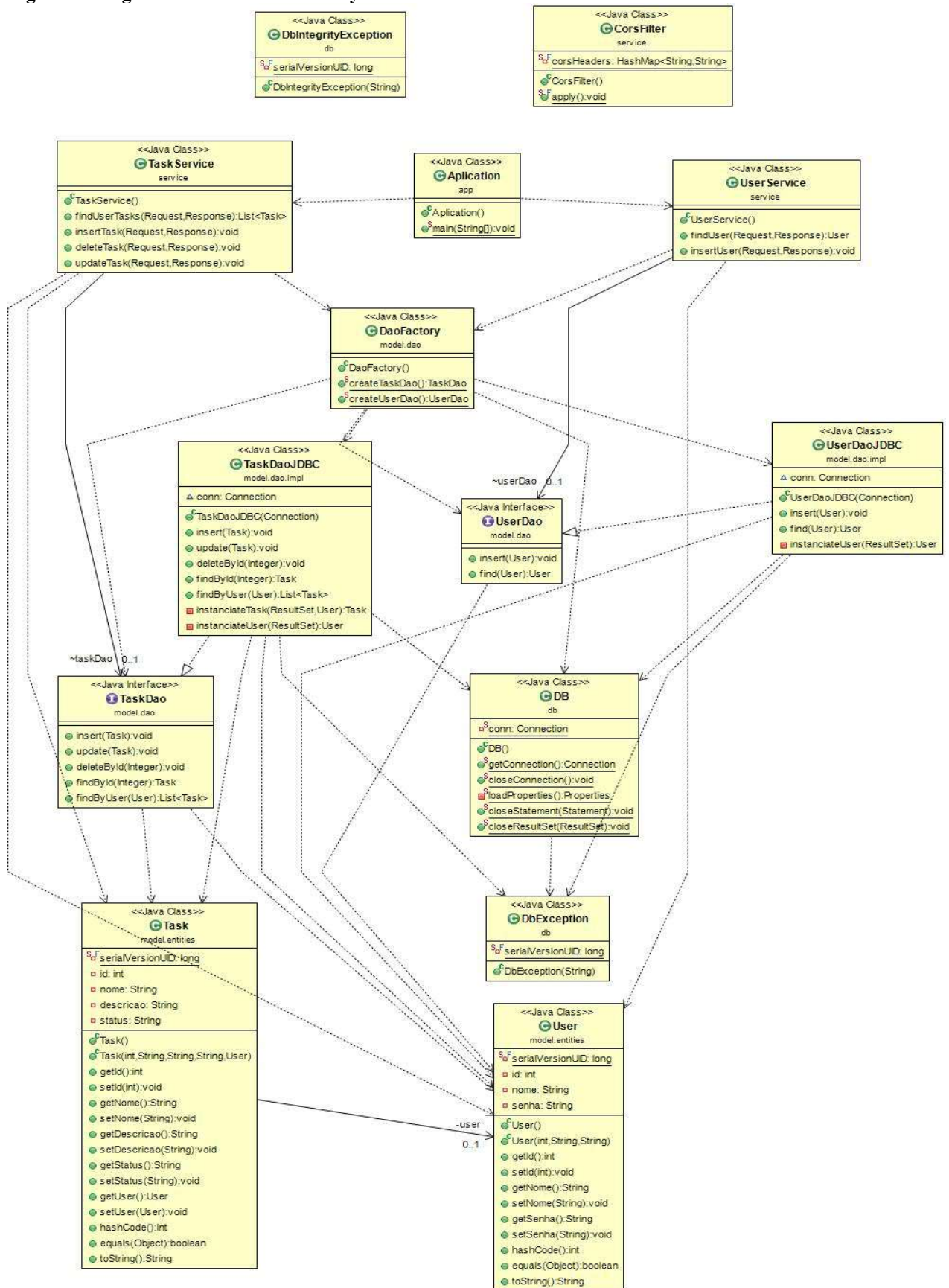
Nº.	Processo/tarefa	Descrição	Prioridade
RF001	Identificação de usuário	O usuário faz um cadastro e em seguida efetua o login para entrar no seu perfil em que tem os projetos e tarefas.	Alta
RF002	Criação de projetos	O usuário cria um projeto e pode incluir várias tarefas no mesmo projeto	Alta
RF003	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	Pesquisa de projetos	Pesquisar projetos a partir das tarefas criadas	Média.
RF007	Comentário de tarefas	Pode comentar quem está atrelado a tarefa	Alta
RF008	Atribuição de tarefas aos usuários	Atribuir tarefa a usuários respectivos	Alta

