

Universidade Regional de Blumenau – FURB
Departamento de Sistemas e Computação
Curso de Ciência da Computação
Projeto de Software

Fair
Versão 2.0

Breno Spagnolo da Rosa
Felipe Marques Hamann
Gustavo André Bulhmann
Henrique Haruda Gollnick
Leonardo Cognacco Conceição

Blumenau, 26 de setembro de 2022

1. INTRODUÇÃO

Para pessoas que buscam adquirir produtos de feira e para feirantes que procuram ampliar seu alcance de venda o Fair é um aplicativo para dispositivos móveis que possibilita que sejam oferecidos produtos desta categoria. Diferente de aplicativos de mercados como da Cooper por exemplo, o Fair é um marketplace, ou seja, não realiza a venda direta de produtos, apenas realizando o contato entre feirante e consumidor.

É <ul style="list-style-type: none">- Aplicativo móvel.- Disponível em Android e iOS.- Via internet.	NÃO É <ul style="list-style-type: none">- Não é uma loja.- Não é um delivery.
FAZ <ul style="list-style-type: none">- Anuncia produtos.- Possibilita encomendas.- Possibilita venda por pessoas físicas e jurídicas.	NÃO FAZ <ul style="list-style-type: none">- Não faz venda direta.- Não faz revenda de produtos.

2. OBJETIVOS

Facilitar o comércio de produtos de feira.

Aumentar a alcance de venda dos feirantes.

Auxiliar na encomenda de produtos alta demanda.

3. PERSONAS

Severino 62 anos agricultor familiar esta procurando facilitar o comercio de sua produção de alface.

Maria, 30 anos e coordenadora de infraestrutura de uma empresa do ramo Metarlugico procura comprar produtos de feira mas não consegue ir até o local de venda em horário comercial.

Renato, 35 anos músico e humorista gostaria de encomendar produtos de feira de maneira semanal.

Cleusa, aposentada de 40 anos que gostaria de comercializar seus produtos mas não consegue trabalhar presencialmente na feira devido à sua invalidez.

4. USER STORIES

Cliente	Comerciante
<ul style="list-style-type: none">- Como cliente, quero poder encomendar produtos que em geral tem pouca disponibilidade em feiras.- Como cliente, quero poder receber os produtos em minha casa, sem a necessidade de ir até as feiras.	<ul style="list-style-type: none">- Como comerciante independente, quero ter uma forma de oferecer meus produtos online para conseguir aumentar minhas vendas.- Como comerciante independente, quero ter uma forma segura de receber o pagamento de meus clientes que efetuaram compras online.

5. REQUISITOS FUNCIONAIS

O aplicativo deverá permitir o cadastro de comerciantes.

O aplicativo deverá permitir o cadastro de produtos do comerciante.

O aplicativo deverá permitir o cadastro das formas de pagamento aceitas pelo comerciante.

O aplicativo deverá permitir a busca por produto ou por comerciante.

O aplicativo deverá permitir a encomenda de produtos.

O aplicativo deverá permitir a compra programada de produtos com periodicidade definida pelo usuário.

6. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

O aplicativo deverá permitir colocar fotos dos produtos oferecidos.

O aplicativo terá um chat para que o cliente entre em contato com o comerciante.

O comerciante poderá colocar uma pequena descrição sua, dando um breve resumo dos produtos oferecidos e outras informações que julgar necessário.

O aplicativo é disponibilizado de forma gratuita aos clientes.

O aplicativo deverá ter uma interface simples e intuitiva tanto aos usuários, tanto cliente quanto às pessoas que estiverem anunciando produtos.

O aplicativo deverá possuir uma tela de login.

7. REGRAS DE NEGÓCIO

O comerciante não terá acesso direto aos dados pessoais do usuários. Estas informações são fornecidas apenas ao aplicativo.

O aplicativo permitirá diferentes tipos de forma de pagamento, como PIX, vales refeição, dinheiro e cartões de crédito. Ficarà a critério do comerciante decidir quais meios de pagamento aceitará.

Será possível realizar pagamento físico ou diretamente pelo aplicativo.

