

# **Gerência de Projetos de Software**

## **Termo de Encerramento do Projeto: Nosso Síndico**

**Componentes da Equipe: Bruno Silveira, Gabriel Gomide, Ítalo Lelis,  
Leonardo Henrique e Mateus Samartini**

### **1. Objetivo do projeto**

Esse projeto tem por objetivo o desenvolvimento de uma aplicação móvel distribuída que facilite e agilize a gestão condominial.

### **2. Resumo do projeto**

O aplicativo Nosso Síndico, possui a tarefa de resolver os problemas de comunicação entre o condomínio e seu síndico, seja um ou mais condomínios. Para isso o aplicativo contém diversas funções que visam solucionar esta falta de comunicação, como chat, um board para avisos e lembretes, agenda para reuniões e contas a pagar. Com essas funcionalidades é possível resolver diversos problemas entre os condôminos, e principalmente entre o síndico e o condomínio.

### **3. Artefatos entregues**

**EAP** - Esse artefato gerencial tem por objetivo organizar o escopo e as atividades a serem feitas, facilitando a gerência das atividades e suas prioridades.

**Documento de Arquitetura** - nesse artefato foi definida a arquitetura do sistema como um todo, as tecnologias utilizadas, casos de uso e outros diagramas para auxiliar na modelagem do sistema como o DER e o diagrama de classes. Nesse documento definiu-se que seria utilizada uma arquitetura em camadas, baseada no MVC, em que nessa haveria uma camada para acessar os dados, uma de serviço que trataria esses dados e englobaria as regras de negócio da aplicação, que compõe o Model, uma camada de Controller para gerenciar a comunicação e a View que seria o frontend desenvolvido em Flutter. De modo que a comunicação de dados se daria via APIS REST, em que o back iria provê-las, e o frontend as consumiria.

**Prototipação das telas** - Nesse artefato foram desenvolvidas as principais telas e fluxos da aplicação na ferramenta Figma.

**Software** - Para o desenvolvimento do software, usou-se flutter para o frontend e java com spring boot para o backend, além do banco mySQL

e comunicação de dados via REST. A seguir estão descritas as principais funcionalidades desenvolvidas:

**Cadastro e login de usuário** - funcionalidade básica que engloba o processo de criação de uma nova conta de usuário, visualização e edição dessa conta, exclusão e o processo de autenticação do usuário na plataforma pelo seu email e senha, em que as informações do usuário logado são salvas em cache e excluídas no momento de log-out.

**Cadastro de condomínio** - essa funcionalidade consiste no processo de criação de um novo condomínio, visualização e edição dos seus dados, em que somente um usuário com as credenciais de síndico consegue realizar tais ações. Essas credenciais podem ser obtidas ao criar um novo condomínio ou quando um síndico passa essa condição para outro usuário.

**Quadro de avisos** - é uma funcionalidade que disponibiliza ao síndico criar um ou mais avisos, com qualquer descrição e nome que bem entender.

**Planilha de Gastos** - é uma funcionalidade que permite a todos os condôminos visualizarem as contas e os gastos do condomínio do mês até o momento, e ser possível a adicionar e retirar contas já pagas ou que serão pagas.

**Agenda Eletrônica** - A agenda é uma funcionalidade da aplicação que permite marcar eventos de qualquer tipo nela, seja de reuniões, contas a pagar, entre outros. Qualquer condômino está disponível para marcar um horário na agenda para qualquer finalidade.

**Chat dos Moradores** - O chat é um espaço para todos os moradores e o síndico poderem discutir os assuntos do condomínio.

#### 4. Conclusões

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, antes não eram conhecidas pelos integrantes do grupo, e por isso, foram encontradas muitas dificuldades na implementação destas funcionalidades.

Diante disso, algumas funcionalidades previstas no começo do projeto não foram desenvolvidas e o sistema não será entregue de forma completa. Por outra via, mesmo com as dificuldades, muitas funcionalidades importantes do sistema foram realizadas com sucesso e se mantiveram funcionais para uma aplicação de gestão de condomínios, tanto para os condôminos quanto para os síndicos.

Durante o desenvolvimento do projeto, foi possível perceber que:

- 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 formalização do projeto em documentos auxilia no entendimento do escopo e em discussões com o cliente (quando precisamos indicar, no decorrer do projeto, que certo requisito não será realizado).
- O acompanhamento do projeto, de forma mais próxima pelo gerente, auxilia na percepção e resolução de problemas e no entendimento de regras de negócio que travam o desenvolvimento.
- A dificuldade de trabalhar em equipe dificultou o andamento do projeto (as tarefas foram realizadas mais devagar do que o esperado).
- O ProjectLibre auxiliou bastante no planejamento do projeto e na visualização das tarefas e dependências.