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 20 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

Ciência da Computação – UnB

Brasília

2009

RESUMO

Referência: LARMAN, Craig. **Viajantes**. 2009. <u>qtd. Folhas</u>. <u>Monografia</u> Ciência da Computação-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.

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.

LISTAS DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1: Modelo de casos de uso
- Figura 2: Diagrama de pacotes
- Figura 3: Diagrama de implantação
- Figura 4: Mapa de navegação
- Figura 5: Listagem de pontos turísticos com filtros de pesquisa
- Figura 6: Opção para cadastramento de um novo ponto turístico
- Figura 7: Formulário para cadastramento de um novo ponto turístico
- Figura 8: Detalhamento de ponto turístico, com opção de avaliação, detalhamento de avaliação, dica, edição e adição/remoção de tags
- Figura 9: Opção de adição/remoção de tag
- Figura 10: Formulário de adição/remoção de tags
- Figura 11: Listagem de pontos turísticos da tag pesquisada na cidade escolhida.
- Figura 12: Formulário para cadastramento de uma nova avaliação
- Figura 13: Detalhamento de uma avaliação
- Figura 14: Formulário de edição de ponto turístico
- Figura 15: Diagrama de classe
- Figura 16: Mapa de navegação
- Figura 17: Listagem com todos os roteiros do usuário com a opção para criar um novo
- Figura 18: Formulário para cadastramento de um novo roteiro
- Figura 19: Formulário de edição
- Figura 20: Detalhamento do roteiro com opções de adição de novo destino e programa
- Figura 21: DSS Fluxo Principal [Listar Todos]
- Figura 22: Diagrama de Comunicação Fluxo Principal [Listar Todos]
- Figura 23: DSS Fluxo Alternativo [Inserir]
- Figura 24: Diagrama de Comunicação Fluxo Alternativo [Inserir]
- Figura 25: Diagrama de classe
- Figura 26: Mapa de navegação
- Figura 27: Listagem de estabelecimentos com filtros de pesquisa
- Figura 28: Opção para cadastramento de novo estabelecimento
- Figura 29: Formulário para cadastramento de um novo estabelecimento

Figura 30: Detalhamento de um estabelecimento, com opções de avaliação, detalhamento de avaliação, dica e edição

Figura 31: Formulário de avaliação do estabelecimento

Figura 32: Detalhamento de uma avaliação

Figura 33: Formulário de cadastramento de dica

Figura 34: Formulário de edição de estabelecimento

Figura 35: Diagrama de classe

Figura 36: Mapa de navegação

Figura 37: Listagem de eventos com filtros de pesquisa

Figura 38: Opção para cadastramento de um novo evento

Figura 39: Formulário para cadastramento de um novo evento

Figura 40: Detalhamento de um evento, com opções de avaliação, detalhamento de avaliação, dica e edição

Figura 41: Formulário de avaliação de evento

Figura 42: Detalhamento de uma avaliação

Figura 43: Formulário de cadastramento de dica

Figura 44: Formulário de edição de evento

Figura 45: Diagrama de classe

Figura 46: Mapa de navegação

Figura 47: Opção de cadastramento

Figura 48: Formulário de cadastramento do usuário

Figura 49: Tela de login do usuário

Figura 50: Tela com as opções do usuário

Figura 51: Formulário com as opções de alteração do usuário

Figura 52: Diagrama de classe

Figura 53: Mapa de navegação

Figura 54: Tela de autenticação no sistema (Entrar)

Figura 55: Tela com a opção de "deslogar" do sistema (sair).

Figura 56: Diagrama de classe

Figura 57: Mapa de navegação

Figura 58: Listagem de dicas, com opção de apagar

Figura 59: Formulário para cadastramento de uma nova dica

Figura 60: Diagrama de classe

Figura 61: Mapa de navegação

- Figura 62: Listagem com todos as avaliações
- Figura 63: Detalhamento da avaliação
- Figura 64: Formulário de cadastramento de nova avaliação
- Figura 65: Diagrama de classe
- Figura 66: Mapa de navegação
- Figura 67: Pesquisa no sistema
- Figura 68: Listagem do resultado da pesquisa de ponto turístico
- Figura 69: Listagem do resultado da pesquisa de estabelecimento
- Figura 70: Listagem do resultado da pesquisa de roteiros
- Figura 71: Listagem do resultado da pesquisa de eventos
- Figura 72: Pesquisa avançada
- Figura 73: Listagem do resultado da pesquisa avançada de ponto turístico
- Figura 74: Listagem do resultado da pesquisa avançada de estabelecimento
- Figura 75: Listagem do resultado da pesquisa avançada de roteiro
- Figura 76: Listagem do resultado da pesquisa avançada de evento
- Figura 77: Diagrama de classe
- Figura 78: Mapa de navegação
- Figura 79: Opção de adição/remoção de tag
- Figura 80: Formulário de adição/remoção de tags
- Figura 81: Listagem de pontos turísticos da tag pesquisada na cidade escolhida.
- Figura 82: Diagrama de classe
- Figura 83: Mapa de navegação
- Figura 84: Listagem de programas com opção de adicionar um novo, editar e apagar
- Figura 85: Formulário para cadastramento de programa
- Figura 86: Formulário para edição de programa
- Figura 87: DSS Fluxo Principal [Listar Todos]
- Figura 88: Diagrama de Comunicação Fluxo Principal [Listar Todos]
- Figura 89: DSS Fluxo Alternativo [Inserir]
- Figura 90: Diagrama de Comunicação Fluxo Alternativo [Inserir]
- Figura 91: Diagrama de classe

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
Figura 22: Diagrama de Comunicação - Fluxo Principal [Listar Todos]
Figura 23: DSS - Fluxo Alternativo [Inserir]

Figura 24: Diagrama de Comunicação - Fluxo Alternativo [Inserir]

Figura 25: Diagrama de classe

SUMÁRIO

1 INTRODUÇAO	
1.1 OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS	13
2 DESENVOLVIMENTO	
2.1 DOCUMENTO DE VISÃO	14
2.1.1 Proposta do documento	14
2.1.2 Problema	
2.1.3 Interessados.	16
2.1.4 Necessidades dos interessados.	17
2.1.5 Características de software	18
2.1.6 Requisitos não-funcionais.	18
2.1.7 Ambiente de operação	19
2.2 PLANEJAMENTO DO PROJETO	19
2.2.1 Plano do processo de desenvolvimento	
2.2.2 Ciclo de vida	
2.2.3 Iterações.	
2.2.4 Métodos de desenvolvimento e ferramentas CASE	
2.2.5 Linguagem de programação	21
2.2.6 Ambiente de hardware para o desenvolvimento	
2.2.7 Plano de Organização	
2.2.7.1 Equipe de gerência	
2.2.7.2 Equipe de desenvolvimento	
2.2.8 Plano de acompanhamento	
2.2.8.1 Definição de métodos de acompanhamento/monitoração	
2.2.9 Análise e gerência de riscos	
2.2.9.1 Identificação dos riscos.	
2.2.9.2 Avaliação/análise dos riscos.	25
2.2.9.2.1 Priorização	25
2.2.9.2.2 Definição de possíveis soluções	
2.2.10 Plano de documentação	
2.2.10.1 Documento em papel	27
2.2.10.2 Documento em mídia eletrônica.	
2.2.11 Plano de recursos e produtos	28
2.2.11.1 Recursos humanos	28
2.2.11.2 Recursos de hardware	28
2.2.11.3 Recursos de software	29
2.2.11.4 Recursos financeiros	29
2.3 DOCUMENTO DE ARQUITETURA	30
2.3.1 Descrição	30
2.3.2 Representação da arquitetura	
2.3.3 Visão de casos de uso	30
2.3.3.1 Descrição dos casos de uso mais importantes	31
2.3.3.1.1 UC – 02 Manter Roteiro	
2.3.3.1.2 UC – 05 Manter Destino	32
2.3.3.1.3 UC – 10 Pesquisar no sistema	32
2.3.3.1.4 UC – 11 Manter Programa:	
2.3.4 Visão de implantação	
2.3.5 Visão de implementação	
2.3.6 Visão de dados	

2.3.7 Tamanho e desempenho	36
2.3.8 Qualidade	
2.4 CASOS DE USO	
2.4.1 Manter ponto turístico	
2.4.1.1 Descrição	
2.4.1.2 Atores	
2.4.1.3 Pré-condições	
2.4.1.4 Fluxo principal [Pesquisar]	
2.4.1.5 Fluxos alternativos.	
2.4.1.6 Fluxos de exceção.	
2.4.1.7 Mapa de navegação	
2.4.1.8 Protótipo visual.	
2.4.1.9 Diagramas	
2.4.2 Manter ponto turístico	
2.4.2.1 Descrição	
2.4.2.2 Atores	
2.4.2.3 Pré-condições.	
2.4.2.4 Fluxo principal [Listar todos]	
2.4.2.5 Fluxos alternativos.	
2.4.2.6 Fluxo de exceção.	
2.4.2.7 Mapa de navegação	
2.4.2.8 Protótipo visual	
2.4.2.9 Diagramas	
2.4.3 Manter Estabelecimento.	
2.4.3.1 Descrição	
2.4.3.2 Atores	
2.4.3.3 Pré-condições.	
2.4.3.4 Fluxo principal [Pesquisar]	
2.4.3.5 Fluxos alternativos	
2.4.3.6 Fluxo de exceção	
2.4.3.7 Mapa de navegação	
2.4.3.8 Protótipo visual	
2.4.3.9 Diagramas	
2.4.4 Manter evento.	
2.4.4.1 Descrição	
2.4.4.3 Pré-condições	
2.4.4.4 Fluxo principal [Listar todos]	
2.4.4.6 Fluxos de exceção	
,	
2.4.4.7 Mapa de navegação	
2.4.4.8 Protótipo visual	
2.4.4.9 Diagramas	
2.4.5 1 Descriçõe	
2.4.5.1 Descrição	
2.4.5.2 Atores	
2.4.5.3 Pré-condições.	
2.4.5.4 Fluxo principal [Inserir]	
2.4.5.5 Fluxos alternativos.	
2.4.5.6 Fluxo de exceção	84

