
	<b>Documentação do Projeto</b>	Versão do Modelo: 1.0	
		Emissão: 16/05/2018	Página: 1/16
	Projeto:	<b><i>Let's Party</i></b>	

# Trabalho de Projeto e Desenvolvimento de Software Unidade III

**Francisco das Chagas Peres Júnior**  
**Otavio Cesar da Costa dos Santos**  
**José Victor Meireles Guimarães**

***Let's Party***




	<b>Documentação do Projeto</b>		Versão do Modelo: 1.0	
			Emissão: 16/05/2018	Página: 2/16
	Projeto: <b>Let's Party</b>			



## Histórico de Revisões do Documento


*[A tabela abaixo documenta todo o histórico das mudanças feitas no documento. As versões são definidas como x.0, onde x inicia em 1 e é incrementado a cada versão aprovada. Dessa forma, não existe versionamento do tipo 1.1.]*

Revisão	Descrição	Modificado por	Status	Data
<i>[Versão da Revisão]</i>	<i>[Descrição do que foi feito no documento]</i>	<i>[Nome(s) do responsável(s)]</i>	<i>[Em desenvolvimento ou Aprovado]</i>	<i>[Data da revisão, no formato dd/mm/aaaa]</i>
1.0			Em desenvolvimento	

	<b>Documentação do Projeto</b>	Versão do Modelo: 1.0	
		Emissão: 16/05/2018	Página: 3/16
	Projeto: <div>Let's Party</div>		

## Índice

<b>1</b>	<b>DESCRIÇÃO DO PROJETO</b>	<b>4</b>
1.1	ESCOPO	4
1.2	TECNOLOGIAS	5
<b>2</b>	<b>DIAGRAMA DE CASO DE USO</b>	<b>5</b>
2.1	DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO	5
<b>3</b>	<b>DIAGRAMA DE CLASSES DE ANÁLISE</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>DIAGRAMAS DE ESTADO</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>DIAGRAMAS DE ATIVIDADE</b>	<b>5</b>
<b>7</b>	<b>PROTÓTIPOS DE TELA</b>	<b>5</b>

	<b>Documentação do Projeto</b>	Versão do Modelo: 1.0	
		Emissão: 16/05/2018	Página: 4/16
	Projeto:	<b><i>Let's Party</i></b>	

## 1 Descrição do Projeto

### 1.1 Escopo

Criar uma festa é uma atividade muito complexa e trabalhosa, envolvendo convidar pessoas, encontrar um local, organizar uma vaquinha, dentre outras atividades, dessa maneira foi desenvolvida a idéia de se criar um aplicativo para auxiliar na criação e organização de festas.

O Let's Party é um aplicativo no qual as pessoas poderão criar e encontrar festas para participar, podendo trocar mensagens, publicar em um mural da festa, organizar uma vaquinha, além de ter conexão com o google maps encontrando a melhor rota para o local.

O aplicativo utilizará o google maps para que as festas sejam geolocalizadas, facilitando o acesso aos participantes, e os usuários podendo identificar eventos perto de sua localização. Sendo que ele também pode buscar por festas na barra de busca da tela principal


Ao criar uma festa, o administrador deve informar a data da festa, horário, o nome da festa, numero de participantes, local do evento, adicionar uma descrição e se quiser, pode criar uma vaquinha, vincular a festa com um evento do facebook, adicionar uma playlist, adicionar o cardápio da festa e informar atrações extras.

Ao desejar entrar em uma festa, será enviada uma solicitação para o administrador da festa que deverá aprovar ou não a participação do mesmo. O administrador poderá olhar o perfil do solicitante para que verifique sua avaliação dentro do aplicativo e suas redes sociais associadas à conta do mesmo. O administrador poderá administrar o evento da forma que desejar, podendo nomear outros administradores, organizar a vaquinha, controlar a descrição e mural de publicações da festa.

A vaquinha será definida pelo(s) administrador(es) e será dividida de forma igualitária para todos os participantes da festa, para que todos possam contribuir para que a festa aconteça! A contribuição para a vaquinha poderá ser feita através do próprio aplicativo utilizando o pagseguro ou pagamento direto ao(s) administrador(es) sendo que o administrador deve colocar uma forma de confirmação de recebimento, da mesma forma que o recibo das compras para que tudo fique de maneira clara para os demais participantes.

### 1.2 Tecnologias

Para o desenvolvimento do aplicativo android o software Android Studio que possui linguagem de programação JAVA voltado para Android. Utilizaremos do Google Maps APIs para desenvolver a geolocalização do aplicativo. Para o pagamento facilitado dentro do aplicativo, utilizaremos do PagSeguro. E para armazenamento

	<b>Documentação do Projeto</b>	Versão do Modelo: 1.0	
		Emissão: 16/05/2018	Página: 5/16
	Projeto: <b><i>Let's Party</i></b>		

de dados, utilizaremos de um banco de dados online utilizando PostGreSQL.

