
	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1	
			Emissão: 22/06/2018	Página: 1/21
	Projeto: <i>Let's Party</i>			

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




	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1	
			Emissão: 22/06/2018	Página: 2/21
	Projeto: Let's Party			



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	
1.1	Correções aos erros apontados pelos alunos da UNIRIO	Francisco	Em desenvolvimento	18/06/2018
1.2	Correções no diagrama de casos de uso e de sequência	Francisco	Concluído	30/06/2018

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1
			Emissão: 22/06/2018
	Projeto: <i>Let's Party</i>		

Índice

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

	Documentação do Projeto	Versão do Modelo: 1.1	
		Emissão: 22/06/2018	Página: 4/21
	Projeto:	Let's Party	

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

	Documentação do Projeto	Versão do Modelo: 1.1	
		Emissão: 22/06/2018	Página: 5/21
	Projeto: <i>Let's Party</i>		

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

2 Diagrama de Caso de Uso

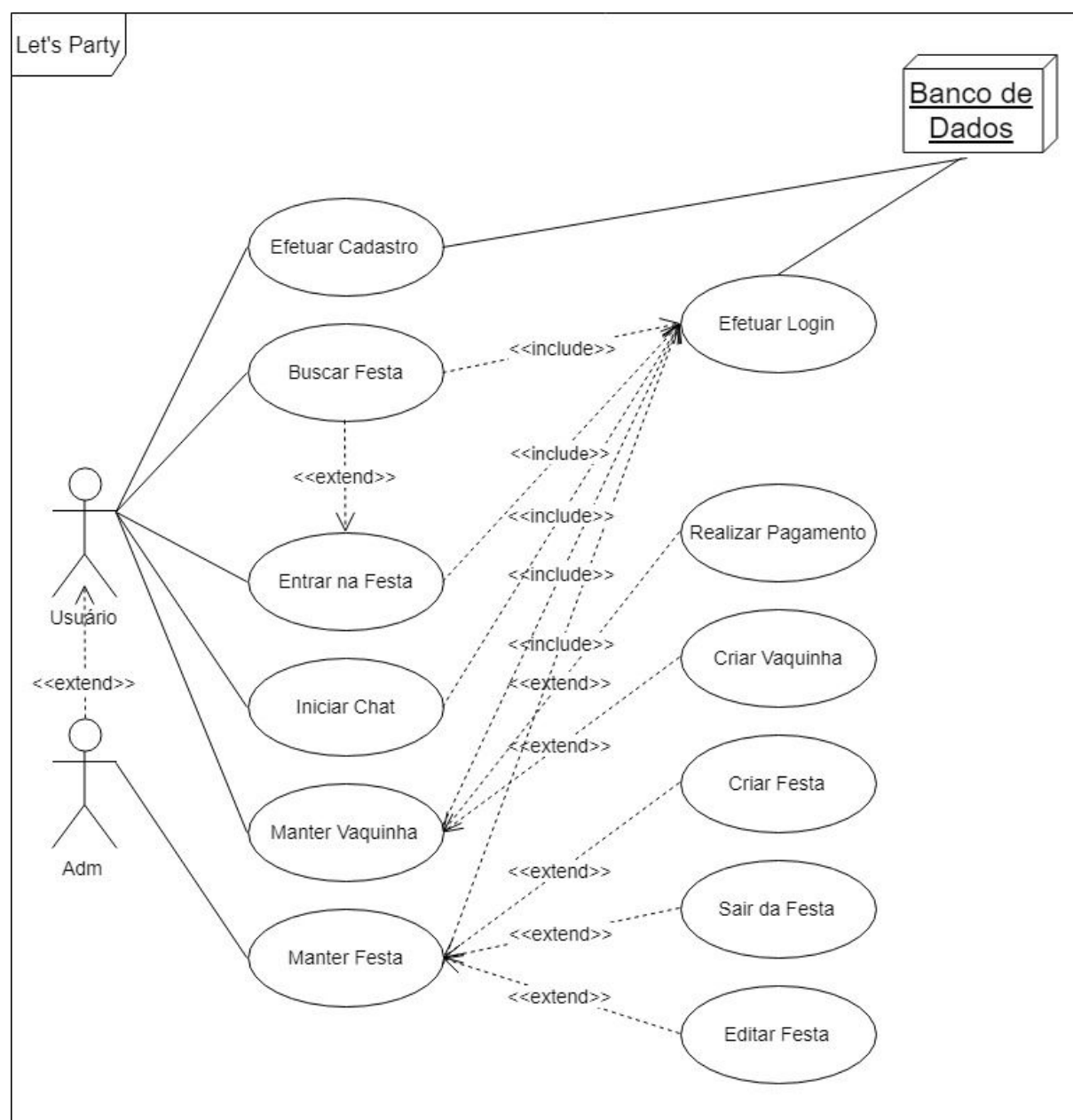



Imagem 1 -Diagrama de Casos de Uso do Aplicativo Let's Party

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1	
			Emissão: 22/06/2018	Página: 6/21
	Projeto: <div>Let's Party</div>			

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 ator deve efetuar login no sistema.

Pós-Condições: o ator tem acesso aos resultados da pesquisa.

Fluxos:

Principal:

01. O ator seleciona o botão de “Buscar Festa”.
02. O sistema apresenta abre o API do Google Maps e apresenta as festas existentes nas proximidades.
03. O ator seleciona a festa desejada.
04. O sistema apresenta as informações detalhadas da festa. A1.A2.

Alternativo:

- 04.1. Chamar caso de uso “Entrar na Festa”.
- 04.2. O ator 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 ator deve efetuar login no sistema, e buscar uma festa.

Pós-Condições: a solicitação é enviada ao administrador da festa que deve aceitar ou recusar a entrada do ator.

Fluxos:

Principal:


01. O ator seleciona o botão “Entrar na Festa”.
02. O sistema envia uma solicitação para o administrador da festa.
03. O sistema apresenta uma notificação de “Solicitação enviada com sucesso!”.
04. O sistema retorna ao mapa de busca de festas.

