

Trabalho Interdisciplinar de Software V

TOPBIDS

Professores: Cleiton Silva Tavares, Hugo de Paula e Pedro Pongelupe Lopes

Ata de Reunião		
Data: 02/03/2024		
Hora: 10:40		
Local: Google Meet		
Participantes		
Nome	E-mail	Papel
Diogo Martins de Assis	diogomrtsa@gmail.com	Desenvolvedor
Gabriel Dolabela Marques	gabriel.marques.1203633@sga.pucminas.br	Desenvolvedor
Henrique Carvalho Almeida	me@h3nc4.com	Desenvolvedor
João Francisco Carvalho S. O. Q.	queiroga.joaofcsol@gmail.com	Desenvolvedor
João Pedro de O. Pauletti	joao.pauletti@sga.pucminas.br	Desenvolvedor
Lucas Monteiro Lima	lucas.lima. 635127@sga.pucminas.br	Desenvolvedor
Renato Paganini Thurler Filho	paganini.thurler@outlook.com	Desenvolvedor
Pauta		
<ul style="list-style-type: none">• Apresentação das ideias iniciais para a aplicação de software.• Discussão sobre os requisitos e funcionalidades da aplicação.• Discussão sobre a arquitetura do sistema.• Decisão sobre tecnologias a serem utilizadas no desenvolvimento.• Decisões sobre a segurança dos dados dos usuários• Definição de responsabilidades e prazos para cada etapa do projeto.• Estabelecimento do próximo passo após a reunião.		
Notas e Decisões		
<ul style="list-style-type: none">• Apresentação das ideias iniciais para a aplicação de software: Foram apresentadas propostas para desenvolver uma aplicação de software voltada para leilões online, denominada "TopBids". A aplicação visa criar um ambiente virtual onde os usuários podem participar de leilões de produtos, tanto para comprar quanto para vender. A plataforma incluirá funcionalidades como registro de usuários, listagem de produtos disponíveis para leilão, sistema de lances e notificações em tempo real sobre o status dos leilões.• Discussão sobre os requisitos e funcionalidades da aplicação: Decidimos que a aplicação terá um sistema de cadastro de usuários, onde cada usuário terá uma conta individual para participar dos leilões. Será implementado um sistema de lances, onde os usuários poderão dar lances em produtos de outros usuários e também colocar seus próprios produtos para leilão. Foi decidido que apenas o usuário que leiloou o produto poderá ver o nome e os dados das pessoas que deram lances, mantendo assim a privacidade dos demais participantes.• Discussão sobre a arquitetura do sistema: Foi sugerido adotar uma arquitetura baseada em microserviços para facilitar a escalabilidade e a manutenção do sistema.		

- **Decisão sobre tecnologias a serem utilizadas no desenvolvimento:** Optamos por utilizar o framework Django para o back-end devido à sua robustez e facilidade de implementação. Para o front-end, escolhemos Bootstrap pela sua eficiência e flexibilidade na criação de interfaces responsivas. Para a aplicação móvel, iremos utilizar o framework Flutter para garantir a compatibilidade multiplataforma e eficiência no desenvolvimento. A hospedagem será realizada na Amazon Web Services (AWS) devido à sua confiabilidade e escalabilidade. Decidimos utilizar RabbitMQ como sistema de mensageria para garantir a comunicação eficiente entre os diferentes componentes do sistema. Para a infraestrutura, adotaremos Docker para facilitar a gestão e implantação dos serviços.
- **Decisões sobre a segurança dos dados dos usuários:** Decidiu-se implementar medidas de segurança robustas, incluindo criptografia de dados e autenticação de dois fatores para garantir a proteção das informações dos usuários.
- **Definição de responsabilidades e prazos para cada etapa do projeto:** Foi estabelecido um cronograma detalhado com responsabilidades atribuídas a cada membro da equipe, incluindo prazos para o desenvolvimento de diferentes módulos da aplicação.
- **Estabelecimento do próximo passo após a reunião:** O próximo passo será a elaboração de um documento de especificação técnica detalhado, que servirá como guia para o desenvolvimento do projeto. Além disso, ficou acordado que serão realizadas reuniões regulares de acompanhamento para monitorar o progresso e fazer ajustes conforme necessário.

Pendências

Descrição da Pendência	Data para solução	Responsável
Definir o design e a usabilidade da aplicação.	08/03/2024	Gabriel e Renato
Criar os wireframes e protótipos da interface.	08/03/2024	Gabriel e Renato
Estabelecer uma comunicação eficaz para acompanhamento do progresso do projeto.	06/03/2024	Equipe
Agendar reuniões de acompanhamento para revisão e ajustes conforme necessário.	06/03/2024	Equipe