## 2 Diagrama de Caso de Uso

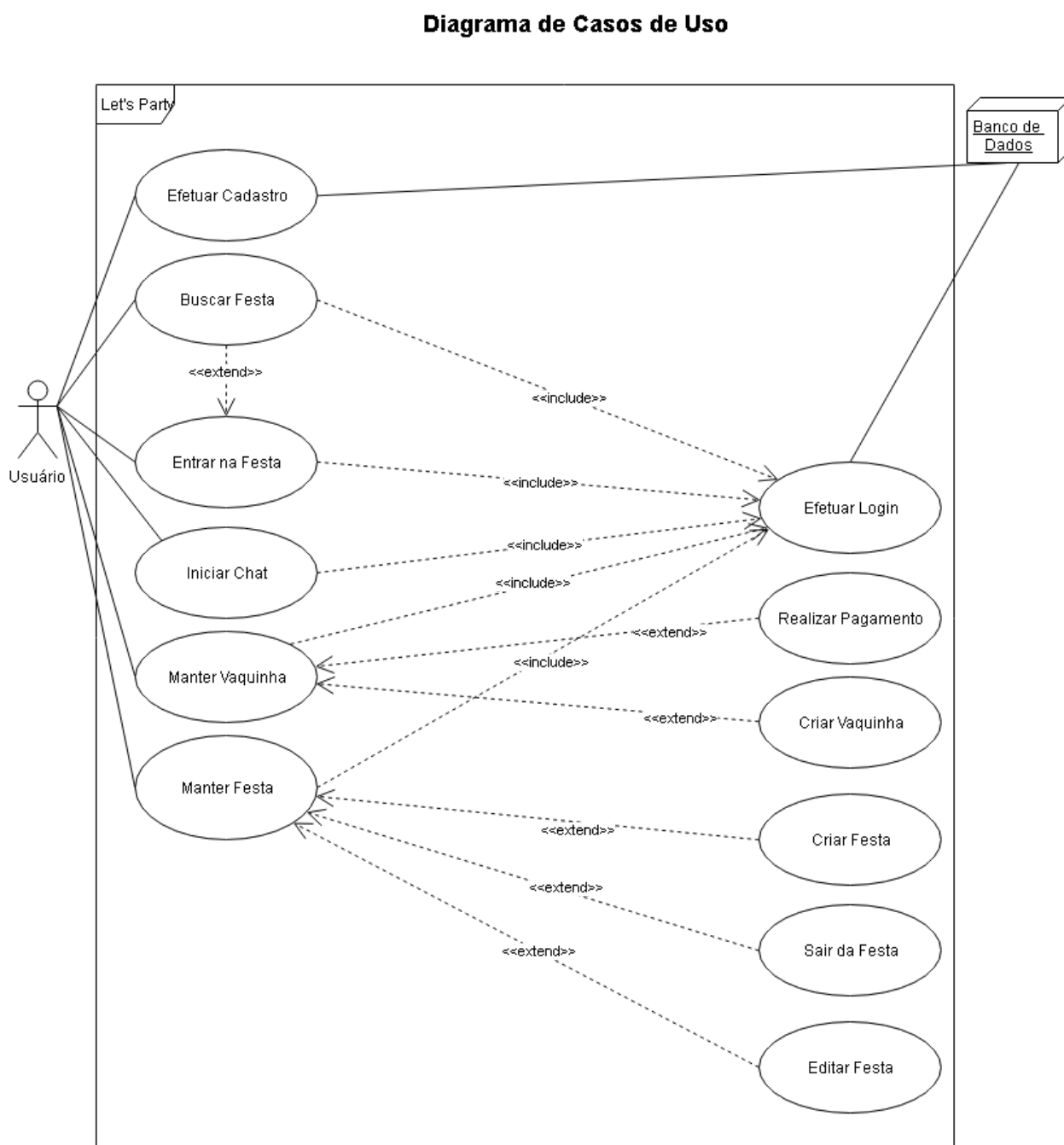



Imagem 1 -Diagrama de Casos de Uso do Aplicativo Let's Party

	<b>Documentação do Projeto</b>	Versão do Modelo: 1.0	
		Emissão: 16/05/2018	Página: 6/16
	Projeto: <b><i>Let's Party</i></b>		

## 2.1 Descrição dos casos de uso:

### CASO DE USO 1

#### **Título: Caso de Uso “Buscar Festa”**

Descrição: Usuário realiza uma busca por uma festa.

#### **Atores:**

- Usuário: Ator Primário

Pré-Condições: o usuário deve efetuar login no sistema.

#### **Fluxos:**

##### **Principal:**

FP01. O Usuário seleciona o botão de “Buscar Festa”.

FP02. O sistema apresenta abre o API do Google Maps e apresenta as festas existentes nas proximidades.

FP03. O usuário seleciona a festa desejada.

FP04. O sistema apresenta as informações detalhadas da festa. A1.A2.

FP05. O caso de uso termina.

##### **Alternativo:**

FA01. Chamar caso de uso “Entrar na Festa”.

FA02. O usuário fecha a janela de detalhes da festa e volta ao mapa.