2.4.5.7 Mapa de navegação	
2.4.5.8 Protótipo visual	85
2.4.5.9 Diagramas	92
2.4.6 Logar no sistema	93
2.4.6.1 Descrição	93
2.4.6.2 Atores	93
2.4.6.3 Pré-condições	93
2.4.6.4 Fluxo principal [Logar]	93
2.4.6.5 Fluxos alternativos.	93
2.4.6.6 Fluxos de exceção	93
2.4.6.7 Mapa de navegação	94
2.4.6.8 Protótipo visual	94
2.4.6.9 Diagramas	95
2.4.7 Atribuir dica	99
2.4.7.1 Descrição	99
2.4.7.2 Atores	99
2.4.7.3 Pré-condições.	99
2.4.7.4 Fluxo principal [Dar dica]	99
2.4.7.5 Fluxo alternativo	
2.4.7.6 Fluxo de exceção.	100
2.4.7.7 Mapa de navegação	
2.4.7.8 Protótipo visual	
2.4.7.9 Diagramas	
2.4.8 Avaliar tema.	
2.4.8.1 Descrição	
2.4.8.2 Atores.	
2.4.8.3 Pré-condições.	
2.4.8.4 Fluxo principal [Avaliar]	
2.4.8.5 Fluxos alternativos	
2.4.8.6 Fluxo de exceção.	
2.4.8.7 Mapa de navegação.	
2.4.8.8 Protótipo visual	
1	106
2.4.9 Pesquisar.	107
2.4.9.1 Descrição.	
2.4.9.2 Atores.	
2.4.9.3 Fluxo principal [Pesquisar]	
2.4.9.4 Fluxo alternativo [Pesquisa avançada]	
2.4.9.5 Mapa de navegação.	
2.4.9.6 Protótipo visual.	
2.4.9.7 Diagramas.	
2.4.10 Atribuir tag a ponto turístico.	
2.4.10.1 Descrição	
2.4.10.2 Atores.	
2.4.10.3 Pré-condições.	
2.4.10.4 Fluxo principal [Atribuir ou remover]	
2.4.10.5 Mapa de navegação.	
2.4.10.6 Protótipo visual.	
2.4.10.7 Diagramas.	
2.4.11 Manter programa	

2.4.11.1 Descrição	118
2.4.11.2 Atores	
2.4.11.3 Pré-condições	118
2.4.11.4 Fluxo principal [Listar todos]	
2.4.11.5 Fluxos alternativos.	118
2.4.11.6 Fluxo de exceção	119
2.4.11.7 Mapa de navegação	
2.4.11.8 Protótipo visual	
2 4 11 9 Diagramas	122
3 APÊNDICE A	125

1 INTRODUÇÃO

Definição do tema em linhas gerais

Delimitação do assunto estudado, de forma objetiva e clara.

1.1 OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS

O "viajantes" tem como objetivo ser um site colaborativo no qual as pessoas irão relatar suas experiências em viagens, criar roteiros, 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.

Seus objetivos específicos são:

- Gerenciamento de usuários: cadastro, atualização, exclusão e consulta.
- Gerenciamento de roteiros de viagens: cadastro, atualização, exclusão e consulta de roteiros de outras pessoas.
- Gerenciamento de pontos turísticos e estabelecimentos: cadastro, atualização, exclusão e consulta.
- Avaliação dos pontos turísticos e estabelecimentos visitados: consulta por localidade; atribuição de grau de satisfação (avaliação)
- Atribuição de dicas: cadastro, atualização e consulta de dicas para pontos turísticos, estabelecimentos e eventos.
- Gerenciamento de histórico de viagens: consulta e sugestão de roteiro.
- Gerenciamento de eventos: cadastro e consulta. Os eventos possuem um período por isso não é preciso excluí-los.
- Gerenciamento de custo da viagem: cadastro, atualização, exclusão e consulta.

Apresentação da justificativa para a escolha do tema, sua relevância e contribuições

Apresentação da metodologia

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	Túlio
		do 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

	The state of the s		
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	Deixa de conhecer locais que costumam ser atrativos a turistas.		
	 Conhece locais que não são mais visitados e desejados. 		
Uma boa	Criar um ambiente em que as pessoas pudessem consultar informações		
solução seria	sobre 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	Criar um ambiente em que as pessoas pudessem relatar as suas
solução seria	experiências.

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 du-		
	rante de uma viajem.		
Uma boa	Prover uma forma relacionar trechos de viagens com descrições de custos		
solução seria	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 ... do apêndice A.

2.1.6 Requisitos não-funcionais

O software deve atender os seguintes requisitos não funcionais:

Confiabilidade:

Não existem requisitos de confiabilidade.

• 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 200.	
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 ou visualizar dica. Refinamento da documentação.

Iteração 7:

Confecção dos diagramas de classe e implementação dos casos de uso Pesquisar no sistema, Planejar custo do roteiro.

Iteração 8:

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

O cronograma completo encontra-se em anexo.

2.2.4 Métodos de desenvolvimento e ferramentas CASE

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

As ferramentas <u>CASE</u> utilizadas no projeto serão 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 .

2.2.5 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.

2.2.6 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

2.2.7 Plano de Organização

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

2.2.7.1 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 cursada.
Engenheiro de requisitos	Cursando nível superior, com a disciplina de engenharia de
	requisitos cursada.
Analista/Projetista	Cursando nível superior, com a disciplina de analise e projeto de
	software cursada.
Engenheiro de testes	Cursando nível superior, com conhecimentos em Junit 4 ou
	superior.

2.2.7.2 Equipe de desenvolvimento

Tabela 9 – Definição da equipe

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

2.2.8 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 monografia	Reunião presencial	Todos e orientador
Apresentação do projeto	Reunião presencial	Todos e banca de avaliadores

2.2.8.1 Definição de métodos de acompanhamento/monitoração

O acompanhamento será feito através de reuniões semanais, relatórios detalhados do ambiente GitHub, além de emails e conversas no Gtalk.

2.2.9 Análise e gerência de riscos

2.2.9.1 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.

2.2.9.2 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	Descrição do Risco	Classificação do Risco
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	Baixo
	utilizar 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	diária
	membro 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	Tentar resolver rapidamente o
	dos 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.

2.2.10 Plano de documentação

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

2.2.10.1 Documento em papel

Tabela 16 – Definição dos documentos em papel

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			
Diagramas de classe	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
			programador
Documento de	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
Arquitetura			programador
Modelo de dados	Analista/Projetista	Elaboração	Analista/Projetista e
			programador
Monografia	Aluno	Transição	Todos
Apresentação de	Aluno	Transição	Todos
monografia			

2.2.10.2 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		

2.2.11 Plano de recursos e produtos

2.2.11.1 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

2.2.11.2 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.

2.2.11.3 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.
NetBeans 6.1+	IDE de desenvolvimento multi-linguagem.
PostgreSQL 8.3	Sistema gerenciador de Banco de Dados.
Ruby 1.9	Linguagem de programação a ser utilizada.
Git	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.

2.2.11.4 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 DOCUMENTO DE ARQUITETURA

2.3.1 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.

2.3.2 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).

2.3.3 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 11 Manter Programa
- UC 10 Pesquisar no sistema

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

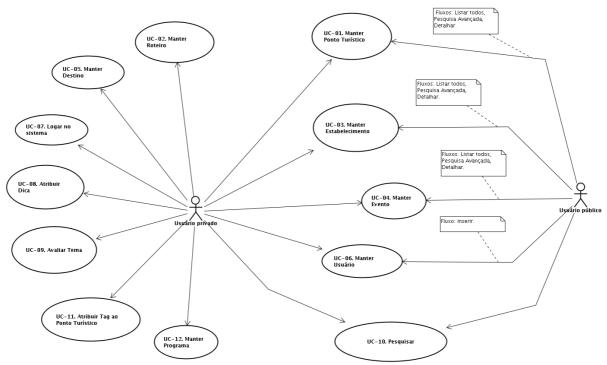


Figura 1: Modelo de casos de uso

2.3.3.1 Descrição dos casos de uso mais importantes

2.3.3.1.1 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.

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.

2.3.3.1.3 *UC* – 10 *Pesquisar no sistema*

Este Caso de Uso ocorre quando um viajante deseja procurar 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.

2.3.3.1.4 *UC* – 11 *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.

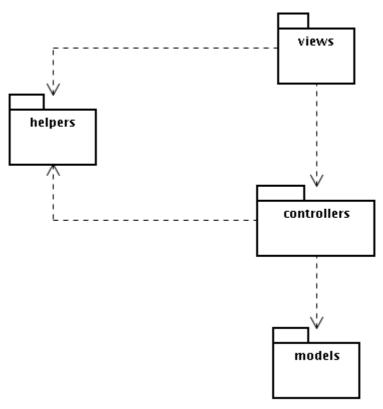


Figura 2: Diagrama de pacotes

2.3.4 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.

