

Projeto Integrador 2º Semestre - DSM

Disciplinas:

Banco de Dados
Desenvolvimento Web II
Engenharia de Software II

Professores:

Bruno
Nilton
Orlando

Grupo(02) / Datamind:

Sistema:

Integrante	Papel Principal
Gabriel Victorino	PO, Desenvolvedor Backend
Gustavo Francisco Habermann	Desenvolvedor Frontend/Backend
João Vitor de Camargo	Desenvolvedor Backend/Frontend
Rafael Botezelli	Documentação, Design

FICHA DE CONTROLE - PROJETO INTERDISCIPLINAR

DISCIPLINA CHAVE: Engenharia de Software II - PI II

PROFESSOR: Bruno Henrique de Paula Ferreira

GRUPO: Nome do grupo

SEMESTRE: 2/2024

TÍTULO DO PROJETO: título

DATA DA APRESENTAÇÃO: 03/12/2024

NOTA:

INTEGRANTES DO GRUPO: Grupo(02)

Nome	Nota Individual
Gabriel Victorino	
Gustavo Francisco Habermann	
João Vitor de Camargo	
Rafael Botezelli	

Araras, 03 de dezembro de 2024

Professor Bruno Henrique de Paula Ferreira

Sumário

1. Apresentação da Empresa	5
1.1 Missão	6
1.4 Link Repositório	6
2. Escopo do sistema	7
2.1 Objetivos do projeto	7
2.2 Técnica de levantamento de requisitos	7
2.3 Requisitos funcionais	7
2.4 Requisitos não funcionais	8
2.5 Comparativo entre sistemas	8
Descrever resumidamente e apresentar uma tabela de comparação do sistema desenvolvido versus 1 ou 2 outros sistemas de mercado.	8
2.6 Cronograma	9
3. Documentação do Sistema	9
3.1 Metodologia de Desenvolvimento	10
3.2 Diagramas UML	10
Diagrama de caso de uso (1º)	10
Diagrama de classes (2º)	10
Diagrama de sequência (2º)	10
3.3 Modelo Conceitual (1º)	11
3.4 Modelo lógico (1º)	11
3.5 Modelo Físico (2º)	11
3.6 Recursos e ferramentas (1º e 2º)	11
3.7 Etapas / Sprints realizados (1º e 2º)	11
3.8 Interface do usuário	11
4. Testes e Qualidade	12
4.1 Estratégia de Testes: Descrever a estratégia de testes adotada	12
4.2 Resultados dos Testes: Apresentar os resultados dos testes realizados	12
4.3 Garantia da Qualidade: Descrever as práticas adotadas para garantia da qualidade	12
4.4 Requisitos mínimos de hardware e software para o sistema	12
4.5 Contrato para desenvolvimento de software	12
5. Considerações Finais	12
6 Referências	12

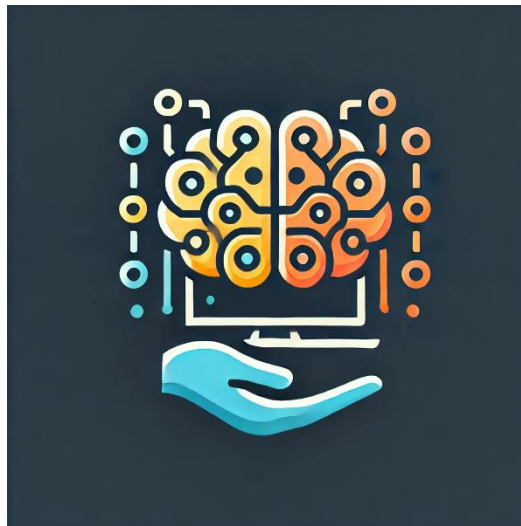
Fatec Araras "Antônio Brambilla"

Anexo I - Diário de bordo	12
Anexo II – Cronograma efetivo.....	12
Anexo III – Evidências.....	12

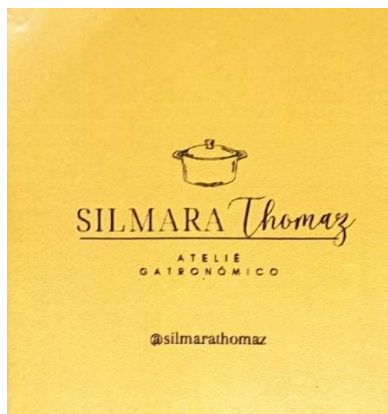
1. Apresentação da Empresa

A empresa Datamind, com focos em pequenos negócios, busca juntamente a empresa Silmara Thomaz – Ateliê Gastronômico, a satisfação de seus clientes e demonstrar como tecnologias criam um grande impacto na vida de todos do cotidiano. Abaixo estão apresentados os logotipos de ambas:

Logotipo Datamind (Empresa dos alunos)



Logotipo empresa do cliente (antigo)



Logotipo empresa do cliente (sugestão de design)

1.1 Missão

A empresa busca desenvolver soluções tecnológicas acessíveis e intuitivas para pequenos negócios, potencializando a organização, a gestão e experiência do pequeno empresário, aplicando conceitos de software apreendidos durante a execução do atual projeto.

