Caro, estudante.

Agora que você se apropriou dos conteúdos abordados e das situações-problema nesta disciplina, chegou o momento de testar seus conhecimentos.

Escolha uma das 3 situações-problema que você leu no material e proponha um   
projeto de intervenção. Você deve descrever:

* **Objetivo:** como você pretende solucionar a situação-problema escolhida;
* **Revisão de Conceito:** conhecimentos adquiridos no curso utilizados como base de estudo;
* **Metodologia:** qual abordagem, técnica ou processo usados para resolver o problema indicado;
* **Tempo:** quanto tempo gastou para a solução;
* **Procedimento:** indique o passo-a-passo para a resolução, e possíveis   
  materiais utilizados;
* **Resultado:** o que resultou o processo.

**Nome: David Sales de Siqueira**

**RGM: 28749367**

**Qual situação-problema você escolheu para criar o seu projeto de intervenção?**

Situação-problema 1

Situação-problema 2

Situação-problema 3

**A Situação-Problema escolhida:**

Situação Problema 3, onde o desafio será usar os caso de uso que foram coletador pelos analistas, diagrama de classe com a montagem do banco de dados para a prototipação das telas..

**Objetivo:**

O Objetivo principal seria a construção das telas com base nas análises feitas para que o cliente tivesse a ideia palpável do app e a posterior aceitação.

**Revisão de Conceito:**

Foram usados diversos recursos aprendidos bem como as ferramentas usadas na análise de requisitos, a construção de fluxogramas, a lógica de programação, diagrama de classes, construção de banco de dados relacional, UML, linguagens de programação, ferramentas lowcode, regra de negócios entre outros conhecimentos adquiridos ao longo do curso.

**Metodologia:**

A abordagem principal foi usar o conhecimento para uma boa análise de requisitos, fluxogramas, diagramas feitos minuciosamente para que no momento da programação não fosse aparecendo muitas mudanças que tornariam o projeto longo e custoso. .

**Tempo:**

Primeiramente o estudo dos casos de uso, o diagrama de classe, o fluxo da informação levando 4 semanas e a prototipação das telas com mais 4 semanas totalizando o escopo do projeto em 2 meses.

**Procedimento e material utilizado:**

A ferramenta escolhida foi o Gvinci, (<https://www.gvinci.com.br/>), esta é uma ferramenta de Low Code onde temos a possibilidade de escolher um layout e torná-lo padrão para a facilitação do projeto, podemos criar diversos bancos de dados de maneira organizada e clara, na parte de front end da ferramenta contamos com a codificação em C#, asp.net, CSS, Javascript e Html, o que nos possibilita a criação de uma aplicação robusta com muito menos tempo em um único lugar, fazendo com que o desenvolvedor tenha sempre um repositório/ projeto organizado..

**Resultado e discussão**:

Após assimilar todo o conteúdo das regras de negócios, casos de uso do cliente, requisitos e com os fluxogramas de uso, o diagrama de classe, foi possível desenvolver a prototipação das telas e seus mapas navegacionais tornando possível que o cliente pudesse analisar como ficaria o layout de suas telas bem como a navegação e a usabilidade do sistema, tornando possível que o cliente tivesse na prototipação a experiência de navegação, cores, telas, e controles já em suas posições de uso fazendo que o cliente tivesse a satisfação de ter um previa do sistema, assim conseguindo reverter a situação inicial onde o cliente teve uma experiência negativa com a empresa e mudando a sensação de desconfiança trazendo novamente aquela vontade de desenvolver o sistema com a certeza da entrega e a satisfação do uso..

Diagrama

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Gráfico, Diagrama

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Diagrama de Classe

Diagrama

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Histórico de usuário

1 – A Empresa quer que o cliente entre no app e veja na primeira página os produtos, um embaixo do outro, e que tenha imagens com a descrição do nome do cupcake, seu sabor, ingredientes e o valor, tudo isso apresentado de uma forma clara e com um botão de comprar em cada card.

2 – Após as escolhas dos cupcakes, o cliente possa clicar para comprar e ir para a página de login, onde ele pode logar se já tiver o cadastro, ou efetuar um novo cadastro, já logado o cliente poderá finalizar a compra ou adicionar mais produtos.

3 – O cliente já estando na tela para escolha da forma de pagamento ele deve pagar e escolher a modalidade de entrega, se é retirar em loja ou entra à domicílio.

4 – Para a parte administrativa a empresa quer que seu colaborador use a mesma página de acesso, mas que ao logar ele vá para uma área diferente, onde possa ter acesso aos cadastros de usuários, produtos, vendas, financeiro, compras e entrega.

Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Word

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.