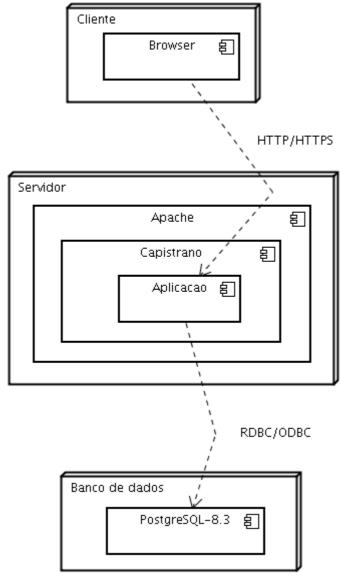


Figura 3: Diagrama de implantação

2.3.5 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.

2.3.6 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.

2.3.7 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.

2.3.8 Qualidade

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

2.4 CASOS DE USO

2.4.1 Manter ponto turístico

2.4.1.1 Descrição

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

2.4.1.2 Atores

Usuário público (Fluxos: Pesquisar, Detalhar).

Usuário privado (Fluxos: Todos).

2.4.1.3 Pré-condições

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

2.4.1.4 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]

2.4.1.5 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).

2.4.1.6 Fluxos 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 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.

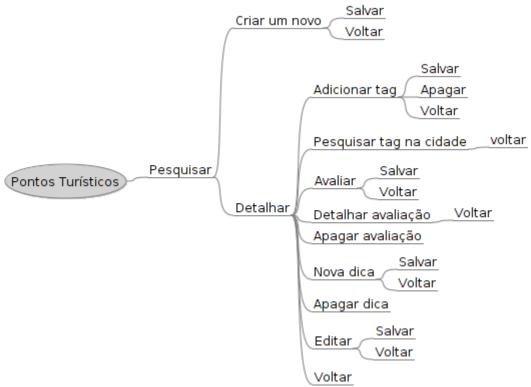
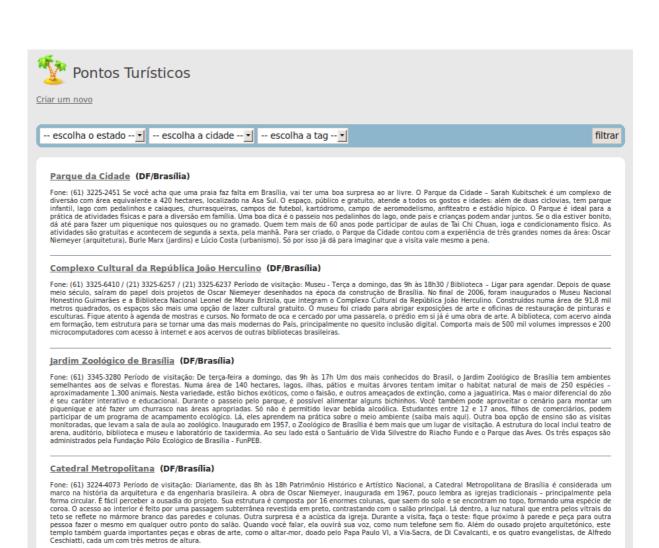


Figura 4: Mapa de navegação

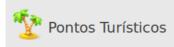


Espaço Lúcio Costa (DF/Brasília)

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 internacional 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 Humaniadade. A construção da capital e 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 »

Figura 5: Listagem de pontos turísticos com filtros de pesquisa



Criar um novo

Figura 6: Opção para cadastramento de um novo ponto turístico



Figura 7: Formulário para cadastramento de um novo ponto turístico

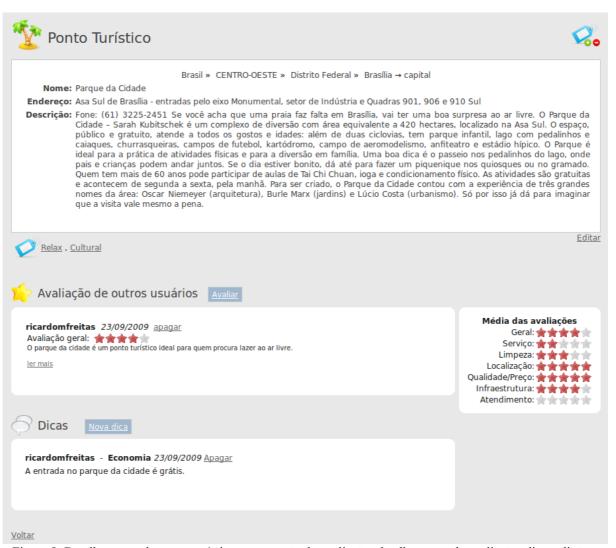


Figura 8: Detalhamento de ponto turístico, com opção de avaliação, detalhamento de avaliação, dica, edição e adição/remoção de tags



Figura 9: Opção de adição/remoção de tag



Figura 10: Formulário de adição/remoção de tags

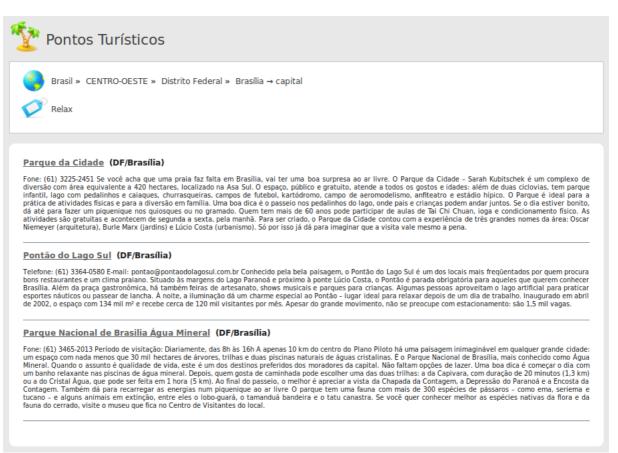


Figura 11: Listagem de pontos turísticos da tag pesquisada na cidade escolhida.

Avaliar		
Parque da Cidade Localizado em: Brasil » CENTRO-OESTE » D	oistrito Federal » Brasília	a → capital
Registre aqui sua opinia	ão	
Geral:	0*****	* Crítica:
Serviço:	0*****	
Limpeza:	〇余余余余余	
Localização:	〇含含含含含	
Qualidade/Preço:	0****	
Infraestrutura:	0****	
Atendimento:	0****	
<u>Voltar</u>		Salvar

Figura 12: Formulário para cadastramento de uma nova avaliação



Figura 13: Detalhamento de uma avaliação

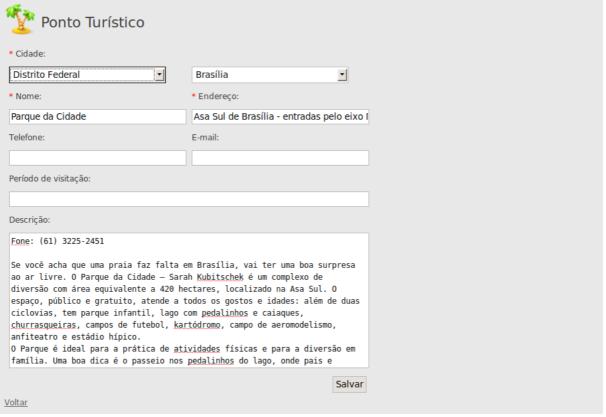


Figura 14: Formulário de edição de ponto turístico

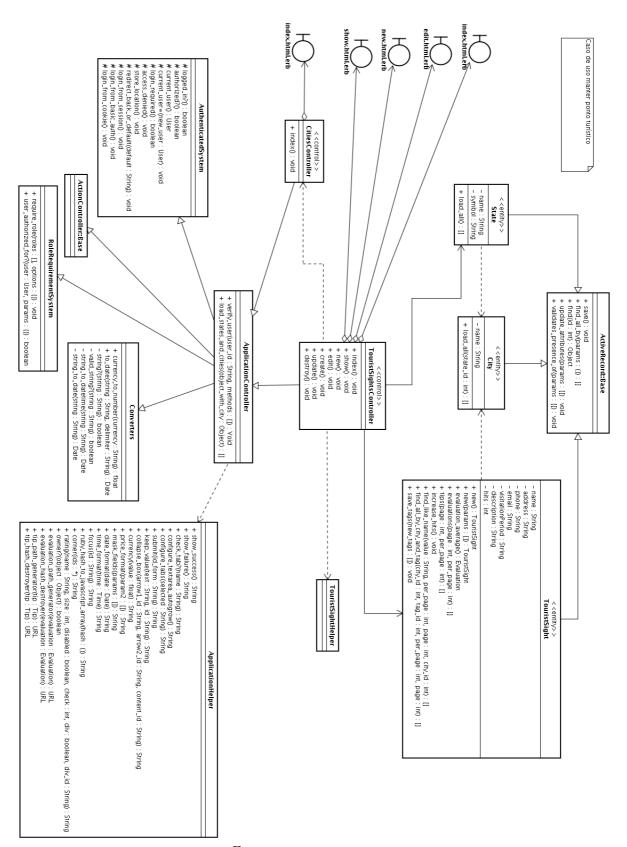


Figura 15: Diagrama de classe

2.4.2 Manter ponto turístico

2.4.2.1 Descrição

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

2.4.2.2 Atores

Usuário privado (Fluxos: Todos).

2.4.2.3 Pré-condições

O usuário privado deve estar cadastrado e logado no sistema.

2.4.2.4 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]

2.4.2.5 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).

