



**UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ**

**EMCT**

**SISTEMAS PARA INTERNET**

**DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS**

**PROFESSOR: LUCAS DEBATIN**

**EDUARDO AMARO MACIEL**

**GUILHERME LUIS DA SILVA**

**THIAGO LAMIM BORGES**

**PROJETO DE APLICATIVO – M1**

**APLICATIVO PARA CONTROLE DE BÔNUS DE COMÉRCIO**

**ITAJAÍ – SC**

**2022**

## Introdução

O gerente de uma loja de tintas está com problemas para conseguir controlar a quantidade de pontos que os pintores adquirem na compra de produtos. Os pontos podem ser convertidos em produtos e outras recompensas variadas, como latas de tinta, pincéis, lixas, rolos de tinta, luvas dentre outros. Com o problema recorrente de pintores questionando seus pontos, por não possuírem uma visualização real do acúmulo de seus pontos, o gerente da loja então decide que a melhor forma de obter controle neste caso, é implementado um software que faça esta contagem, para que não aconteça estes problemas com pontos de forma recorrente e que os pintores não fiquem insatisfeitos.

Ao efetuar uma compra na loja, o colaborador irá fazer um cadastro no sistema, com algumas informações do usuário (pintor), incluindo o bônus de pontuação que o mesmo adquiriu realizando a compra. Para o administrador, será possível consultar uma lista de todos os usuários e suas pontuações, para que no futuro, possa converter o bônus do usuário em produto. Para a parte do pintor, conterà informações dos itens comprados na loja, e seus respectivos pontos acumulados.

Desta forma, é possível o usuário e o colaborador possuir o controle da quantia de pontos, não sendo necessário a implementação manual de relatório. Isto acarreta em maior segurança para ambos, satisfação do usuário na hora da compra e do retorno de algum produto e tranquilidade para o colaborador.

Como o objetivo inicial é entregar um mvp ao usuário, o sistema conterà funcionalidades básicas mas essenciais para uma boa usabilidade. Ao decorrer do uso, será implementado novos recursos para melhorar ainda mais a experiência de quem utiliza o aplicativo mobile.

No seu formato inicial, o sistema irá possuir:

- Administrador --
- Cadastro do Usuário;
- Edição do Usuário;
- Exclusão do Usuário;
- Listagem de Usuários;
- Adicionar e remover Pontos e produtos;
- Usuário--

- Listagem de Pontuação;
- Listagem de produtos comprados;

A função que o sistema oferece é relevante para o usuário e o colaborador por conta da organização dos pontos obtidos nas compras na loja. Ao disponibilizar um app, você permite que os clientes fiquem mais próximos e satisfeitos com os serviços e produtos ofertados. Além disso, considerando o escopo do projeto e o tempo estimado para desenvolvimento, o aplicativo se torna viável para ser desenvolvido e testado de forma rápida e prática. Em relação ao mercado atual, este tipo de serviço não é comum e servirá para satisfazer uma necessidade específica.

### Objetivo Geral

Aplicativo para controle de Bônus de Comércio.

### Requisitos

Requisito Funcional	
Ator	Gerente
Prioridade	Essencial
Entradas e pré-condições	Os produtos vendidos devem estar com pontuação cadastrada
Saídas e pós-condições	A pontuação deve ser diminuída quando o cliente trocar algum produto equivalente
Fluxo de eventos principal	1 – Fazer login 2 – Direcionar a tela de cadastro 3 – Cadastrar o nome 4 – Cadastrar a pontuação

Requisito Funcional	
Ator	Cliente
Prioridade	Essencial
Entradas e pré-condições	A pontuação deve estar destacada
Saídas e pós-condições	A pontuação deve estar zerada quando o cliente não possuir mais pontos.
Fluxo de eventos principal	1 – Fazer login 2 – Usuário gasta todos os pontos 3 – Produto fica indisponível

Requisito Funcional	
Ator	Gerente
Prioridade	Essencial
Entradas e pré-condições	A pontuação e os produtos podem ser atualizados ou excluídos assim que cadastrados.
Saídas e pós-condições	A lista de produtos é atualizada de acordo com a edição realizada.
Fluxo de eventos principal	1 – Fazer login 2 – Direcionar a tela de produtos 3 – Escolher produto 4 – Modificar produto

## Regras de Negócio

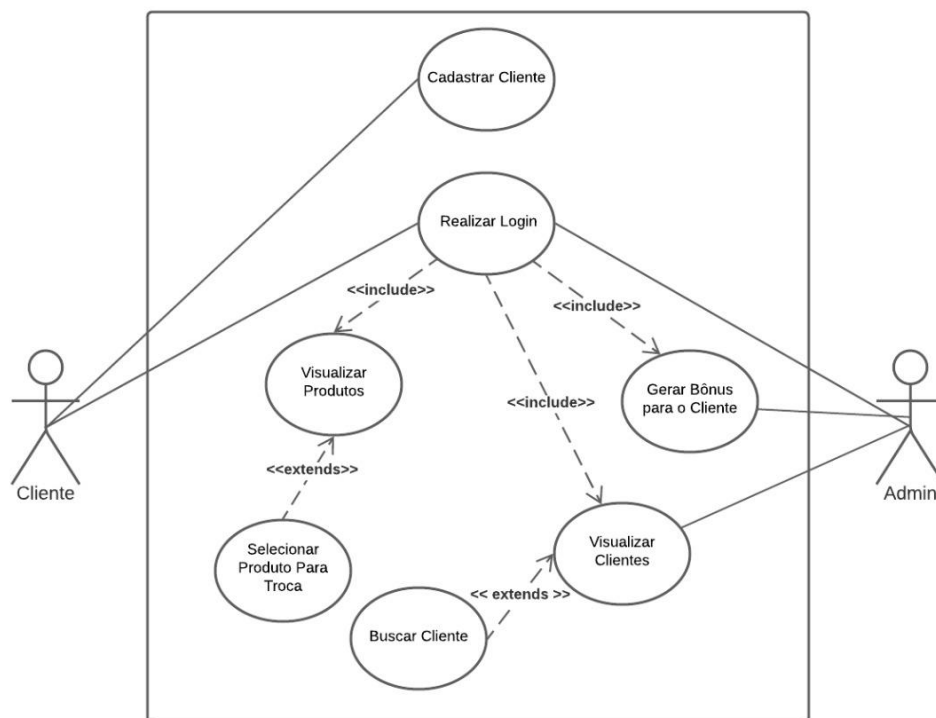
### Regra 1

Cálculo de bônus do cliente.

### Regra 2

Limitar a pontuação a 10.000 (Em caso de nova compra, o bônus não irá mais se acumular).

## Diagrama de casos de uso



## Cronograma do projeto

Atividades	04/22	05/22	06/22
Ideação	X		
Plano de Projeto	XX		
Prototipação	XX		
Desenvolvimento		XXXX	XX
Teste Final			X
Distribuição			X

## Prototipação

Para a criação do protótipo inicial foi escolhida a ferramenta Quant UX, uma ferramenta open source online que permite a criação, compartilhamento e teste de protótipos interativos de interfaces sem a necessidade de criação de códigos sendo que o desenvolvimento é realizado apenas adicionando imagens e as conectando através das funcionalidades da ferramenta. No protótipo desenvolvido apenas as transições de telas foram implementadas, as funcionalidades de botões e campos de texto foram deixadas para uma próxima versão.

Link de acesso ao protótipo:

<https://quant-ux.com/#/test.html?h=a2aa10a1xMa0B8jnU2RdkABIA1gaeZKfHVBwXqat31npVfSVp0CJTIXMez5W>

## Telas

