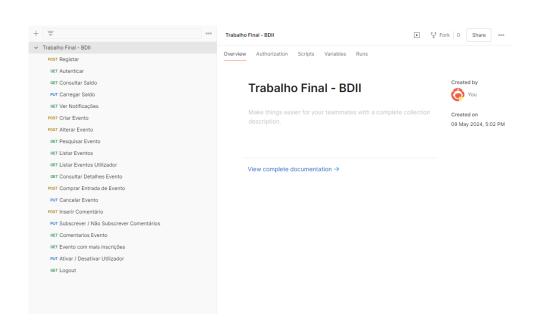
G'EVENTOR

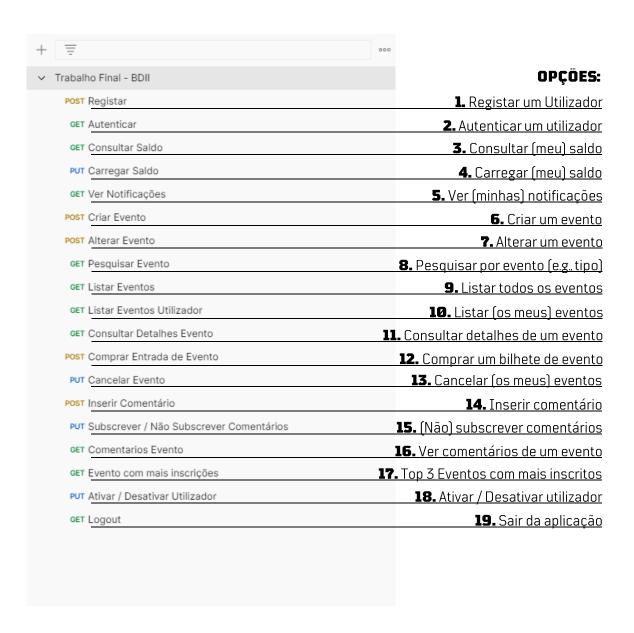
MANUAL DO UTILIZADOR



Unidade Curricular de Base de Dados II 08.05.2024

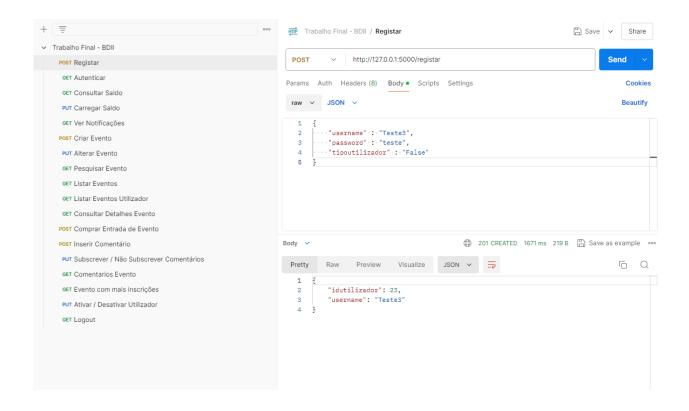
MENU APLICAÇÃO

A G'EVENTOR é uma aplicação para gestão de eventos. Tem serviços associados e através da G'EVENTOR é possível registar utilizadores, promover eventos, vender bilhetes, receber notificações, partilhar comentários entre tantas outras coisas. A G'EVENTOR está configurada para ter dois perfis de utilizadores (i.e., os do tipo gestor e os do tipo utilizador comum). Seguidamente apresentar-se-á o menu da aplicação e detalhar-se-á cada uma das funcionalidades presentes. Em caso de dúvidas não hesite em contactar os desenvolvedores.





Selecionando a opção registar é possível introduzir um novo utilizador na base de dados, todavia haverá uma verificação para validar se o utilizador já existe na base de dado (i.e., verificar-se-á se o username consta das tabelas) e se todas as informações necessárias são enviadas no Body do JSON (i.e., username, password e tipoutilizador).