### CASO DE USO 2

#### **Título: Caso de Uso “Entrar na Festa”**

Descrição: Usuário entra em uma festa.

#### **Atores:**

- Usuário: Ator Primário

Pré-Condições: o usuário deve efetuar login no sistema, e buscar uma festa.

#### **Fluxos:**

##### **Principal:**

FP01. O usuário seleciona o botão “Entrar na Festa”.

FP02. O sistema envia uma solicitação para o administrador da festa.

FP03. O sistema apresenta uma notificação de “Solicitação enviada com sucesso!”.

FP04. O sistema retorna ao mapa de busca de festas.

FP05. O caso de uso termina.


### CASO DE USO 3

#### **Título: Caso de Uso “Criar Festa”**

Descrição: Usuário cria uma nova festa.

#### **Atores:**

- Usuário: Ator Primário

	<b>Documentação do Projeto</b>	Versão do Modelo: 1.0	
		Emissão: 16/05/2018	Página: 7/16
	Projeto: <b><i>Let's Party</i></b>		

Pré-Condições: o usuário deve efetuar login no sistema.

#### **Fluxos:**

##### **Principal:**

- FP01. O usuário seleciona o botão + “Criar Festa”.
- FP02. O sistema apresenta o formulário de criação de uma nova festa.
- FP03. O usuário preenche todas as informações requisitadas.
- FP04. O usuário seleciona o botão OK.
- FP05. O sistema notifica o usuário que a festa foi criada com sucesso.
- FP06. O sistema apresenta a página inicial da festa.
- FP07. O caso de uso termina.

## **CASO DE USO 4**

### **Título: Caso de Uso “Editar Festa”**

Descrição: Usuário altera as informações de uma festa.

#### **Atores:**

- Usuário: Ator Primário

Pré-Condições: o usuário deve efetuar login no sistema, o usuário deve estar em uma festa como administrador.

#### **Fluxos:**

##### **Principal:**

- FP01. O usuário seleciona no menu.
- FP02. O sistema apresenta as opções do menu.
- FP03. O usuário seleciona o subitem “Minhas Festas”.
- FP04. O sistema apresenta as festas que o usuário entrou. A1.
- FP05. O usuário seleciona a festa desejada.
- FP06. O sistema apresenta a página inicial da festa.
- FP07. O usuário seleciona o botão de configurações da festa. A2.
- FP08. O sistema aparece as opções editáveis.
- FP09. O usuário realiza as alterações desejadas.
- FP10. O usuário seleciona o botão OK para confirmar as alterações.
- FP11. O caso de uso termina.


#### **Alternativo:**

- FA01. O sistema notifica o usuário que ele ainda não entrou em nenhuma festa.
- FA02. O sistema notifica que o usuário não é um administrador da festa.
- FP03. O caso de uso termina.

## **CASO DE USO 5**

### **Título: Caso de Uso “Iniciar Chat”**

Descrição: Usuário inicia um chat com os participantes da festa.

	<b>Documentação do Projeto</b>	Versão do Modelo: 1.0	
		Emissão: 16/05/2018	Página: 8/16
	Projeto: <b><i>Let's Party</i></b>		

#### **Atores:**

- Usuário: Ator Primário

Pré-Condições: o usuário deve efetuar login no sistema, entrar na festa.

#### **Fluxos:**

##### **Principal:**

FP01. O usuário seleciona no menu.

FP02. O sistema apresenta as opções do menu.

FP03. O usuário seleciona o subitem “Minhas Festas”.

FP04. O sistema apresenta as festas que o usuário entrou. A1.

FP05. O usuário seleciona a festa desejada.

FP06. O sistema apresenta a página inicial da festa.

FP07. O usuário seleciona o botão “Iniciar Chat”.

FP08. O sistema apresenta a tela de chat com todos os participantes da festa.

FP09. O caso de uso termina.

##### **Exceção:**

FA01. O sistema notifica o usuário que ele ainda não entrou em nenhuma festa.

FA02. O caso de uso termina.

## **CASO DE USO 6**

#### **Título: Caso de Uso “Manter Vaquinha”**

Descrição: Usuário realiza a gestão da vaquinha para uma festa.

#### **Atores:**

- Usuário: Ator Primário

Pré-Condições: o usuário deve efetuar login no sistema, entrar na festa

#### **Fluxos:**

##### **Principal:**

FP01. O usuário seleciona no menu.

FP02. O sistema apresenta as opções do menu.

FP03. O usuário seleciona o subitem “Minhas Festas”.

FP04. O sistema apresenta as festas que o usuário entrou. A1.

FP05. O usuário seleciona a festa desejada.

FP06. O sistema apresenta a página inicial da festa.

FP07. O usuário seleciona o botão “Vaquinha”.

FP08. O sistema apresenta a tela com todas as vaquinhas já criadas da festa.

FP09. O usuário seleciona o botão criar vaquinha.

FP10. O sistema apresenta o formulário de vaquinha.


FP11. O usuário preenche os dados requisitados.

