



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO
DISCIPLINA DE ENGENHARIA DE SOFTWARE**

**RELATÓRIO
EQUIPE DO QUIOSQUE**

SISTEMA MEU QUIOSQUE, MINHA VIDA

Bryan Santos Sousa (mat.: 338888)
Clezio Brigido de Oliveira (mat.: 427778)
Daniel Alan Mesquita de Vasconcelos (mat.: 422104)
Francisco Emerson Azevedo Sousa (mat.: 415295)
Gideão Levi de Oliveira Frota (mat.: 428557)
Thiago Marques Sousa (mat.: 412645)
Vanessa Carvalho do Nascimento (mat.: 471584)

1 Introdução ao Projeto

Meu Quiosque Minha Vida é uma aplicação que pretende encontrar soluções para aqueles que sofreram as consequências do fechamento dos comércios (lockdowns) e perderam seus empregos por terem as empresas que trabalham falidas ou por não poderem trabalhar, neste caso, para vendedores ambulantes e “informais”, vendedores de comida, entre outros.

O projeto consiste em uma aplicação WEB voltada para o cadastro destes trabalhadores em um sistema de oferta de vagas de Quiosques, que ficariam localizados nas “praças mortas” de Sobral, ou seja, nas praças onde há menor interação de pessoas e que são desertas a qualquer hora do dia, fazendo com que essas áreas sejam revitalizadas. A prioridade em porcentagem dos cadastros seria:

- 60% Pessoas que sofreram diretamente com os lockdowns (demitidos/falidos e/ou vendedores informais/ambulantes).
- 20% Para pessoas de baixa renda que querem empreender.
- 20% Para empresários.

2 Planejamento

O planejamento do projeto foi feito principalmente através do uso do Whatsapp e também por meio de reuniões no meet, onde foram discutidas possíveis ideias para o projeto. Foi feito um Brain Storm, onde foram apresentadas várias ideias e depois de uma breve discussão, foi decidido fazer um projeto com o objetivo de ajudar os comerciantes que tiveram seus comércios fechados em decorrência da pandemia, criando uma aplicação para o cadastro dos mesmos.

Foi usado também a ferramenta Kanban, que ajudou na organização do trabalho, tendo visibilidade de tudo o que ocorre na equipe e facilitando a visualização do que precisa ser feito, o que ainda está sendo feito e o que já foi feito.

3 Orçamento

A análise do orçamento foi feita levando em conta que a operação é feita totalmente de forma remota, sendo assim, dispensando gastos que envolvem estabelecimentos físicos. Dessa forma, os gastos se resumem basicamente a mão de obra, onde o custo é calculado por hora. A parte de programação foi dividida entre 3 Programadores, dois de Front-End e outro de Back-End, além disso, foi contabilizado o custo de um Designer, que desenvolveu a interface gráfica do projeto. A tabela com os custos do projeto é mostrada a seguir:

Profissional	Valor/Hora	Qtd/H	Total
Desenvolvimento Front-End	R\$300,00	20	R\$6.000,00
Desenvolvimento Back-End	R\$300,00	6	R\$1.800,00
Designer	R\$300,00	2	R\$600,00
-----	-----	-----	-----
Valor total			R\$8.400,00

Figura 1: Tabela de Custos.

4 Modelagem

A Modelagem do sistema está representada pelos diagramas a seguir. O Diagrama de Caso de Uso é mostrado abaixo.