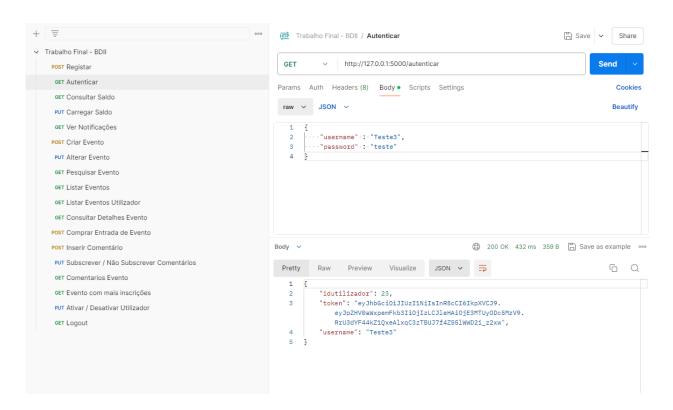


Estando tudo conforme a aplicação insere os dados na base de dados.

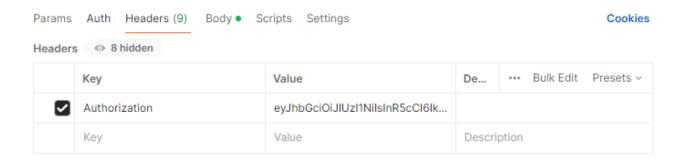
OPÇÃO 2 AUTENTICAR UTILIZADOR

A opção autenticar permite que um utilizador que introduza o seu username e a password (enviados neste caso por JSON no Body), tenhas os dados conforme os detidos na base de dados receba um token, com uma validade definida, para "navegar" livremente nas funcionalidades que lhe são disponibilizadas.

Atenção que se o utilizador introduzir os dados errados ou não existir na base de dados receberá essa mesma informação do sistema.

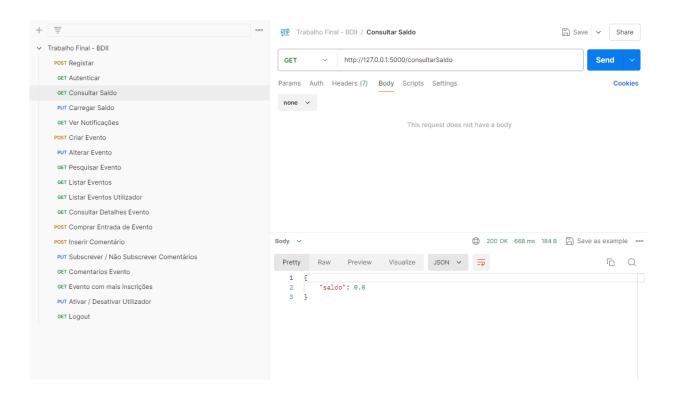


Para percorrer as rotas seguintes onde será necessária a autenticação o utilizador deve ter o token disponibilizado nos Headers, conforme mostra a figura seguinte. Esta situação num contexto real seria da gestão da interface onde o cliente estaria a correr a aplicação.



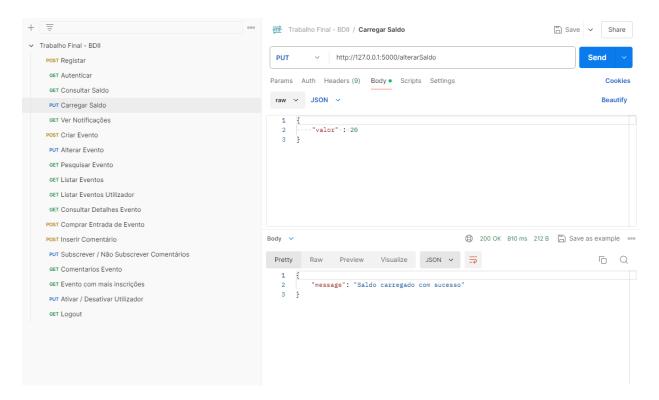


A opção consultar saldo permite ao utilizador a qualquer momento verificar o saldo disponível na sua conta.





