PEDRO AUGUSTO DIAS DE VASCONCELOS RICARDO LUIZ MACEDO DE FREITAS TÚLIO ORNELAS DOS SANTOS

VIAJANTES

Monografia apresentada ao curso de graduação em Ciência da Computação da Universidade Católica de Brasília, com requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Ciência da Computação.

Orientador: Dr. Fábio Bianchi Campos



Monografia de autoria de Pedro Augusto Dias de Vasconcelos, Ricardo Luiz Macedo de Freitas e Túlio Ornelas dos Santos, intitulada "Viajantes", apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Ciência da Computação da Universidade Católica de Brasília, em 18 de novembro de 2009, defendida e aprovada pela banca examinadora abaixo assinada:

Prof. Dr. Fábio Bianchi Campos Orientador Ciência da Computação – UCB

Prof. Dra. Maristela Terto de Holanda Ciência da Computação – UnB

Brasília

Texto de dedicatória Texto de dedicatória

AGRADECIMENTO

Texto de agradecimento Texto de agradecimento

RESUMO

Referência: VASCONCELOS, Pedro; FREITAS, Ricardo; SANTOS, Túlio. **Viajantes**. 2009. 110. Monografia Ciência da Computação-Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2009.

O projeto "Viajantes" visa explorar o poder e flexibilidade das redes sociais colaborativas para fornecer informações sobre pontos turísticos, estabelecimentos, eventos, entre outros. O intuito da ferramenta proposta é a divulgação e o compartilhamento dessas experiências com outras pessoas interessadas, possibilitando a escolha de novas viagens, até então desconhecidas, e a reunião de dados sobre estabelecimentos e pontos turísticos pouco explorados por revistas e guias disponíveis. No "Viajantes" o usuário poderá planejar roteiros de viagens definindo os gastos previstos, além de dar dicas e avaliar os estabelecimentos, eventos e pontos turísticos visitados. O software foi construído sobre o framework Rails, que fornece uma série de facilidades para o desenvolvimento de aplicações web, tornando o processo mais prazeroso e produtivo.

Palavras-chave: Turismo. Viagem. Roteiro. Ruby. Rails.

ABSTRACT

Reference: LARMAN, Craig. **Viajantes**. 2009. <u>qtd. Folhas</u>. <u>Monografía</u> Computer Science-Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2009.

O "Viajante" visa explorar o poder e flexibilidade das redes sociais colaborativas para fornecer informações sobre pontos turísticos, estabelecimentos, eventos, além de prover recursos para planejamento de roteiros de viagens no qual as pessoas irão relatar suas experiências em viagens, dar sugestões de pontos turísticos e eventos nas cidades, podendo eles ser avaliados ou não, além de ter dicas de estabelecimentos como gastos e sugestões. O software se utiliza do framework Rails que fornece uma série de facilidades para o desenvolvimento de aplicações web, tornando o processo mais prazeroso e produtivo. As pessoas possuem um conjunto de viagens em sua história, que geralmente são compartilhadas entre amigos e familiares. O intuito da ferramenta proposta é a divulgação e o compartilhamento dessas experiências com outras pessoas interessadas, possibilitando a escolha de novas viagens, até então desconhecidas, e a reunião de dados sobre estabelecimentos e pontos turísticos pouco explorados pelas revistas e guias disponíveis.

Keyword: Tourism. Travel. Roadmap. Ruby. Rails.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 - Modelo de domínio

Ilustração 2 - Diagrama de casos de uso

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO DOCUMENTAÇÃO DE ARQUITETURA

Ilustração 3 - Diagrama de pacotes

Ilustração 4 - Diagrama de implantação

Ilustração 5 - Modelo de dados

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO MANTER PONTO TURÍSTICO

- Ilustração 6 Mapa de navegação do caso de uso manter ponto turístico
- Ilustração 7 Listagem de pontos turísticos com filtros de pesquisa
- Ilustração 8 Opção para cadastramento de um novo ponto turístico
- Ilustração 9 Formulário para cadastramento de um novo ponto turístico
- Ilustração 10 Detalhamento de ponto turístico, com opção de avaliação, detalhamento de avaliação, dica, edição e adição/remoção de tags
- Ilustração 11 Opção de adição/remoção de tag a ponto turístico
- Ilustração 12 Formulário de adição/remoção de tags de ponto turístico
- Ilustração 13 Listagem de pontos turísticos da tag pesquisada na cidade escolhida
- Ilustração 14 Detalhamento de uma avaliação de ponto turístico
- Ilustração 15 Formulário para cadastramento de uma nova avaliação de ponto turístico
- Ilustração 16 Detalhamento de uma avaliação de ponto turístico
- Ilustração 17 Formulário de edição de ponto turístico
- Ilustração 18 Diagrama de classe de ponto turístico

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO MANTER ROTEIRO

- Ilustração 19 Mapa de navegação do caso de uso manter roteiro
- Ilustração 20 Listagem com todos os roteiros do usuário com a opção para criar um novo
- Ilustração 21 Formulário para cadastramento de um novo roteiro
- Ilustração 22 Formulário de edição de roteiro
- Ilustração 23 Detalhamento do roteiro com opções de adição de novo destino e programa
- Ilustração 24 DSS Fluxo principal do caso de uso manter roteiro [Listar todos]
- Ilustração 25 Diagrama de comunicação Fluxo principal do caso de uso manter roteiro [Listar todos]
- Ilustração 26 DSS Fluxo alternativo do caso de uso manter roteiro [Inserir]
- Ilustração 27 Diagrama de comunicação Fluxo alternativo do caso de uso manter roteiro[Inserir]
- Ilustração 28 Diagrama de classe do caso de uso roteiro

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO MANTER ESTABELECIMENTO

- Ilustração 29 Mapa de navegação do caso de uso manter estabelecimento
- Ilustração 30 Listagem de estabelecimentos com filtros de pesquisa
- Ilustração 31 Opção de cadastramento de novo estabelecimento
- Ilustração 32 Formulário para cadastramento de um novo estabelecimento
- Ilustração 33 Formulário de avaliação do estabelecimento
- Ilustração 34 Detalhamento de um estabelecimento, com opções de avaliação, detalhamento de avaliação, dica e edição
- Ilustração 35 Formulário de edição de estabelecimento
- Ilustração 36 Formulário de cadastramento de dica de estabelecimento
- Ilustração 37 Diagrama de classe do caso de uso manter estabelecimento

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO MANTER EVENTO

- Ilustração 38 Mapa de navegação do caso de uso manter evento
- Ilustração 39 Listagem de eventos com filtros de pesquisa
- Ilustração 40 Opção para cadastramento de um novo evento
- Ilustração 41 Formulário para cadastramento de um novo evento
- Ilustração 42 Detalhamento de um evento, com opções de avaliação, detalhamento de avaliação, dica e edição
- Ilustração 43 Formulário de edição de evento
- Ilustração 44 Formulário de avaliação de evento
- Ilustração 45 Detalhamento de uma avaliação de evento
- Ilustração 46 Formulário de cadastramento de dica de evento
- Ilustração 47 Diagrama de classe do caso de uso manter evento

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO MANTER DESTINO

- Ilustração 48 Mapa de navegação do caso de uso manter destino
- Ilustração 49 Listagem de destinos com opção de novo destino
- Ilustração 50 Formulário de cadastro de destino
- Ilustração 51 Formulário de edição de destino
- Ilustração 52 DSS Fluxo principal do caso de uso manter destino [Listar todos]
- Ilustração 53: Diagrama de comunicação Fluxo principal do caso de uso manter destino [Listar todos]
- Ilustração 54 DSS Fluxo alternativo do caso de uso manter destino [Inserir]
- Ilustração 55 Diagrama de comunicação Fluxo alternativo do caso de uso manter destino [Inserir]
- Ilustração 56 Diagrama de classe do caso de uso manter destino

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO MANTER USUÁRIO

- Ilustração 57 Mapa de navegação do caso de uso manter usuário
- Ilustração 58 Opção de cadastramento de usuário
- Ilustração 59 Formulário de cadastramento do usuário
- Ilustração 60 Tela com as opções do usuário
- Ilustração 61 Formulário com as opções de alteração do usuário
- Ilustração 62: Diagrama de classe do caso de uso manter usuário

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO LOGAR NO SISTEMA

- Ilustração 63 Mapa de navegação do caso de uso fazer login
- Ilustração 64 Tela de autenticação do usuário no sistema (Entrar)
- Ilustração 65 Tela com a opção de logout do usuário do sistema (sair).
- Ilustração 66 Diagrama de classe do caso de uso logar no sistema.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO ATRIBUIR DICA

- Ilustração 67 Mapa de navegação do caso de uso atribuir dica
- Ilustração 68 Listagem de dicas, com opção de apagar
- Ilustração 69 Formulário para cadastramento de uma nova dica
- Ilustração 70 Diagrama de classe do caso de uso manter ponto turístico

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO AVALIAR TEMA

- Ilustração 71 Mapa de navegação de avaliar tema
- Ilustração 72 Listagem com todos as avaliações
- Ilustração 73 Detalhamento da avaliação
- Ilustração 74 Formulário de cadastramento de nova avaliação
- Ilustração 75 Diagrama de classe do caso de uso avaliar tema

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO PESQUISAR NO SISTEMA

T1 / ~		3.6	1 ~	1	1	•	• ,
Hinetraca	0 /6	N/lana	da nawaranan	do caco	do nico	nacquitcar	no cictome
Hustiaca	w /v -	iviana	de navegação	uo caso	uc uso	Desuuisai	110 515101116
						P	

- Ilustração 77 Pesquisa no sistema
- Ilustração 78 Listagem do resultado da pesquisa de ponto turístico
- Ilustração 79 Listagem do resultado da pesquisa de estabelecimento
- Ilustração 80 Listagem do resultado da pesquisa de roteiros
- Ilustração 81 Listagem do resultado da pesquisa de eventos
- Ilustração 82 Pesquisa avançada
- Ilustração 83 Listagem do resultado da pesquisa avançada de ponto turístico
- Ilustração 84 Listagem do resultado da pesquisa avançada de estabelecimento
- Ilustração 85 Listagem do resultado da pesquisa avançada de roteiro
- Ilustração 86 Listagem do resultado da pesquisa avançada de evento
- Ilustração 87: Diagrama de classe do caso de uso pesquisar no sistema

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO ATRIBUIR TAG AO PONTO TURÍSTICO

- Ilustração 88 Mapa de navegação do caso de uso adicionar tag
- Ilustração 89 Opção de adição/remoção de tag
- Ilustração 90 Formulário de adição/remoção de tags
- Ilustração 91 Listagem de pontos turísticos da tag pesquisada na cidade escolhida
- Ilustração 92 Diagrama de classe do caso de uso atribuir tag

LISTA DE ILUSTRAÇÕES DO CASO DE USO MANTER PROGRAMA

- Ilustração 93 Mapa de navegação do caso de uso manter programa
- Ilustração 94 Listagem de programas com opção de adicionar um novo, editar e apagar
- Ilustração 95 Formulário para cadastramento de programa
- Ilustração 96 Formulário para edição de programa
- Ilustração 97 DSS Fluxo principal do caso de uso manter programa [Listar todos]
- Ilustração 98 DSS Fluxo alternativo do caso de uso manter programa [Inserir]
- Ilustração 99 Diagrama de comunicação Fluxo principal do caso de uso manter programa [Listar todos]
- Ilustração 100 Diagrama de comunicação Fluxo alternativo do caso de uso manter programa [Inserir]
- Ilustração 101 Diagrama de classe do caso de uso manter programa

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Versão do documento de visão
Tabela 2 – Descrição do problema 1
Tabela 3 – Descrição do problema 2
Tabela 4 – Descrição do problema 3
Tabela 5 – Identificação das necessidades dos interessados
Tabela 6 – Descrição do ambiente de operação
Tabela 7 – Descrição dos equipamentos utilizados no desenvolvimento do software
Tabela 8 – Descrição das competências da equipe
Tabela 9 – Definição da equipe
Tabela 10 – Definição da equipe
Tabela 11 – Escala de probabilidade dos riscos
Tabela 12 – Escala de impacto dos riscos
Tabela 13 – Escala de probabilidade/impacto dos riscos
Tabela 14 – Priorização dos riscos
Tabela 15 – Definição de possíveis soluções dos riscos
Tabela 16 – Definição dos documentos em papel
Tabela 17 – Definição dos documentos em mídia eletrônica
Tabela 18 – Descrição dos recursos humanos
Tabela 19 – Descrição dos recursos de software
Tabela 20 – Descrição dos gastos com mão de obra

Tabela 21 – Descrição dos gastos semanal e total

Tabela 22 – Descrição das características do software

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	
1.1 DEFINIÇÃO DO TEMA	15
1.2 DELIMITAÇÃO DO ASSUNTO ESTUDADO	15
1.3 MOTIVAÇÃO	
1.4 USUÁRIOS DO SISTEMA	16
1.5 EMPRESAS INTERESSADAS	16
1.6 OBJETIVOS	16
1.6.1 Objetivo geral	16
1.6.2 Objetivos específicos	17
1.7 JUSTIFICATIVA	17
1.8 METODOLOGIA	17
1.9 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO	18
2 DESENVOLVIMENTO	
2.1 DOCUMENTO DE VISÃO	
2.1.1 Proposta do documento	
2.1.2 Problema.	19
2.1.3 Interessados.	
2.1.4 Necessidades dos interessados	
2.1.5 Características de software	
2.1.6 Requisitos não-funcionais	
2.1.7 Ambiente de operação.	
2.2 PLANEJAMENTO DO PROJETO	
2.2.1 Plano do processo de desenvolvimento	
2.2.2 Ciclo de vida	
2.2.3 Iterações	
2.2.4 Cronograma	
2.2.5 Métodos de desenvolvimento e ferramentas CASE	
2.2.6 Linguagem de programação.	26
2.2.7 Ambiente de hardware para o desenvolvimento	
2.2.8 Plano de Organização	
2.2.8.1 Equipe de gerência	
2.2.8.2 Equipe de desenvolvimento	
2.2.9 Plano de acompanhamento.	
2.2.9.1 Definição de métodos de acompanhamento/monitoração	29
2.2.10 Análise e gerência de riscos.	
2.2.10.1 Identificação dos riscos.	29

2.2.10.2 Avaliação/análise dos riscos	20
,	
2.2.9.2.1 Priorização	
2.2.9.2.2 Definição de possíveis soluções	
2.2.11 Plano de documentação	
2.2.11.1 Documento em papel	
2.2.11.2 Documento em mídia eletrônica.	
2.2.12 Plano de recursos e produtos	
2.2.12.1 Recursos humanos.	
2.2.12.2 Recursos de hardware	
2.2.12.3 Recursos de software	35
2.2.12.4 Recursos financeiros.	35
2.3 MODELO DE DOMÍNIO	36
2.4 DOCUMENTO DE ARQUITETURA	38
2.4.1 Descrição	
2.4.2 Representação da arquitetura	
2.4.3 Visão de casos de uso.	
2.4.3.1 Descrição dos casos de uso mais importantes	
2.4.3.1.1 UC – 02 Manter Roteiro	
2.4.3.1.2 UC – 05 Manter Destino	
2.4.3.1.3 UC – 10 Pesquisar no sistema	
2.4.3.1.4 UC – 12 Manter Programa:	
2.4.4 Visão de implantação.	
2.4.5 Visão de implementação	
2.4.6 Visão de dados.	
2.4.7 Tamanho e desempenho.	
2.4.8 Qualidade	
2.5 CASOS DE USO	
2.5.1 Manter ponto turístico	
2.5.1.1 Descrição	
2.5.1.2 Atores	
2.5.1.3 Pré-condições	
2.5.1.4 Fluxo principal [Pesquisar]	
2.5.1.5 Fluxos alternativos.	
2.5.1.6 Fluxos de exceção.	
2.5.1.7 Mapa de navegação	
2.5.1.8 Protótipo visual	
2.5.1.9 Diagramas	
2.5.2 Manter roteiro.	
2.5.2.1 Descrição	
2.5.2.2 Atores	
2.5.2.3 Pré-condições	
2.5.2.4 Fluxo principal [Listar todos]	
2.5.2.5 Fluxos alternativos.	
2.5.2.6 Fluxo de exceção	
,	
2.5.2.7 Mapa de navegação	
2.5.2.8 Protótipo visual	
2.5.2.9 Diagramas	
2.5.3 Manter Estabelecimento.	
2.5.3.1 Descrição	64
7. 1.1 / ATOLES	רח

2.5.3.3 Pré-condições	65
2.5.3.4 Fluxo principal [Pesquisar]	65
2.5.3.5 Fluxos alternativos.	65
2.5.3.6 Fluxo de exceção	66
2.5.3.7 Mapa de navegação	67
2.5.3.8 Protótipo visual	68
2.5.3.9 Diagramas	73
2.5.4 Manter evento	74
2.5.4.1 Descrição	74
2.5.4.2 Atores	74
2.5.4.3 Pré-condições	74
2.5.4.4 Fluxo principal [Listar todos]	74
2.5.4.5 Fluxos alternativos.	74
2.5.4.6 Fluxos de exceção	75
2.5.4.7 Mapa de navegação	76
2.5.4.8 Protótipo visual.	76
2.5.4.9 Diagramas	80
2.5.5 Manter usuário	81
2.5.5.1 Descrição	81
2.5.5.2 Atores	81
2.5.5.3 Pré-condições	81
2.5.5.4 Fluxo principal [Inserir]	81
2.5.5.5 Fluxos alternativos	81
2.5.5.6 Fluxo de exceção	82
2.5.5.7 Mapa de navegação	83
2.5.5.8 Protótipo visual	83
2.5.5.9 Diagramas	85
2.5.6 Logar no sistema.	86
2.5.6.1 Descrição.	86
2.5.6.2 Atores	86
2.5.6.3 Pré-condições	86
2.5.6.4 Fluxo principal [Logar]	86
2.5.6.5 Fluxos alternativos.	86
2.5.6.6 Fluxos de exceção	86
2.5.6.7 Mapa de navegação	87
2.5.6.8 Protótipo visual	87
2.5.6.9 Diagramas	88
2.5.7 Atribuir dica.	89
2.5.7.1 Descrição	
2.5.7.2 Atores	
2.5.7.3 Pré-condições	
2.5.7.4 Fluxo principal [Dar dica]	89
2.5.7.5 Fluxo alternativo.	90
2.5.7.6 Fluxo de exceção	90
2.5.7.7 Mapa de navegação	90
2.5.7.8 Protótipo visual	
2.5.7.9 Diagramas	92
2.5.8 Avaliar tema.	
2.5.8.1 Descrição	93
2.5.8.2 Atores	93

2.5.8.3 Pré-condições	93
2.5.8.4 Fluxo principal [Avaliar]	
2.5.8.5 Fluxos alternativos.	
2.5.8.6 Fluxo de exceção	94
2.5.8.7 Mapa de navegação	
2.5.8.8 Protótipo visual	
2.5.8.9 Diagramas.	
2.5.9 Pesquisar	
2.5.9.1 Descrição	
2.5.9.2 Atores	98
2.5.9.3 Fluxo principal [Pesquisar]	98
2.5.9.4 Fluxo alternativo [Pesquisa avançada]	
2.5.9.5 Mapa de navegação	
2.5.9.6 Protótipo visual	
2.5.9.7 Diagramas	
2.5.10 Atribuir tag a ponto turístico	103
2.5.10.1 Descrição	103
2.5.10.2 Atores	103
2.5.10.3 Pré-condições	104
2.5.10.4 Fluxo principal [Atribuir ou remover]	104
2.5.10.5 Mapa de navegação	104
2.5.10.6 Protótipo visual	104
2.5.10.7 Diagramas	106
2.5.11 Manter programa	107
2.5.11.1 Descrição	107
2.5.11.2 Atores	107
2.5.11.3 Pré-condições	107
2.5.11.4 Fluxo principal [Listar todos]	107
2.5.11.5 Fluxos alternativos.	107
2.5.11.6 Fluxo de exceção	108
2.5.11.7 Mapa de navegação	109
2.5.11.8 Protótipo visual.	
2.5.11.9 Diagramas	
3 CONCLUSÃO	
4 APÊNDICE A	115

1 INTRODUÇÃO

1.1 DEFINIÇÃO DO TEMA

Definição do tema em linhas gerais Definição do tem

1.2 DELIMITAÇÃO DO ASSUNTO ESTUDADO

Delimitação do assunto Delimitação do assunto

1.3 MOTIVAÇÃO

A internet é uma rede mundial de computadores que interconecta milhões de pessoas ao redor do mundo. Esta rede tem estado cada vez mais presente no nosso cotidiano e tem ganhado cada vez mais importância na organização e funcionamento dos grupos sociais em que vivemos.

