

ARTEFATOS DO PROJETO DE SOFTWARE

SUMÁRIO

DIÁRIO DE BORDO	3
DIAGRAMA DE CASO DE USO	4
DIAGRAMA DO MODELO CONCEITUAL	5
DIAGRAMA DO MODELO LÓGICO	6
CANVAS	7
DIAGRAMA DE REDES	8
UI DE ALTA FIDELIDADE	8
TELA INICIAL	9
TELA DE IMAGEM	10
TELA DE ANALISE	11

DIÁRIO DE BORDO

O Diário de Bordo tem como objetivo facilitar a organização e o acompanhamento do andamento do projeto, registrando detalhadamente as atividades e tarefas realizadas. Este registro é essencial para garantir a transparência, a eficiência e a coordenação da equipe ao longo das diferentes fases do desenvolvimento.

Figura 1 – Diário de Bordo

Fatec Registro	Ministério da Educação Faculdade de Tecnologia Campus Registro Desenvolvimento de Software Multiplataforma			
	DIÁRIO DE BORDO			
Nome da Atividade	Data de início	Data de término	Responsável pela atividade	Descrição da atividade realizada
Prototipação da aplicação	15/04/2024	15/05/2024	Thiago Funaki	Prototipação das telas da aplicação utilizando a ferramenta Figma.
Desenvolvimento da aplicação	15/05/2024	02/06/2024	Bruno Lopes, Maria Eduarda, Juliano Rodrigues	Desenvolvimento da aplicação utilizando Node.js em conjunto com o framework Express.

1

Fonte: Próprio Autor (2024)

Nesse diário de bordo será mostrado como foi feita a distribuição das tarefas.