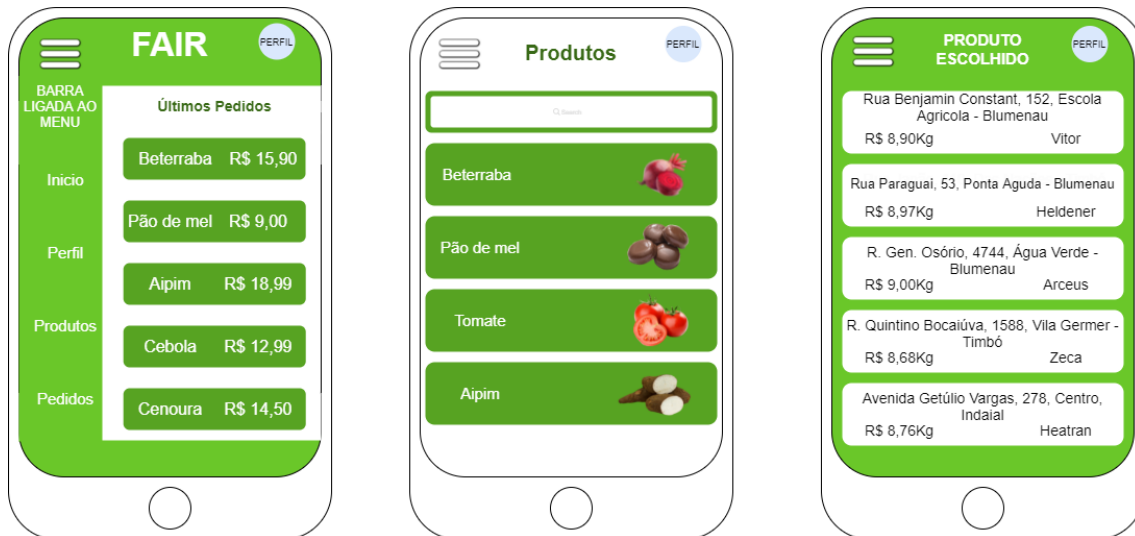
Será possível retirar os documentos diretamente com o comerciante ou receber por delivery.

O aplicativo é exclusivo para comerciantes independentes, não permitindo pessoas jurídicas ou restaurantes, por exemplo.