Com o seu crescimento, a internet deixou de ser encarada apenas como uma rede de computadores e passou a ser encarada como uma plataforma. A internet pode ser utilizada como uma plataforma para softwares que facilitam a interatividade, compartilham informações , operam com outros softwares, melhoram a experiência do usuário ou que colaboram de alguma forma com a World Wide Web. Esta maneira de projetar e desenvolver software para web ficou conhecido como Web 2.0.

A quantidade de informação e o número de comunidades existentes na web é muito grande,

porém existe uma carência de ambos no que dizem respeito ao domínio de turismo. Em muitos casos as informações que dizem respeito a pontos turísticos ou roteiros de viagens são mantidos por empresas do ramo e por isso podem ser tendenciosas. Com as possibilidades da Web 2.0 podemos viabilizar uma forma do usuário participar e adicionar conteúdo, mantendo este sempre atualizado e correto. Partimos do princípio que quanto mais utilizado, mais maduro, completo e correto será o conteúdo disponível pelo sistema.

1.4 USUÁRIOS DO SISTEMA

Funcionários de empresas de turismo, Donos de estabelecimentos (bares, restaurantes, etc) e pessoas com o intuito de viajar.

1.5 EMPRESAS INTERESSADAS

O projeto a ser desenvolvido não possui uma empresa interessada em específico, porém o interesse poderia partir daquelas empresas que se beneficiariam do software como:

Empresas de turismo, bares, restaurantes, hotéis e outras empresas ligadas ao mercado turístico.

1.6 OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo geral

O "viajantes" tem como objetivo ser um site colaborativo que sirva como um ponto de encontro onde as pessoas possam relatar e trocar experiências sobre suas viagens, além de prover um conjunto de informações sobre pontos turísticos, estabelecimentos, eventos e roteiros. Tendo acesso a essas informações, o usuário terá acesso a mecanismos que ajudam a planejar seu roteiro da forma mais adequada às suas necessidades.

1.6.2 Objetivos específicos

São previstas um conjunto de funcionalidades que devem ser implementadas para que o projeto satisfaça os seus objetivos específicos, que são:

- Gerenciamento de usuários: cadastro, atualização.
- Acesso ao sistema: login e logout de usuário.
- Pesquisar conteúdo: pesquisa do conteúdo cadastrado no sistema através da utilização de filtros de busca.
- Gerenciamento de pontos turísticos: pesquisa, cadastro, atualização, exclusão.
- Gerenciamento de estabelecimentos: pesquisa, cadastro, atualização, exclusão.
- Gerenciamento de eventos: pesquisa, cadastro, atualização, exclusão.
- Gerenciamento de roteiro: pesquisa, cadastro, atualização, exclusão
- Gerenciamento de destino: pesquisa, cadastro, atualização, exclusão
- Gerenciamento de programa: pesquisa, cadastro, atualização, exclusão
- Avaliação de pontos turísticos, estabelecimentos e eventos: cadastro e exclusão.
- Atribuir dica a pontos turísticos, estabelecimentos e eventos: cadastro e exclusão.
- Atribuir tag a pontos turísticos: cadastro e atualização.

1.7 JUSTIFICATIVA

Justifi	icativa Justific	ativa Justifica	tiva Justificati	iva Justificativ	a Justificativa	Justificativa
Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa
Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa
Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa	Justificativa
Justificativa 1	Instificativa					

1.8 METODOLOGIA

Metodologia Metodo

1.9 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO

Indicação da organização do trabalho, isto é, das partes que o compõem. Indicação da organização do trabalho, isto é, das partes que o compõem. Indicação da organização do trabalho, isto é, das partes que o compõem. Indicação da organização do trabalho, isto é, das partes que o compõem.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 DOCUMENTO DE VISÃO

Tabela 1 – Versão do documento de visão

Data	Versão	Descrição	Autor
04/04/2009	(1.0)	Criação do documento	Ricardo
06/04/2009	(1.1)	Revisão do documento	Túlio
09/04/2009	(1.2)	Complemento do documento	Pedro, Ricardo e Túlio
16/04/2009	(1.3)	Correção do documento	Pedro
20/04/2009	(1.4)	Revisão	Túlio
23/04/2009	(1.5)	Complemento do documento [Custo]	Pedro
26/04/2009	(1.6)	Complemento do documento [Restrições e	Ricardo
		Ambiente de operação]	
03/05/2009	(1.7)	Adição de requisitos não funcionais e revisão do	Túlio
		ambiente de operação	
26/08/2009	(1.8)	Refinamento do documento	Ricardo

2.1.1 Proposta do documento

O "Documento de Visão" fornece uma base de alto nível - delimitando o escopo - para futuro detalhamento dos requisitos do projeto. O documento de Visão captura restrições de design e requisitos de nível muito elevado para que o leitor possa compreender o sistema a ser desenvolvido.

Ele fornece informações para o processo de aprovação do projeto e, portanto, está intrinsecamente relacionado ao serviço a ser entregue. Ele comunica os principais questionamentos relacionados ao projeto e funciona como um regulador com base no qual todas as decisões futuras deverão ser validadas.

2.1.2 Problema

Tabela 2 – Descrição do problema 1

O problema de	Algumas pessoas não conhecem outros roteiros de viagens além dos			
	tradicionais e não tem acesso a esse tipo de informação.			
Afeta	A pouca variação de destino de viagens.			
Cujo impacto é	Deixar de conhecer locais que costumam ser atrativos a turistas.			
	 Conhecer locais que não são mais visitados e desejados. 			
Uma boa solução	Criar um ambiente em que as pessoas pudessem consultar informações sobre			
seria	viagens, cidade e pontos turísticos.			

Tabela 3 – Descrição do problema 2

O problema de	Um grupo de pessoas não consegue compartilhar as experiências de suas
	viagens.
Afeta	O compartilhamento de experiências com amigos, familiares e interessados.
Cujo impacto é	Experiências e histórias presas em um pequeno ciclo de amizades.
Uma boa solução Criar um ambiente em que as pessoas pudessem relatar as suas experiênci	
seria	

Tabela 4 – Descrição do problema 3

O problema de	Não existir uma forma conveniente de planejar os custos de uma viagem de acordo com o roteiro.
Afeta	O planejamento financeiro do viajante.
Cujo impacto é	Não ter controle do quanto gastar e como distribuir os custos durante de uma viajem.
Uma boa solução seria	Prover uma forma de relacionar trechos de viagens com descrições de custos planejados e executados.

2.1.3 Interessados

O projeto tem como interessado:

• Viajante: As pessoas que costumam viajar procurando novos roteiros, interessadas

- em guardar e compartilhar informações sobre suas viagens, e que desejam saber mais sobre determinadas cidades e pontos turísticos.
- Donos de estabelecimentos: As pessoas que possuem estabelecimentos como bares, restaurantes e hotéis, interessados em divulgar melhor seu empreendimento, informando contatos, localização e características.
- Empresas de turismo: As empresas que tem como interesse integrar ao sistema para, além de consultar informações, poderem montar e oferecer roteiros de viagem a seus clientes através da ferramenta.

2.1.4 Necessidades dos interessados

Tabela 5 – Identificação das necessidades dos interessados

Identificador	Interessado	Necessidades
N1	Viajante	Ter acesso a informações e roteiros criados por outras pessoas
N2	Viajante	Armazenar e dar acesso a roteiros e informações criadas
N3	Viajante	Consultar roteiros de viagens de outras pessoas por locais ou pontos turísticos
N4	Viajante	Consultar pontos turísticos por cidades
N5	Viajante	Consultar eventos turísticos por cidades em um determinado período
N6	Viajante	Descobrir pontos turísticos próximos a um roteiro de viagem pré- estabelecido.
N7	Viajante	Planejar o custo total e detalhado da viagem de acordo com o roteiro a ser realizado.
N8	Viajante	Ter acesso aos custos de pessoas que já realizaram um determinado roteiro com o intuito de planejar melhor os gastos de uma viagem.
N9	Viajante	Avaliar, criticar e dar dicas sobre determinados pontos turísticos, estabelecimentos ou eventos.
N10	Viajante	Ter acesso às informações detalhadas sobre os pontos turísticos e eventos de determinadas cidades.

2.1.5 Características de software

Ver tabela 22 do apêndice A.

2.1.6 Requisitos não-funcionais

O software deve atender os seguintes requisitos não funcionais:

Portabilidade:

O sistema deve poder ser operado via computadores (sistemas operacionais Windows XP ou superior, Linux e MAC-OS, além dos browsers IE 7 ou superior, Firefox 2 ou superior, google chrome e Safari).

• Segurança:

O acesso ao cadastramento de dados deve ser concedido apenas a usuários devidamente cadastrados e autorizados. As consultas ficam liberadas para qualquer usuário.

2.1.7 Ambiente de operação

Tabela 6 – Descrição do ambiente de operação

Descrição do	O sistema será acessado via Web (browser Internet Explorer 7 ou superior,
Ambiente	Firefox 2 ou superior, Google Chrome ou Safari).
Números de	Em torno de 1000 acessos diários.
Usuário	
Acessos	Em torno de 100.
Simultâneos	
Computadores	Com pelo menos 80 GB de HD, processador com clock de pelo menos 2 GHz e
	2048 MB de memória RAM e acesso a internet com uma conexão de pelo menos
	2 MB/s.
Internet	Internos: Conexão Ethernet a 100 Mbps.
	Externos: Não tem como avaliar.

2.2 PLANEJAMENTO DO PROJETO

2.2.1 Plano do processo de desenvolvimento

Será desenvolvido um software para o ramo de viagens e turismo. Tendo conhecimento do problema e das necessidades do contexto, o sistema será construído sob um processo que seguirá um ciclo de vida, métodos e ferramentas que serão descritos nos itens seguintes.

2.2.2 Ciclo de vida

O ciclo de vida a ser adotado no projeto será o ciclo Iterativo e Incremental, que é um ciclo o qual atende as demandas avaliadas no projeto:

Há a necessidade ter uma parte do software em produção antes que o ele esteja todo completo. Foi identificado que algumas funcionalidades só teriam os requisitos bem definidos observando-se a necessidade do usuário utilizando o sistema, mesmo que parcialmente.

2.2.3 Iterações

O processo sera dividido em 8 ciclos:

• Iteração 1:

 Concepção do problema, criação do documento de visão, criação do modelo de domínio, planejamento do projeto, criação do diagrama de casos de uso, descrição dos casos de uso, estudo de arquiteturas, realização dos principais casos de uso.

Iteração 2:

 Prova de conceito da arquitetura, implementação dos casos de uso Manter Ponto Turístico, Atribuir ou visualizar dicas e Atribuir Tag a Ponto Turístico. Refinamento da documentação.

• Iteração 3:

Confecção dos diagramas de classe e implementação dos casos de uso Manter Usuário e
 Manter estabelecimento. Refinamento da documentação.

• Iteração 4:

Confecção dos diagramas de classe e implementação dos casos de uso Logar no Sistema.
 Refinamento da documentação.

Iteração 5:

Confecção dos diagramas de classe e implementação dos casos de uso Manter Roteiro,
 Manter Destino e Manter Programa. Refinamento da documentação.

• Iteração 6:

Confecção dos diagramas de classe e implementação dos casos de uso Avaliar Tema,
 Atribuir dica. Refinamento da documentação.

• Iteração 7:

Confecção dos diagramas de classe e implementação dos casos de uso Pesquisar no sistema, Manter evento.

Iteração 8:

Revisão da documentação do projeto, refinamento da monografia, preparação para a apresentação, apresentação do projeto.

2.2.4 Cronograma

Ver tabela 23 do apêndice A.

2.2.5 Métodos de desenvolvimento e ferramentas CASE

A metodologia de desenvolvimento utilizada no projeto é baseada na metodologia do autor Craig Larman.

A ferramenta *CASE* (*Computer-Aided Software Engineering*) utilizada no projeto será o *Jude Community*, o qual usaremos para elaborar os diagramas e artefatos do projeto. Para a geração e manipulação do modelo de dados , será utilizado a ferramenta *DbVizualizer*.

Todos os produtos e artefatos do projeto estão sendo versionados utilizando a ferramenta *Git.* O conteúdo versionado pode ser visualizado através da página http://github/com/tulios/projetofinal-roteiros.

2.2.6 Linguagem de programação

O sistema será desenvolvido na linguagem de programa Ruby versão 1.8.7 utilizando o *framework* Rails versão 2.3.3 para processamento do lado do servidor. Do lado do cliente, serão utilizados HTML, CSS, e Javascript para melhor experiência do usuário.

2.2.7 Ambiente de *hardware* para o desenvolvimento

O ambiente de *hardware* a ser utilizado no projeto é composto pelos laptops dos membros da equipe que estão descritos abaixo.

Tabela 7 – Descrição dos equipamentos utilizados no desenvolvimento do software

Modelo	Processamento (GHz)	Memória (GB)	Disco rígido(GB)
Toshiba U405D	(2.0)	3	250
Acer Aspire 5050-3284	(2.2)	2	120
Dell Vostro 1000	(1.6)	2	120

2.2.8 Plano de Organização

As competências e definição das equipes de desenvolvimento e gerência estão especificadas abaixo:

2.2.8.1 Equipe de gerência

Tabela 8 – Descrição das competências da equipe

Função	Competências
Programador	Cursando nível superior na área de TI, conhecimentos sólidos
	em linguagem de programação Ruby.
Gerente de projeto	Cursando nível superior, com a disciplina de fundamentos de
	engenharia de software concluída.
Engenheiro de requisitos	Cursando nível superior, com a disciplina de engenharia de
	requisitos concluída.
Analista/Projetista	Cursando nível superior, com a disciplina de analise e projeto de
	software concluída.
Engenheiro de testes	Cursando nível superior, com conhecimentos em Junit 4 ou
	superior.

2.2.8.2 Equipe de desenvolvimento

Tabela 9 – Definição da equipe

Nome do	Horário	Total de	Papeis desempenhados
colaborador		horas/semana	
Ricardo Luiz	20:15 às 21:00	13.25 hs	Engenheiro de requisitos, gerente de
Macedo de Freitas	(segundas),		projeto, analista, engenheiro de teste e
	08:00 ás 11:30		programador
	(terças, quartas e		
	quintas),		
	2h (finais de semana)		
Pedro Augusto	17:30 às 21:00	16 hs	Engenheiro de requisitos, gerente de
Dias de	(segundas)		projeto, analista, engenheiro de teste e
Vasconcelos	08:00 ás 11:30		programador
	(terças, quartas e		
	quintas),		
	2h (finais de semana)		
Túlio Ornelas dos	17:30 às 21:00	16 hs	Engenheiro de requisitos, gerente de
Santos	(segundas)		projeto, analista, engenheiro de teste e
	08:00 ás 11:30		programador
	(terças, quartas e		
	quintas),		
	2h (finais de semana)		

2.2.9 Plano de acompanhamento

O acompanhamento do projeto será realizado a cada 7 dias visto que o cronograma é pequeno e os colaboradores exercem diversas atividades no mesmo projeto, com atividades dependentes entre si. Além do acompanhamento semanal, estão previstos os seguintes marcos:

Tabela 10 – Definição da equipe

Marco	Método	Participantes
Finalização da fase de elaboração do	Reunião presencial	Todos e orientador
projeto		

Entrega da versão preliminar da	Reunião presencial	Todos e orientador
monografia e finalização da		
implementação do sistema		
Entrega da monografía	Reunião presencial	Todos e orientador
Apresentação do projeto	Reunião presencial	Todos e banca de avaliadores

2.2.9.1 Definição de métodos de acompanhamento/monitoração

O acompanhamento será feito através de reuniões semanais, relatórios detalhados do ambiente GitHub, emails e reuniões virtuais utilizando *chats*.

2.2.10 Análise e gerência de riscos

2.2.10.1 Identificação dos riscos

Considerando que risco é toda condição ou evento cuja ocorrência é incerta, mas que pode afetar os objetivos do projeto se ocorrer. Identificamos como risco nesse projeto as situações abaixo especificadas:

- Não cumprimento do cronograma planejado.
- Falta de feedback em relação ao trabalho realizado.
- Déficit de pessoal.
- Conhecimento do negócio insuficiente.
- Atrito entre a equipe.
- Dificuldades em desenvolver o software por utilizar uma nova tecnologia.

2.2.10.2 Avaliação/análise dos riscos

Tabela 11 – Escala de probabilidade dos riscos

Probabilidade	Descrição
Muito Provável	Quando a probabilidade do risco ocorrer é igual ou maior que 70%.
Provável	Quando a probabilidade do risco ocorrer é menor que 70% e maior

	ou igual a 30%.
Improvável	Quando a probabilidade do risco ocorrer é menor que 30%.

Tabela 12 – Escala de impacto dos riscos

Impacto	Descrição	
Catastrófico	O custo do risco excede ao custo planejado para o projeto em mais de	
	50% (>= 50%)	
Critico	O custo do risco excede ao custo planejado para o projeto em menos de	
	50% (<50% e <=10)	
Marginal	O custo do risco excede ao custo planejado para o projeto em menos de	
	10%.	

Tabela 13 – Escala de probabilidade/impacto dos riscos

Probabilidade/Impacto	Muito Provável	Provável	Improvável
Catastrófico	Alto	Alto	Médio
Critico	Alto	Médio	Baixo
Marginal	Médio	Baixo	Baixo

2.2.9.2.1 Priorização

Tabela 14 – Priorização dos riscos

Id do Risco	Descrição do Risco	Classificação do Risco
1	Não cumprimento do cronograma planejado.	Alto
2	Falta de feedback em relação ao trabalho realizado.	Médio
3	Déficit de pessoal.	Médio
4	Conhecimento do negócio insuficiente.	Baixo
5	Atrito entre a mão de obra.	Baixo
6	Dificuldades em desenvolver o software por utilizar	Baixo
	uma nova tecnologia.	

2.2.9.2.2 Definição de possíveis soluções

Tabela 15 – Definição de possíveis soluções dos riscos

Id do Risco	Mitigação	Contingência
1	Planejar o tempo de execução da atividade	Aumentar as horas do trabalho
	com base nas horas/dia reais de cada membro	diária
	do grupo	
2	Definir encontros regulares	Entrar em contato com o
		orientador e co-orientadores o mais rápido possível
3	Distribuir os trabalhos de forma equivalente	Aumentar as horas do trabalho
	para não haver sobrecarga	diária
4	Estar em constante atualização do negócio	Pesquisar mais sobre o negócio
5	Respeitar e tentar compreender a opinião dos	Tentar resolver rapidamente o
	colegas	conflito ocorrido, evitando assim
		problemas futuros
6	Estudar sobre a tecnologia antes de iniciar a	Adquirir materiais didáticos
	fase de implementação do projeto.	especializados e aumentar a
		carga horária para estudo dos
		problemas.

2.2.11 Plano de documentação

Os documentos foram divididos em dois tipos: Papel e mídia eletrônica.