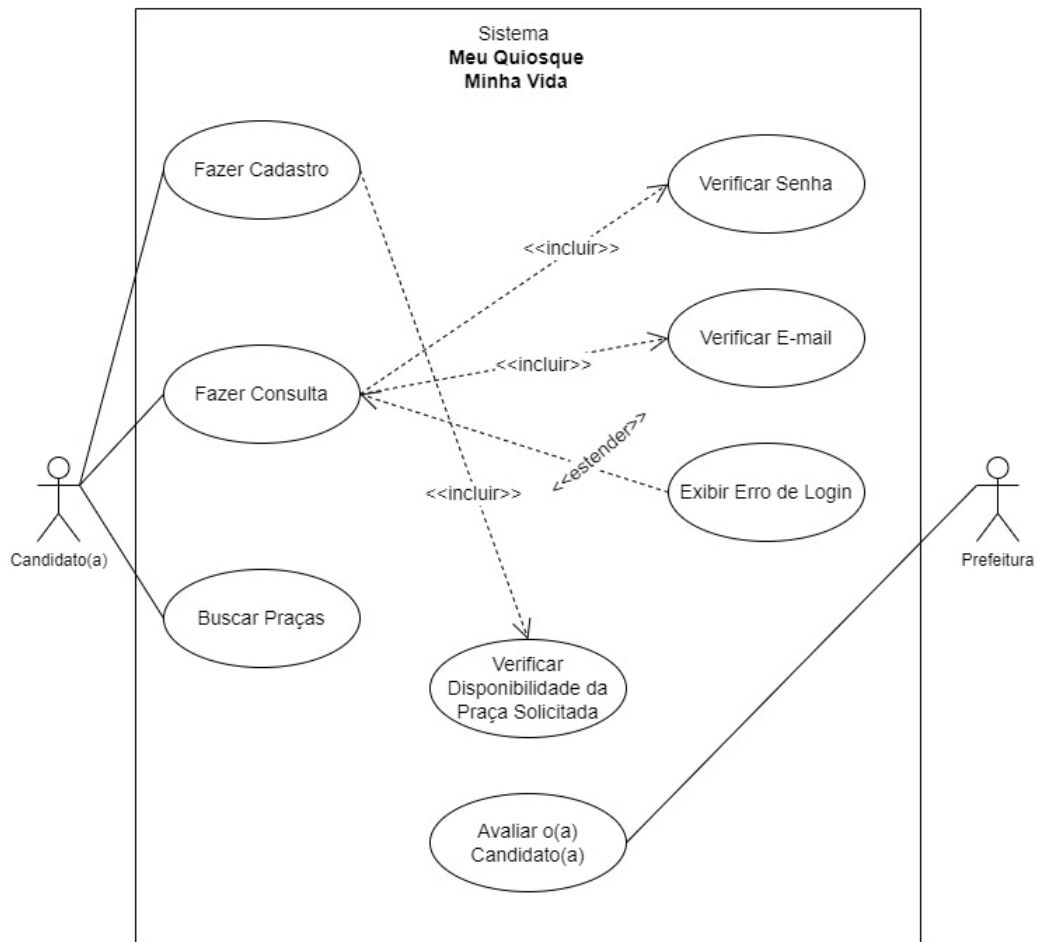


Figura 2: Diagrama de Caso de Uso.

O Diagrama de Atividades é mostrado abaixo.

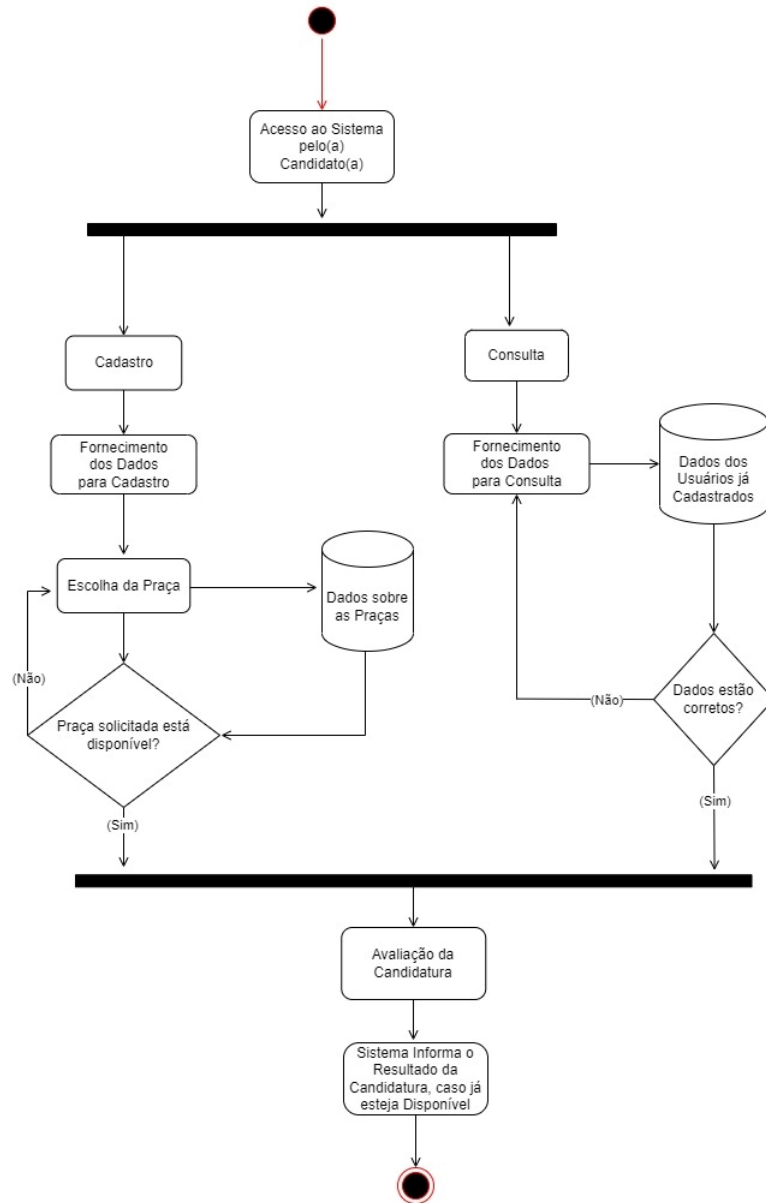


Figura 3: Diagrama de Atividades.

5 Descrição do Protótipo

O protótipo implementado permite o cadastro de candidatos interessados em adquirir uma vaga em uma praça de Sobral (CE). Caso selecionado, o indivíduo poderá administrar um quiosque na praça que o sistema achar maior conformidade entre o interesse do solicitante e a disponibilidade da praça.

A primeira página solicita informações básicas para a avaliação, relacionadas a identificação e localização do candidato. Na página seguinte, o candidato deve informar sua categoria e fazer upload no sistema de fotos de alguns documentos pedidos. Na terceira página, é questionado a área/setor de interesse do candidato e se ele possui alguma experiência nela. Por fim, é solicitada a praça de interesse e é deixado um campo para possíveis sugestões. Caso os passos descritos tenham sido efetuados corretamente, o sistema informa a conclusão do cadastro, que permitirá a avaliação e, posteriormente, a divulgação do resultado da solicitação.

6 Tecnologias Usadas

- Figma
- JavaScript
- Overleaf
- Adobe Photoshop
- HTML
- CSS
- Draw.io
- WonderShare Filmora