CASO DE USO 3

Título: Caso de Uso “Criar Festa”

Descrição: Usuário cria uma nova festa.

Atores:

	Documentação do Projeto	Versão do Modelo: 1.1	
		Emissão: 22/06/2018	Página: 7/21
	Projeto:	<i>Let's Party</i>	

- Usuário: Ator Primário

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

Fluxos:

Principal:

01. O ator seleciona o botão + “Criar Festa”.
02. O sistema apresenta o formulário de criação de uma nova festa.
03. O ator preenche todas as informações requisitadas.
04. O ator seleciona o botão OK.
05. O sistema notifica o ator que a festa foi criada com sucesso.
06. O sistema apresenta a página inicial da festa.

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 ator deve efetuar login no sistema, o usuário deve estar em uma festa como administrador.

Fluxos:

Principal:

01. O ator seleciona no menu.
02. O sistema apresenta as opções do menu.
03. O ator seleciona o subitem “Minhas Festas”.
04. O sistema apresenta as festas que o usuário entrou. A1.
05. O ator seleciona a festa desejada.
06. O sistema apresenta a página inicial da festa.
07. O ator seleciona o botão de configurações da festa. A2.
08. O sistema aparece as opções editáveis.
09. O ator realiza as alterações desejadas.
10. O ator seleciona o botão OK para confirmar as alterações.

Alternativo:

- 04.1. O sistema notifica o ator que ele ainda não entrou em nenhuma festa.
- 05.1. O sistema notifica que o ator não é um administrador da festa.


CASO DE USO 5

Título: Caso de Uso “Iniciar Chat”

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

Atores:

- Usuário: Ator Primário

	Documentação do Projeto	Versão do Modelo: 1.1	
		Emissão: 22/06/2018	Página: 8/21
	Projeto: <i>Let's Party</i>		

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

Fluxos:

Principal:

01. O ator seleciona no menu.
02. O sistema apresenta as opções do menu.
03. O ator seleciona o subitem “Minhas Festas”.
04. O sistema apresenta as festas que o ator entrou. A1.
05. O ator seleciona a festa desejada.
06. O sistema apresenta a página inicial da festa.
07. O ator seleciona o botão “Iniciar Chat”.
08. O sistema apresenta a tela de chat com todos os participantes da festa.

Exceção:

- 03.1. O sistema notifica o ator que ele ainda não entrou em nenhuma festa.

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 ator deve efetuar login no sistema, entrar na festa


Fluxos:

Principal:

01. O ator seleciona no menu.
02. O sistema apresenta as opções do menu.
03. O ator seleciona o subitem “Minhas Festas”.
04. O sistema apresenta as festas que o ator entrou. A1.
05. O ator seleciona a festa desejada.
06. O sistema apresenta a página inicial da festa.
07. O ator seleciona o botão “Vaquinha”.
08. O sistema apresenta a tela com todas as vaquinhas já criadas da festa.
09. O ator seleciona o botão criar vaquinha.
10. O sistema apresenta o formulário de vaquinha.
11. O ator preenche os dados requisitados.
12. O usuário seleciona o botão “Criar”.
13. O sistema retorna a tela com todas as vaquinhas criadas.

Alternativo:

- 04.1. O sistema notifica o ator que ele ainda não entrou em nenhuma festa.

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1	
			Emissão: 22/06/2018	Página: 9/21
	Projeto: Let's Party			

3 Diagrama de Classes de Análise

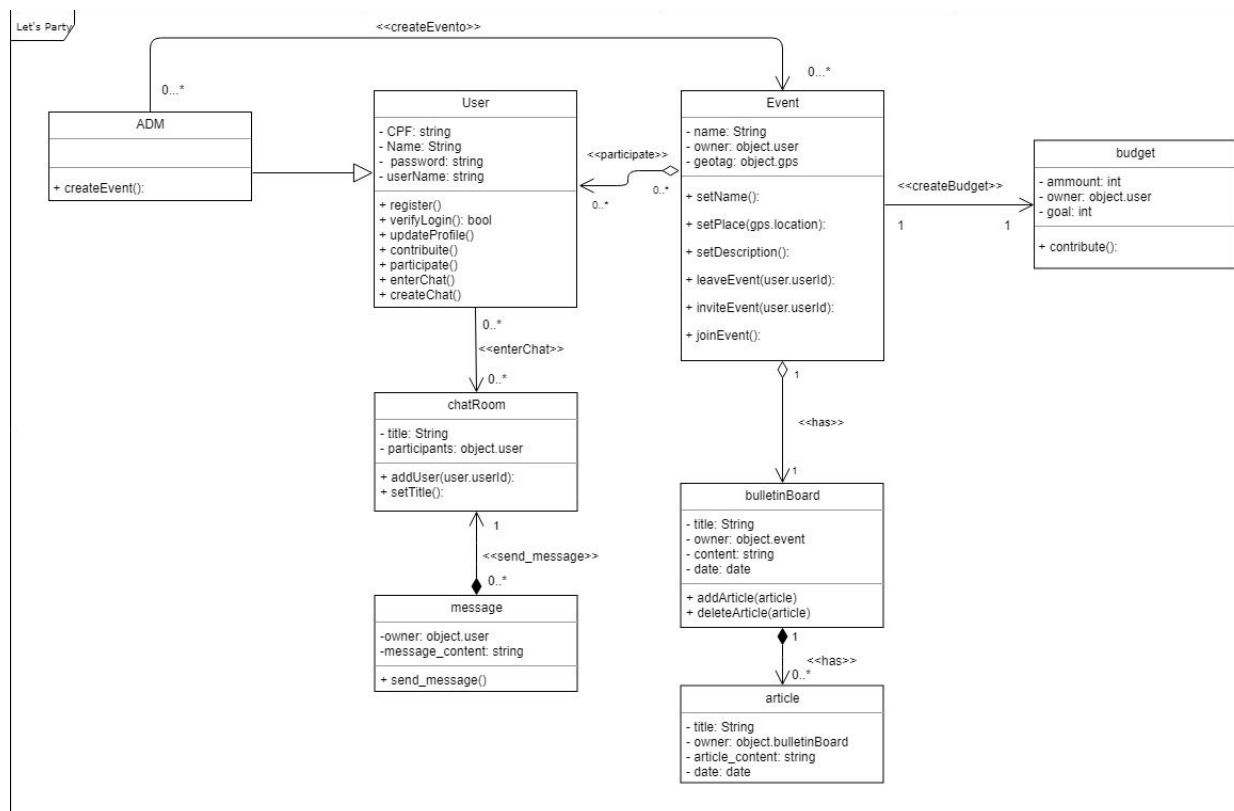



Imagem 2 -Diagrama de Classes de Análise do Aplicativo Let's Party

4 Diagramas de Sequência

1 - Criar Festa

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1
			Emissão: 22/06/2018 Página: 10/21
	Projeto: Let's Party		