2.2.11.1 Documento em papel

Tabela 16 – Definição dos	1	Б	D/III
Documento(s)	Autor(es)	Fase	Público alvo
Documento de visão	Gerente do projeto e	Concepção	Gerente do projeto e
	engenheiro de		engenheiro de requisitos
	requisitos		
Plano de projeto	Gerente do projeto	Concepção	Gerente de projeto
Cronograma	Gerente de Projeto	Concepção	Gerente de projeto
Modelo de domínio	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
			programador
Modelo de casos de	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
uso			programador
Descrição dos casos	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
de uso			programador
Diagramas de	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
sequência do			programador
sistema dos			
principais casos de			
uso			
Realização dos	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
principais casos de		,	programador
uso			programador
Diagramas de classe	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
Diagramas de ciasse	Timansta, Trojetista	Liuooruşuo	programador
Documento de	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
Arquitetura Arquitetura	i indista i iojotista	Liuooiuçuo	programador
Modelo de dados	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
windere de dados	Anansia/1 Tojeusia	Liauuraçau	, and the second
Managrafia	Alumo	Trongica -	programador
Monografia	Aluno	Transição	Todos
Apresentação de	Aluno	Transição	Todos
monografia			

2.2.11.2 Documento em mídia eletrônica

Tabela 17 – Definição dos documentos em mídia eletrônica

Documento(s)	Autor(es)	Público alvo
Ata de reunião com	Gerente de projeto	Todos
orientador(a)		
Documentação da API do	Programador	Analista/Projetista e programador
sistema		

2.2.12 Plano de recursos e produtos

2.2.12.1 Recursos humanos

Os recursos humanos para esse projeto são os três integrantes do projeto que desempenharam funções de analista de requisitos, arquiteto, programador e gerente de projetos. As competências necessárias para o desempenhar estas funções encontram-se listadas abaixo:

Tabela 18 – Descrição dos recursos humanos

Perfil	Quantidade
Analista de Requisitos	3
Programador	3
Arquiteto	3
Gerente de Projetos	3

2.2.12.2 Recursos de hardware

Além dos recursos de de hardware para o desenvolvimento do projeto (ver Ambiente de Hardware para desenvolvimento) será necessário um servidor com as seguintes requisitos mínimos:

- 80 GB de HD;
- Processador com clock de 2 Ghz;
- 2048 MB de memória RAM;
- Conexão com a internet de 2 MB/s.

Os clientes deverão ter os seguintes requisitos mínimos:

- Processador com clock de 1 Ghz;
- 512 MB de memória RAM;
- Conexão com a internet de 256 K.

2.2.12.3 Recursos de *software*

Tabela 19 – Descrição dos recursos de software

Software	Descrição
Jude Community 5.x	Ferramenta CASE para elaboração de artefatos escritos na
	linguagem UML.
PostgreSQL 8.3	Sistema gerenciador de Banco de Dados.
Ruby 1.8.7	Linguagem de programação a ser utilizada.
Rails 2.3.3	Framework para desenvolvimento de aplicações web.
Git 1.6	Software para versionamento de projetos.
Open Office 3.x	Suíte de aplicativos para escritório livres multiplataforma.
DB Visualizer 6.x	Ferramenta de gerência de banco de dados.

2.2.12.4 Recursos financeiros

Estimativas de gastos com mão de obra:

Considerando um salário com o valor médio R\$ 2500,00 reais por colaborador trabalhando 40 horas semanais obtemos o valor de R\$ 15,62 a hora trabalhada.

Tabela 20 – Descrição dos gastos com mão de obra

Colaborador	Horas trabalhadas/semana	Custo/hora	Custo/Semana
Ricardo	13.25 hs	R\$ 15,62	R\$ 207,00
Pedro	16 hs	R\$ 15,62	R\$ 250,00
Túlio	16 hs	R\$ 15,62	R\$ 250,00
		Custo Total/Semana:	R\$ 707,00

Tabela 21 – Descrição dos gastos semanal e total

Número de semanas trabalhadas	Custo/Semana	
33	R\$ 707,00	
Custo total com mão de obra:	R\$ 23.331,00	

2.3 MODELO DE DOMÍNIO

A seguir, o diagrama representa as classes de domínio do sistema:

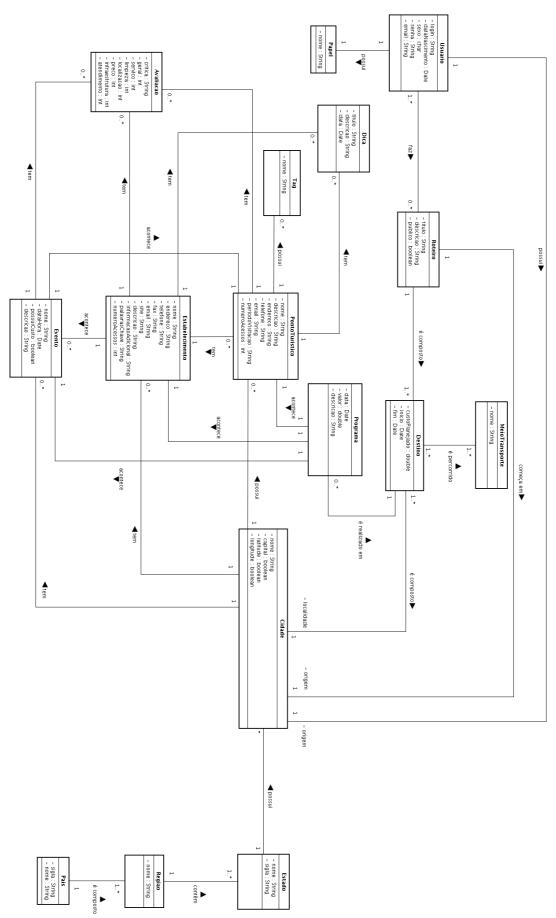


Ilustração 1 - Modelo de domínio

2.4 DOCUMENTO DE ARQUITETURA

2.4.1 Descrição

Este documento apresenta uma visão geral abrangente da arquitetura do sistema e utiliza uma série de visões arquiteturais diferentes para ilustrar os diversos aspectos do sistema. Sua intenção é capturar e transmitir as decisões significativas do ponto de vista da arquitetura que foram tomadas em relação ao sistema.

2.4.2 Representação da arquitetura

Este documento apresenta a arquitetura como uma série de visões: visão de casos de uso, visão de processos, visão de implantação e visão de implementação. Essas visões utilizam a Linguagem Unificada de Modelagem (UML).

2.4.3 Visão de casos de uso

Uma descrição da visão de casos de uso da arquitetura de software. A Visão de Casos de Uso é uma entrada importante para a seleção do conjunto de cenários e/ou casos de uso que são o foco de uma iteração. Ela descreve o conjunto de cenários e/ou os casos de uso que representam alguma funcionalidade central e significativa. Também descreve o conjunto de cenários e/ou casos de uso que possuem cobertura arquitetural substancial (que experimenta vários elementos de arquitetura) ou que enfatizam ou ilustram um determinado ponto complexo da arquitetura.

Os casos de uso listados a seguir são muito importantes para a arquitetura. Uma descrição desses casos de uso pode ser encontrada posteriormente nesta seção.

- UC 02 Manter Roteiro
- UC 05 Manter Destino
- UC 12 Manter Programa
- UC 10 Pesquisar no sistema

O diagrama a seguir representa os casos de uso do sistema:

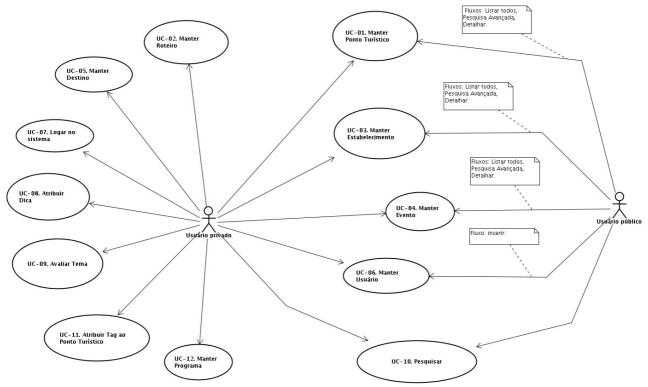


Ilustração 2 - Diagrama de casos de uso

2.4.3.1 Descrição dos casos de uso mais importantes

2.4.3.1.1 UC - 02 Manter Roteiro

Este Caso de Uso ocorre quando um viajante deseja planejar uma viajem. O primeiro passo para o planejamento de uma viajem é a criação de um roteiro, que irá localizar o ponto de partida e também irá armazenar uma descrição da viajem além de servir de agregador para os outros conteúdos do planejamento.

2.4.3.1.2 UC - 05 Manter Destino

Este Caso de Uso ocorre após a criação de um roteiro de viajem, ele irá permitir ao viajante adicionar destinos ao roteiro criado, estabelecendo um custo planejado para cara destino adicionado. Este caso de uso também provê um cálculo do custo da viajem, baseado nos destinos adicionados, e

o cálculo do período da viajem.

2.4.3.1.3 UC – 10 Pesquisar no sistema

Este Caso de Uso ocorre quando um viajante deseja buscar alguma coisa no sistema. Ele realiza uma pesquisa em todas as entidades do sistema, recuperando para um mesmo termo informações sobre estabelecimentos, pontos turísticos, roteiros de outros usuários, eventos, etc. 2.4.3.1.4 UC – 12 Manter Programa:

Este Caso de Uso ocorre após à adição de um destino ao roteiro de viajem, ele irá permitir ao viajante adicionar programas ao destino escolhido, estabelecendo o custo e a data do programa. Este caso de uso também permite que o programa seja associado a um estabelecimento ou ponto turístico cadastrado no sistema e provê um cálculo do custo dos programas, além de um saldo daquele destino.

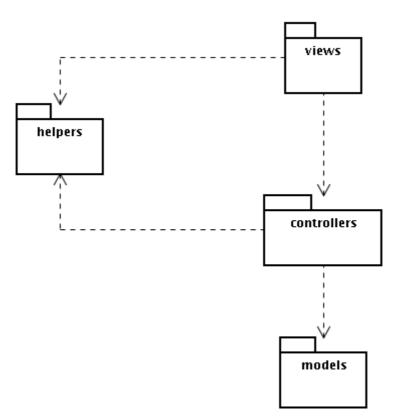


Ilustração 3 - Diagrama de pacotes

2.4.4 Visão de implantação

Esta seção descreve uma ou mais configurações (hardware) de rede física nas quais o software será implantado e executado. Para cada configuração, ela deve indicar no mínimo os nós físicos (computadores, CPUs) que executam o software e as respectivas interconexões (barramento, LAN, ponto a ponto e assim por diante.) Além disso, ela inclui um mapeamento dos processos da Visão de Processos nos nós físicos.

O servidor deverá ser uma plataforma UNIX, contendo o servidor web Apache com o módulo capistrano instalado, que é o módulo responsável por executar aplicações escritas na linguagem Ruby. A máquina cliente é qualquer dispositivo capaz de executar um navegador da Web e conectar-se ao servidor via Internet. O banco de dados deverá rodar em uma plataforma UNIX e possuir o SGBD PostgreSQL 8.3.

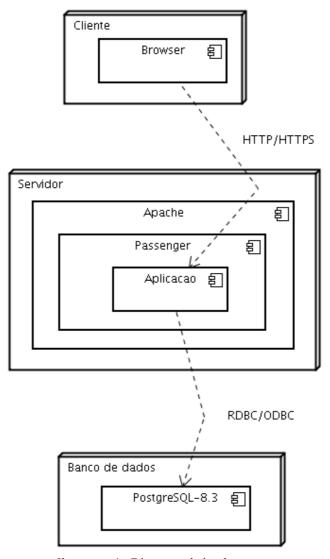


Ilustração 4 - Diagrama de implantação

2.4.5 Visão de implementação

O projeto utilizará o framework MVC Rails 2.3+, que é open source e foi desenvolvido em linguagem de programação Ruby. O Rails auxilia na utilização do MVC fornecendo uma estrutura de fácil entendimento e evolução, não permitindo furos nas camadas determinadas.

A escolha do framework foi baseada nas seguintes premissas:

Produtividade: Ele possui mecanismos para prototipação rápida, gerando controladores e interfaces gráficas a partir de um modelo; como foi desenvolvido sobre uma linguagem de script, não compilada, não é necessário parar o servidor de aplicação em nenhum momento; possui mecanismos nativos para criação de testes automáticos; possui um motor de templates nativo para auxiliar na criação das interfaces gráficas.

Facilidade de evolução: O Rails utiliza o conceito de convenção sobre configuração, o que reduz consideravelmente os passos necessários para adicionar novos recursos.

Conhecimento da equipe: Dos membros da equipe, apenas duas pessoas possuem experiência com desenvolvimento de software e a curva de aprendizado do Ruby e do Rails é consideravelmente menor que a dos outros frameworks e linguagens.

Material disponível: O framework foi criado em 2003 e rapidamente se popularizou, por isso possui uma grande quantidade de livros e artigos a seu respeito.

O Rails é um meta-framework, um agregado de quatro outros frameworks, que são: ActionPack; ActionSupport; ActionRecord; ActionMailer. Dentre os frameworks analisados este foi o melhor na categoria dos meta-frameworks, possuindo baixa curva de aprendizado e simplicidade em sua utilização.

O ActiveRecord é o framework de persistência, mapeamento objeto relacional, que irá abstrair o banco de dados, mapeando as tabelas para o modelo de criado, permitindo a manipulação dos dados sem o uso explicito de SQL. O ActionPack realizará a separação e organização estrutural do projeto, coordenando o uso do MVC e gerenciando o uso da interface gráfica. Ele também possui um motor de templates, para auxiliar na criação das interfaces gráficas. O ActionMailer fornecerá recursos para envio e recebimento de emails. O ActionSupport provê diversos recursos utilitários para todo o sistema.

Os casos de teste serão feitos de forma automatizada, através do framework de testes RTest. Um teste automático é um programa que verifica se um outro programa está funcionando conforme o esperado. O RTest provê recursos para criação de testes de unidade, integração e funcionais, realizando as verificações programadas automaticamente. Os testes automáticos são importantes

pois com eles conseguimos sempre verificar o funcionamento de uma determinada funcionalidade, realizando revisões constantes e mantendo todo o sistema verificado.

A documentação interna será feita através de comentários de bloco logo acima da declaração dos métodos e classes, explicitando os parâmetros quando necessário.

2.4.6 Visão de dados

Será utilizado o SGBD objeto relacional open source PostgreSQL 8.3+. O PostgreSQL é um dos SGBDs open source mais avançados da atualidade.

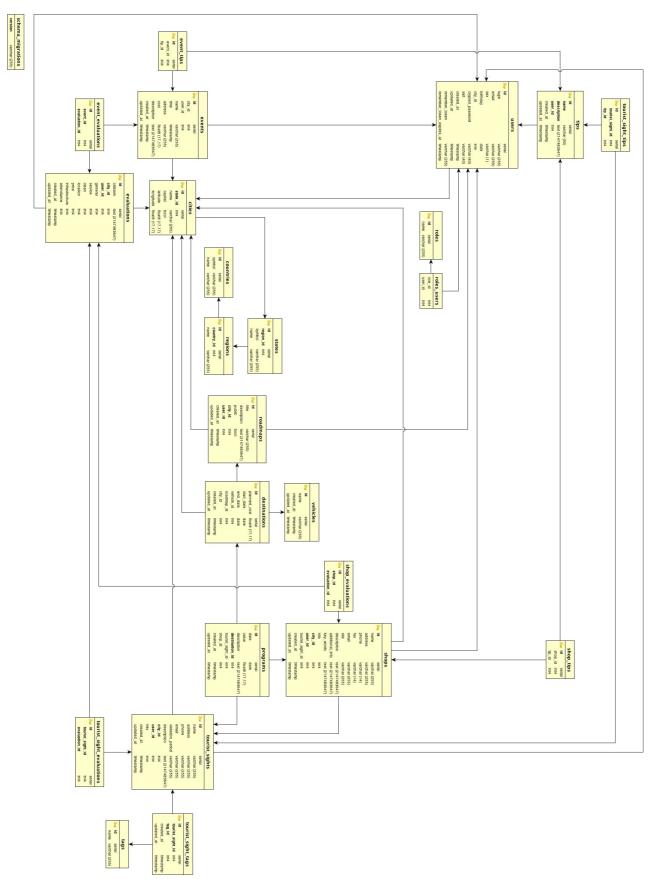


Ilustração 5 - Modelo de dados

44

2.4.7 Tamanho e desempenho

O software conforme projetado suportará 100 usuários simultâneos. A escala além deste nível pode ser obtida através da adição de outros níveis do servidor web e do servidor de dados.

2.4.8 Qualidade

O software conforme projetado provê extensibilidade, confiabilidade, portabilidade, manutenibilidade, testabilidade, reusabilidade e interoperabilidade.

2.5 CASOS DE USO

2.5.1 Manter ponto turístico

2.5.1.1 Descrição

O usuário pode consultar, adicionar, alterar ou excluir pontos turísticos cadastrados no sistema.

2.5.1.2 Atores

Usuário público (Fluxos: Pesquisar, Detalhar).

Usuário privado (Fluxos: Todos).

2.5.1.3 Pré-condições

Para executar os fluxos de Inserir, Alterar, Excluir o usuário privado deve estar cadastrado e logado no sistema.

2.5.1.4 Fluxo principal [Pesquisar]

- 1 O usuário seleciona a opção Pontos Turísticos.
- 2 O sistema apresenta a tela com a listagem de todos os pontos turísticos e seus filtros de pesquisa. [A.1 Detalhar][A.2 Inserir]

2.5.1.5 Fluxos alternativos

A.1 [Detalhar]

- 1 O usuário seleciona um ponto turístico da listagem.
- 2 O sistema apresenta as informações do ponto turístico com tags, dicas e avaliações. [A.3 Alterar][A.4 Excluir][A.5 Atribuir ou remover tags][A.6 Atribuir ou remover dicas][A.7 Atribuir ou remover avaliação]

A.2[Inserir]

- 1 O usuário seleciona opção de inserir ponto turístico.
- 2 O sistema apresenta a tela com o formulário para o cadastro do ponto turístico.
- 3 O usuário preenche o formulário e seleciona a opção de salvar. [E.1][E.2]
- 4 O sistema exibe a tela de detalhamento e informa que os dados foram inseridos com sucesso.

A.3 [Alterar]

- 1 O usuário seleciona a opção de alterar o ponto turístico detalhado.
- 2 O sistema apresenta a tela de edição de ponto turístico.
- 3 O usuário adiciona novas informações (ou altera todos os dados) e depois seleciona a opção de salvar. [E.1][E.2]
- 4 O sistema exibe a tela de detalhamento e informa que os dados foram atualizados com sucesso.

A.4 [Excluir]

- 1 O usuário seleciona a opção de excluir o ponto turístico.
- 2 O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.
- 3 O usuário confirma ou não a exclusão.
- 4 O sistema exclui o ponto turístico e lista todos os pontos turísticos cadastrados.

A.5 – [Atribuir ou remover tags]

Os passos estão descritos no caso de uso Atribuir tag ao ponto turístico (UC – 11).

A.6 – [Atribuir ou remover dicas]

Os passos estão descritos no caso de uso Atribuir ou visualizar Dica (UC – 08).

A.7 – [Atribuir ou remover avaliações]

Os passos estão descritos no caso de uso Atribuir ou visualizar Avaliações (UC – 09).

2.5.1.6 Fluxos de exceção

E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

 $1-\mathrm{O}$ sistema não salva o ponto turístico, volta para tela de cadastro e informa que os campos obrigatórios devem ser preenchidos.

E.2 [Formato de email inválido]

 $1-\mathrm{O}$ sistema não salva o ponto turístico, volta para tela de cadastro e informa que o formato do email informado não é válido.

