

# Nosso Síndico

Bruno Silveira, Gabriel Gomide, Geovane de Freitas, Marcos Henrique e  
Mateus Samartini

# Contexto

Atualmente, a gestão de condomínios é, muitas vezes, limitada a grupos informais de comunicação como Whatsapp e Telegram, por exemplo. Neste contexto, imbróglis relacionados aos condomínios e até mesmo entre condôminos são conduzidos de forma mal planejada além de serem mal geridos, gerando, portanto, prejuízos para os condôminos e soluções que não são benéficas para todos.

Entre os conflitos que surgem dessa dificuldade de gestão, destacam-se: conflitos para agendar eventos em espaços compartilhados, divulgação de avisos para todos os condôminos e de contas das despesas condominiais de forma transparente.

# Objetivo

Esse trabalho tem por objetivo o desenvolvimento de uma aplicação web e mobile que ajude o síndico a superar os desafios da gestão condominial, de modo que sua gestão seja mais transparente e organizada com uma comunicação mais direta e clara com os demais moradores.

# Objetivo específicos

1. Disponibilizar a função de gerir o(s) condomínio(s) para o síndico.
2. Desenvolver uma aplicação de chat para conversas entre condôminos.
3. Desenvolver espaços específicos para quadro de avisos e gestão de despesas do condomínio.
4. Disponibilizar uma agenda eletrônica para os condomínios, com o intuito de gerenciar reuniões e eventos.

# Requisitos Funcionais

Os usuários devem ser capazes de manterem seus respectivos cadastros

Todos os usuários pré-cadastrados devem conseguir fazer login em suas respectivas contas

O usuário síndico deve ser capaz de cadastrar um condomínio

O usuário síndico deve ser capaz de prover acesso aos moradores ao condomínio

O síndico deve ser capaz de gerir o quadro de avisos do condomínio

O sistema deve possuir um chat entre todos os condôminos cadastrados em um condomínio

O síndico deve ser capaz de manter o espaço destinado para prestação de contas e despesas mensais

Os moradores devem ser capazes de consultarem as páginas de quadro de avisos e prestação de contas

O síndico deve ser capaz de manter marcações na agenda eletrônica do condomínio

O síndico deve se capaz de passar o cargo de síndico para outro usuário morador

# Requisitos Não Funcionais

O sistema deve se comunicar com um banco de dados relacional para a persistência dos dados

O sistema deve estar disponível para web e mobile

O sistema deve possuir um middleware para a gestão das mensagens em tempo real

O sistema deve possuir um tempo de resposta satisfatório de até 10 segundos para cada requisição

O sistema deve ser fácil de se utilizar para diversos tipos e perfis de usuários, fazendo que o usuário consiga se cadastrar e entrar em um condomínio em menos de 10 clicks

O sistema deverá salvar em cache as informações do usuário logado

O sistema deve apagar todos os dados relacionados a um usuário quando este apaga sua conta na aplicação

# Arquitetura

Comunicação de dados via API RESTFUL, em que o front-end consome os dados providos pelo back-end

Divisão em camadas, baseando-se no MVC

Persistência de dados via um banco de dados relacional

Uso do padrão repository para acessar os dados

Uso do Firebase junto a um middleware orientado a mensagens para gestão da mensageria



Firebase



RabbitMQ

Tecnologias Utilizadas



# Conclusão

O projeto do Nosso Síndico teve, inicialmente, como objetivo oferecer uma aplicação que tivesse funcionalidades capazes de suprir as necessidades de gestão de condomínios. Durante o desenvolvimento da aplicação, foram utilizadas tecnologias que não eram conhecidas pelos integrantes do grupo previamente, e por isso, foram encontradas muitas dificuldades na implementação destas funcionalidades.

Diante disso, algumas funcionalidades previstas no começo do projeto não foram desenvolvidas em sua completude. Porém, mesmo com as dificuldades, a maior parte dos requisitos foram implementados com sucesso e se mantiveram funcionais para uma aplicação de gestão de condomínios, além disso por meio desse projeto teve-se a oportunidade de aprender novas tecnologias e exercitar e desenvolver novos conhecimentos.

# Lições Aprendidas

A curva de aprendizagem do Flutter é mais alta que a de outras ferramentas para desenvolvimento web. Por isso, ao utilizar o Flutter em times que não possuem familiaridade com a tecnologia, considerar um período de rampagem maior para a ferramenta.

A dificuldade de trabalhar em equipe dificultou o andamento do projeto (as tarefas foram realizadas mais devagar do que o esperado).

A formalização do projeto em documentos auxilia no entendimento do escopo e divisão de responsabilidades



OBRIGADO