

FUNDAÇÃO DE ASSISTÊNCIA E EDUCAÇÃO - FAESA
FACULDADES INTEGRADAS ESPÍRITO-SANTENSES
GRADUAÇÃO EM SISTEMA DE INFORMAÇÃO E GRADUA CIÊNCIA DA
COMPUTAÇÃO

JEAN RIBEIRO PINTO

LAIO KRSNA CYPRESTE ZATT

EVENT FINDER: O LOCALIZADOR DE EVENTOS

VITÓRIA

2017

**JEAN RIBEIRO PINTO
LAIO KRSNA CYPRESTE ZATT**

EVENT FINDER : O LOCALIZADOR DE EVENTOS

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Sistema de Informação e Ciência da Computação apresentado às Faculdades Integradas Espírito-santenses, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Sistema de Informação, sob orientação do professor Daniel Barbosa Oliveira.

VITÓRIA

2017

JEAN RIBEIRO PINTO

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Sistema de informação apresentando às Faculdades Integradas Espírito-santenses, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Sistema de informação.

LAIO KRSNA CYPRESTE ZATT

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Ciência da computação apresentando às Faculdades Integradas Espírito-santenses, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Ciência da computação.

EVENT FINDER – O LOCALIZADOR DE EVENTOS

BANCA EXAMINADORA

Daniel Barbosa Oliveira
Orientador

Membro da Banca

Membro da Banca

VITÓRIA, ____ DE _____ DE 2017

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus por ter nos dado saúde e força para superar as dificuldades que encontramos no decorre do caminho.

A está faculdade por ter nós dado a oportunidade de fazer esse curso e dando toda condição de para sua conclusão.

Ao nosso orientador Daniel Barbosa Oliveira por sua atenção, confiança e paciênciа.

As nossas famílias e amigos que nos deram força para superar as dificuldades e tiveram paciênciа, pois em alguns momentos tivemos de abrir mão de estarmos juntos.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da nossa formação, o nosso muito obrigado.

RESUMO

Neste trabalho foi desenvolvido um serviço de centralização de informações relativas a eventos, foram projetados dois módulos, sendo um módulo web que será utilizado pelas empresas contratantes a fim de gerenciar suas informações, e um módulo mobile que será utilizado principalmente pelos clientes para acessar toda gama de informações disponível sobre os eventos atuais e futuros. Este serviço auxilia os clientes a tomarem suas decisões relevantes a qual evento atender com base nas informações obtidas, além de propor uma maior aproximação entre o cliente e as organizações. Para a construção destas ferramentas foram levantados requisitos sobre redes sociais colaborativas e inteligência coletiva, e sua construção será feita utilizando tecnologias como MySQL, Cordova e Angular.

Palavras-chave: *MySql, Cordova e Angular.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - O que é mídia social	17
Figura 2 – Página inicial da ferramenta de blog chamada Blogger	19
Figura 3 - Estatísticas do Facebook sendo referenciadas pelo professor Fabricio Teixeira.....	22
Figura 4 - Estatísticas do Facebook sendo referenciadas pelo professor Fabricio Teixeira.....	23
Figura 5 - Estatísticas do <i>Facebook</i> sendo referenciadas pelo professor Fabricio Teixeira	24
Figura 6 – Diagrama de Pacotes – Caso de Uso Principal	35
Figura 7 – Diagrama de Pacote PortalCliente	36
Figura 8 – Diagrama de Pacote GerenciadorEventos	37
Figura 9 – Diagrama de Classe – EventFinder.....	39
Figura 10 – Diagrama de Sequência - ConsultarInformacaoEventoAmigoPorGeorreferenciamento	48
Figura 11 – Diagrama de Sequência – ConsultarEventoEmAndamentoMaisProximo	50
Figura 12 – Diagrama de Sequência - ConsultarPromocao	51
Figura 13 – Diagrama de Sequência – ConsultarEvento	53
Figura 14 – Diagrama de Sequência - IncluirEvento	54
Figura 15 – Diagrama de Estado do Evento	55
Figura 16 – Diagrama de Estado da Promoção	56
Figura 17 - EventFinder.CDP	59

Figura 18 – EventFinder.CGD	60
Figura 19 –EventFinder.CGT	61
Figura 20 – Modelagem Relacional do Banco de Dados do Event Finder	67
Figura 21 – Projeto de Arquitetura da Aplicação Web.....	69
Figura 22 – Projeto navegação do ator Representante da Empresa.....	70
Figura 23 – Projeto Navegação do ator Cliente.....	71
Figura 24– Representação Arquitetura DDD.....	73
Figura 25 – Tela de Login da Empresa – Módulo Web	75
Figura 26 – Tela de cadastro da empresa – Módulo Web.....	76
Figura 27– Tela de Lista de Eventos da Empresa - Módulo Web	77
Figura 28 – Tela de Cadastrar Evento – Módulo Web	78
Figura 29 – Tela de Cadastrar Atração – Módulo Web	79
Figura 30 – Tela de Cadastrar Ingresso – Módulo Web.....	80
Figura 31 – Tela de Logar Cliente – Módulo Mobile	81
Figura 32 – Tela de Localizar Evento – Módulo Mobile.....	82
Figura 33 – Menu Lateral – Módulo Mobile	83
Figura 34 – Tela de Cadastro de Cliente – Módulo Mobile	84
Figura 35 – Tela de Listar Eventos – Módulo Mobile	85
Figura 36 – Tela de Detalhes de Eventos – Módulo Mobile	86
Figura 37 - Sympla	87
Figura 38 - Foursquare.....	88

LISTA DE SIGLAS

API - Application Programming Interface

CNN - Cable News Network

CRUD - Create, Read, Update, Delete

HTML - HyperText Markup Language

HTTP - HyperText Transfer Protocol

JS - JavaScript

JSON - JavaScript Object Notation

REST - Representational State Transfer

SGBD – Sistema Gerenciador de Banco de Dados

SMS - Short Message Service

SOAP - Simple Object Access Protocol

SPA - Single-Page Applications

WWW - World Wide Web

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 PROBLEMA	11
1.2 FORMULAÇÃO DO PROBLEMA.....	12
1.3 HIPÓTESE	12
1.4 OBJETIVOS	13
1.4.1 Objetivo Geral.....	13
1.4.2 Objetivos Específicos	13
1.5 JUSTIFICATIVA	14
1.6 METODOLOGIA.....	14
2 MÍDIAS SOCIAIS E REDES SOCIAIS.....	16
2.1 MIDIAS SOCIAIS	16
2.1.1 Blog	18
2.1.2 Twitter.....	19
2.2 REDES SOCIAIS	21
2.3 REDES COLABORATIVAS	25
2.3.1 Colaboração e cooperação.....	25
2.3.2 Definição de redes colaborativas	26
3 INTELIGENCIA COLETIVA	27
3.1 CIBERESPAÇO	27
3.2 CIBERCULTURA	28
4 EVENT FINDER: O LOCALIZADOR DE EVENTOS	30
4.1 PROPOSTA	30
4.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	32
4.3 REQUISITOS FUNCIONAIS	33
4.4 DIAGRAMA DE CASO DE USO PRINCIPAL.....	35
4.4.1 Diagrama de Pacote PortalCliente	35
4.4.2 Diagrama de Pacote GerenciadorEventos	36
5 ANÁLISE ORIENTADA A OBJETOS.....	38
5.1 MODELAGEM DE CLASSE	38
5.2 DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIAS	47
5.3 DIAGRAMA DE ESTADO.....	55

6 PROJETO	58
6.1 PROJETO DOS COMPONENTES ORIENTADOS A OBJETO	58
6.1.1 Componente do domínio do problema.....	58
6.1.2 Componente de Gerência de Dados.....	60
6.1.3 Componente de Gerência de Tarefas	60
6.1.4 Projeto de Componente de Interação Humana.....	62
6.2 PROJETO DOS OBJETOS	62
6.3 PROJETO DE BANCO DE DADOS	65
6.4 PROJETO DE INTERFACE WEB	68
6.4.1 Projeto de Arquitetura Aplicação Web	68
6.4.2 Projeto de Navegação	70
7 IMPLEMENTAÇÃO.....	72
7.1 PROJETO DE ARQUITETURA DO SISTEMA.....	72
7.2 TECNOLOGIAS E LINGUAGENS UTILIZADAS	73
7.3 PROTÓTIPO DA FERRAMENTA.....	75
7.4 TRABALHOS CORRELATOS	87
7.4.1 Sympla.....	87
7.4.2 Foursquare.....	87
7.4.3 Quadro comparativo entre trabalhos correlatos	89
8 CONCLUSÃO E PERSPECTIVAS FUTURAS	91
9 REFERÊNCIAS.....	93

1 INTRODUÇÃO

É de conhecimento geral que ocorrem muitos eventos no mundo e que estes abranjam todas as áreas, e que cada vez mais com a evolução das redes sociais colaborativas e comunicadores da internet a tendência é crescer ainda mais e se tornar algo mais tangível a todos.

Diante disso, observa-se que a procura tem-se tornado muito intensa pelo simples fato de se visualizar redes sociais todos os dias, tais como Instagram, Facebook e Twitter, fazendo com que as pessoas utilizem desses meios como principal forma de obter o conhecimento sobre determinados eventos, simplesmente pela comodidade de sempre utilizar essas redes sociais no seu dia-a-dia.

1.1 PROBLEMA

A descentralização de informação é comum para as pessoas que comparecem aos eventos regularmente, e muitas das vezes encontram dificuldades de tomar uma decisão sobre qual evento comparecer, dúvida essa que é gerada por questões como: não conhecer o custo do evento, quais grupos sociais frequentam esse lugar, que horas teve início, quantas pessoas estão atendendo a ele, quantas pessoas estão para entrar, quantas entradas já foram vendidas, entre outros.

Paralelamente, quando os perfis das empresas nas redes sociais publicam um determinado evento, não existe um meio de saber quais eventos estão acontecendo atualmente nas proximidades a não ser que você seja previamente informado.

Apesar destas questões parecerem banais, é comum que o consumidor se depare com uma situação onde ele paga para estar em um ambiente e posteriormente descobre que o mesmo está com superlotação, ou está vazio demais, ou sofrendo algum tipo de problema, problema este que faz com que o consumidor desista de permanecer naquele estabelecimento mesmo após ter comprado sua entrada.

1.2 FORMULAÇÃO DO PROBLEMA

De fato, é possível saber se perto de onde alguém está agora existe algum evento acontecendo? É possível saber o que está acontecendo atualmente em cada um deles? Existe um método fácil e eficiente de obter informações amplas em tempo real sobre cada um deles? Existe uma maneira fácil de descobrir em qual estabelecimento seus amigos se encontram? É possível saber se o evento que você planeja comparecer está com as características que você deseja? Hoje, a falta de informação custa não apenas dinheiro, mas tempo; é de grande importância que se possa obter o máximo de informações possíveis sobre um lugar antes de pagar para acessar o mesmo, para que assim seja possível evitar, sempre que possível, uma insatisfação com a equipe organizadora ou com o estabelecimento.

1.3 HIPÓTESE

Tendo em vista estas necessidades, com o desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso, surge uma oportunidade de solucionar a descentralização de informações, pelo fato da mesma prejudicar tanto as empresas que tem interesse em divulgar o seu trabalho tanto como as pessoas que estão a procura desses eventos nessas redes sociais. Por isso, as pessoas serão atendidas através desta proposta com um método muito eficiente de publicação.

Serão disponibilizadas informações em tempo real a partir de sua localização, informações essas que seriam não apenas fixas, mas trariam em tempo real avaliações dos frequentadores, como mídias (fotos, vídeos) e comentários, entre outras coisas diretamente das pessoas que estão atendendo aos eventos, possibilitando assim uma melhor gama de informações sobre o que está acontecendo atualmente ao redor do usuário. As organizações também teriam a possibilidade de controlarem informações internas para que seus clientes sejam atendidos da melhor forma possível.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo Geral

O objetivo principal é tirar a responsabilidade total das redes sociais sobre informações de eventos e tornar algo centralizado e único e que atenda todos os envolvidos. O sistema terá um módulo para dispositivos móveis, que será no qual o usuário comum utilizará com a intenção de obter as informações a respeito desses eventos. E no âmbito de gerenciamento de eventos terá sua utilização sendo efetuada pelas empresas, que utilizará o módulo web, ofertando mais funcionalidades específicas para que seja feito um bom gerenciamento.

1.4.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos da aplicação a ser desenvolvida pela pesquisa são:

- Buscar sustentação teórica sobre o quanto as redes sociais podem ser importantes para as pessoas.
- Pesquisar todo embasamento sobre conhecimento específico da implantação de software, como linguagem de programação, frameworks, arquiteturas, protocolos, ambientes de desenvolvimentos, entre outros.
- Descrever todo o processo necessário de engenharia de requisito.
- Projetar toda a modelagem necessária para a implantação do projeto.
- Implantar um sistema de localizador de eventos que terá uma interface web para empresas e mobile para usuários.
- Na interface mobile do produto que é destinada ao usuário comum, o mesmo terá oportunidade de filtrar eventos, através de vários atributos, avaliá-los em tempo real, postar fotos, fazer novas amizades, flertar e conseguir informações de localizações de eventos.

- As empresas utilizarão a interface web e terão como administrar locais de onde acontecerão os eventos, terão telas de cadastros de informações vinculadas aos eventos, além de gerenciamento de eventos em tempo real e relatórios de eventos que já ocorreram.

1.5 JUSTIFICATIVA

A descentralização das informações sobre eventos é prejudicial à todas pessoas e usuários de redes sociais que pretendem atender aos mesmos, uma vez que as informações sobre esses eventos estão espalhadas entre várias redes sociais que não tem como objetivo principal a gerência desses eventos.

O Event Finder vem com o objetivo principal de centralizar todas informações sobre os eventos que estão acontecendo em tempo real, e também sobre os que ainda estão por acontecer, agrupando todas essas informações em um único lugar, onde todos os envolvidos teriam acesso, tornando-se assim muito mais fácil para as empresas divulgarem seu trabalho em um só lugar, e aos usuários que precisariam procurar em apenas um lugar.

1.6 METODOLOGIA

Inicialmente será feita uma revisão bibliográfica sobre mídias sociais, redes sociais e inteligência coletiva. A seguir será levantada a proposta com seus devidos requisitos não funcionais e funcionais, assim como seu diagrama de casos de uso.

Em seguida será feita uma análise orientada a objetos, que reunirá a modelagem de classe do sistema, seus diagramas de sequência e diagrama de estado. Na seção de projeto, será feito um estudo do projeto dos componentes, englobando os componentes de domínio do problema, componente de gerência de dados, componente de gerência de tarefas e projeto de componente de interação humana, seguidos pelo projeto dos objetos, projeto de banco de dados e projeto de interface web, que contém o projeto de arquitetura para aplicação web e projeto de navegação.

A seguir, a seção de implementação irá exibir o projeto de arquitetura do sistema, assim como as tecnologias e linguagens utilizadas para o desenvolvimento do protótipo construído, o qual demonstrará suas telas, assim como a funcionalidade de cada uma. Será feita também uma tabela comparativa entre o trabalho proposto e outros trabalhos que tem correlação com este.

Finalmente, será apresentado o relatório da pesquisa, incluindo sua conclusão e perspectivas futuras do trabalho.

2 MÍDIAS SOCIAIS E REDES SOCIAIS

Nos dias atuais, mídias sociais e redes sociais desempenham um papel importante na sociedade, o de centralizar informações sobre eventos, lugares, notícias e principalmente pessoas, fato que leva grande parte da população com acesso a internet a ter sua própria página ou perfil em alguma rede social.

2.1 MÍDIAS SOCIAIS

Tudo começou com a interação e comunicação das pessoas e evoluiu para divulgação de informações através de jornais, televisão e rádio. Estas mídias contemporâneas foram às pioneiras de todo o âmbito da comunicação tecnológica, pois possibilitaram e muito a integração e divulgação de informações.

Diante disso existem alguns exemplos claros que mostram como a mídia social influenciou para o desenvolvimento desta integração. De fato, oportunizou as empresas concedendo uma habilidade de divulgação para que estas fizessem o marketing de seus produtos de forma tangível, contribuiu para que as notícias sobre diversos assuntos como esportes, economia, moda ou política internacional alcançassem as pessoas.

Mídia social é um daqueles termos que muitas pessoas pensam que deveriam conhecer porque combina duas palavras familiares. Você sabe o que significa social. Afinal, as pessoas são seres sociais, que confiam em suas habilidades de influenciar os outros e interagir com eles para sobreviver. Agora, pegue a palavra mídia. No sentido tradicional, mídia inclui coisas tais como jornais, revistas e televisão. Você poderia pensar no New York Times, na Business Week ou na Cable News Network (CNN), três gigantes da mídia com uma influência enorme na sociedade. Enquanto a palavra mídia evoca imagens de empresas de notícias, ela também traz à tona os meios pelos quais as notícias são entregues: via impressão, áudio, vídeo e fotografias. (SAFKO; BRAKE, 2010, p. 3).

Com o advento da internet as mídias sociais que antes se referiam ao compartilhamento das informações através desses grandes meios de comunicação contemporâneos se tornaram ferramentas online que são usadas pelos usuários para divulgação de informações, ou seja, estas ferramentas têm como objetivo o compartilhamento de conteúdo, onde as relações ficam em segundo plano.

Com o passar do tempo, essas tecnologias começaram a fazer o papel que as empresas faziam antigamente, sendo a internet um dos principais influenciadores.

[...] a tecnologia tem permitido que todos participem na criação e no fornecimento de informações aos familiares, amigos e colegas. Todos podem agir como jornalistas ou peritos de mercado. Ou seja, você pode gravar um assalto em uma concessionária local pelo seu celular e enviar para emissora de TV local em poucos segundos. Ou pode tirar algumas fotos de um novo carro híbrido esportivo ainda no showroom e enviá-las para seu irmão que está tentando reduzir as pegadas de carbono. (SAFKO; BRAKE, 2010, p. 3).

De acordo com Safko e Brake (2010, p.5) “mídia social se refere a atividades, práticas e comportamentos entre as comunidades de pessoas que se reúnem online para compartilhar informações, conhecimentos e opiniões usando meios de conversação”.

Na Figura 1, temos uma ilustração com diversas ferramentas que de certa forma definem mídia social.

Figura 1 - O que é mídia social



Fonte: <<http://www.marketingdigitaldicas.com.br/o-que-e-midia-social>>

Todas essas ferramentas trouxeram melhorias no âmbito das mídias sociais, aumentando sua importância e abrindo um leque de possibilidades para pessoas ingressarem no mundo da tecnologia e da informação. Tornando assim possível um interesse na troca de conhecimento pessoal e geral, que se dá através da interação entre usuários da internet em diversos websites e serviços online.

2.1.1 Blog

Através destas soluções tecnológicas, surgiram novas mídias sociais que são utilizadas em grandes proporções atualmente. Uma destas é o *blog*, que é uma das ferramentas de comunicação mais populares da internet, e que originou diversas outras ferramentas.

"O termo ‘*weblog*’ foi criado no dia 17 de dezembro de 1997, por Jorn Barger. A abreviação ‘*blog*’ teria surgido apenas em maio de 1999 [...]" (ZAGO; 2008, p.3)

Como define Zago (2008, p. 2):

O termo blog é uma versão reduzida da palavra “*weblog*”. “Web” vem de World Wide Web (rede de alcance mundial). O termo é utilizado para se referir à parte gráfica da Internet, o espaço por onde circulam as informações hipertextuais distribuídas em rede através do protocolo http. Já “log” vem da prática de se utilizar um bloco de madeira para marcar a velocidade dos navios. O termo foi apropriado pela informática para se referir à gravação sistemática de informações sobre o processamento de determinados dados.

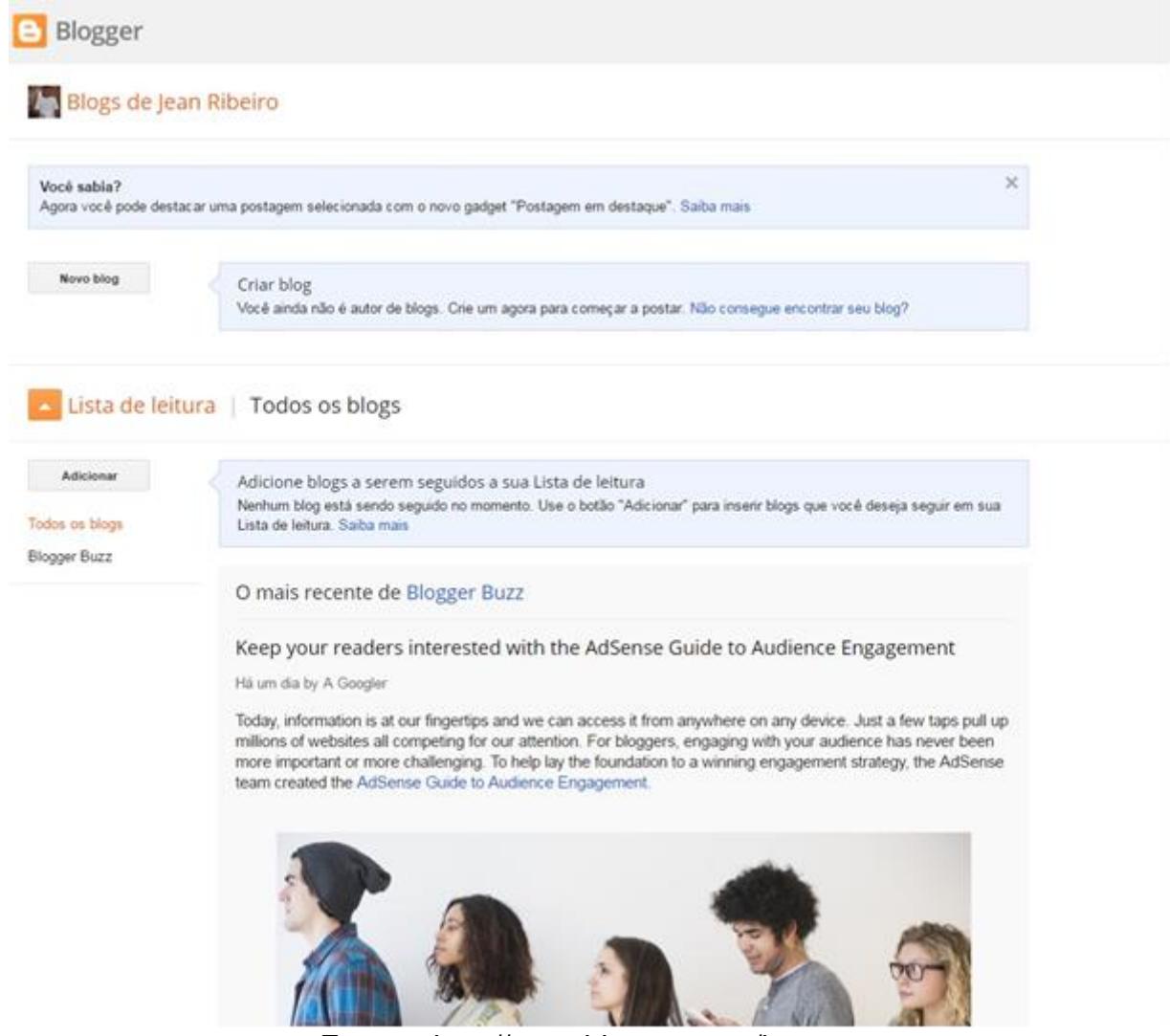
Na visão da Secretaria de Comunicação Social (2014):

Blogs não são, por si só, uma mídia social estruturada e pertencentes a uma companhia. Trata-se de um conceito que permite que todo e qualquer usuário consiga montar o seu próprio veículo de informação a custo muito baixo (ou ao preço que ele paga por conexão na web), publicando o que desejar e deixando as suas postagens disponíveis pela rede afora. (SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL, 2014, p. 32)

"Dependendo da relevância do blog e do “blogueiro”, a audiência conseguida pode ser semelhante à de grandes e tradicionais veículos de informação e, em alguns casos, até maior." (SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL, 2014, p.33).

Na Figura 2 mostra uma ferramenta de blog que foi um dos originadores de uma das ferramentas mais importantes no contexto de mídias sociais atualmente que é o Twitter de acordo com Israel (2010, p.13):

Figura 2 – Página inicial da ferramenta de blog chamada Blogger



Fonte: <<http://www.blogger.com/home>>

2.1.2 Twitter

O Twitter será enfatizado por ser uma das principais pioneiras no conceito redes colaborativas online, além disso, a mesma é uma das principais ferramentas que foi levada em consideração para a pesquisa de Trabalho de Conclusão de Concurso. Por isso, será demonstrado um histórico da ferramenta, e suas características de forma bem específica.

No dizer de Israel (2010, p.13) o *Twitter* surgiu principalmente por três pessoas. Um deles era o cofundador Evans Williams, um empreendedor e já estava no comando da sua terceira start-up com a Odeo, e foi um dos nomeadores para o novo software da época: o *Blogger*. Outro era o confundador do Xanga, mais conhecido como Biz Stone. O Xanga era inicialmente um site de compartilhamento de fotografias e livros que seguiu outro rumo, o de *blogs*. Stone conheceu o Williams através deste ramo e foi quando os dois iniciaram uma relação de negócios e depois se tornaram amigos, assim, depois que o Williams tinha criado a Odeo, Stone, se tornou seu sócio. O que eles estavam fazendo? Em 2006, Williams e Stone decidiram levar a equipe para um período de introspecção e subdividir equipes para se aprofundar em assuntos específicos, foi quando Dorsey, arquiteto de software da Odeo, que estava na subequipe de Stone fez uma menção de que achava que poderia resolver colocando em circulação uma ideia antiga, que já havia sofrido algumas adaptações quando começou a ser concebida, há mais de 15 anos.

Ainda na fala de Israel (2010, p.17) a ideia inicial de Dorsey surgiu quando ele era um garoto de 14 anos e ficou fascinado pela maneira como veículos de emergência eram despachados, ou seja, como os mesmos atendiam as suas demandas e como mudavam a suas respectivas de rotas rapidamente, tudo isso devido a uma determinada prioridade de atendimento. A ideia sobre envio de veículos permaneceu com ele e ao passar dos anos, com algumas tentativas de negócio, tanto como um serviço de despacho municipal com base na Web, como um site para compartilhamento de fotos. Foi-se fazendo uma abstração que podia ser aplicada em qualquer situação pensando nessa ideia de compartilhamento, por isso, através da influência de uma plataforma de criação de blogs nova no mercado chamada *LiveJournal*, e também do SMS, a tecnologia mais popular de envio de mensagens por celular. Ninguém se importava com a ideia de Dorsey, até que ele contou para Stone nessa subequipe que ele poderia tirar sua velha ideia do baú.

Para finalizar a história, como relata Israel (2010, p.19), Com o auxílio de Stone, Dorsey promoveu algumas melhorias ao *Short Message Service (SMS)*, foram colocados 20 caracteres de tamanho das mensagens, e nas mensagens, era possível identificar o nome de seu autor. A tela era simples, e o objetivo era responder a pergunta: “O que você está fazendo?”; pois a ideia surgiu com o objetivo de encontrar

funcionários da empresa e saber o que cada um estava fazendo devido a empresa não seguir um horário tradicional de trabalho. Com isso, enquanto SMS é definido por mensagens de texto de celular particulares, a nova ferramenta de Dorsey, tinha a função de compartilhar informações entre pequenos grupos móveis do trabalho. Ou seja, as pessoas poderiam saber aonde cada um estava quando postava algo na aplicação, simplesmente usando a opção “follow” na publicação da pessoa. Possibilitava também a opção de você bloquear quem você quisesse evitar nas conversas, além de gerar uma corrente de mensagens respondendo quem você quisesse, possibilitando outras pessoas de participarem dessa corrente. Por isso, é considerado um *microblog*, pelo fato da conversa ir de uma pessoa para outra com facilidade e rapidez.

Os blogueiros ao vivo tornaram-se os primeiros twitteiros ao vivo. Ninguém planejou nada, mas isso geraria a maior e mais longa experiência em jornalismo colaborativo, que continua até hoje; uma experiência que daria aos observadores céticos a compreensão de que o potencial do Twitter ia muito além de relatos sobre o que seu amigo almoçou. (ISRAEL, 2010, p.30)

Foi assim que surgiu o *Stat.us*, depois *TWTTER*, e assim *Twitter, Inc.* Uma das maiores redes sociais colaborativas de todos os tempos.

Com isto, é possível ter uma noção de que o intuito deste famoso micro blog, é de fato, fazer com que a sua mensagem chegue a pessoas conhecidas e desconhecidas através de posts descentralizados.

Por isso, o *Twitter* foi uma das mídias sociais que mais influenciou o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, pelo fato da mesma provocar a interação entre as pessoas e por ser possível tornar algo visado e utilizado pelas pessoas. As pessoas não davam crédito a sua criação quando passava apenas de uma ideia e depois que saiu do papel e teve um determinado incentivo, tornou-se o que é hoje em dia.

2.2 REDES SOCIAIS

As redes sociais surgiram há muito tempo, mesmo antes da criação das mídias sociais, e sempre foram entendidas com a seguinte definição: um grupo de pessoas que compartilham do mesmo interesse.

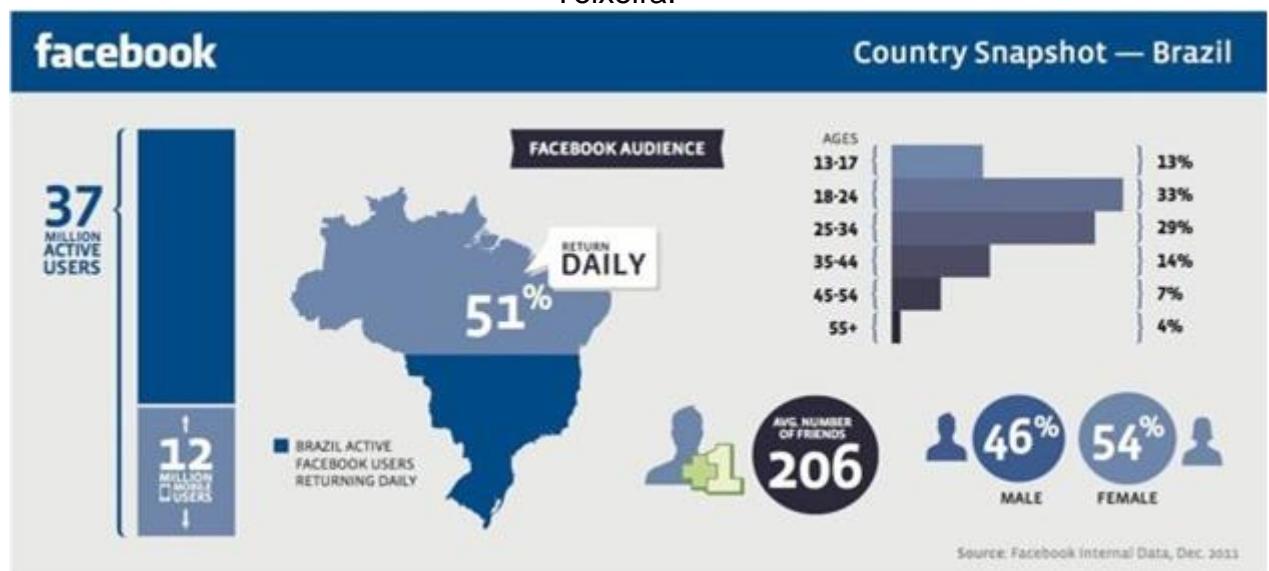
De acordo com Recuero (2009, p.24) “Uma rede, assim, é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores.”

A internet e as mídias sociais possibilitaram que existissem novas formas desse tipo de compartilhamento de interesses, evoluindo este conceito citado para o de: sites de relacionamento. Que define justamente uma rede social online onde tudo está vinculado a comunicação e interação.

Focando nessa definição de redes sociais online, surgiram diversas ferramentas como *Orkut*, *Google Plus* e também o *Facebook*, todas tinham/tem um objetivo em comum, a utilização de um website que serviria/serve para interligar páginas de perfil dos seus usuários, onde nestas redes sociais seriam postadas informações sobre os mesmos, e também sobre eventos, grupos, além de te possibilitar enviar mensagens para pessoas que você, usuário, tem na sua lista de amigos.

A Figura 3 mostra as estatísticas da rede social online *Facebook* somente no Brasil onde já podemos ter uma ideia de que realmente a rede social tem milhões de adeptos, e que no mundo inteiro a quantidade de usuários pode alcançar bilhões. Nela, cita-se informações como quantidade de usuários por sexo, a média de usuários por idade, ilustra-se também em qual região do país tem mais destes usuários.

Figura 3 - Estatísticas do Facebook sendo referenciadas pelo professor Fabricio Teixeira.



Fonte: <<http://arquiteturadeinformacao.com/redes-sociais/estatisticas-do-facebook-no-brasil/>>

Na Figura 4 mostra informações de uma média de quantas histórias foram compartilhadas cada mês, especificando vídeos carregados, check-ins, que é uma funcionalidade que determina o lugar onde você está/esteve, publicações, atualizações de status, fotos carregadas, mensagens, comentários, e “likes” que é uma forma de demonstrar interesse dos usuários por publicações.

