

# Documento de visão

## 1. Introdução

*Grupo:*

*Gabriel Gomes Carvalho*

*Ciência da Computação*

*Matrícula: UC22103194*

*Daniel Ribeiro Teles*

*Ciência da computação*

*Matrícula: UC22200356*

*Guilherme Bemvindo Santana Martins*

*Ciência da computação*

*Matrícula: UC22200275*

*Lucas Sabino Assis*

*Ciência da computação*

*Matrícula: UC22103214*

*Será construída a primeira versão de um software cujo objetivo será automatizar o processo do rateio do dinheiro doado entre as crianças e o processo da ligação criança-padrinho, além preparar os e-mails de agradecimento e os enviar. O programa será destinado aos colaboradores do projeto social da cartinha sem fins lucrativos.*

## 2. Declaração do problema

<b>O problema de</b>	A falta de automatização no rateio do dinheiro doado às crianças gera um trabalho manual que poderia ser evitado.
<b>afeta</b>	Os colaboradores do projeto social.
<b>cujo impacto é</b>	Esse trabalho que poderia ser automatizado gasta o tempo dos colaboradores, que poderia ser direcionado às outras áreas do projeto.
<b>uma solução de sucesso deveria</b>	Ser simples de implementar, não exigir retrabalho por parte da equipe, não exigir nada que o sistema já não tenha e que a solução não ofereça.

## 3. Contexto de negócio

Já é utilizado um sistema web pelo time do projeto social, porém o mesmo não realiza o rateio entre o dinheiro doado e o dinheiro que o padrinho doou, e cria a necessidade do trabalho manual.

## 4. Declaração da visão do software

<b>Para</b>	Os colaboradores do projeto da cartinha
<b>Que</b>	Gastam tempo fazendo um trabalho manual que poderia ser evitado
<b>O</b>	Software de Sorteio e Rateio do dinheiro arrecadado

<b>É um</b>	Software
<b>Que</b>	Elimina o trabalho manual
<b>Diferente de</b>	A solução atual implementada
<b>Nosso produto</b>	Automatiza todo o processo de rateio e envio dos e-mails de agradecimento.

## 5. Visão geral do produto

### 5.1 Necessidades e funcionalidades

Necessidade	Funcionalidade	Prioridade	Responsável
Rateio do dinheiro arrecadado automaticamente, Envio do e-mail de agradecimento aos padrinhos	Fazer o Sorteio da Criança	Alta	Gabriel
	Relacionar o padrinho e a criança no BD	Alta	Daniel
	Organizar os e-mails de agradecimento	Alta	Lucas
	Enviar os e-mails de agradecimento	Alta	Guilherme

### 5.2 Características tecnológicas da solução

A solução será feita na linguagem de programação Python, que interagirá por meio do SGBD utilizado pelo sistema atual do projeto da cartinha com o BD atual.