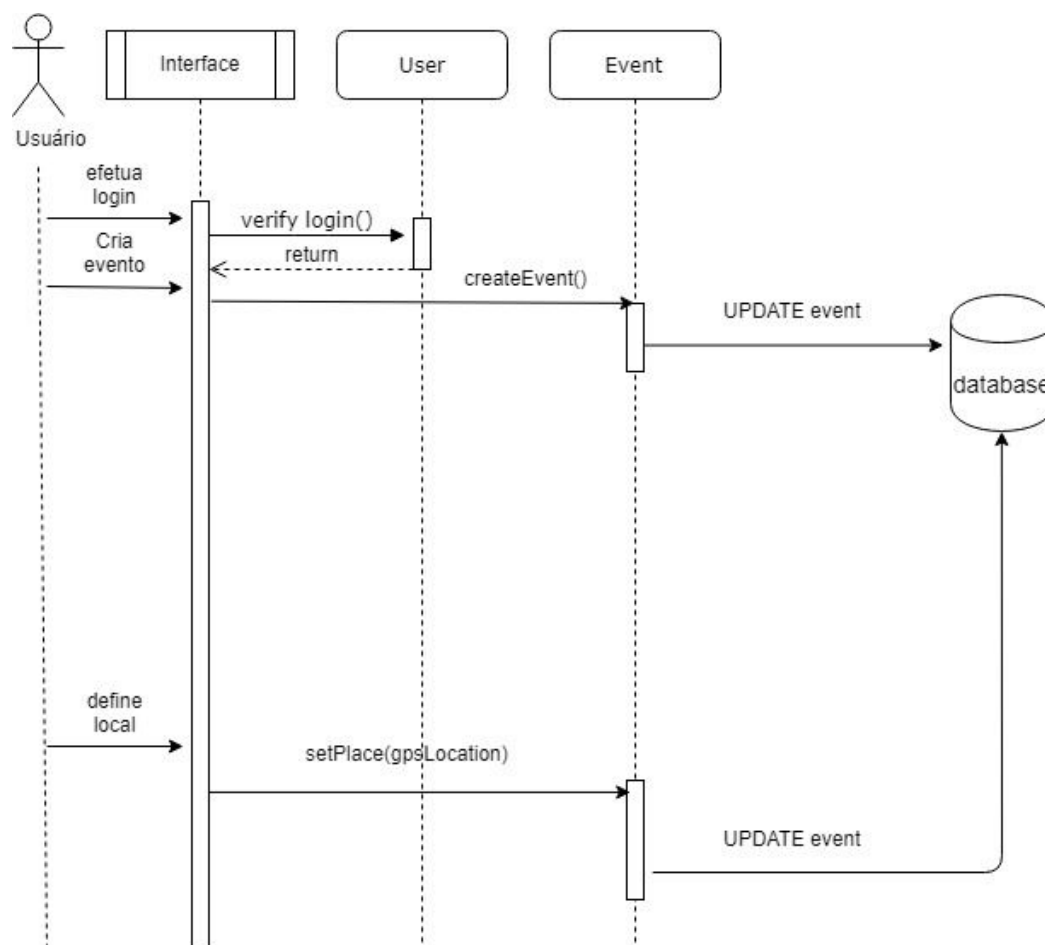



Imagem 3 - Diagrama de Sequência 1

2 - Editar Festa

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1
			Emissão: 22/06/2018 Página: 11/21
	Projeto: Let's Party		

