

Levantamento de Requisitos

App OnLive

Brígida Monteiro Gualberto Montenegro
João Henrique Farias Garcia
Maria Flávia de Almeida
Taísia Cruz de Souza Honório Delgado

OnLive

Equipe responsável:

Brígida Monteiro Gualberto Montenegro
João Henrique Farias Garcia
Maria Flávia de Almeida
Taísia Cruz de Souza Honório Delgado

Data da Atualização versão 1: 02 de Maio de 2020.
Data da Atualização versão 2: 25 de Maio de 2020.
Data da Entrega: 02 de Junho de 2020.

Levantamento de Requisitos OnLive

1. DEFINIÇÃO DO SISTEMA

Título: OnLive

- **Caracterização do Domínio do Problema:**

O aplicativo tem por objetivo organizar de forma estruturada as informações das lives cadastradas pelo usuário.

- **Objetivos de Impacto/Efeitos da Solução de Software:**

Diante da pandemia que assola o planeta, provocado pelo Covid-19, o regime de quarentena vem sendo amplamente executado em todos os países. Todavia a reclusão obrigatória vem provocando diversos danos dentre eles podemos destacar os distúrbios psicológicos e a fome, esta última por consequência do aumento nos índices de desemprego.

Diante deste cenário, artistas do mundo todo tiveram a iniciativa de realizar shows ao vivo por meio das redes sociais, com o intuito de oferecer entretenimento via internet e arrecadar fundos e mantimentos em favor dos mais necessitados.

O chamado #FiqueEmCasa ganhou força e as lives a cada dia vêm se superando em quantidade e qualidade, tornando-se um dos principais agentes neste momento difícil.

Devido ao grande número de artistas que se engajaram neste movimento, resolvemos desenvolver uma ferramenta que pudesse ajudar o usuário a acompanhar as lives dos seus artistas favoritos.

- **Descrição geral do sistema:**

O “OnLive” é um aplicativo que ajuda o usuário a catalogar de forma organizada suas lives de interesse, de acordo com o gênero musical, data e hora, permitindo o compartilhamento das informações e selfies de forma simplificada, deixando o momento ainda mais divertido.

2. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

2.1. REQUISITOS FUNCIONAIS

IDENTIFICADOR	NOME	DESCRIÇÃO
RF1	Gerenciador de Projeto	O projeto deverá ser desenvolvido utilizando a “framework” do MIT App Inventor com o intuito de facilitar sua criação bem como receber sugestões de melhorias por parte dos demais usuários da framework.

RF2	Interface Gráfica	O app deverá utilizar uma interface gráfica simples e amigável, para que o usuário compreenda com facilidade as funções disponibilizadas.
RF3	Usabilidade	O app deverá dispor de botões auto-explicativos para que o usuário intuitivamente os acione.
RF04	Cadastrar Agendamento	O app deve permitir o usuário realizar os agendamentos das lives que ele deseja, coletando informações essenciais como: artista ou banda; estilo musical, qual canal será transmitido o evento, link de acesso, data e hora, e armazenamento dessas informações.
RF05	Consultar Agendamento	O app deve permitir ao usuário consultar os agendamentos armazenados, contendo as informações da live.
RF06	Compartilhar Agendamento	O app deve permitir o compartilhamento das informações armazenadas de cada live, através dos vários meios virtuais, como por exemplo: Whatsapp, Instagram, Facebook, Gmail, entre outros.
RF07	Registrar Fotografia	O sistema deve permitir ao usuário, registrar fotografias através do smartphone ou tablete permitir seu compartilhamento, proporcionando uma maior interatividade.

2.2. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

IDENTIFICADOR	NOME	DESCRIÇÃO
NF01	Sistema Operacional do Smartphone/Tablet	Android
NF02	Suporte	Internet
NF03	Internet	Link mínimo de 5Mbps
NF04	Desenvolvimento	MIT App Inventor

3. LIMITAÇÕES DA APLICAÇÃO

A maior dificuldade para implementar a aplicação esteve no conhecimento da plataforma MIT App Inventor e na funcionalidade de seus componentes, pois apesar de ser simples tem muitas particularidades de implementação o que dificulta o desenvolvimento da ideia. O fato de não termos ainda conhecimento suficiente de banco de dados na web também foi outro ponto que limitou nossa aplicação, visto que nosso intuito inicial era que o aplicativo fosse atualizado pelos usuário, porém em um banco de dados web, para que as lives cadastradas ficassem disponíveis para todos.

No projeto foi utilizado apenas um sensor: o temporizador (clock), pois os demais não se encaixavam em nossas necessidades.