O utilizador independentemente do seu tipo pode, a qualquer momento, carregar a sua conta com saldo para adquirir bilhetes de acesso a eventos. Para o efeito basta passar em JSON o valor que deve ser acrescentado ao saldo presente na base de dados. Se o parâmetro não for corretamente introduzido o sistema dará um erro na execução.

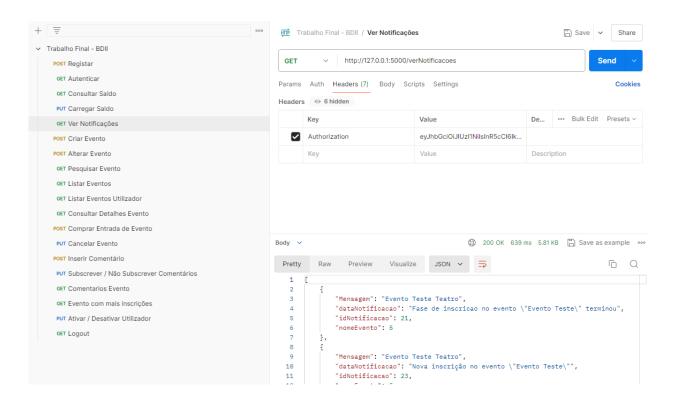


Após o carregamento se fizermos uma consulta é possível verificar que adicionado crédito.



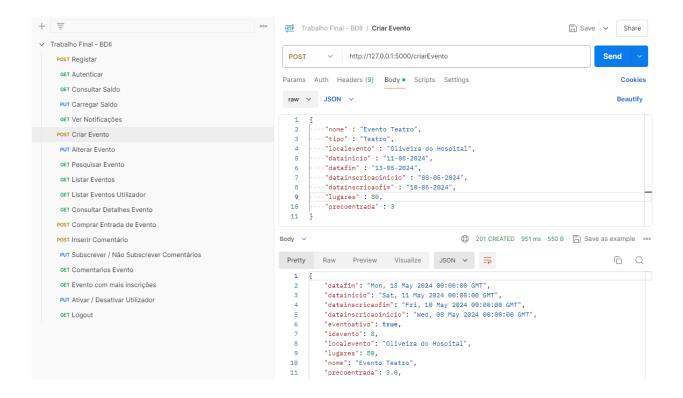


O utilizador consegue na utilização da G'EVENTOR aceder às notificações que tem associadas aos eventos que subscreveu. Recebe informações sobre alterações de preço, comentários, término da data de inscrições entre outras. Para isso basta clicar no menu ver notificações.



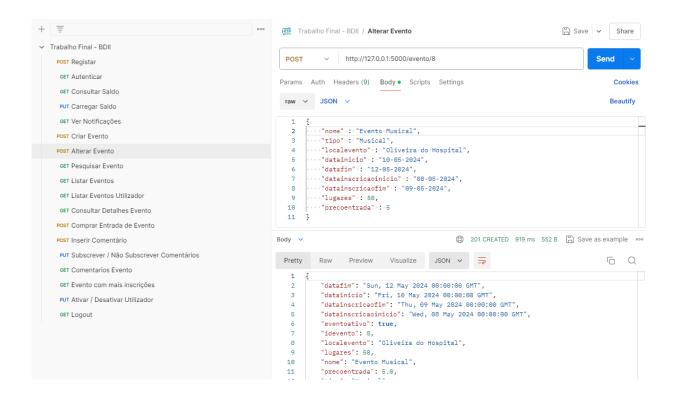


Criar eventos é uma tarefa relativamente simples, basta clicar em criar evento, introduzir no body JSON informações relativas ao evento, concretamente, nome, tipo, localevento, datainicio, datafim, datainscricaoinicio, datainscricaofim, lugares, precoentrada. Nenhum destes campos pode ser omisso e a informação deve ter os tipos de dados correspondentes (i.e., se quer indicar os lugares disponíveis coloque um número).