2.5.1.7 Mapa de navegação

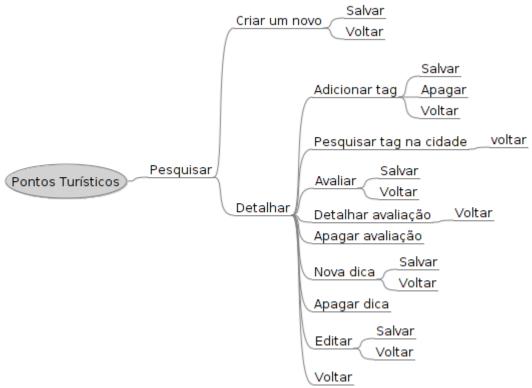


Ilustração 6 - Mapa de navegação do caso de uso manter ponto turístico

2.5.1.8 Protótipo visual



Parque da Cidade (DF/Brasília)

Fone: (61) 3225-2451 Se você acha que uma praia faz falta em Brasília, vai ter uma boa surpresa ao ar livre. O Parque da Cidade - Sarah Kubitschek é um complexo de diversão com área equivalente a 420 hectares, localizado na Asa Sul. O espaço, público e gratuito, atende a todos os gostos e idades: além de duas ciclovias, tem parque infantil, lago com pedalinhos e caiaques, churrasqueiras, campos de futebol, kartódromo, campo de aeromodelismo, anfiteatro e estádio hípico. O Parque é ideal para a prática de atividades físicas e para a diversão em família. Uma boa dica é o passeio nos pedalinhos do lago, onde pais e crianças podem andar juntos. Se o dia estiver bonito, dá até para fazer um piquenique nos quiosques ou no gramado. Quem tem mais de 60 anos pode participar de aulas de Tai Chi Chuan, ioga e condicionamento físico. As atividades são gratuitas e acontecem de segunda a sexta, pela manhã. Para ser criado, o Parque da Cidade contou com a experiência de três grandes nomes da área: Oscar Niemeyer (arquitetura), Burle Marx (jardins) e Lúcio Costa (urbanismo). Só por isso já dá para imaginar que a visita vale mesmo a pena.

Complexo Cultural da República João Herculino (DF/Brasília)

Fone: (61) 3325-6410 / (21) 3325-6257 / (21) 3325-6237 Período de visitação: Museu - Terça a domingo, das 9h às 18h30 / Biblioteca - Ligar para agendar. Depois de quase meio século, saíram do papel dois projetos de Oscar Niemeyer desenhados na época da construção de Brasília. No final de 2006, foram inaugurados o Museu Nacional Honestino Guimarães e a Biblioteca Nacional Leonel de Moura Brizola, que integram o Complexo Cultural da República João Herculino. Construídos numa área de 91,8 mil metros quadrados, os espaços são mais uma opção de lazer cultural gratuito. O museu foi criado para abrigar exposições de arte e oficinas de restauração de pinturas e esculturas. Fique atento à agenda de mostras e cursos. No formato de oca e cercado por uma passarela, o prédio em si já é uma obra de arte. A biblioteca, com acervo ainda em formação, tem estrutura para se tornar uma das mais modermas do País, principalmente no quesito inclusão digital. Comporta mais de 500 mil volumes impressos e 200 microcomputadores com acesso à internet e aos acervos de outras bibliotecas brasileiras.

Jardim Zoológico de Brasília (DF/Brasília)

Fone: (61) 3345-3280 Período de visitação: De terça-feira a domingo, das 9h às 17h Um dos mais conhecidos do Brasil, o Jardim Zoológico de Brasília tem ambientes semelhantes aos de selvas e florestas. Numa área de 140 hectares, lagos, ilhas, pátios e muitas árvores tentam imitar o habitat natural de mais de 250 espécies - aproximadamente 1.300 animais. Nesta variedade, estão bichos exóticos, como o faisão, e outros ameaçados de extinção, como a jaguatirica. Mas o maior diferencial do zóo é seu caráter interativo e educacional. Durante o passeio pelo parque, é possível alimentar alguns bichinhos. Você também pode aproveitar o cenário para montar um piquenique e até fazer um churrasco nas áreas apropriadas. Só não é permitido levar bebida alcoólica. Estudantes entre 12 e 17 anos, filhos de comerciários, podem participar de um programa de acampamento ecológico. Lá, eles aprendem na prática sobre o meio ambiente (saiba mais aqui). Outra boa opção de ensino são as visitas monitoradas, que levam a sala de aula ao zoológico. Inaugurado em 1957, o Zoológico de Brasília é bem mais que um lugar de visitação. A estrutura do local inclui teatro de arena, auditório, biblioteca e museu e laboratório de taxidermia. Ao seu lado está o Santuário de Vida Silvestre do Riacho Fundo e o Parque das Aves. Os três espaços são administrados pela Fundação Pólo Ecológico de Brasília - FunPEB.

Catedral Metropolitana (DF/Brasília)

Fone: (61) 3224-4073 Período de visitação: Diariamente, das 8h às 18h Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, a Catedral Metropolitana de Brasília é considerada um marco na história da arquitetura e da engenharia brasíleira. A obra de Oscar Niemeyer, inaugurada em 1967, pouco lembra as igrejas tradicionais – principalmente pela forma circular. É fácil perceber a ousadia do projeto. Sua estrutura é composta por 16 enormes colunas, que saem do solo e se encontram no topo, formando uma espécie de coroa. O acesso ao interior é feito por uma passagem subterrânea revestida em preto, contrastando com o salão principal. Lá dentro, a luz natural que entra pelos vitrais do teto se reflete no mármore b tranco das paredes e colunas. Outra surpresa é a acústica da igreja. Durante a visita, faça o teste: fique próximo à parede e peça para outra pessoa fazer o mesmo em qualquer outro ponto do salão. Quando você falar, ela ouvirá sua voz, como num telefone sem fio. Além do ousado projeto arquitetónico, este templo também guarda importantes peças e obras de arte, como o altar-mor, doado pelo Papa Paulo VI, a Via-Sacra, de Di Cavalcanti, e os quatro evangelistas, de Alfredo Ceschiatti, cada um com três metros de altura.

Espaço Lúcio Costa (DF/Brasília)

Fone: (61) 3325-6163 Período de visitação: Terça a domingo e feriados, das 9h às 18h Quem chega a Brasília pela primeira vez quer entender como a capital foi concebida. Para isso, o melhor é visitar o Espaço Lúcio Costa. Com uma maquete de 170 m² do Plano Piloto e cópias de seus croquis e relatório oficial, o local é um paraíso para quem gosta de urbanismo e arquitetura. Localizada no subterrâneo da Praça dos Três Poderes e desenhada por Oscar Niemeyer, a construção é uma homenagem ao urbanista que idealizou a cidade. Em 1957, o projeto de Lúcio Costa foi escolhido por um júri interacional entre os 26 participantes do Concurso Nacional do Plano Piloto da Nova Capital do Brasil. Trinta anos depois, a Unesco (Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura) reconheceu Brasília como Patrimônio Cultural da Humanidade. A construção da capital é um divisor de águas na história da arquitetura e do urbanismo mundial. A maquete do Plano Piloto já foi exposta em outras cidades do Brasil e no exterior. Criada em 1988, ela está no Espaço Lúcio Costa desde a inauguração do local, em 1992. Neste protótipo, há um sistema de som que transmite informações em quatro idiomas. Ao lado, fica uma maquete tátil, com legendas em Braille.

« Anterior 1 2 3 4 Próximo »

Ilustração 7 - Listagem de pontos turísticos com filtros de pesquisa



Criar um novo

Novo Ponto Turísti	со	
* Cidade:		
escolha o estado	escolha a cidade	_
* Nome:	* Endereço:	
Telefone:	E-mail:	
Período de visitação: Descrição:		
Descrição:		
		Salvar
<u>Voltar</u>		

Ilustração 9 - Formulário para cadastramento de um novo ponto turístico

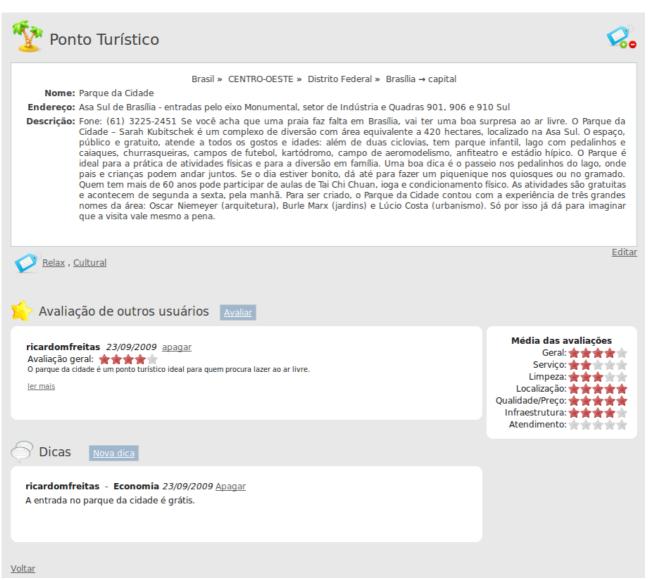


Ilustração 10 - Detalhamento de ponto turístico, com opção de avaliação, detalhamento de avaliação, dica, edição e adição/remoção de tags

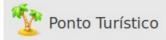




Ilustração 11 - Opção de adição/remoção de tag a ponto turístico

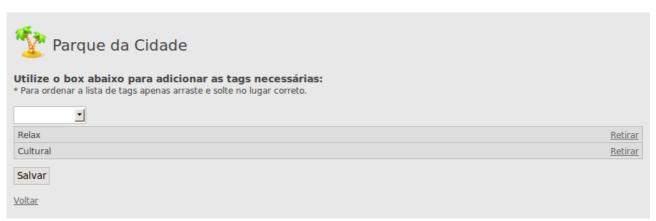
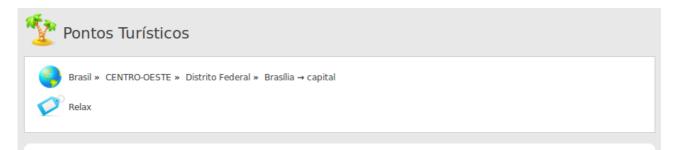


Ilustração 12 - Formulário de adição/remoção de tags de ponto turístico



Parque da Cidade (DF/Brasília)

Fone: (61) 3225-2451 Se você acha que uma praia faz falta em Brasília, vai ter uma boa surpresa ao ar livre. O Parque da Cidade - Sarah Kubitschek é um complexo de diversão com área equivalente a 420 hectares, localizado na Asa Sul. O espaço, público e gratuito, atende a todos os gostos e idades: além de duas ciclovias, tem parque infantil, lago com pedalinhos e caiaques, churrasqueiras, campos de futebol, kartódromo, campo de aeromodelismo, anfiteatro e estádio hípico. O Parque é ideal para a prática de atividades físicas e para a diversão em família. Uma boa dica é o passeio nos pedalinhos do lago, onde país e crianças podem andar juntos. Se o dia estiver bonito, dá até para fazer um piquenique nos quiosques ou no gramado. Quem tem mais de 60 anos pode participar de aulas de Tal Chi Chuan, ioga e condicionamento físico. As atividades são gratuitas e acontecem de segunda a sexta, pela manhã. Para ser cridado, o Parque do Cidade contou com a experiência de três grandes nomes da área: Oscar Niemeyer (arquitetura), Burle Marx (jardins) e Lúcio Costa (urbanismo). Só por isso já dá para imaginar que a visita vale mesmo a pena.

Pontão do Lago Sul (DF/Brasília)

Telefone: (61) 3364-0580 E-mail: pontao@pontaodolagosul.com.br Conhecido pela bela paisagem, o Pontão do Lago Sul é um dos locais mais freqüentados por quem procura bons restaurantes e um clima praiano. Situado às margens do Lago Paranoá e próximo à ponte Lúcio Costa, o Pontão é parada obrigatória para aqueles que querem conhecer Brasília. Além da praça gastronômica, há também feiras de artesanato, shows musicais e parques para crianças. Algumas pessoas aproveitam o lago artificial para praticar esportes náuticos ou passear de lancha. Á noite, a iluminação dá um charme especial ao Pontão - lugar ideal para relaxar depois de um dia de trabalho. Inaugurado em abril de 2002, o espaço com 134 mil m² e recebe cerca de 120 mil visitantes por mês. Apesar do grande movimento, não se preocupe com estacionamento: são 1,5 mil vagas.

Parque Nacional de Brasilia Água Mineral (DF/Brasília)

Fone: (61) 3465-2013 Período de visitação: Diariamente, das 8h às 16h A apenas 10 km do centro do Plano Piloto há uma paisagem inimaginável em qualquer grande cidade: um espaço com nada menos que 30 mil hectares de árvores, trilhas e duas piscinas naturais de águas cristalinas. É o Parque Nacional de Brasília, mais conhecido como Água Mineral. Quando o assunto é qualidade de vida, este é um dos destinos preferidos dos moradores da capital. Não faltam opções de lazer. Uma boa dica é começar o dia com um banho relaxante nas piscinas de água mineral. Depois, quem gosta de caminhada podre escolher uma das duas trilhas: a da Capivara, com duração de 20 minutos (1,3 km) ou a do Cristal Água, que pode ser feita em 1 hora (5 km). Ao final do passeio, o melhor é apreciar a vista da Chapada da Contagem, a Depressão do Paranoá e a Encosta da Contagem. Também dá para recarregar as energias num piquenique ao ar livre O parque tem uma fauna com mais de 300 espécies de pássaros - como ema, seriema e tucano - e alguns animais em extinção, entre eles o lobo-guarã, o tamanduá bandeira e o tatu canastra. Se você quer conhecer melhor as espécies nativas da flora e da fauna do cerrado, visite o museu que fica no Centro de Visitantes do local.

Ilustração 13 - Listagem de pontos turísticos da tag pesquisada na cidade escolhida.

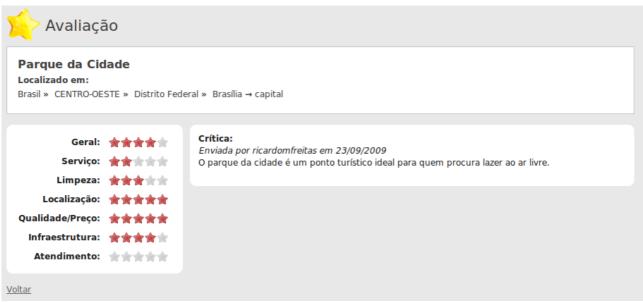


Ilustração 14 - Detalhamento de uma avaliação de ponto turístico

Avaliar			
Parque da Cidade Localizado em: Brasil » CENTRO-OESTE » [Distrito Federal » Brasília	a → capital	
Registre aqui sua opini	ão		
Geral:	日 含含含含含	* Crítica:	
Serviço:	日本会会会会		
Limpeza:	0****		
Localização:	0****		
Qualidade/Preço:	0 * * * * *		
Infraestrutura:	0****		
	0****		

Ilustração 15 - Formulário para cadastramento de uma nova avaliação de ponto turístico

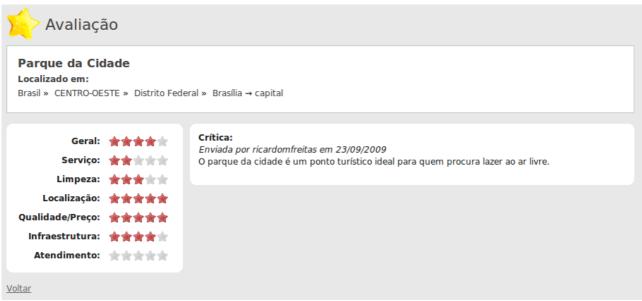


Ilustração 16 - Detalhamento de uma avaliação de ponto turístico



Ilustração 17 - Formulário de edição de ponto turístico

2.5.1.9 Diagramas

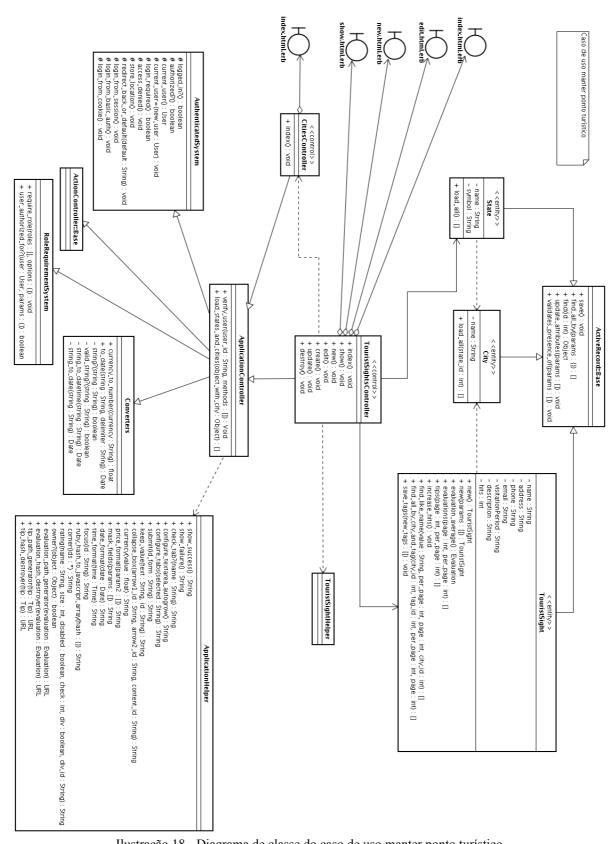


Ilustração 18 - Diagrama de classe do caso de uso manter ponto turístico

2.5.2 Manter roteiro

2.5.2.1 Descrição

O usuário pode consultar, adicionar, alterar ou excluir roteiros no sistema.

2.5.2.2 Atores

Usuário privado (Fluxos: Todos).

2.5.2.3 Pré-condições

O usuário privado deve estar cadastrado e logado no sistema.

2.5.2.4 Fluxo principal [Listar todos]

- 1 O usuário seleciona a opção Meus Roteiros.
- 2 O sistema apresenta a tela com as listagens dos roteiros do usuário. [A.1 Detalhar][A.2 Inserir]

2.5.2.5 Fluxos alternativos

A.1 [Detalhar]

- 1 O usuário seleciona um roteiro da listagem.
- 2 O sistema apresenta as informações do roteiro, destinos e programas . [A.3 -

Alterar [A.4 – Excluir] [A.5 – Manter destino] [A.6 – Manter programa]

A.2[Inserir]

- 1 O usuário seleciona opção de inserir roteiro.
- 2 O sistema apresenta a tela com o formulário de roteiros.
- 3 O usuário preenche o formulário e seleciona a opção de inserir.[E.1]
- 4 O sistema exibe a tela de detalhamento e informa que os dados foram inseridos com sucesso.

A.3 [Alterar]

- 1 O usuário seleciona a opção de alterar o roteiro.
- 2 O sistema apresenta a tela de edição de roteiro.
- 3 O usuário adiciona novas informações (ou altera todos os dados) e depois seleciona a opção de salvar. [E.1]
- 4 O sistema exibe a tela de detalhamento e informa que os dados foram atualizados com sucesso.

A.4 [Excluir]

- 1 O usuário seleciona a opção de excluir o roteiro.
- 2 O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.
- 3 O usuário confirma a exclusão.
- 4 O sistema exclui o roteiro e exibe todos os roteiros do usuário .

A.5 – [Manter destino]

Os passos estão descritos no caso de uso Manter destino(UC – 05).

A.6 – [Manter programa]

Os passos estão descritos no caso de uso Manter programa(UC – 12).

2.5.2.6 Fluxo de exceção

E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

1 – O sistema não salva o roteiro, volta para tela de cadastro e informa que os campos obrigatórios devem ser preenchidos.

