INSTITUTO FEDERAL DO PIAUÍ

Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

**Programação Corporativa, Prof. Rogério Silva, ADS III – 2017.1**

Atividade em Equipe – “PE”

**Projeto EVENTOS – PDF V.3**

**NOME:** Marketplace para Eventos

**BREVE DESCRIÇÃO:** Plataforma Online onde pessoas podem publicar seus eventos para que outros usuários possam se relacionar com eles.

**REQUISITO GERAL:** A Plataforma de permitir a organização e execução de eventos, tais como: Semanas Científicas, Simpósio, Ciclo de Palestras, Jornadas, Congressos etc. O design de classes deverá permitir gerenciar as atividades como: Palestras e Minicursos. Inicialmente o sistema deve gerenciar apenas: Divulgação, Inscrição. Espaços Físicos. Cupons Promocionais. Equipes. Eventos Satélites.

**REQUISITOS INICIAIS DE NEGÓCIO**:

* Eventos pode ter relacionamentos com Instituições ou Empresas:
  + Exemplo: Apoio: X, Y e X, Realização: K, L, W
* Permitir que o usuário crie Eventos Satélites (ou subeventos)
  + Exemplo: SBGames tem junto o evento ENUCOMP.
  + Será permitido botar na mesma inscrição atividades do Evento Principal e dos satélites.
  + Em caso de Eventos Satélites será possível se inscrever isoladamente em eventos que são satélites de eventos principais, porém não será permitido se inscrever apenas no evento Principal.
* Cadastros simplificados e Persistência dos cadastros entre eventos e instituições.
* Para facilitar a busca é interessante que Eventos tenham um lista de Tags(assuntos) associados. Da mesma forma, o usuário pode ter suas Tags de Interesse. Dessa forma, futuramente, nosso recursos podem ser adicionados para melhorar a identificação e localização de eventos de assuntos favoritos.
* O usuários tem Seus Eventos(Eventos que ele Cadastrou) e Suas Inscrições(Eventos que ele realizou inscrição)
  + Para facilitar a gestão de grandes eventos na Plataforma, Um usuário poderá indicar outros usuários para ter permissão sobre Seus Eventos, como se dono fosse.
* Permitir diversos tipos de Eventos: Congresso, Simpósio, Semanas, etc;
* Cada evento poderá ter um conjunto de diversos tipos de atividades: Palestra, Minicurso, Mesa Redonda;
  + Como agora temos múltiplos usuários, ao salvar uma atividade deve-se registrar qual o usuário habilitado para o evento foi o responsável pelo cadastro.
  + Cada atividade tem um ou mais responsáveis por ela
    - Tipo de Responsabilidades: Palestrante, Instrutor, Mediador etc).
    - Ter campos para indicar um resumo sobre o Responsável, Páginas Sociais etc. Que serão exibidos junto da atividades quando usuários forem consultar as atividades.
    - Não precisa ser usuário da plataforma.
* Permitir incluir em um evento atividades como Intervalo, Credenciamento,  Lanche(Coffeebreak) etc. Estas atividades devem ter horário de início e fim. Ou seja,  aparecem na agenda do evento porém não são aptas a receberem inscrição.
* Os Eventos devem ter um controle se estão Em Andamento, Novo, Em Inscrições Abertas.
* Controle de Espaços Físicos (Prédios, Salas, Auditórios, Laboratórios): Toda atividade ocorre em um local(Caso não seja informado local associado a espaço físico padrão). Controlar que duas atividades não ocorram no mesmo espaço com tempos sobrepostos.
  + Permitir ao Usuário indicar a qual espaço físico um espaço físico pertence. (Ex.: O Usuário cria um espaço físico IFPI. Depois criar um espaço Físico Prédio B e indica que ele é no IFPI. Depois cria um Laboratório B3-18 e indica que fica no espaço físico Prédio B)
* Permitir controle de Concomitância de Atividades: Atividades podem indicar quais outras atividades não podem ocorrer juntas na mesma inscrição. Algumas atividades podem indicar que nenhuma outra poderá ocorrer no seu mesmo horário.
* Permitir a organização das Atividades em Trilhas (Mobile, Android, Startup etc.)
  + Cada trilha terá um grupo de usuários Coordenadores.
* A inscrição funciona como uma compra com vários itens (atividades).
  + Haverá dois tipos de eventos no que diz respeito à forma de inscrição: A) Eventos onde a inscrição é por itens. B) Eventos onde a inscrição é direta no próprio evento, neste caso, o usuário fica automaticamente inscrito em todas as atividades daquele evento.
* Pacotes de Atividades: Permitir aos donos de eventos criar pacotes de atividades. Neste caso, ele poderá indicar um novo preço(via valor fixo ou %) para o grupo de atividades. As regras para concomitância de atividades devem valer também para pacotes.
* A inscrição terá, inicialmente, apenas um controle se foi PAGA ou NÃO. O pagamento é presencial com registro da data do pagamento. O gestor do evento marca com paga uma determinada inscrição ao receber o pagamento. Permitido apenas pagamento integral.
  + Indicar qual usuário da equipe do evento que registrou o pagamento de uma data inscrição.
* O Calculo do valor final de um inscrição é o somatório dos itens para os eventos onde a inscrição é por itens. Já para eventos de inscrição direto no evento o valor será especificado direto no evento, incluindo os valores do eventos Satelites.
* Porém gostaria que fosse possível cadastrar/gerar Cupons Promocionais Individuais que apliquem o Benefício de Desconto Percentual com período de validade dentro do período de Inscrições. Exemplo: Cupom Z9A7F, 30%, Válido até 15/07/2017, Aplicação Desconto no Valor total da inscrição.
* Permitir aos donos dos eventos(ou usuários colaboradores) que possam criar Cupons Promocionais Automáticos Temporários, que funcionam da seguinte forma:
  + Indicar um período de validade, um desconto percentual(%) sobre o valor total da inscrição, e uma código.
  + O desconto pode ser cumulativo com Cupons Individuais
  + Funcionamento: Inscrições recebem automaticamente descontos se realizadas dentro do período de algum cupom Automático associado ao evento.
  + São internos, não são divulgados, são simplesmente associados a inscrições feitas dentro do período de validade.
  + Não é permitido mais de um Cupom Automático ativo ao mesmo tempo.
  + Exemplos: “Lote1” – Desconto 50% de 01 a 10/Julho; “Lote2” – Desconto “30%” de 11 a 31/Julho.
* *Check-in* - Controle de Acesso e Certificados:
  + Em cada espaço onde as atividades ocorrem ficarão organizadores verificando na entrada se o pessoa estar de fato inscrita naquela atividade.
  + Ao verificar registra-se também o *check-in* na atividade. A qual servirá para eventuais emissões de certificados por atividade.
* Agenda: Deve ser possível gerar a agenda do evento:
  + Com atividades ordenadas por dia/horário, considerando Espaço Físico, Trilha, Tags etc.
* Notificação: Defina pontos (comportamentos) nos objetos que possam ser observados por outros componentes para que este tomem providências diversas assim que estes fatos ocorram.
  + Exemplo:
    - Mudança de Horários ou Local de de Atividades
    - Mudança de Status de Inscrição.
    - Exclusão (Inativação de Atividades.)

**OBSERVAÇÕES:**

* No decorrer do projeto alguns itens podem ser incluídos, excluídos ou alterados, guiados pelo próprio andamento da disciplina.
* Vá fazendo por etapas, tente identificar responsabilidades ou etapas de forma a modularizar seu projeto e consequentemente o desenvolvimento.