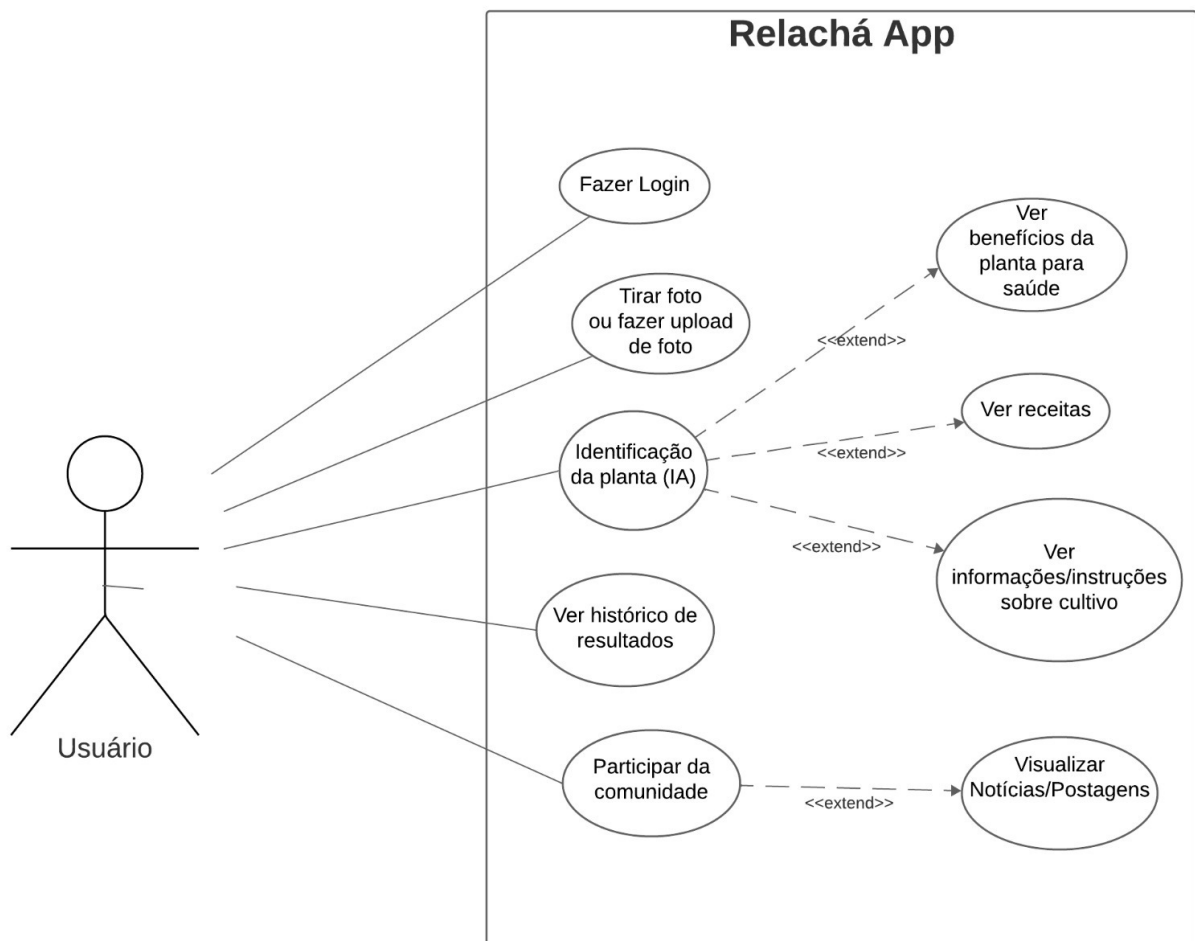
DIAGRAMA DE UML

A UML (Unified Modeling Language) é uma linguagem-padrão para a elaboração da estrutura de projetos de software. Ela poderá ser empregada para a visualização, a especificação, a construção e a documentação de artefatos que façam uso de sistemas complexos de software. Com base na elaboração UML, identificamos o agricultor produtor de chá como ator principal do sistema. Detalhamos as ações realizadas por esse ator, desde a criação de uma conta até a análise das imagens contendo a classificação do chá e o padrão de qualidade.

DIAGRAMA DE CASO DE USO

1. Usuário: ira interagir diretamente com o sistema, podendo fazer login, tirar fotos das plantas de cha, visualizar a doença presente, como tambem o historico dos resultados.

Figura 2 – Diagrama de caso de uso



Fonte: Próprio Autor (2024)

Através deste diagrama UML, você pode ter uma visão simplificada das principais funcionalidades do sistema de interação.

