

ROADMAP

Equipe 8

Gabriella Carolina Luz Rodrigues

Mariana Eduarda Fernandes Souza

Iago Francisco Rodrigues

HISTÓRICO DE REVISÕES

Data	Autor(es)	Versão	
10/04/2024	Guilherme Macedo	1.0	Roadmap estrutura
22/08/2024	Gabriella, Mariana e Iago	2.0	Correção
28/08/2024	Mariana	3.0	Modelo Conceitual
28/08/2024	Gabriella	4.0	Revisões em geral
02/09/2024	Gabriella	5.0	Modelo Lógico
02/09/2022	Mariana	6.0	Kanban

SUMÁRIO

1.	VISÃO GERAL DO PROJETO	1
	1.1 EMPRESA	1
	1.2 O PROBLEMA	1
	1.3 OBJETIVOS	1
	1.3.1 OBJETIVOS GERAIS	1
	1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	1
	1.4 DESCRITIVO DA SOLUÇÃO	1
	1.5 PARTES INTERESSADAS	1
2.	REQUISITOS DO SOFTWARE	2
	2.1 REQUISITOS FUNCIONAIS	2
	2.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	2
3.	ARQUITETURA DO SOFTWARE	3
	3.1 VISÃO GERAL	3
	3.2 TECNOLOGIAS UTILIZADAS	3
4.	UX & UI	4
	4.1 WIREFRAME + STORYBOARD	4
	4.2 DESIGN DE INTERFACE	4
5.	PROJETO DE BANCO DE DADOS	5
	5.1 MODELO CONCEITUAL	5
	5.2 MODELO LÓGICO	5
DF	FFDÊNCTAS	_

1. VISÃO GERAL DO PROJETO

1.1 EMPRESA

A empresa chama-se 'Da Roça', sua proposta é entregar produtos frescos na casa de seus clientes. O negócio funciona no modelo de recorrência, o cliente entra no site, escolhe os produtos que deseja receber, qual a frequência em que ele espera, como semanal, quinzenal e mensal, e o dia em que deseja receber sua entrega. O transporte é feito em veículos pequenos e climatizados, que ficam no máximo seis horas com os produtos e as cestas são separadas durante a madrugada em um dos centros de distribuição.

Existem três centros de distribuição que compõem a empresa. Cada centro possui seus veículos e uma equipe de mecânicos responsáveis pela manutenção corretiva e preventiva de problemas dos veículos.

1.2 O PROBLEMA

O Problema da empresa da Roça, encontra-se no sistema o qual não é nada prático devido ao cronograma dos mecânicos que é feito manualmente em uma planilha no excel. Acaba ocasionando erros, como de digitação errada, falta de praticidade na utilização das planilhas, entre outros.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVOS GERAIS

Contribuir para a praticidade, com melhor manuseio de software para resolver problemas em geral de quaisquer erros ou problemas de uso.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Desenvolver e implementar um sistema para que questões simples sejam desenvolvidas com uma rápida praticidade.

1.4 DESCRITIVO DA SOLUÇÃO

O software desenvolvido é um programa para gerar cronogramas de ordens de serviço para cada mecânico com seus respectivos centros de distribuição de acordo com as informações de cada mecânico de seu dia a dia incluindo: hora de entrada, saída, almoço e tempo de duração de cada serviço.

1.5 PARTES INTERESSADAS

O interesse é direcionado aos mecânicos, seguindo todos os protocolos de entrega,pois sem um bom sistema prático não há um bom funcionamento de ordens de serviço para os mecânicos .

2. REQUISITOS DO SOFTWARE

2.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

Descrição	No requisito não é permitido extrapolar a carga horária de um mecânico, deve-se calcular os horários que o mecânico levará em média em cada manutenção e incluir um horário fixo para almoço.
Esforço	5
Prioridade	Não é permitido extrapolar a carga horária de um mecânico.

Descrição	Nesse requisito, não se deve atribuir manutenções para um mecânico que não esteja em seu centro de distribuição, pois não é necessário deslocar tanto um mecânico para uma manutenção.
Esforço	21
Prioridade	Não é permitido atribuir ordens de serviço a um mecânico que não seja do mesmo centro de distribuição

Descrição	Nesse requisito é necessário adicionar intervalo ao dia do mecânico para almoço.
Esforço	13
Prioridade	Todo mecânico deve ter um intervalo de 1 hora para refeição e deve ser atribuída entre a 3° e 5° hora trabalhada no dia.

Descrição	Nesse requisito deve ser priorizada as manutenções corretivas ao invés da preventiva.
Esforço	21
Prioridade	As ordens de serviço de manutenção corretiva devem ser priorizadas na alocação aos mecânicos.