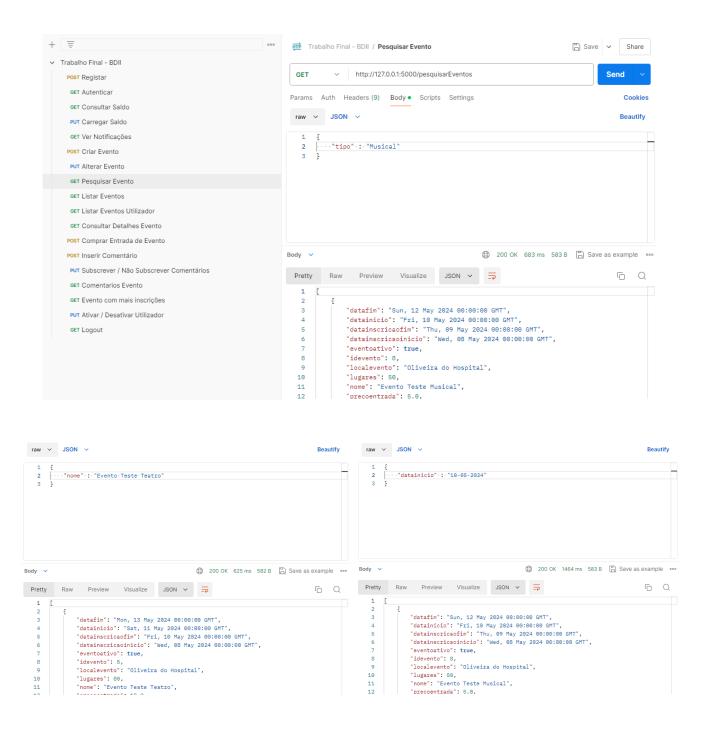


Pode alterar um evento desde que seja gestor ou o utilizador que o criou. Para isso deve indicar os parâmetros todos relativos ao evento (i.e., nome, tipo, localevento, datainicio, datafim, datainscricaoinicio, datainscricaofim, lugares, precoentrada) tenham ou não valores alterados. Se na correção ao evento o preço for alterado irá ser disponibilizado o preço antigo numa tabela de histórico que permitirá reverter qualquer compra e o preço pago associado.



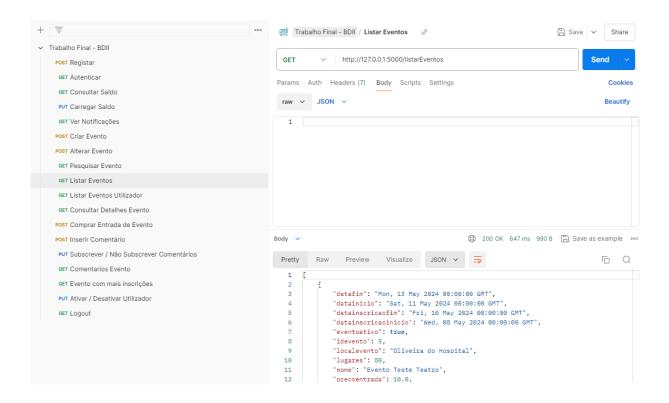
OPÇÃO 8 PESQUISAR EVENTO

A pesquisa por eventos é uma opção disponibilizada, podem ser realizadas pesquisas por tipo, nome do evento ou por data de início. Basta que esses parâmetros sejam enviados por JSON tal como mostram as imagens seguintes.



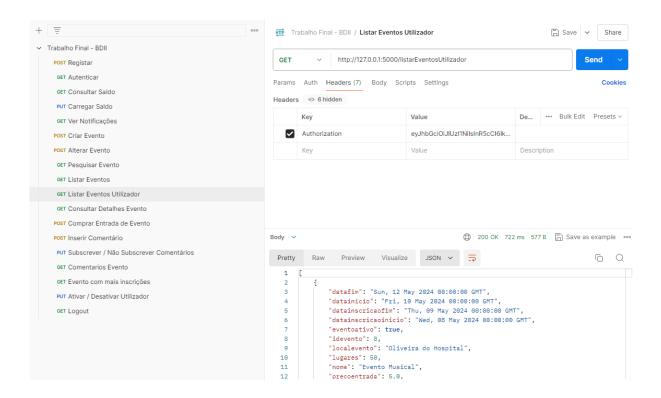
OPÇÃO 9 LISTAR TODOS OS EVENTOS

A listagem de todos os eventos independentemente do seu criador pode ser concretizada pela opção listar eventos.