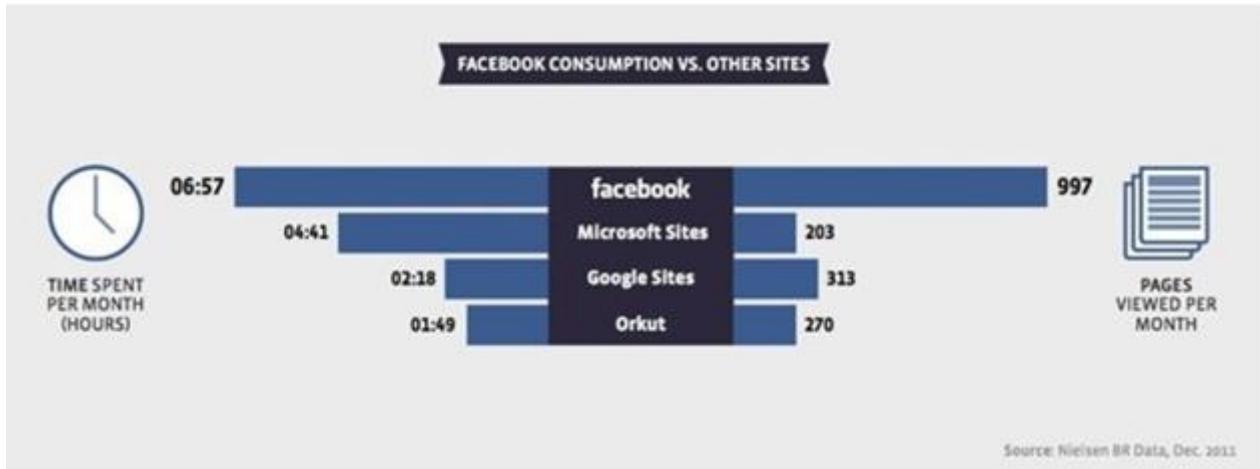
Figura 4 - Estatísticas do Facebook sendo referenciadas pelo professor Fabricio Teixeira.



Fonte: <<http://arquiteturadeinformacao.com/redes-sociais/estatisticas-do-facebook-no-brasil/>>

Um assunto interessante a se comentar é o consumo da terceirização dos serviços da rede como por exemplo o de “Logar como *Facebook*” em sites externos que mostra nos gráficos abaixo que o *Facebook* está bem à frente de seus concorrentes no mercado. Outro serviço bastante usado é o fato de diversos sites externos possibilitarem o compartilhamento de informações, que de fato, torna a sua definição de rede social muito mais intensa e consistente. A Figura 5 mostra essas estatísticas:

Figura 5 - Estatísticas do *Facebook* sendo referenciadas pelo professor Fabricio Teixeira



Fonte: <<http://arquiteturadeinformacao.com/redes-sociais/estatisticas-do-facebook-no-brasil/>>

Portanto, como já vimos o conceito de mídias sociais anteriormente, fica a dúvida, qual a diferença entre mídias sociais e redes sociais? Tendo em vista as definições citadas anteriormente, as mídias sociais são as ferramentas que veiculam a disponibilização de informações descentralizadas e uma rede social online, é simplesmente um *web site* onde as pessoas podem trocar informações entre elas, ou seja, por exemplo, o *Facebook* pode ser tanto considerado mídia social como também rede social, pois se encontra nas duas definições.

Como essas redes de relacionamentos abrangem muitos assuntos e são bem genéricas, as pessoas que utilizam-nas possuem de certa forma muita liberdade pois elas podem se expressar da forma que desejam, devido a isso, mesmo existindo pontos negativos, por exemplo caso haja algum tipo de ofensa entre as pessoas, onde as pessoas podem buscar seus direitos, existem muito mais pontos positivos, pois a informação circula muito rápido, e pode ajudar muito as pessoas com situações de fraudes, assaltos, podendo ser bom para gerar empregos, ajudando a encontrar lugares para se frequentar mesmo sendo de forma descentralizada. Isso faz com que você reveja pessoas que não vê a muito tempo, pois devido a correria do dia-a-dia é muito difícil obter tempo para se comunicar, por isso essas redes possibilitam e muito para que haja de fato essa integração de informações e que as pessoas saciem o seu desejo de se comunicarem com pessoas próximas que é muito importante.

2.3 REDES COLABORATIVAS

Outro conceito que é bastante presente e se tornou bem mais influente com o surgimento das mídias sociais e redes sociais, é denominado de redes colaborativas. Nesse capítulo será introduzido um breve conceito sobre o significado de colaboração e seus sinônimos, a importância de redes colaborativas, e suas influências.

2.3.1 Colaboração e cooperação

Antes de ser definido o que é redes sociais colaborativas, define-se o significado de colaboração e cooperação para se ter embasamento de conceitos futuros.

No dia-a-dia das pessoas, hão de se convir, que há compartilhamento de informações entre pessoas para que se alcance um objetivo em comum. Por meio disso, é necessário que haja, em conjunto, discussões, planejamento, análise de situações, para que então, seja permitível alcançar esse propósito.

A colaboração seria uma interação em que existem trocas de pensamento, seja por comunicação verbal ou coordenações de pontos de vista, de discussão, sem ocorrer operações racionais, não havendo uma estrutura operatória. Comparativamente poder-se-ia afirmar que a colaboração representa uma etapa das trocas sociais anterior à cooperação. (COGO, 2006)

De acordo com Loss (2007, p. 56), a colaboração consiste no processo em que as entidades compartilham informações para que, de maneira comum, possam planejar, implementar e avaliar um programa de atividades visando atingir um objetivo.

Neste conceito, existe um sinônimo de colaboração, que deve ser citado, que é o de cooperação.

Ao continuar no dizer de Loss (2007, p. 56), é citado que para que haja a cooperação é necessário que não só tenha a troca de informações, mas que exista também a troca de recursos e então seja possível conquistar objetivos compatíveis.

No relato de Cogo (2006), a cooperação tem a seguinte definição:

A cooperação está vinculada à interação, a qual requer a formação de vínculos e a reciprocidade afetiva entre os sujeitos do processo de aprendizagem. As interações interindividuais possibilitam a modificação do sujeito na sua estrutura cognitiva e do grupo como um

todo, não em caráter somatório, mas em uma perspectiva de formação de um sistema de interações. Neste entendimento, a construção do conhecimento ocorrerá através da cooperação.

No entender das citações, a colaboração, tem por seu significado, a troca de pensamentos, discussões, para de que maneira comum tenha um objetivo em vista, e pode ser considerada uma etapa anterior a definição de cooperação.

Logo, a cooperação está vinculada ao relacionamento, ou seja, é a relação entre as pessoas através de respeito e afetividade com a utilização de recursos para que o objetivo transfigure factível.

2.3.2 Definição de redes colaborativas

Tendo em vista as definições de colaboração e cooperação, tem-se a concepção de redes colaborativas, que é tratada por:

Redes colaborativas são cadeias de relações, entre indivíduos ou grupos, baseadas em processos colaborativos e geralmente mediados por tecnologias de informação. Empresas inseridas no paradigma das redes colaborativas normalmente são mais adaptáveis e dinâmicas, mais ágeis na adoção de novas tecnologias, e têm mais probabilidade de conseguir maior produtividade, além de sustentabilidade. Trabalhar em colaboração significa atingir vantagem competitiva de um modo mais rápido, mais barato e com menos riscos, além de fortalecer a capacidade de inovar. (JESUS, 2013)

3 INTELIGENCIA COLETIVA

No âmbito de compartilhamento de informações entre as pessoas existe de fato um conceito que deve ser falado, que é a inteligência coletiva.

O conceito da inteligência coletiva foi criado a partir de alguns debates realizados por Pierre Lévy relacionados às tecnologias da inteligência. Caracteriza-se pela nova forma de pensamento sustentável através de conexões sociais que se tornam viáveis pela utilização das redes abertas de computação da internet.

Como define Lévy (2003, p.28), a inteligência coletiva é:

[...] uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências". Ela visa ao reconhecimento das habilidades que se distribuem nos indivíduos, a fim de coordená-las para serem usadas em prol da coletividade. A coordenação dos inteligentes coletivos ocorre com a utilização das tecnologias da informação e comunicação.

A inteligência coletiva toma como verdade que cada indivíduo tem algum conhecimento que pode ser compartilhado, seja esse conhecimento proveniente de estudos ou de vivencias. Este conhecimento de cada um é específico e valido para ser posteriormente compartilhado através da colaboração, tornando-se um processo de crescimento coletivo onde todos indivíduos passam a estar interligados.

Complementando essas considerações, Nepomuceno e Cavalcanti (2007, p.3) dizem que a inteligência coletiva consiste em uma:

[...] nova forma de produzir conhecimento em rede, identificados por Pierre Lévy, através de conexões sociais e de ações dirigidas por comunidades que se utilizam ou se apropriam de ferramentas interativas no ambiente de rede (internet, intranet, extranet e outros). [...] será o resultado do compartilhamento das informações de um grupo em determinado ambiente propício, baseado em determinados fatores para a ampliação do conhecimento.

3.1 CIBERESPAÇO

O termo “Ciberespaço” foi criado pelo escritor americano William Gibson, em seu livro de ficção científica chamado de “Neuromancer”, livro onde o autor trata de um mundo

real constituído por um conjunto de tecnologias, afixadas de tal forma na vida em sociedade que suas estruturas de conhecimento e princípios são alteradas.

Ciberespaço é definido como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 92).

Lévy (1996) citado por Santos (2013, p.18), também considera o ciberespaço como sendo um ambiente de comunicação e interação entre as pessoas, intermediado pela conexão das redes de computadores, no qual as informações transmitidas são provenientes do meio digital e as relações entornam no virtual.

Seguindo a mesma linha, Campos (2005) citado por Cunha (2009, p. 69) acrescenta que a dispersão e o volume das informações fazem contribuição para que o espaço cibernetico seja um verdadeiro oceano de informações, resultado de suas características de liberdade de criação e publicação das informações, bem como do seu monitoramento descentralizado na rede.

Conforme Oliveira (2014) o ciberespaço se mostra como sendo o local onde a inteligência coletiva é formada por conta da interação entre as pessoas que, como indivíduos pensantes únicos, promovem o intercâmbio de ideias por meio de comunidades virtuais, com o objetivo maior de promover amplas conexões entre seus participantes. Dessa forma, o espaço cibernetico junta redes de interação social, assim como hospeda, divulga e torna acessível uma grande quantidade de informações, informação essa que através da sociedade e da ciência, produziria conhecimento. Segundo Barreto (1994, p.4) afirma que:

A Interatividade é a representação da possibilidade de acesso em tempo real pelo usuário a diferentes estoques de informação: às múltiplas formas de interação entre usuário e as estruturas de informação contidas nesses estoques. A interatividade modifica a relação do usuário de informação, como memórias auxiliares de plantão, o acesso à informação e a sua distribuição.

3.2 CIBERCULTURA

O resultado disso é a transmissão e a construção de ideias que acaba por criar um outro conceito: o da cibercultura.

Segundo Lévy (1999, p.17) cibercultura é denominado: “Conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço”.

A cibercultura é dada como sendo um movimento de base social e também cultural, onde é estabelecida uma nova relação com o conhecimento e o saber, sendo assim, apresenta novas formas e possibilidades de se aprender e ensinar. E é esse espaço, onde essa interação acontece, que acaba promovendo implicações e mudanças nos conceitos de arte, na organização de espaços e de territórios, nos limites entre o individual e o coletivo, entre outros. Como resultado disso, temos questionamentos no mundo real no que tange à formação e à educação do indivíduo: Como é dada a educação nesse espaço? O que é ensinado? O que se aprende? Como se avalia? Quem orienta? Quem ensina e quem aprende? São questões a serem avaliadas em relação a esse espaço virtual que já faz parte da realidade, portanto não podendo ser negado nem ignorado.

Lemos (2001) também destaca que a inteligência das pessoas não é individual, tendo em vista que nossa bagagem cultural é formada por influências mútuas. Portanto, a cibercultura baseia-se em uma inteligência distribuída, enriquecida e coordenada em tempo real.

Conforme Lévy (2011) citado por Santos (2013 p. 20), enfatiza que a mesma é basicamente o comportamento da função cognitiva como a memória, a percepção e o aprendizado, porém, só evolui quando há colaboração entre as pessoas por meio de trocas de ideais, confronto de pensamentos opostos e construção do conhecimento.

Portanto, seria correto dizermos que o ciberespaço é um ambiente de construção da inteligência coletiva, ambiente esse que é disposto por meio da tecnologia e interliga pessoas com suas determinadas inteligências e ideais, resultando em um aproveitamento de diversas vivencias e culturas que se dá por meio da colaboração de pensamentos.

4 EVENT FINDER: O LOCALIZADOR DE EVENTOS

Diante do referencial teórico exposto no trabalho, cabe ressaltar que os responsáveis de redes colaborativas como o *Twitter*, por exemplo, visualizaram a necessidade das entidades de dispersar informação e conseguiram desenvolver uma aplicação que atendesse a necessidade destas entidades. Com base em sucessos como o desta tecnologia e também por de fato haver o fato da impescindibilidade de um centralizador de informações de eventos, nesse capítulo serão discutidas questões referentes à proposta do *Event Finder*, o localizador de eventos.

A seguir serão especificadas as principais informações para o desenvolvimento deste projeto, incluindo a proposta, a especificação de requisitos do sistema, a análise funcional, a descrição dos casos de uso e por fim os trabalhos correlacionados e as considerações finais do capítulo.

4.1 PROPOSTA

O projeto *Event Finder* consiste em desenvolver uma ferramenta tanto para localização como para gerenciamento de eventos, apesar da sua ideia principal ser de solucionar um centralizador de localização de eventos através de um módulo móvel para o usuário comum, também existirá um módulo *Web* direcionado para as empresas poderem gerenciar seus eventos.

O sistema terá perfis de usuários diferentes, por isso, deverão ser feitos dois módulos com o intuito de organizar o sistema de forma adequada. Deverá ter telas de login para que haja a validação dos módulos. Os módulos possuirão telas diferentes, porque terão acessos diferentes, como se fossem dois sistemas diferentes, mas que se integrarão de alguma forma.

- Módulo Cliente (Mobile)
 - Inicialmente, o usuário efetuará o cadastro ou poderá logar com o usuário do Facebook.

- Na tela de cadastro, o sistema apresentará um formulário para preencher e um botão de enviar os dados para cadastro.
 - Ao logar com o facebook, o sistema recuperará as informações de amizade, páginas curtidas, eventos frequentados, entre outros, para que sejam utilizadas durante a utilização do sistema.
 - Depois de logado (independente da forma), o sistema apresentará um menu lateral a esquerda, e um feed de eventos centralizados a direita do menu e ordenados pela data. Além de apresentar um filtro na parte superior e central da tela para que o cliente filtre eventos por localidade e também por georeferenciamento, utilizando a sua localização atual até um determinado raio de distância pelo GPS. Outro campo de filtro a ser utilizado seria pela renda que o usuário deseja gastar no evento.
 - O cliente ao acessar um determinado evento, o sistema irá apresentar as informações específicas daquele evento como: horário, preço de entrada, entre outros. E também confirmar a presença.
 - Quando o evento for iniciado, na página do evento, terão algumas opções a mais como avaliação em tempo real do evento, comentários em tempo real que também poderão ser avaliados pelos próprios usuários através de curtidas ou negações, poderão ser enviadas fotos em tempo real também, e mesmo as pessoas que não se encontram dentro do evento, terão permissão para somente visualizar as informações e então decidir se vale a pena ir para esse evento ou não.
 - No menu lateral, terão mais opções como alterar configurações de usuário, amigos, acessar o seu perfil, etc.
- Módulo Empresa

- Ao efetuar o login com o perfil da empresa, o sistema também apresentará um menu lateral e a direita do menu, mostrará informações de eventos da empresa.
- A empresa terá a opção de cadastrar um evento diante de uma opção dada em um menu lateral.
- Depois que seus eventos estiverem cadastrados, quando a empresa clicar sobre o evento, a mesma, terá como gerenciar as informações gerais e específicas do mesmo.
- Quando o evento estiver ativo, ou seja, em andamento, o sistema apresentará uma tela especial de organização do evento, onde serão recebidas informações de usuários presentes, renda adquirida, renda gasta, as pessoas que ali estão localizadas.
- A empresa poderá oferecer promoções aos usuários e publicar para que eles visualizem e tentem adquirir isso no módulo usuário. Isso fará com que gere uma movimentação maior do evento.
- O menu na lateral, terá como alterar informações do perfil do evento, além de ter opções de visualizar pessoas que frequentam seus eventos e poder também premiar as mais ativas.

4.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

De acordo com SOMMERVILE (2011, p.59) os requisitos funcionais são restrições aos serviços ou funções oferecidos pelo sistema. Incluem restrições de timing, restrições no processo de desenvolvimento e restrições impostas pelas normas. Ao contrário das características individuais ou serviços do sistema, os requisitos não funcionais, muitas vezes, aplicam-se ao sistema como um todo.

Foram descritos os principais requisitos não funcionais, também chamados de atributos de qualidade, a serem atendidos no protótipo da aplicação proposta neste trabalho:

- Confiabilidade: O sistema deverá executar suas funções conforme o esperado.
- Eficiência e Desempenho: O sistema deverá ser eficiente e ter um bom desempenho, deverá atualizar os dados de evento em tempo real.
- Usabilidade: O sistema deverá oferecer uma interface prática de fácil manuseio e que seja interativa.
- Multusuário: O sistema deverá permitir múltiplos usuários.
- Portabilidade: O módulo a ser utilizado pela empresa será Web portanto haverá portabilidade para ser utilizado em qualquer browser de qualquer sistema operacional. E o módulo a ser utilizado pelo cliente será mobile, sendo uma aplicação híbrida, portanto poderá ser utilizado em qualquer sistema operacional mobile.

4.3 REQUISITOS FUNCIONAIS

Os requisitos funcionais de um sistema descrevem o que ele deve fazer. Eles dependem do tipo de software a ser desenvolvido, de quem são seus possíveis usuários e da abordagem geral adotada pela organização ao escrever os requisitos. (SOMMERVILLE, 2011, p.59)

Segundo Pressman (2011, p. 731) os casos de uso e o diagrama de caso de uso ajudam a determinar a funcionalidade e as características do software sob o ponto de vista do usuário. Um caso de uso descreve como um usuário interage com o sistema definindo os passos necessários para atingir um objetivo específico. Variações na sequência de passos descrevem cenários.

Abaixo os requisitos funcionais do sistema:

- ControlarEventos: Tem como propósito controlar os eventos.
- ControlarPromoções: Será utilizado para cadastrar promoções em seus respectivos eventos.

- GerenciarIngressos: Tem como propósito gerenciar os ingressos de um evento, disponibilizando o cadastro para a empresa e a venda para o usuário comum.
- GerenciarFuncionarios: Será utilizado para gerenciar funcionários de um evento, com o objetivo de delegar funções aos mesmos, principalmente a de divulgação de eventos.
- PublicarMensagensEvento: Tem como propósito publicar mensagens em um evento cadastrado.
- ContatarAdministradoresEvento: Tem como propósito entrar em contato com os administradores do evento.
- GerenciarFotos: Tem como propósito gerenciar as fotos dos clientes, das empresas, e dos eventos cadastrados.
- GerenciarAtividades: Será utilizada para gerenciar atividades de um evento, estas, serão delegadas aos funcionários, para que os mesmos realizem-nas
- GerenciarMensagensEventos: Tem como propósito enviar mensagem ao cliente pela empresa.
- AdquirirIngresso: Esse de caso de uso será utilizado pelo cliente para comprar um ingresso.
- GerenciarRelatoriosUsuariosEventos: Tem como propósito gerar relatórios com base em informações dos usuários cadastrados. Trazendo maior efetividade em eventos futuros para a empresa.
- GerenciarAtracoes: Tem como propósito gerenciar atrações de um evento.
- GerenciarEquipe : Tem como propósito gerenciar a equipe da empresa de um evento.
- GerenciarAtividades: Tem como propósito gerenciar as atividades de um evento.
- CadastrarEmpresa: Esse caso de uso será utilizado pelo cliente empresa para gerenciar seu cadastro.
- CadastrarUsuario: Esse caso de uso será utilizado pelo cliente usuário para gerenciar seu cadastro.
- ControlarAvaliacoes: Esse caso de uso será utilizado pelo usuário para atribuir nota a um evento.
- VisualizarPromocoes: Este caso de uso será utilizado pelo usuário para visualizar as promoções atuais e futuras dos devidos eventos.

- VisualizarEvento: Este caso de uso será utilizado pelo usuário para visualizar os eventos e as informações específicas de um evento.

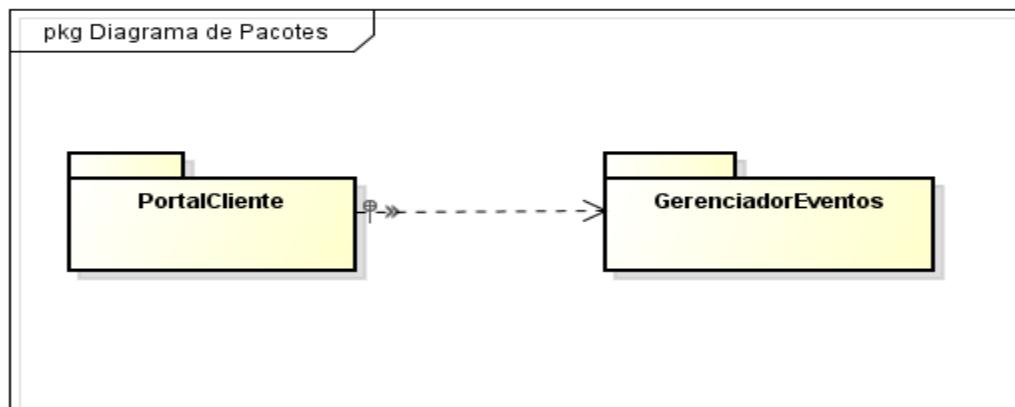
4.4 DIAGRAMA DE CASO DE USO PRINCIPAL

Um diagrama de caso de uso descreve um cenário que mostra as funcionalidades do sistema do ponto de vista do usuário e tem como objetivo demonstrar o comportamento do sistema através de interações com os atores.

O sistema possui dois pacotes básicos, subdividindo-se assim em dois subsistemas conforme a Figura 6:

- PortalCliente: Envolve toda a funcionalidade disponibilizada para os clientes como cadastro de clientes, consulta de dados de eventos, avaliações de eventos e compra de ingressos.
- GerenciadorEventos: Envolve toda a funcionalidade disponibilizada às empresas, incluindo cadastro de empresas, de eventos, promoções, gerenciamento de atividades, de equipes, de atrações, de ingressos.

Figura 6 – Diagrama de Pacotes – Caso de Uso Principal



4.4.1 Diagrama de Pacote PortalCliente

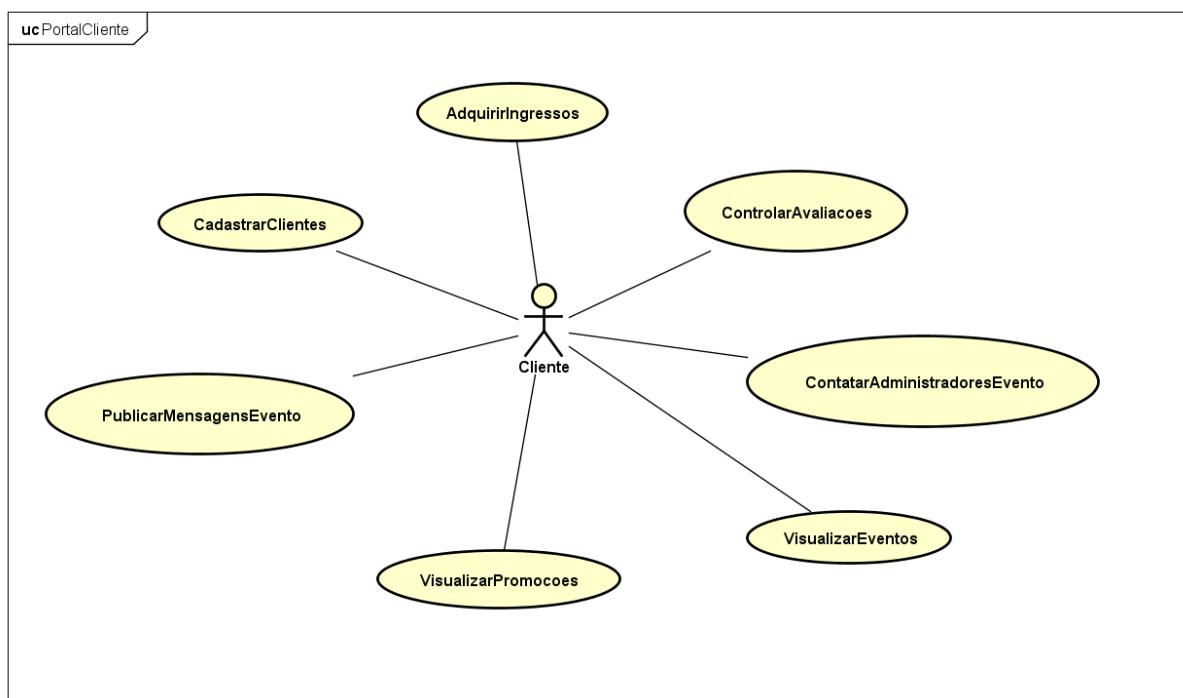
Nesta subseção apresentaremos os casos de uso agrupados no pacote PortalCliente, que são responsáveis pelo funcionamento do sistema.

Na Figura 7 temos a decomposição do pacote PortalCliente, possuindo os seguintes subsistemas:

- AdquirirIngressos
- CadastrarClientes
- ContatarAdministradoresEvento
- ControlarAvaliacoes
- PublicarMensagensEvento
- VisualizarEventos
- VisualizarPromocoes.

Sua descrição completa está no Anexo A.

Figura 7 – Diagrama de Pacote PortalCliente



4.4.2 Diagrama de Pacote GerenciadorEventos

Nesta subseção, serão apresentados os casos de uso agrupados no pacote GerenciadorEventos, que são responsáveis pelo funcionamento do sistema EventFinder.

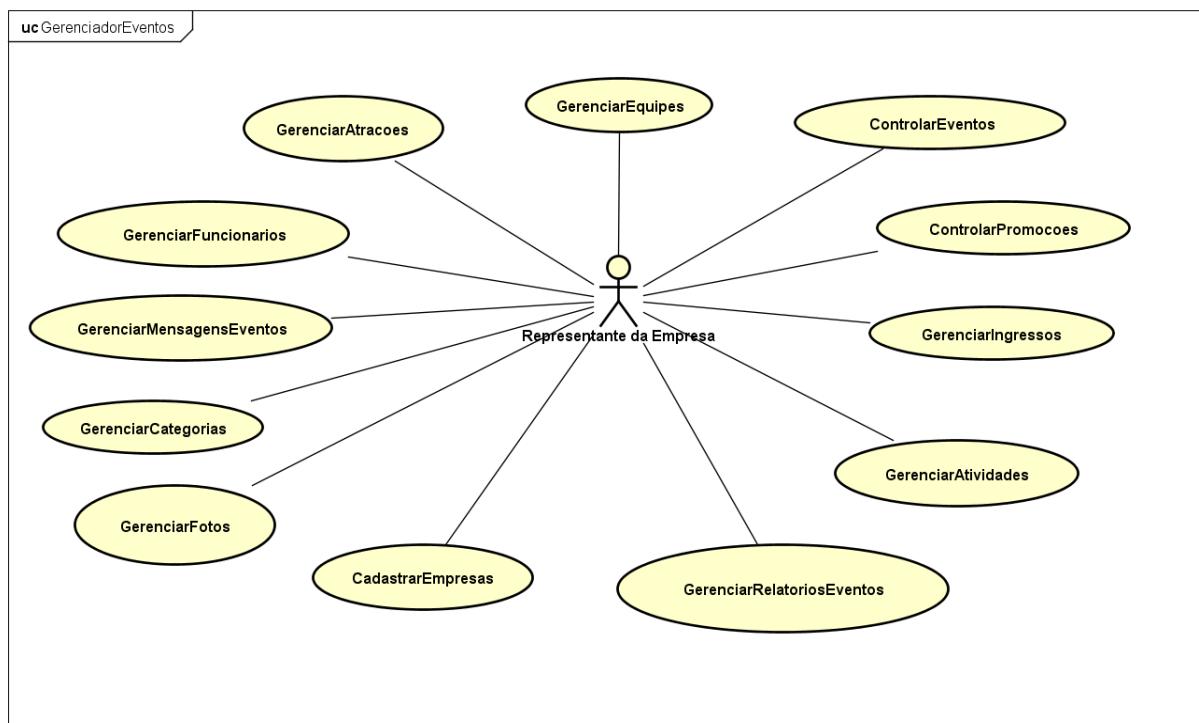
A Figura 8 mostra a decomposição do pacote GerenciadorEventos, que está decomposto nos casos de uso:

- CadastrarEmpresas

- ControlarEventos
- ControlarPromocoes
- GerenciarAtividades
- GerenciarAtracoes,
- GerenciarCategorias
- GerenciarEquipes
- GerenciarFotos
- GerenciarIngressos
- GerenciarFuncionarios
- GerenciarMensagensEventos
- GerenciarRelatoriosEventos.

Sua descrição completa está no anexo A.

Figura 8 – Diagrama de Pacote GerenciadorEventos



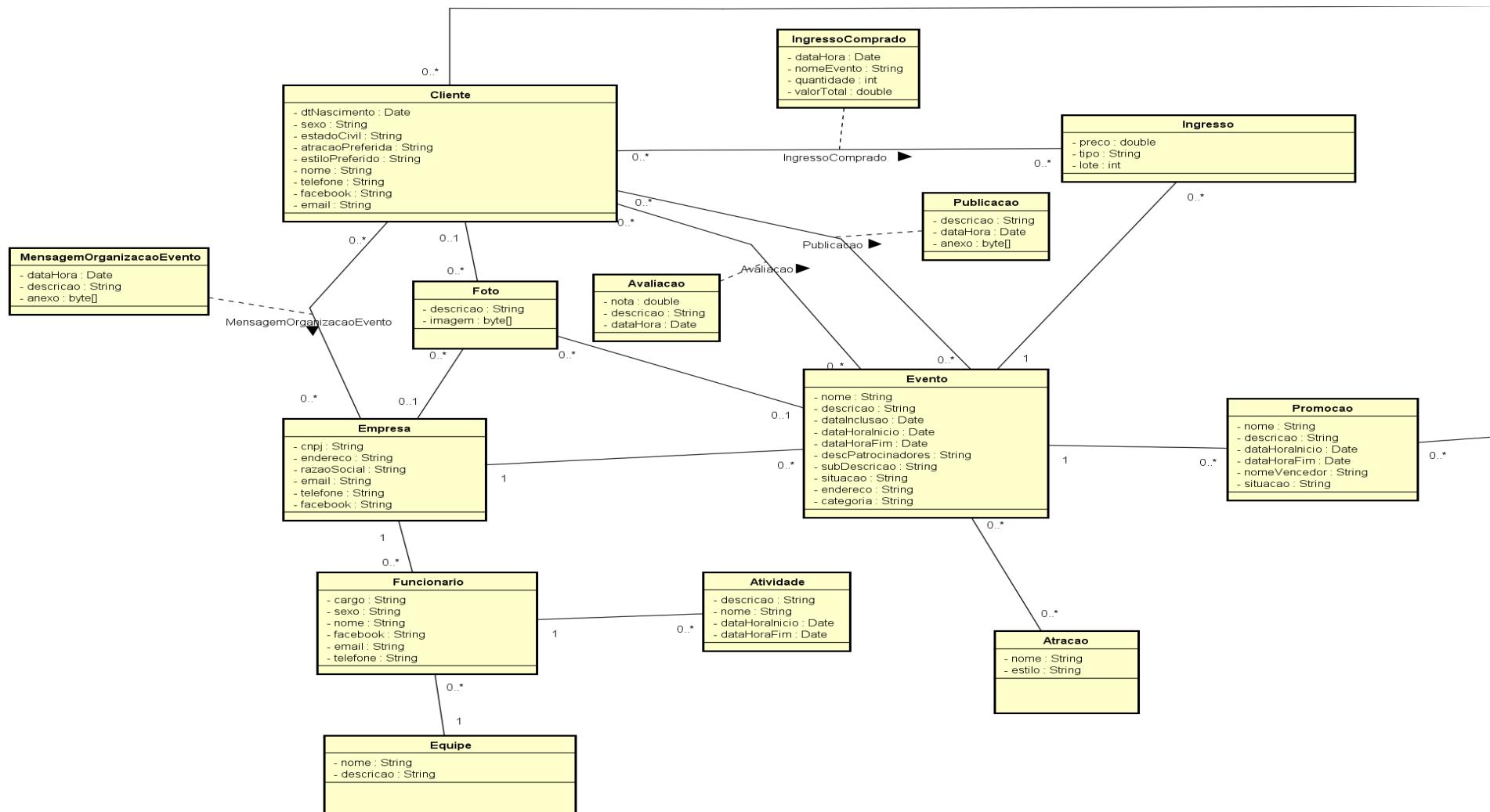
5 ANÁLISE ORIENTADA A OBJETOS

Este capítulo apresentará o diagrama de classe, o dicionário de dados, os principais diagrama de sequência e o diagrama de estados do sistema proposto.

5.1 MODELAGEM DE CLASSE

O diagrama de classe de análise do sistema proposto é apresentado na Figura 9.

Figura 9 – Diagrama de Classe – EventFinder



No **QUADRO 1** tem-se o dicionário de dados do diagrama apresentado anteriormente na Figura 9.

