1. **iBar (nome do projeto)**
2. **Equipe de Desenvolvimento**
   1. George Lucas dos Santos
3. **Mapeamento de Competências**

* Especificação de casos de uso - 2
* Projeto orientado a objetos(UML) - 3
* Linguagem de Programação - 3
* Especificação de casos de testes - 3
* Gerência de projetos - 3
* Gerência de Configuração - 2

1. **Descrição do Projeto**

* Aplicativo para controle do consumo em bares e restaurantes, principalmente quando se está em grupo.

1. **Principais Funcionalidades**
   1. Cadastros
      * Cadastro com a conta do Facebook ou Google.
   2. Casos de uso Funcionais
      * Inserir pessoas na mesa
      * Calcular consumo
      * Compartilhar consumo de bebida
      * Fazer check-in
      * Adicionar produtos
      * Notificar usuário
      * Rastrear usuário
      * Convidar para beber
      * Estabelecer Limites
2. **Plataforma de Desenvolvimento do projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Android** | **Web** |
| Java | - |
| - | - |
| - | - |
| - | - |
| **Geral** | |
| Facebook/Google Login Api | Google Maps Api |