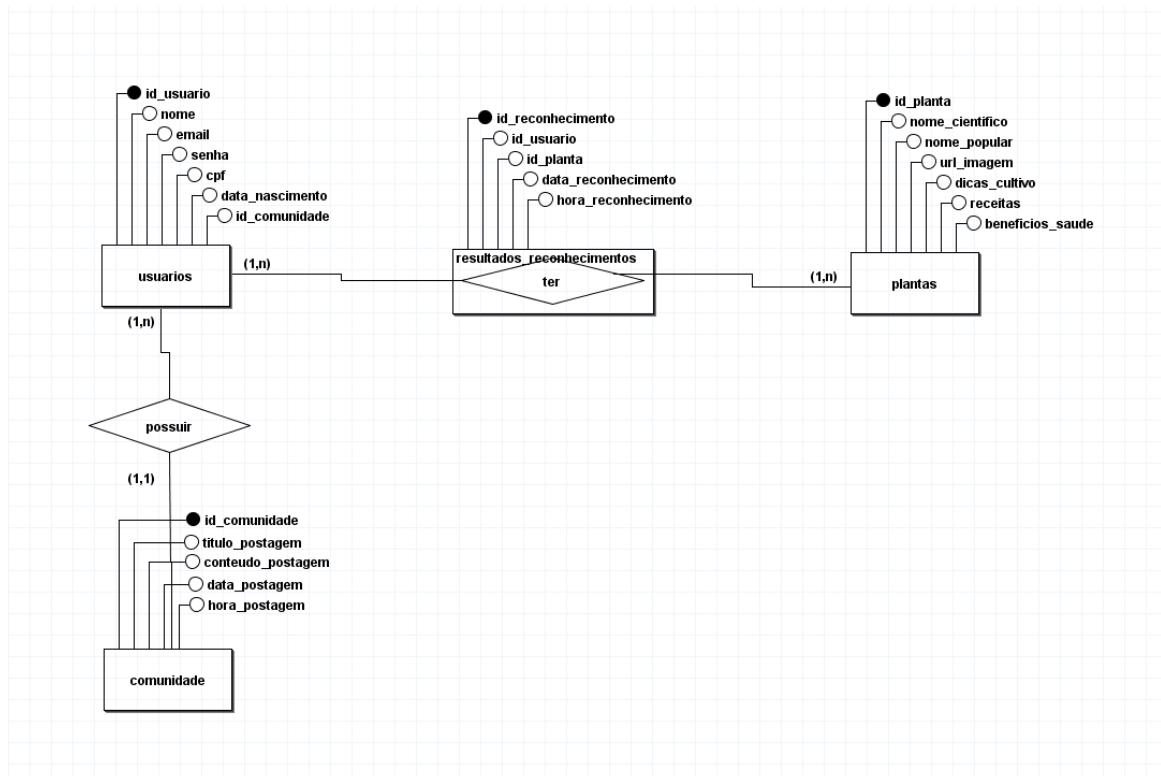
DIAGRAMAS MODELAGEM DE BANCO DE DADOS

A Modelagem de Banco de Dados desempenha um papel essencial na organização e estruturação dos dados do sistema. Essa prática envolve a criação de representações abstratas e conceituais de dados que serão armazenados, gerenciados e acessados pelo sistema. Resumindo, o banco de dados mantém informações sobre usuários, seus engajamentos em comunidades, reconhecimentos ou identificações de plantas, e detalhes sobre as próprias plantas, incluindo suas imagens, dicas de cuidado, usos em receitas e benefícios para a saúde. Os usuários podem ter múltiplos reconhecimentos associados a diferentes plantas, e cada planta pode ser identificada múltiplas vezes pelos usuários do sistema.

DIAGRAMA DO MODELO CONCEITUAL

A modelagem conceitual de banco de dados é uma etapa anterior à modelagem lógica e visa a representação das entidades e dos relacionamentos entre elas de uma forma independente de detalhes de implementação técnica. Em outras palavras, o foco está na compreensão dos requisitos e das regras de negócio do sistema, sem se preocupar com aspectos de como os dados serão armazenados fisicamente. Por exemplo, o relacionamento (1,n) entre “usuários” e “comunidades” sugere que um usuário pode estar associado a muitas comunidades e uma comunidade também pode estar relacionada a muitos usuários. Da mesma forma, cada resultado de reconhecimento (“resultados_reconhecimentos”) está relacionado a exatamente um usuário e uma planta, mas cada usuário e cada planta podem ter múltiplos resultados de reconhecimento associados a eles.

Figura 3 – Diagrama do Modelo Conceitual



Fonte: Próprio Autor (2024)

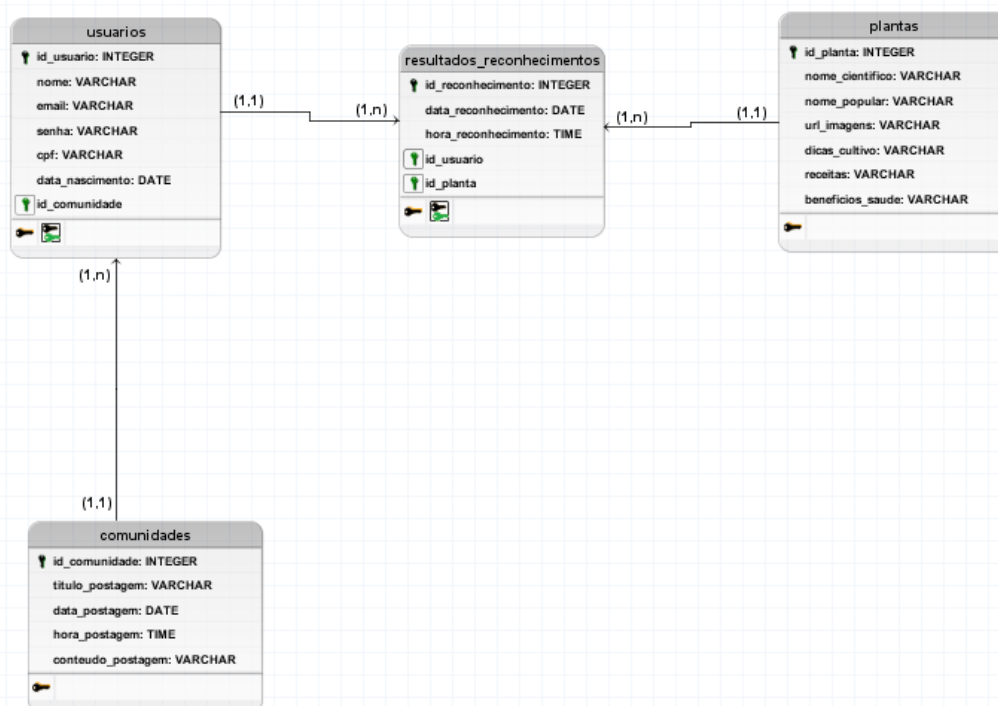
O sistema possui quatro entidades principais::

1. **Usuário**: Armazena informações dos usuários do sistema, como nome, email, e data de nascimento.
2. **Resultados**: Registra os resultados obtidos pelos usuários. Inclui detalhes como data e hora do resultado.
3. **Plantas**: Contém informações sobre diferentes tipos de plantas, como nome científico, nome popular e dicas de cultivo.
4. **Comunidade**: Representa comunidades de usuários dentro do sistema. Cada comunidade tem um título, data e hora.

