

Projeto em tecnologia *blockchain*

Já a todos nos aconteceu termos um bilhete, *voucher*, ... que não pudemos utilizar e que também não foi possível vendê-lo a terceiros, devido a tal mecanismo não estar previsto, nem mesmo quando os espetáculos estão esgotados.

Objetivo: Definir um e-ticket e utilizar tecnologia *blockchain* (i.e., DLT – *Distributed Ledger Technology*) para permitir a transação de bilhetes, de acordo com as regras do organizador. Estas regras poderão ser, entre outras:

- Os detentores de bilhetes não podem vender o bilhete a terceiros, mas podem devolvê-lo ao organizador do espetáculo, que os aceitará no caso de os conseguir vender;
- Os detentores de bilhetes podem vender o bilhete a terceiros, desde que o valor não seja superior ao valor de bilheteira;
- Os detentores de bilhetes podem oferecer o bilhete a terceiros, desde que não haja transação financeira.

Neste projeto deverá ser utilizada:

1. Metodologias de desenvolvimento seguro (OWASP, ou outras);
2. Metodologias de teste (OWASP, ou outras);
3. Ferramentas que permitam aquilatar da qualidade do código desenvolvido/utilizado, no que diz respeito a vários factores, como por exemplo: Code Coverage, Abstract Interpretation, Compiler Warnings, Coding Standards, Code Duplication, Security, Dead Code.

Bibliografia:

- The Rouge Project Voucher and Note protocol, <https://rouge.network/whitepaper-rge.pdf>
- Projeto em Tecnologia Blockchain, LEI, UMinho, Grupo 72, 2019

Colaboração:

Estes projetos têm a colaboração da Devise Futures, existindo a possibilidade destes projetos poderem evoluir, numa segunda fase, para temas de dissertação de tese de Mestrado.