Classe	Atributo	Obrigatorio	Descrição	Valores Possíveis
Cliente	codigoCliente	S	Identificador único de cliente	
	telefone	S	Nº do telefone do cliente.	
	email	S	E-mail do cliente.	
	nome	S	Nome do cliente.	
	facebook	N	Facebook do cliente.	
	dtNascimento	S	Data de nascimento do cliente	
	estadoCivil	S	Estado civil de um cliente	Solteiro ou Casado
	sexo	S	Sexo do cliente	Fem. ou Masc.
	atracaoPreferida	N	Atração preferida do cliente	
	estiloPreferido	S	Estilo preferido do cliente	

Empresa	codigoEmpresa	S	Identificador único de empresa	
	telefone	S	Nº do telefone da empresa.	
	endereco	S	Endereço da empresa	
	email	S	E-mail da empresa.	
	razaoSocial	S	Razão Social da empresa	
	facebook	N	Facebook da empresa	
	cnpj	S	Cnpj da empresa.	
MensagemOrganizacaoEvento	codigoEmpresa	S	Código da empresa a ser vinculado	
	codigoCliente	S	Código do cliente a ser vinculado	
	dataHora	S	Data e hora atual do envio da mensagem	
	descricao	S	Descrição da mensagem	
	anexo	N	Anexo da mensagem	
Evento	codigoEvento	S	Identificador único	
	nome	S	Nome do evento	

	descricao	S	Descrição do evento	
	dataInclusao	S	Data de inclusão do evento	
	dataHoraInicio	S	Data e hora inicio do evento	
	dataHoraFim	S	Data e hora fim do evento	
	Situação	S	Situação atual do evento	Criado, Iniciado, Cancelado, Adiado, Finalizado
	subDescrição	S	Descrição secundária do evento	
	endereco	S	Endereco do evento	
	categoria	S	Categoria do evento	
	codigoFuncionario	S	Identificador único	
	cargo	S	Cargo do funcionário	
Funcionario	sexo	S	Sexo do funcionario	F. ou M.
	telefone	S	Nº do telefone do funcionario.	

	email	S	E-mail do funcionario.	
	nome	S	Nome do funcionario	
	facebook	N	Facebook do funcionario.	
	codigoEmpresa	S	Codigo da empresa a ser vinculado	
	codigoEquipe	S	Codigo da equipe a ser vinculado	
Equipe	codigoEquipe	S	Identificador único	
	nome	S	Nome da equipe	
	descricao	N	Descrição da equipe	
Promocao	codigoPromocao	S	Código da promoção	
	nome	S	Nome da promoção	
	descricao	S	Descrição da promoção	
	dataHoraInicio	S	Data e hora inicio de uma promoção	
	dataHoraFim	S	Data e hora fim de uma promoção	
	situacao	S	Situacao de uma promoção	Iniciada, Cancelada,

				Adiada, Finalizada
	nomeVencedor	S	Nome do vencedor da promção	
	codigoEvento	S	Código do Evento a ser vinculado	
Atracao	codigoAtracao	S	Identificador único da atração	
	nome	S	Nome da atração	
	estilo	S	Estilo da atração	
Avaliacao	nota	S	Nota da avaliação	
	descricao	S	Descrição da avaliação	
	codigoEvento	S	Código do evento vinculado.	
	codigoCliente	S	Código do cliente vinculado.	
	codigoFoto	S	Identificador único de foto	
Foto	descricao	S	Descrição de foto	
	imagem	S	Imagen da entidade foto em bytes	
	codigoCliente	N	Código do cliente vinculado	

	codigoEmpresa	N	Código da empresa a ser vinculado	
	codigoEvento	N	Código do evento a ser vinculado	
Publicacao	descricao	S	Descrição da Publicação	
	dataHora	S	Data e hora da publicação	
	anexo	N	Anexo em bytes da publicação	
	codigoEvento	S	Código do evento a ser vinculado	
	codigoCliente	S	Código do cliente a ser vinculado	
Atividade	codigoAtividade	S	Identificador único de atividade	
	descricao	S	Descrição da atividade	
	nome	S	Nome da atividade	
	dataHoralInicio	S	Data e hora ínicio da atividade	
	dataHoraFim	S	Data e hora fim da atividade	

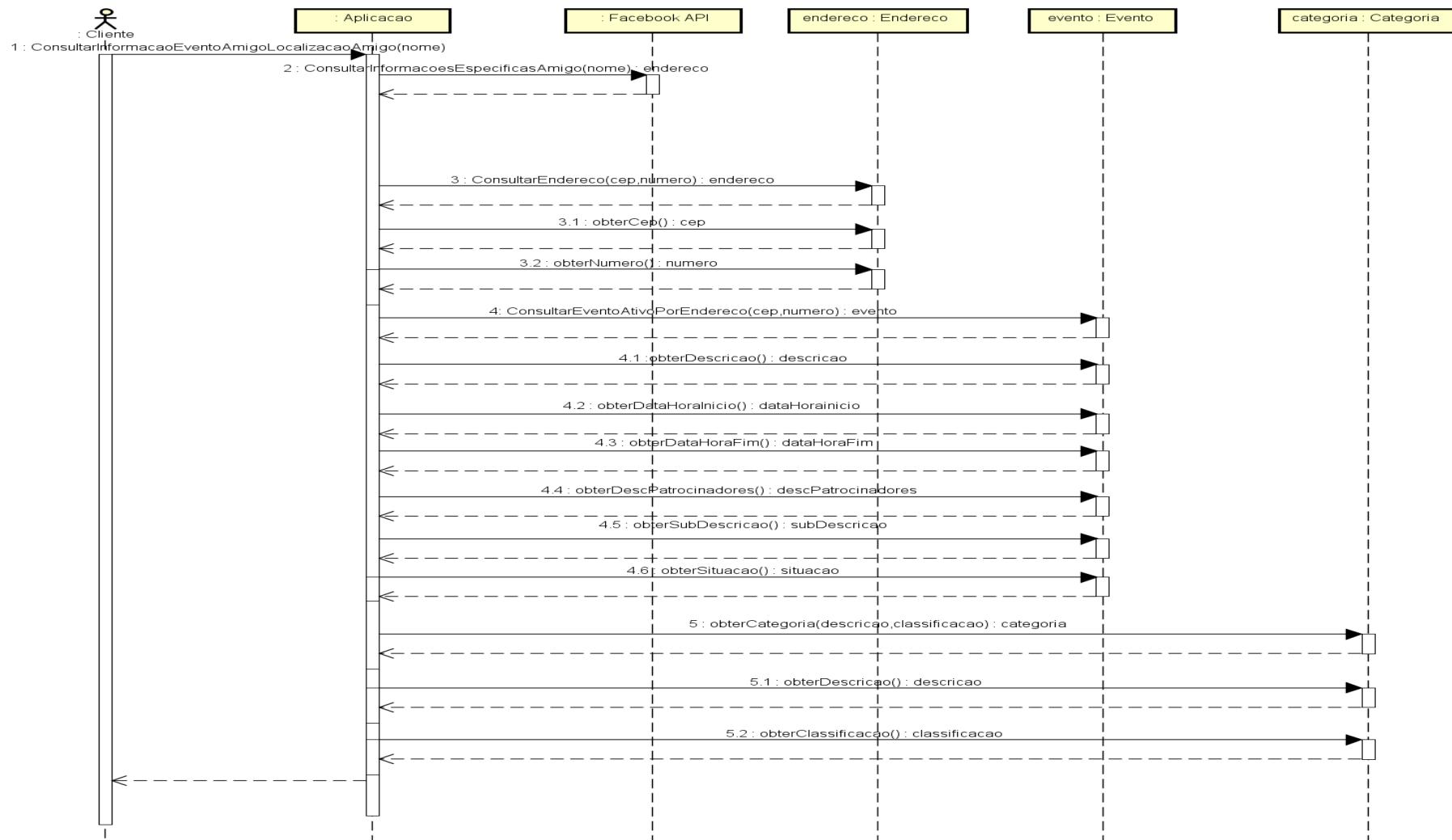
	codigoFuncionario	S	Código do funcionário a ser vinculado	
Ingresso	codigolIngresso	S	Código identificador único de loc. Geo	
	preco	S	Preço do Ingresso	
	lote	S	Lote do Ingresso	
	tipo	S	Tipo do ingresso	
	codigoEvento	S	Código do evento a ser vinculado	
IngressoComprado	dataHora	S	Data e hora do ingresso comprado	
	nomeEvento	S	Nome do evento do ingresso comprado	
	codigoCliente	S	Código do cliente a ser vinculado	
	codigolIngresso	S	Código do cliente a ser vinculado	

5.2 DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIAS

A seguir serão apresentados os diagramas de sequência construídos para mostrar como os objetos colaboram para a execução dos principais casos de uso descritos anteriormente no capítulo 4.

O diagrama de sequência da Figura 10 apresenta a sequência de tarefas necessárias para consultar informações do evento onde um amigo está localizado. Inicialmente o cliente acessa a aplicação mobile, o cliente possui uma lista de amigos, o mesmo necessita localizar o evento de um desses amigos, nessa situação, quando o usuário clicar em localizar evento do amigo, a aplicação fará um acesso a api do facebook pelo nome do amigo, e trará a localização como resultado, na sequência, com essa localização, teoricamente, já poderá se traçar uma rota para o destino definido, porém, as informações do evento também são importante, aí a aplicação continuará o fluxo e fará a consulta do endereço na base dados através das informações obtidas da *API* do *Facebook*, depois de obtido o endereço, será efetuada uma consulta para obter o evento na base de dados através do endereço e o evento deve estar ativo, pois possivelmente existirão outros eventos cadastrados no mesmo local, mas que não estarão ativos. Portanto, ao obter o evento pelo endereço, e obter suas informações específicas, obterá as informações também da categoria e depois disso retornará as informações para o usuário para que o mesmo decida se deseja frequentar o evento.

Figura 10 – Diagrama de Sequência - ConsultarInformacaoEventoAmigoPorGeorreferenciamento



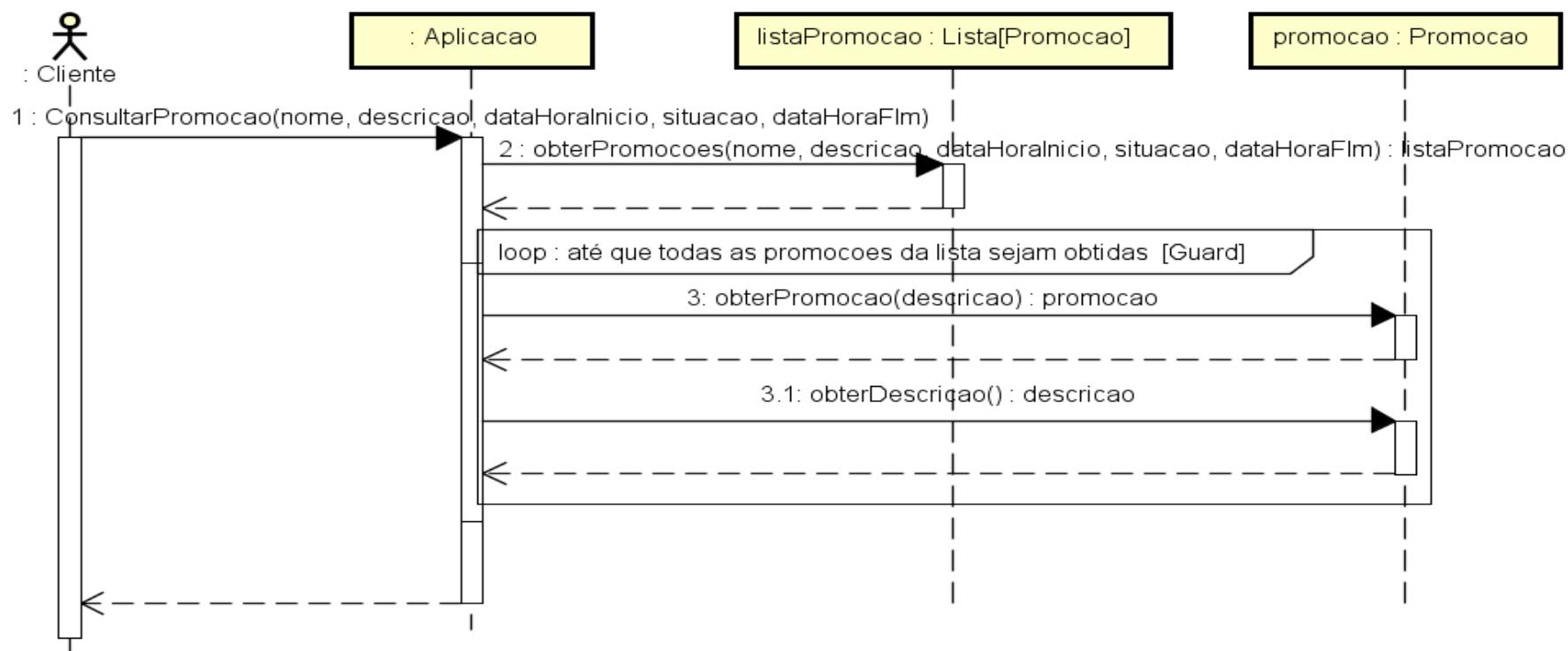
O diagrama de sequência da Figura 11 apresenta a sequência de tarefas necessárias para consultar a localização do evento pelo cliente. O cliente acessará a aplicação pelo aplicativo solicitará o evento em andamento mais próximo, e a aplicação irá buscar todos os eventos que estão em andamento, ou seja que estão com a situação setada como “Em andamento”, buscando todos esses eventos, a aplicação irá preencher todos os endereços de cada evento dessa lista de evento, depois de preenchidos, a aplicação obterá a localização (latitude e longitude) de cada endereço de evento, com as localizações obtidas, será executada uma função que calculará a melhor distância entre a origem do cliente e os vários destinos dos eventos, executando uma fórmula matemática, retornando para o cliente o evento em andamento com a localização mais próxima.

Figura 11 – Diagrama de Sequência – ConsultarEventoEmAndamentoMaisProximo



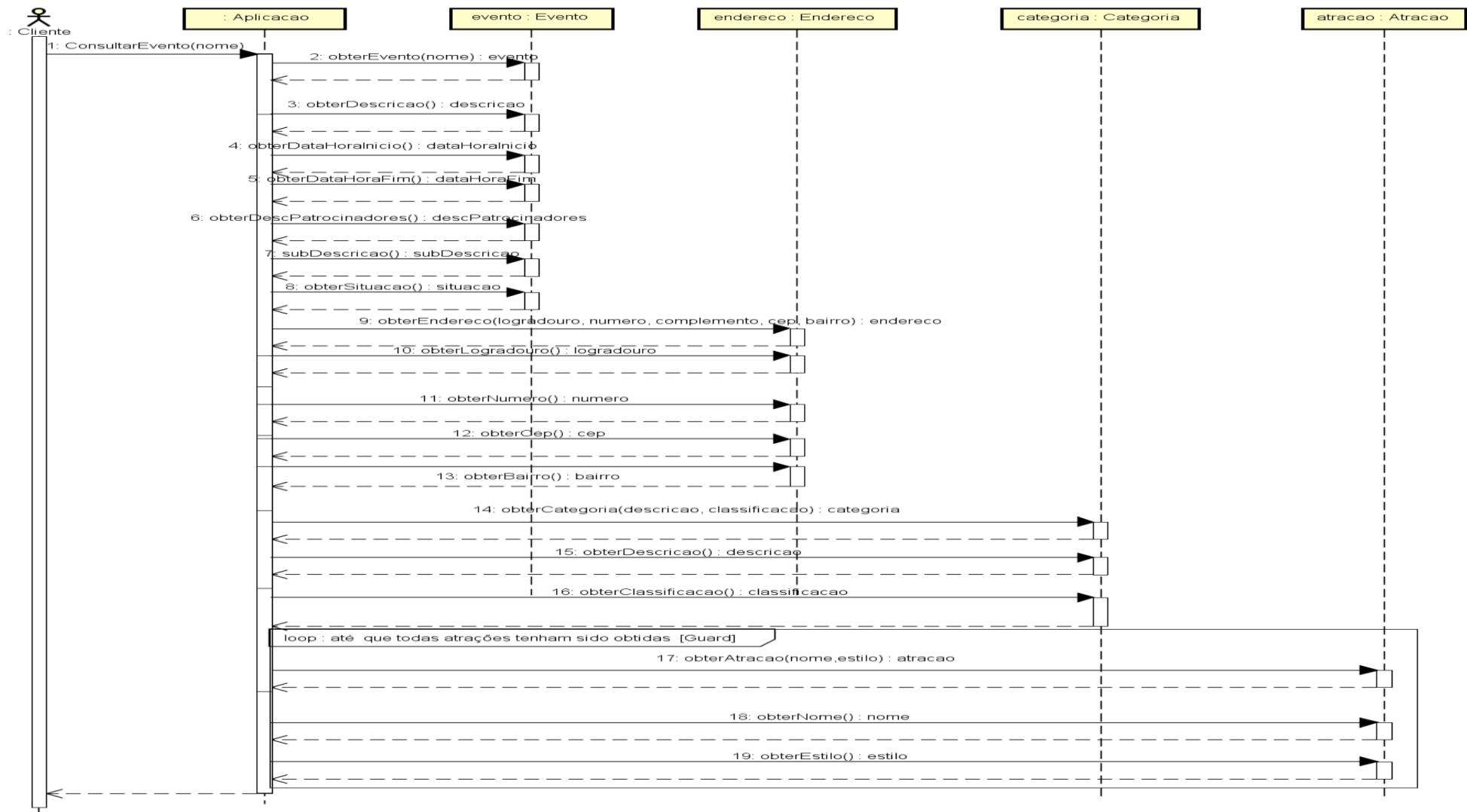
O diagrama de sequência da Figura 12 apresenta a sequência de tarefas necessárias para consultar uma promoção executada pelo cliente. O cliente preencherá os filtros de consulta de promoção consultará, obtendo uma lista de promoção e suas informações específicas.

Figura 12 – Diagrama de Sequência - ConsultarPromocao



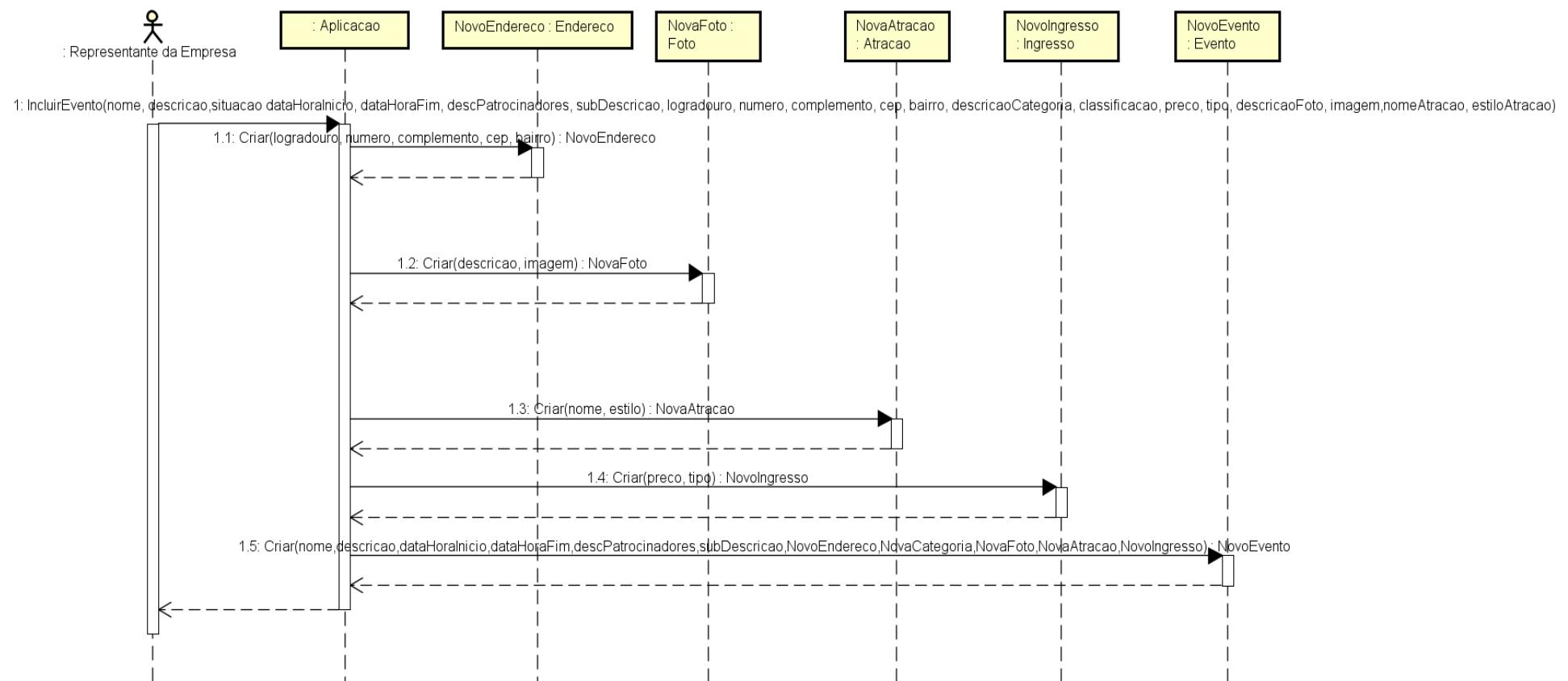
O diagrama de sequência da Figura 13 apresenta a sequência de tarefas necessárias para consultar um evento executada pelo cliente, onde o usuário preencherá o filtro e consultará o evento por nome, e a aplicação trará todas as informações do evento com seu respectivo endereço, categoria e suas atrações.

Figura 13 – Diagrama de Sequência – ConsultarEvento



O diagrama de sequência da Figura 14 apresenta a sequência de tarefas necessárias para incluir um evento executada pelo cliente. O cliente irá preencher as informações do evento, endereço, ,atração, ingresso e a aplicação irá efetuar o registro.

Figura 14 – Diagrama de Sequência - IncluirEvento

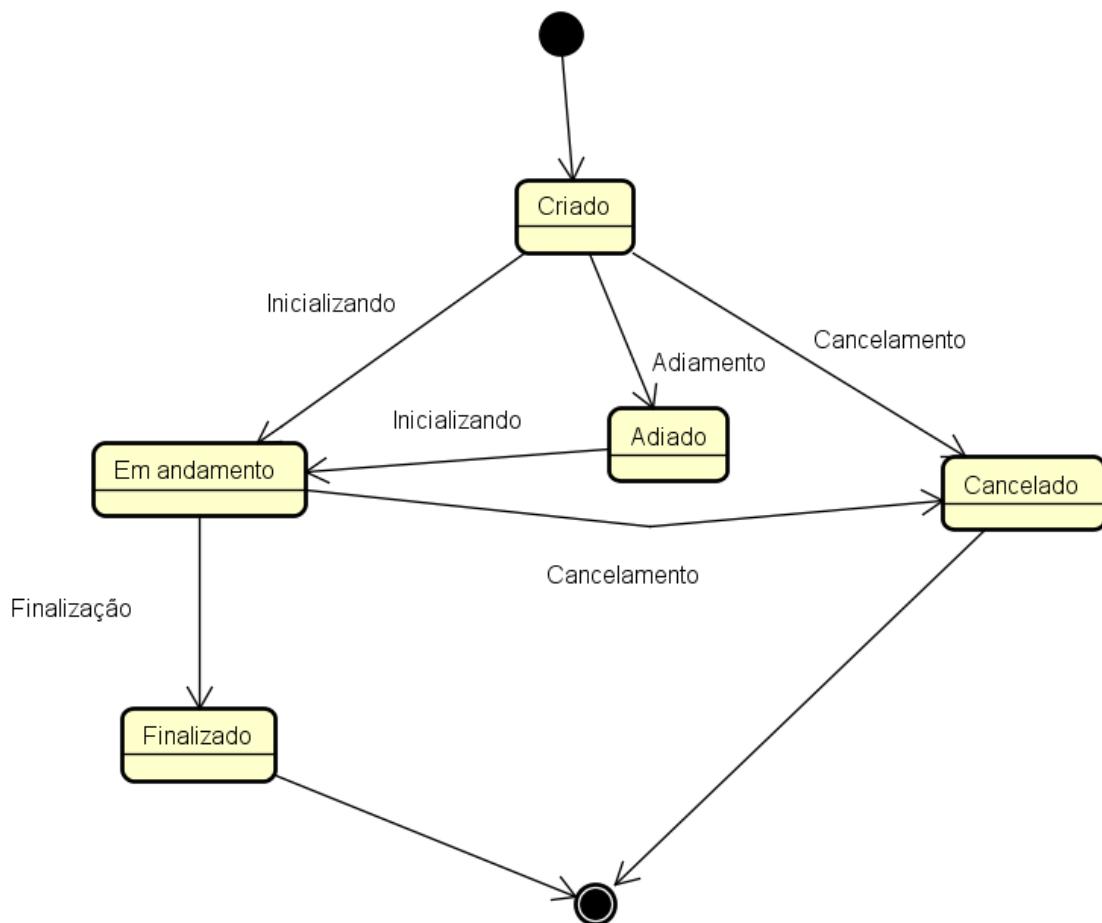


5.3 DIAGRAMA DE ESTADO

Este diagrama mostra todos os estados possíveis que objetos de uma certa classe podem se encontrar e mostra também quais são os eventos do sistema que provocam tais mudanças.

O diagrama da Figura 15 apresenta os diferentes estados que um **Evento** pode assumir durante um projeto.

Figura 15 – Diagrama de Estado do Evento

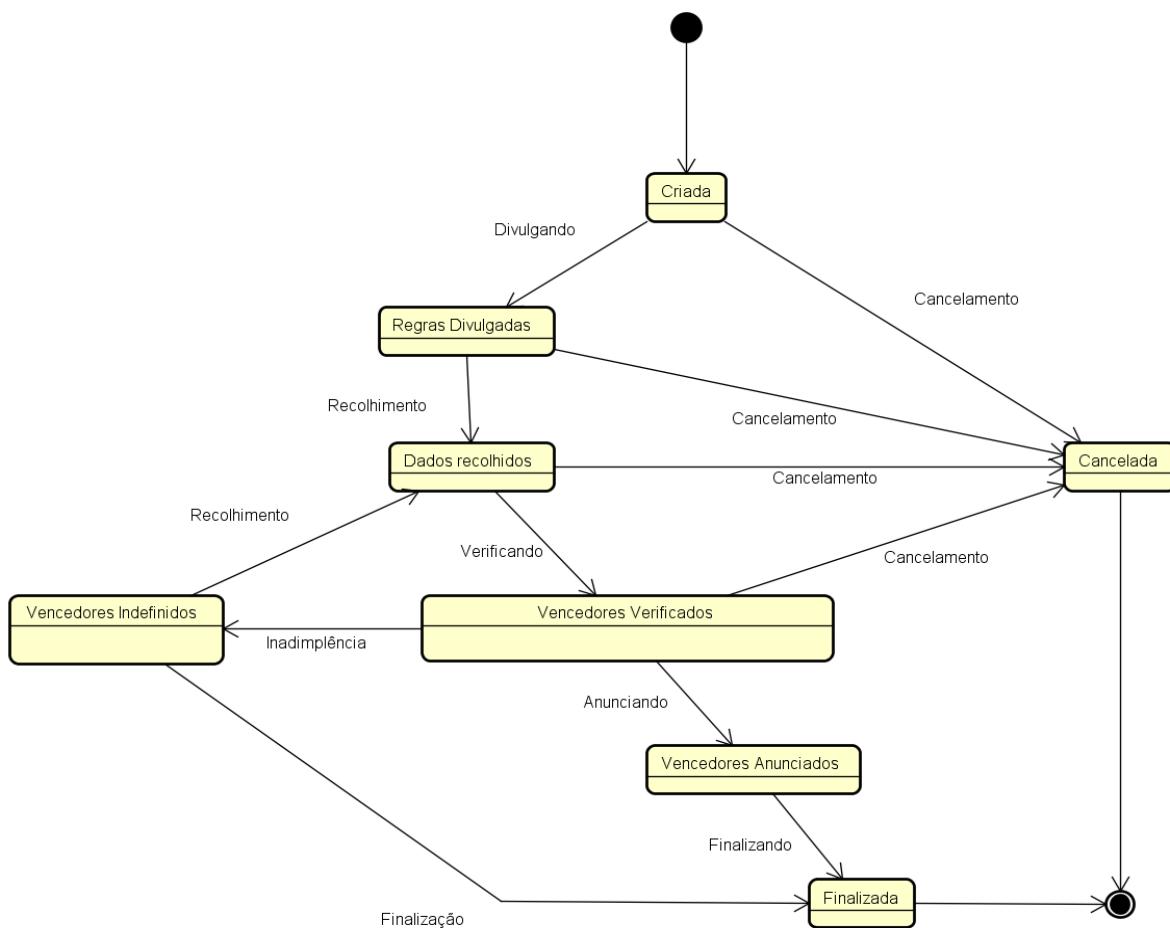


Ao criar um evento, é selecionada uma data pelo usuário e o evento é criado pelo representante da empresa, sua situação é adicionada como “Criado”, caso ocorra algum imprevisto antes mesmo que o evento aconteça, o evento pode ser tanto adiado

como cancelado, tendo suas considerações. Caso o evento seja adiado, o evento terá uma nova data de acontecimento. Chegando nesta data de acontecimento, o evento estará em andamento, e depois disso será finalizado. Caso o evento seja cancelado, o evento será finalizado.

O diagrama da Figura 16 apresenta os diferentes estados que uma promoção pode assumir após a sua criação.

Figura 16 – Diagrama de Estado da Promoção



Antes de criar uma promoção, a data e suas regras são definidas, depois de criada, as suas regras são divulgadas junto com os restantes das informações, depois os dados dos participantes são recolhidos e os vencedores são verificados, caso haja alguma inadimplência, os haverá indefinição no resultado da promoção e serão recolhidos novos dados ou a promoção será finalizada, caso seja recolhidos novos

dados e vencedores verificados novamente, e assim não ocorra nenhuma inadimplência, será anunciado o(s) vencedore(s) da promoção e então o processo é finalizado. Nos passos de “vencedores verificados”, “as informações divulgadas” e “dados recolhidos” a promoção poderá ser cancelada diante de algum fator que poderá ser esclarecido aos clientes, e então será finalizada a promoção.

6 PROJETO

De acordo com Sommerville (2011, p.124), o projeto e implementação de software é um estágio do processo no qual um sistema de software executável é desenvolvido. As atividades de projeto e implementação de software são invariavelmente intercaladas., O projeto de software é uma atividade criativa em que você identifica os componentes de software e seus relacionamentos com base nos requisitos do cliente.

6.1 PROJETO DOS COMPONENTES ORIENTADOS A OBJETO

Nesta seção serão apresentadas as classes de cada componente apresentadas na seção anterior.

Os Componentes Orientados a Objeto são subdivididos em quatro principais componentes:

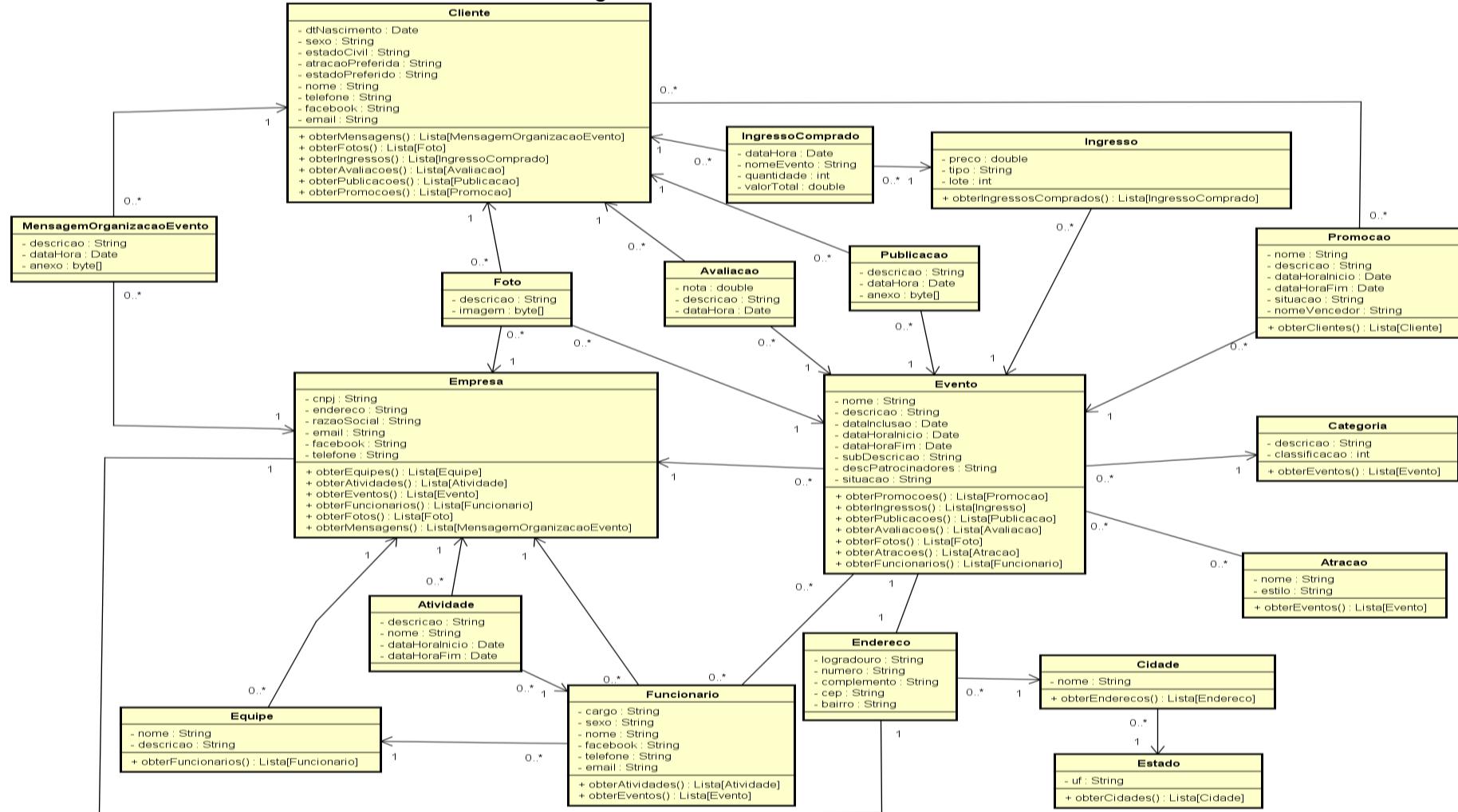
1. Componente de Domínio do Problema (CDP);
2. Componente de Gerência de Dados (CGD);
3. Componente de Gerência de Tarefas(CGT);
4. Componente de Interação Humana(CIH);

6.1.1 Componente do domínio do problema

O Componente de Domínio do Problema (CDP), corresponde ao subsistemas responsáveis por implementar diretamente os requisitos dos usuários.