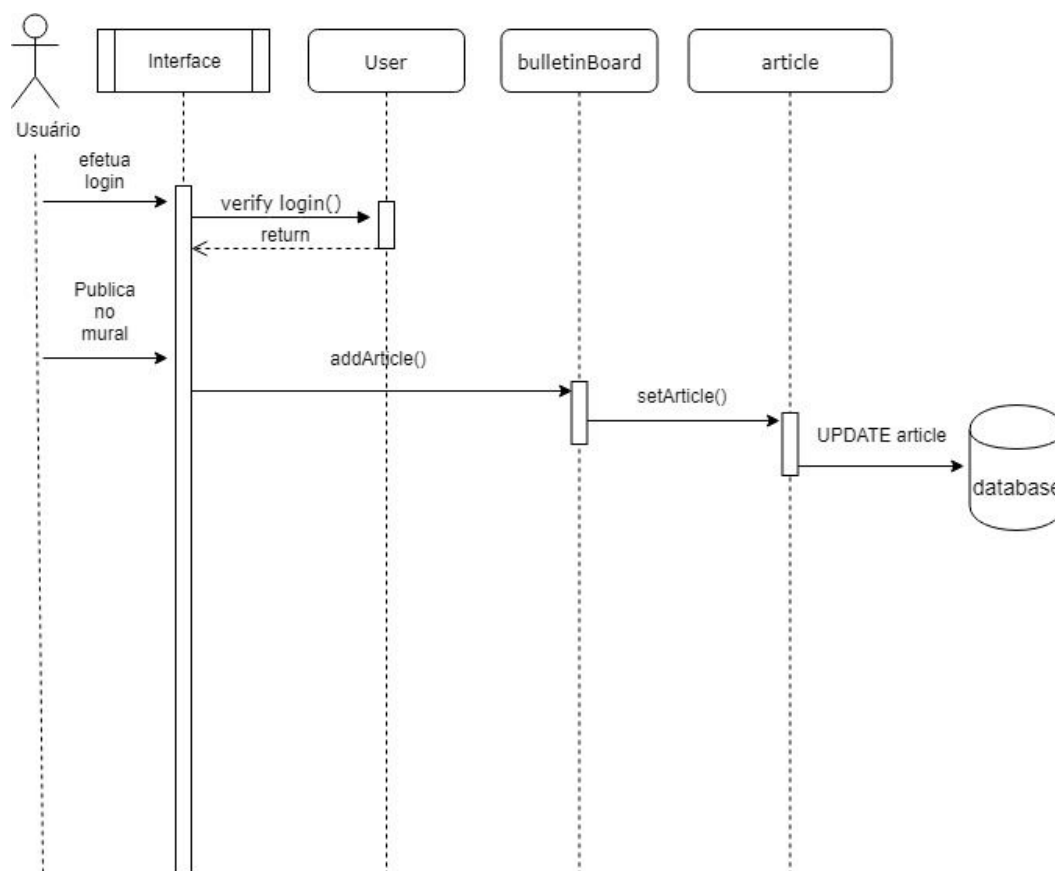



Imagem 4 - Diagrama de Sequência 2

3 - Manter Vaquinha

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1
			Emissão: 22/06/2018 Página: 12/21
	Projeto: Let's Party		

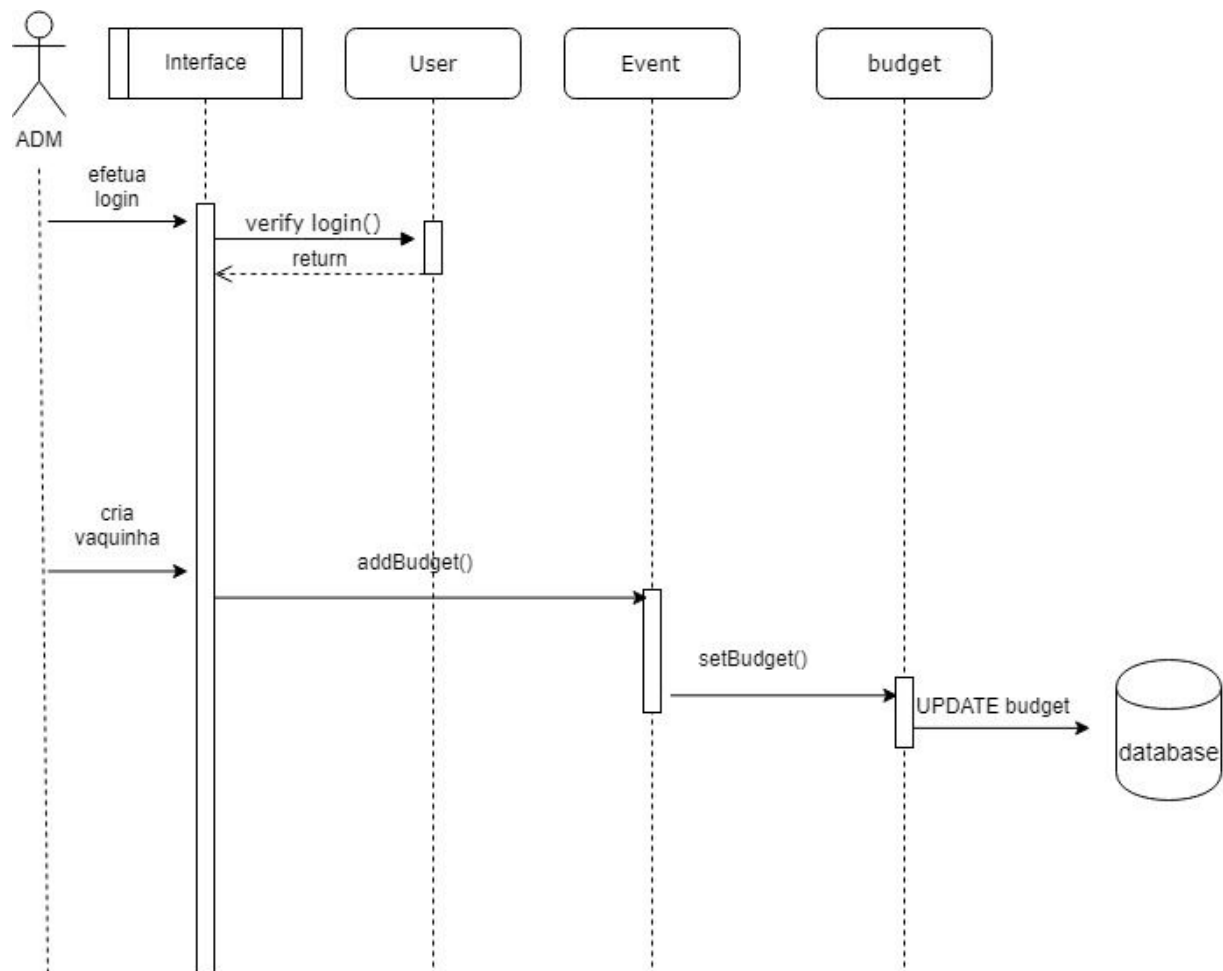



Imagem 5 - Diagrama de Sequência 3

4 - Buscar Festa

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1
			Emissão: 22/06/2018 Página: 13/21
	Projeto: Let's Party		