Fonte: Elaborado pelo autor.

5.2. 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.

Figura 8: Diagrama de classe DevWorthy



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.3. Metodologia

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

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Então foi realizado entrevista com o usuário identificado como usuário-chave pela equipe de análise. As perguntas foram:
 - Como é decidido 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 e-mail 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 os testes da demanda?
 - > O próprio desenvolvimento.

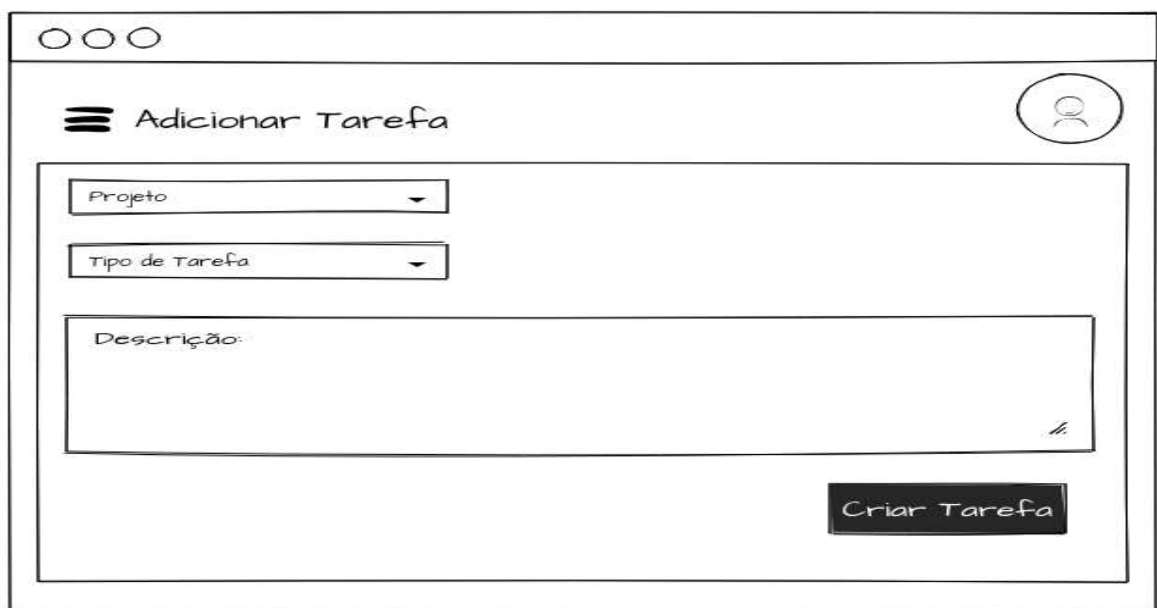
Então com as informações coletadas foi possível modelar os diagramas de processos de negócios (bpmn) e a execução do diagrama de classes. Para a modelagem BPMN foi utilizado o Heflo e para o diagrama de classes um plugin da IDE eclipse e o Astah UML. Já no software em si, no back-end foi utilizado a 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.