Na Figura 17, tem-se o Diagrama de Domínio do Problema do projeto:

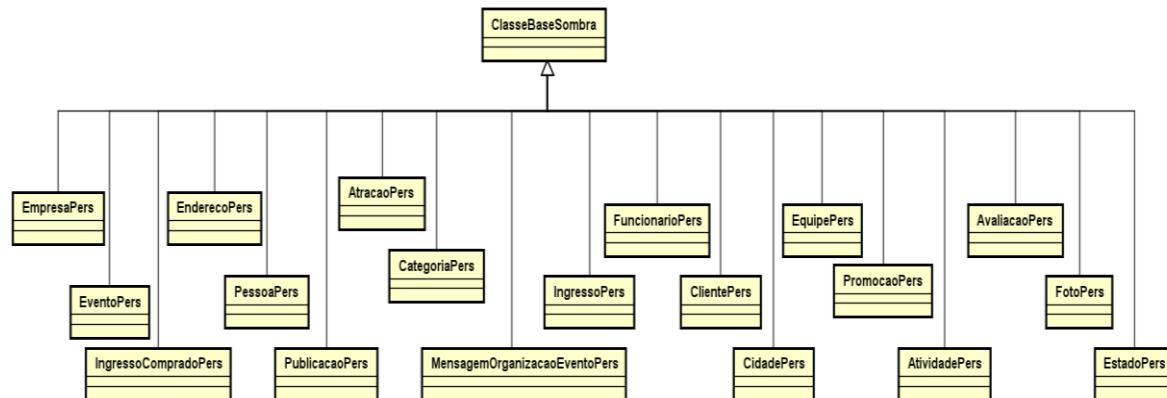
Figura 17 - EventFinder.CDP



6.1.2 Componente de Gerência de Dados

O componente de Gerência de Dados (CGD) corresponde aos subsistemas responsáveis pela persistência dos objetos. Na Figura 18 temos o CGD do Projeto:

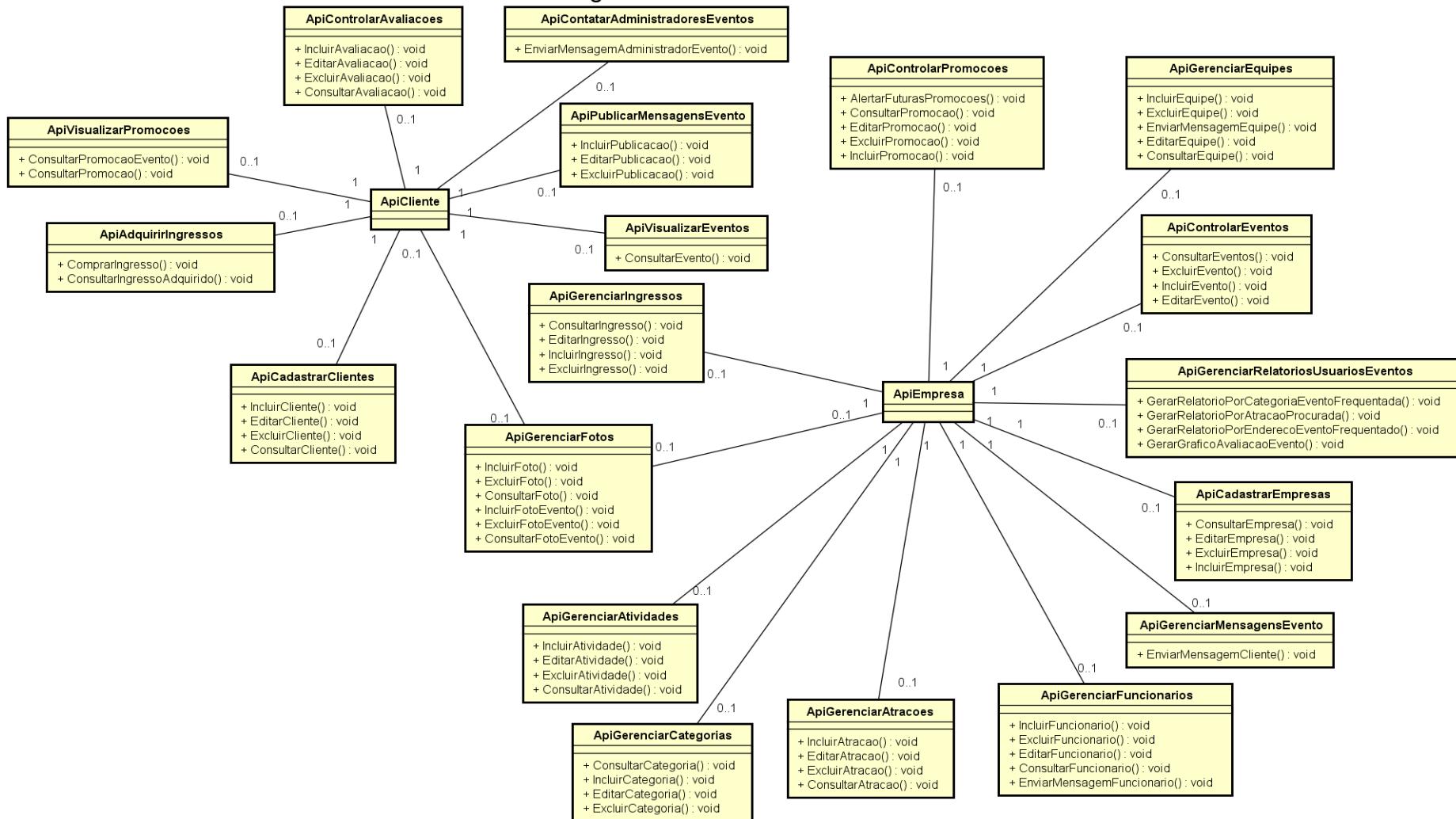
Figura 18 – EventFinder.CGD



6.1.3 Componente de Gerência de Tarefas

O componente de Gerência de Tarefas (CGT) corresponde aos subsistemas responsáveis por controlar sincronizar e/ou coordenar o comportamento dos demais componentes de tarefas. Na Figura 19 temos o CGT do Projeto:

Figura 19 –EventFinder.CGT



6.1.4 Projeto de Componente de Interação Humana

A porção do sistema responsável pela interface com o usuário deve ser mantida tão independente e separada do resto da arquitetura do software quanto possível. Isso se justifica, pois aspectos de interface com o usuário provavelmente serão alvo de alterações ao longo de toda a vida produtiva do sistema, e essas alterações devem ter um impacto mínimo (idealmente, nenhum impacto) nas partes específicas das aplicação do sistema.

A descrição explícita deste componente será suprimida, uma vez que sua descrição implícita se encontra no protótipo a ser apresentado na seção 6.3.2 e a interface é para Web e Mobile.

6.2 PROJETO DOS OBJETOS

O projeto dos objetos focaliza a descrição dos objetos e suas interações uns com os outros. Uma especificação detalhada das estruturas de dados dos atributos e um projeto procedural de todas as operações são criados, durante o projeto dos objetos. O **QUADRO 2** mostra o projeto dos principais métodos que serão implementados no trabalho.

Quadro 2 – Projeto dos objetos

Classe	Métodos	Descrição	Parâmetro de Saída
Cliente	obterIngressosComprados()	Obter os ingressos comprados	Lista de ingressos comprados
	obterAvaliacoes()	Obter as avaliações que o cliente fez aos eventos	Lista de Avaliações

	obterFotos()	Obter as fotos cadastradas dessa pessoa	Lista de Fotos do Cliente
	obterMensagens()	Obter as mensagens que essa pessoa enviou e recebeu para o evento	Lista de Mensagens
	obterPublicacoes()	Obter as publicações do cliente nos eventos.	Lista de Publicações
	obterPromocoes()	Obter as promoções que o cliente está participando ou já participou	Lista de Promoções
Evento	obterPublicacoes()	Obter todas as publicações do evento.	Lista de Publicações
	obterIngressos()	Obter todos os ingressos cadastrados do evento	Lista de ingressos
	obterAvaliacoes()	Obter todas as avaliacoes que o evento recebeu.	Lista de Avaliações

	obterPromocoes()	Obter todas as promocoes que o evento promoveu.	Lista de Promoções
	obterFotos()	Obter todas as fotos do evento cadastradas.	Lista de Fotos
Empresa	obterFuncionarios()	Obter todos os funcionarios cadastrados da empresa.	Lista de Funcionários
	obterFotos()	Obter todas as fotos cadastradas da empresa	Lista de Fotos
	obterEventos()	Obter todos os eventos cadastrados da empresa.	Lista de Eventos
	obterMensagens()	Obter todas as mensagens enviadas recebidas pela empresa.	Lista de Mensagens
	obterAtividades()	Obter todas as atividades do funcionario.	Lista de Atividades
Funcionario	obterFuncionarios()	Obter todos os funcionarios da equipe cadastrado.	Lista de Funcionarios

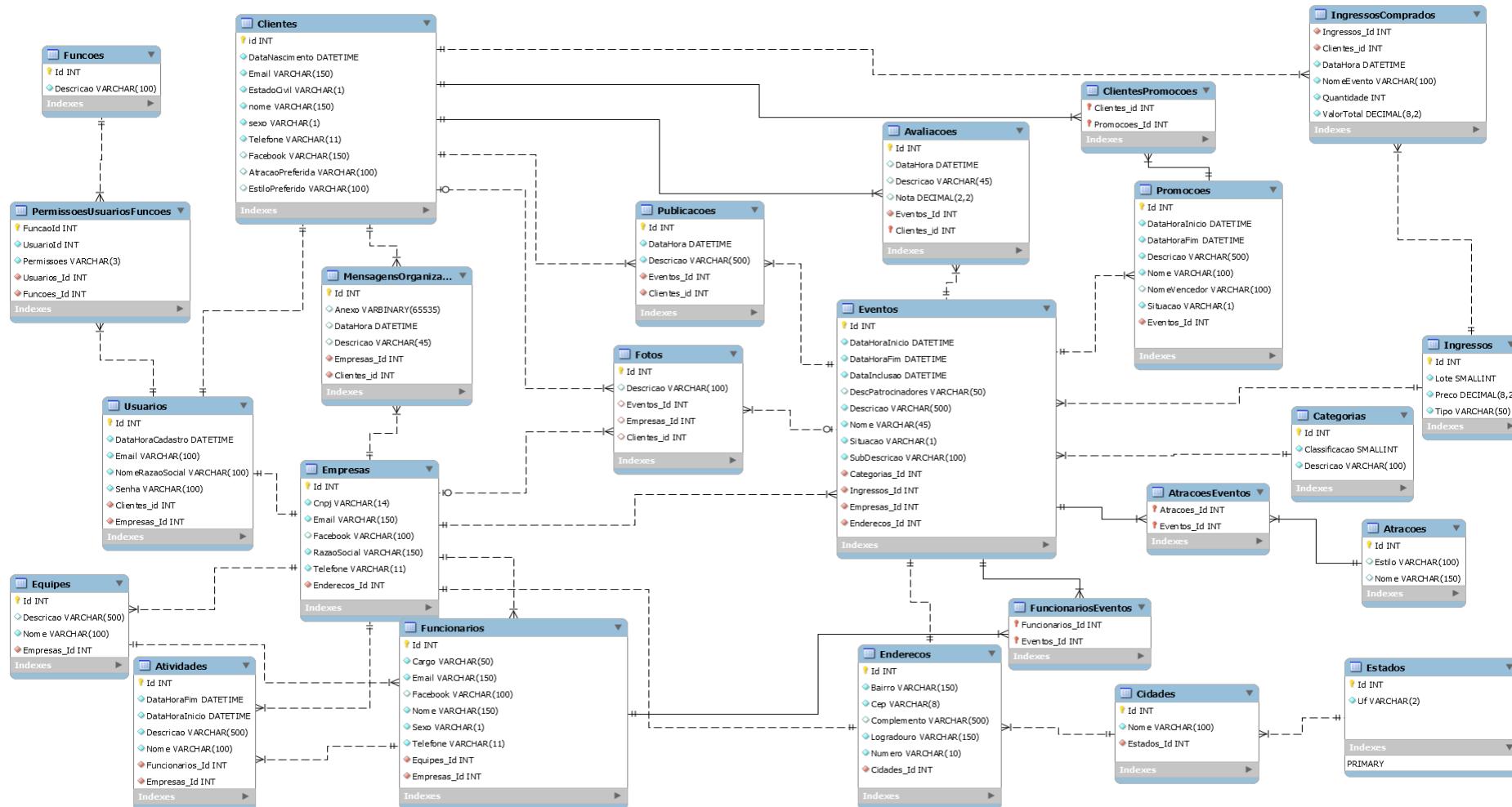
Categoria	obterEventos()	Obter todos os eventos cadastrados por categoria.	Lista de Eventos
Atracao	obterEventos()	Obter todos os eventos daquela atração.	Lista de Eventos
Endereco	obterEventos()	Obter todos os eventos cadastrados no endereço	Lista de Eventos
	obterEmpresas()	Obter todas as empresas cadastradas no endereço.	Lista de Empresas
Estado	obterCidades()	Obter todas as cidades cadastradas do estado.	Lista de Cidade
Cidade	obterEnderecos()	Obter todos os enderecos cadastrados daquela cidade.	Lista de Enderecos
Promocao	obterClientes()	Obter todos os clientes cadastrados na promoção	Lista de clientes

6.3 PROJETO DE BANCO DE DADOS

O projeto de banco de dados auxilia na implementação do software, transformando o modelo do domínio criado durante a análise de dados. O modelo do SGBD utilizado

será o Modelo Relacional. A Figura 20 apresenta o projeto do banco de dados da ferramenta proposta.

Figura 20 – Modelagem Relacional do Banco de Dados do Event Finder



6.4 PROJETO DE INTERFACE WEB

O projeto de interface está preocupado com a especificação dos detalhes da interface para um objeto ou para um grupo de objetos. Isso significa definir as assinaturas e a semântica dos serviços fornecidos pelo objeto ou por um grupo de objetos.(SOMMERVILLE, 2011, p.132).

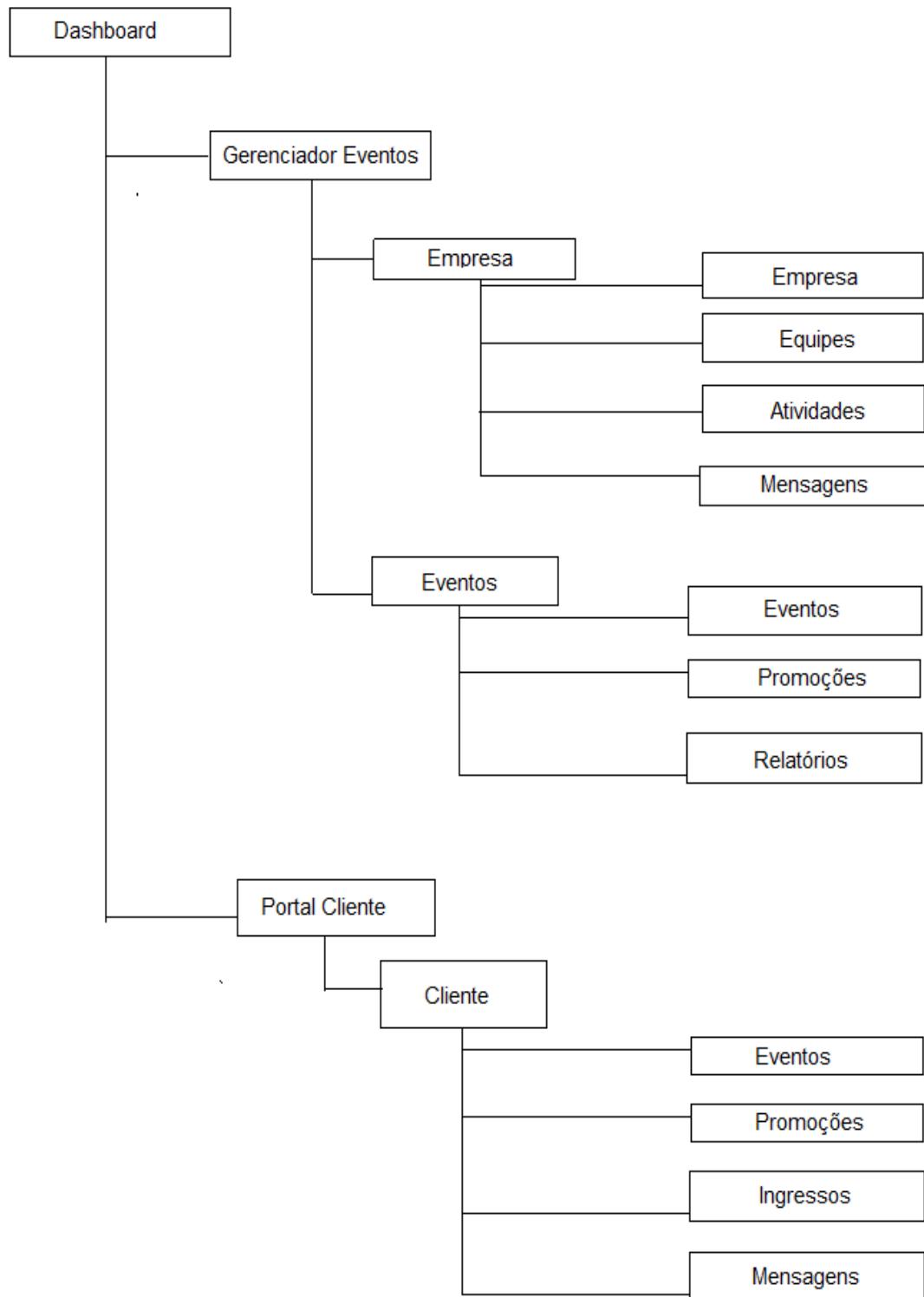
O projeto da interface Web é decomposto em Projeto da Arquitetura da Aplicação Web e Projeto de Navegação, apresentados a seguir.

6.4.1 Projeto de Arquitetura Aplicação Web

De acordo com Pressman (2011, p.338) o projeto para WebApps abrange a atividade técnica e não técnica entre as quais: estabelecer a percepção e a aparência da WebApp, criar o layout estético da interface do usuário, definir a estrutura geral da arquitetura, desenvolver o conteúdo e a funcionalidade que residem na arquitetura e planejar a navegação que ocorre no Web App.

A Figura 21 apresenta o Projeto de Arquitetura da Aplicação Web do sistema proposto.

Figura 21 – Projeto de Arquitetura da Aplicação Web

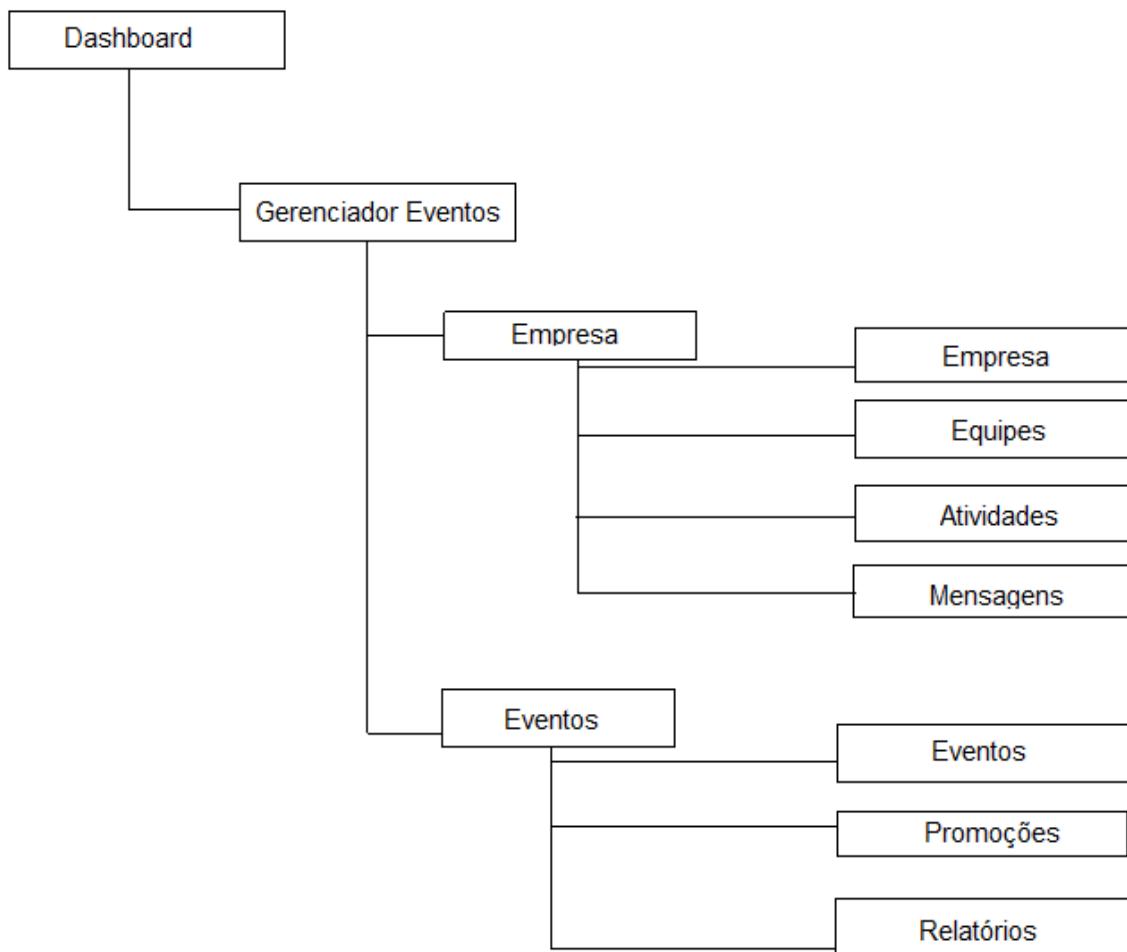


6.4.2 Projeto de Navegação

Assim que a arquitetura da WebApp tiver sido estabelecida e os componentes (páginas, scripts, applets e outras funções de processamento) da arquitetura identificados, temos de definir os percursos de navegação que permitirão aos usuários acessarem os conteudos e as funções da WebApp (PRESSMAN, 2011, p.350).

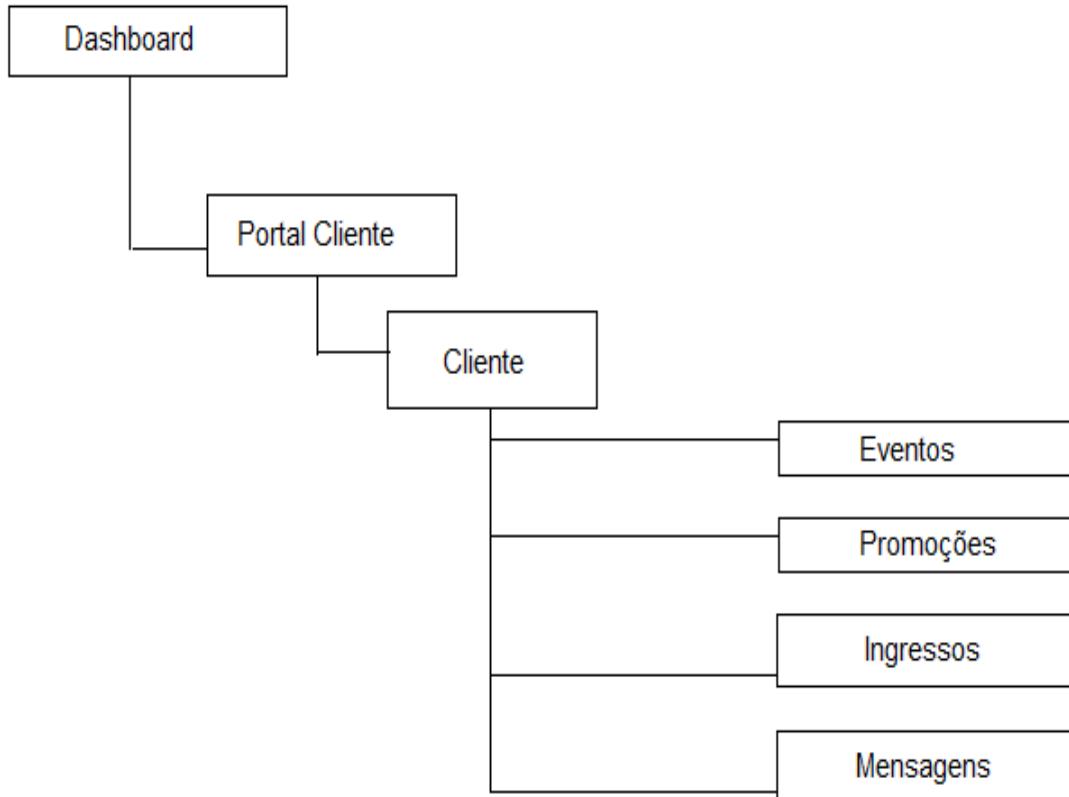
A Figura 22 representa a navegação do ator que representa a empresa:

Figura 22 – Projeto navegação do ator Representante da Empresa



A Figura 23 representa a navegação do ator cliente:

Figura 23 – Projeto Navegação do ator Cliente



7 IMPLEMENTAÇÃO

Este capítulo apresenta, as tecnologias utilizadas para a construção da ferramenta proposta, as restrições de implementação e as principais páginas da ferramenta.

7.1 PROJETO DE ARQUITETURA DO SISTEMA

O protótipo será baseado na arquitetura DDD (*domain-driven design*) que é normalmente dividido em 4 camadas. De acordo com Eric Evans (p.65,2010):

Interface com o usuário (ou camada de apresentação): Responsável por mostrar informações ao usuário e interpretar os comandos do usuário. O agente externo pode, às vezes, ser outro sistema de computador em vez de um usuário humano.

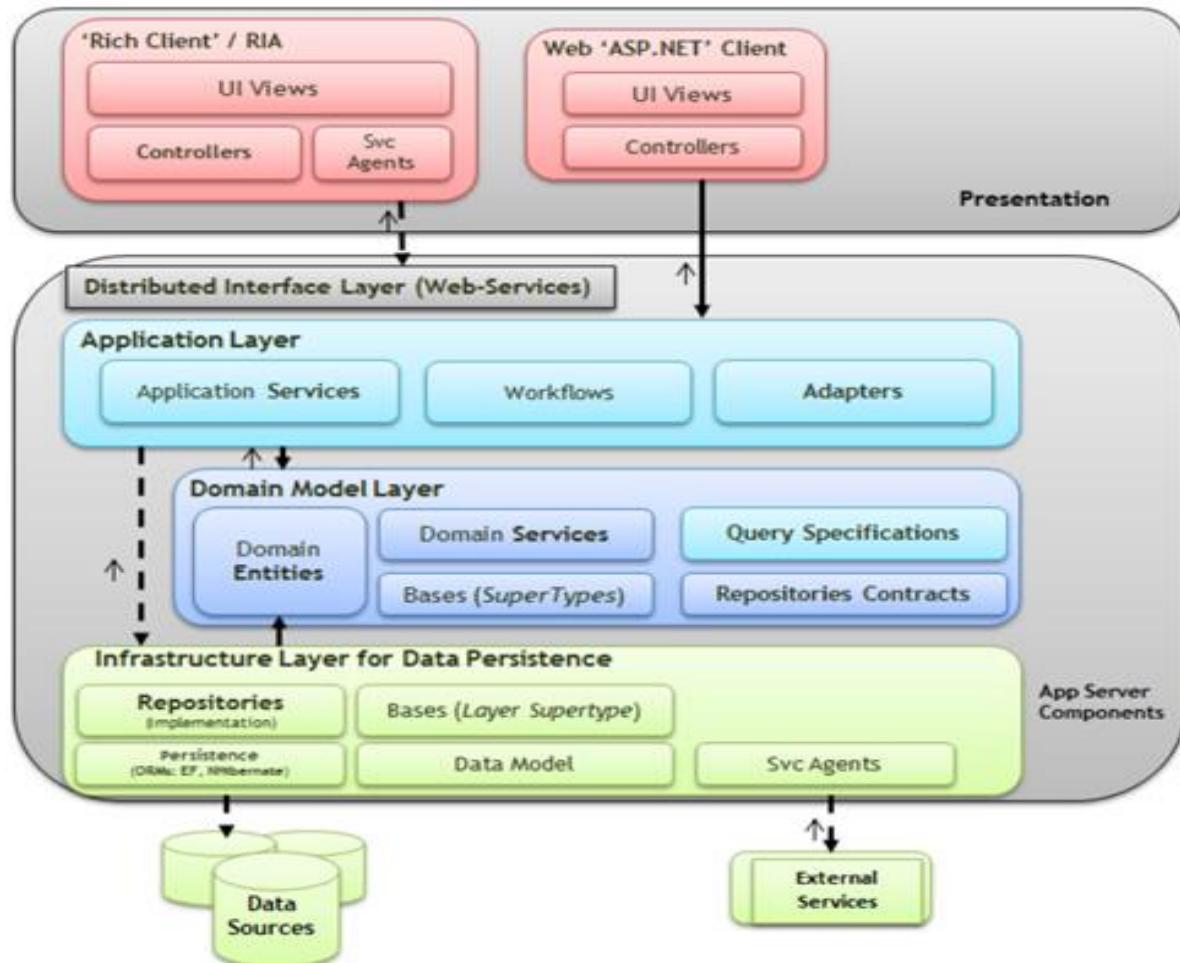
Camada da aplicação: Define as funções que o software deve executar e direciona os objetos expressivos do domínio para resolver os problemas. As tarefas sob a responsabilidade desta camada tem grande significado para o negócio ou são necessárias para a interação com as camadas de aplicativos de outros sistemas. Essa camada é mantida estreita, ela não contém as regras ou o conhecimento do negócio, mas apenas coordena tarefas e delega trabalhos para conjuntos de objetos e o domínio na camada logo abaixo. Ela Não tem um estado que reflete a situação do negócio, mas pode ter um estado que reflete o andamento de uma tarefa para o usuário ou o programa.

Camada de domínio (ou camada de modelo): Responsável por representar conceitos do negócio, informações sobre a situação do negócio e regras do negócio. Aqui, um estado que reflete a situação do negócio é controlado e usado, embora os detalhes técnicos de sua armazenagem sejam delegados à infra-estrutura. Esta camada é o coração do software do negócio.

Camada da infra-estrutura: Fornece recursos técnicos genéricos que suportam as camadas mais altas envio de mensagens para ao aplicativo, persistência do domínio, desenho de widgets para a *UI (User Interface)*, e assim por diante. A camada da infra-estrutura pode também suportar padrões de interações entre as quatro camadas

através de um framework arquitetural. Na Figura 24 têm-se a representação de uma arquitetura DDD que foi explicado anteriormente.

Figura 24– Representação Arquitetura DDD



Fonte: <<http://www.zankavtaskin.com/2013/09/applied-domain-driven-design-ddd-part-1.html/>>

7.2 TECNOLOGIAS E LINGUAGENS UTILIZADAS

O sistema *Web Mobile* para gerenciamento e localização de eventos utiliza para apoiar o desenvolvimento de software a plataforma ASP.NET, um servidor de aplicação e um software que fornece um ambiente para execução das aplicações.

Para a criação da API backend, será a utilizada a versão nova do ASP.NET para criação de aplicações .NET, que é o ASP.NET Core.

O *Internet Information Services (IIS)* é o servidor da aplicação do sistema, ele será utilizado para hospedar a *API* e os *frontends* da aplicação.

Para a criação do *frontend*, na semântica das páginas foi utilizado o *HTML5*, e para estilização destas estruturas, foi utilizado o *CSS3* em conjunto com a framework de *CSS*, *Bootstrap*.

O *JavaScript* é uma linguagem de programação de script que é interpretada e que serve para dar interação as páginas e fazer requisições assíncronas.

De acordo com Syed (p.10) o *TypeScript* é um *superset* do *JavaScript*, e ao invés de ser interpretado como o próprio *JavaScript* é, é compilado. O *TypeScript* provê tipos para o *JavaScript*, ou seja, ele provê a habilidade de realçar a qualidade do código e o seu entendimento. Grandes times (*Google*, *Microsoft*, *Facebook*) chegaram as seguintes conclusões: Tipos aumentam a agilidade de fazer manutenções e são melhores para o compilador capturar erros que falham durante a execução. E os tipos é uma das melhores formas de documentar o que você tem.

De acordo com Seshadri e Green(p.20) o *AngularJS* é um *framework JavaScript MVC (Model View Controller)* que permite aplicar práticas-padrão de engenharia de software testadas e aprovadas, tradicionalmente utilizadas do lado do servidor, na programação do lado do cliente para acelerar o desenvolvimento de front-ends.

Nesse projeto, será utilizada a ultima versão do Angular, o Angular 4.

O banco de dados utilizado foi o *Sq/Server* e as *ORMs (Object Relational Mapping)* , que é uma técnica de mapeamento objeto relacional que permite fazer uma relação dos objetos com os dados que os mesmos representam, são o EntityFramework e o Dapper (*Micro ORM*).