OPÇÃO 10 LISTAR EVENTOS DO UTILIZADOR

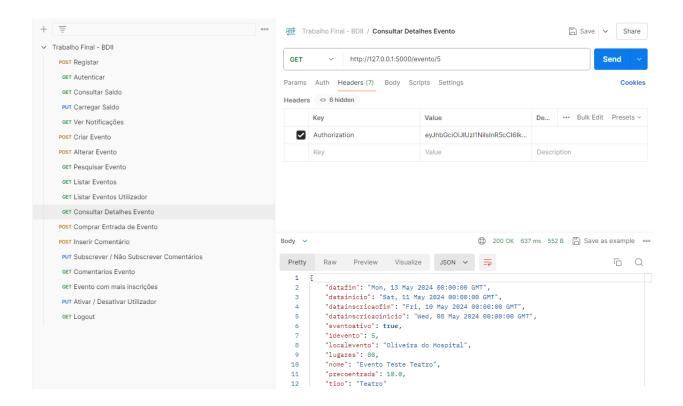
Por sua vez um utilizador pode ter interesse em consultar somente os eventos por si criados. Para o efeito tem a opção de listar eventos utilizador.



OPÇÃO 11

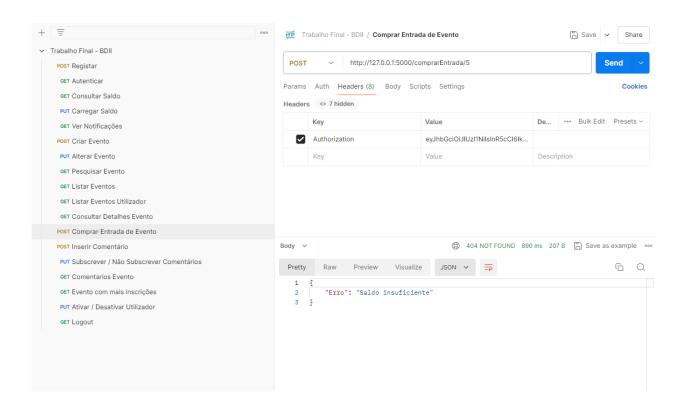
CONSULTAR DETALHES DE UM EVENTO

Por sua vez um utilizador pode ter interesse em consultar mais detalhes relativos a um evento e para isso clicando na opção consultar detalhes evento consegue concretizar essa intenção.

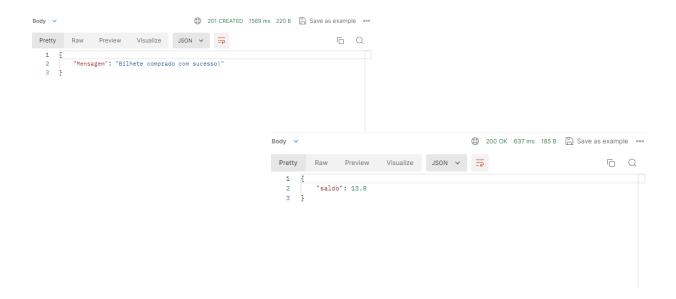


OPÇÃO 12 COMPRAR UM BILHETE DE EVENTO

A compra de bilhetes para eventos obriga a que o utilizador tenha saldo na sua conta para a conseguir concretizar. Caso contrário será alertado que não tem saldo suficiente.