DIAGRAMA DO MODELO LOGICO

A modelagem lógica de banco de dados é o processo de definir a estrutura e organização dos dados dentro de um banco de dados, independentemente de como eles serão fisicamente armazenados. É uma etapa crucial no desenvolvimento de sistemas de banco de dados, pois estabelece as tabelas, os relacionamentos entre elas e as restrições de integridade necessárias para garantir a consistência e a eficiência dos dados.

Figura 4 – Diagrama do Modelo Lógico



Fonte: Próprio Autor (2024)

Tabelas:

- Usuario
- Resultados
- Plantas
- Comunidade

CANVAS

O Modelo de Negócio Canvas (Figura 5) é uma ferramenta essencial para a estruturação da lógica do nosso modelo de negócios. Durante a fase de planejamento, antes mesmo de iniciarmos o desenvolvimento do aplicativo, o Modelo de Negócio Canvas nos auxilia a definir claramente os elementos-chave do nosso modelo de negócio. Isso abrange o segmento de clientes, a proposta de valor, os canais de distribuição, as fontes de receita, os recursos-chave, as atividades-chave, as parcerias-chave, a estrutura de custos e o relacionamento com o cliente.

Figura 5 – Canvas

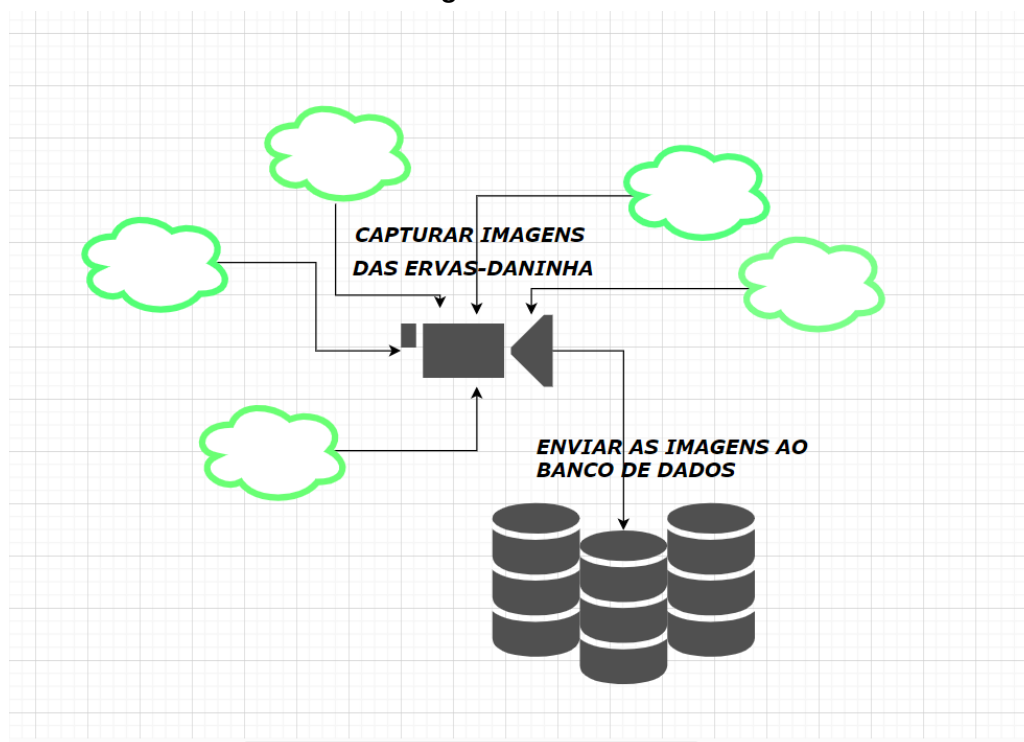


Fonte: Próprio Autor (2024)

DIAGRAMA DE REDES

O diagrama de redes (Figura 6) oferece uma representação detalhada de como as diversas partes do sistema se comunicam e interagem entre si. Isso engloba, por exemplo, a interação do aplicativo com o banco de dados, a comunicação entre o backend e o frontend, bem como outras interações entre os componentes do sistema. Essa visualização abrangente ajuda a compreender a arquitetura do sistema e os fluxos de informação que ocorrem entre seus diferentes elementos.

Figura 6 – Redes



Fonte: Próprio Autor (2024)

Esta visualização abrangente proporciona uma base sólida para o desenvolvimento e aprimoramento contínuo do sistema, permitindo que ele atenda de forma eficaz às necessidades complexas de gerenciamento de informações médicas.