Na plataforma mobile, utilizou-se das tecnologias Ionic e Cordova. Ionic que é uma ótima tecnologia para se desenvolver aplicações mobile, com seus próprios

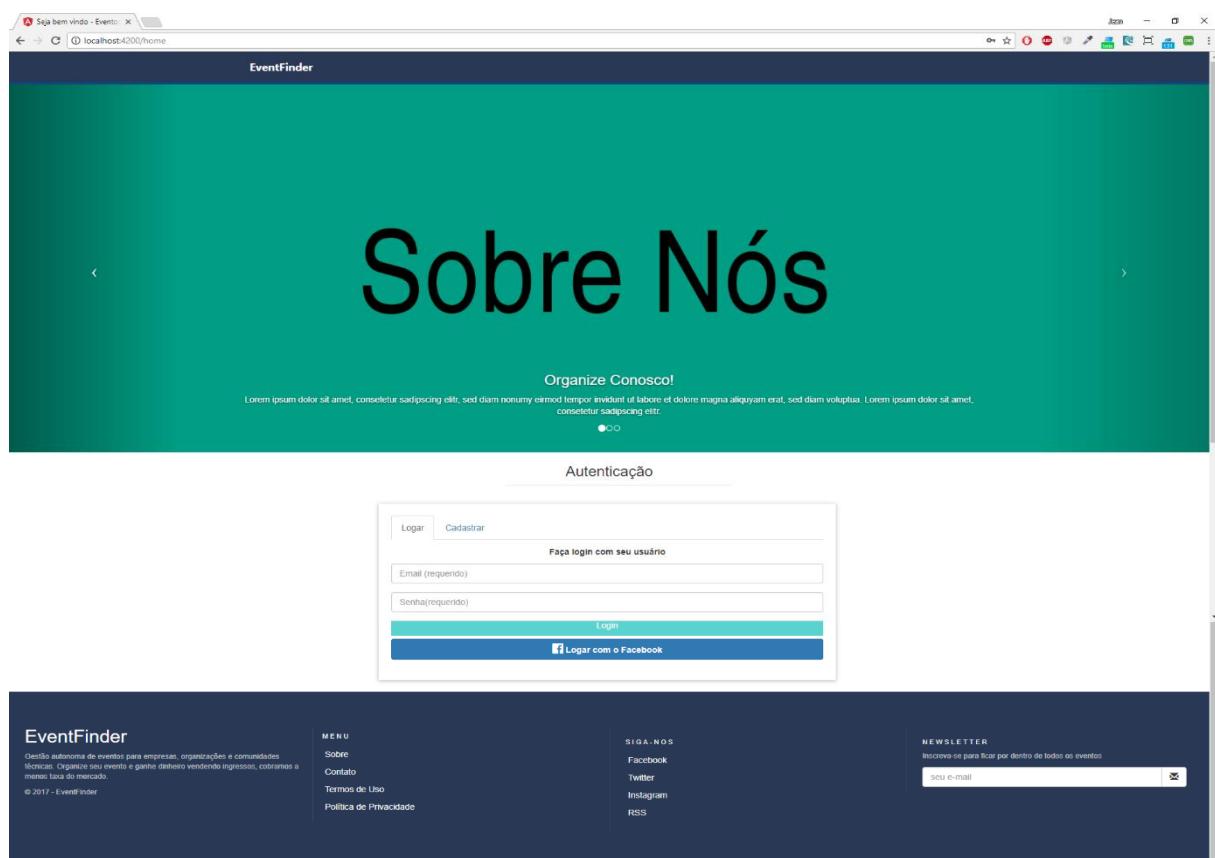
componentes que gera HTML, CSS e Javascript e cordova utiliza desses componentes para acessar nativamente, por exemplo, camera, gps, entre outros de um celular.

7.3 PROTÓTIPO DA FERRAMENTA

Esta seção apresenta os protótipos de tela do sistema proposto. A Figura 25 apresenta a tela de login do sistema.

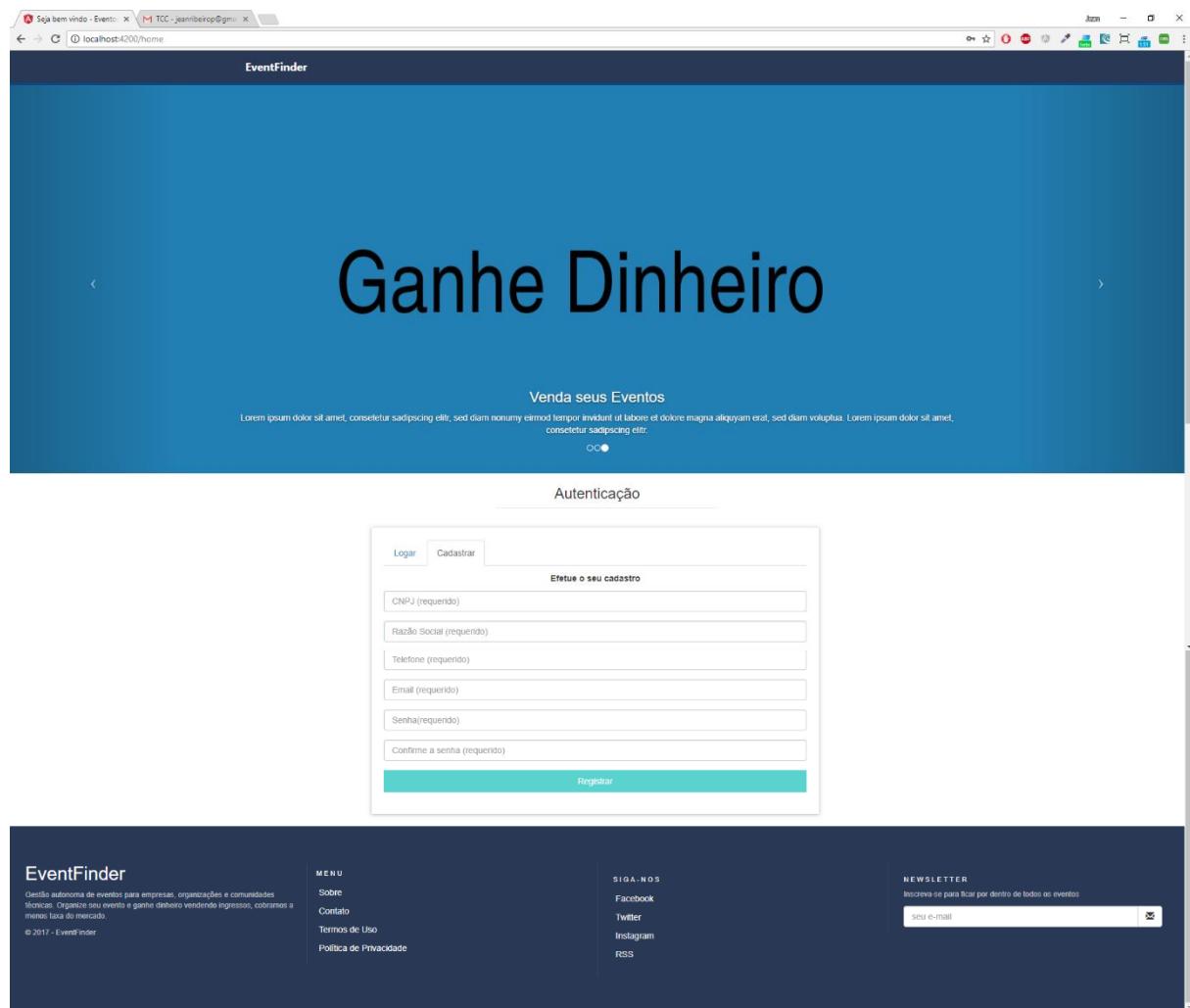
A Figura 25, apresenta a tela de login da empresa interessada ,onde o usuário deve inserir o email e a senha cadastrados, ou até mesmo fazer login utilizando o seu usuário do facebook. Além de exibir um *slideshow* com informações de marketing sobre o negócio em si.

Figura 25 – Tela de Login da Empresa – Módulo Web



A Figura 26, apresenta basicamente as mesmas informações da figura anterior, porém, com o diferencial de que agora ao invés de logar, pode fazer o seu cadastro.

Figura 26 – Tela de cadastro da empresa – Módulo Web



Na Figura 27 é exibida a lista de eventos cadastrados por uma determinada empresa, com algumas informações de cada evento.

Figura 27– Tela de Lista de Eventos da Empresa - Módulo Web

The screenshot shows a web browser window titled "Seja bem vindo - Evento" with the URL "localhost:4200/gerenciamento/listar-eventos". The page has a dark blue header with the text "Empresa do Jean". On the left, there is a sidebar with a dark blue background containing navigation links: "LOGO", "Empresa", "Equipes", "Atividades", "Mensagens", "Eventos", "Promoções", and "Relatórios". The main content area is titled "Meus Eventos" and features a button "Novo Evento". Below this, there is a card for an event titled "EQUILIBRUM 7 ANOS". The card includes a thumbnail image showing a festival scene with a pink flower logo and the text "equilibrium 7 ANOS". A small text below the thumbnail reads: "Está sendo iniciado uma nova era de Equilibrium Festival. Iremos embarcar juntos em uma jornada histórica, onde vamos unir tradição e inovação, ultrapassando nossas próprias expectativas!". To the right of the thumbnail, there is a green box labeled "INÍCIO" with the date "10 12:00 DEZ" and a red box labeled "FIM" with the date "11 7:00 DEZ".

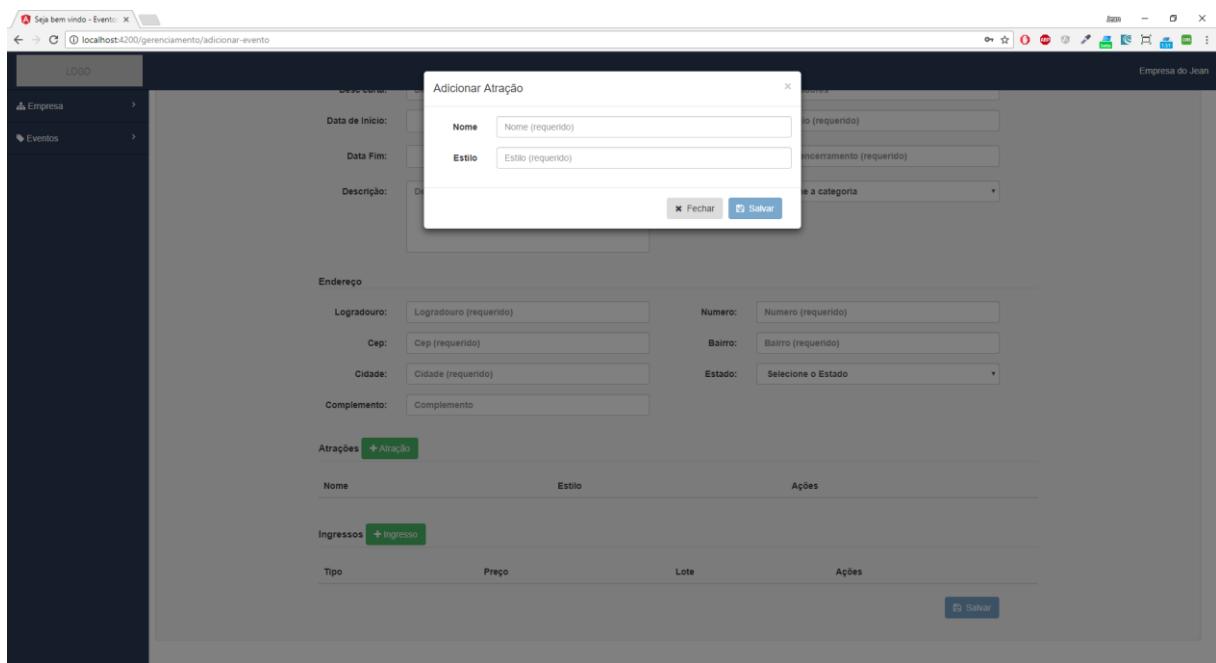
Na Figura 28, é exibida a tela de cadastro de evento, juntamente com o cadastro de atrações e cadastro de ingressos. Na parte de atrações e ingressos, pode-se remover um registro caso seja inserido indevidamente.

Figura 28 – Tela de Cadastrar Evento – Módulo Web

The screenshot shows a web-based event management system. At the top, there's a header with the title 'Novo Evento'. Below it, a section for 'General' information includes fields for 'Name' (Nome), 'Short Description' (Descrição curta), 'Start Date' (Data de Início), 'End Date' (Data Fim), 'Description' (Descrição), and 'Category' (Categoria). There are also fields for 'Sponsor' (Patrocinadores) and 'Start Time' (Hora Início) with a note about setting the end time. A large image of a concert stage with the text 'EU VOU' is displayed. Below the general info, there's a section for 'Address' (Endereço) with fields for 'Logradouro' (Logradouro), 'Number' (Número), 'Complemento' (Complemento), 'Geography' (Geografia), 'Neighborhood' (Bairro), and 'State' (Estado). Under the 'Attractions' (Atrações) section, there are two entries: 'Open Bar' (Open Bar) and 'Commerce' (Commerce), both listed under 'Genre' (Gênero) as 'Heavy Metal'. Each entry has a red 'Delete' (Excluir) button. The 'Tickets' (Ingressos) section lists three types: 'Plata' (Plata), 'Oro' (Oro), and 'Plata' (Plata) again, all at a price of R\$100,00. Each ticket entry also has a red 'Delete' button. At the bottom right, there's a blue 'Save' (Salvar) button.

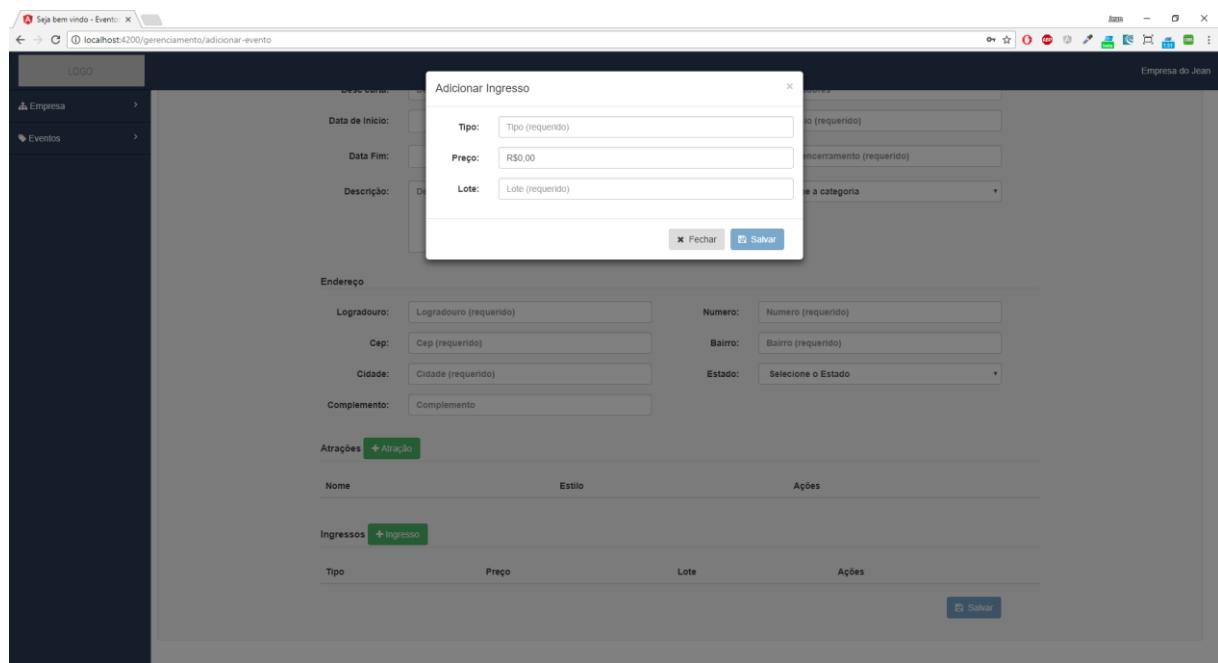
Na Figura 29, apresenta a tela de cadastro de atração, que é exibida ao clicar no botão de adicionar atração,mostrando esse modal no meio da tela para o usuário.

Figura 29 – Tela de Cadastrar Atração – Módulo Web



Na Figura 30, é exibida a tela de cadastro de ingresso, onde também é exibido um modal com as informações para serem inseridas.

Figura 30 – Tela de Cadastrar Ingresso – Módulo Web



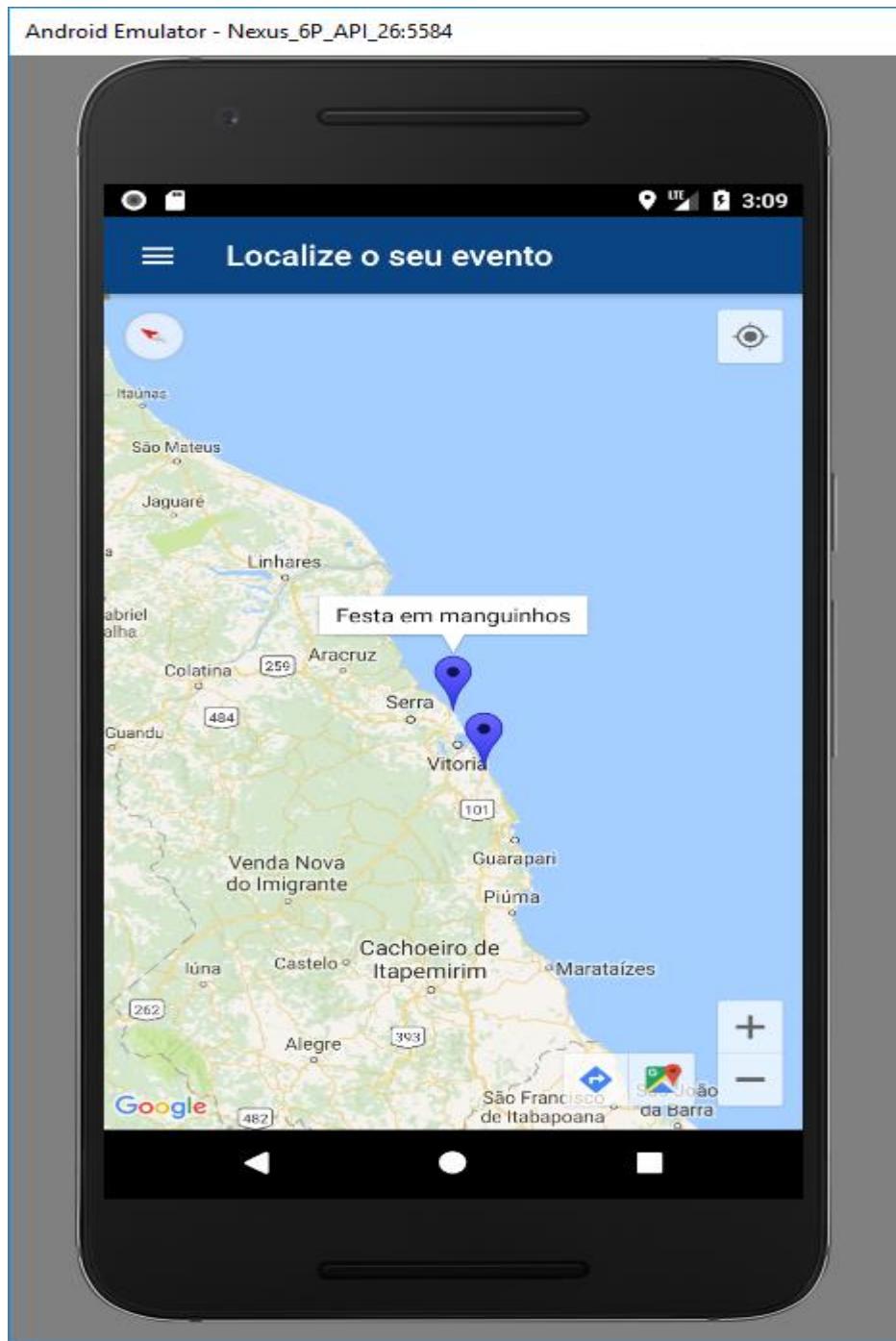
Na Figura 31, é exibida a tela de login do módulo mobile, com a opção também de efetuar login pelo facebook.

Figura 31 – Tela de Logar Cliente – Módulo Mobile



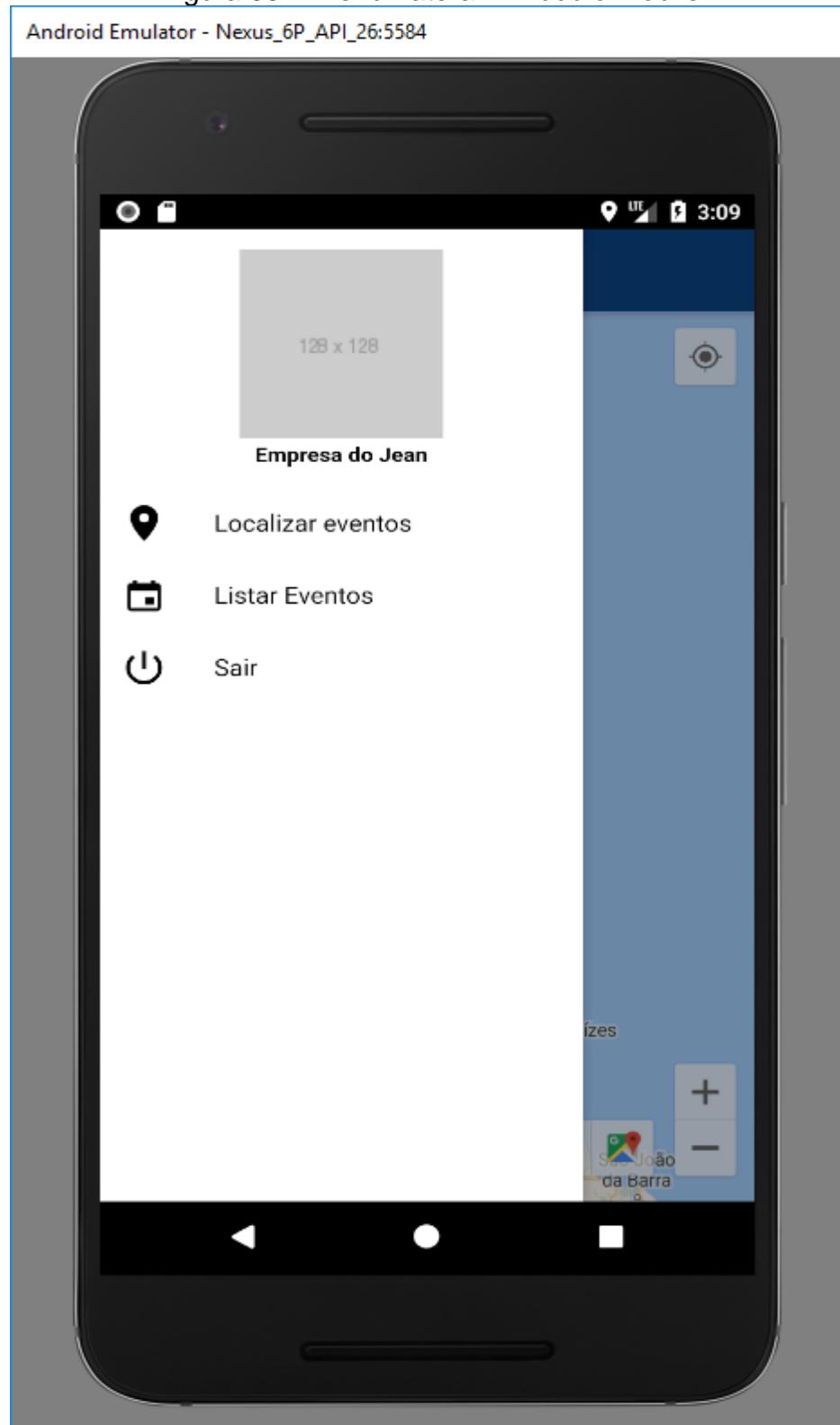
Na Figura 32 é exibida a tela de localização de evento, onde o usuário pode escolher o evento mais próximo e devido a informações previamente já exibidas na lista de eventos, além disso, pode-se traçar uma rota para o evento, aproveitando da funcionalidade nativa do google maps que aplicação aproveita.

Figura 32 – Tela de Localizar Evento – Módulo Mobile



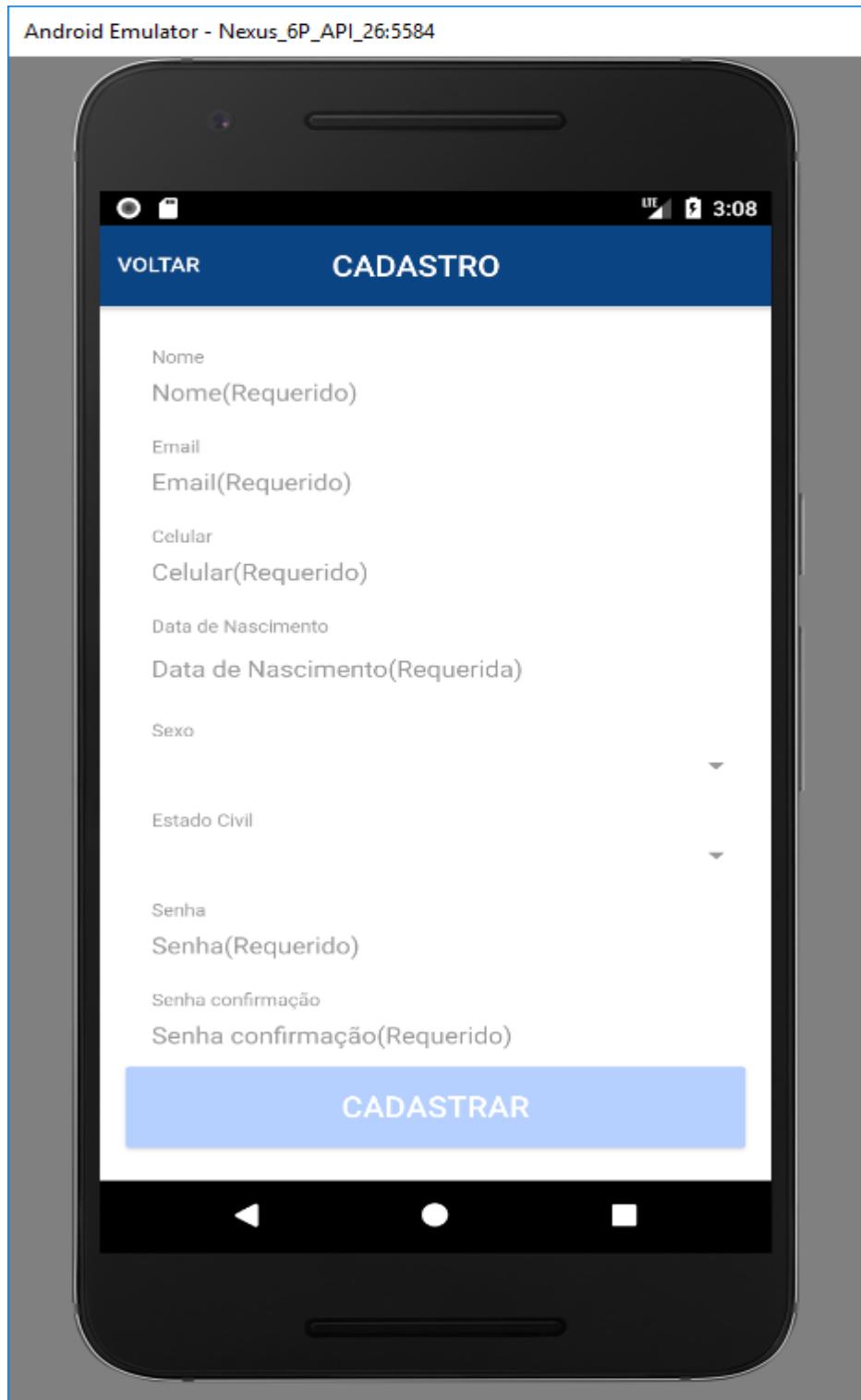
Na Figura 33, é exibida o menu lateral com as páginas do sistema.

Figura 33 – Menu Lateral – Módulo Mobile



Na Figura 34, é exibida a tela de cadastro do cliente,

Figura 34 – Tela de Cadastro de Cliente – Módulo Mobile



Na Figura 35, é exibida a lista de todos os eventos cadastrados e suas respectivas informações.

Figura 35 – Tela de Listar Eventos – Módulo Mobile



Na Figura 36, é exibida a tela de detalhes de eventos, onde apresenta os detalhes de um determinado evento cadastrado.

Figura 36 – Tela de Detalhes de Eventos – Módulo Mobile



7.4 TRABALHOS CORRELATOS

Este capítulo apresenta os trabalhos correlatos utilizados para a tabela comparativa da ferramenta proposta.

7.4.1 Sympla

O Sympla é uma plataforma self-service sobre todas as etapas do evento, pois possibilita que você monte o evento da forma que você deseja, além de possibilitar relatórios em tempo real, monitorando as vendas de ingressos do seus eventos por exemplo. É uma plataforma completa para venda de ingressos e inscrições e gestão de eventos para qualquer tipo de evento.

Figura 37 - Sympla



Fonte: <<https://www.sympla.com.br/>>

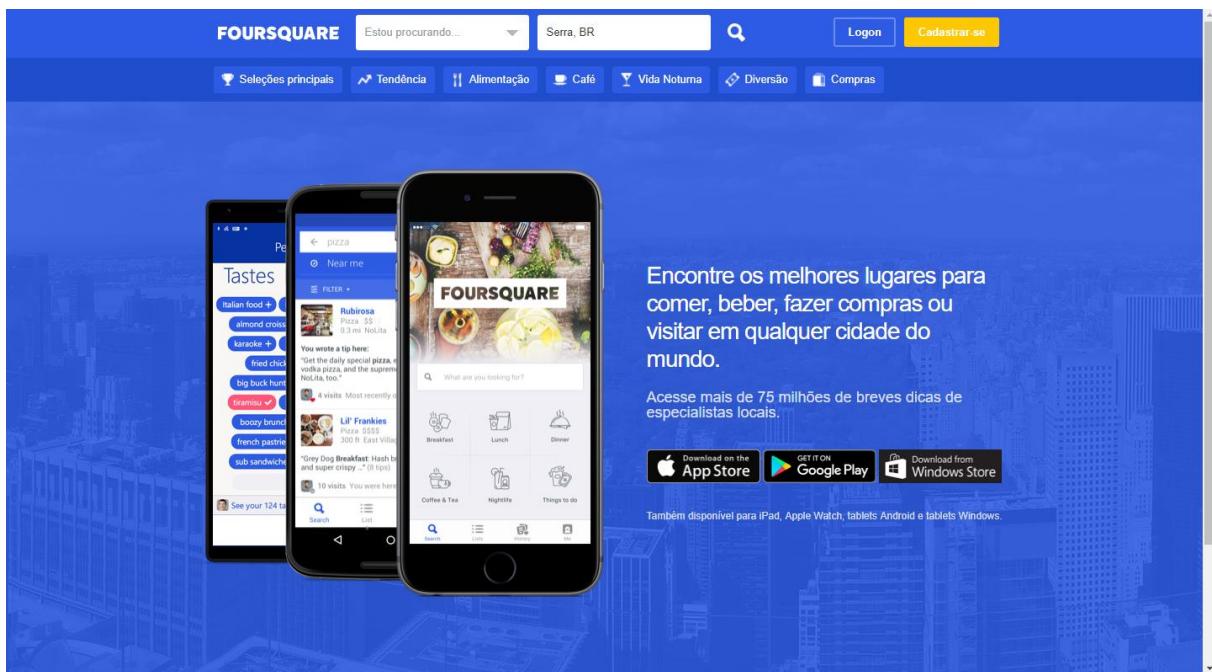
7.4.2 Foursquare

Foursquare é uma empresa de tecnologia que usa localização inteligente para criar experiências de consumo e soluções de negócios significativas. A empresa criou dois

aplicativos para ajudar a guiar as pessoas e o mais significativo para a contribuição do event finder é o *Foursquare City Guide*.

O aplicativo *FoursquareCity Guide* ajuda a você a descobrir novos lugares com a recomendações das comunidades da sua confiança.

Figura 38 - Foursquare



Fonte: <<https://pt.foursquare.com/download>>

7.4.3 Quadro comparativo entre trabalhos correlatos

A seguir temos um quadro comparativo, mostrando as diferenças entre o produto apresentado com outros já existentes no mercado.

Quadro 3 – Quadro comparativo

Funcionalidade	Event Finder	Sympla	FourSquare
Módulo web	✓	✓	✓
Módulo mobile	✓	✓	✓
Georreferenciamento	✓	✗	✓
Gerenciamento de perfil	✓	✓	✓
Gerenciamento de ingressos	✓	✓	✗
Gestão e relatórios de eventos	✓	✓	✓
Integração com redes sociais	✓	✓	✓

Lista personalizada de eventos	X	✓	✓
Categorias de eventos	✓	✓	✓

8 CONCLUSÃO E PERSPECTIVAS FUTURAS

Este trabalho apresenta uma solução para a necessidade de descentralização de informações referentes a eventos, através de tecnologias como a de georreferenciamento e conceitos como o de redes colaborativas e inteligencia coletiva.

O Event Finder, apesar de não ser o primeiro sistema trabalhando com esse objetivo, se diferencia de outros que propõem funções semelhantes, pois além de ser desenvolvido em multiplataforma para usuários utilizarem em qualquer sistema operacional no smartphone, possibilita que cole informaçōes em tempo real sobre eventos próximos utilizando da tecnologia de georreferenciamento.

O principal objetivo do projeto é levar informação detalhadas em tempo real ao usuário, com o desenvolvimento deste projeto de pesquisa conseguimos perceber a necessidade de instrumentos que pudessem fazer o papel de centralizador de informações de eventos até então.