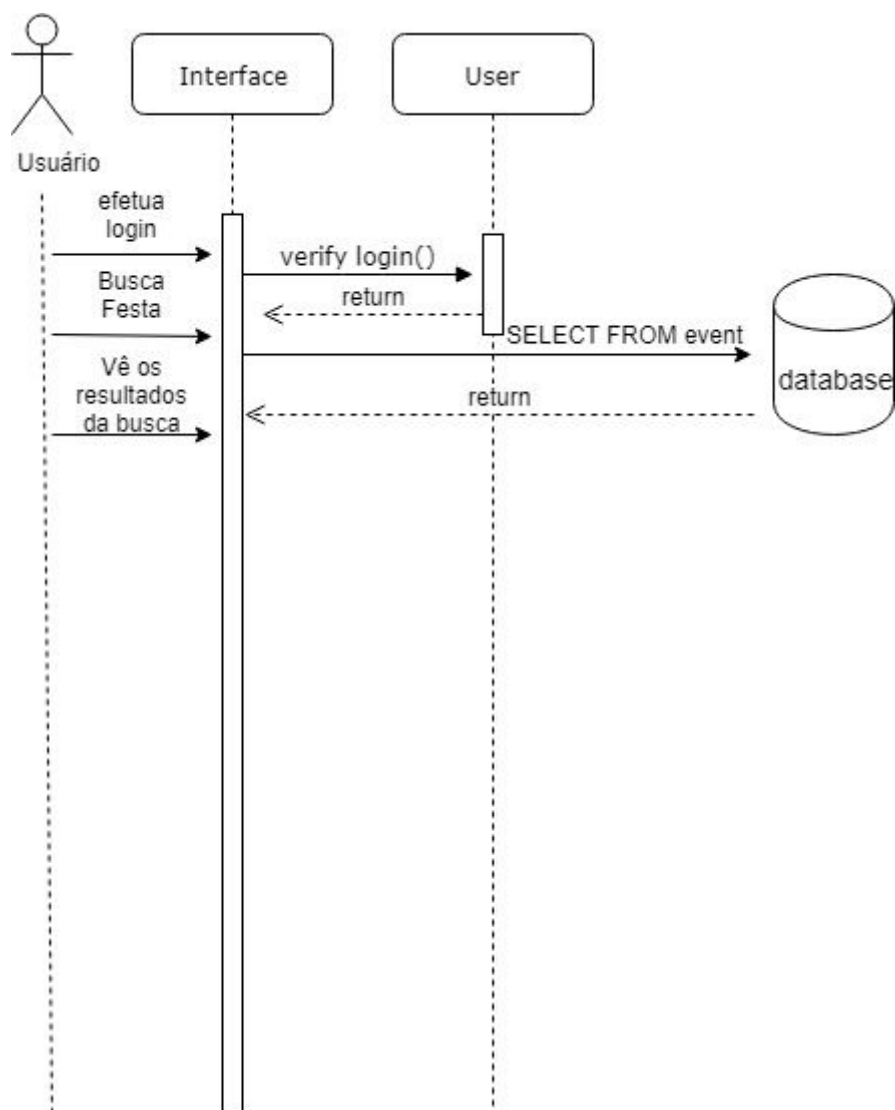



Imagem 6 -Diagrama de Sequência 4

5 - Entrar na Festa

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1	
			Emissão: 22/06/2018	Página: 14/21
	Projeto: Let's Party			

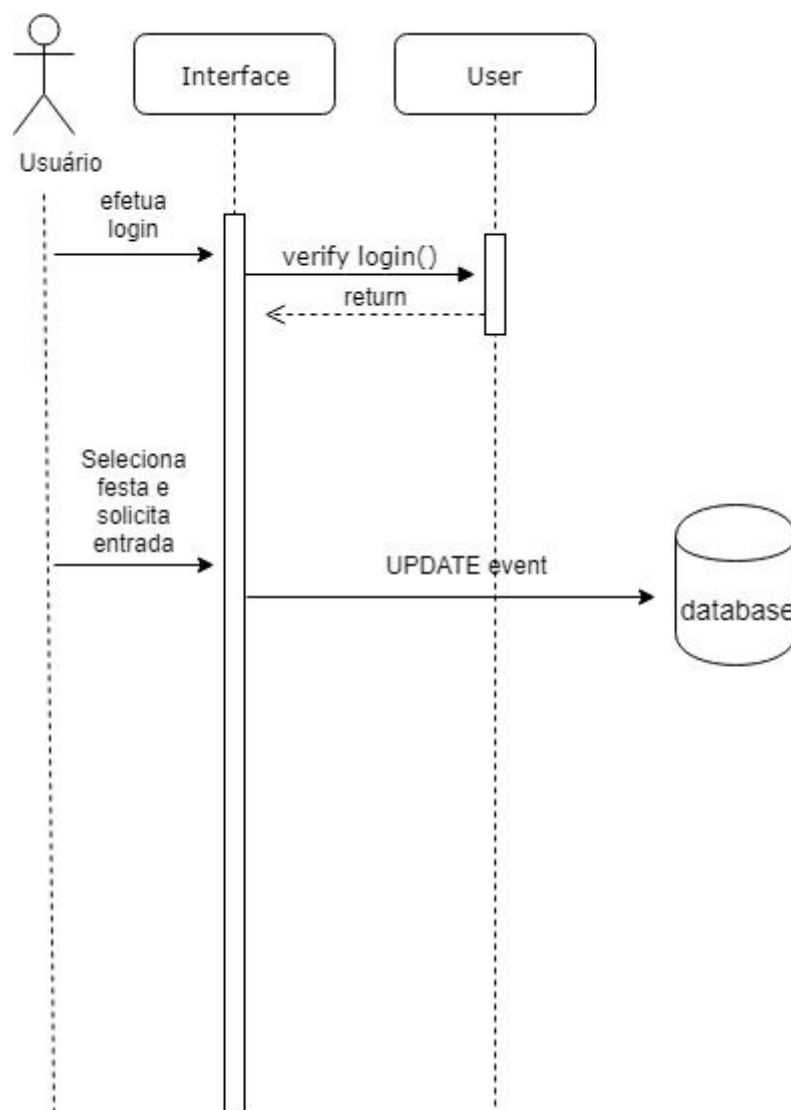



Imagem 7 -Diagrama de Sequência 5

6 - Chat

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1
			Emissão: 22/06/2018 Página: 15/21
	Projeto: Let's Party		