5.4 Layout da tela

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

5.4.1 Adicionar Tarefa

Figura 9: Wireframe adicionar tarefa

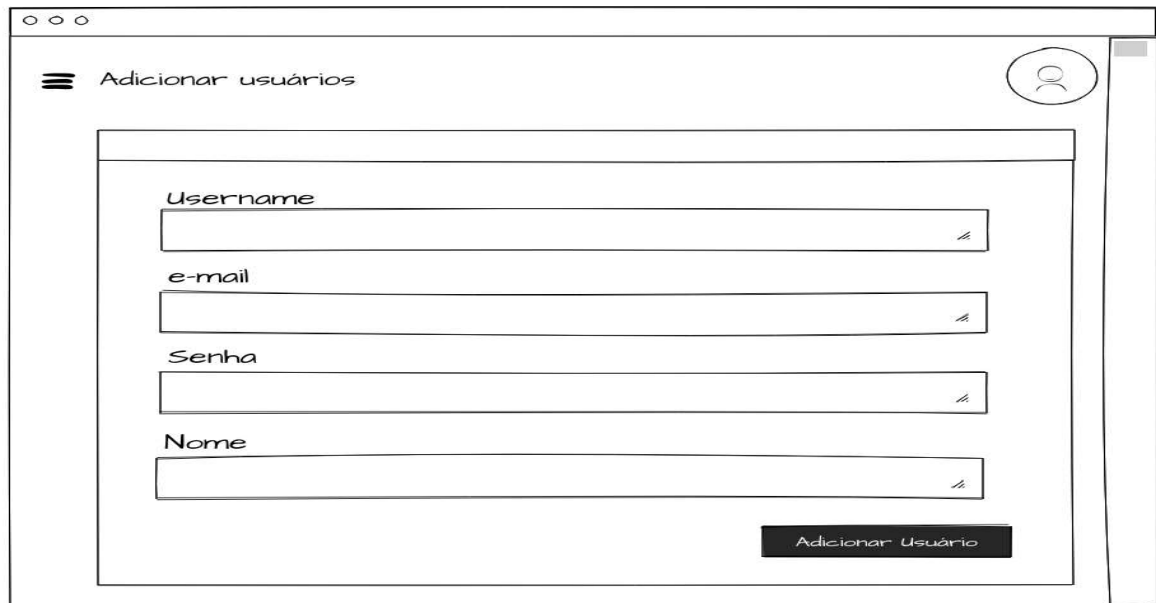


The wireframe illustrates a web application window titled "Adicionar Tarefa". At the top left, there are three small circles representing window controls. Below them is a hamburger menu icon followed by the title "Adicionar Tarefa". In the top right corner, there is a circular profile icon. The main content area contains two dropdown menus: "Projeto" and "Tipo de Tarefa". Below these is a large text input field labeled "Descrição:". At the bottom right of the form, there is a dark button labeled "Criar Tarefa".

Fonte: Elaborado pelo autor.