A ferramenta é voltada para o controle por parte das empresas pela web e para o controle dos usuários e também das empresas por smartphones, e permitirá um maior controle das partes envolvidas em uma arquitetura que relaciona as duas partes de modo conciso, permitindo acessar todo conteúdo necessário para o gerenciamento e utilização em tempo real.

O desenvolvimento do protótipo do sistema atendeu tanto aos requisitos quanto à modelagem construída na etapa de análise de projeto orientado a objetos, com sua implementação e seus principais aspectos abordados neste trabalho.

Com relação às tecnologias empregadas para o desenvolvimento do trabalho, foram usadas principalmente a plataforma ASP.NET core, com a linguagem C#, banco de dados SQL Server, e o front end com o auxílio do framework Angular, além dessas, outras ferramentas com intuito mais singular foram utilizadas, como Ionic e Cordova.

No protótipo desenvolvido é possível gerenciar toda a parte de criação, modificação, listagem e remoção de eventos por parte das empresas, além de poder visualizar todas informações relevantes à eventos e gerenciar sua conta. Pela parte do usuário, ele também poderá gerenciar tudo que é relativo ao seu perfil, incluindo também a visualização de amigos, eventos próximos, ativos, futuros, seus comentários e avaliações.

As perspectivas futuras para esse trabalho incluem o desenvolvimento de novas funcionalidades, tanto para a empresa gerenciadora quanto para o usuário, como uma maior integração entre as partes no quesito cooperação, podendo ser possível, no futuro, um maior feedback do usuário, e também um bônus para o mesmo, por parte da empresa, quando este tiver grande participação e difusão comercial do evento em questão.

Podemos perceber, perante as propostas apresentadas na melhoria do protótipo, que a ferramenta abre várias possibilidades de atualizações que potencializam a interação de seus membros, assim como um grande potencial de aquiescência em sua obtenção.

9 REFERÊNCIAS

- BARRETO, A. A. **Os Destinos da Ciência da Informação**: entre o cristal e a chama. Informação e Sociedade, João Pessoa, V.9, n.2 p. 371-382, 1999.
- CASTRO, M. **Dez vantagens de redes colaborativas**. 2015. On-line. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/rede-de-blogs/midias-sociais/2015/04/07/dez-vantagens-das-tecnologias-colaborativas/>>. Acesso em: 26 abr. 2016.
- COGO, A. L. P. **Cooperação versus colaboração**: conceitos para o ensino de enfermagem em ambiente virtual. 2006. On-line. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0034-71672006000500016&script=sci_arttext&tlang=es. Acesso em: 20 abr. 2016.
- CUNHA, J. A. **Biblioteca Digital de Teses e Dissertações**: uma estratégia de preservação da memória. 2009. 170 f. Dissertação (Mestrado em Informação, conhecimento e sociedade) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2009. <http://www.icmc.usp.br/CMS/Arquivos/arquivos_enviados/BIBLIOTECA_113_ND_72.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2016.
- EVANS, E. **Domain Driven Design**: Atacando as complexidades no coração do software. 2a ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.
- ISRAEL, S. **A era do Twitter**: Como a ferramenta de mídia colaborativa mais dinâmica da atualidade pode revolucionar seus negócios. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- JESUS, F. **O crescimento das redes colaborativas**. 2013. On-line. Disponível em: <<http://www.aviagemdeodiseo.com/blogbr/2013/02/o-crescimento-das-redes-colaborativas/>>. Acesso em: 23 abr. 2016.
- LEMOS, A. **Anjos Interativos e Retribalização no Mundo**: sobre interatividade e interfaces digitais. 2001. On-line. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2016.
- LÉVY, P. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberspaço**. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.
- LOSS, L. **Um arcabouço para o aprendizado de redes colaborativas de organizações**: Uma abordagem baseada em aprendizagem organizacional e gestão do conhecimento. 2007. 245f. Tese (Doutorado em Engenharia Elétrica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.
- NEPOMUCENO, C.; CAVALCANTI, M. **O Conhecimento em rede**: como implantar projetos de inteligência coletiva. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2007.

- OLIVEIRA, R. C. F. **Pierre Lévy, a inteligência coletiva e os espaços do saber.** 2014. On-line. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/marketing/artigos/56040/pierre-levy-a-inteligencia-coletiva-e-os-espacos-do-saber>>. Acesso em: 05 abr. 2016.
- PORTAL EDUCACAO. **Utilidade das redes sociais.** 2013. On-line. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/informatica/artigos/48583/utilidade-das-redes-sociais>>. Acesso em: 18 abr. 2016.
- PRESSMAN, S. R.; **Engenharia de Software:** Uma abordagem profissional. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2011.
- RECUERO, R. **Redes sociais na Internet.** Porto Alegre: Sulina, 2009.
- SAFKO, L.; BRAKE, D. K. **A bíblia da mídia social:** Táticas, ferramentas e estratégias para construir e transformar negócios. São Paulo: Blucher, 2010.
- SANTOS R. F. **Representação da Informação em repositórios digitais:** Implicação da Folksonomia no processo de recuperação da memória documental. 2013. 70 f. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013.
- SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL. **Manual de orientação para atuação em mídias sociais:** identidade padrão de comunicação digital do poder executivo federal. 2014. On-line. Disponível em: <http://secom.gov.br/pdfs-da-area-de-orientacoes-gerais/internet-e-redes-sociais/secommaterialredessociaisout2012_pdf.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2016.
- SESHADRI, S;GREEN, B. **Desenvolvendo com AngularJS:** Aumento de produtividade com aplicações web estruturadas. São Paulo: Novatec, 2014.
- SYED, A. B. **TypeScript Deep Dive.** [S.I.]: [s.n.], 2017.
- SILVA, A. S. L.; BARBOSA, A. F.; PINOCHET, L. H. C. **Redes Colaborativas:** Análise do Caso dos Conselhos de Medicina no Brasil. 2005. On-line. Disponível em: <<http://www.teleco.com.br/pdfs/tutorialcolaborativas.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2016.
- SOMMERVILE, I. **Engenharia de Software.** 9. ed. São Paulo : Pearson, 2011. 544p.
- ZAGO, G. S. **Dos blogs aos microblogs:** aspectos históricos, formatos e características. 2008. On-line. Disponível em :<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/zago-gabriela-dos-blogs-aos-microblogs.pdf>>. Acesso em: 15 abr. 2016.

ANEXOS

ANEXO A – Especificação de Caso de Uso

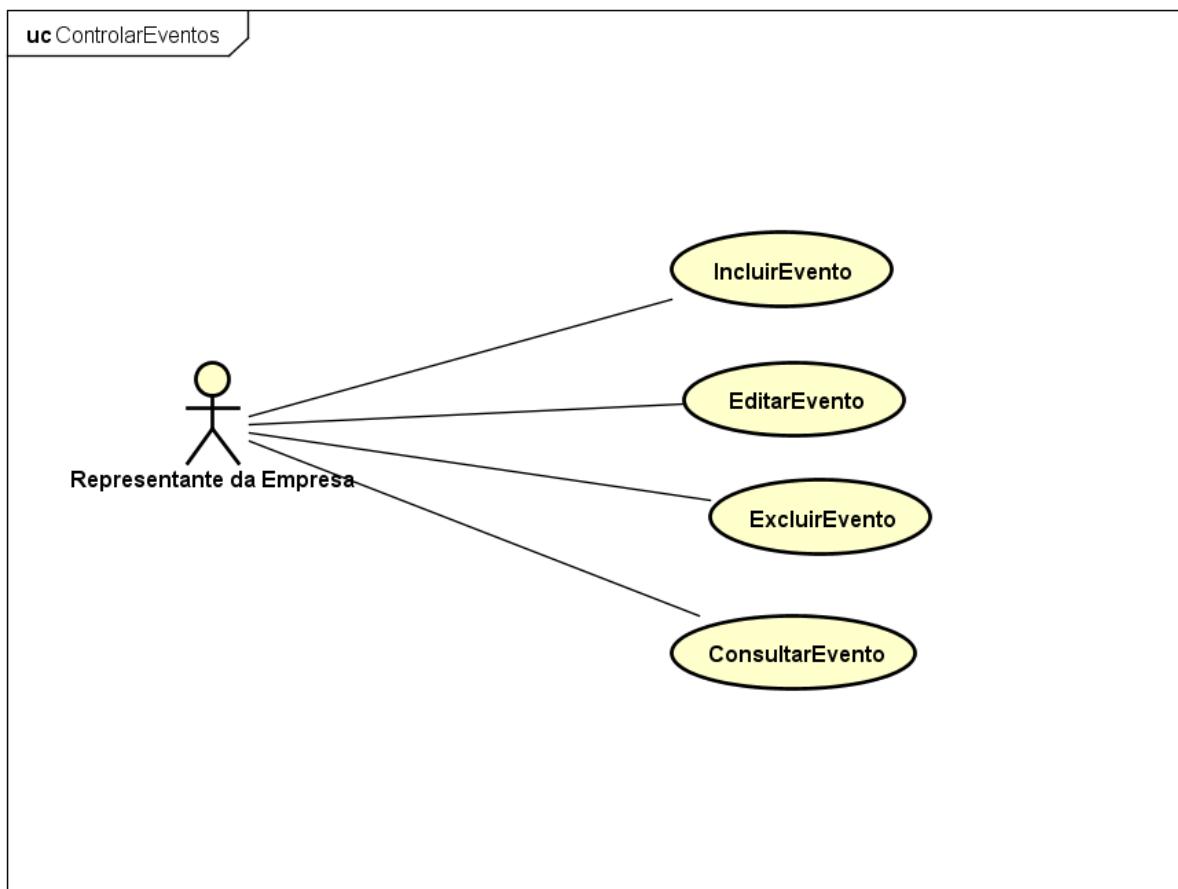
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: ControlarEventos

Analistas: Jean Ribeiro e Laio Zatt

Data: 21/04/2015



Descrição: Tem como propósito controlar os eventos, detalhando a funcionalidade de incluir, consultar, alterar e excluir.

Caso de uso: IncluirEvento

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada.

Pós-condições: O sistema apresenta a mensagem de sucesso para o ator caso todas as informações sejam preenchidas corretamente e o evento é incluído.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a inclusão de um evento.
2. O sistema apresenta ao ator os dados referentes a informações do evento.
3. O ator preenche os atributos e seleciona a opção para inclusão.
4. O sistema realiza a inclusão dos dados informados pelo ator no passo 3.
5. O sistema apresenta a mensagem de inclusão com sucesso.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. Os campos dados como obrigatórios não foram preenchidos corretamente.

3.a.1 Exibir a mensagem de erro para o ator informando qual dado está inválido e solicitar a correção do mesmo.

3.a.2 Retornar ao passo 3 do fluxo principal.

Caso de uso: EditarEvento

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: O evento deve estar devidamente cadastrado.

Pós-condições: É enviada uma mensagem para todos os usuários que estão presentes no evento informando a alteração efetuada.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a alteração de um evento dos listados na tela.
2. O sistema apresenta ao ator os dados preenchidos referentes a informações de um evento específico.
3. O ator substitui os atributos e seleciona a opção para alteração.
4. O sistema realiza a alteração dos dados informados pelo ator no passo 3.
5. O sistema apresenta a mensagem de alteração com sucesso.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. Os campos dados como obrigatórios não foram preenchidos corretamente.

3.a.1 Exibir a mensagem de erro para o ator informando qual dado está inválido e solicitar a correção do mesmo.

3.a.2 Retornar ao passo 3 do fluxo principal.

Caso de uso: ExcluirEvento

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: O evento deve estar devidamente cadastrado.

Pós-condições: É enviada uma mensagem para todos os clientes que estão presentes no evento informando a exclusão efetuada.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a exclusão de um evento dos listados na tela.
2. O ator preenche os campos de filtro e clica em consultar.
3. O sistema exibe a lista de eventos a serem excluídos.
4. O ator seleciona um evento específico para exclusão.
5. O sistema apresenta a mensagem de confirmação de exclusão.
6. O ator efetua a confirmação da exclusão.
7. O sistema apresenta a mensagem de exclusão com sucesso.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. Os campos dados como obrigatórios não foram preenchidos corretamente.

3.a.1 Exibir a mensagem de erro para o ator informando qual dado está inválido e solicitar a correção do mesmo.

3.a.2 Retornar ao passo 3 do fluxo principal.

Caso de uso: ConsultarEvento

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: O evento deve estar devidamente cadastrado.

Pós-condições: O sistema apresenta as informações do evento.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a consulta de um evento dos listados na tela.
2. O sistema apresenta os filtros a serem preenchidos.

3. O ator preenche os campos e clica em consultar.
4. O sistema apresenta as informações sobre o(s) evento(s).

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A data final do evento deve ser um depois da data inicial.

3.a.1 O sistema exibe a mensagem de erro ao ator e solicita correção dos campos incorretos.

3.a.2 Retornar ao passo 2 do fluxo principal.

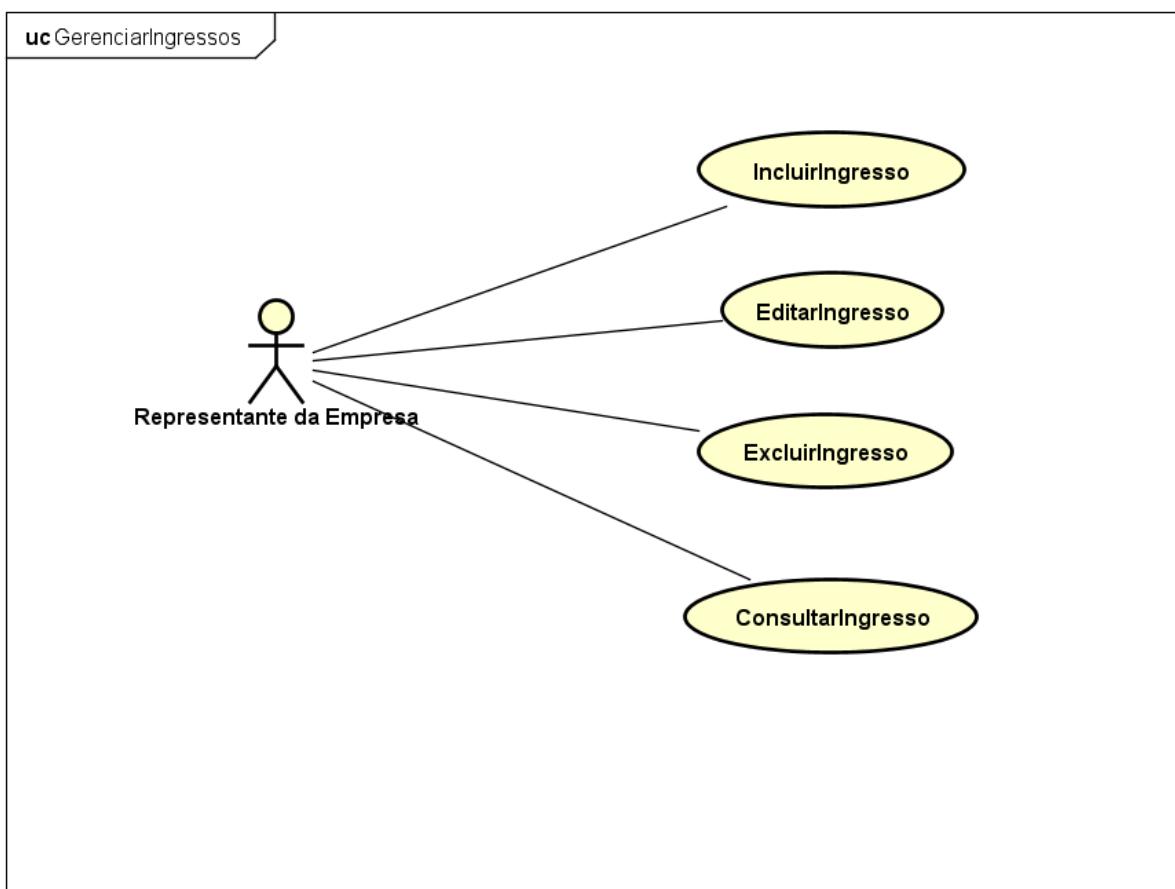
Descrição de Caso de Uso

Projeto: EventFinder

Nome do Caso de Uso: GerenciarIngressos

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Tem como propósito gerenciar os ingressos de um evento, detalhando a funcionalidade de incluir, consultar, alterar e excluir.

Caso de uso: IncluirIngresso

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: O sistema deve ter um evento cadastrado.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando deseja cadastrar um ingresso ao evento.

2. O sistema exibe os campos a serem preenchidos referentes a ingresso.
3. O ator preenche os campos e confirma o cadastro.
4. O sistema executa o cadastro do ator e exibe mensagem de sucesso ao ator.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. O ator não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: EditarIngresso

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrado no sistema, ter efetuado o login e deve existir um ingresso previamente cadastrado.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando deseja alterar alguma informação sobre o ingresso.
2. O ator filtra os ingressos de um determinado evento.
3. O sistema exibe o(s) ingresso(s) filtrado(s).
4. O ator seleciona um ingresso a ser alterado.
5. O sistema exibe os campos preenchidos para serem alterados.
6. O ator altera os campos e confirma as mudanças.
7. O Sistema atualiza as informações do ator e apresenta mensagem de sucesso.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

6.a. O ator não define alguma informação necessária.

- 6.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 6.a.2. Retorna ao fluxo no passo 5.

Caso de uso: ExcluirIngresso

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login e deve existir um ingresso previamente cadastrado.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando deseja excluir um ingresso do sistema.
2. O sistema exibe a tela de filtro ao ator.
3. O ator preenche os campos e clica em consultar.
4. O sistema exibe a lista de ingressos, e o ator seleciona um ingresso a ser excluído.
5. O ator confirma a execução de exclusão.
6. O sistema exclui o ingresso do sistema.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Nenhum.

Caso de uso: ConsultarIngresso

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema apresenta as informações dos ingressos.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a consulta de ingressos.
2. O sistema apresenta os filtros a serem preenchidos.
3. O ator preenche os campos e clica em consultar.
4. O sistema apresenta as informações sobre o(s) ingresso(s).

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

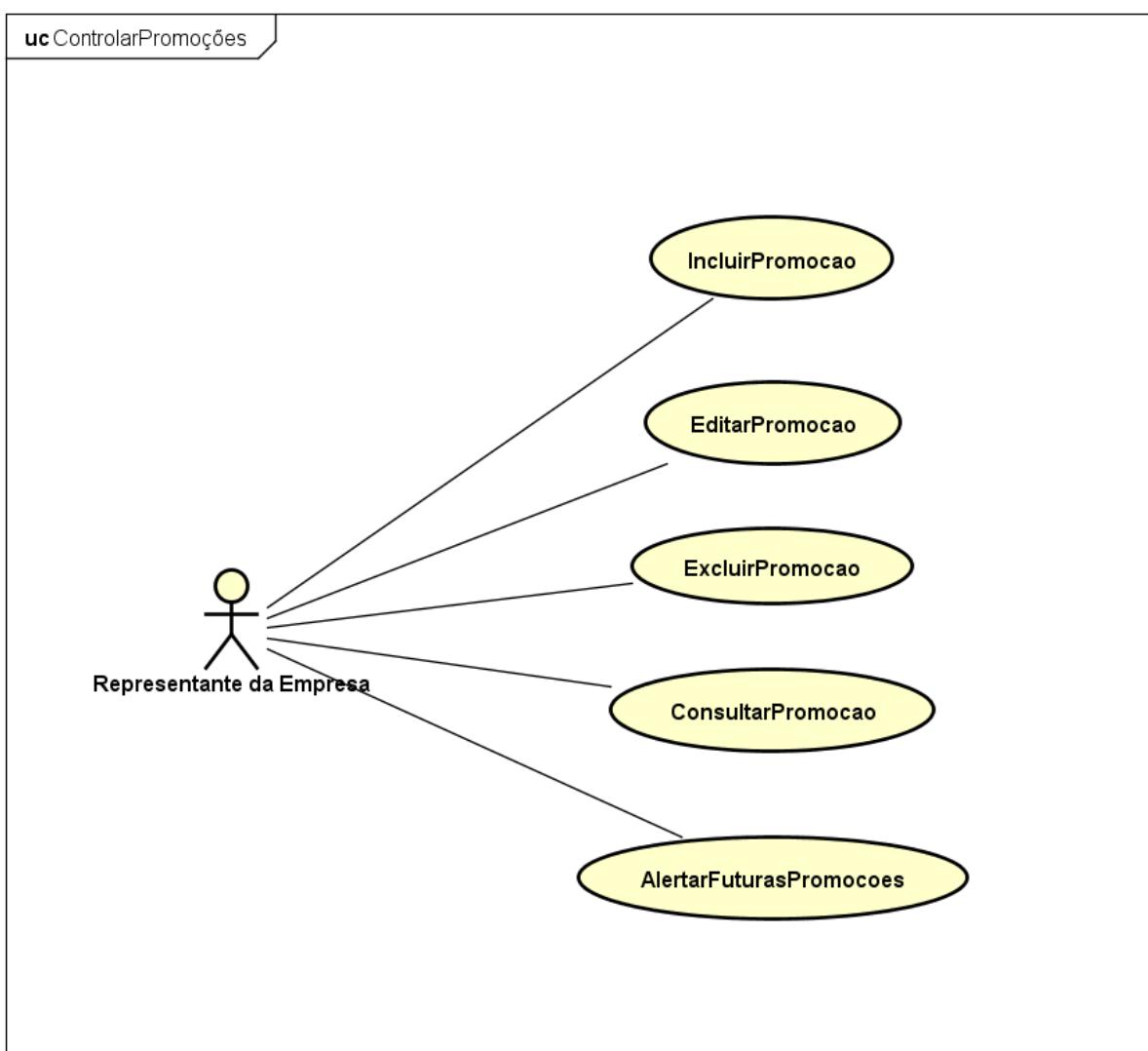
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: ControlarPromocoes

Analistas: Laio Zatt e Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pelas empresas para cadastrar promoções em seus respectivos eventos.

Caso de uso: IncluirPromocao

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter ao menos um evento cadastrado.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando desejar criar uma promoção para determinado evento.
2. O sistema mostra a lista de eventos atuais e futuros que aquela empresa possui.
3. A empresa escolhe em qual evento a promoção será criada.
4. A empresa define a descrição da promoção, sua data de inicio, e termino.
5. O sistema cria a promoção e exibe mensagem de sucesso ao ator.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

4.a. O ator não define alguma informação necessária.

- 4.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 4.a.2. Retorna ao fluxo no passo 3.

Caso de uso: EditarPromocao

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter ao menos um evento e uma promoção cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando desejar editar alguma informação sobre uma promoção para determinado evento.
2. O sistema mostra a lista de promoções que aquela empresa possui.
3. A empresa edita a descrição da promoção, sua data de inicio, e termino.
4. O sistema atualiza a promoção e envia aos usuários presentes naquele evento um aviso.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. O ator não define alguma informação necessária.

3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.

3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: ExcluirPromocao

Atores: Representante da empresa .

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter ao menos um evento e uma promoção cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando desejar excluir uma promoção de determinado evento.
2. O sistema mostra a lista de promoções que aquela empresa possui.
3. A empresa escolhe a promoção que deseja excluir.
4. A empresa confirma a exclusão.
5. O sistema exclui a promoção e envia aos usuários presentes naquele evento um aviso.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. O ator não define alguma informação necessária.

3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.

3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: AlertarFuturasPromocoes

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter ao menos um evento cadastrado.

Pós-condições: Enviar mensagem as pessoas que já compraram ingresso do evento e pessoas que já compareceram a eventos anteriores.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando desejar alertar os usuários sobre futuras promoções.
2. O sistema mostra a lista de eventos atuais e futuros que aquela empresa possui.
3. A empresa escolhe em qual evento a promoção será criada.
4. A empresa define a descrição da promoção, sua data de inicio, e termino.
5. O sistema envia mensagem as pessoas que já compraram ingresso do evento e pessoas que já compareceram a eventos anteriores.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

4.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 4.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido”.
- 4.a.2. Retorna ao fluxo no passo 3.

Caso de uso: ConsultarPromocoes

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema apresenta as informações das promocoes.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a consulta de promoções.
2. O sistema apresenta os filtros a serem preenchidos.
3. O ator preenche os campos e clica em consultar.
4. O sistema apresenta as informações sobre a(s) promoção(s).

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

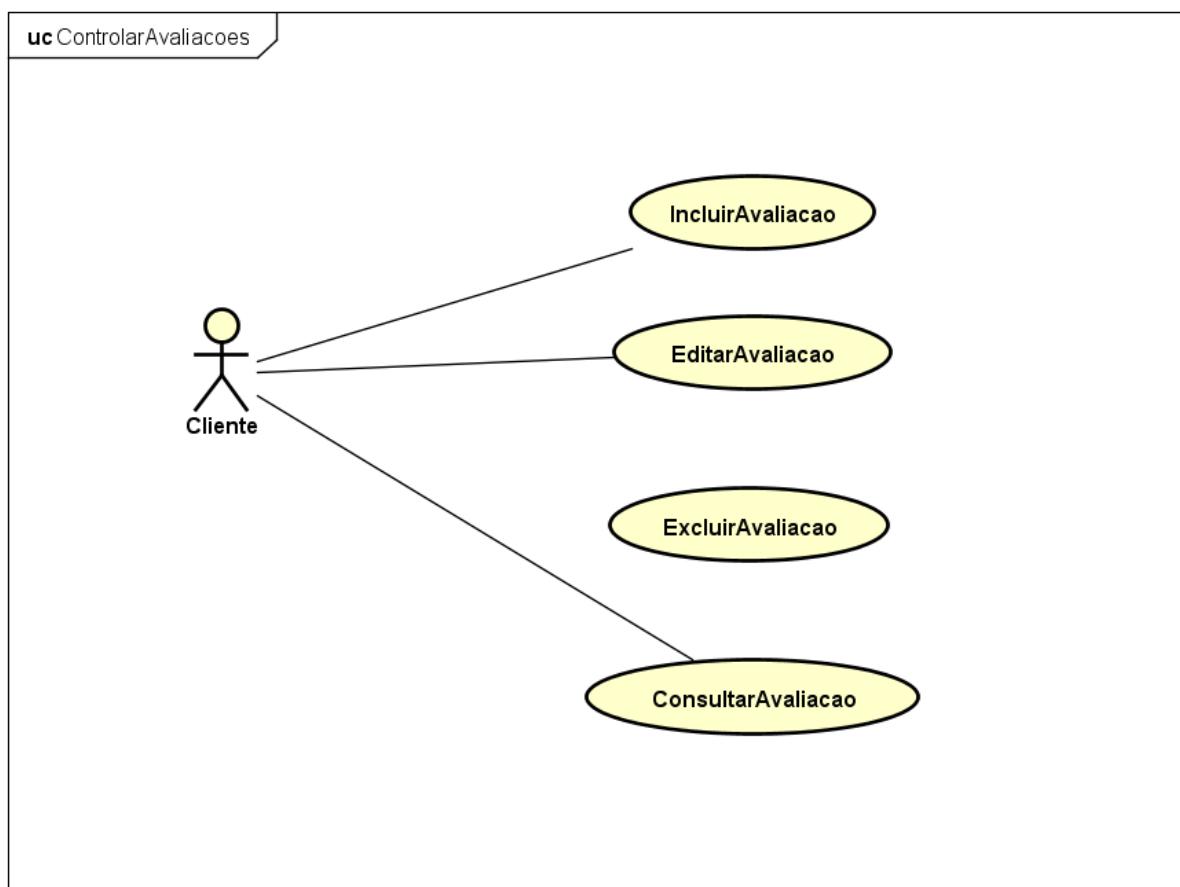
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: ControlarAvaliacoes

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pelos usuários para atribuir uma nota a um evento.

Caso de uso: IncluirAvaliacao

Atores: Cliente.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema e ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O cliente executa este caso de uso quando deseja atribuir uma nota para determinado evento.
2. O cliente escolhe o evento que será julgado.
3. O sistema mostra uma tela mostrando as informações do evento, a empresa em questão e a opção de atribuir nota.
4. O cliente entra com a nota desejada e uma descrição explicativa.
5. O sistema lança a nota ao evento, atualizando a média e inserindo aquela nota e comentário a seção de avaliações do evento.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Nenhum.

Caso de uso: EditarAvaliacao

Atores: *Cliente*.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema, ter efetuado o login e ter pelo menos uma avaliação cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O cliente executa este caso de uso quando deseja editar uma determinada avaliação previamente cadastrada.
2. O sistema mostra uma tela mostrando as avaliações previamente cadastradas pelo usuário, com sua nota e o inicio da descrição.
3. O cliente escolhe qual avaliação ele deseja editar.
4. O cliente entra com a nova nota desejada, com uma descrição explicativa e também com o motivo da edição.
5. O sistema atualiza a nota no evento, atualizando a média e inserindo aquela nota, comentário e motivo de edição a seção de avaliações do evento.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Nenhum.

Caso de uso: ExcluirAvaliacao

Atores: Cliente.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema, ter efetuado o login e ter ao menos uma avaliação cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O cliente executa este caso de uso quando deseja excluir uma determinada avaliação previamente cadastrada.
2. O sistema mostra uma tela mostrando as avaliações previamente cadastradas pelo usuário, com sua nota e o inicio da descrição.
3. O cliente escolhe qual avaliação ele deseja excluir.
4. O cliente confirma a operação de exclusão.
5. O sistema remove aquela nota e comentário e atualiza a média do evento.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Nenhum.

Caso de uso: ConsultarAvaliacao

Atores: Cliente.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema apresenta as informações das avaliações.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a consulta de avaliações.
2. O sistema apresenta os filtros a serem preenchidos.
3. O ator preenche os campos e clica em consultar.
4. O sistema apresenta as informações sobre a(s) avaliaçãoe(s).

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

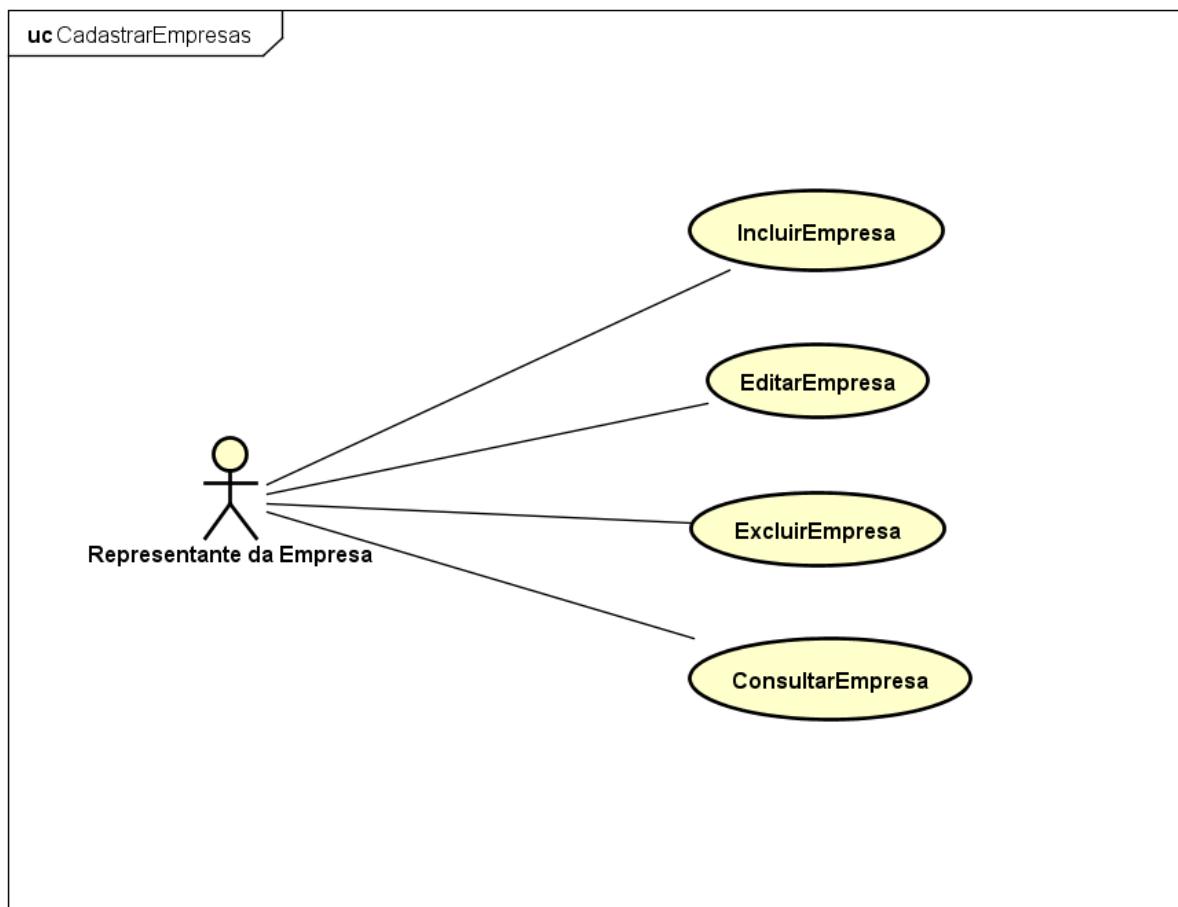
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: CadastrarEmpresas

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pela empresa para gerenciar seu cadastro.

Caso de uso: IncluirEmpresa

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja se cadastrar no sistema.
2. O sistema cria os campos a serem preenchidos e os exibe a empresa.
3. A empresa preenche os campos e confirma o cadastro.
4. O Sistema executa o cadastro da empresa.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido”.
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: EditarEmpresa

Atores: Empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login e deve ter alguma empresa cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja alterar alguma informação sobre ela.
2. O sistema cria os campos a serem preenchidos e os exibe a empresa.
3. A empresa preenche os campos e confirma as mudanças.
4. O Sistema atualiza as informações da empresa.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido”.
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: ExcluirEmpresa

Atores: Empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login e deve ter alguma empresa cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja excluir seu cadastro do sistema.
2. A empresa confirma a execução de exclusão.
3. O Sistema exclui a empresa do sistema.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

2.a. A empresa possui um ou mais eventos cadastrados.