FP12. O usuário seleciona o botão “Criar”.

FP13. O sistema retorna a tela com todas as vaquinhas criadas.

FP14. O caso de uso termina.



	<b>Documentação do Projeto</b>		Versão do Modelo: 1.0	
			Emissão: 16/05/2018	Página: 9/16
	Projeto:  <b>Let's Party</b>			

### Alternativo:

FA01. O sistema notifica o usuário que ele ainda não entrou em nenhuma festa.

FA02. O caso de uso termina.

## 3 Diagrama de Classes de Análise

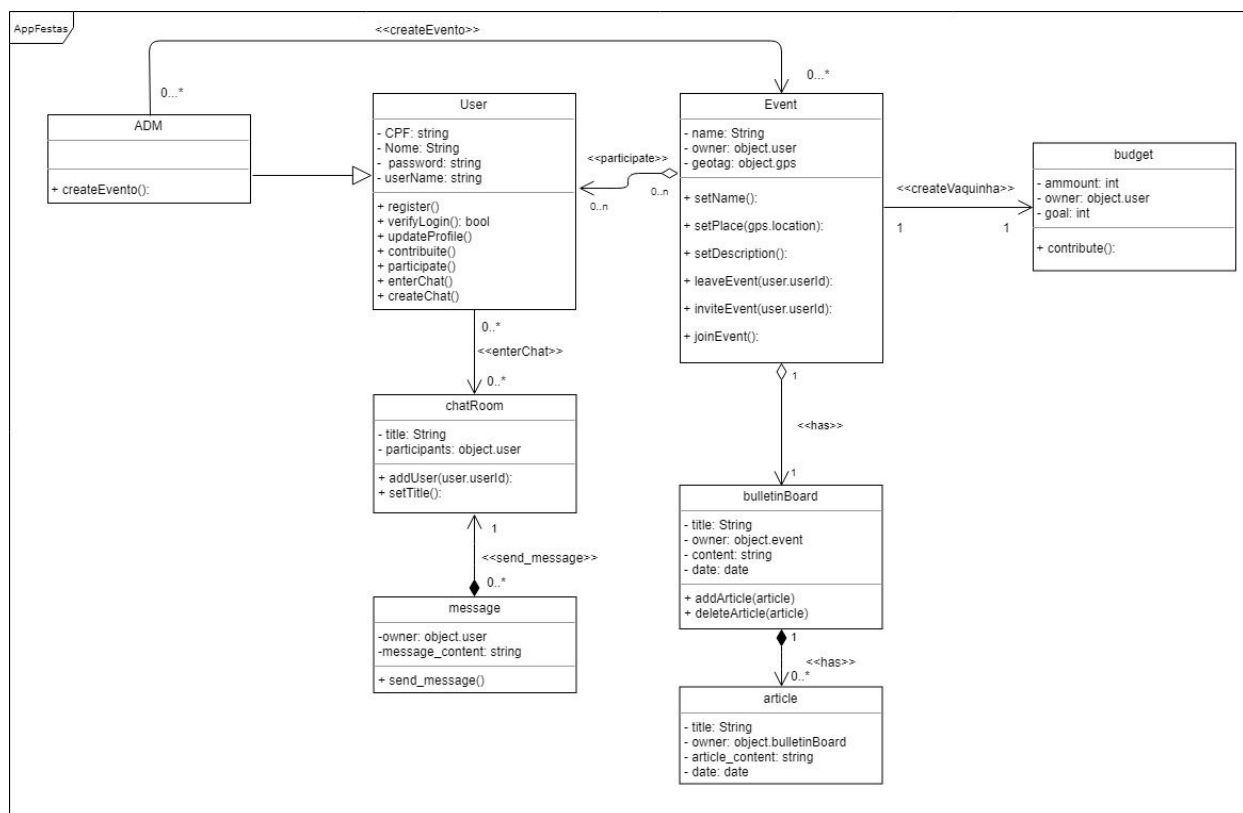



Imagem 2 -Diagrama de Classes de Análise do Aplicativo Let's Party

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.0
			Emissão: 16/05/2018      Página: 10/16
	Projeto: <b>Let's Party</b>		