5.4.2 Adicionar Usuário

Figura 10: Wireframe adicionar usuários

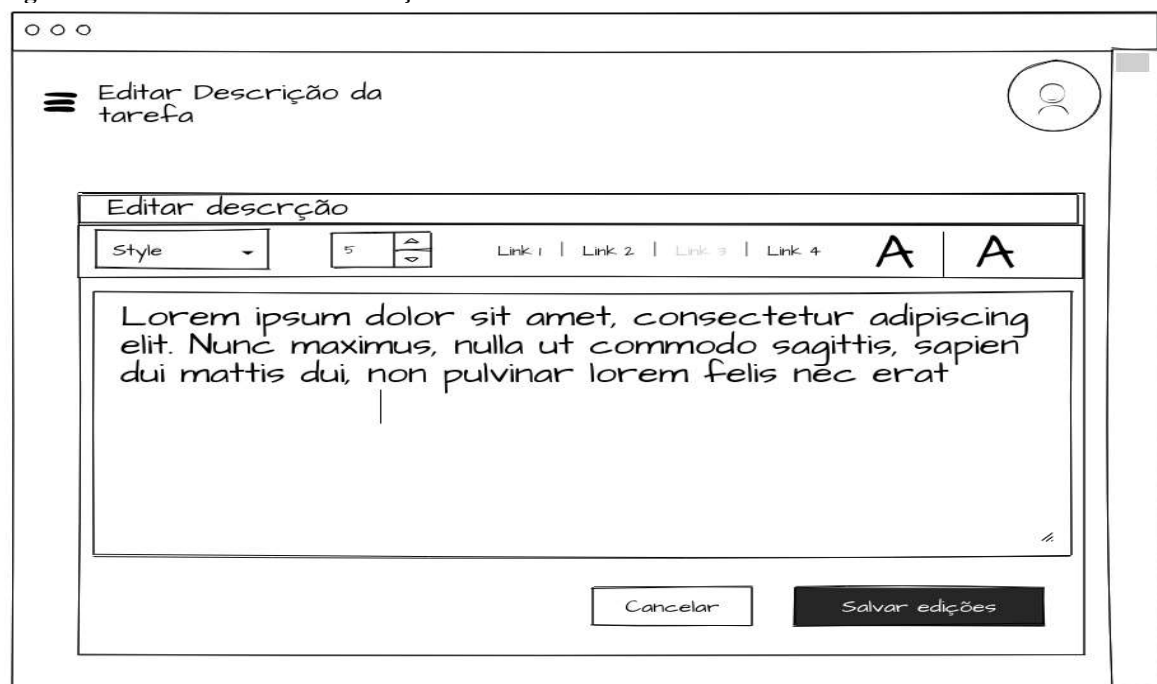


The wireframe shows a web application window titled "Adicionar usuários". It features a hamburger menu icon on the left and a user profile icon on the right. The main content area contains four text input fields labeled "Username", "e-mail", "Senha", and "Nome". Each field has a small icon on the right side. Below the fields is a dark button labeled "Adicionar Usuário".

Fonte: Elaborado pelo autor.

5.4.3 Editar Descrição da Tarefa

Figura 11: Wireframe editar descrição da tarefa



The wireframe shows a web application window titled "Editar Descrição da tarefa". It features a hamburger menu icon on the left and a user profile icon on the right. The main content area contains a text editor with a title "Editar descrição". The editor has a toolbar with a "Style" dropdown, a font size input set to "5", and four link buttons labeled "Link 1", "Link 2", "Link 3", and "Link 4". Below the toolbar is a large text area containing 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 right of the text area is a small icon. Below the text area are two buttons: "Cancelar" and "Salvar edições".

Fonte: Elaborado pelo autor.

5.4.3 Editar Comentário

Figura 12: Wireframe editar comentário

The wireframe shows a web browser window with three tabs. The page title is "Editar Comentário". In the top right corner, there is a circular profile icon. The main content area features a modal window titled "Editar". Inside this modal, on the left, is a circular profile icon with the label "Username" below it. To the right of the icon is a large text area containing 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 right of the text area is a small icon of a pencil. Below the text area are two buttons: "Cancelar" and "Salvar edições".

Fonte: Elaborado pelo autor.