2.5.2.7 Mapa de navegação

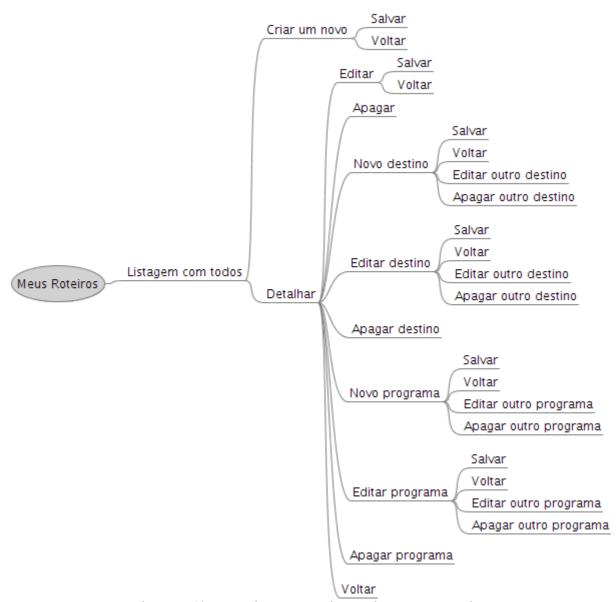


Ilustração 19 - Mapa de navegação do caso de uso manter roteiro

2.5.2.8 Protótipo visual



Ilustração 20 - Listagem com todos os roteiros do usuário com a opção para criar um novo

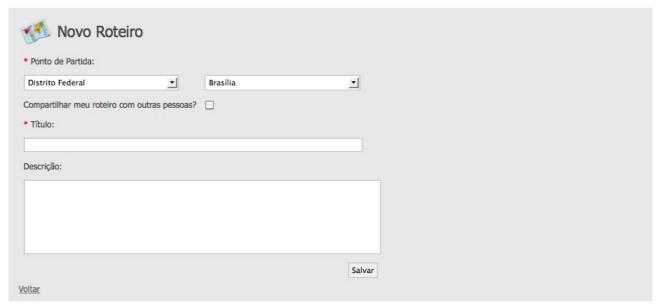


Ilustração 21 - Formulário para cadastramento de um novo roteiro

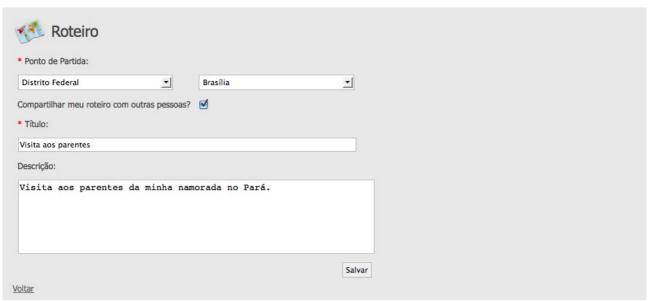


Ilustração 22 - Formulário de edição de roteiro

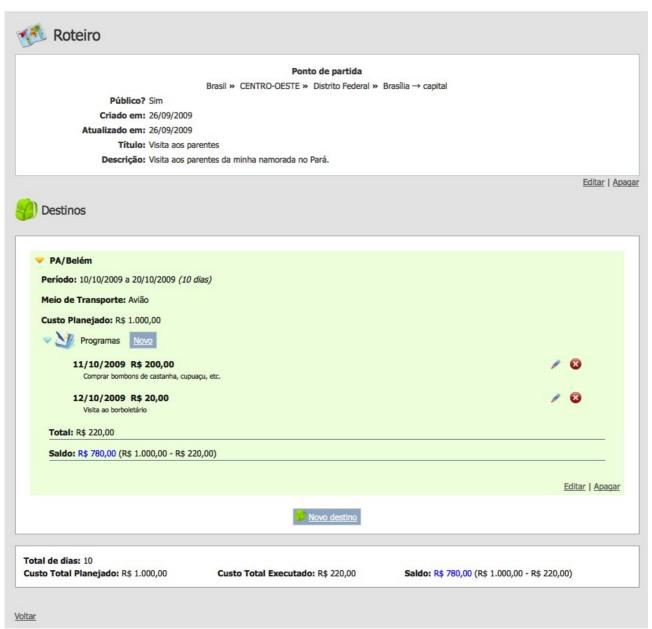


Ilustração 23 - Detalhamento do roteiro com opções de adição de novo destino e programa

: Roadmap

2.5.2.9 Diagramas

Caso de Uso Manter Roteiro

- Listar Todos

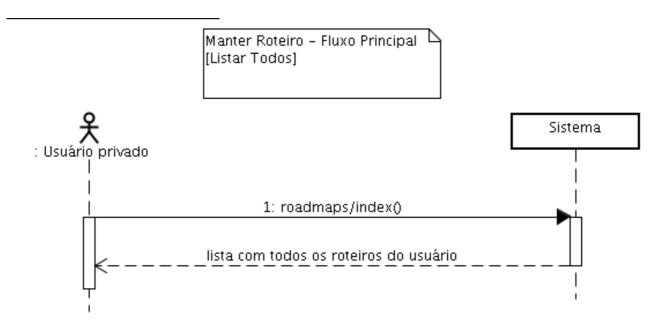


Ilustração 24 - DSS - Fluxo principal do caso de uso manter roteiro [Listar todos]

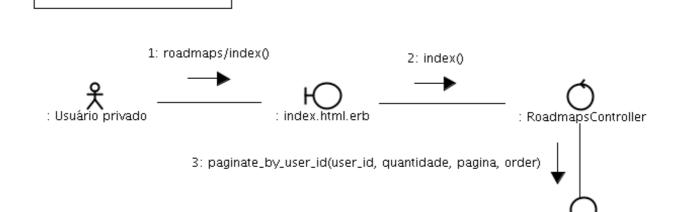


Ilustração 25 - Diagrama de comunicação - Fluxo principal do caso de uso manter roteiro [Listar todos]

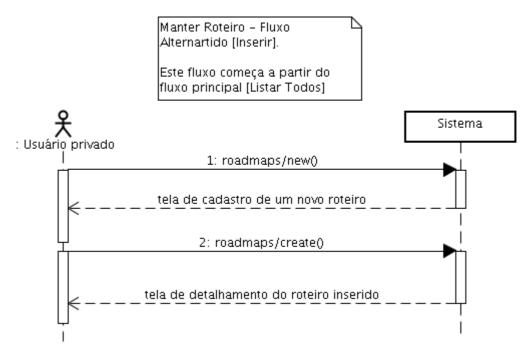


Ilustração 26 - DSS - Fluxo alternativo do caso de uso manter roteiro [Inserir]

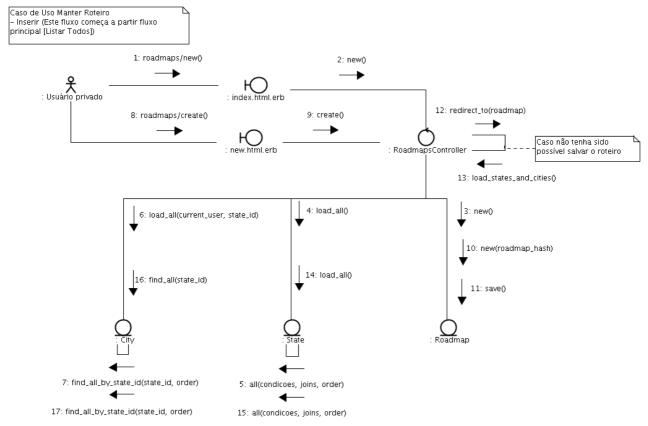


Ilustração 27 - Diagrama de comunicação - Fluxo alternativo do caso de uso manter roteiro[Inserir]

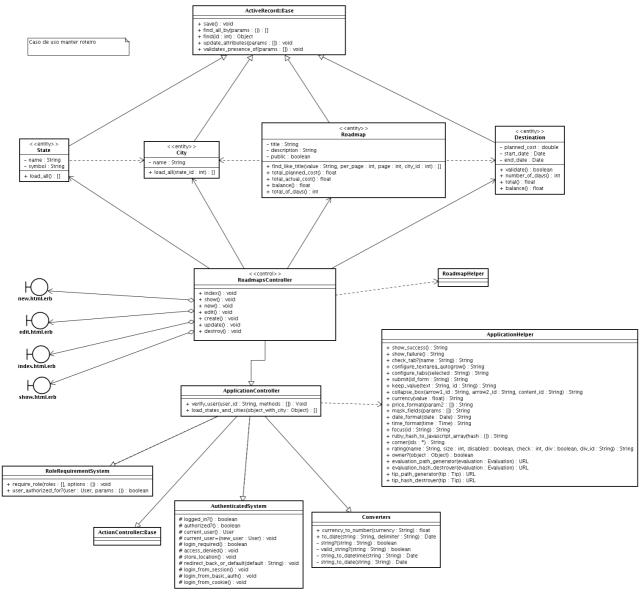


Ilustração 28 - Diagrama de classe do caso de uso manter roteiro

2.5.3 Manter Estabelecimento

2.5.3.1 Descrição

O usuário pode consultar, adicionar, alterar ou excluir estabelecimentos cadastrados no sistema.

2.5.3.2 Atores

Usuário público (Fluxos: Pesquisar, Detalhar).

Usuário privado (Fluxos: Todos).

2.5.3.3 Pré-condições

Para executar os fluxos de Inserir, Alterar, Excluir o usuário privado deve estar cadastrado e logado no sistema.

2.5.3.4 Fluxo principal [Pesquisar]

- 1 O usuário seleciona a opção Estabelecimentos.
- 2 O sistema apresenta a tela com a listagem de todos os estabelecimentos e seus filtros de pesquisa. [A.1 Detalhar][A.2 Inserir]

2.5.3.5 Fluxos alternativos

A.1 [Detalhar]

- 1 O usuário seleciona um estabelecimento da listagem.
- 2 O sistema apresenta as informações do estabelecimento com dicas e avaliações.
- [A.3 Alterar][A.4 Excluir][A.5- Atribuir ou remover dicas][A.6 Atribuir ou remover avaliação]

A.2[Inserir]

- 1 O usuário seleciona opção de inserir estabelecimento.
- 2 O sistema apresenta a tela com o formulário para o cadastro do estabelecimento.
- 3 O usuário preenche o formulário e seleciona a opção de salvar. [E.1][E.2]
- $4-\mathrm{O}$ sistema exibe a tela de detalhamento e informa que os dados foram inseridos com sucesso.

A.3 [Alterar]

- 1 O usuário seleciona a opção de alterar.
- 2 O sistema apresenta a tela de edição de estabelecimento.
- 3 O usuário adiciona novas informações (ou altera todos os dados) e depois

seleciona a opção de salvar. [E.1][E.2]

4 - O sistema exibe a tela de detalhamento e informa que os dados foram alterados com sucesso.

A.4 [Excluir]

- 1 O usuário seleciona a opção de excluir.
- 2 O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.
- 3 O usuário confirma a exclusão.
- 4 O sistema exclui o estabelecimento e lista todos os estabelecimentos cadastrados.

A.5 – [Atribuir ou remover dicas]

Os passos estão descritos no caso de uso Atribuir Dica (UC – 08).

A.6 – [Atribuir ou remover avaliações]

Os passos estão descritos no caso de uso Avaliar Tema (UC – 09).

2.5.3.6 Fluxo de exceção

E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

 1 – O sistema não salva o estabelecimento, volta para tela de cadastro e informa que os campos obrigatórios devem ser preenchidos.

E.2 [Formato de e-mail não válido]

 $1-\mathrm{O}$ sistema não salva o estabelecimento, volta para tela de cadastro e informa que o formato do e-mail informado não é válido.

2.5.3.7 Mapa de navegação

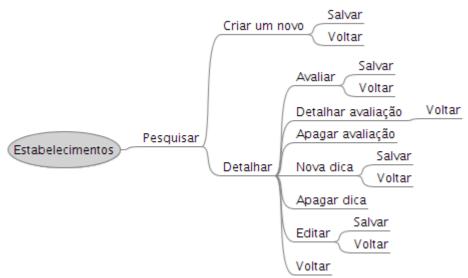


Ilustração 29 - Mapa de navegação do caso de uso manter estabelecimento

2.5.3.8 Protótipo visual

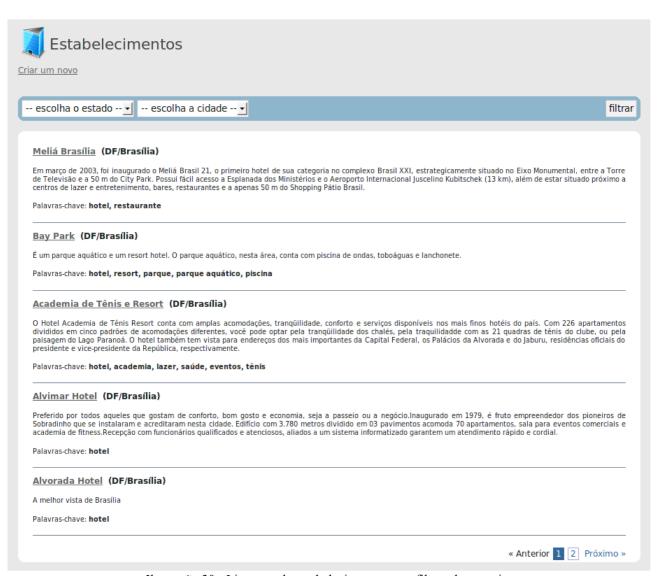


Ilustração 30 - Listagem de estabelecimentos com filtros de pesquisa



Ilustração 31 - Opção de cadastramento de novo estabelecimento

Novo Estabelecimen	to	
* Cidade:		
escolha o estado	escolha a cidade	
Este estabelecimento esta associado a um	ponto turístico?	
	•	
* Nome:		
* Endereço:		
Telefone:	Fax:	
E-mail:	Web site:	
Dannia and		
Descrição:		
Informações adicionais (ex: preços, condiç	ões de entrada, etc):	
Palavras-chave:		
* Utilize palavras como <u>hotel, restaurante, cyber cafe</u> Separe as palavras utilizando a virgula (,). Evite acentos e caracteres especiais.	e, <u>padaria, farmacia, lan house</u> , etc.	
	Salva	r
<u>Voltar</u>		

Ilustração 32 - Formulário para cadastramento de um novo estabelecimento

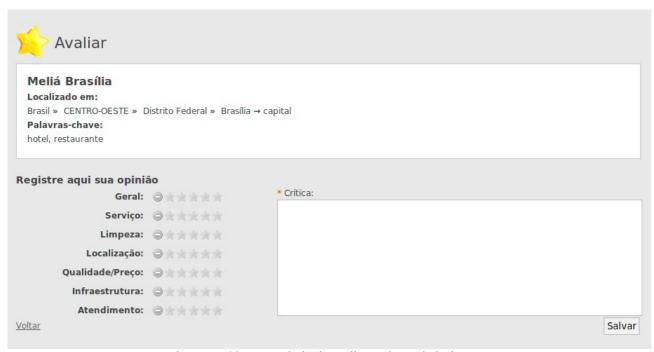


Ilustração 33 - Formulário de avaliação do estabelecimento

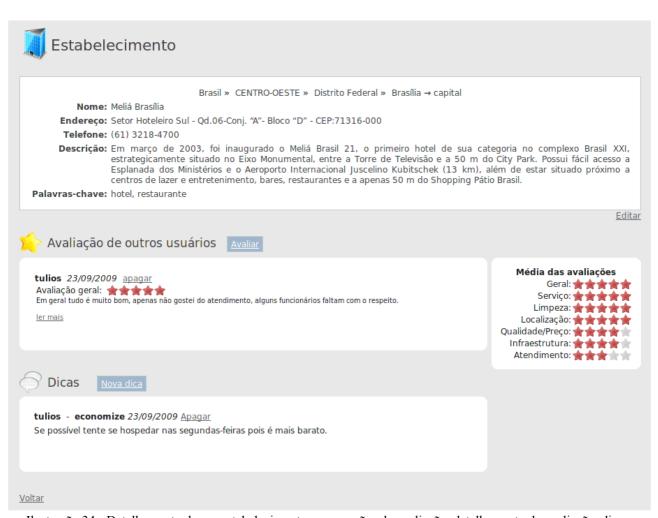


Ilustração 34 - Detalhamento de um estabelecimento, com opções de avaliação, detalhamento de avaliação, dica e edição

Estabelecimento		
* Cidade:		
Distrito Federal	Brasília	
Este estabelecimento esta associado a um p	oonto turístico?	
	_	
* Nome:		
Meliá Brasília		
* Endereço:		
Setor Hoteleiro Sul - Qd.06-Conj. "A" - Blo	oco "D" - CEP:71316-000	
Telefone:	Fax:	
(61) 3218-4700		
E-mail:	Web site:	
Descrição:		
Em março de 2003, foi inaugurado o Mecategoria no complexo Brasil XXI, esti Monumental, entre a Torre de Televisã acesso a Esplanada dos Ministérios e (Kubitschek (13 km), além de estar situatorimenta, barros, restaurantes e	o e a 50 m do <u>City Park</u> . Possui fácil o Aeroporto Internacional Juscelino uado próximo a centros de lazer e	
Informações adicionais (ex: preços, condiçõ	es de entrada, etc):	
Palavras-chave:		
* Utilize palavras como <u>hotel, restaurante, cyber cafe,</u> Separe as palavras utilizando a vírgula (,). Evite acentos e caracteres especiais.	<u>padaria, farmacia, lan house,</u> etc.	
hotel, restaurante		
	Salvar	
Voltar	Sdivar	

Ilustração 35 - Formulário de edição de estabelecimento

Nova Dica de Estabelecimento	
* Nome:	
* Descrição:	
	Salvar
<u>Voltar</u>	

Ilustração 36 - Formulário de cadastramento de dica de estabelecimento

2.5.3.9 Diagramas

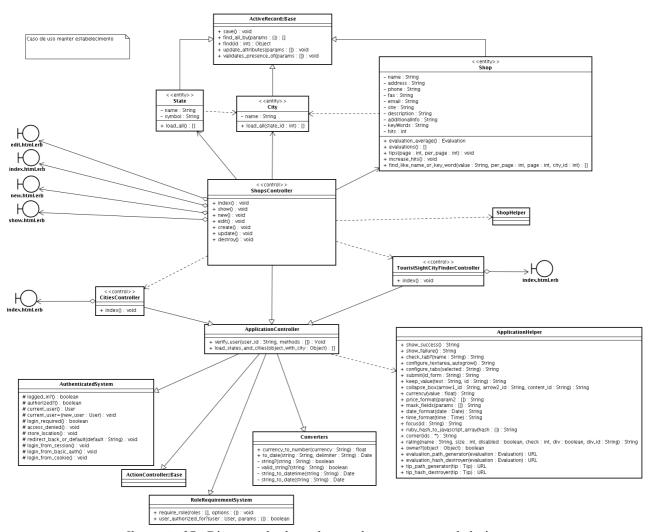


Ilustração 37 - Diagrama de classe do caso de uso manter estabelecimento

2.5.4 Manter evento

2.5.4.1 Descrição

O usuário pode consultar, adicionar, alterar ou excluir eventos cadastrados no sistema.

2.5.4.2 Atores

Usuário público (Fluxos: Listar todos, Pesquisa Avançada, Detalhar).

Usuário privado (Fluxos: Todos).

2.5.4.3 Pré-condições

Para executar os fluxos de Inserir, Alterar, Excluir o usuário privado deve estar cadastrado e logado no sistema.

2.5.4.4 Fluxo principal [Listar todos]

- 1 O usuário seleciona a opção de eventos.
- 2 O sistema apresenta a tela com a listagens de eventos. [A.1 Detalhar][A.2 Inserir]

[A.3 – Pesquisa Avançada]

2.5.4.5 Fluxos alternativos

A.1 [Detalhar]

- 1 O usuário seleciona um evento da listagem.
- 2 O sistema apresenta as informações do evento com dicas e avaliações. [A.4 -

Alterar [A.5 – Excluir [A.6 – Atribuir ou remover dicas] [A.7 – Atribuir ou remover avaliação]

A.2[Inserir]

- 1 O usuário seleciona opção de inserir evento.
- 2 O sistema apresenta a tela com o formulário para o cadastro do evento.
- 3 O usuário preenche o formulário e seleciona a opção de salvar. [E.1]

4 – O sistema exibe a tela de detalhamento e informa que os dados foram inseridos com sucesso.