## 4 Diagramas de Sequência

### 1 - Criar Festa, Editar Festa e Manter Vaquinha

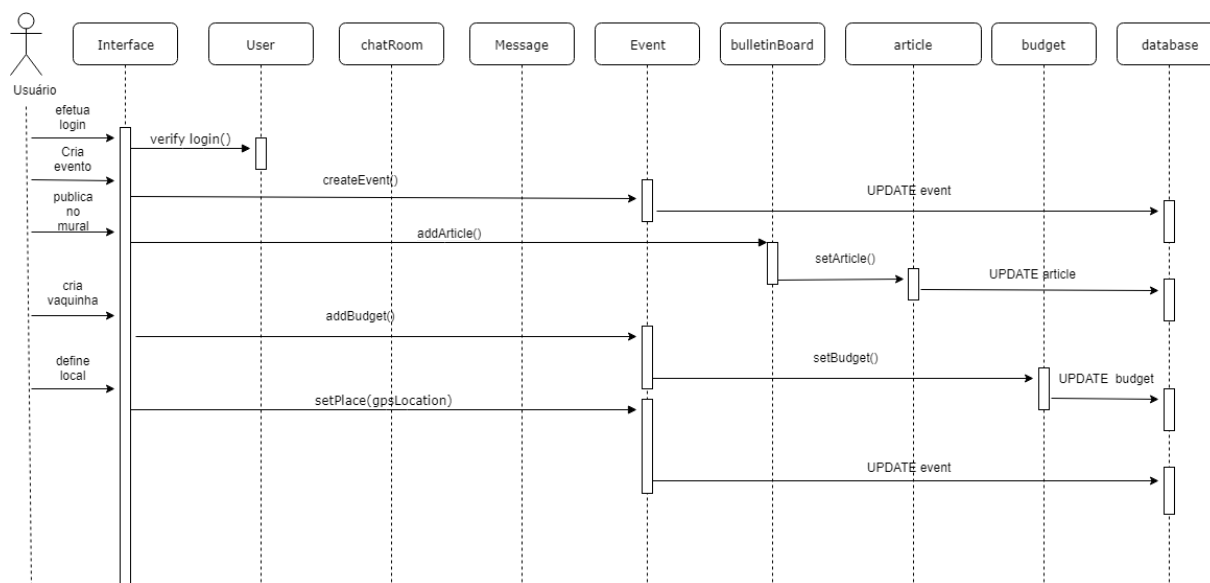


Imagem 3 -Diagrama de Sequência 1

### 2 - Buscar Festa, Entrar na Festa e Chat

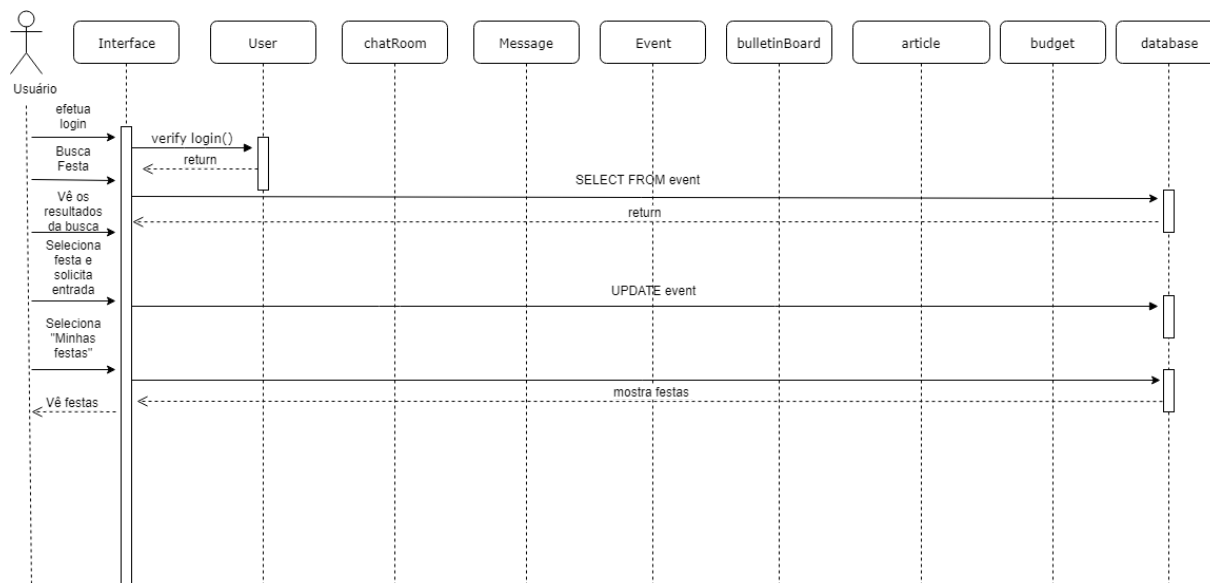



Imagem 4 -Diagrama de Sequência 2

	<b>Documentação do Projeto</b>	Versão do Modelo: 1.0	
		Emissão: 16/05/2018	Página: 11/16
	Projeto: <b><i>Let's Party</i></b>		