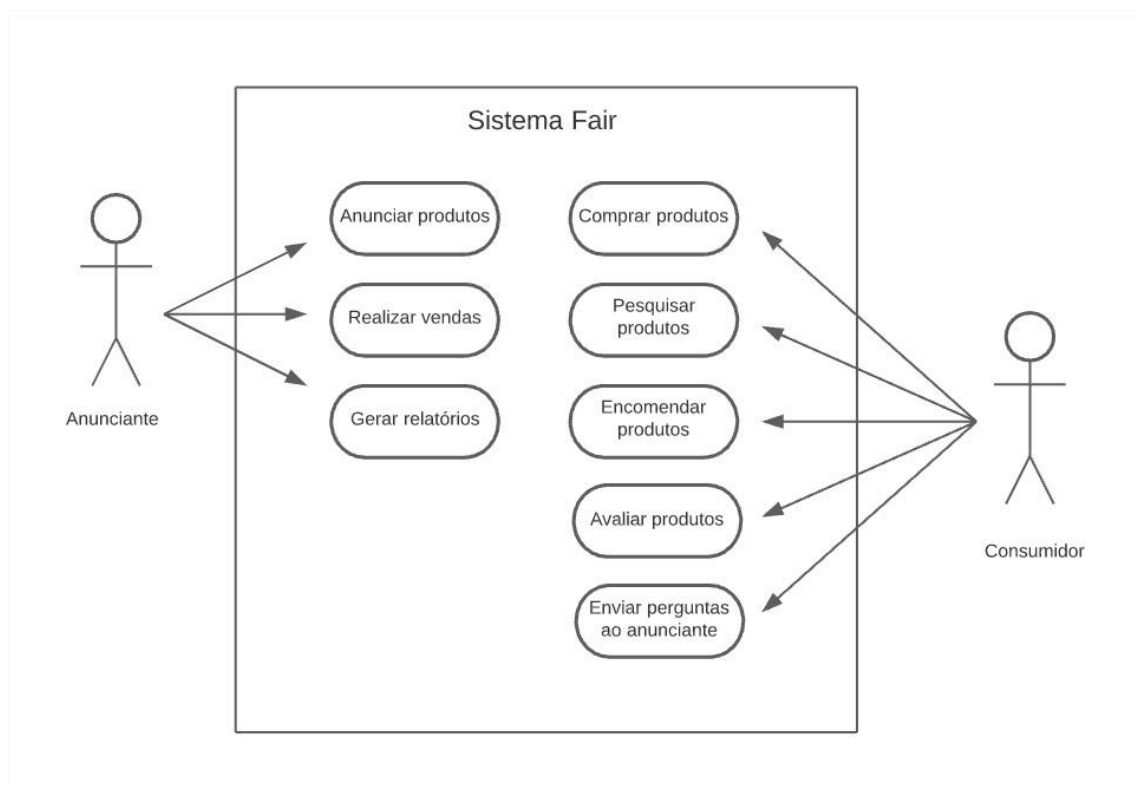
8. LEAN CANVAS

Lean Canvas		Fair		15-09-2021
				Versão 1
Problema <ul style="list-style-type: none">• Dificuldade quanto à aquisição de produtos de feira.• Baixo alcance de vendas por parte dos feirantes.• Serviços de assinatura de produtos de feira não são acessíveis.	Solução <ul style="list-style-type: none">• Criação de um veículo de vendas acessível e dinâmico.• Tornar possível a assinatura de determinados produtos.• Melhorar a acessibilidade na compra dos produtos. Métricas-Chave <ul style="list-style-type: none">• Criar conta.• Anunciar produtos.• Adquirir produtos.	Proposta de Valor <ul style="list-style-type: none">• Apesar de possuir um formato comum de marketplace, se difere dos demais por ter uma proposta única: oferta de produtos pelos feirantes com a praticidade de realizar o pedido em seu celular.	Vantagem Competitiva <ul style="list-style-type: none">• Alcance de vendas.• Baixa concorrência especializada. Canais <ul style="list-style-type: none">• Propagandas.• Boca a boca.	Segmento de Clientes <ul style="list-style-type: none">• Frequentadores de feira.• Pessoas que busca adquirir produtos deste genero.
Estrutura de Custos <ul style="list-style-type: none">• Manter servidores• Desenvolvimento• Manutenção			Fontes de Receita <ul style="list-style-type: none">• Anúncios• Versão paga do aplicativo.	

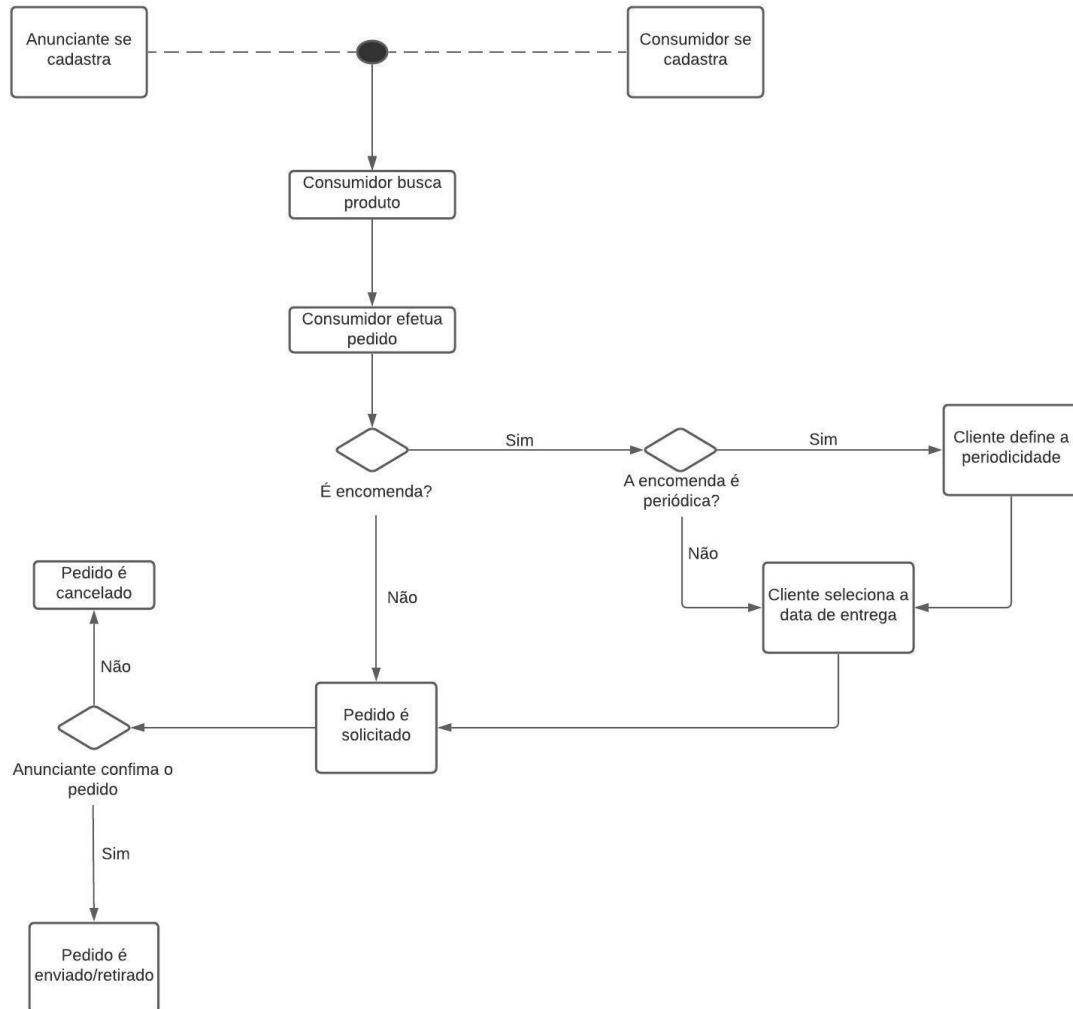
9. PROTÓTIPO



10. DIAGRAMA DE CASOS DE USO



11. DIAGRAMA DE CASOS DE USO



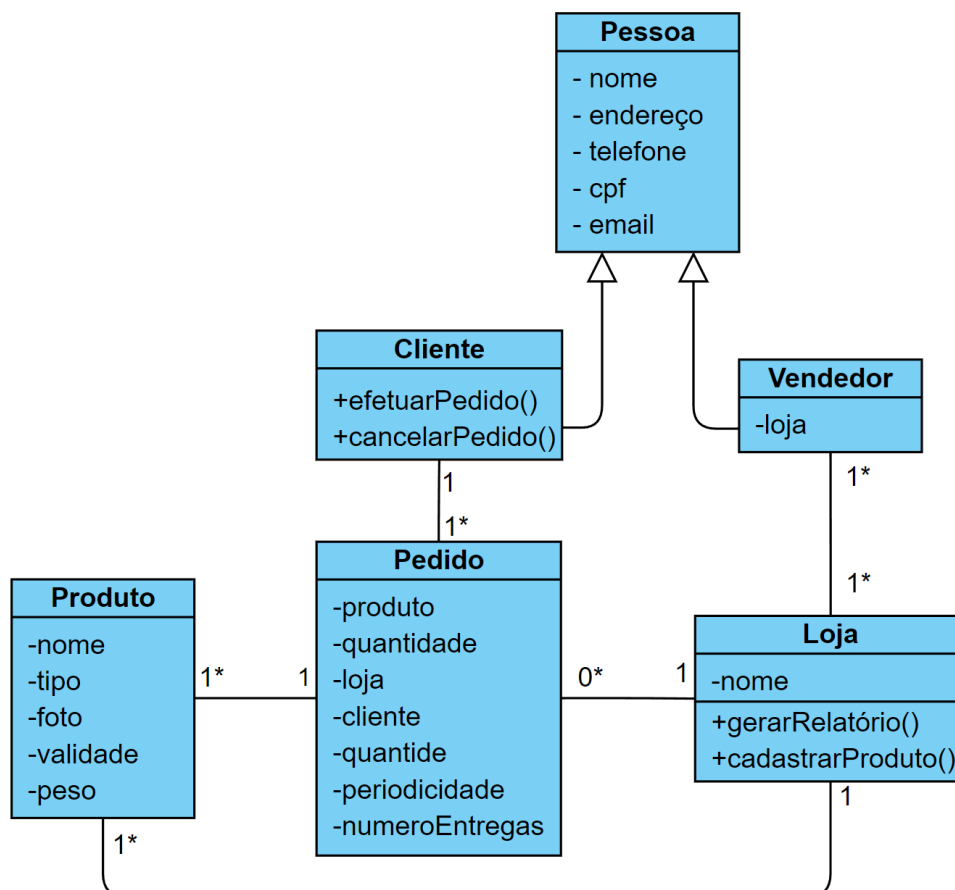
12. DESCRIÇÃO DE CASOS DE USO

Este caso de uso inicia quando o consumidor abre o aplicativo Fair e busca por um produto de seu interesse. Após a busca, o sistema mostra o produto em específico que foi pesquisado juntamente com produtos similares. É apresentado então ao consumidor possíveis vendedores juntamente com seus preços e suas distâncias relativas a posição atual deste. O cliente seleciona então a quantidade, data e horário da entrega e