2.4.2.6 Fluxo de exceção

E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

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

2.4.2.7 Mapa de navegação

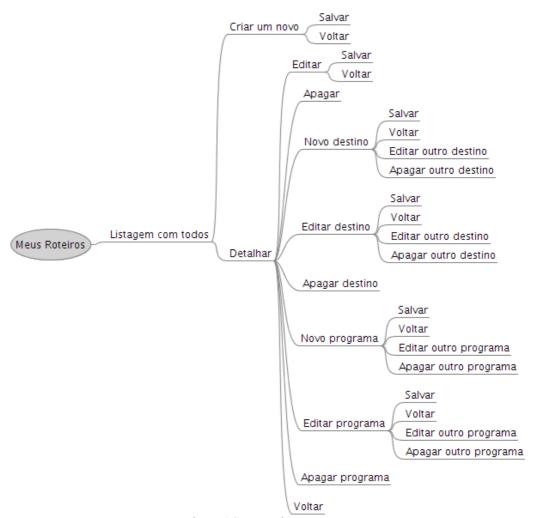


Figura 16: Mapa de navegação

2.4.2.8 Protótipo visual



Figura 17: Listagem com todos os roteiros do usuário com a opção para criar um novo

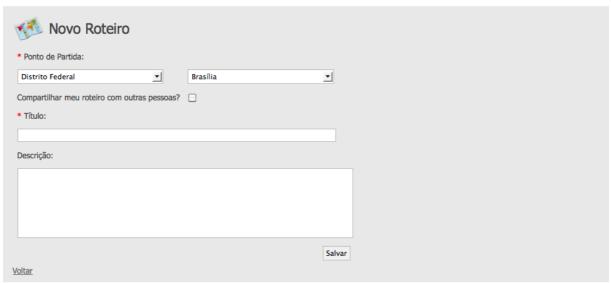


Figura 18: Formulário para cadastramento de um novo roteiro



Figura 19: Formulário de edição

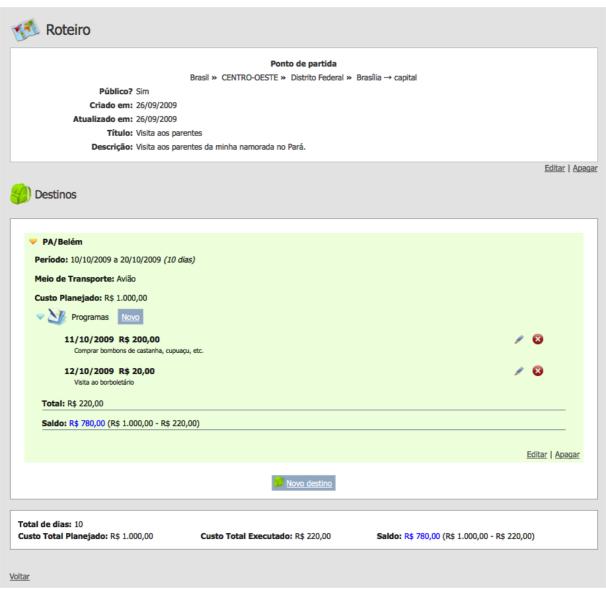


Figura 20: Detalhamento do roteiro com opções de adição de novo destino e programa

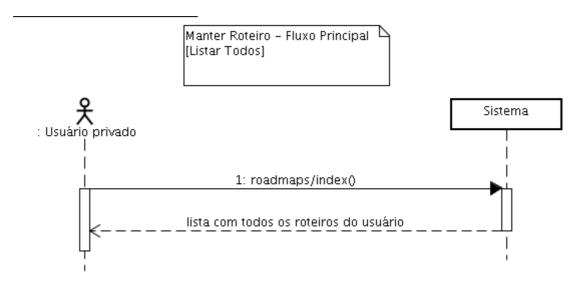


Figura 21: DSS - Fluxo Principal [Listar Todos]

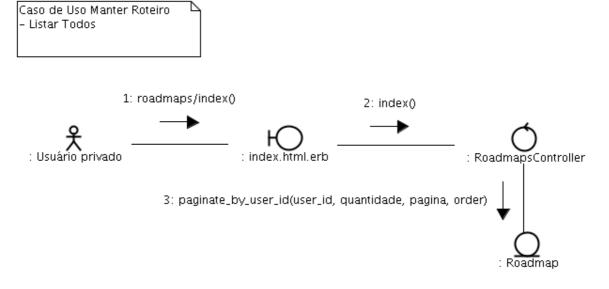


Figura 22: Diagrama de Comunicação - Fluxo Principal [Listar Todos]

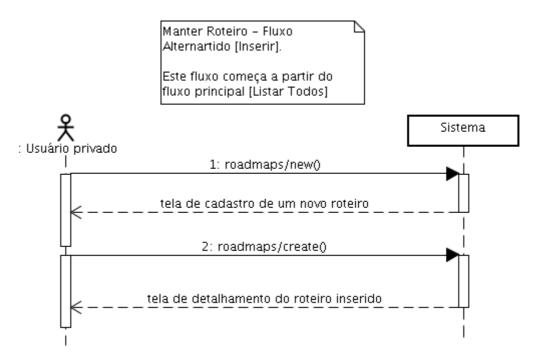


Figura 23: DSS - Fluxo Alternativo [Inserir]

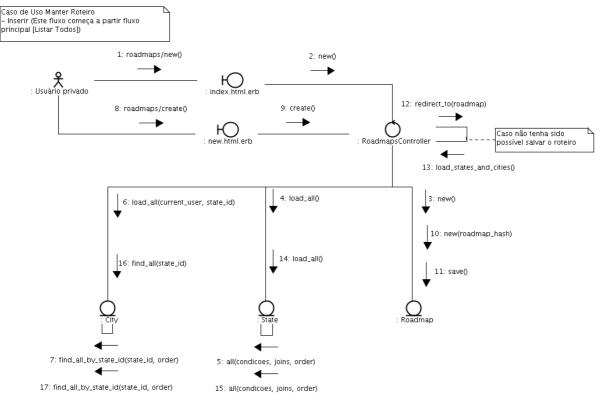


Figura 24: Diagrama de Comunicação - Fluxo Alternativo [Inserir]

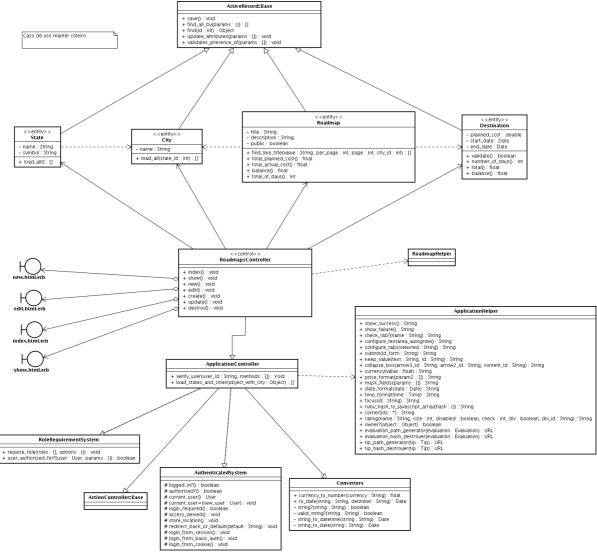


Figura 25: Diagrama de classe

2.4.3 Manter Estabelecimento

2.4.3.1 Descrição

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

2.4.3.2 Atores

Usuário público (Fluxos: Pesquisar, Detalhar).

Usuário privado (Fluxos: Todos).

2.4.3.3 Pré-condições

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

2.4.3.4 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]

2.4.3.5 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 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).

2.4.3.6 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.

2.4.3.7 Mapa de navegação

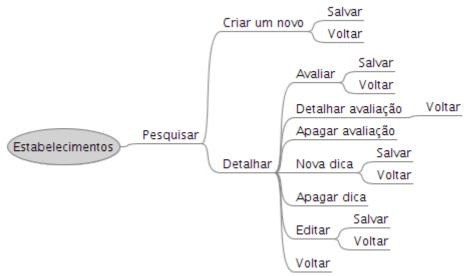


Figura 26: Mapa de navegação

2.4.3.8 Protótipo visual

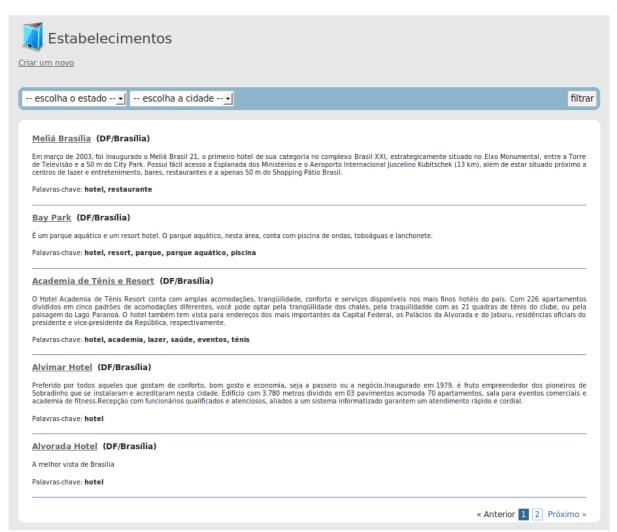
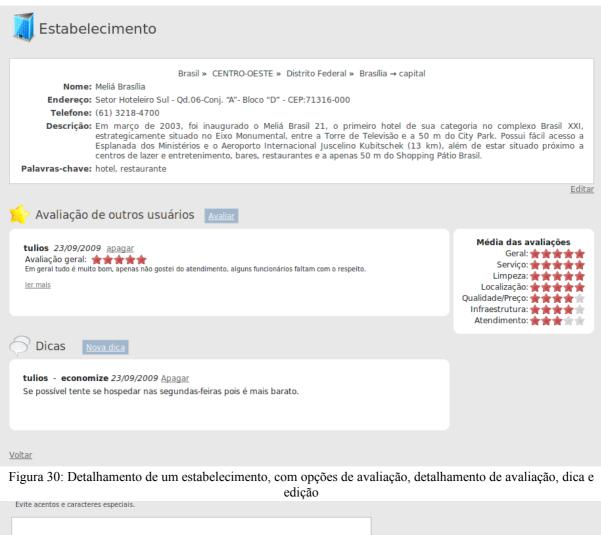