2.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Segurança	
Descrição	O software tem o objetivo de garantir a melhor segurança para os mecânicos.
Esforço	4
Prioridade	Segurança

Usabilidade		
Descrição	Tende garantir mais facilidade durante o uso da ferramenta no software.	
Esforço	4	
Prioridade	Usabilidade	

Confiabilidade	
Descrição	Garante uma ótima qualidade de uso do software
Esforço	5
Prioridade	Confiabilidade

3. ARQUITETURA DO SOFTWARE

3.1 VISÃO GERAL

3.2 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

HTML		
O que é?	Linguagem de marcação usada para construir páginas web.	
Em que será utilizado?	No desenvolvimento do site do projeto.	

CSS		
O que é?	Cascading Style Sheets, também conhecido como CSS, será usado no projeto para estilizar a página que será desenvolvida com o HTML. Estilizações do tipo: cores, formatos, formas, tamanhos, tudo que envolva estilizações.	
Em que será utilizado?	Na estilização do site do projeto.	

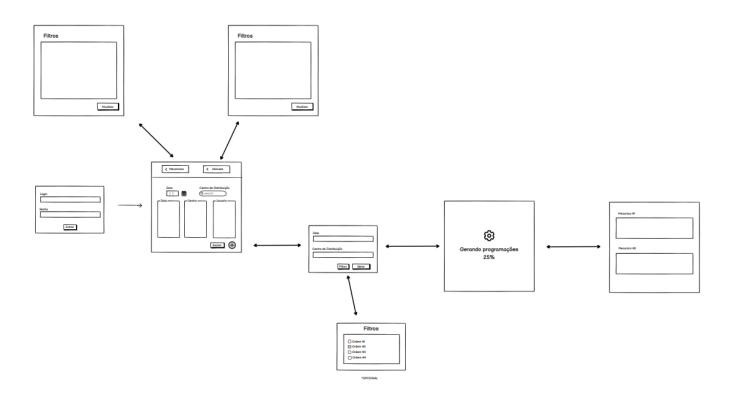
JavaScript	
O que é?	Javascript, abreviado por JS, tornará a página interativa. Usado juntamente com o HTML e CSS.
Em que será utilizado?	Na interação do site do projeto.

Microsoft SQL Server					
=	Uma ferramenta que permite ao usuário				
	criar relatórios que se conectam a				

	conteúdos de várias fontes de dados.			
Em que será utilizado?	No armazenamento dos dados necessários para a identificação dos mecânicos e ordens de serviço com suas distribuidoras.			

4. UX & UI

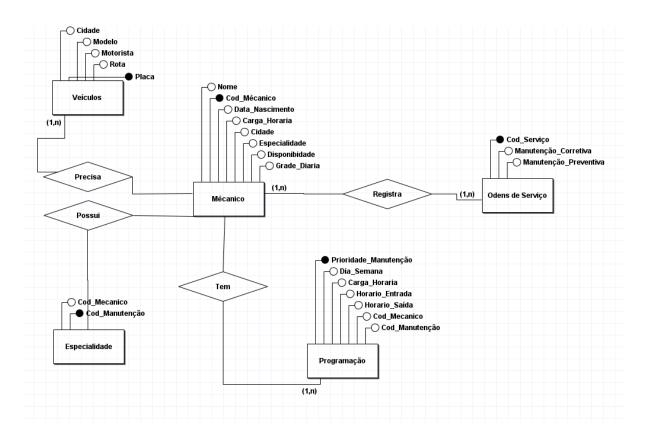
4.1 WIREFRAME + STORYBOARD



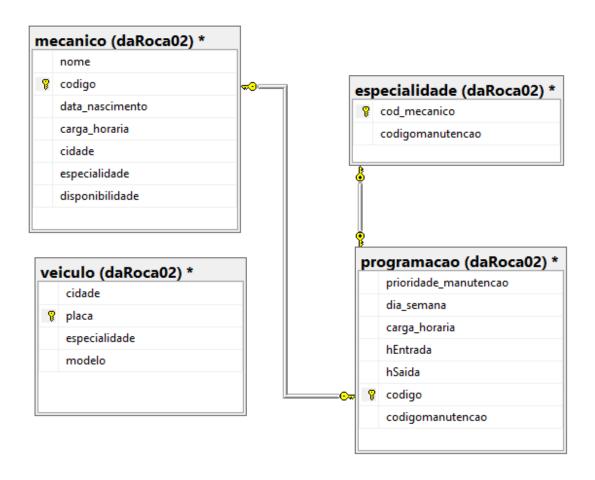
4.2 DESIGN DE INTERFACE

5. PROJETO DE BANCO DE DADOS

5.1 MODELO CONCEITUAL



5.2 MODELO LÓGICO



REFERÊNCIAS

https://pt.wikipedia.org/wiki/SQL

https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML

https://pt.wikipedia.org/wiki/Cascading Style Sheets

https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript