

Software Architecture Canvas

Software System:

Chestplace

Designed by Team:

Megazord


Workshop Date:

07/10/2024

Iteration:


Business Case

Esse é um software que permitirá o comércio centralizado de camisetas. Tanto para vendas individuais quanto para empresas. Assim, facilitando a compra e venda de camisetas. Além disso, foi percebido que é prática comum exigir o cadastro para a realização de compras. Esse requerimento pode, em alguns casos, encarecer a experiência do usuário, devido ao tempo gasto para o preenchimento dos formulários. Dessa maneira, o nosso produto de software tornará opcional o cadastro para a realização da compra.




Overview dos Requisitos

O sistema deverá permitir a compra e venda de camisetas novas e usadas, além do gerenciamento de vendas e compras. Será possível que os usuários gerenciem seus próprios perfis, cadastrem novos usuários e autentiquem os já cadastrados. O sistema também deverá oferecer opções de pagamento por cartão de crédito, débito e Pix.



Objetivos de Qualidade

Disponibilidade	Como a fonte de renda é a venda de produtos, é necessário estar sempre disponível para que os clientes comprem os produtos.
Escalabilidade	Por ser uma startup em crescimento, é necessário ser escalável para suportar uma quantidade crescente de usuários conforme a necessidade.
Confidencialidade	Dado que um e-commerce trata de dados pessoais sensível (CPF, e-mail, endereço, número de cartão de crédito, CEP) um vazamento poderia causar um prejuízo significativo.
Engajamento de Usuário	Se o cliente ficar e voltar ao site, ele irá comprar mais e dar mais renda.

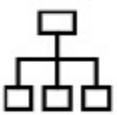


Escopo e Contexto do Sistema

```
graph LR
    U[Usuário] -- Usa --> M[Marketplace de camisetas]
    M -- Usa --> SF[Sistema Financeiro]
    M -- Usa --> F[Firebase]
    M -- Usa --> V[ViaCEP]
```


Restrições Organizacionais

Restrição	Motivação
Time	Carlos Krefer, Gabriel Martins, Guilherme Martins, Gustavo Aymoto, Stella Sprigo
IDE do Projeto	Será usado o VSCode para desenvolvimento
Configuração e Gerenciamento de versionamento	O versionamento será feito por meio de repositório no GitHub
Cronograma	A data final do projeto será 15/nov/2024




Restrições técnicas

Restrição	Motivação
Implementação backend	A aplicação deve utilizar Azure Functions para criação de controllers.
Implementação frontend em JavaScript (Angular)	A aplicação deve utilizar JavaScript e Angular.
A aplicação deve suportar diferentes browsers	A aplicação deverá ser compatível com os browsers Google Chrome, Microsoft Edge, Firefox, Opera, Opera GX, Safari e Brave
Integração com sistemas externos	A aplicação deverá ser integrada com o sistema do ViaCep, Firebase e sistema de pagamento




Decisão de design

O documento aborda a fragmentação do mercado de camisetas, com a venda separada entre novas e usadas, além da exigência de cadastro para compra, que pode tornar a experiência do usuário mais lenta. O software proposto visa centralizar essas vendas, permitindo compras sem a necessidade de cadastro. A aplicação terá restrições como suporte a diferentes formatos de imagens e será baseada em uma arquitetura moderna utilizando Spring Boot. Suposições incluem o risco de prejuízo à usabilidade e ao desempenho devido à variedade de arquivos de imagem e à falta de padrões de componentes.



Visão de riscos e dívidas técnicas

Chestplace não entrou em produção e está em desenvolvimento, porém é identificado riscos. Há possibilidade de perda de conexão com hospedagem azure, ou ainda falha na integração contínua para deploy automático. O risco é mitigado através de backups regulares do arquivo de banco de dados relacional e utilizar multicloud nos microserviços.



Alunos: Carlos Krefer, Gabriel Martins, Guilherme Martins, Gustavo Aymoto e Stella Sprigo

Software Architecture Canvas by Patrick Roos and arc42 Contributors is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International