Figura 27: Listagem de estabelecimentos com filtros de pesquisa



Figura 28: Opção para cadastramento de novo estabelecimento



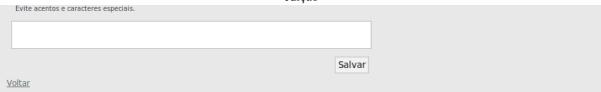


Figura 29: Formulário para cadastramento de um novo estabelecimento

Meliá Brasília Localizado em: Brasil » CENTRO-OESTE » [Palavras-chave: hotel, restaurante	Distrito Federal » Brasília	→ capital
Registre aqui sua opini		* Crítica:
Geral	〇含含含含含含	Critica.
	0****	
Serviço:		
Serviço: Limpeza:	〇余余余余余	
Serviço: Limpeza:	○ ☆☆☆☆☆○ ☆☆☆☆☆○ ☆☆☆☆☆	
Serviço: Limpeza: Localização: Qualidade/Preço:	○ ☆☆☆☆☆○ ☆☆☆☆☆○ ☆☆☆☆☆	
Serviço: Limpeza: Localização: Qualidade/Preço: Infraestrutura:		

Figura 31: Formulário de avaliação do estabelecimento

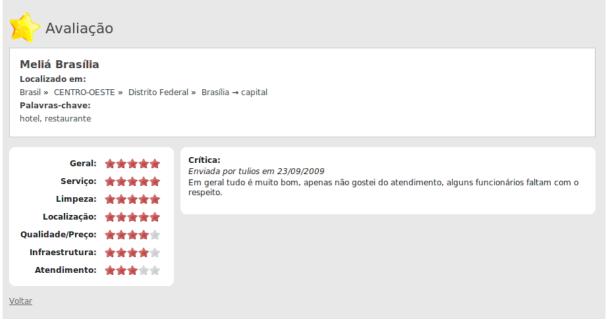


Figura 32: Detalhamento de uma avaliação

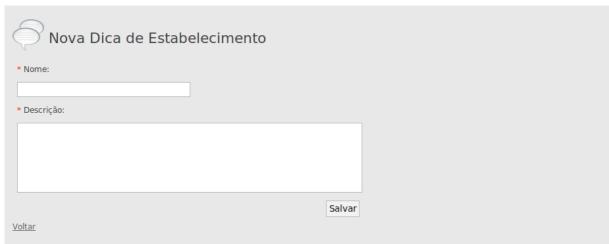


Figura 33: Formulário de cadastramento de dica

Stabelecimento		
* Cidade:		
Distrito Federal 🔻	Brasília <u>•</u>	
Este estabelecimento esta associado a um p	oonto turístico?	
	_	
* Nome:		
Meliá Brasília		
* Endereço:		
Setor Hoteleiro Sul - Qd.06-Conj. "A"- Bloco "D" - CEP:71316-000		
Telefone:	Fax:	
(61) 3218-4700		
E-mail:	Web site:	
Descrição:		
categoria no complexo Brasil XXI, est	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	
<u>Voltar</u>		

Figura 34: Formulário de edição de estabelecimento

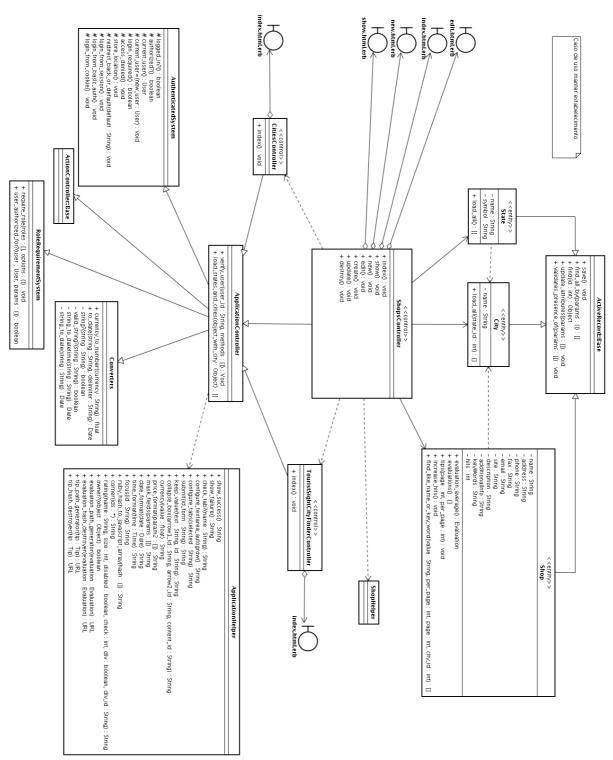


Figura 35: Diagrama de classe

2.4.4 Manter evento

2.4.4.1 Descrição

O usuário pode consultar, adicionar, alterar ou excluir eventos cadastrados no sistema. 2.4.4.2 Atores

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

Usuário privado (Fluxos: Todos).

2.4.4.3 Pré-condições

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

2.4.4.4 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]

2.4.4.5 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).

2.4.4.6 Fluxos de exceção

E.1 [Campos obrigatórios não preenchidos]

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

2.4.4.7 Mapa de navegação

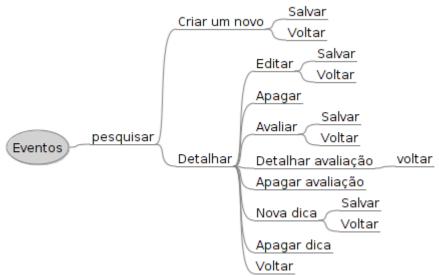


Figura 36: Mapa de navegação

2.4.4.8 Protótipo visual



Figura 37: Listagem de eventos com filtros de pesquisa

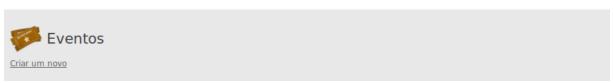


Figura 38: Opção para cadastramento de um novo evento

Novo Evento	
* Cidade:	
escolha o estado	escolha a cidade
* Nome:	Data e hora:
	26 Setembro 2009 - 09 : 14 -
Custo:	Endereço:
R\$ 0,00	
Descrição:	
	Salvar
<u>Voltar</u>	

Figura 39: Formulário para cadastramento de um novo evento

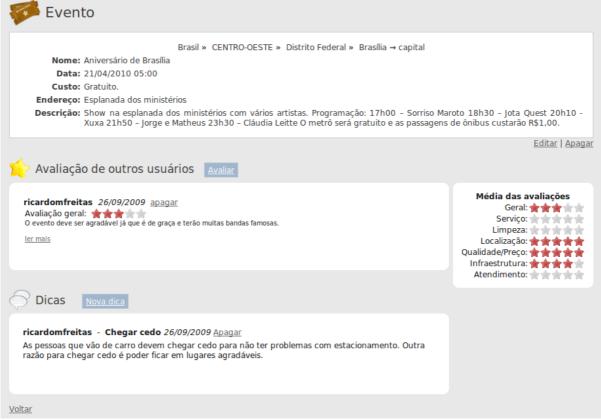


Figura 40: Detalhamento de um evento, com opções de avaliação, detalhamento de avaliação, dica e edição

Avaliar		
Aniversário de Bras Localizado em: Brasil » CENTRO-OESTE » D		a → capital
Registre aqui sua opinia	ão	* Crítica:
	0****	
Limpeza:	◎☆☆☆☆☆	
Localização:	〇亩亩亩亩亩	
Qualidade/Preço:	0 * * * * * *	
Infraestrutura:	0 * * * * * *	
Atendimento:	0****	
<u>Voltar</u>		Salvar

Figura 41: Formulário de avaliação de evento



Figura 42: Detalhamento de uma avaliação

Nova Dica de Evento	
* Nome:	
* Descrição:	
Descriyav.	
	Salvar
<u>Voltar</u>	

Figura 43: Formulário de cadastramento de dica

Novo Evento	
Novo Evento	
* 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	vários artistas.
Programação:	
17h00 - Sorriso Maroto	
18h30 - Jota Quest	
20h10 - <u>Xuxa</u>	
21h50 - Jorge e Matheus	
23h30 — Cláudia <u>Leitte</u>	
O <u>metrô</u> será gratuito e as passagens	de <u>ônibus</u> custarão <u>R</u> \$1,00.
	6.1
	Salvar
Voltar	

Figura 44: Formulário de edição de evento

2.4.4.9 Diagramas

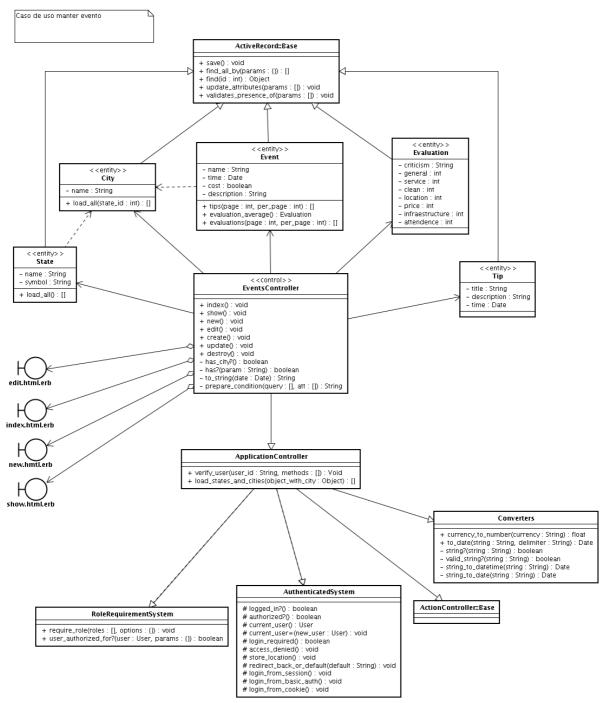


Figura 45: Diagrama de classe

2.4.5 Manter usuário

2.4.5.1 Descrição

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

2.4.5.2 Atores

Usuário público (Fluxos: inserir).