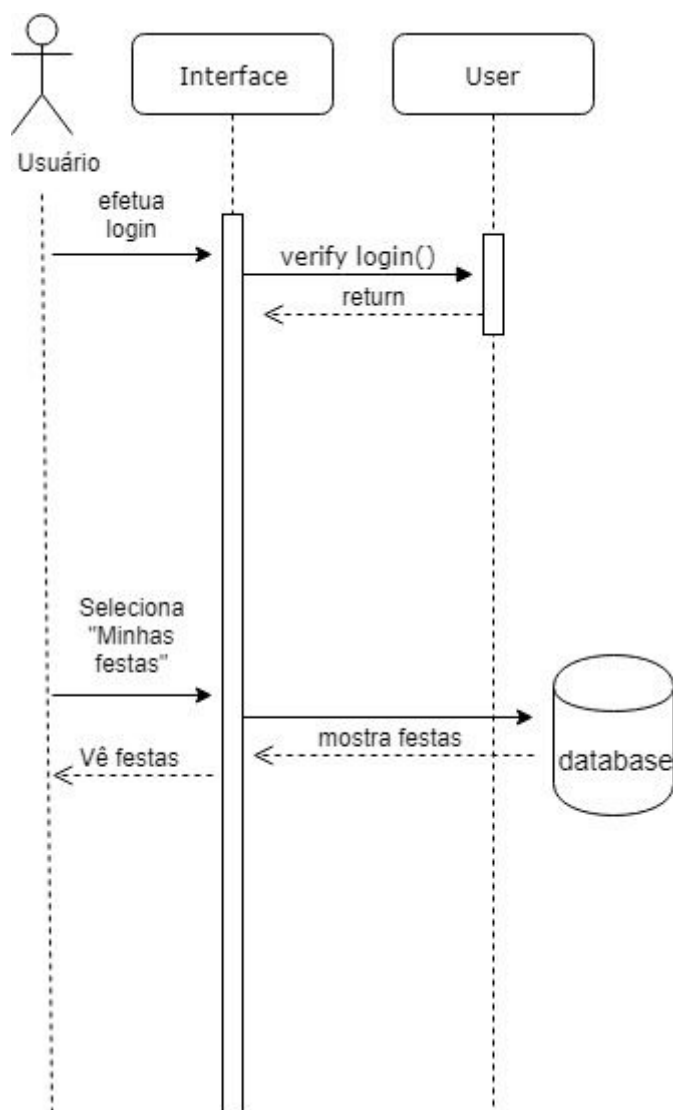


Imagem 8 -Diagrama de Sequência 6

5 Diagramas de Atividade


	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1
	Projeto: Let's Party		Emissão: 22/06/2018 Página: 16/21

Diagrama de Atividade para Busca de Festa

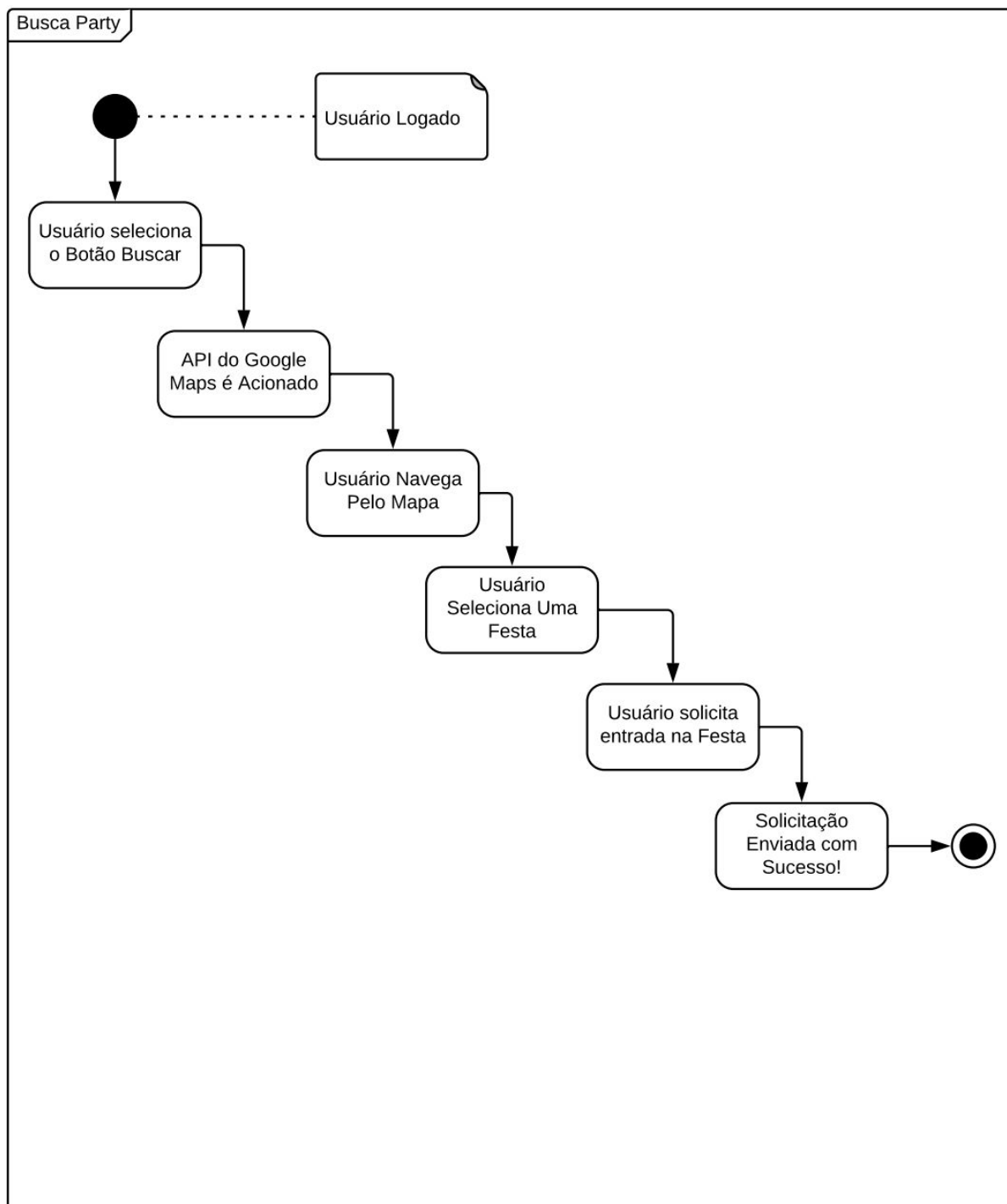


Imagem 9 -Diagrama de Atividade Busca


	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1
	Projeto: Let's Party		Emissão: 22/06/2018 Página: 17/21