## 5 Diagramas de Atividade

Diagrama de Atividade para Busca de Festa

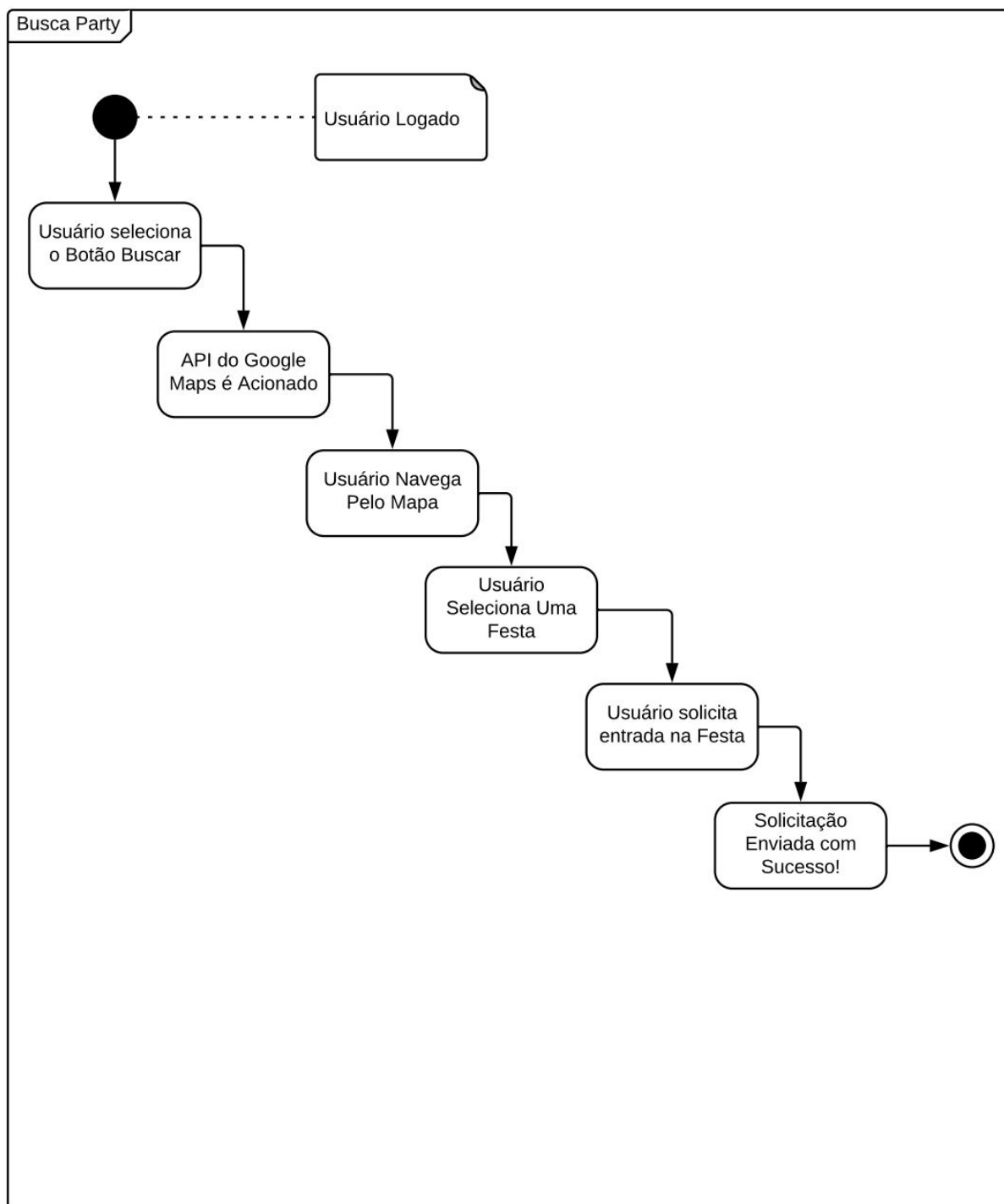


Imagem 5 -Diagrama de Atividade Busca


	<b>Documentação do Projeto</b>		Versão do Modelo: 1.0
			Emissão: 16/05/2018      Página: 12/16
	Projeto: <b>Let's Party</b>		