Usuário privado (Fluxos: alterar).

2.4.5.3 Pré-condições

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

2.4.5.4 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.

2.4.5.5 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.

2.4.5.6 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 – 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 – 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 – 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 e-mail informado já está cadastrado e pede para o usuário informar outro e-mail.

2.4.5.7 Mapa de navegação

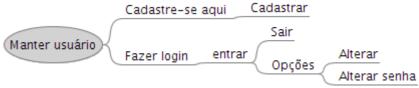


Figura 46: Mapa de navegação

2.4.5.8 Protótipo visual

Cadastre-se aqui!

Figura 47: Opção de cadastramento

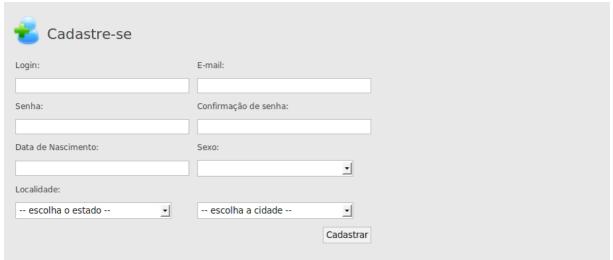


Figura 48: Formulário de cadastramento do usuário

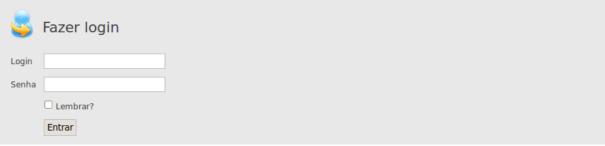


Figura 49: Tela de login do usuário



Figura 50: Tela com as opções do usuário

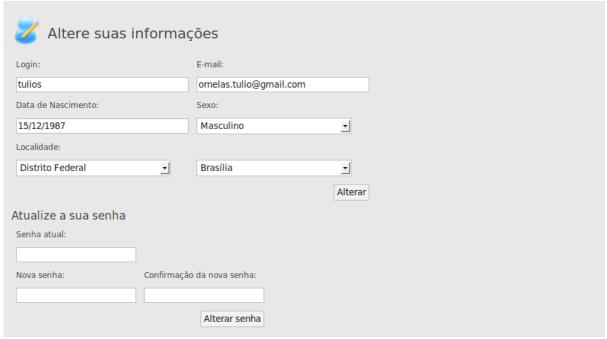


Figura 51: Formulário com as opções de alteração do usuário

2.4.5.9 Diagramas

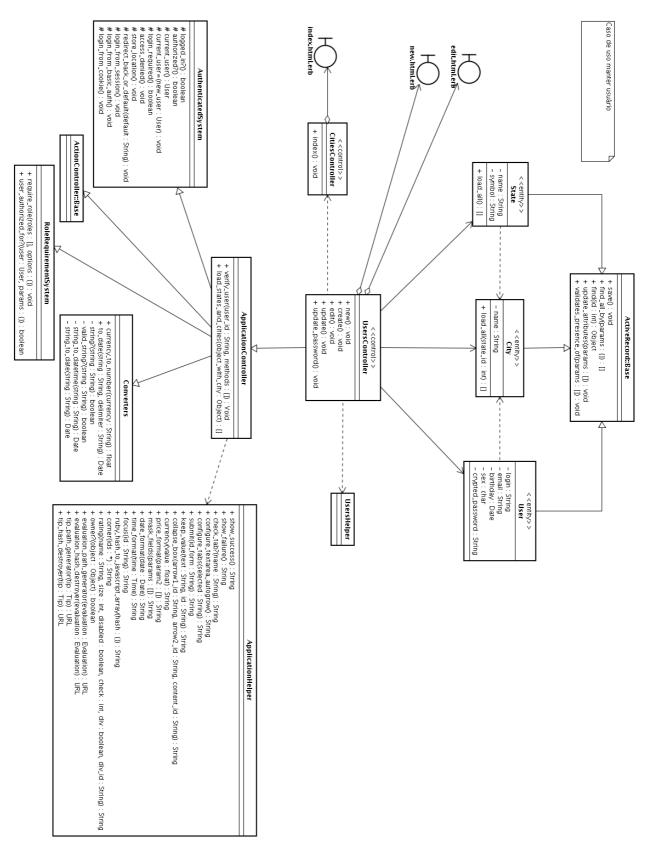


Figura 52: Diagrama de classe

2.4.6 Logar no sistema

2.4.6.1 Descrição

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

2.4.6.2 Atores

Usuário privado

2.4.6.3 Pré-condições

- 1 O usuário deve estar cadastrado no sistema.
- 2.4.6.4 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]

2.4.6.5 Fluxos alternativos

A.1[Deslogar]:

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

2.4.6.6 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.

2.4.6.7 Mapa de navegação



Figura 53: Mapa de navegação

2.4.6.8 Protótipo visual

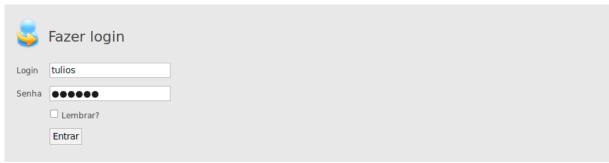
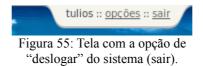


Figura 54: Tela de autenticação no sistema (Entrar)



2.4.6.9 Diagramas

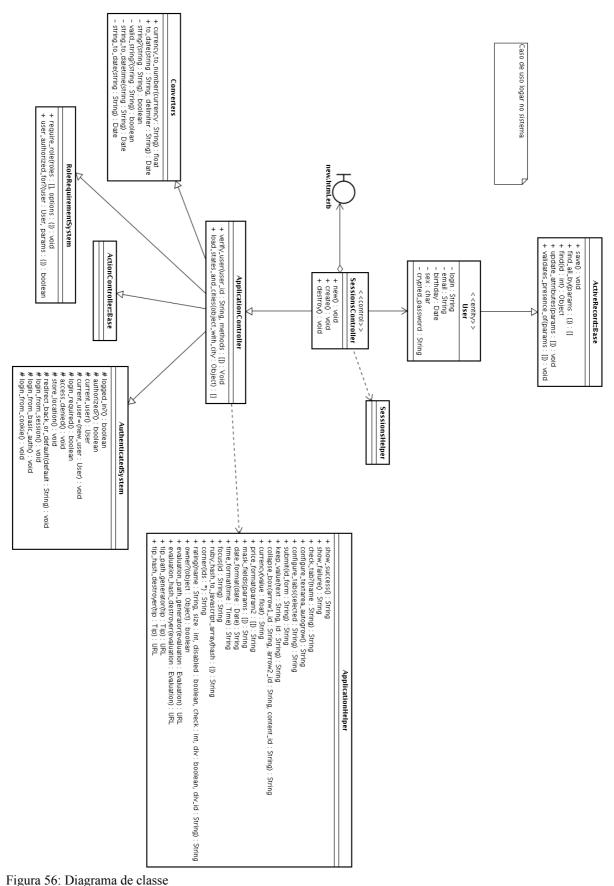


Figura 56: Diagrama de classe

2.4.7 Atribuir dica

2.4.7.1 Descrição

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

2.4.7.2 Atores

Usuário privado.

2.4.7.3 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;

2.4.7.4 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.

2.4.7.5 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.

2.4.7.6 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 – O sistema não salva a dica, volta para o formulário e informa que o nome da dica é muito curto.