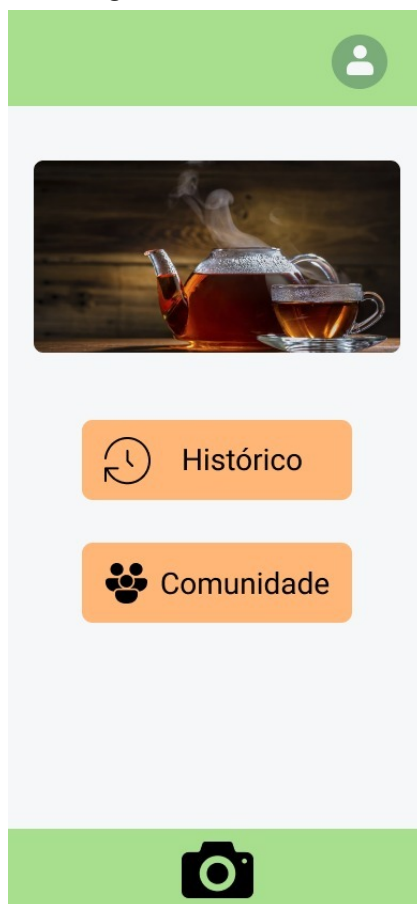
UI DE ALTA FIDELIDADE

O *Website* será principalmente utilizado pelos administradores e gestores de escolas e empresas, Para visualizar os gráficos e relatórios citados anteriormente. Exibindo estes dados e registros de forma dinâmica, o sistema torna-se uma ferramenta para que os mesmos possam identificar as salas ou setores onde pesquisas de teor discriminatório estão ocorrendo com mais frequência, além da incidência e médias de bloqueio em cada área, entre outros.

TELA INICIAL

A (Figura 7) tela principal do aplicativo, onde o usuário pode visualizar o histórico de resultados, acessar a comunidade e usar o botão da câmera para capturar imagens de plantas ou fazer o upload de fotos para reconhecimento através de IA, essa seria uma interface fundamental para facilitar a interação do usuário com o aplicativo de reconhecimento de plantas.

Figura 7 – Tela Inicial



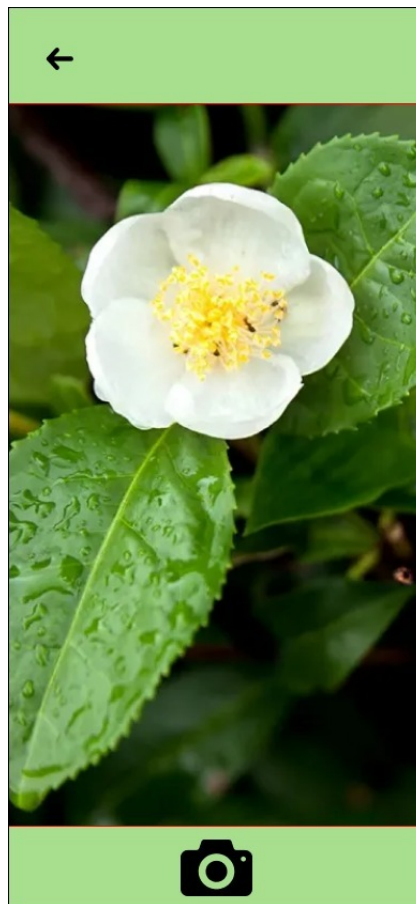
Fonte: Próprio Autor (2024)

TELA DE IMAGEM

Observa-se na (Figura 8) Na tela da câmera, o foco principal é permitir que o usuário tire uma foto da planta para análise. O layout pode incluir:

1. Uma área central onde a câmera está ativa e a imagem da planta é exibida em tempo real.
2. Botões de captura de imagem para facilitar a interação do usuário.
3. Um ícone ou texto indicando que a planta está sendo analisada.

Figura 8 – Tela de Imagem



Fonte: Próprio Autor (2024)

TELA DE ANALISE

Na (Figura 9) tela Análise é projetada para oferecer ao usuário uma visão detalhada e abrangente das informações sobre uma planta do chá. Aqui, o usuário poderá explorar diversos aspectos relacionados à planta, incluindo seus benefícios, modos de cultivo e receitas culinárias que utilizam essa planta. A seguir, vamos detalhar cada uma dessas seções para dar uma ideia mais clara de como elas podem ser apresentadas e como cada uma delas pode ser útil para o usuário.

Figura 9 – Tela de Analise



Fonte: Próprio Autor (2024)