1.2 Visão

Ser a principal escolha de software de gestão para microempreendedores, oferecendo ferramentas simples e eficientes que ajudam a automatizar suas operações e a crescer de forma sustentável, buscando em primeiro lugar, a satisfação do atual cliente deste projeto e a expansão do contato e influência.

1.3 Valores

Os valores da empresa Datamind, contemplam:

- **Inovação:** Buscamos sempre soluções criativas e inovadoras.
- **Qualidade:** Oferecemos produtos que agregam valor e confiança.
- **Acessibilidade:** Tornamos a tecnologia acessível para micro e pequenos empreendedores

1.4 Link Repositório

Abaixo segue o link do repositório principal:

https://github.com/GabrielVictorino8266/pi_2_semestre

2. Escopo do sistema

O escopo de um sistema refere-se ao conjunto de funcionalidades, características e requisitos que definem o que o sistema irá realizar e como ele irá operar para atender às necessidades dos usuários e stakeholders. Ele delimita os limites do projeto, determinando o que está dentro e o que está fora do âmbito do sistema.

Necessário apresentar também o nome do sistema desenvolvido.

2.1 Objetivos do projeto

Os principais objetos do projeto que a equipe busca alcançar são:

- Gerenciamento de Estoque
 - Criar item, excluir item e atualizar item.
- Gerenciamento de Agendamento
 - Criar, excluir e atualizar.
- Visualizar agendamentos entre 1 e 2 dias, mas também para toda a semana (período de 7 dias a partir da data atual).
- Sistema responsivo (mobile e desktop)

2.2 Técnica de levantamento de requisitos

As técnicas de levantamento de requisitos utilizadas para o projeto:

- **Observação:** Acompanhamento da rotina da cliente por um breve período de tempo.
- **Entrevistas:** Relato por escrito de entrevistas presenciais com a cliente, buscando levantar a maior quantidade de informações possíveis para o desenvolvimento do projeto. Esta técnica foi primordial, pois permitiu uma visualização espacial do local, permitindo a equipe de desenvolvimento considerar alguns aspectos durante a criação do sistema.
- **Formulários:** Em virtude da baixa disponibilidade do tempo, um alinhamento entre o time e a cliente nem sempre foi possível, por isso o uso de ferramentas como google forms possibilitou a equipe a acompanhar e se organizar melhor.

2.3 Requisitos funcionais

Requisitos funcionais, são declarações dos serviços que o sistema deve fornecer, do modo como o sistema deve reagir a determinadas entradas e de como deve se comportar em determinadas situações. (Sommerville)

Exemplo de descrição:

RF01	Cadastro de usuário	Essencial
O sistema deve ter uma tela para cadastro de novos usuários.		

Fatec Araras "Antônio Brambilla"

RF02	Login de Usuário	Importante
O sistema deve ter uma tela com campos de usuário de acesso e senha.		

RF03	Requisito x	Desejável
descrição		

2.4 Requisitos não funcionais

Requisitos não funcionais são restrições sobre os serviços ou funções oferecidas pelo sistema. Eles incluem restrições de tempo, restrições sobre o processo de desenvolvimento e restrições impostas por padrões. Os requisitos não funcionais se aplicam, frequentemente, ao sistema como um todo, em vez de às características individuais ou aos serviços. (Sommerville)

Exemplo de descrição

RNF01	1. Sistema web	Versão: 1
O sistema deve ser desenvolvido para web.		

RNF02	2. Nome de acesso único	Versão: 1
Todo usuário deve ter um nome de acesso único.		

2.5 Comparativo entre sistemas

Descrever resumidamente e apresentar uma tabela de comparação do sistema desenvolvido versus 1 ou 2 outros sistemas de mercado.