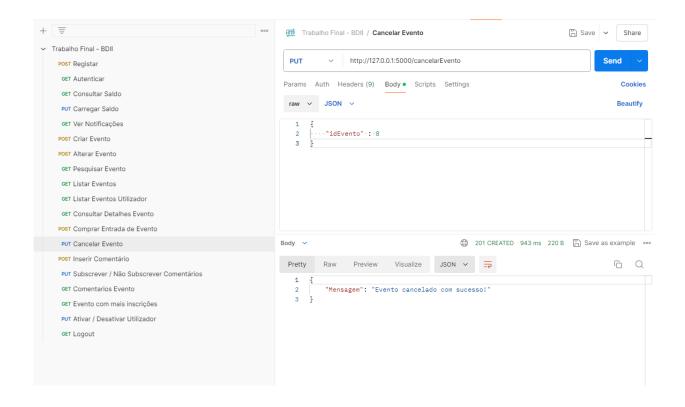


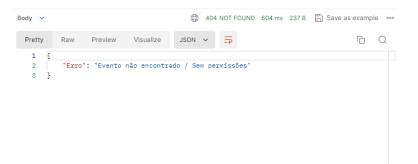
Se tiver dinheiro disponível consegue concretizar a compra, reduzindo ao seu saldo o valor do bilhete adquirido.



OPÇÃO 13 CANCELAR OS MEUS EVENTOS

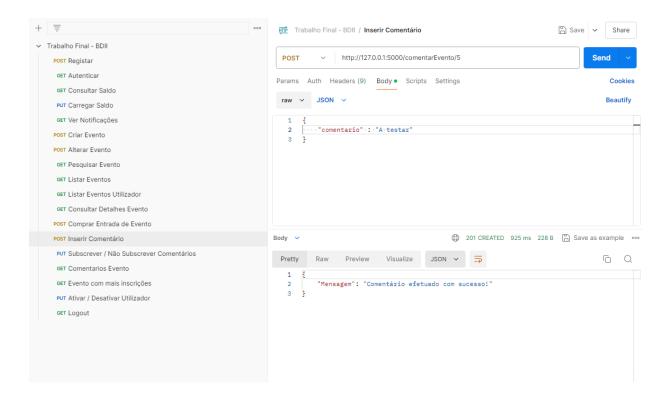
O cancelamento de eventos é disponibilizado na aplicação. O utilizador que crie um evento pode cancelá-lo reembolsando os inscritos no caso do evento ainda não ter ocorrido. Esta situação de reembolso será igualmente despoletada se um utilizador banido seja criador de um evento ainda por executar. Aqui podemos ver se um evento existir e o utilizador (autenticado) esteja autorizado (i.e., seja o criador) pode cancelá-lo, se o evento não existir ou utilizador não tenha permissões de cancelamento receberá a informação que o evento não foi encontrado.





OPÇÃO 14INSERIR COMENTÁRIOS

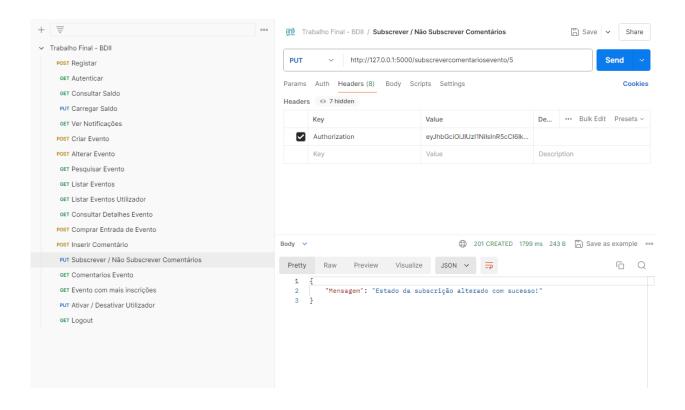
Para inserir um comentário num evento basta passar no Body do JSON o comentário que deseja fazer.