seleciona que não vai ser uma compra agendada, após isto confirma o pedido. O vendedor aprova o pedido, e envia ao consumidor, O sistema envia uma notificação, ao consumidor informando que o pedido saiu para entrega.

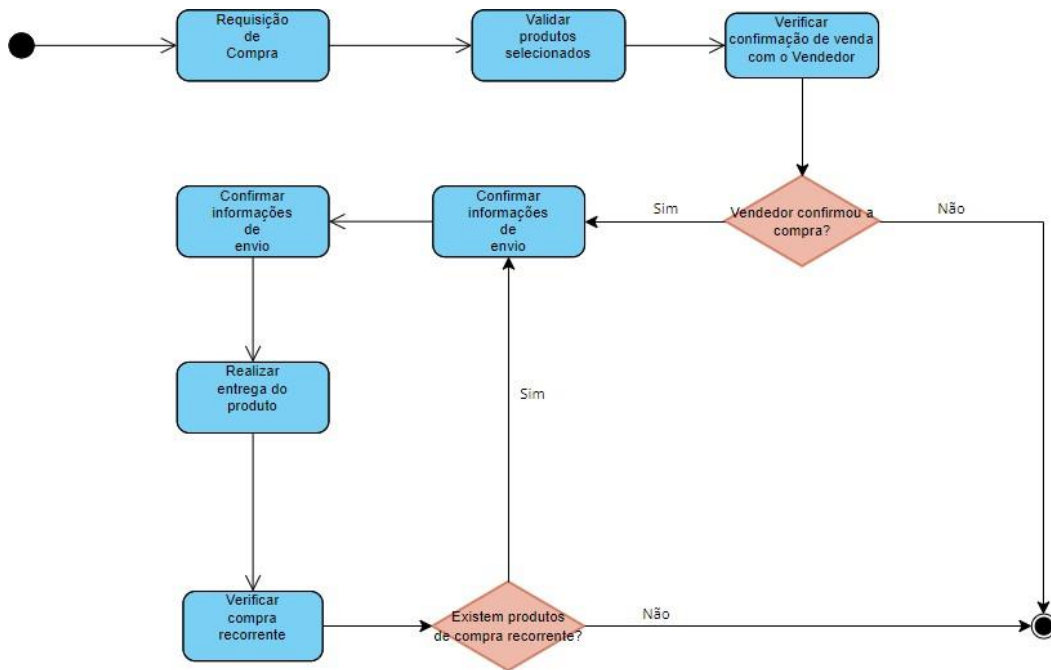
Este caso de uso inicia quando o vendedor abre o aplicativo Fair com o intuito de cadastrar um produto para vender. O Sistema apresenta uma tela com as informações do produto, com dados como: tipo, nome, peso, validade e foto. O vendedor é apresentado então com uma tela de confirmação, que ao confirmar, cadastra o este na lista de produtos do vendedor.