A.3 [Pesquisa Avançada]

- 1 O usuário seleciona a opção de pesquisa avançada do evento
- 2 O sistema apresenta o estado, a cidade e o período que deseja pesquisar o evento
- 3 O usuário seleciona a localização e escreve o período que deseja pesquisar e clica em pesquisar
 - 4 O sistema lista todos os eventos da localização selecionada e do período descrito.

A.4 [Alterar]

- 1 O usuário seleciona a opção de alterar o evento detalhado.
- 2 O sistema apresenta a tela de edição de evento.
- 3 O usuário adiciona novas informações (ou altera todos os dados) e depois seleciona a opção de salvar. [E.1]
- 4 O sistema exibe a tela de detalhamento e informa que os dados foram atualizados com sucesso.

A.5 [Excluir]

- 1 O usuário seleciona a opção de excluir o evento.
- 2 O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.
- 3 O usuário confirma a exclusão.
- 4 O sistema exclui o evento e lista todos os eventos cadastrados.

A.6 – [Atribuir ou visualizar dicas]

Os passos estão descritos no caso de uso Atribuir ou visualizar Dica (UC – 08).

A.7 – [Avaliar Tema]

Os passos estão descritos no caso de uso Avaliar Tema (UC – 09).

2.5.4.6 Fluxos de exceção

E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

 1 – O sistema não salva o evento, volta para tela de cadastro e informa que os campos obrigatórios devem ser preenchidos.

2.5.4.7 Mapa de navegação



Ilustração 38 - Mapa de navegação do caso de uso manter evento

2.5.4.8 Protótipo visual



Ilustração 39 - Listagem de eventos com filtros de pesquisa



Ilustração 40 - Opção para cadastramento de um novo evento

* Cidade:	
escolha o estado	escolha a cidade
* Nome:	Data e hora:
	26 Setembro 2009 - 09 : 14 -
Custo:	Endereço:
R\$ 0,00	
Descrição:	
	Salar
	Salvar

Ilustração 41 - Formulário para cadastramento de um novo evento

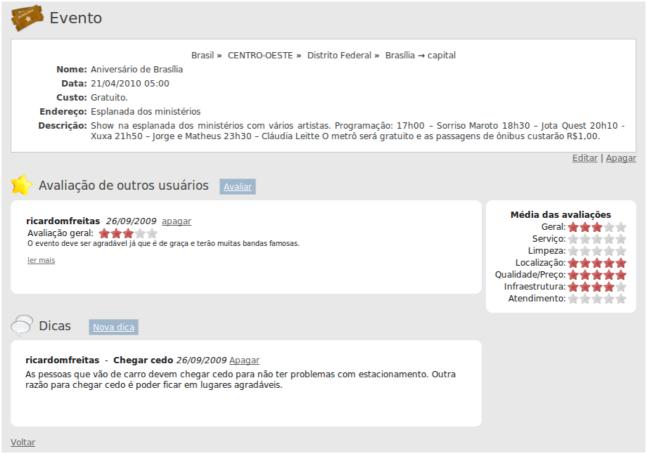


Ilustração 42 - Detalhamento de um evento, com opções de avaliação, detalhamento de avaliação, dica e edição

* Cidade:	
Distrito Federal	Brasília
* Nome:	Data e hora:
Aniversário de Brasília	21 Abril 2010 - 17 : 00 -
Custo:	Endereço:
R\$ 0,00	Esplanada dos ministérios
Descrição:	
Show na esplanada dos ministérios com vár	ios artistas.
Programação:	
17h00 — Sorriso Maroto	
18h30 - Jota <u>Quest</u>	
20h10 - <u>Xuxa</u> 21h50 - Jorge e Matheus	
23h30 — Cláudia <u>Leitte</u>	
O <u>metrô</u> será gratuito e as passagens de <u>ĉ</u>	nibus custarão <u>R</u> \$1,00.
	Calvar
	Salvar

Ilustração 43 - Formulário de edição de evento

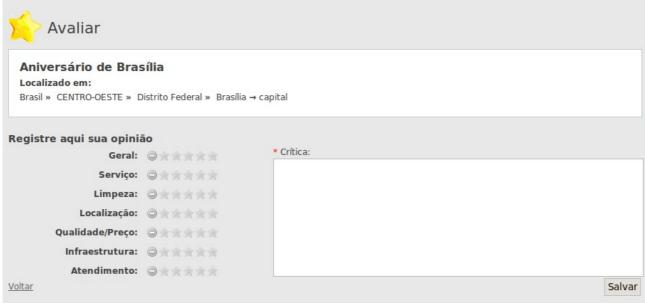


Ilustração 44 - Formulário de avaliação de evento



Ilustração 45 - Detalhamento de uma avaliação de evento



Ilustração 46 - Formulário de cadastramento de dica de evento

2.5.4.9 Diagramas

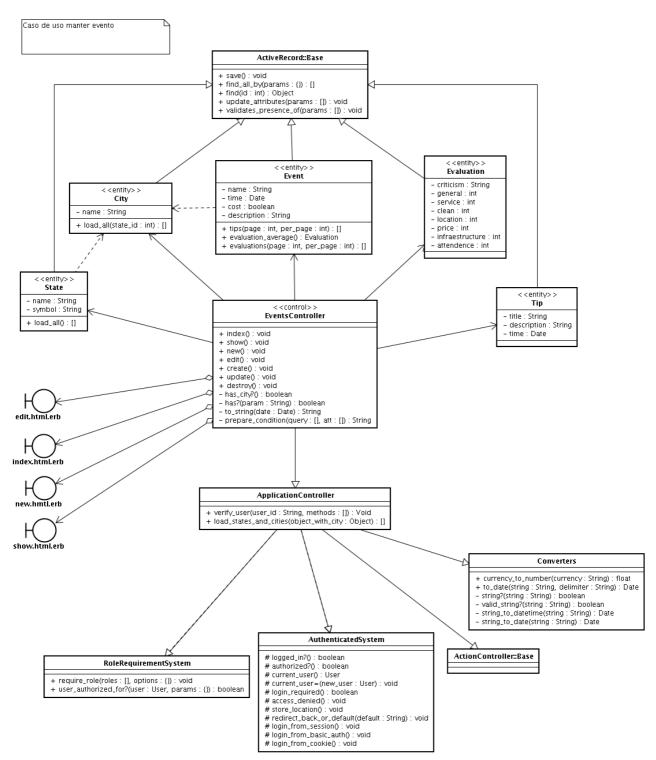


Ilustração 47 - Diagrama de classe do caso de uso manter evento

2.5.5 Manter destino

2.5.5.1 Descrição

O usuário pode consultar, adicionar, alterar ou excluir destinos cadastrados no sistema.

2.5.5.2 Atores

Usuário privado.

2.5.5.3 Pré-condições

O usuário privado deve estar cadastrado e logado no sistema.

2.5.5.4 Fluxo principal [Listar todos]

- 1 O usuário seleciona a opção de meus roteiros.
- 2 O sistema apresenta a tela com a listagens de roteiros.
- 3 O usuário seleciona um roteiro.
- 4 O sistema detalha o roteiro exibindo todos os seus destinos.[A.2 Inserir][A.3 Alterar]

[A.4 – Excluir][A.5 – Manter programa][A.6 – Manter roteiro]

2.5.5.5 Fluxos alternativos

A.1[Inserir]

- 1 O usuário seleciona opção de inserir destino.
- 2 O sistema apresenta a tela com o formulário para o cadastro do destino.
- 3 O usuário preenche o formulário e seleciona a opção de salvar. [E.1][E.2]
- 4 O sistema exibe a listagem de destinos e informa que os dados foram inseridos com sucesso.

A.2 [Alterar]

1 – O usuário seleciona a opção de alterar o destino.

- 2 O sistema apresenta a tela de edição de destino.
- 3 O usuário adiciona novas informações (ou altera todos os dados) e depois seleciona a opção de salvar. [E.1][E.2]
- $4-\mathrm{O}$ sistema exibe a listagem de destinos e informa que os dados foram atualizados com sucesso.

A.4 [Excluir]

- 1 O usuário seleciona a opção de excluir o destino.
- 2 O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.
- 3 O usuário confirma a exclusão.
- 4 O sistema exclui o destino e atualiza a listagem de destinos.

A.5 – [Manter programa]

Os passos estão descritos no caso de uso Manter programa(UC - 12).

A.6 – [Manter Roteiro]

Os passos estão descritos no caso de uso Manter Roteiro(UC – 2).

2.5.5.6 Fluxo de exceção

E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

 1 – O sistema não salva o destino, volta para tela de cadastro e informa que os campos obrigatórios devem ser preenchidos.

E.2 [Data fim antes da data de início]

 $1-\mathrm{O}$ sistema não salva o destino, volta para tela de cadastro e informa que a data fim deve ocorrer depois da data de início.

2.5.5.7 Mapa de navegação

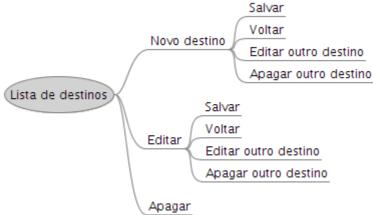


Ilustração 48 - Mapa de navegação do caso de uso manter destino

2.5.5.8 Protótipo visual

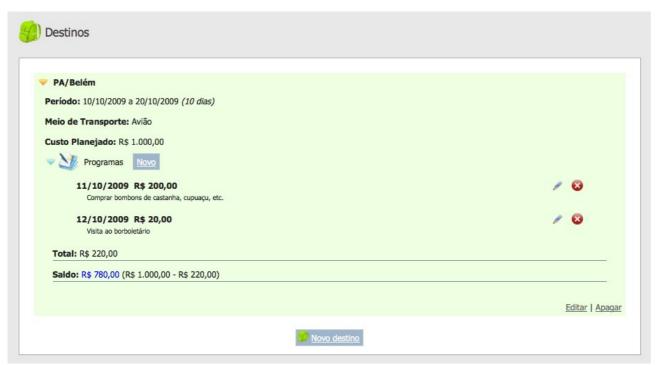


Ilustração 49 - Listagem de destinos com opção de novo destino

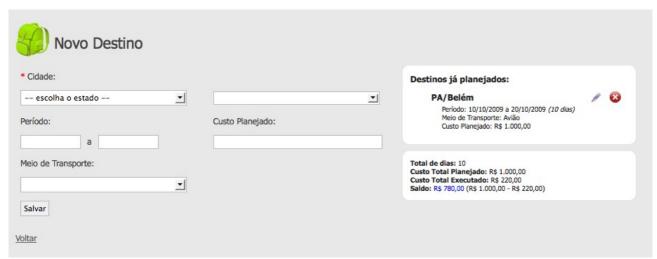


Ilustração 50 - Formulário de cadastro de destino



Ilustração 51 - Formulário de edição de destino

2.5.5.9 Diagramas

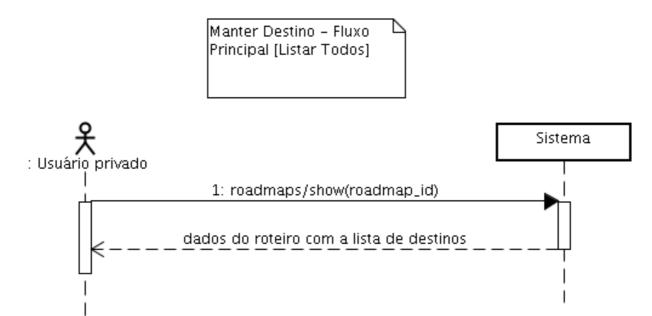


Ilustração 52 - DSS - Fluxo principal do caso de uso manter destino [Listar todos]



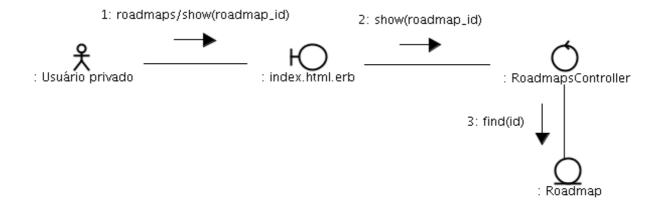


Ilustração 53: Diagrama de comunicação - Fluxo principal do caso de uso manter destino [Listar todos]

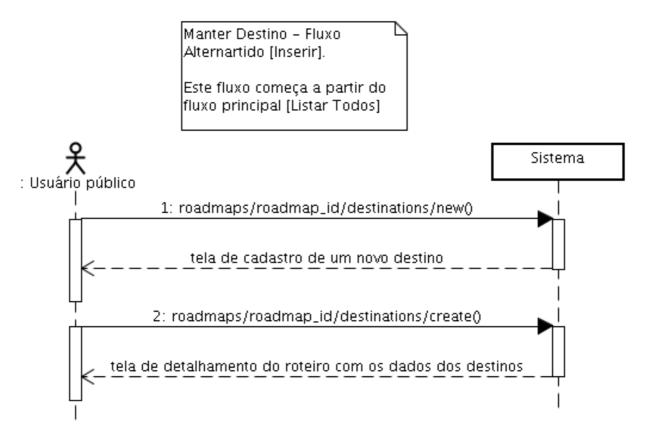


Ilustração 54 - DSS - Fluxo alternativo do caso de uso manter destino [Inserir]

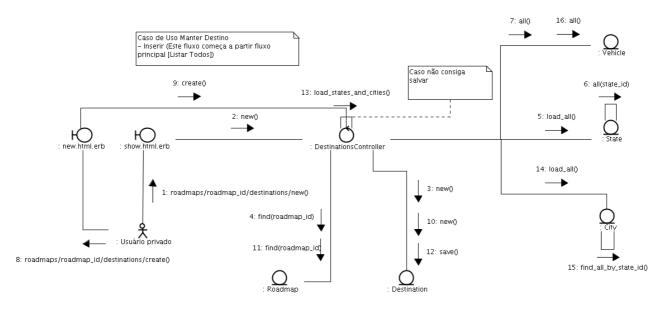


Ilustração 55 - Diagrama de comunicação - Fluxo alternativo do caso de uso manter destino [Inserir]

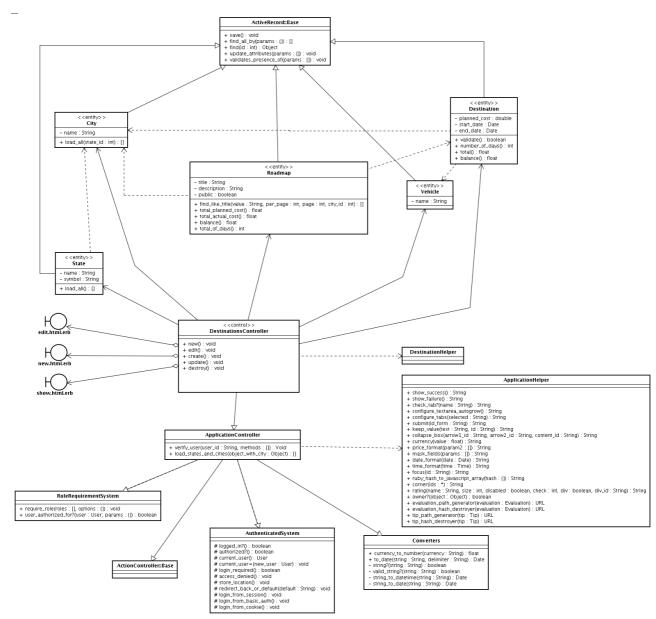


Ilustração 56 - Diagrama de classe do caso de uso manter destino

2.5.6 Manter usuário

2.5.6.1 Descrição

O usuário pode se cadastrar no sistema ou alterar a sua conta.

2.5.6.2 Atores

Usuário público (Fluxos: inserir).

Usuário privado (Fluxos: alterar).

2.5.6.3 Pré-condições

O usuário deve estar cadastrado para alterar os dados da sua conta.

2.5.6.4 Fluxo principal [Inserir]

- 1 O usuário seleciona a opção de se cadastrar no sistema.
- 2 O sistema exibe a tela com o formulário de cadastro.
- 3 O usuário preenche os seus dados e clica em cadastrar. [E.1] [E.2][E.3] [E.4][E.5] [E.6] [E.7]
 - 4 O sistema exibe uma mensagem informando que o cadastro foi realizado com sucesso.

2.5.6.5 Fluxos alternativos

A.1[Alterar]:

- 1 O usuário seleciona a opção "opções".
- 2 O sistema exibe a tela com os dados do usuário e o formulário de edição.
- 3 O usuário preenche o formulário com os dados que gostaria de alterar e clica em salvar. [E.1] [E.2][E.3] [E.4][E.5] [E.6][E.7]
 - 4 O sistema exibe uma mensagem informando o sucesso da alteração.

2.5.6.6 Fluxo de exceção

E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

 1 – O sistema não insere o usuário, volta para tela de cadastro e informa que os campos obrigatórios devem ser preenchidos.

E.2 [Formato de e-mail não válido]

 $1-\mathrm{O}$ sistema não insere usuário, volta para tela de cadastro e informa que o formato do e-mail informado não é válido.

E.3 [Formato de data não válido]

 $1-\mathrm{O}$ sistema não insere usuário, volta para tela de cadastro e informa que o formato da data de nascimento informada não é válida.

E.4[Login muito curto]

 $1-\mathrm{O}$ sistema não insere o usuário, volta para a tela de cadastro e informa que o login informado é muito curto.

E.5[Senha muito curta]

 1 – O sistema não insere o usuário, volta para a tela de cadastro e informa que a senha informada é muito curta.

E.6[Nome de usuário já cadastrado]:

1 - O sistema não insere o usuário, volta para a tela de cadastro e informa que o nome de usuário escolhido já está sendo utilizado e pede para o usuário escolher outro nome.

E.7[E-mail já cadastrado]:

1 - O sistema não insere o usuário, volta para a tela de cadastro e informa que o email informado já está cadastrado e pede para o usuário informar outro e-mail.