5.4.6 Login

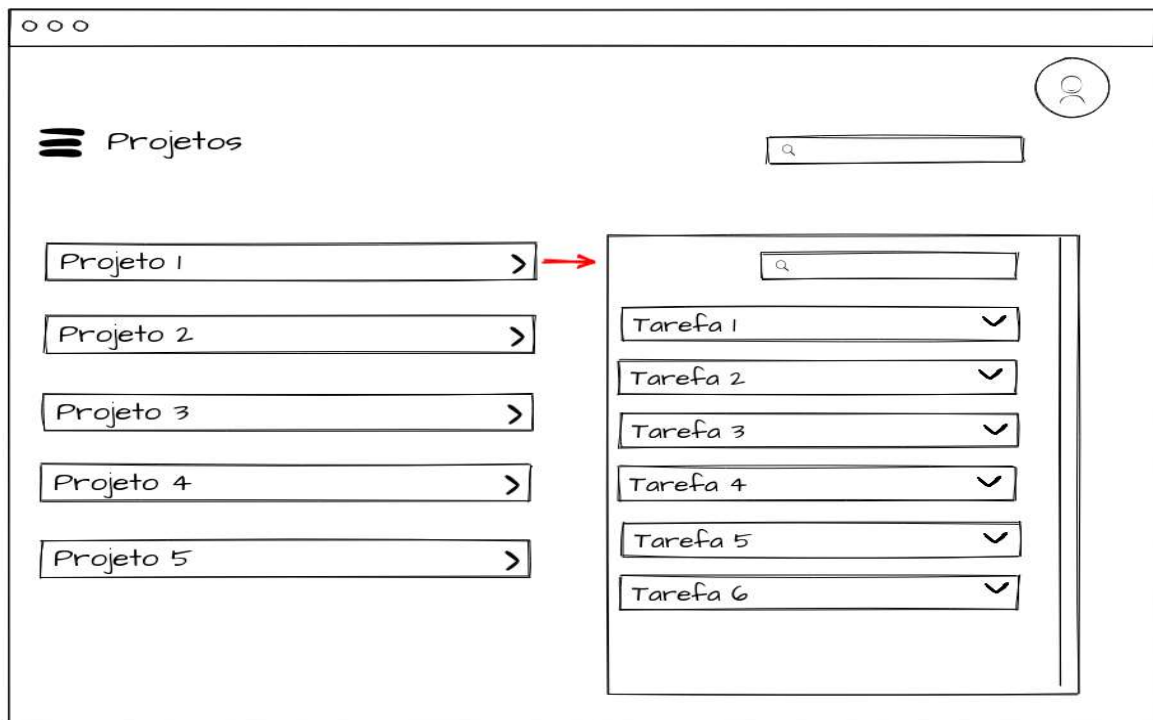
Figura 13: Wireframe login

The wireframe shows a web browser window with three tabs. The main content area contains a login form. At the top of the form is the logo "DevWorthy". Below the logo are two input fields: "E-mail" and "Senha:". Each input field has a small icon of a pencil at the end. Below the input fields is a link that says "Não possui conta? Cadastre-se". At the bottom of the form is a button labeled "Login".

Fonte: Elaborado pelo autor.