2.4.7.7 Mapa de navegação

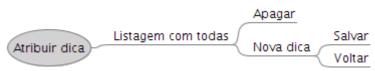


Figura 57: Mapa de navegação

2.4.7.8 Protótipo visual

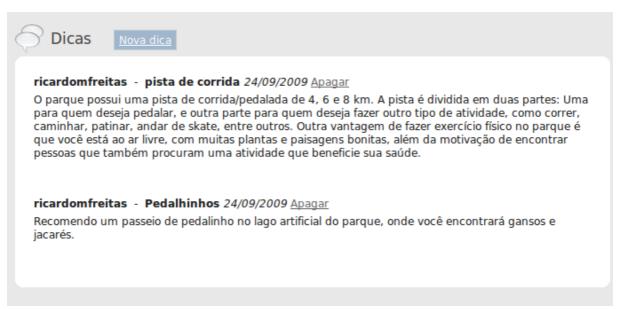
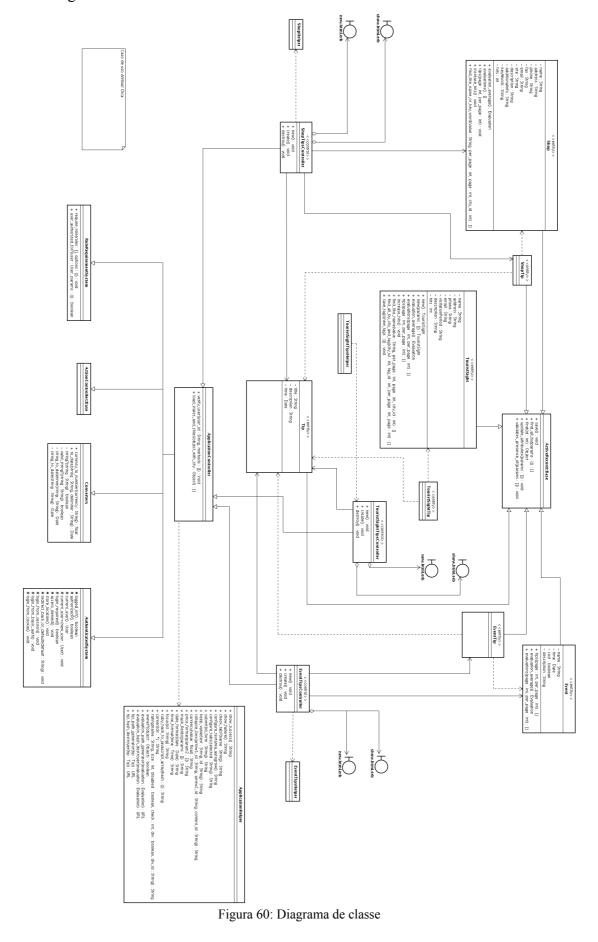


Figura 58: Listagem de dicas, com opção de apagar



Figura 59: Formulário para cadastramento de uma nova dica

2.4.7.9 Diagramas



2.4.8 Avaliar tema

2.4.8.1 Descrição

O usuário pode fazer a avaliação de um tema específico.

2.4.8.2 Atores

Usuário privado

2.4.8.3 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;

2.4.8.4 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.

2.4.8.5 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.

2.4.8.6 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.

2.4.8.7 Mapa de navegação

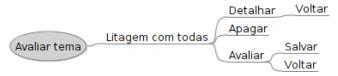


Figura 61: Mapa de navegação

2.4.8.8 Protótipo visual



Figura 62: Listagem com todos as avaliações

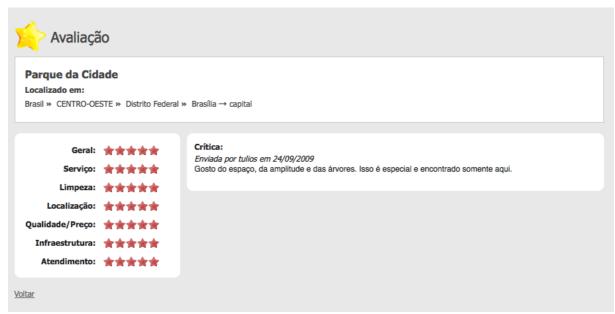


Figura 63: Detalhamento da avaliação

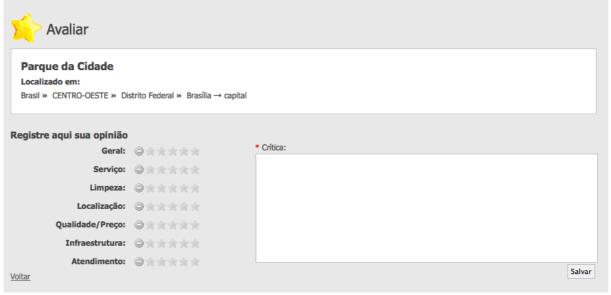


Figura 64: Formulário de cadastramento de nova avaliação

2.4.8.9 Diagramas

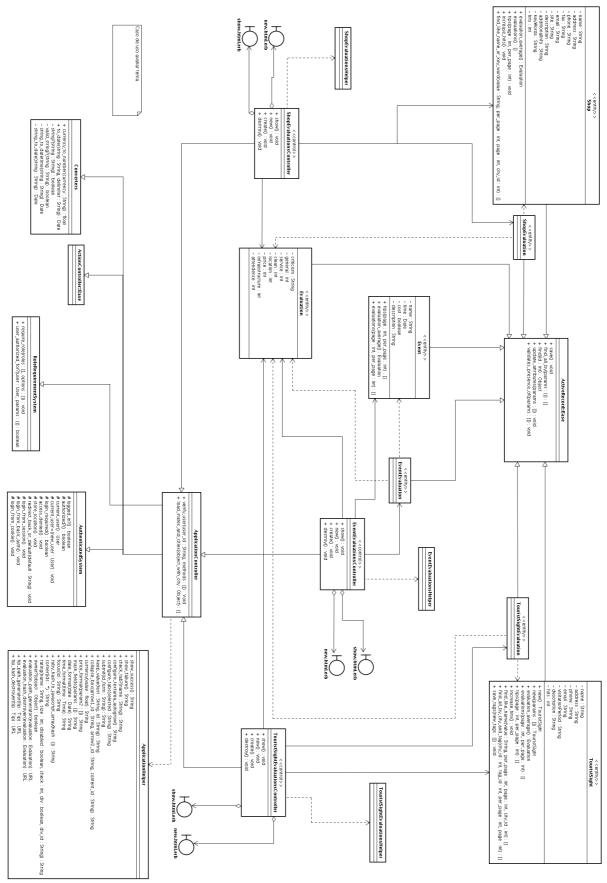


Figura 65: Diagrama de classe

2.4.9 Pesquisar

2.4.9.1 Descrição

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

2.4.9.2 Atores

Usuário público.

Usuário privado.

2.4.9.3 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]
- 2.4.9.4 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.

2.4.9.5 Mapa de navegação



Figura 66: Mapa de navegação

2.4.9.6 Protótipo visual

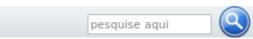


Figura 67: Pesquisa no sistema



Figura 68: Listagem do resultado da pesquisa de ponto turístico



Figura 69: Listagem do resultado da pesquisa de estabelecimento



Figura 70: Listagem do resultado da pesquisa de roteiros



Figura 71: Listagem do resultado da pesquisa de eventos



Figura 72: Pesquisa avançada



Figura 73: Listagem do resultado da pesquisa avançada de ponto turístico



Figura 74: Listagem do resultado da pesquisa avançada de estabelecimento

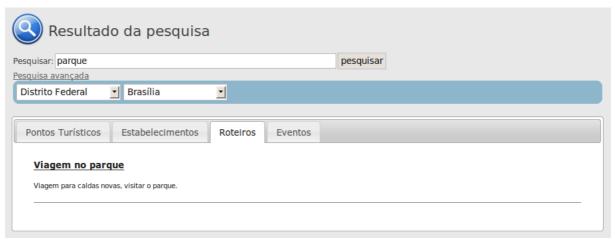


Figura 75: Listagem do resultado da pesquisa avançada de roteiro



Figura 76: Listagem do resultado da pesquisa avançada de evento

2.4.9.7 Diagramas

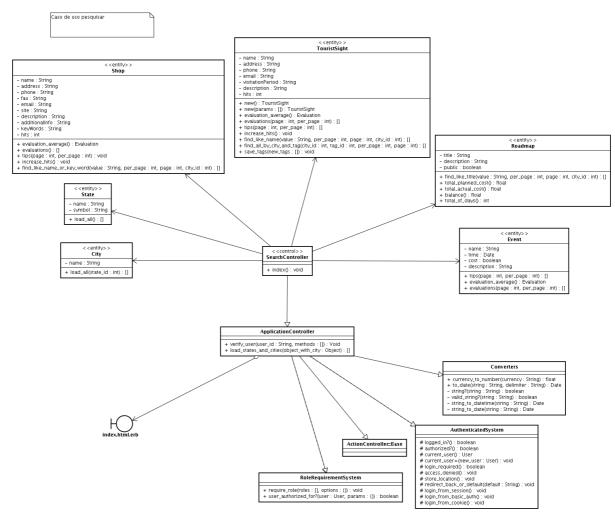


Figura 77: Diagrama de classe

2.4.10 Atribuir tag a ponto turístico

2.4.10.1 Descrição

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

2.4.10.2 Atores

Usuário privado.

2.4.10.3 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.

2.4.10.4 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.

2.4.10.5 Mapa de navegação



Figura 78: Mapa de navegação

2.4.10.6 Protótipo visual





Figura 79: Opção de adição/remoção de tag

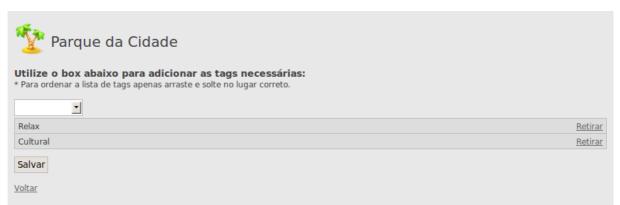


Figura 80: Formulário de adição/remoção de tags

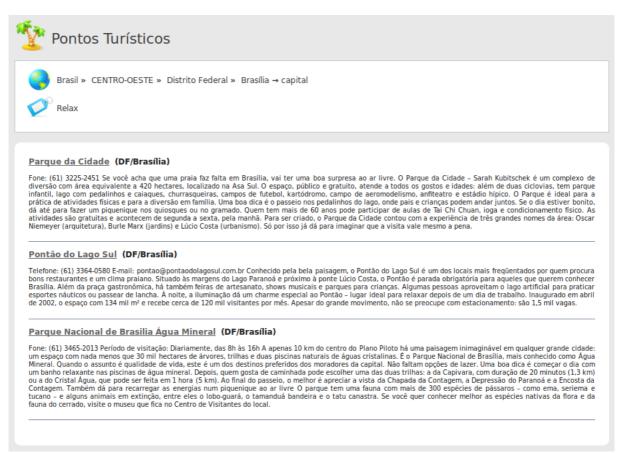


Figura 81: Listagem de pontos turísticos da tag pesquisada na cidade escolhida.