2.5.6.7 Mapa de navegação

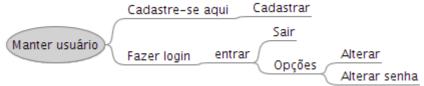


Ilustração 57 - Mapa de navegação do caso de uso manter usuário

2.5.6.8 Protótipo visual



Ilustração 58 - Opção de cadastramento de usuário

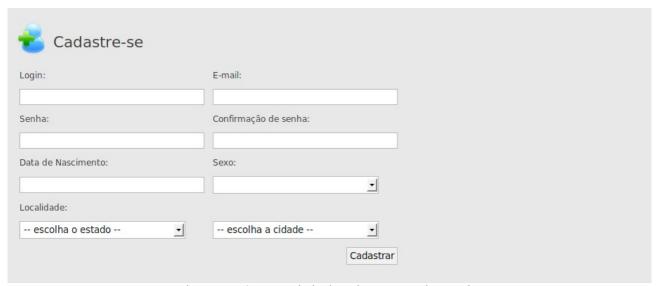
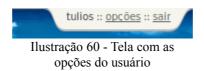


Ilustração 59 - Formulário de cadastramento do usuário



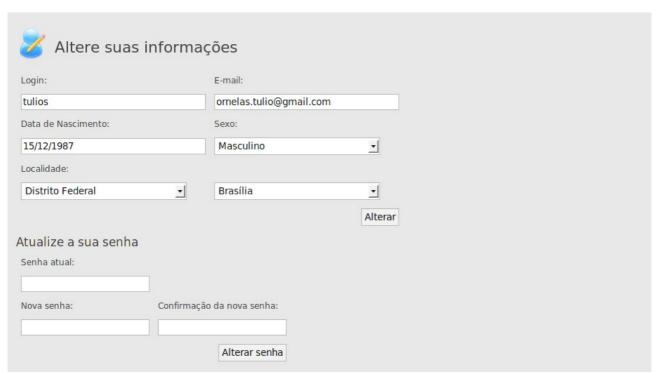


Ilustração 61 - Formulário com as opções de alteração do usuário

2.5.6.9 Diagramas

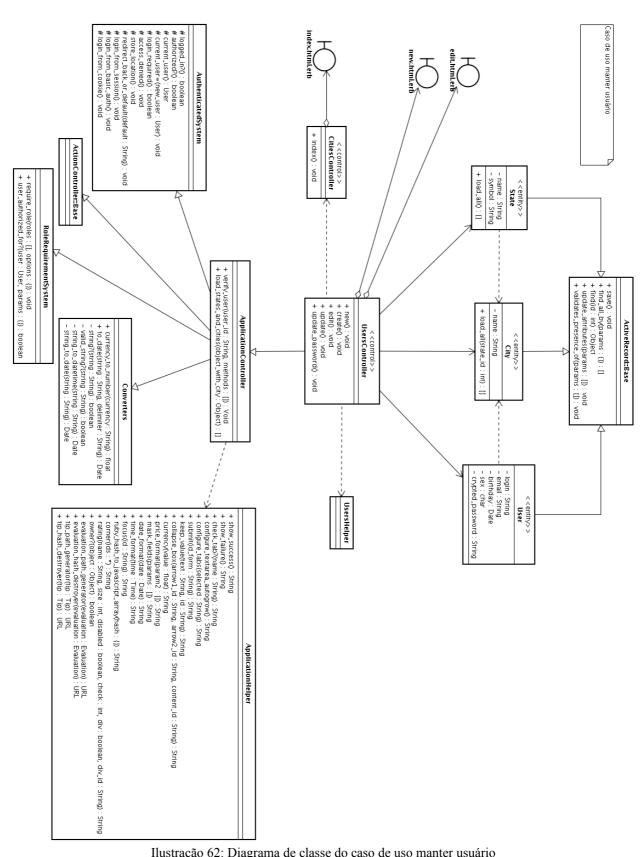


Ilustração 62: Diagrama de classe do caso de uso manter usuário

2.5.7 Logar no sistema

2.5.7.1 Descrição

O usuário faz o login no sistema para ter acesso as funcionalidades.

2.5.7.2 Atores

Usuário privado

2.5.7.3 Pré-condições

- 1 O usuário deve estar cadastrado no sistema.
- 2.5.7.4 Fluxo principal [Logar]
 - 1 O usuário seleciona a opção de fazer login.
 - 2 O sistema exibe a tela com formulário de login.
 - 3 O usuário informa o nome de usuário ou e-mail, a senha e clica em logar.
 - 4 O sistema redireciona o usuário para a tela inicial do seu perfil.[E.1]

2.5.7.5 Fluxos alternativos

A.1[Deslogar]:

- 1 O usuário seleciona a opção deslogar.
- 2 O sistema redireciona o usuário para a tela inicial do sistema.

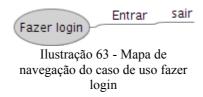
2.5.7.6 Fluxos de exceção

E.1[Usuário ou senha incorretos]:

1 - O sistema exibe uma mensagem informando que o usuário ou senha informados estão incorretos.

2 - O fluxo continua a partir do segundo passo do fluxo principal.

2.5.7.7 Mapa de navegação



2.5.7.8 Protótipo visual

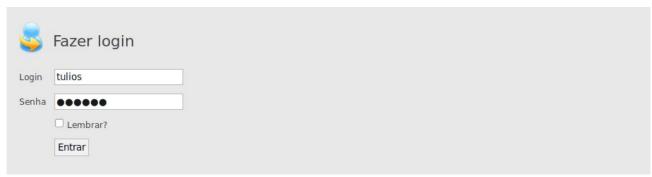
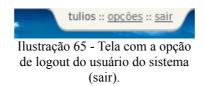


Ilustração 64 - Tela de autenticação do usuário no sistema (Entrar)



2.5.7.9 Diagramas

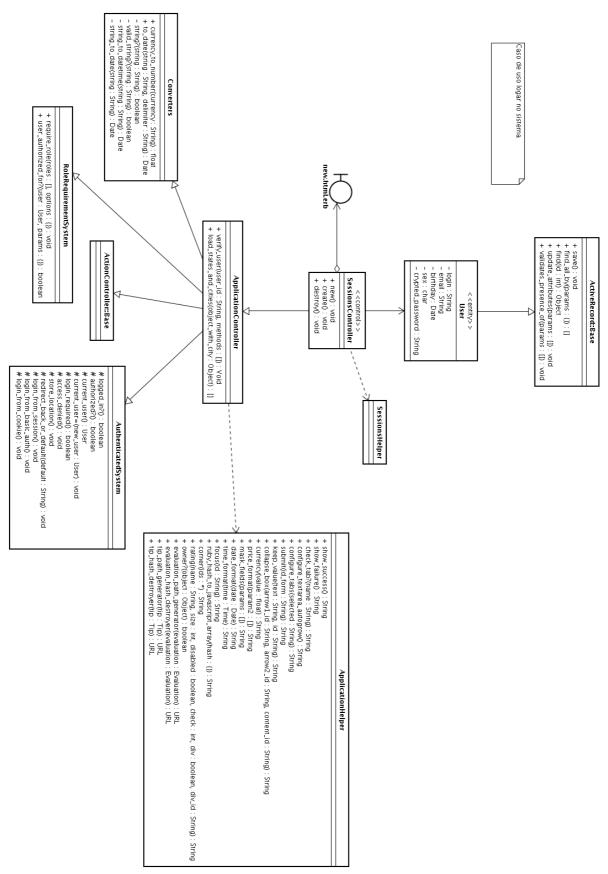


Ilustração 66 - Diagrama de classe do caso de uso logar no sistema

2.5.8 Atribuir dica

2.5.8.1 Descrição

O usuário pode dar uma dica relacionada a um tema específico.

2.5.8.2 Atores

Usuário privado.

2.5.8.3 Pré-condições

- 1 O usuário deve estar cadastrado no sistema.
- 2 O usuário deve estar logado no sistema.
- 3 O objeto que ira receber a dica deve estar cadastrado no sistema. Os temas que podem receber dicas são:

Eventos;

Estabelecimentos;

Pontos Turísticos;

2.5.8.4 Fluxo principal [Dar dica]

- 1 No tema desejado o sistema apresenta todas as dicas cadastradas. [A.1 Excluir]
- 2 O usuário seleciona a opção de dar nova dica.
- 3 O sistema exibe a tela com o formulário para o cadastro da dica.
- 4 O usuário preenche o formulário da dica e clica em salvar. [E.1]
- 5 O sistema exibe os dados do tema que teve a dica atribuída e mostra todas as dicas relacionadas.

2.5.8.5 Fluxo alternativo

A.1 [Excluir]

- 1 O usuário clica na opção excluir.
- 2 O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.
- 3 O usuário confirma ou não a exclusão.
- 4 O sistema exclui a dica e lista todas as dicas cadastradas para aquele objeto.

2.5.8.6 Fluxo de exceção

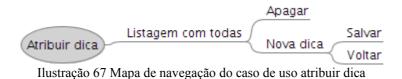
E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

1 – O sistema não salva a dica, volta para o formulário e informa que os campos obrigatórios devem ser preenchidos.

E.2 [Nome muito curto]

 $1-\mathrm{O}$ sistema não salva a dica, volta para o formulário e informa que o nome da dica é muito curto.

2.5.8.7 Mapa de navegação



2.5.8.8 Protótipo visual

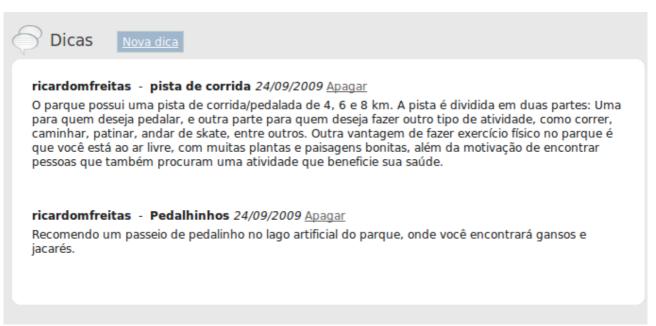


Ilustração 68 - Listagem de dicas, com opção de apagar



Ilustração 69 - Formulário para cadastramento de uma nova dica

2.5.8.9 Diagramas

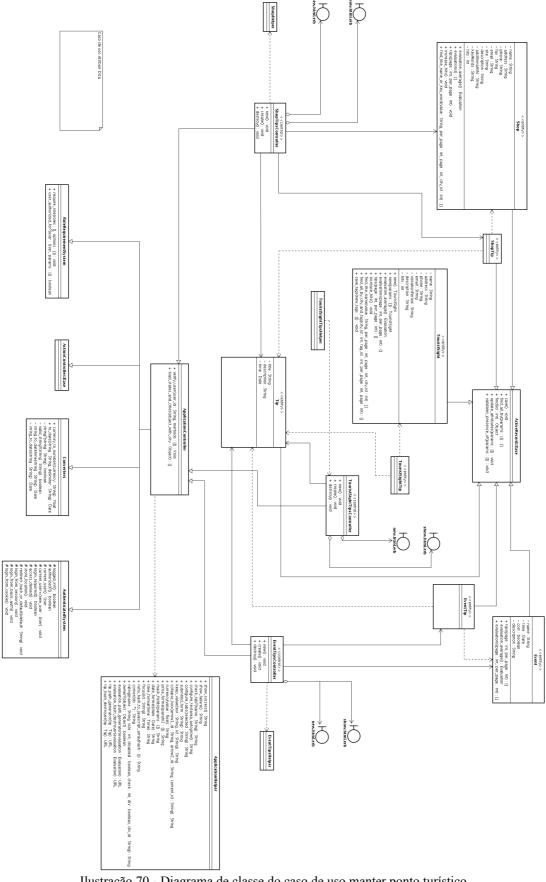


Ilustração 70 - Diagrama de classe do caso de uso manter ponto turístico

2.5.9 Avaliar tema

2.5.9.1 Descrição

O usuário pode fazer a avaliação de um tema específico.

2.5.9.2 Atores

Usuário privado

2.5.9.3 Pré-condições

- 1 O usuário deve estar cadastrado no sistema.
- 2 O usuário deve estar logado no sistema.
- 3 O objeto a ser avaliado deve estar cadastrado no sistema. Os temas a serem a valiados podem ser:

Ponto Turístico;

Estabelecimento;

Evento;

2.5.9.4 Fluxo principal [Avaliar]

- 1 No tema desejado o sistema apresenta todas as avaliações cadastradas. [A.1 Excluir] [A.2 Detalhar]
 - 2 O usuário seleciona a opção de avaliar.
 - 3 O sistema exibe a tela com o formulário para o cadastro da avaliação.
 - 4 O usuário preenche a avaliação e clica em salvar. [E.1]
- 5 O sistema exibe os dados do objeto que teve a avaliação atribuída e mostra todas as avaliações relacionadas.

2.5.9.5 Fluxos alternativos

A.1 [Excluir]

- 1 O usuário clica na opção excluir avaliação.
- 2 O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.
- 3 O usuário confirma a exclusão.
- 4 O sistema exclui a avaliação e lista todas as avaliações do objeto.

A.2 [Detalhar]

- 1 O usuário clica em ler mais.
- 2 O sistema apresenta em detalhes as avaliações do tema.

2.5.9.6 Fluxo de exceção

E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

 1 – O sistema não salva a avaliação, volta para o formulário e informa que os campos obrigatórios devem ser preenchidos.

2.5.9.7 Mapa de navegação



Ilustração 71 - Mapa de navegação de avaliar tema

2.5.9.8 Protótipo visual



Ilustração 72 - Listagem com todos as avaliações



Ilustração 73 - Detalhamento da avaliação

Parque da Cidade	
Localizado em:	
Brasil » CENTRO-OESTE » Distrito Federal » Brasília	a → capital
egistre aqui sua opinião	
Geral: 〇会会会会会	* Crítica:
Ocidii Saaaa	
Serviço:	
Serviço: ◎ ★★★★★	
Serviço:	
Serviço:	

Ilustração 74 - Formulário de cadastramento de nova avaliação

2.5.9.9 Diagramas

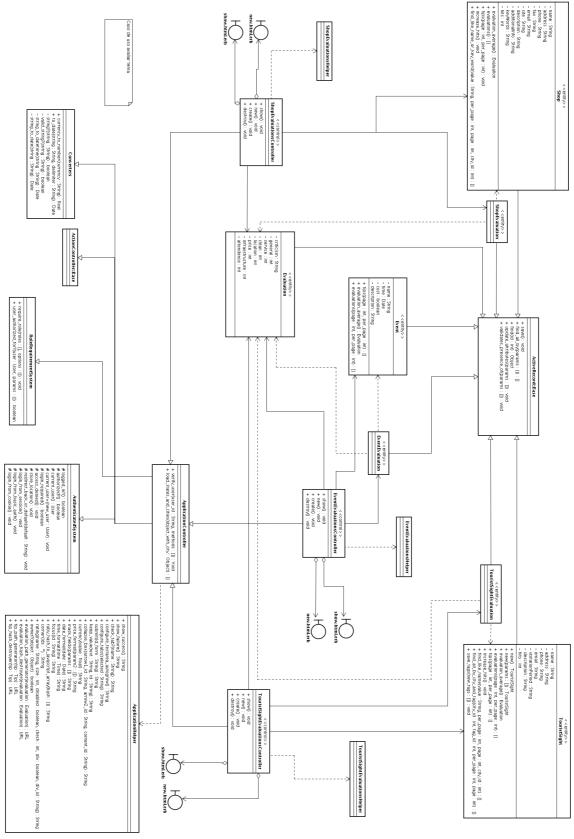


Ilustração 75 - Diagrama de classe do caso de uso avaliar tema

2.5.10 Pesquisar

2.5.10.1 Descrição

O caso de uso Pesquisar descreve como o viajante realiza uma pesquisa do conteúdo no sistema incluindo roteiros públicos, pontos turísticos e estabelecimentos.

2.5.10.2 Atores

Usuário público.

Usuário privado.

2.5.10.3 Fluxo principal [Pesquisar]

- 1 O usuário escreve o que deseja pesquisar e clica em pesquisar.
- 2 O sistema exibe o resultado da pesquisa [A.1 Pesquisa Avançada]

2.5.10.4 Fluxo alternativo [Pesquisa avançada]

A.1 [Pesquisa Avançada]

- 1 O usuário preenche os filtros de pesquisa e clica em pesquisar.
- 2 O sistema exibe o resultado de pesquisa.

2.5.10.5 Mapa de navegação



Ilustração 76 - Mapa de navegação do caso de uso pesquisar no sistema

2.5.10.6 Protótipo visual



Ilustração 77 - Pesquisa no sistema

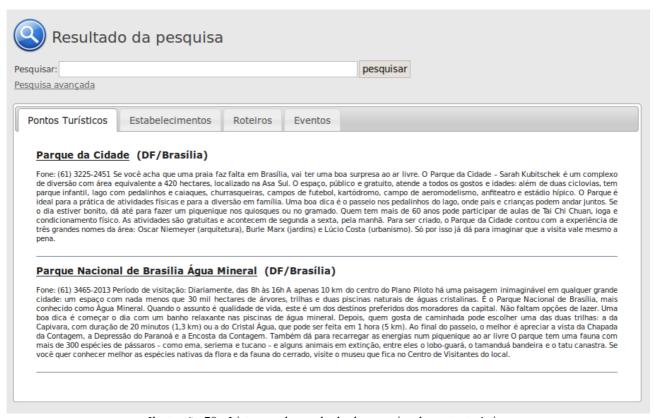


Ilustração 78 - Listagem do resultado da pesquisa de ponto turístico



Ilustração 79 - Listagem do resultado da pesquisa de estabelecimento



Ilustração 80 - Listagem do resultado da pesquisa de roteiros



Ilustração 81 - Listagem do resultado da pesquisa de eventos



Ilustração 82 - Pesquisa avançada

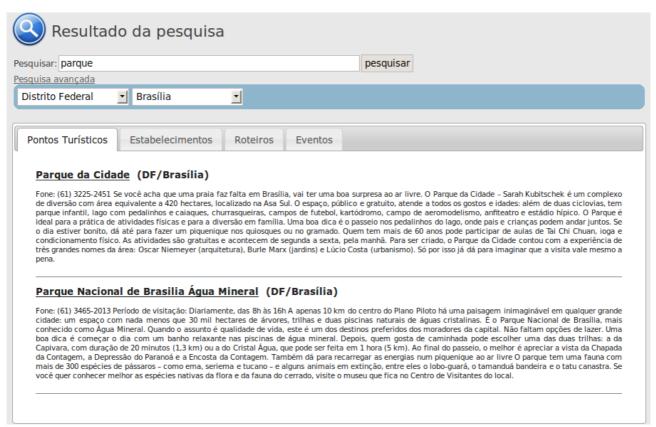


Ilustração 83 - Listagem do resultado da pesquisa avançada de ponto turístico



Ilustração 84 - Listagem do resultado da pesquisa avançada de estabelecimento



Ilustração 85 - Listagem do resultado da pesquisa avançada de roteiro

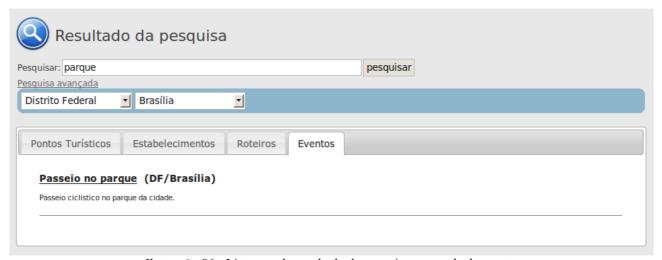


Ilustração 86 - Listagem do resultado da pesquisa avançada de evento

2.5.10.7 Diagramas

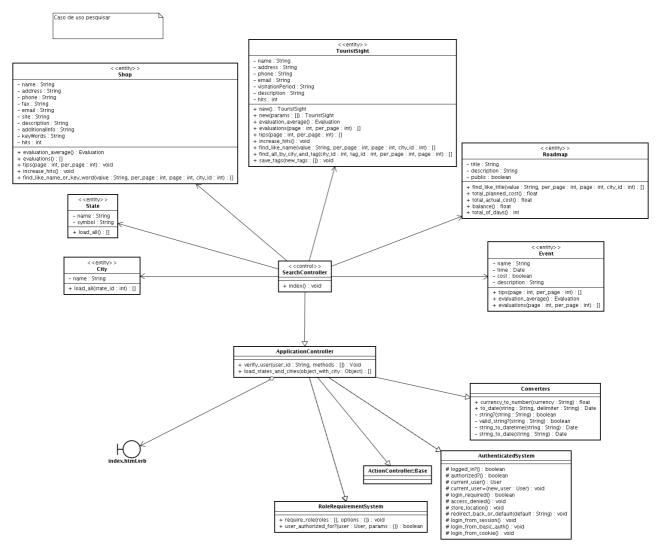


Ilustração 87: Diagrama de classe do caso de uso pesquisar no sistema

2.5.11 Atribuir tag a ponto turístico

2.5.11.1 Descrição

O usuário pode atribuir ou remover tags ao ponto turístico selecionado.

2.5.11.2 Atores

Usuário privado.

2.5.11.3 Pré-condições

- 1 O usuário deve estar cadastrado no sistema.
- 2 O usuário deve estar logado no sistema.
- 3 O ponto turístico deve estar cadastrado no sistema.

