



# UNIVERSIDADE EUROPEIA

Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação

Licenciatura em Engenharia Informática

Djaline Cortez, 20200482, T2

Lesly Gombet, 202103556, T2

Nome do projeto: Mambos da banda

<https://github.com/leslygt/g13.Mambos-da-banda>

A nossa aplicação é uma conexão entre vendedores e compradores, ao contrário de outras aplicações, esta não exibe o produto, mas conecta o comprador ao vendedor. O cliente procura pelo produto e as lojas aparecem com os seus produtos. O cliente então seleciona em que loja deseja fazer a compra. Isso é conveniente porque reduz o tempo dos clientes, não precisando navegar por um monte de lojas até encontrarem o que desejam, podem simplesmente pesquisar e a aplicação apresentará todas as lojas que estejam a comercializar o produto que desejam e o preço do determinado produto em várias lojas em um só sítio.

A aplicação agregará um conjunto de lojas de produtos para confeção de pratos típicos angolanos e será responsável pelo suporte, marketing e venda de produtos destas lojas, reunindo e priorizando requisitos do produto e do cliente.

Trabalhará em estreita colaboração com gestores e proprietários das lojas nela registadas a fim de garantir que estas atinjam as suas metas de receita e satisfação de clientes.

### **Objetivos e Motivação:**

A pretensão com esta aplicação é ajudar pequenos negócios, pessoas que com pouco tentam conseguir uma renda seja essa única ou extra, e pessoas em geral, angolanas ou não, mas que queiram preparar refeições angolanas.

Tornando a procura e a oferta destes produtos bem mais rápida e prática.

Chegando em Portugal foi difícil procurar por lojas que vendem ingredientes da culinária angolana, muitas das lojas não têm redes sociais/websites, e demoramos bastante tempo a encontrar essas lojas e onde ficam localizadas. Essa dificuldade nos motivou a criar esta aplicação o que ajuda não só os clientes como os vendedores.

### **Público-alvo:**

A Mambos da Banda é destinada a pessoas angolanas residentes em Portugal com idades compreendidas entre 16 e 70 anos.

### **Aplicações semelhantes:**

Estas são algumas aplicações que achamos que têm objetivos parecidos aos nossos.

OLX

Ali Express

Shopee

**Guiões:****1º Caso:**

1. O cliente vai para a aba de pesquisa e procura pelo produto;
2. Aparecem-lhe todas as lojas com o produto ou com produtos semelhantes e as suas localizações;
3. Seleciona a loja;
4. Faz a encomenda do produto;

**2º Caso:**

1. O proprietário ou gestor regista a sua loja;
2. Faz uma descrição sobre a loja;
3. Introduz a sua base de dados;
4. Coloca a loja disponível;

**3º Caso:**

1. O cliente vai para a Área de Cliente;
2. Acede as compras passadas;
3. Seleciona uma compra;
4. Solicita o recibo online desta compra;

## **Solução a implementar**

**Descrição genérica da solução a implementar:**

Para que consigamos cumprir com os objetivos da nossa aplicação e solucionar o problema por nós encontrado, a nossa aplicação contará com os seguintes utilizadores:

**Administradores:** Farão a gestão e o controle da aplicação.

- Fazer a aceitação ou remoção de lojas;
- Remover comentários;
- Gere utilizadores;
- Têm área de cliente;

**Gestores de loja:** Fazem a gestão e o controle das lojas.

- Registo de lojas;
- Registo da base de dados;

- Gerir bases de dados;
- Têm área de cliente;

**Cientes:** Utilizarão a aplicação de forma independente, sendo ou não registados.

Registados:

- Pesquisa de produtos;
- Encomenda de produtos;
- Visualizar localização e distância das lojas;
- Visualizar compras passadas;
- Requisitar recibos de compras passadas;
- Fazer comentários;
- Têm área de cliente;
- Lojas favoritas;

Não registados:

- Pesquisa de produtos;
- Encomenda de produtos;
- Visualizar localização e distância das lojas;

### **Enquadramento nas unidades curriculares:**

Bases de dados – Criação da base de dados, gerenciamento das lojas e produtos destas,

Programação orientada por objetos – Criação de um servidor, integração da app com a base de dados;

Programação de dispositivos móveis – Criação da aplicação móvel;

Competências comunicacionais – Preparação para apresentações e relatórios;

Projeto de desenvolvimento móvel – Gerenciamento do projeto;

### **Requisitos técnicos:**

- Java
- Mockups
- Spring Boot

**Arquitetura da solução:**

Será criada uma aplicação móvel e uma base de dados.

**Tecnologias a utilizar:**

- PgAdmin
- Visual Studio
- Android Studio
- Postman

**Planeamento e Calendarização:**

<https://sharing.clickup.com/42054052/g/h/183cd4-140/8cc539469f369c6>

## **Bibliografia**

[pmrosa-classes/ProjDesenvolvimentoMovel-2022-2023: Projecto de Desenvolvimento Móvel \(github.com\)](https://github.com/pmrosa-classes/ProjDesenvolvimentoMovel-2022-2023)