

EventUp

Deyvid Fernandes

Professor: Thiago Aguiar

TP1 - Projeto de Bloco: Desenvolvimento Front-end com Frameworks

Engenharia de Software

1. Definição de projeto:

O EventUp é uma plataforma web mobile-first e SPA que visa conectar organizadores de eventos comunitários e participantes de forma eficiente e com alto engajamento.

2. Definição de Escopo e Objetivos:

Plataforma com duas visões permitindo que organizadores possam criar e gerenciar eventos e participantes possam se inscrever e gerenciar suas inscrições.

Funcionalidades específicas: Sistema de login; contas de organizadores; contas de participantes; pesquisa de eventos; filtros de busca de eventos; inscrições em eventos; criação de eventos; cancelamento de eventos; cancelamento de inscrições; acompanhamento do engajamento de eventos.

3. Gestão Ágil do Projeto:

Trabalhar de acordo com o back-log seguindo o cronograma das sprints:

Sprint	Semanas	User Story
1	1 Semana	US01: Realizar Cadastro de Usuário
	2 Semanas	US02: Visualizar a lista de eventos disponíveis
		US03: Pesquisar e filtrar eventos
2	2 Semanas	US04: Gerenciar inscrições
		US05: Realizar Cadastro de Usuário
	2 Semanas	US06: Realizar Cadastro de Evento US07: Gerenciar eventos ativos

4. Artefatos, Papéis e Eventos do Scrum:

O product backlog será utilizado para organizar a lista de prioridades, as histórias de usuário ajudarão na estruturação e documentação dos requisitos e o conceito das sprints será usado para garantir melhor acompanhamento dos prazos

5. Criação de Histórias de Usuário:

Participantes

Para os participantes que desejam encontrar eventos relevantes de forma rápida, o EventUp é uma aplicação web que fornece uma solução rápida e acessível .

Objetivos / Recursos (alto nível)

Encontrar eventos relevantes; gerenciar eventos inscritos; alertas sobre atualizações do evento

US01: Realizar Cadastro de Usuário

Como um Participante, eu quero me cadastrar na aplicação, para que eu possa gerenciar meus eventos e acompanhar atualizações.

Critérios de Aceitação

1. O cadastro de usuário deve solicitar de forma obrigatória: nome, sobrenome, email, telefone e senha;
2. O cadastro de usuário deve solicitar de forma opcional: data de nascimento e interesses.
3. A senha cadastrada deve ter mais do que 7 caracteres. Deve conter um caractere especial, ao menos uma letra maiúscula, ao menos uma letra minúscula, ao menos um número.

Tarefas

1. Desenvolver o componente CadastroUsuario;
2. Configurar integração com o LocalStorage do Browser

US02: Visualizar a lista de eventos disponíveis

Como um Participante, eu quero visualizar a lista de eventos disponíveis para que eu possa me inscrever

Critérios de Aceitação

1. A lista deve exibir o nome, data, local e preço do evento (se for pago);
2. A lista deve implementar paginação de eventos para evitar sobrecargas de recursos

Tarefas

1. Desenvolver o componente ListaPaginada;
2. Criar a página de busca de eventos;
3. Configurar integração com o LocalStorage do Browser

US03: Pesquisar e filtrar eventos

Como um Participante, eu quero poder usar filtros na pesquisa de eventos para encontrar resultados mais relevantes.

Critérios de Aceitação

1. A barra de pesquisa deve estar disponível na página de busca de eventos;
2. A busca deve acontecer sem recarregamento da página;
3. As opções de filtro deverão ser exibidas em pop-up

Tarefas

1. Desenvolver o componente JanelaModal;
2. Desenvolver o componente BarraPesquisa;
3. Configurar integração com o LocalStorage do Browser;
4. Ajustar a exibição das opções de filtro dentro do JanelaModal
5. Integrar a funcionalidade na página de busca de eventos

US04: Gerenciar inscrições

Como um Participante, eu quero visualizar a lista de eventos inscritos e cancelar a inscrição

Critérios de Aceitação

1. A lista deve exibir o nome, data, data da inscrição, local e preço do evento (se for pago);
2. Deve haver um botão de cancelamento de inscrição que leverá à uma confirmação

Tarefas

1. Desenvolver o componente BotaoCancelamento;
2. Criar a página de visualização de eventos cancelados;
3. Configurar integração com o LocalStorage do Browser

Organizadores

Para organizadores que desejam publicar e gerenciar colaborativamente eventos comunitários, o EventUp é uma aplicação web que permite gestão eficiente e alto engajamento de clientes.

Objetivos / Recursos (alto nível)

Cadastrar eventos; visualizar inscritos no eventos; gerenciar eventos

US05: Realizar Cadastro de Usuário

Como um Organizador, eu quero me cadastrar na aplicação, para que eu possa gerenciar meus eventos criados e acompanhar o engajamento.

Critérios de Aceitação

1. O cadastro de usuário deve solicitar de forma obrigatória: nome, sobrenome, email, telefone, senha e CPF ou CNPJ;
2. A senha cadastrada deve ter mais do que 7 caracteres. Deve conter um caractere especial, ao menos uma letra maiúscula, ao menos uma letra minúscula, ao menos um número.

Tarefas

1. Acrescentar uma seção de cadastro para organizadores de eventos;
2. Configurar integração com o LocalStorage do Browser

US06: Realizar Cadastro de Evento

Como um Organizador, eu quero cadastrar meus eventos na aplicação, para que os participantes possam encontrá-los e se inscreverem

Critérios de Aceitação

3. O cadastro de evento deve solicitar de forma obrigatória: nome, data, local e preço;

Tarefas

1. Criar uma tela/pop-up para cadastro de novos eventos;
2. Configurar integração com o LocalStorage do Browser

US07: Gerenciar eventos ativos

Como um Organizador, eu quero acompanhar o engajamento de eventos criados e cancel-los caso necessário fornecendo ou não reembolso.

Critérios de Aceitação

3. Deve haver uma seção para visualizar eventos com detalhes de engajamento para cada um
4. O cancelamento de eventos deve exigir confirmação de segurança

Tarefas

1. Acrescentar uma página para visualização de eventos criados;
2. Acrescentar um modal para confirmação de cancelamento do evento;
3. Configurar integração com o LocalStorage do Browser

6. Planejamento do Projeto de Desenvolvimento de Front-end:

O projeto será desenvolvido usando a metodologia mobile-first e autenticação via JWT, com foco em componentes reutilizáveis. A persistência de dados será via LocalStorage para fins de mock de um futuro back end. Os primeiros passos serão a definição da API utilitária para comunicação com o LocalStorage e o desenvolvimento dos componentes base.

Os marcos principais serão: o desenvolvimento da página home; o atendimento das histórias de usuário dos Participantes e o atendimento das histórias de usuário dos Organizadores.

7. Interatividade na Aplicação Web/Mobile:

As interações básicas serão, para **organizadores**, a criação e gerenciamento de eventos, para **participantes**, inscrição e gerenciamento de inscrições. Para garantir uma experiência de usuário fluída o UX deverá ser aplicado e valorizado, além disso deverão ser usados recursos de responsividade adequados para evitar problemas em visualizações distintas. Por fim, o web app deverá funcionar como uma SPA para permitir uma experiência fluida.

8. Framework:

O uso React e React-Native irá acelerar muito o processo de desenvolvimento pelo reaproveitamento de código por meio dos componentes e por toda a infraestrutura out-of-box oferecida pela biblioteca como hooks que facilitam o desenvolvimento de SPAs e roteamento.