Diagrama de Atividade para Cadastro no Aplicativo

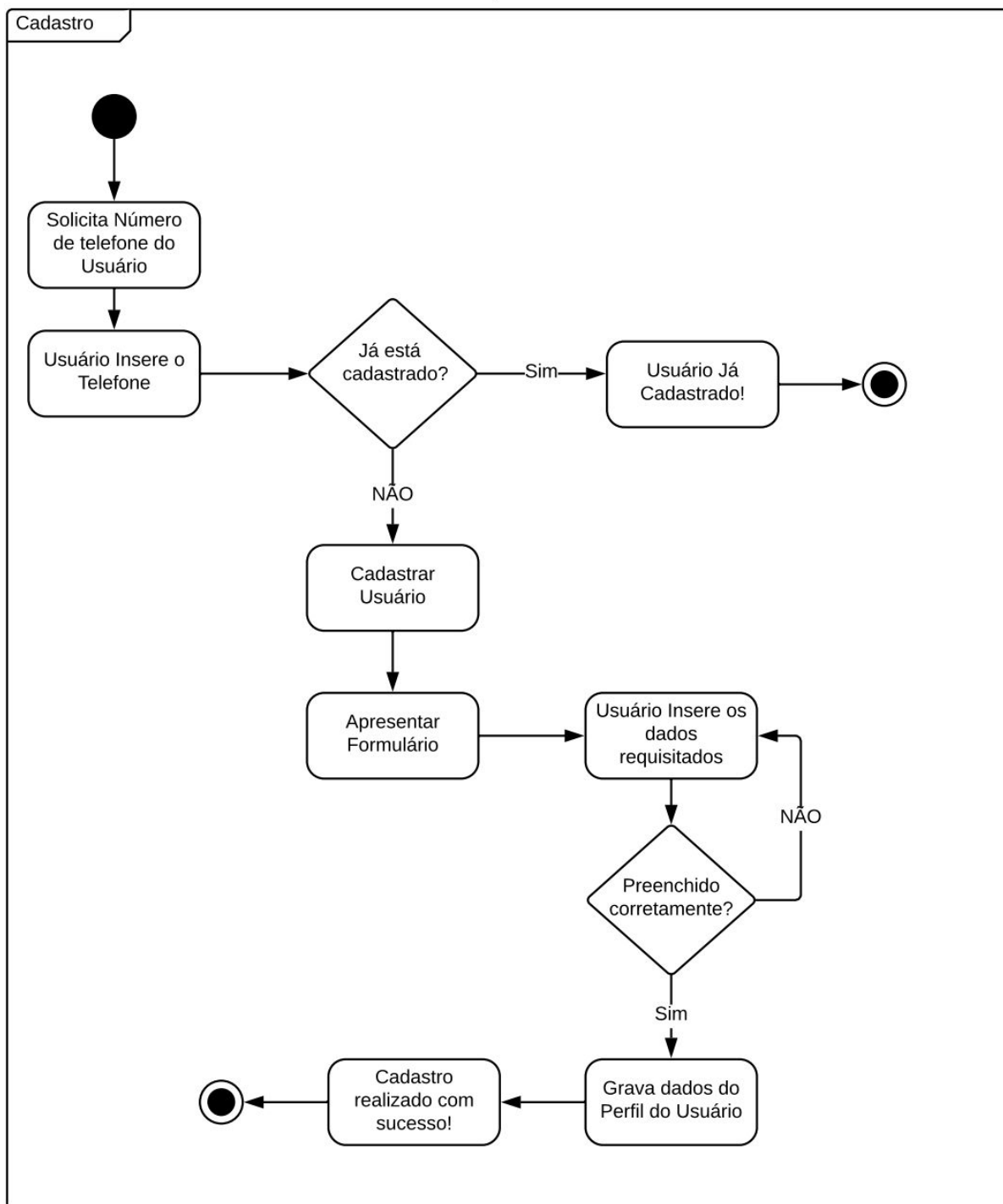


Imagem 6 -Diagrama de Atividade Cadastro


	<b>Documentação do Projeto</b>		Versão do Modelo: 1.0
	Projeto: <b>Let's Party</b>		Emissão: 16/05/2018    Página: 13/16