2.5.11.4 Fluxo principal [Atribuir ou remover]

- 1 O usuário seleciona a opção de atribuir tags.
- 2 O sistema apresenta a tela de atribuição de tags.
- 3 O usuário adiciona ou remove as tags pertinentes e clica em salvar.
- 4 O sistema exibe a tela de detalhamento de ponto turístico e informa que os dados foram inseridos com sucesso.

2.5.11.5 Mapa de navegação



2.5.11.6 Protótipo visual





Ilustração 89 - Opção de adição/remoção de tag

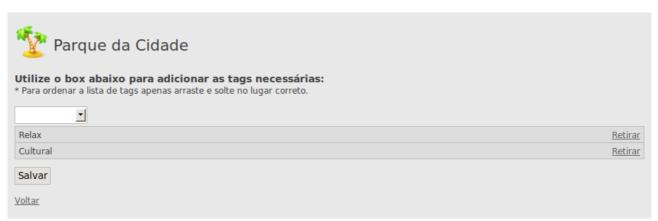


Ilustração 90 - Formulário de adição/remoção de tags



Parque da Cidade (DF/Brasília)

Fone: (61) 3225-2451 Se você acha que uma praia faz falta em Brasília, vai ter uma boa surpresa ao ar livre. O Parque da Cidade - Sarah Kubitschek é um complexo de diversão com área equivalente a 420 hectares, localizado na Asa Sul. O espaço, público e gratuito, atende a todos os gostos e idades: além de duas ciclovias, tem parque infantil, lago com pedalinhos e caiaques, churrasqueiras, campos de futebol, kartódromo, campo de aeromodelismo, anfiteatro e estádio hípico. O Parque é ideal para a prática de atividades físicas e para a diversão em família. Uma boa dica é o passeio nos pedalinhos do lago, onde país e crianças podem andar juntos. Se o dia estiver bonito, dá até para fazer um piquenique nos quiosques ou no gramado. Quem tem mais de 60 anos pode participar de aulas de Tai Chi Chuan, ioga e condicionamento físico. As atividades são gratuitas e acontecem de segunda a sexta, pela manhã. Para ser criado, o Parque da Cidade contou com a experiência de três grandes nomes da área: Oscar Niemeyer (arquitetura), Burle Marx (jardins) e Lúcio Costa (urbanismo). Só por isso já dá para imaginar que a visita vale mesmo a pena.

Pontão do Lago Sul (DF/Brasília)

Telefone: (61) 3364-0580 E-mail: pontao@pontaodolagosul.com.br Conhecido pela bela paisagem, o Pontão do Lago Sul é um dos locais mais freqüentados por quem procura bons restaurantes e um clima praiano. Situado às margens do Lago Paranoá e próximo à ponte Lúcio Costa, o Pontão é parada obrigatória para aqueles que querem conhecer Brasília. Além da praça gastronômica, há também feiras de artesanato, shows musicais e parques para crianças. Algumas pessoas aproveitam o lago artificial para praticar esportes náuticos ou passear de lancha. Á noite, a iluminação dá um charme especial ao Pontão - lugar ideal para relaxar depois de um dia de trabalho. Inaugrado em abril de 2002, o espaço com 134 mil m² e recebe cerca de 120 mil visitantes por mês. Apesar do grande movimento, não se preocupe com estacionamento: são 1,5 mil vagas.

Parque Nacional de Brasilia Água Mineral (DF/Brasília)

Fone: (61) 3465-2013 Período de visitação: Diariamente, das 8h às 16h A apenas 10 km do centro do Plano Piloto há uma paisagem inimaginável em qualquer grande cidade: um espaço com nada menos que 30 mil hectares de árvores, trilhas e duas piscinas naturais de águas cristalinas. É o Parque Nacional de Brasília, mais conhecido como Água Mineral. Quando o assunto é qualidade de vida, este é um dos destinos preferidos dos moradores da capital. Não faltam opções de lazer. Uma boa dica é começar o dia com um banho relaxante nas piscinas de água mineral. Depois, quem gosta de caminhada pode escolher uma das duas trilhas: a da Capivara, com duração de 20 minutos (1,3 km) ou a do Cristal Água, que pode ser feita em 1 hora (5 km). Ao final do passeio, o melhor é apreciar a vista da Chapada da Contagem, a Depressão do Paranoá e a Encosta da Contagem. Também dá para recarregar as energias num piquenique ao ar livre O parque tem uma fauna com mais de 300 espécies de pássaros - como ema, seriema e tucano - e alguns animais em extinção, entre eles o lobo-guarã, o tamanduá bandeira e o tatu canastra. Se você quer conhecer melhor as espécies nativas da flora e da fauna do cerrado, visite o museu que fica no Centro de Visitantes do local.

Ilustração 91 - Listagem de pontos turísticos da tag pesquisada na cidade escolhida

2.5.11.7 Diagramas

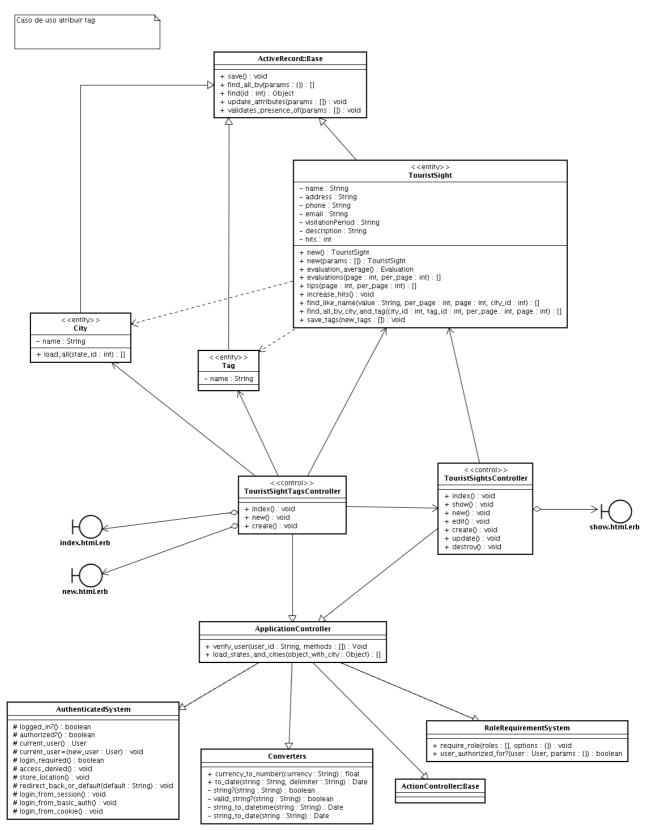


Ilustração 92 - Diagrama de classe do caso de uso atribuir tag

2.5.12 Manter programa

2.5.12.1 Descrição

O usuário pode consultar, adicionar, alterar ou excluir programas cadastrados no sistema. 2.5.12.2 Atores

Usuário privado

2.5.12.3 Pré-condições

- 1 O usuário deve estar cadastrado no sistema.
- 2 O usuário deve estar logado no sistema.
- 2.5.12.4 Fluxo principal [Listar todos]
 - 1 − O usuário seleciona a opção de meus roteiros.
 - 2 O sistema apresenta a tela com a listagens de roteiros.
 - 3 O usuário detalha um roteiro.
- 4 O sistema apresenta o roteiro com todos os destinos e programas cadastrados. [A.1 –

Inserir][A.2 - Alterar][A.3 - Excluir][A.4 - Manter roteiro][A.5 - Manter destino]

2.5.12.5 Fluxos alternativos

A.1[Inserir]

- 1 O usuário seleciona opção de inserir programa.
- 2 O sistema apresenta a tela com o formulário para o cadastro do programa.
- 3 O usuário preenche o formulário e seleciona a opção de salvar. [E.1] [E.2]
- 4 O sistema exibe a tela de detalhamento e informa que os dados foram inseridos com sucesso.

A.3 [Alterar]

- 1 O usuário seleciona a opção de alterar o programa.
- 2 O sistema apresenta a tela de edição de programa.
- 3 O usuário adiciona novas informações (ou altera todos os dados) e depois seleciona a opção de salvar. [E.1][E.2]
- 4 O sistema exibe a tela de detalhamento e informa que os dados foram atualizados com sucesso.

A.4 [Excluir]

- 1 O usuário seleciona a opção de excluir o programa.
- 2 O sistema exibe a tela de confirmação de exclusão.
- 3 O usuário confirma a exclusão.
- 4 O sistema exclui o programa e detalha o roteiro em seguida.

A.5 – [Manter Roteiro]

Os passos estão descritos no caso de uso Manter Roteiro(UC – 2).

A.6 – [Manter Destino]

Os passos estão descritos no caso de uso Manter destino(UC - 5).

2.5.12.6 Fluxo de exceção

E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

1-O sistema não salva o ponto turístico, volta para tela de cadastro e informa que os campos obrigatórios devem ser preenchidos.

E.2 [Formato de data inválido]

1 – O sistema não salva o programa, volta para tela de cadastro e informa que o formato da data informada está invalido.

2.5.12.7 Mapa de navegação

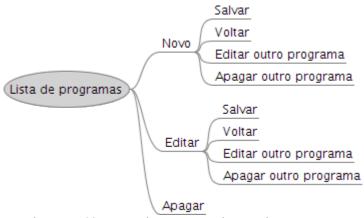


Ilustração 93 - Mapa de navegação do caso de uso manter programa

2.5.12.8 Protótipo

visual



Ilustração 94 - Listagem de programas com opção de adicionar um novo, editar e apagar

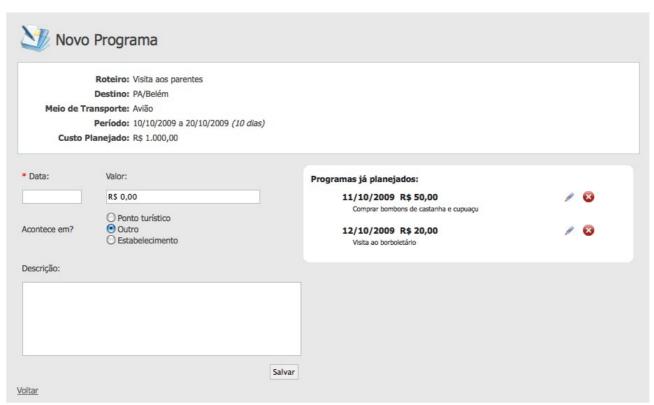


Ilustração 95 - Formulário para cadastramento de programa

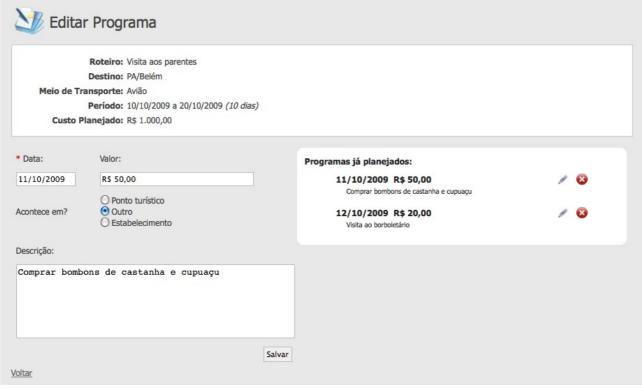


Ilustração 96 - Formulário para edição de programa

2.5.12.9 Diagramas

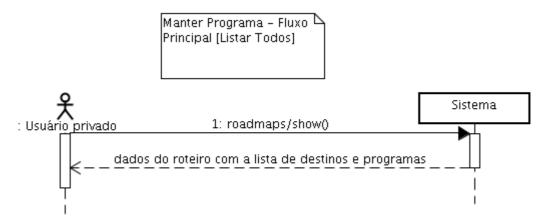


Ilustração 97 - DSS - Fluxo principal do caso de uso manter programa [Listar todos]

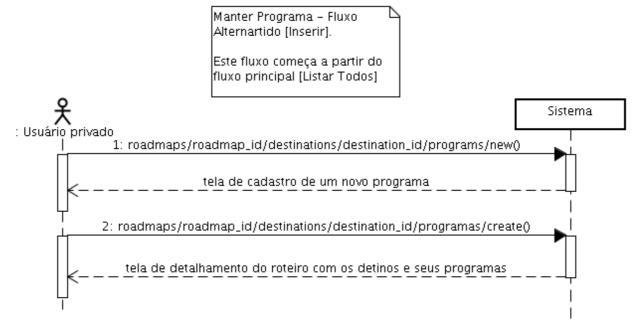


Ilustração 98 - DSS - Fluxo alternativo do caso de uso manter programa [Inserir]

Caso de Uso Manter Programa 🗅 - Listar Todos

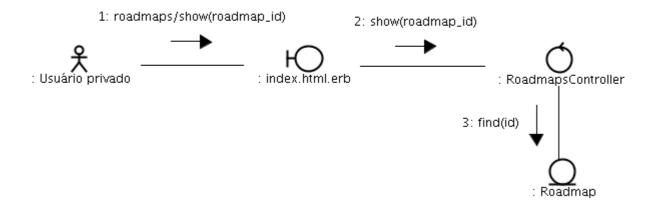


Ilustração 99 - Diagrama de comunicação - Fluxo principal do caso de uso manter programa [Listar todos]

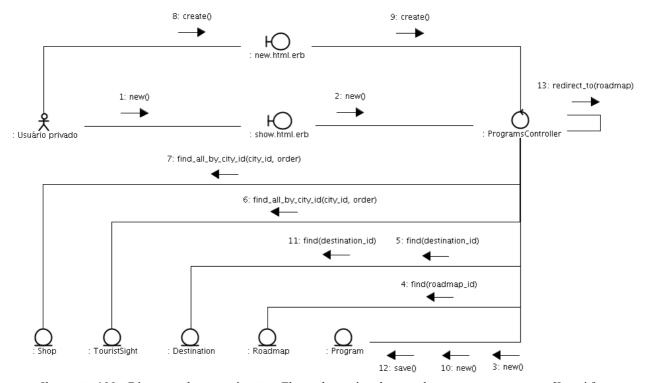


Ilustração 100 - Diagrama de comunicação - Fluxo alternativo do caso de uso manter programa [Inserir]

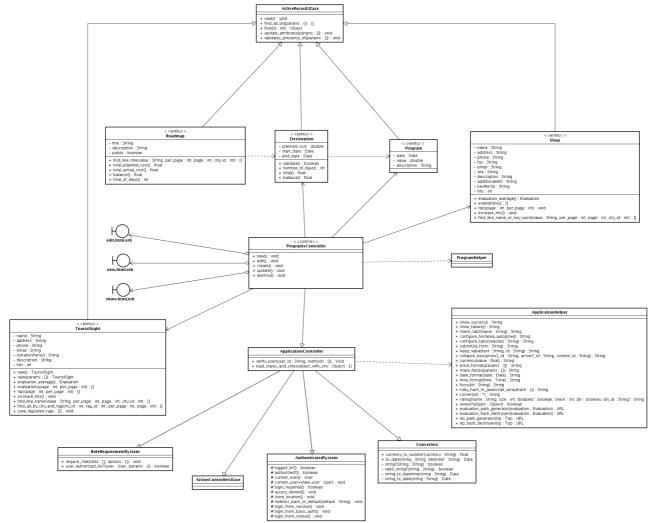


Ilustração 101 - Diagrama de classe do caso de uso manter programa

3 CONCLUSÃO

Com este trabalho conseguimos identificar um grande despreparo dos poucos sistemas existentes para as crescentes necessidades da industria de turismo, em sua maioria os softwares existentes são vinculados a uma empresa de turismo ou a um fabricante de guias de viagem, o que torna as informações tendenciosas e em alguns casos pouco precisas.

O projeto "Viajantes" não se ateve a uma modelagem especializada. Ao invés disso, foi preferido tratar as informações do sistema de uma forma genérica o que permitiu a captação de um maior número de entidades. Dessa forma, foi possível reunir todos os elementos necessários para o planejamento e a confecção de roteiros de viagem, facilitando o estimativa dos custos e a escolha dos locais a serem visitados.

O sistema permite a colaboração entre os usuários através da troca de experiências e fornece mecanismos de auxilio ao planejamento dos roteiros de viagem, além de prover informações sobre pontos turísticos, estabelecimentos e eventos, atingindo dessa forma todos os objetivos propostos por este trabalho.

Para os usuários que não conheciam outros roteiros de viagem foi criado um tipo de roteiro especial, os roteiros públicos. Esse tipo de roteiro pode ser compartilhado entre todos os usuários do sistema, permitindo o troca de experiências e auxiliando a escolha dos destinos e a elaboração de itinerários de viagens.

No caso do viajante que passava por uma experiência ruim ou descobria coisas magnificas em sua viagem e não conseguia compartilhar com amigos e familiares, foi criado um mecanismo de dicas e avaliações. O mecanismo de avaliação permite que um usuário relate sua experiência de forma completa, atribuindo notas a cada característica do item cadastrado no sistema. O mecanismo de dicas por sua vez não entra no mérito da avaliação, apenas fornece uma forma simples de transmitir recomendações para outras pessoas que ainda não vivenciaram o mesmo.

Para os muitos viajantes que não conseguiam planejar suas viagens, foi desenvolvida uma forma prática e conveniente de planejar. O recurso de planejamento permite ao usuário detalhar cada passo da viagem, definindo o ponto de partida do seu roteiro, os destinos a serem visitados juntamente com os seus respectivos custos e períodos planejados e em cada destino, um conjunto de programas a serem realizados.

Podemos concluir que o projeto irá beneficiar todos os interessados em turismo, desde o dono de um estabelecimento até um simples viajante. O sistema foi concebido para resolver um pequeno conjunto de problemas tendo foco em evolução, permitindo a escalabilidade das

funcionalidades existentes e a adição de outros recursos com facilidade, garantindo o crescimento sustentável e solucionando um escopo maior de problemas para esta área pouco atendida pela computação.

4 APÊNDICE A

Tabela 22 – Descrição das características do software

Tabela 22 – Descrição das cara	cterísticas do software	
Características	Descrição	Necessidades
Consulta de pessoas e seus roteiros	Essa característica tem por objetivo permitir que o usuário tenha acesso às informações de uma pessoa, bem como seus roteiros	N1
	Essa característica tem por objetivo permitir que o usuário tenha acesso a roteiro de outras pessoas, podendo assim, conhecer formas distintas de chegar a um mesmo destino, visando aproveitar o percurso para conhecer novos pontos turísticos.	N1
Cadastro e publicação de roteiros	Essa característica tem por objetivo permitir que o usuário cadastre e publique seus próprios roteiros	N2
	Essa característica tem por objetivo permitir que o usuário tenha acesso às informações das viagens de outras pessoas através de sua localização ou ponto turístico	N3
Consulta de pontos turísticos por cidades	Essa característica tem por objetivo permitir que o usuário tenha acesso aos pontos turísticos das cidades disponíveis	N4
Consulta de eventos por cidades	Essa característica tem por objetivo permitir que o usuário tenha acesso aos eventos de uma cidade em um determinado período	N5
Sugestão de pontos turísticos em um roteiro	Essa característica tem por objetivo sugerir pontos turísticos ao longo de um percurso de viagem	N6
Cadastrar custos	Essa característica tem por objetivo permitir que o usuário possa cadastrar os custos de roteiros e viagens por ele realizados.	N7
Consulta de custos	Essa característica tem por objetivo permitir que o	N8

	usuário possa ter acesso aos custos cadastrados por ele e	
	outros usuários.	
Cadastrar avaliações,	Essa característica tem por objetivo permitir que o	N9
críticas e dicas	usuário possa cadastrar avaliações, críticas e dicas de um	
	determinado ponto turístico, estabelecimento ou evento.	
Consulta detalhada de	Essa característica tem por objetivo permitir que o	N10
pontos turísticos e	usuário possa ter acesso às informações detalhadas sobre	
eventos	os pontos turísticos e eventos de determinadas cidades.	