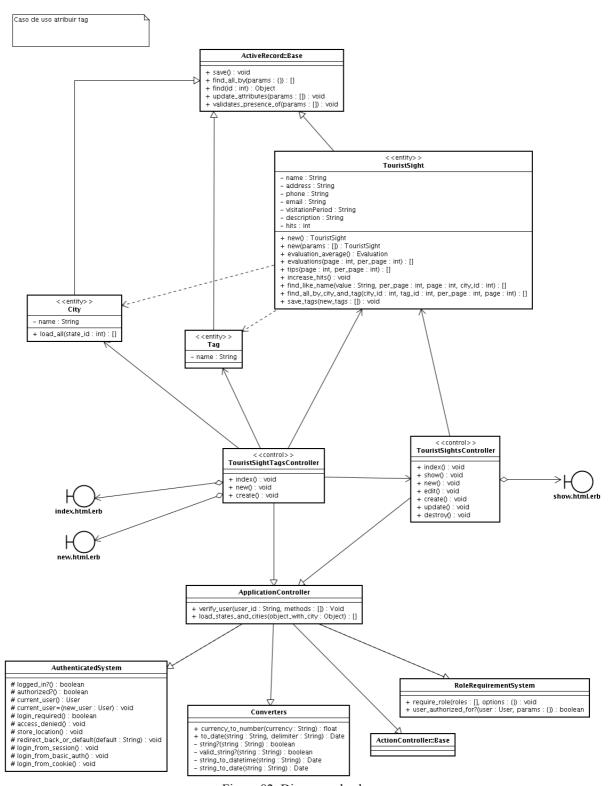


Figura 82: Diagrama de classe

2.4.11 Manter programa

2.4.11.1 Descrição

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

2.4.11.2 Atores

Usuário privado

2.4.11.3 Pré-condições

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

2.4.11.4 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]

2.4.11.5 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).

2.4.11.6 Fluxo 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 data inválido]

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

2.4.11.7 Mapa de navegação

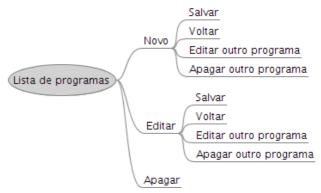


Figura 83: Mapa de navegação

2.4.11.8 Protótipo visual



Figura 84: Listagem de programas com opção de adicionar um novo, editar e apagar

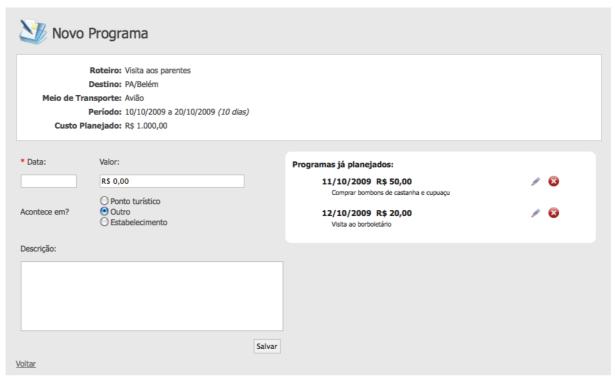


Figura 85: Formulário para cadastramento de programa

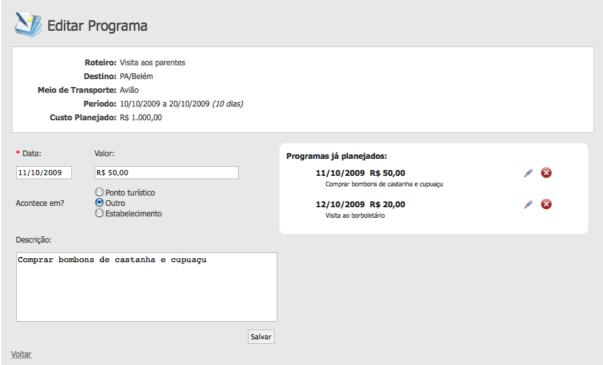


Figura 86: Formulário para edição de programa

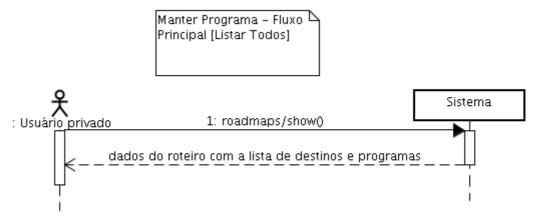


Figura 87: DSS - Fluxo Principal [Listar Todos]

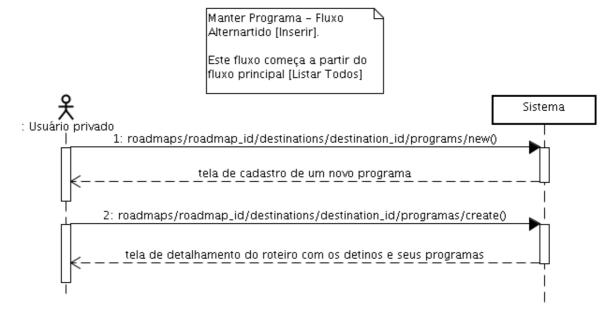


Figura 89: DSS - Fluxo Alternativo [Inserir]

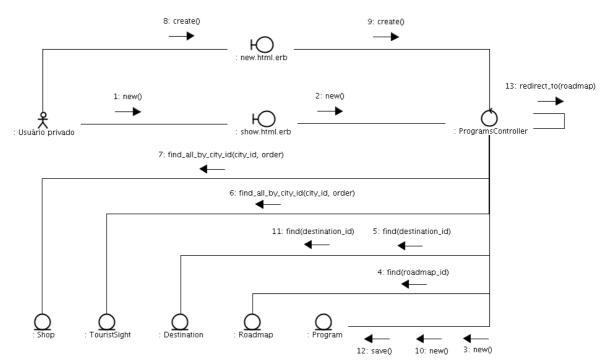


Figura 90: Diagrama de Comunicação - Fluxo Alternativo [Inserir]

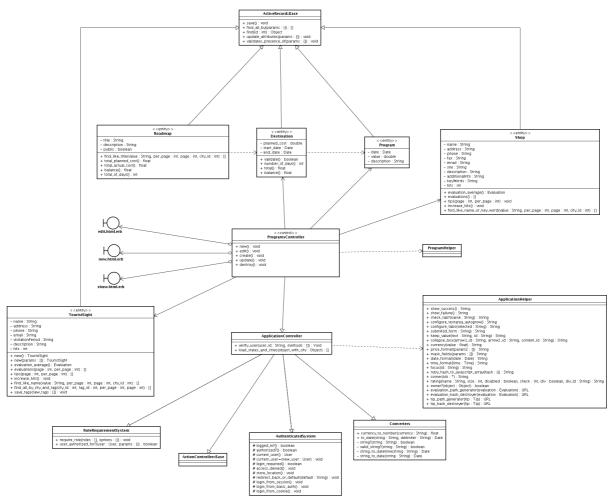


Figura 91: Diagrama de classe

3 APÊNDICE A

Tabela – Descrição das características do software

Características	Descrição	Necessidades
Consulta de pessoas e	Essa característica tem por objetivo permitir que o	N1
seus roteiros	usuário tenha acesso às informações de uma pessoa,	
	bem como seus roteiros	
Consulta de rotas	Essa característica tem por objetivo permitir que o	N1
alternativas criadas	usuário tenha acesso a roteiro de outras pessoas,	
por outras pessoas	podendo assim, conhecer formas distintas de chegar a	
	um mesmo destino, visando aproveitar o percurso	
	para conhecer novos pontos turísticos.	
Cadastro e publicação	Essa característica tem por objetivo permitir que o	N2
de roteiros	usuário cadastre e publique seus próprios roteiros	
Consulta de viagens	Essa característica tem por objetivo permitir que o	N3
por localização ou	usuário tenha acesso às informações das viagens de	
ponto turístico	outras pessoas através de sua localização ou ponto	
	turístico	
Consulta de pontos	Essa característica tem por objetivo permitir que o	N4
turísticos por cidades	usuário tenha acesso aos pontos turísticos das cidades	
	disponíveis	
Consulta de eventos	Essa característica tem por objetivo permitir que o	N5
por cidades	usuário tenha acesso aos eventos de uma cidade em	
	um determinado período	
Sugestão de pontos	Essa característica tem por objetivo sugerir pontos	N6
turísticos em um	turísticos ao longo de um percurso de viagem	
roteiro		
Cadastrar custos	Essa característica tem por objetivo permitir que o	N7
	usuário possa cadastrar os custos de roteiros e	
	viagens por ele realizados.	
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, críticas e dicas	Essa característica tem por objetivo permitir que o usuário possa cadastrar avaliações, críticas e dicas de um determinado ponto turístico, estabelecimento ou evento.	N9
	Essa característica tem por objetivo permitir que o usuário possa ter acesso às informações detalhadas sobre os pontos turísticos e eventos de determinadas cidades.	N10