Tabela 1 – Comparativo das funcionalidades da aplicação

Funcionalidades	Padaria Facil	Padoca App	Meu Sistema
Gerenciar Encomendas	X	X	X
Cadastro de Fornecedores	X	-	X
Gerenciar entregas	-	-	X
Gerenciar Promoções	-	-	X

Fatec Araras "Antônio Brambilla"

Compartilhar solicitações nas redes sociais	-	-	X
Ser multiplataforma	X	-	X

2.6 Cronograma

DATAS	22/08/2024	31/08/2024	01/09/2024	15/09/2024	16/09/2024	30/09/2024	01/10/2024	15/10/2024
Definição Grupos	finished							
Criação Empresa		finished						
Escopo Sistema				working				
Requisitos						working		
Diagramas								
Protótipo								
Documentação								
Entrega								
Apresentação								

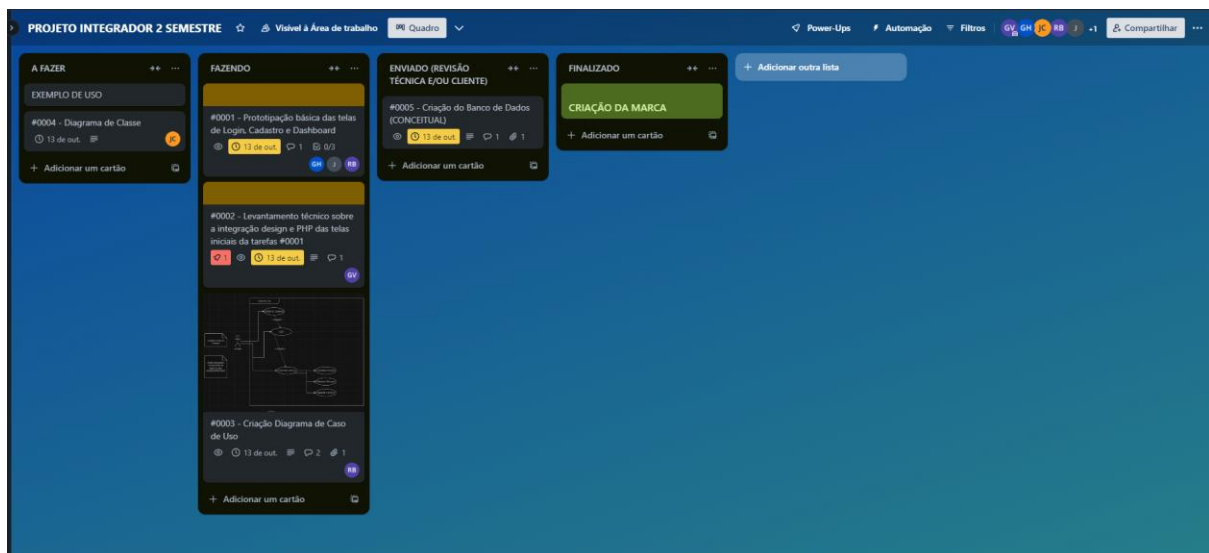
3. Documentação do Sistema

Neste capítulo, são apresentados os documentos técnicos que descrevem os aspectos fundamentais do sistema desenvolvido, fornecendo uma base sólida para compreensão e manutenção futura. A documentação é uma parte essencial do processo de desenvolvimento de software, pois oferece um registro detalhado das decisões tomadas e das características do sistema.

3.1 Metodologia de Desenvolvimento

A principal metodologia que a equipe usou para o desenvolvimento do projeto é o Kanban, o qual se baseia em um sistema visual para gerenciamento de projetos e do fluxo de trabalho, buscando otimização e produtividade do time. Se originou no Japão, por volta de 1940, como parte do Sistema de Produção Toyota, com a ideia principal da época de utilizar cartões visuais para gerenciar o progresso do time.

No caso deste projeto, faz-se o uso de um quadro digital, ferramenta online e gratuita, o Trello, segue abaixo uma foto atualizada referente ao quadro da equipe:



3.2 Diagramas UML

Diagrama de caso de uso (1º)

Diagrama de classes (2º)

Diagrama de sequência (2º)

3.3 Modelo Conceitual (1º)

3.4 Modelo lógico (1º)

3.5 Modelo Físico (2º)

3.6 Recursos e ferramentas (1º e 2º)

3.7 Etapas / Sprints realizados (1º e 2º)

3.8 Interface do usuário

4. Testes e Qualidade

4.1 Estratégia de Testes: Descrever a estratégia de testes adotada

4.2 Resultados dos Testes: Apresentar os resultados dos testes realizados

4.3 Garantia da Qualidade: Descrever as práticas adotadas para garantia da qualidade

4.4 Requisitos mínimos de hardware e software para o sistema

4.5 Contrato para desenvolvimento de software

5. Considerações Finais

Conclusão: Concluir o trabalho e destacar aprendizados

Contribuições Individuais: Descrever as contribuições individuais de cada membro da equipe

6 Referências

Anexo I - Diário de bordo

Físico: Feito pelo grupo.

Digital: individual / Links

Anexo II – Cronograma efetivo

Anexo III – Evidências

Link Live, participantes externos, prints.