Diagrama de Atividade para Cadastro no Aplicativo

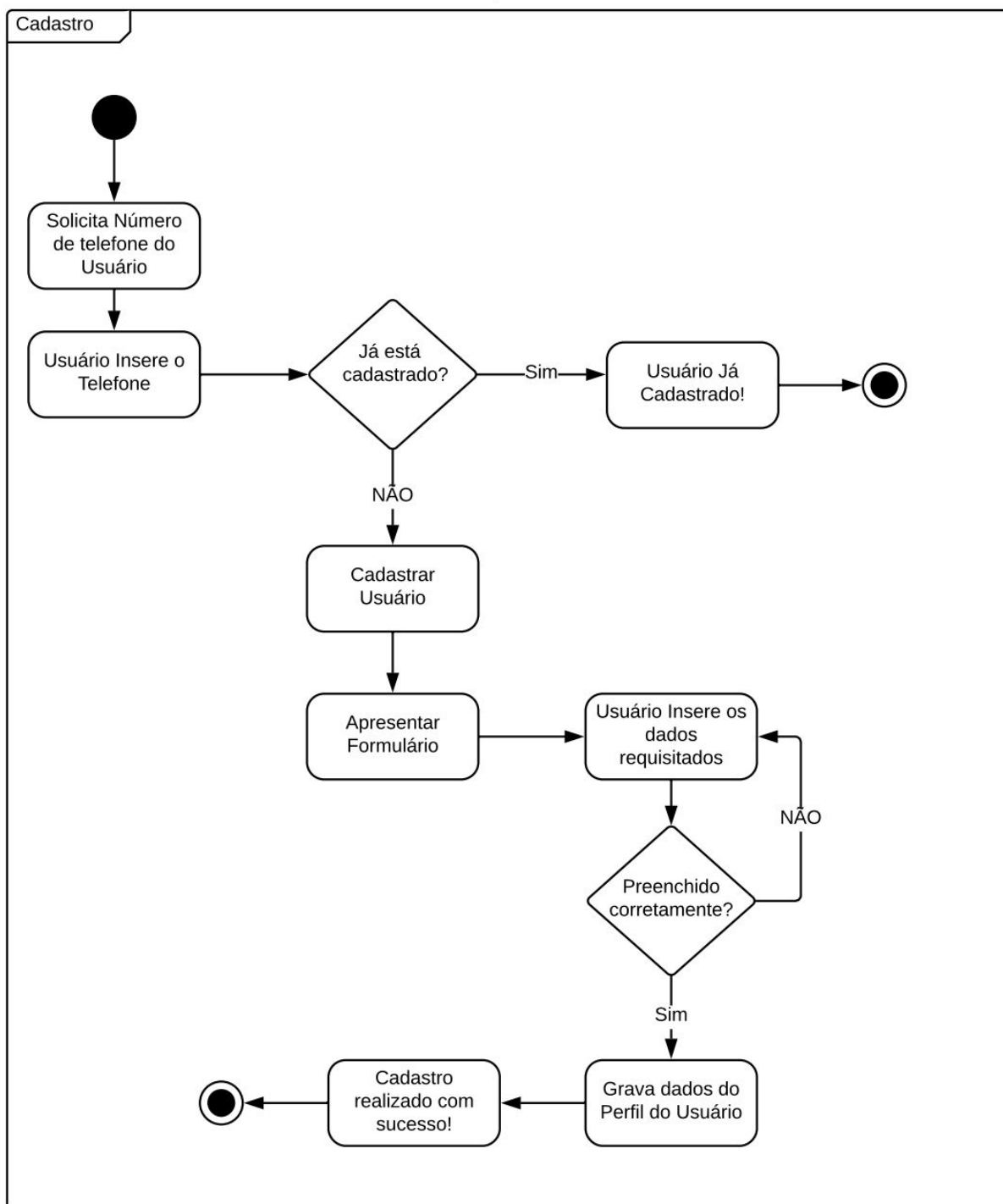


Imagem 10 -Diagrama de Atividade Cadastro


	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1
	Projeto: Let's Party		Emissão: 22/06/2018 Página: 18/21