Diagrama de Atividade para Login no Aplicativo

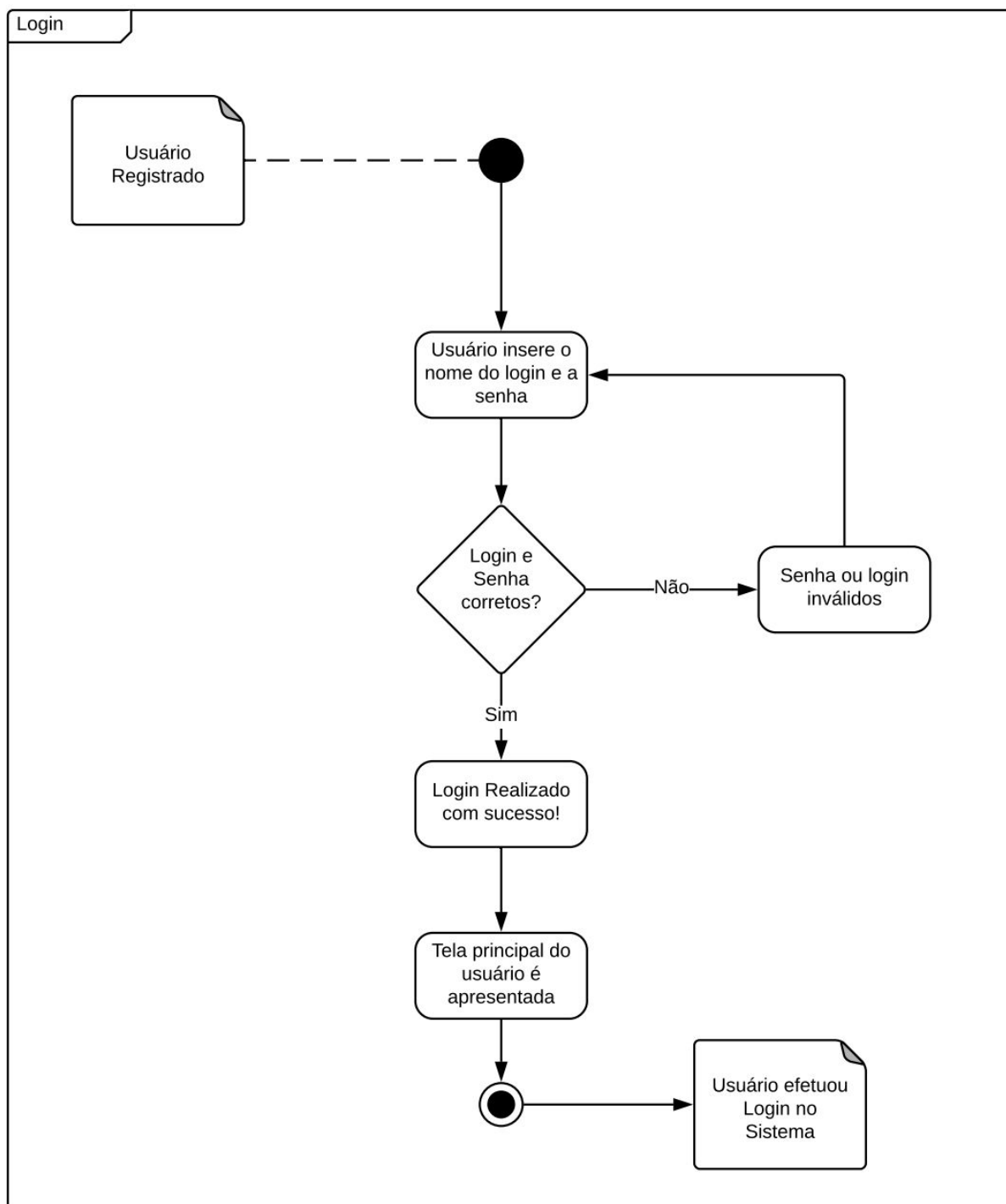



Imagem 7 -Diagrama de Atividade Login

	<b>Documentação do Projeto</b>	Versão do Modelo: 1.0	
		Emissão: 16/05/2018	Página: 14/16
	Projeto:		

## 6 Protótipos de Tela

### 1 - Tela Inicial

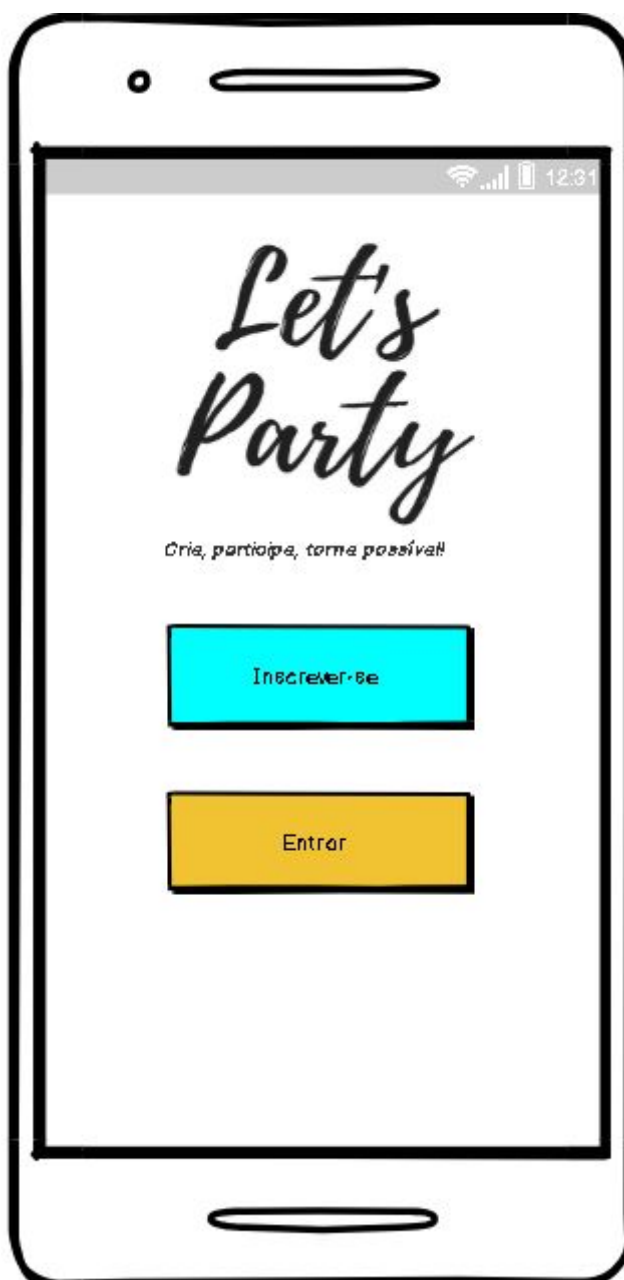




Imagem 8 -Tela Inicial

	Documentação do Projeto	Versão do Modelo: 1.0	
		Emissão: 16/05/2018	Página: 15/16
	Projeto:		
	Let's Party		

## 2 - Tela de Login



Imagem 9 -Tela de Login

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.0	
			Emissão: 16/05/2018	Página: 16/16
	Projeto: <b>Let's Party</b>			

### 3 - Tela Principal do Usuário



Imagem 10 -Tela Principal do Usuário