Este caso de uso se inicia quando o consumidor efetua um pedido e solicita que seja uma entrega recorrente. O Sistema então apresenta uma tela solicitando a periodicidade da recorrência, juntamente com o número de entregas que serão efetuadas. O Sistema então apresenta uma tela de confirmação. O cliente confirma o pedido. O Sistema enviará uma notificação ao cliente, com informações sobre o pedido um dia antes de cada entrega.

13. DIAGRAMA DE CLASSES

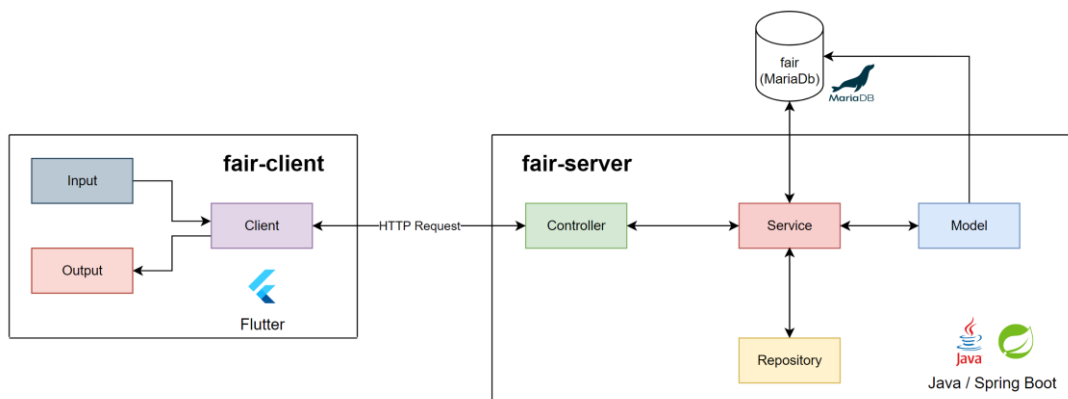


14. DIAGRAMA DE ESTADO



15. ARQUITETURA

A arquitetura do sistema visa possuir uma estrutura de servidor/cliente, onde o processamento de dados é efetuado totalmente através do servidor, enquanto o cliente fica responsável por ser uma interface amigável para o input e output da informação provida pelo servidor.