Diagrama de Atividade para Login no Aplicativo

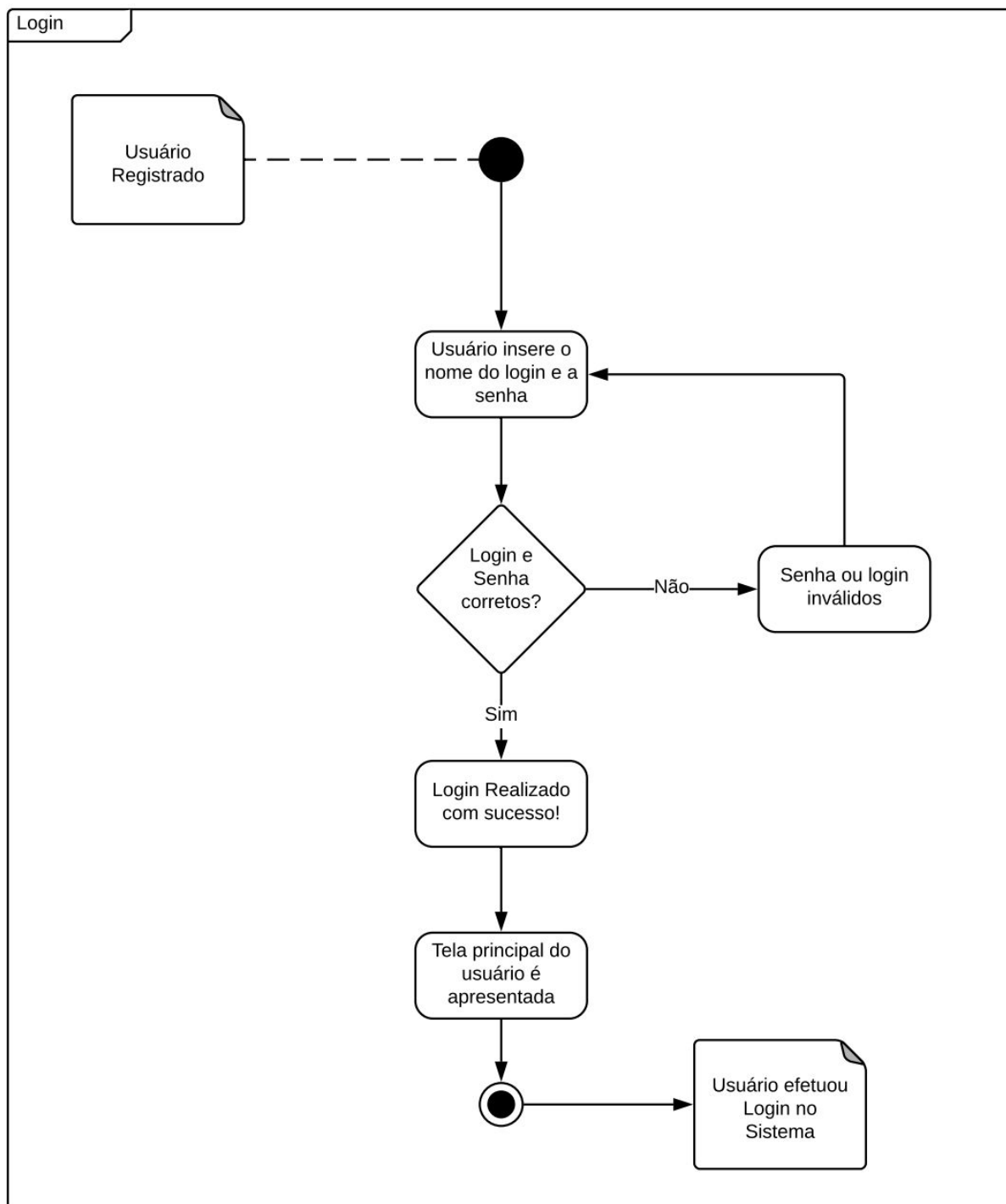


Imagem 11 -Diagrama de Atividade Login

	Documentação do Projeto	Versão do Modelo: 1.1	
		Emissão: 22/06/2018	Página: 19/21
	Projeto: <i>Let's Party</i>		

6 Protótipos de Tela

1 - Tela Inicial

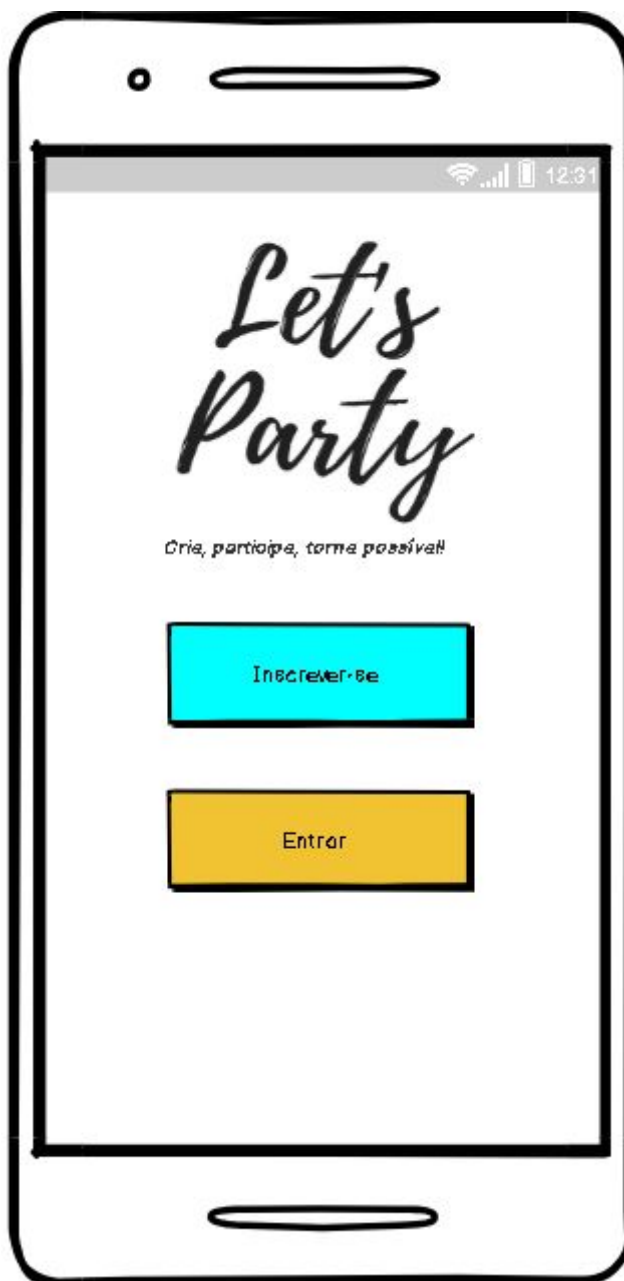




Imagem 12 -Tela Inicial

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1	
			Emissão: 22/06/2018	Página: 20/21
	Projeto: Let's Party			

2 - Tela de Login



Imagem 13 -Tela de Login

	Documentação do Projeto		Versão do Modelo: 1.1	
			Emissão: 22/06/2018	Página: 21/21
	Projeto: Let's Party			

3 - Tela Principal do Usuário



Imagem 14 -Tela Principal do Usuário