- 2.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Impossível excluir, a empresa ainda possui eventos”.
- 2.a.2. O sistema aborta a operação.

Caso de uso: Consultar Empresa

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema apresenta as informações das empresas.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a consulta de empresas.
2. O sistema apresenta os filtros a serem preenchidos.
3. O ator preenche os campos e clica em consultar.
4. O sistema apresenta as informações sobre a(s) empresa(s).

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

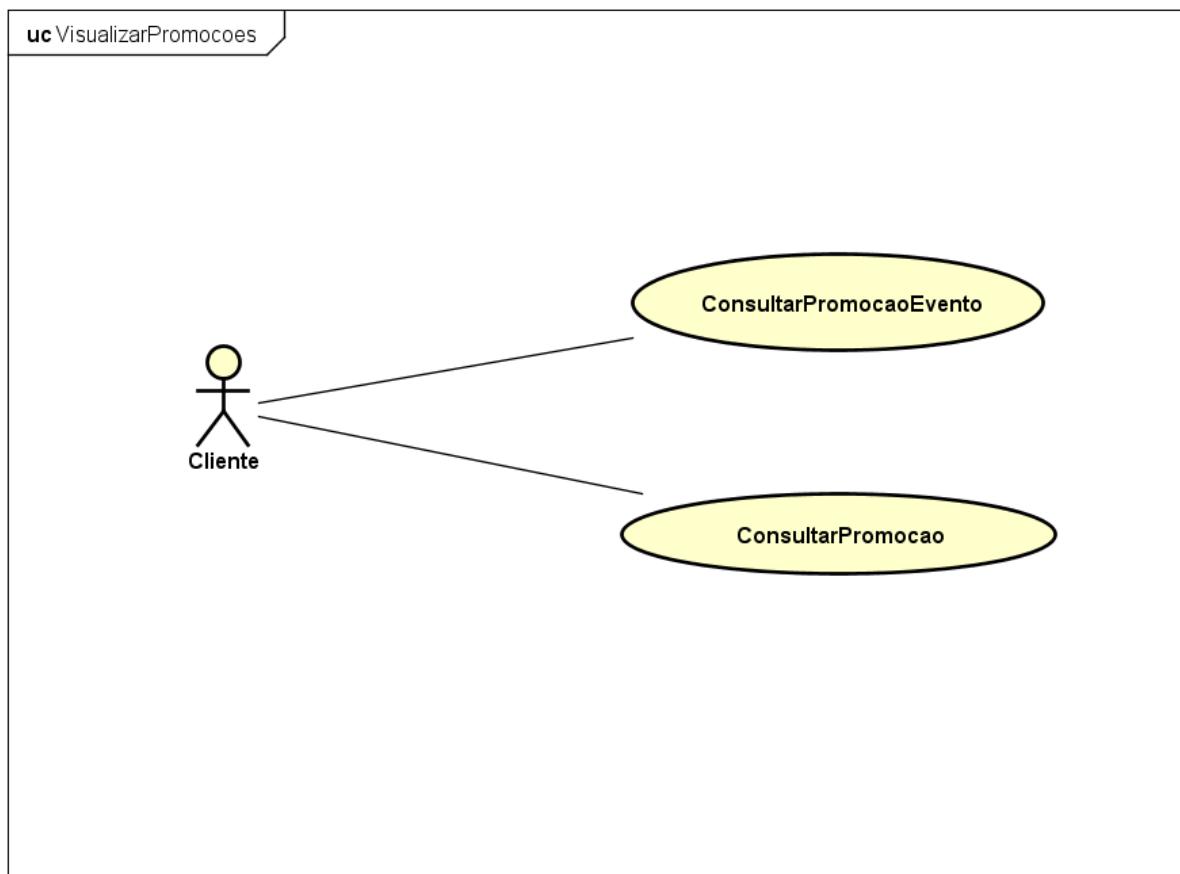
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: VisualizarPromocoes

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pelo usuário para visualizar as promoções atuais e futuras dos devidos eventos

Caso de uso: ConsultarPromocaoEvento

Atores: Cliente.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O cliente executa este caso de uso quando desejar visualizar as promoções de um evento.
2. O cliente escolherá o filtro para procurar certos eventos.
3. O sistema gerará uma lista com os eventos filtrados.
4. O cliente vai escolher um evento da lista e então a opção de “Visualizar Promoções”.
5. O Sistema exibirá as promoções do evento que ainda não foram finalizadas.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Nenhum.

Caso de uso: ConsultarPromocao

Atores: *Cliente*.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema exibe todas as promoções.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O cliente executa este caso de uso quando desejar visualizar promoções de vários eventos.
2. O cliente escolherá o filtro para procurar certos eventos.
3. O sistema gerará uma lista com os eventos filtrados.
4. O cliente vai escolher a opção “Visualizar todas Promoções”.
5. O Sistema exibirá as promoções de todos eventos filtrados.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Nenhum.

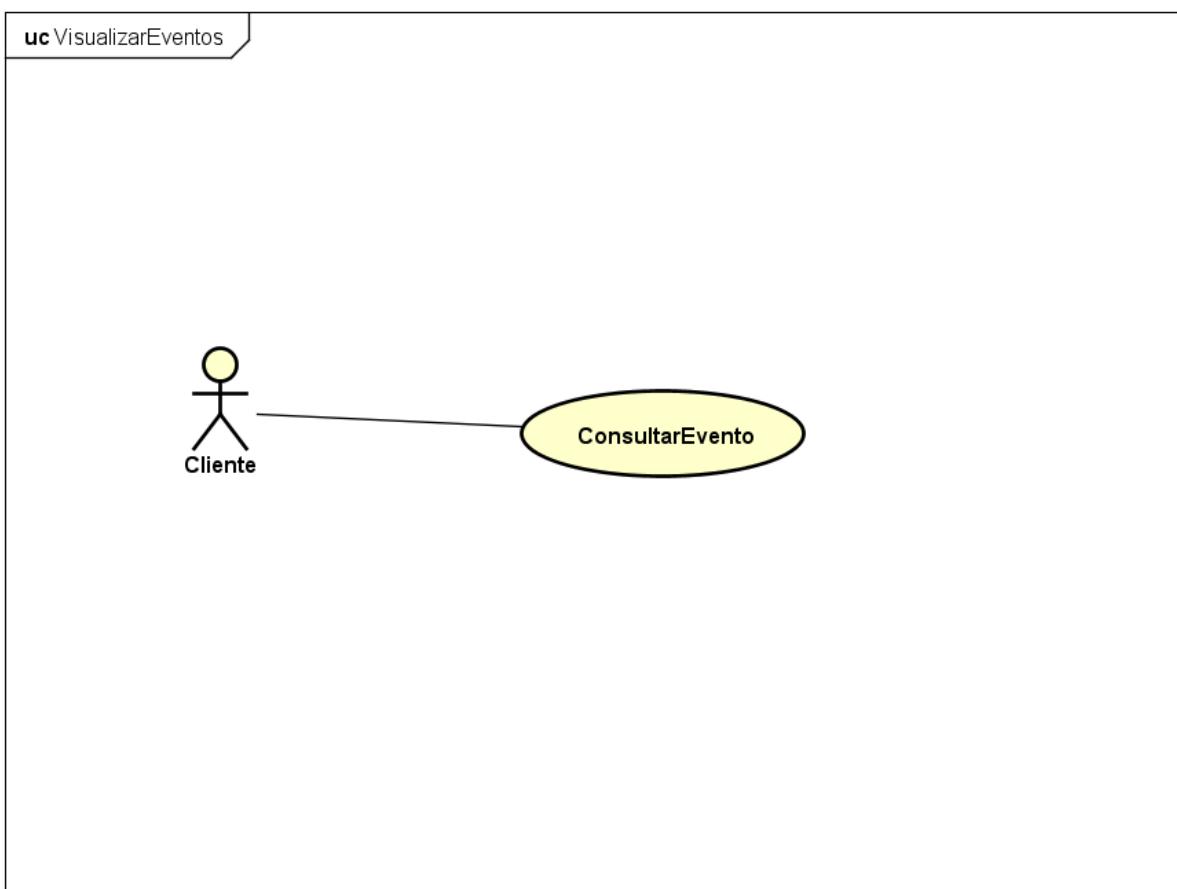
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: VisualizarEventos

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pelo cliente para visualizar as promoções atuais e futuras dos devidos eventos

Caso de uso: ConsultarEvento

Atores: Cliente.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema exibe as informações do evento.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O cliente executa este caso de uso quando desejar visualizar um evento e suas informações.
2. O cliente escolherá o filtro para procurar certos eventos.
3. O sistema gerará uma lista com os eventos filtrados.
4. O cliente vai escolher um evento da lista.
5. O Sistema exibirá as informações do evento.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Nenhum.

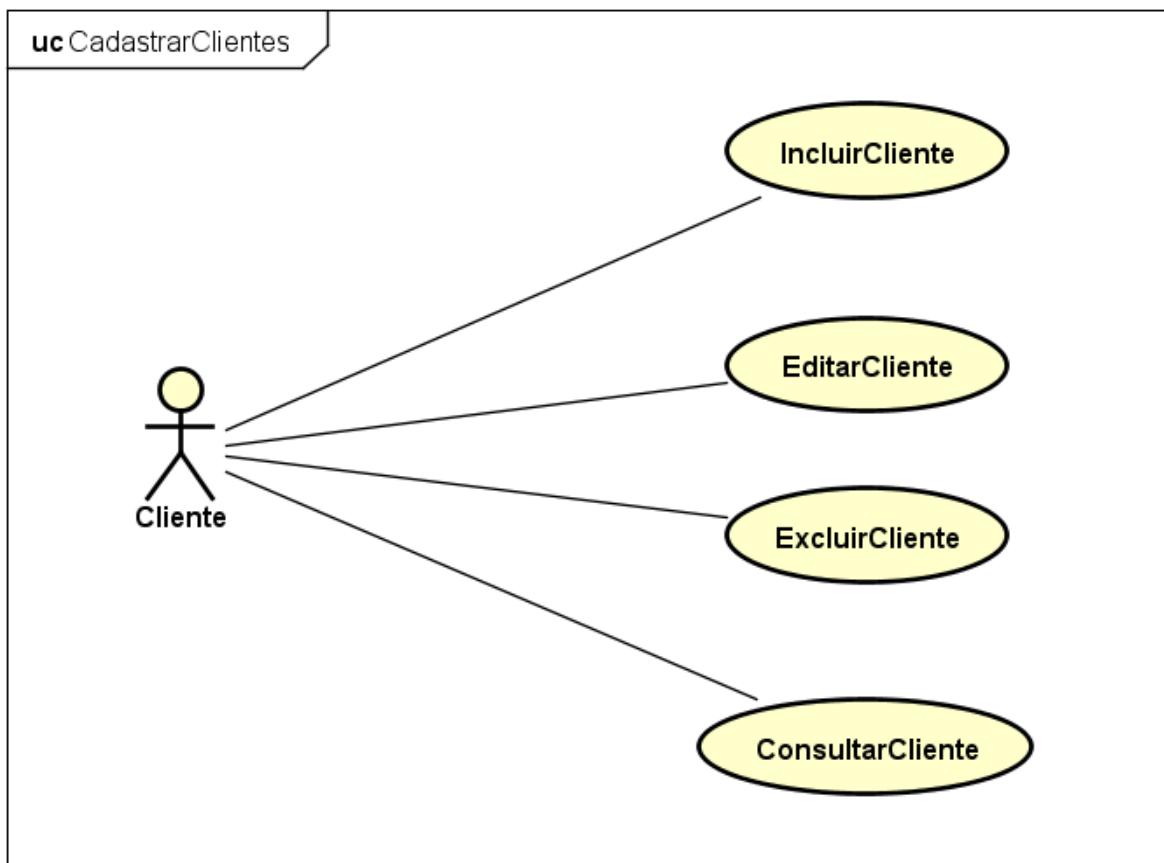
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: CadastrarClientes

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pelo cliente para gerenciar seu cadastro.

Caso de uso: IncluirCliente

Atores: Cliente.

Pré-condições: Nenhuma.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando deseja cadastrar um cliente no sistema.
2. O sistema exibe os campos a serem preenchidos.
3. O ator preenche os campos e confirma o cadastro.
4. O sistema executa o cadastro do cliente e exibe mensagem de sucesso ao ator.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):**3.a. O cliente não define alguma informação necessária.**

3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido”.

3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: EditarCliente

Atores: *Cliente*.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema, ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando deseja alterar alguma informação sobre ele mesmo.
2. O ator visualiza o seu perfil e clica em alterar informações.
3. O sistema exibe os campos a serem preenchidos e os exibe ao ator.
4. O ator preenche os campos e confirma as mudanças.
5. O Sistema atualiza as informações do ator.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):**3.a. O ator não define alguma informação necessária.**

3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido”.

3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: ExcluirCliente

Atores: *Cliente*.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O cliente executa este caso de uso quando deseja excluir seu cadastro do sistema.
2. O cliente acessa o seu perfil e solicita a exclusão do seu perfil.
3. O cliente confirma a execução de exclusão.
4. O sistema exclui o cliente do sistema.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Nenhum.

Caso de uso: ConsultarCliente

Atores: *Cliente*.

Pré-condições: A pessoa física deve estar devidamente cadastrada.

Pós-condições: O sistema apresenta as informações dos clientes.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a consulta de pessoa(s) física(s).
2. O sistema apresenta os filtros a serem preenchidos.
3. O ator preenche os campos e clica em consultar.
4. O sistema apresenta as informações sobre a(s) pessoa(s) física(s).

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

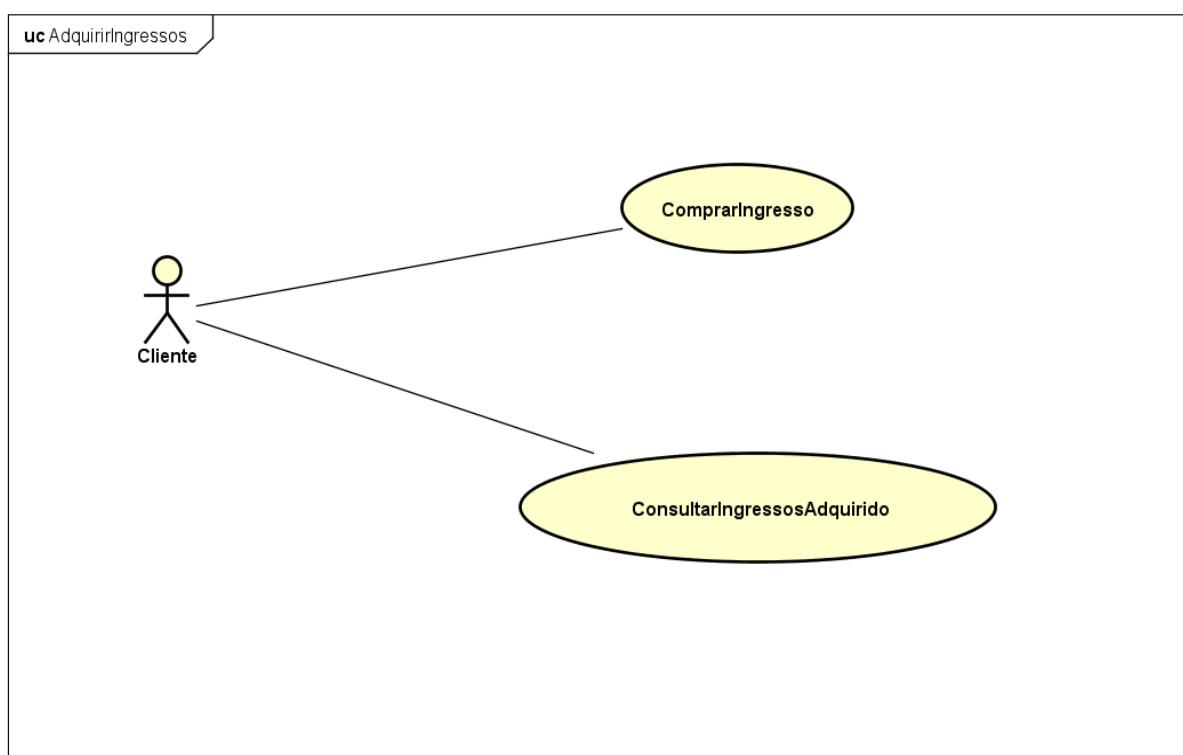
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: AdquirirIngressos

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pelo usuário para adquirir ingressos de eventos e consultar ingressos adquiridos.

Caso de uso: ComprarIngresso

Atores: Cliente.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema ter efetuado o login e deve existir algum evento cadastrado no sistema.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O cliente executa este caso de uso quando desejar adquirir ingressos de um evento.
2. O cliente escolherá o filtro para procurar certos eventos.

3. O sistema gerará uma lista com os eventos filtrados.
4. O cliente vai escolher um evento da lista.
5. O Sistema exibirá as informações do evento.
6. O cliente vai clicar na botão de comprar ingresso.
7. O sistema exibirá as formas de pagamento e informações a serem preenchidas pelo cliente
8. O cliente selecionará a forma de pagamento desejada e clica em comprar.
9. O sistema gera o ingresso para o cliente e disponibiliza a impressão do mesmo junto com uma mensagem de sucesso.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):**8.a. No caso de cartão de crédito, o cliente não possui crédito suficiente.**

- 8.a.1 Sistema exibe mensagem de crédito insuficiente pro cliente.
- 8.a.2 Retorna o fluxo no passo 5.

Caso de uso: ConsultarIngressoAdquirido

Atores: *Cliente*.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado e logado e deve ter adquirido algum ingresso.

Pós-condições: O sistema apresenta as informações os ingressos adquiridos.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator deseja consultar ingressos adquiridos.
2. O cliente clica na opção de ingressos adquiridos.
3. O sistema exibe os ingressos adquiridos do cliente.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

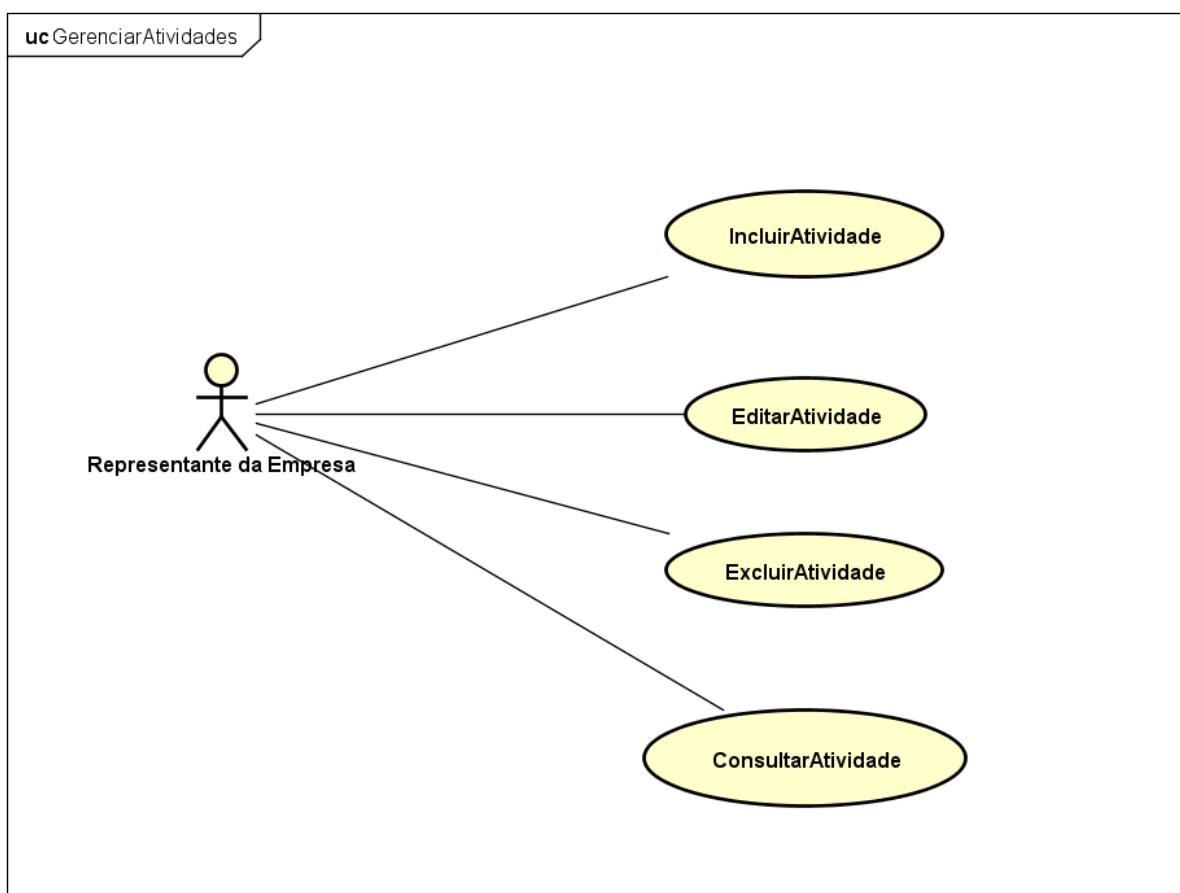
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: GerenciarAtividade

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pela empresa para cadastro de atividades.

Caso de uso: IncluirAtividade

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja cadastrar uma atividade.

2. O sistema exibe os campos a serem preenchidos.
3. A empresa preenche os campos e confirma o cadastro.
4. O Sistema executa o cadastro de atividade.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: EditarAtividade

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login e deve existir ao menos uma atividade cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja alterar alguma informação sobre a atividade.
2. O sistema cria os campos a serem preenchidos e os exibe a empresa.
3. A empresa preenche os campos e confirma as mudanças.
4. O Sistema atualiza as informações da atividade.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: ExcluirAtividade

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login e deve existir ao menos uma atividade cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja excluir seu cadastro do sistema.
2. A empresa confirma a execução de exclusão.
3. O Sistema exclui a empresa do sistema.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo

Caso de uso: ConsultarAtividade

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema apresenta as atividades cadastradas.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a consulta de atividades.
2. A empresa acessa o menu de atividades.
3. O sistema apresenta as informações sobre a(s) atividade(s).

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

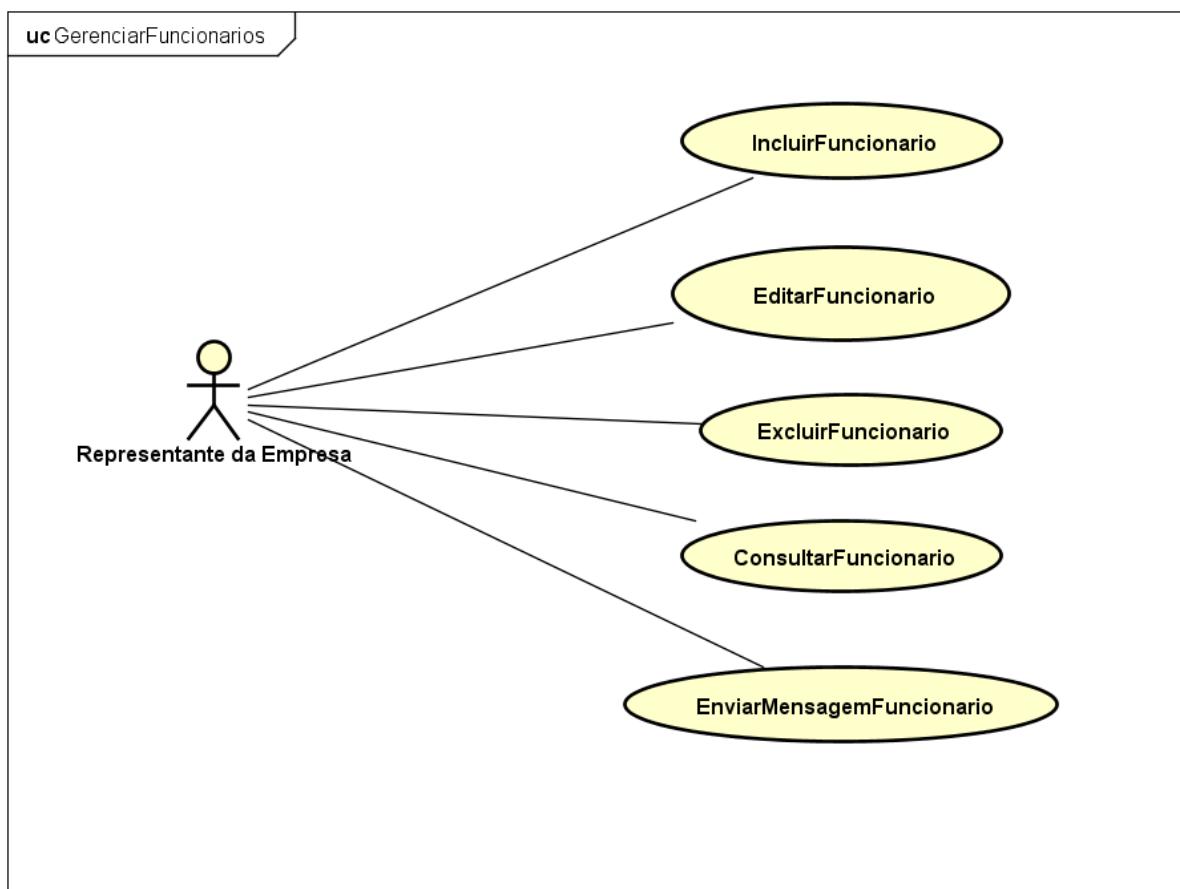
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: GerenciarFuncionariosEquipe

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pela empresa para gerenciar funcionários e enviar mensagem a funcionários específicos da equipe.

Caso de uso: CadastrarFuncionario

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja cadastrar um funcionário da equipe.
2. O sistema exibe os campos a serem preenchidos.
3. A empresa preenche os campos e confirma o cadastro.
4. O Sistema executa o cadastro de funcionário da equipe.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: EditarFuncionario

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login e deve existir um funcionario.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja alterar alguma informação sobre um funcionario.
2. O sistema cria os campos a serem preenchidos e os exibe a empresa.
3. A empresa preenche os campos e confirma as mudanças.
4. O Sistema atualiza as informações do funcionario.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: ExcluirFuncionario

Atores: Empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login e deve existir um funcionário cadastrado.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja excluir um funcionário da equipe.
2. A empresa confirma a execução de exclusão.
3. O Sistema exclui o funcionario do sistema.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo

Caso de uso: ConsultarFuncionario

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema apresenta informações específicas de um funcionário da equipe

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando a empresa solicita a consulta de um funcionário da equipe.
2. O usuário solicita consultar um funcionário.
3. O sistema exibe as informações do funcionário.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

Caso de uso: EnviarMensagemFuncionario

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema envia mensagem aos funcionários da equipe selecionados.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando a empresa deseja enviar mensagem a determinados funcionários da equipe.
2. A empresa acessa o menu de equipes.
3. O sistema apresenta as informações sobre a sua equipe.
4. A empresa descreve a mensagem, seleciona os funcionários da equipe e envia a mensagem.
5. O sistema processa o envio da mensagem através de email e sms para os funcionários da equipe.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):**4.a. A empresa não define alguma informação necessária.**

- 4.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 4.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

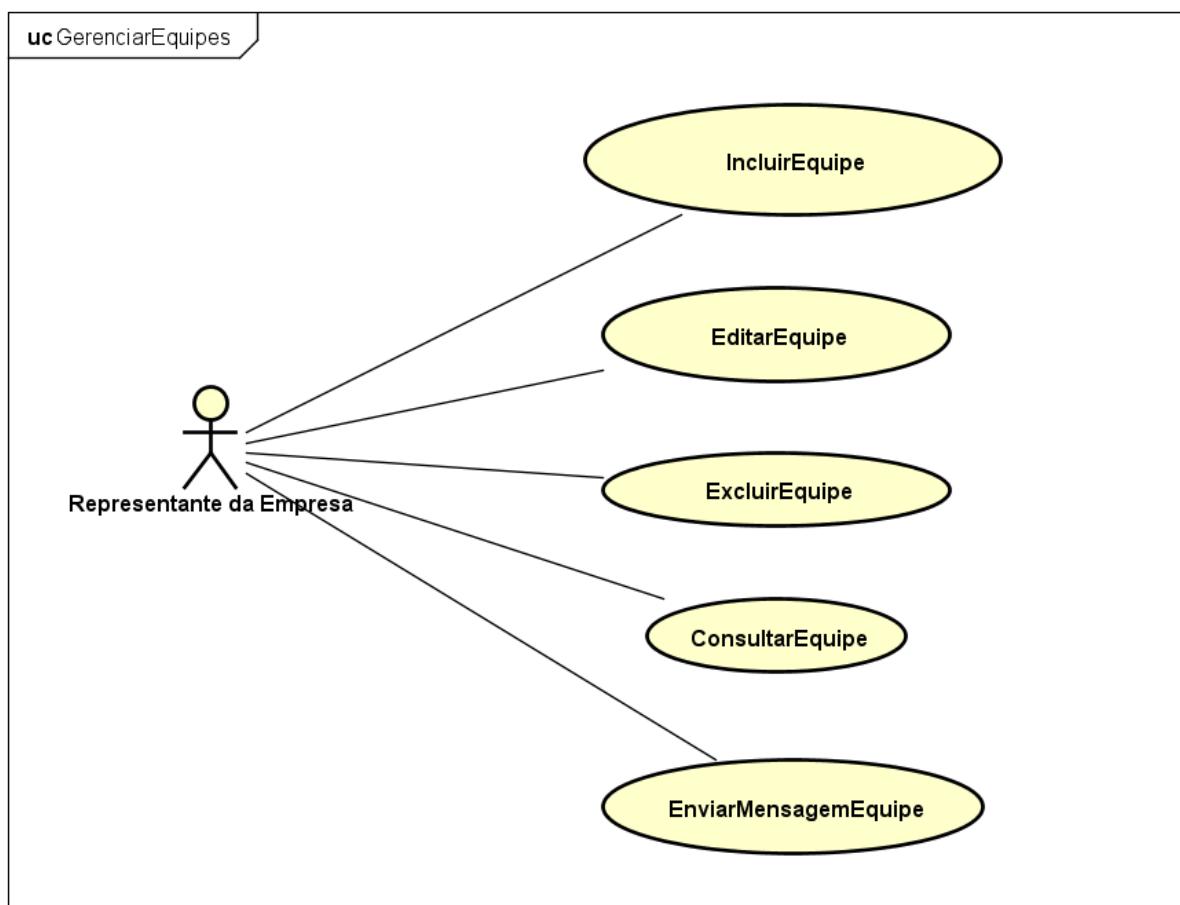
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: GerenciarEquipes

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pela empresa para cadastrar equipe e enviar mensagem a equipe de uma forma geral.

Caso de uso: IncluirEquipe

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja cadastrar uma equipe.
2. O sistema exibe os campos a serem preenchidos.
3. A empresa preenche os campos e confirma o cadastro.
4. O Sistema executa o cadastro da equipe.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: EditarEquipe

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login e deve existir uma equipe cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja alterar alguma informação sobre uma equipe.
2. O sistema cria os campos a serem preenchidos e os exibe a empresa.
3. A empresa preenche os campos e confirma as mudanças.
4. O Sistema atualiza as informações da equipe.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: ExcluirEquipe

Atores: Empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja excluir uma equipe.
2. A empresa confirma a execução de exclusão.
3. O Sistema exclui a equipe do sistema.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

2.a. A equipe possui funcionários, por isso deve excluir os funcionários antes de excluir a equipe.

2.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Deve-se excluir funcionários da equipe antes de excluir a equipe”.

2.a.2. Retorna ao fluxo no passo 1.