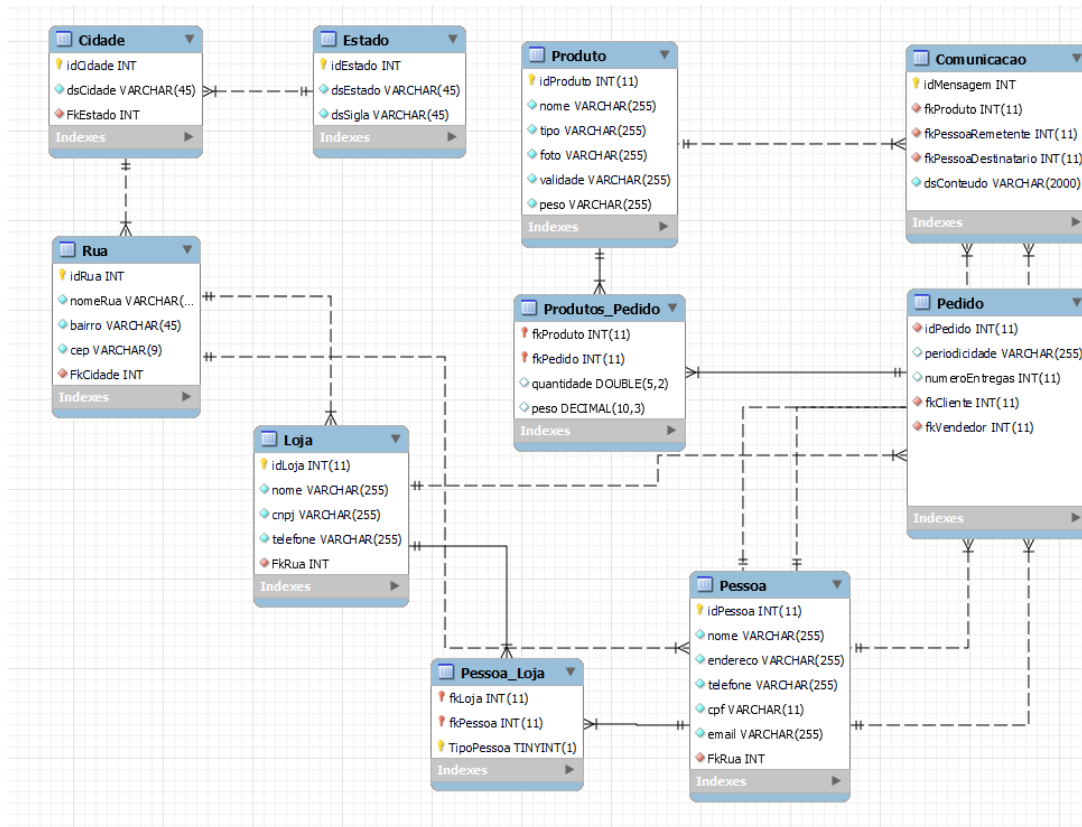
O “fair-client” será um aplicativo feito em Flutter, atuando somente como ponte para o servidor, através da utilização de requisições HTTPS. Deste modo, o cliente é a ferramenta de input e output do sistema em relação aos usuários.

Ao mesmo tempo, o “fair-server” será uma Rest API utilizando Java e Spring Boot. A estrutura dentro do servidor será a recomendada pela documentação presente no site do Spring, seguindo o modelo demonstrado a seguir:

- Controller: responsável por receber as chamadas HTTP e responder com o STATUS correspondente.
- Service: responsável por fazer o processamento de dados dentro da aplicação, além de em muitos casos, efetuar a ligação direta com o banco de dados.
- Model: cria um modelo das tabelas dentro do backend, visando ter os dados orientados a objeto.
- Repository: sobrescreve e implementa os métodos de acesso ao banco.

16. BANCO DE DADOS

O Banco de Dados do projeto será feito em MariaDB, sendo que ao mesmo tempo será utilizado a tecnologia Hibernate presente dentro do Spring Boot, para a criação e alteração das tabelas. A estrutura de dados utilizada será a demonstrada a seguir:



GLOSSÁRIO

Agricultura familiar - É o cultivo da terra realizado por pequenos proprietários rurais, tendo como mão de obra, essencialmente, o núcleo familiar.

API - Interface de programação de aplicações, um conjunto de definições e protocolos para criar e integrar softwares de aplicações.

App – Sigla para a palavra aplicativo.

Client - A interface entre o software e o usuário responsável por fazer a ligação com o servidor.

Artesanato - Artesanato é o próprio trabalho manual, utilizando-se de matéria-prima natural, ou produção de um artesão.

Feira – Uma feira é um evento em um espaço público em que as pessoas, em dias e épocas predeterminados.

Feirante - O Feirante é o profissional responsável por trabalhar nas feiras livres, comercializando produtos alimentícios e afins.

HTTP - Protocolo que permite a obtenção de recursos, como documentos HTML.

Produtos agroecológicos – Produtos que são produzidos em um ambiente com princípios agroecológicos que contemplam o uso responsável da matéria prima.

Produtos coloniais - Produtos tradicionalmente processados no estabelecimento agrícola pelos agricultores de origem italiana e alemã - os “colonos”.

Servidor - Computador que inclui programas necessários para atender coletivamente aos requisitos de uma empresa, em vez de um usuário individual, unidade ou aplicativo específico