OPÇÃO 15

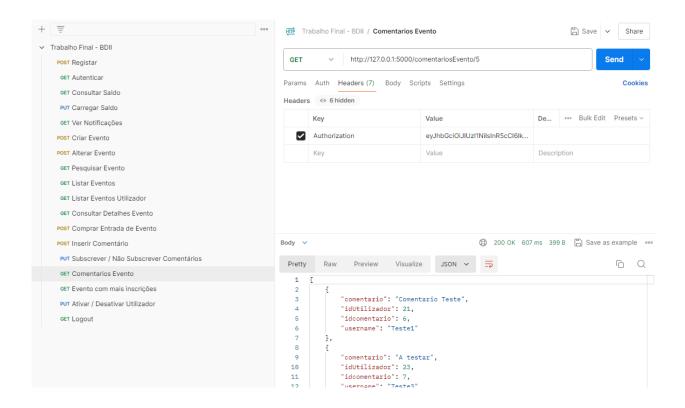
SUBSCREVER / NÃO SUBSCREVER COMENTÁRIOS

Clicar na opção subscrever / não subscrever comentários irá permitir alterar o estado associado à subscrição. Caso esteja ativo o clique torna-o inativo. Caso esteja inativo passa a ativo.



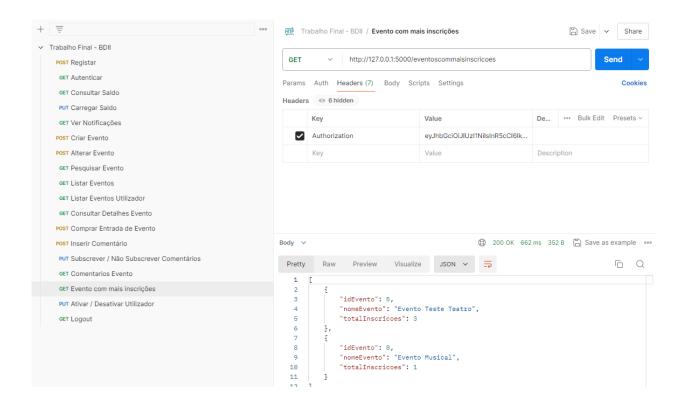
OPÇÃO 16VER COMENTÀRIOS DE UM EVENTO

Numa área que será associada ao evento é possível clicar em comentários do evento e visualizar todos os comentários realizados ao evento com indicação do utilizador que o realizou.



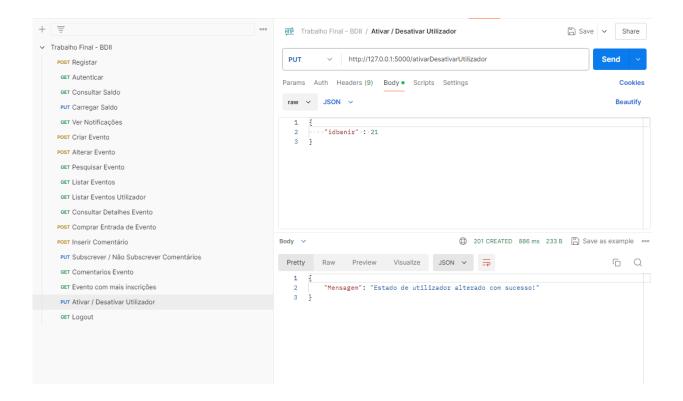
OPÇÃO 17TOP INSCRIÇÕES EM EVENTOS

Muitas vezes é relevante saber quais os eventos com maior procura. Clicando na opção eventos com mais inscrições são apresentados os três eventos com maior número de inscrições.



OPÇÃO 18 ATIVAR / DESATIVAR UTILIZADOR

O gestor da aplicação pode a qualquer momento banir utilizadores. A sua ação irá tornar inativo o utilizador correspondente não tendo mais acesso de entrada na aplicação. Por sua vez, se esse utilizador tiver criado eventos que ainda não tenham sido realizados e se houverem inscritos a plataforma irá proceder ao reembolso dos participantes tendo em conta o preço pago por cada um,



OPÇÃO 19 SAIR DA APLICAÇÃO

O utilizador a qualquer momento pode efetuar o logout da aplicação.