Caso de uso: ConsultarEquipe

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema apresenta os membros da equipe cadastrados.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando a empresa solicita a consulta da sua equipe.
2. A empresa acessa o menu de equipes.
3. O sistema apresenta as informações sobre a sua equipe.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

Caso de uso: EnviarMensagemEquipe

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema envia mensagem aos membros da equipe cadastrados.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando a empresa solicita enviar mensagem a sua equipe.
2. A empresa acessa o menu de equipes.
3. O sistema apresenta as equipes cadastradas
4. A empresa seleciona a equipe desejada , descreve a mensagem, e clica para enviar a mensagem.
5. O sistema processa o envio da mensagem através de email e sms daquela equipe.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):**4.a. A empresa não define alguma informação necessária.**

- 4.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.
- 4.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

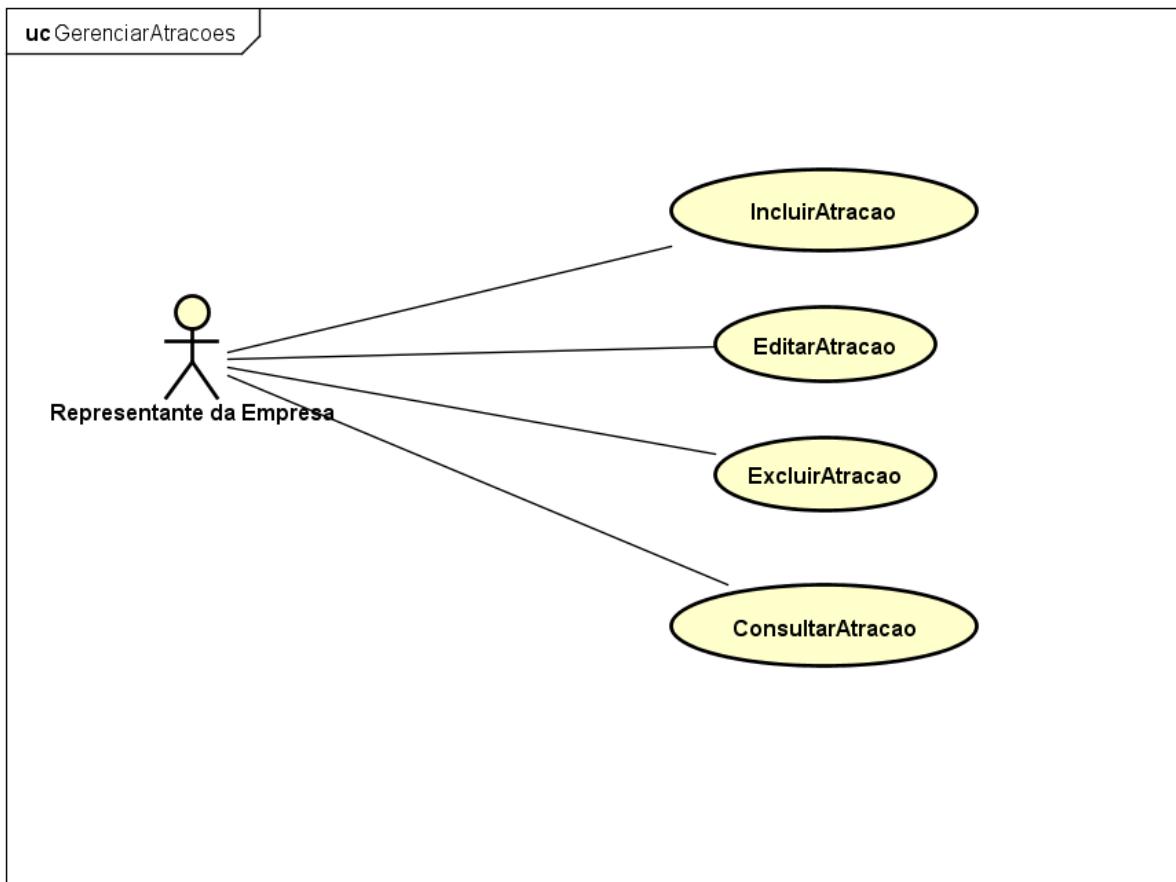
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: GerenciarAtracoes

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pela empresa para cadastrar atrações

Caso de uso: IncluirAtraçao

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja cadastrar uma atração.
2. O sistema exibe os campos a serem preenchidos.
3. A empresa preenche os campos e confirma o cadastro.
4. O Sistema executa o cadastro da atração.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: EditarAtracao

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login e deve existir uma atração já cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja alterar alguma informação sobre uma atração
2. O sistema cria os campos a serem preenchidos e os exibe a empresa.
3. A empresa preenche os campos e confirma as mudanças.
4. O Sistema atualiza as informações da atração.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: ExcluirAtracao

Atores: Empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login e deve existir uma atração já cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja excluir uma atração.
2. A empresa confirma a execução de exclusão.
3. O Sistema exclui a atração do sistema.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

2.a. A atração está vinculada a algum evento por isso não pode ser excluída antes que o evento seja excluído primeiro.

2.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Atração vinculada a algum evento por isso não pode ser excluída.

2.a.2. Retorna ao fluxo no passo 1.

Caso de uso: ConsultarAtracao

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema apresenta as atrações cadastradas.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando a empresa solicita a consulta das atrações.
2. A empresa acessa o menu de atrações.
3. O sistema exibe os filtros para a empresa.
4. A empresa preenche os filtros e consulta as atrações desejadas.
5. O sistema apresenta as informações das atrações.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

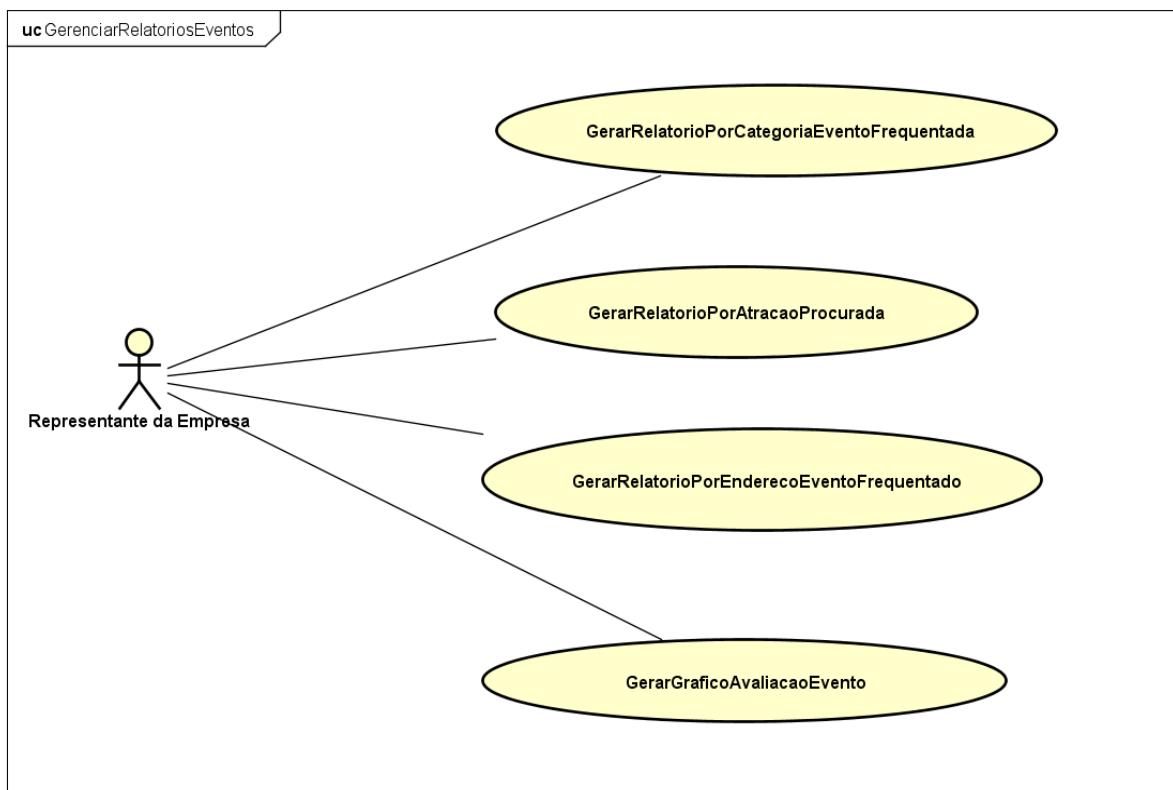
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: GerenciarRelatoriosEventos

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pela empresa para gerar relatório por categorias de eventos realizados pela empresa que foram mais frequentadas pelos clientes.

Caso de uso: GerarRelatorioPorCategoriaEventosFrequentada

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login e deve existir eventos cadastrados e clientes cadastrados e clientes terem participados de eventos.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja consultar relatório específico dos seus eventos.
2. O sistema exibe filtros a serem preenchidos.
3. A empresa preenche o filtro de relatório por atração mais procurada de eventos que já aconteceram e clica em consultar.
4. O sistema exibe diversas informações personalizadas, incluindo gráficos de informações dos eventos.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

Caso de uso: GerarRelatorioPorAtracaoProcurada

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login e deve existir eventos cadastrados e clientes cadastrados e clientes terem participados de eventos.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja consultar relatório específico dos seus eventos.
2. O sistema exibe filtros a serem preenchidos.
3. A empresa preenche o filtro de relatório por atração mais procurada de eventos que já aconteceram e clica em consultar.
4. O sistema exibe diversas informações personalizadas, incluindo gráficos de informações dos eventos.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

Caso de uso: GerarRelatorioPorEnderecoEventoFrequentado

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login e deve existir eventos cadastrados e clientes cadastrados e clientes terem participados de eventos.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja consultar relatório específico dos seus eventos.
2. O sistema exibe filtros a serem preenchidos.
3. A empresa preenche o filtro de relatório por endereço de evento mais procurado de eventos que ja aconteceram e clica em consultar.
4. O sistema exibe diversas informações personalizadas, incluindo gráficos de informações dos eventos.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

Caso de uso: GerarGraficoAvaliacaoEvento

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login e deve existir eventos cadastrados e clientes cadastrados e clientes terem avaliados eventos.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja consultar relatório específico dos seus eventos.
2. O sistema exibe filtros a serem preenchidos.
3. A empresa preenche o filtro de relatório por avaliações de seus eventos que ja aconteceram e clica em consultar.

4. O sistema exibe diversas informações personalizadas, incluindo gráficos de informações dos eventos.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

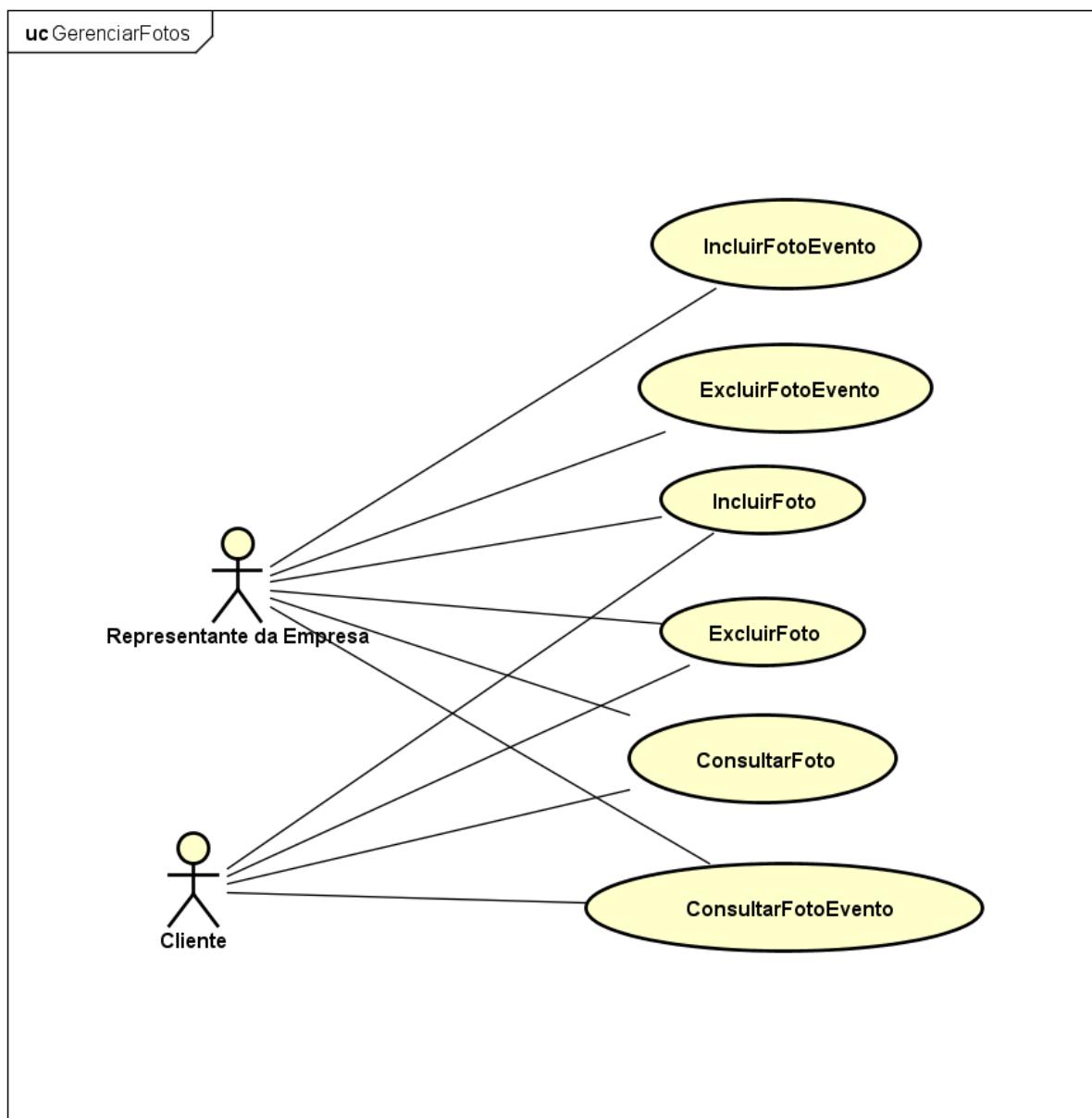
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: GerenciarFotos

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



powered by Astah

Descrição: Este caso de uso será utilizado pela empresa e pelo usuário para gerenciar suas respectivas fotos e a empresa gerenciar as fotos do evento.

Caso de uso: IncluirFoto

Atores: Representante da empresa, *Cliente*

Pré-condições: A empresa/cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema e ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Os atores executam este caso de uso quando desejam incluir uma foto.
2. Os atores acessam seus respectivos perfis.
3. O sistema exibe as fotos já incluídas e a opção de incluir uma nova foto.
4. Os atores seleciona do seu disco a foto e clique e inserir foto.
5. O Sistema executa o cadastro da foto.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

Caso de uso: ExcluirFoto

Atores: Representante da empresa, *Cliente*.

Pré-condições: A empresa/cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema e ter efetuado o login e deve existir uma foto já cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja excluir uma foto.
2. A empresa confirma a execução de exclusão.
3. O Sistema exclui a foto do sistema.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

Caso de uso: IncluirFotoEvento

Atores: Representante da empresa

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrado no sistema e ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando desejam incluir uma foto de um evento.
2. O ator acessa o menu de eventos e filtra o evento desejado.
3. O sistema exibe as informações específicas do evento.
4. O ator clica para adicionar uma foto ao evento.
5. O Sistema executa o cadastro da foto.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

Caso de uso: ExcluirFotoEvento

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa/cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema e ter efetuado o login e deve existir uma foto já cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando desejam incluir uma foto de um evento.
2. O ator acessa o menu de eventos e filtra o evento desejado.
3. O sistema exibe as informações específicas do evento.
4. O ator clica para excluir uma foto específica do evento.
5. O Sistema executa a exclusão da foto.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

Caso de uso: ConsultarFoto

Atores: Representante da empresa, Cliente.

Pré-condições: A empresa/cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema e ter efetuado o login e deve existir uma foto já cadastrada.

Pós-condições: O sistema apresenta as fotos cadastradas.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator solicita a consulta das fotos.
2. O ator acessa o menu de fotos.
3. O sistema exibe os filtros para a empresa.
4. A empresa preenche os filtros e consulta as atrações desejadas.
5. O sistema apresenta as informações das atrações

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

Caso de uso: ConsultarFotoEvento

Atores: Representante da empresa, Cliente.

Pré-condições: A empresa/cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema e ter efetuado o login e deve existir uma foto já cadastrada.

Pós-condições: O sistema apresenta as fotos cadastradas.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando o ator deseja consultar as fotos do evento.
2. O ator acessa o menu de eventos.
3. A tela exibe os filtros para filtro de eventos.
4. O ator preenche os filtros de evento e consulta.
5. A tela exibe os eventos filtrados.
6. O ator seleciona o evento filtrado.
7. O sistema apresenta as informações específicas do evento.
8. O ator seleciona a opção de fotos do evento.
9. O sistema apresenta as fotos do evento.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

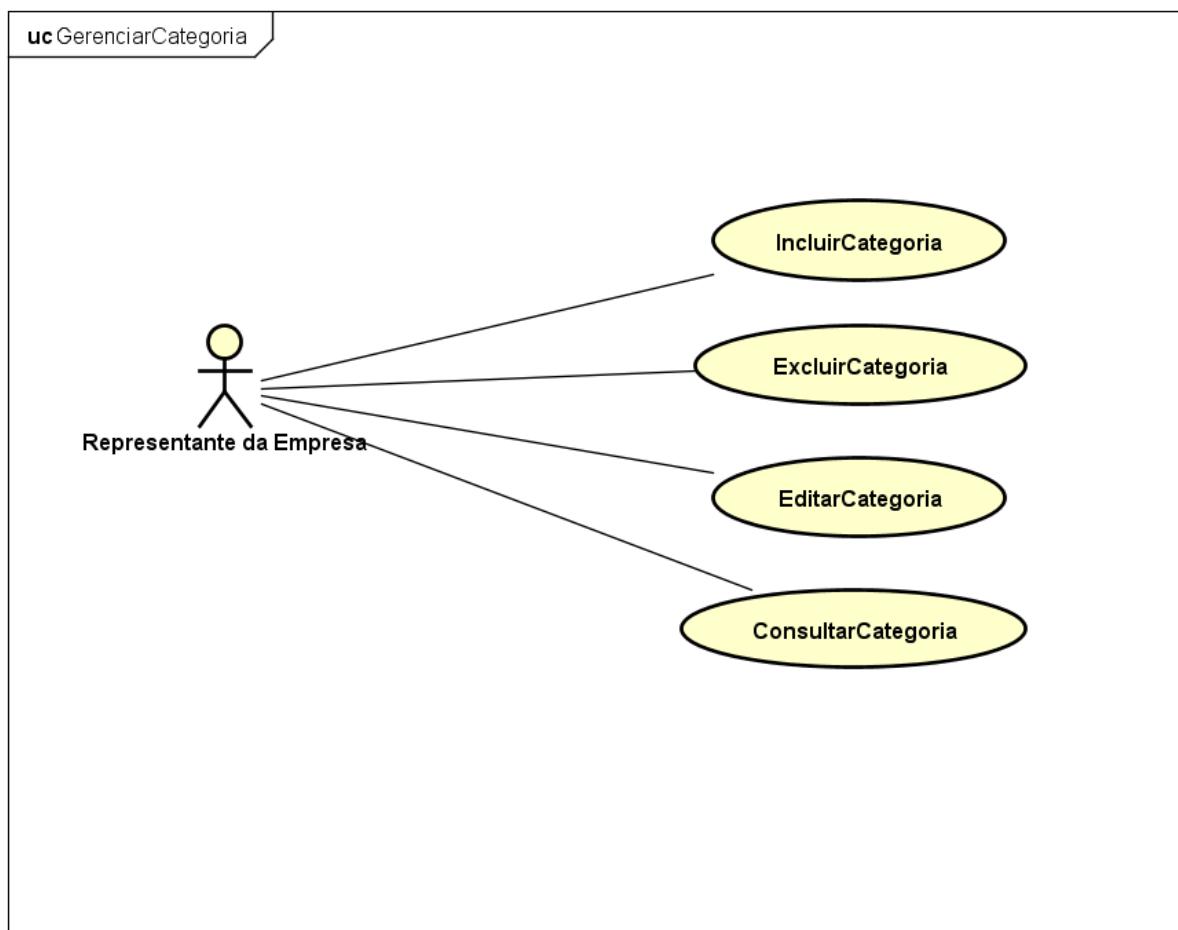
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: GerenciarCategoria

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pela empresa para cadastrar categorias de evento.

Caso de uso: IncluirCategoria

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema e ter efetuado o login.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja cadastrar uma categoria.
2. O sistema exibe os campos a serem preenchidos.
3. A empresa preenche os campos e confirma o cadastro.
4. O Sistema executa o cadastro da categoria.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: EditarCategoria

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login e deve existir uma categoria já cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja alterar alguma informação sobre uma categoria.
2. O sistema cria os campos a serem preenchidos e os exibe a empresa.
3. A empresa preenche os campos e confirma as mudanças.
4. O Sistema atualiza as informações da categoria.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

3.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 3.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 3.a.2. Retorna ao fluxo no passo 2.

Caso de uso: ExcluirCategoria

Atores: Representante da Empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada no sistema, ter efetuado o login e deve existir uma categoria já cadastrada.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. A empresa executa este caso de uso quando deseja excluir uma categoria.
2. A empresa confirma a execução de exclusão.
3. O Sistema exclui a categoria do sistema.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

2.a. O tipo de evento está vinculado a algum evento por isso não pode ser excluído antes que o evento seja excluído primeiro.

- 2.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Categoria vinculada a algum evento por isso não pode ser excluída.”
- 2.a.2. Retorna ao fluxo no passo 1.

Caso de uso: ConsultarCategoria

Atores: Representante da empresa.

Pré-condições: A empresa deve estar devidamente cadastrada e ter efetuado o login.

Pós-condições: O sistema apresenta as categorias cadastradas.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. Este caso de uso se inicia quando a empresa solicita a consulta das categorias.
2. A empresa acessa o menu de categorias.
3. O sistema exibe os filtros para a empresa.
4. A empresa preenche os filtros e consulta as categorias desejadas.
5. O sistema apresenta as informações das categorias.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

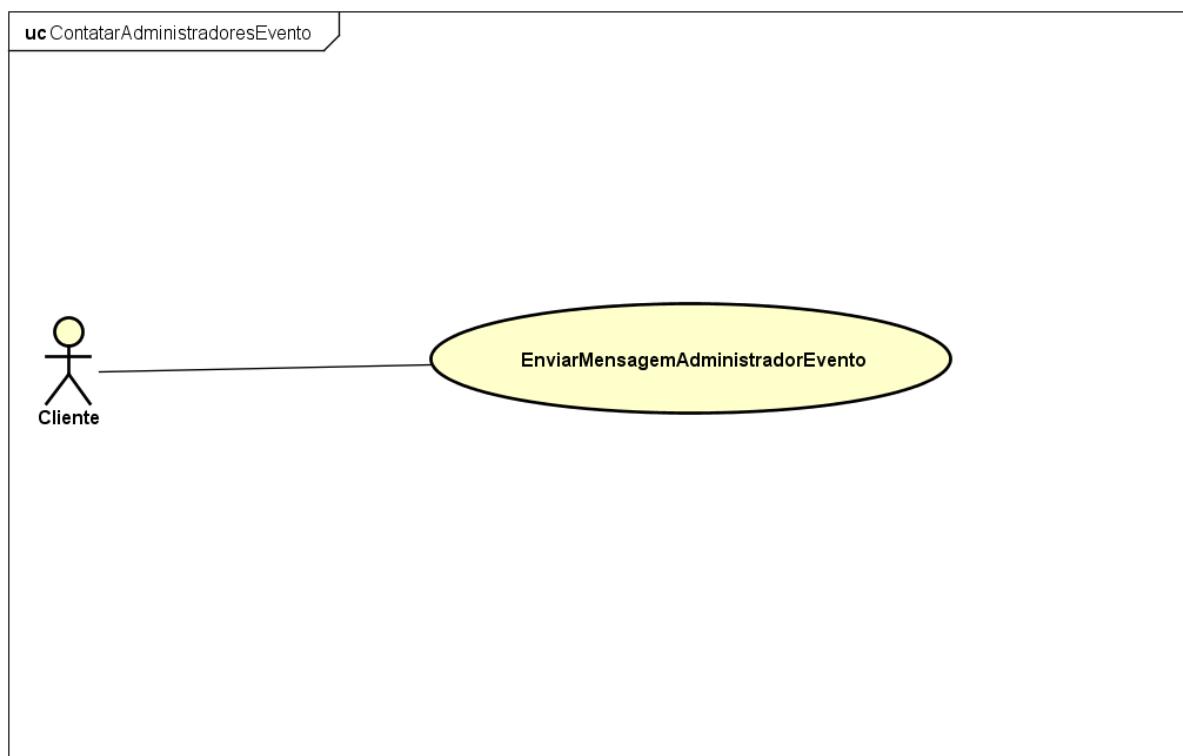
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: ContatarAdministradoresEvento

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pelo cliente para enviar mensagem para o administrador do evento

Caso de uso: EnviarMensagemAdministradorEvento

Atores: Cliente

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema, ter efetuado o login, e deve existir ao menos um evento cadastrado no sistema.

Pós-condições: Mensagem enviada ao administrador do evento.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O cliente usa este caso de uso quando deseja enviar mensagem específica ao administrador do evento.

2. O cliente preenche os filtros de consulta do evento.
3. O sistema exibe os eventos filtrados.
4. O cliente seleciona o evento desejado.
5. O sistema exibe as informações do evento.
6. O cliente clica na opção para enviar mensagem para o administrador do evento.
7. O Sistema exibe modal com descrição e anexo para o usuário digitar/anexar.
8. O Usuário preenche as informações e clica em enviar.
9. O sistema processa as informações e envia a mensagem para o administrador do evento.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):**8.a. O cliente não define alguma informação necessária.**

- 8.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 8.a.2. Retorna ao fluxo no passo 7.

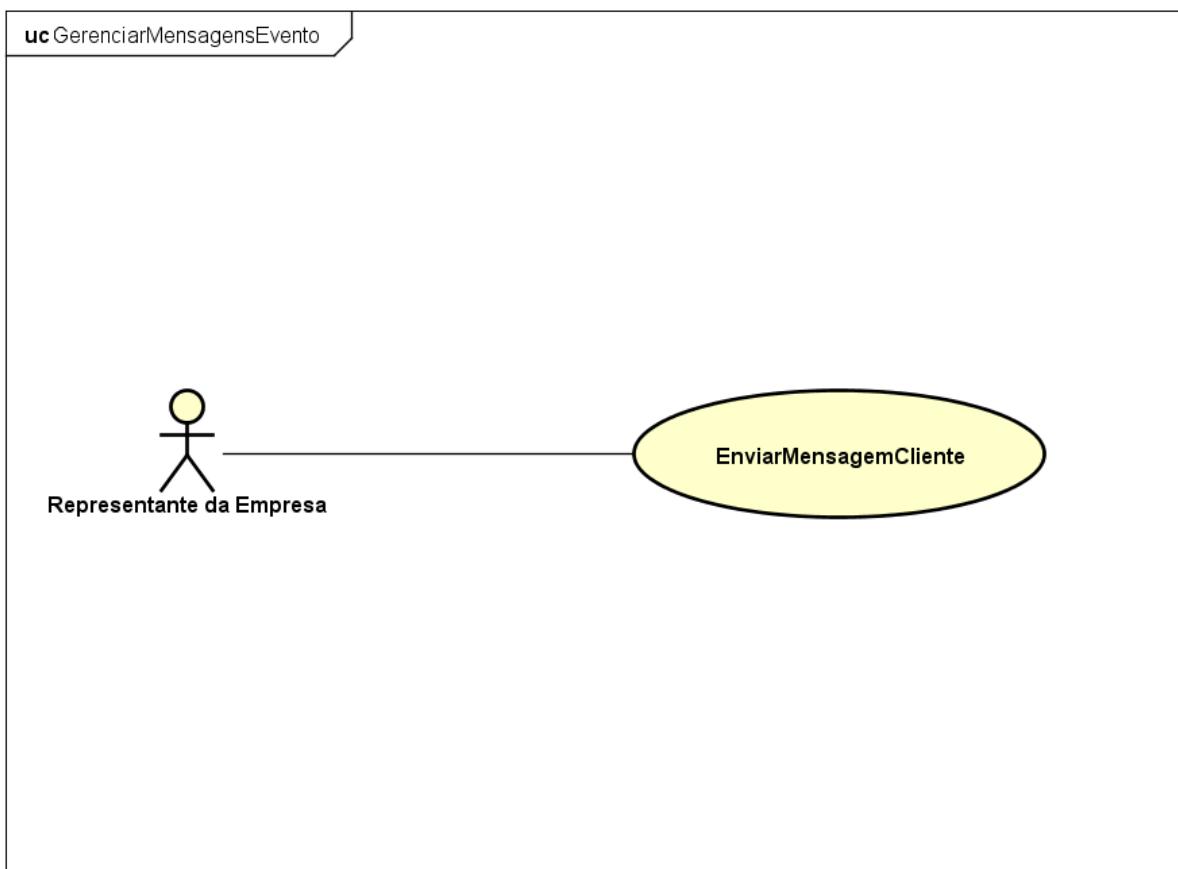
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: GerenciarMensagensEvento

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pela empresa para gerenciar as mensagens recebidas por ela.

Caso de uso: EnviarMensagemCliente

Atores: Representante da empresa

Pré-condições: O representante da empresa deve estar devidamente cadastrado no sistema, ter efetuado o login, e deve existir ao menos um evento cadastrado no sistema.

Pós-condições: Mensagem enviada ao cliente.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O representante da empresa utiliza este caso de uso quando deseja responder um cliente que lhe enviou uma mensagem.
2. O representante da empresa acessa sua caixa de mensagens.
3. O sistema exibe as mensagens.
4. O representante seleciona a mensagem a ser respondida.
5. O sistema exibe a mensagem e o anexo correspondente.
6. O representante escreve a mensagem e envia a mensagem ao cliente.
7. O sistema processa as informações e envia a mensagem para o cliente.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):**6.a. O representante não define alguma informação necessária.**

- 6.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 6.a.2. Retorna ao fluxo no passo 5.

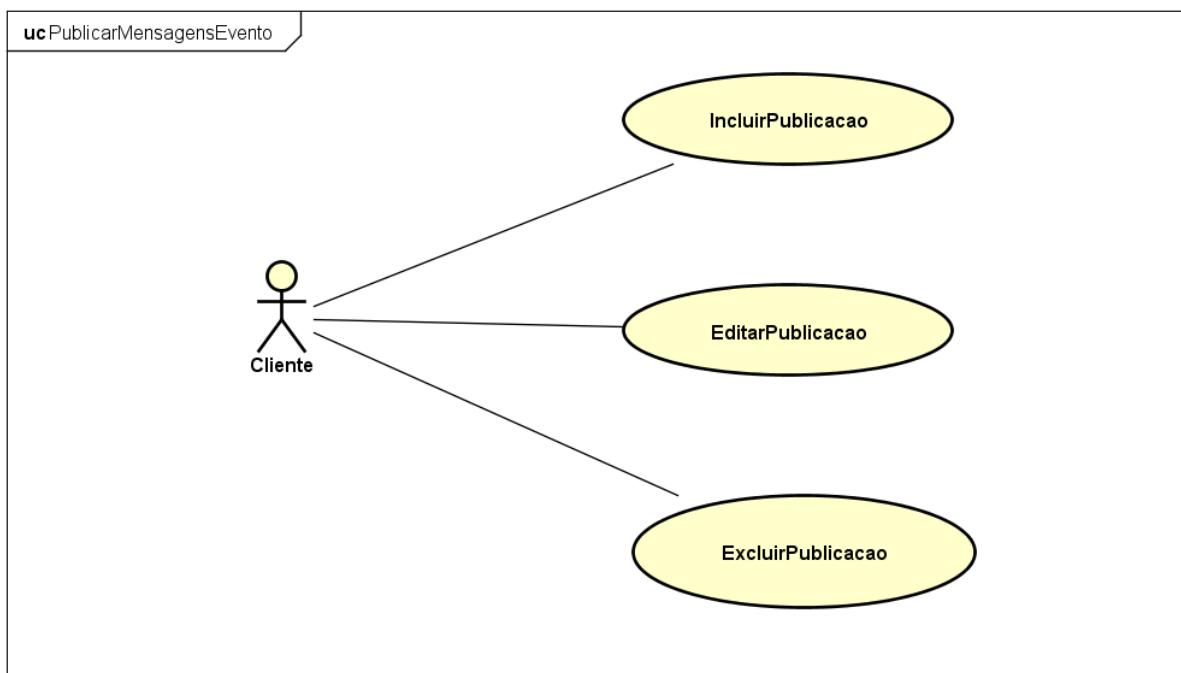
Descrição de Caso de Uso

Projeto: Event Finder

Nome do Caso de Uso: PublicarMensagensEvento

Analistas: Laio Zatt, Jean Ribeiro

Data: 20/04/2015



Descrição: Este caso de uso será utilizado pelo cliente publicar mensagens no evento.

Caso de uso: IncluirPublicacao

Atores: *Cliente*.

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema, ter efetuado o login e deve existir um evento cadastrado.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando deseja enviar uma publicação ao evento.
2. O ator preenche o filtro na tela de consulta de evento.
3. O sistema exibe o evento filtrado.

4. O ator seleciona o evento.
5. O sistema exibe as informações específicas daquele evento juntamente com os campos a serem preenchidos.
6. O ator preenche os campos e confirma o envio.
7. O Sistema executa o envio da publicação.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

6.a. O cliente não define alguma informação necessária.

- 6.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 6.a.2. Retorna ao fluxo no passo 5.

Caso de uso: EditarPublicacao

Atores: *Cliente.*

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema, ter efetuado o login e deve existir um evento cadastrado.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando deseja enviar uma publicação ao evento.
2. O ator preenche o filtro na tela de consulta de evento.
3. O sistema exibe o evento filtrado.
4. O ator seleciona o evento.
5. O sistema exibe as informações específicas daquele evento juntamente com as mensagens existentes do evento, incluindo as mensagens do ator.
6. O ator clica no botão ao lado da mensagem que deseja editar e preenche e muda a descrição e o anexo desejado e clica em enviar.
7. O sistema processa e envia a publicação.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

6.a. A empresa não define alguma informação necessária.

- 6.a.1. O sistema exibe a mensagem de erro “Campo obrigatório não preenchido.”
- 6.a.2. Retorna ao fluxo no passo 5.

Caso de uso: ExcluirPublicacao

Atores: *Cliente.*

Pré-condições: O cliente deve estar devidamente cadastrado no sistema, ter efetuado o login e deve existir um evento cadastrado.

Pós-condições: Nenhuma.

Fluxo Principal (ou Normal):

1. O ator executa este caso de uso quando deseja enviar uma publicação ao evento.
2. O ator preenche o filtro na tela de consulta de evento.
3. O sistema exibe o evento filtrado.
4. O ator seleciona o evento.
5. O sistema exibe as informações específicas daquele evento juntamente com as mensagens existentes do evento, incluindo as mensagens do ator.
6. O ator clica no botão de exclusão ao lado da mensagem e clica em ok.
7. O sistema processa e exclui a publicação.

Fluxos Alternativos (ou Tratamento de exceções):

Sem fluxo alternativo.