5.4.7 Projetos

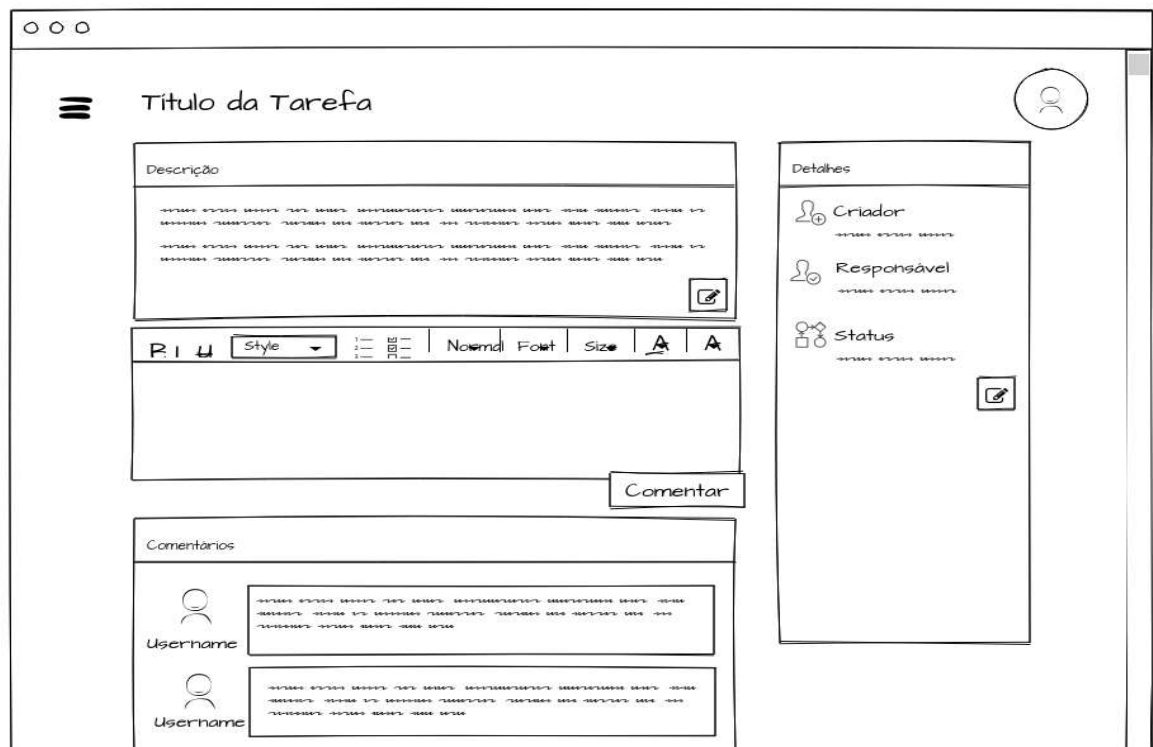
Figura 14: Wireframe projetos



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.4.8 Tela principal -

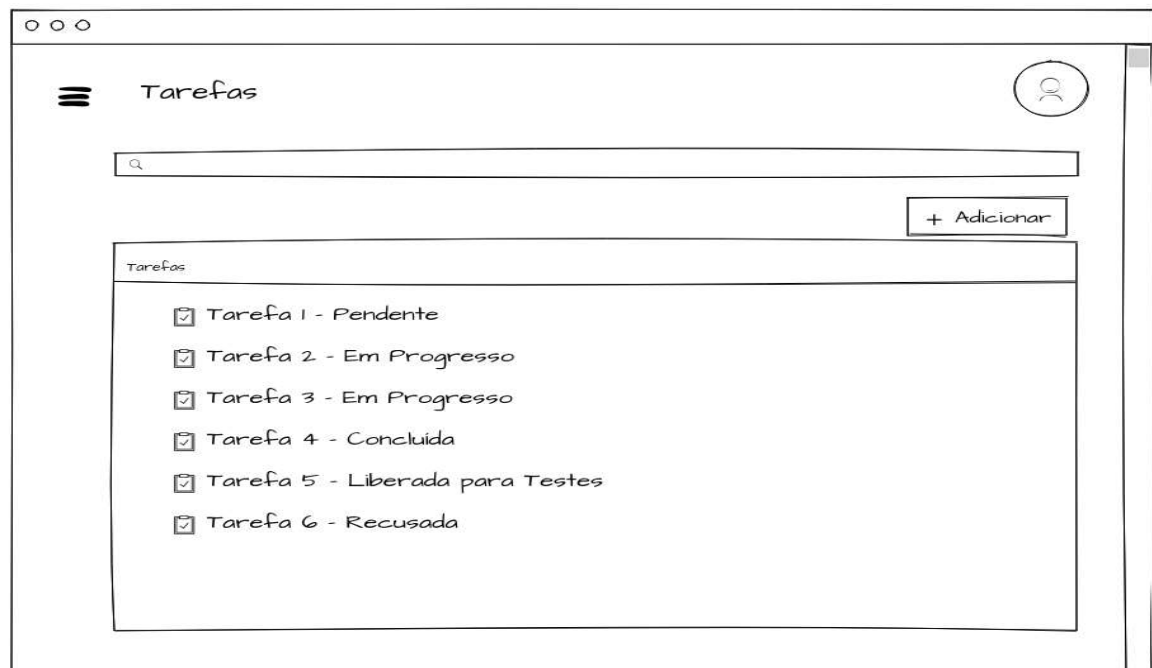
Figura 15: Wireframe titulos tarefas



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.4.9 Listar as tarefas

Figura 16: Wireframe tarefas



Fonte: Elaborado pelo autor.