



**UMinho**

**Mestrado Engenharia Informática  
Requisitos e Arquiteturas de Software  
(2022/23)**

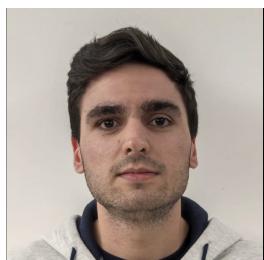
**RASBET**

**João Silva - PG50495**

**Duarte Lucas - PG50345**

**João Vieira - PG50501**

**José Magalhães - PG50528**



((a)) José Magalhães



((b)) João Silva



((c)) Duarte Lucas



((d)) João Vieira

Braga, 17 de Janeiro de 2023

---

# **Conteúdo**

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Adição dos Novos Requisitos</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Alterações Realizadas</b>	<b>2</b>
3.1	Refactoring . . . . .	2
<b>4</b>	<b>Conclusão</b>	<b>2</b>

---

## 1 Introdução

No âmbito da unidade curricular Requisitos e Arquiteturas de Software foi desenvolvida a terceira e final fase do projeto desenvolvido ao longo do semestre, RASBET. Esta terceira fase constituiu na implementação de dois novos requisitos, apostas múltiplas e interessados em seguir jogos.

Para a realização dos objetivos propostos, foi necessário reformular alguns dos requisitos previamente implementados. Ao longo deste presente relatório será descrita a implementação dos requisitos anteriormente referidos e todas as novas alterações no código e na arquitetura.

## 2 Adição dos Novos Requisitos

Nesta fase, a equipa docente pediu ao grupo de trabalho que modificasse o código desenvolvido de modo a que aplicação permita a adição de novas funcionalidades, tendo sido pedido que fossem implementados 2 novos requisitos, apostas múltiplas e interessados em seguir jogos.

- Apostas múltiplas: Como já referido, este requisito já tinha sido implementado na fase 2 deste projeto, tendo sido assim apenas necessário adaptar e reformular pequenos aspectos. Anteriormente, qualquer apostador era capaz de fazer um apostas múltipla sem qualquer limitação em relação ao número de jogos apostados. Deste modo e para cumprir com o desejado, o apostador foi limitado de forma a apenas realizar apostas múltiplas com no máximo 20 jogos.
- Interessados em seguir jogos: Esta funcionalidade exigiu um pouco mais de trabalho em relação ao que anteriormente fora feito. Na entrega da última fase já tinha sido implementado um requisito que notifica todos os utilizadores sobre a subida de uma odd de qualquer jogo. De modo a cumprir com o pedido, foi necessário o desenvolvimento de código que permita ao utilizador "*seguir*" jogos, e adaptar o código responsável pelas notificações para que a aplicação notificasse qualquer alteração de odd, quer essa alteração seja um subida ou descida de odd, aos apostadores que tinham "*seguido*" o jogo ou que tinham apostado naquele jogo.

## 3 Alterações Realizadas

### 3.1 Refactoring

Nesta ultima fase do trabalho o grupo

Uma das modificações sugeridas nesta terceira fase do trabalho é o refactoring do código de modo a reestruturá-lo de acordo com um design pattern mais apropriado assim como ser capaz de aceitar novas funcionalidades sem que sejam necessárias mudanças estruturais. Deste modo o grupo optou por refazer o código de uma forma mais modular com classes mais especializadas, e de maneira a permitir uma futura expansão de funcionalidades inserindo novas classes para outro tipo de bets, moedas, métodos de pagamento ou desportos.

## 4 Conclusão

Com a realização deste trabalho foi possível consolidar toda a matéria lecionada nas aulas teóricas e práticas, uma vez que nos permitiu estudar e praticar temas como "*design patterns*", análise de cada requisito quer funcional ou não funcional, entre outros, lecionados ao longo da unidade curricular.

---

Concluímos também que este trabalho prático constitui uma mais valia para o nosso conhecimento visto que permitiu adquirir boas bases para trabalhos futuros, quer académicos ou profissionais. O projeto desenvolvido exigiu do grupo vários momentos de reflexão e pesquisa devido ao contexto que o projeto se encontrava e foi apresentado.

Por fim, o grupo acredita que apresenta uma boa resolução que satisfaz de um modo gracioso todos os requisitos funcionais e não funcionais propostos. Por outro lado, sabemos que o trabalho desenvolvido poderá ser melhorado pois a nossa falta de experiência em React e alguma falta de tempo limitou um pouco o nosso produto final.