

Documentação do Projeto – *Software Diário de Viagem*

Aluno: *Lucas Fausto Medeiros - 211080055*

O projeto pertence ao conjunto de disciplinas de Análise e Projeto de Sistemas, Engenharia(s) de Software(s) e Projeto de Interface Homem-computador.

Todos os artefatos gerados precisam ter referência a disciplina, mês e ano, nome do professor ministrante do período, tal como o exemplo:

Disciplina	Mês	Ano	Professor
Análise e Projeto de Sistemas	09	2022.2	Daniel Scherer
Engenharia de Software I			
Engenharia de Software II			
Projeto de Interface Humano Computador			

Setembro de 2022

Projeto: *Software Diário de Viagem*
Cliente: *Tulio*

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
<i>08/09/2022</i>	<i>1.0</i>	<i>Documento de Visão</i>	<i>Lucas Fausto</i>

Projeto: *Software Diário de Viagem*
Cliente: *Tulio*

Tempo para desenvolvimento

Data	Descrição	Hora inicio	Hora fim
01/09/2022	Documento de Visão - Inicio	13:20	14:20
09/09/2022	Documento de Visão - Termino	14:30	19:40

Sumário

Histórico de Revisões.....	2
Tempo para desenvolvimento.....	3
0. Documento de Visão	5

0. Documento de Visão

0.1 - Requisitos de Negócio

0.1.1 Contexto:

Após o uso de aparelhos moveis como os smartphones se tornarem práticos para o registro de fotografias, substituindo em partes as câmeras reflex e, com a dificuldade e escassez de locais para se revelar as fotos, além do número de fotografias tiradas por um smartphone serem bem maiores que nas câmeras, não seria mais viável continuar com câmeras e álbuns físicos.

0.1.2 Oportunidade de Negócio:

Contudo, para não perder de certa forma a tradição, a criação do sistema em se assemelhar o digital ao físico, via software, garantirá a essência das viagens em família, garantindo a familiaridade com o modelo de álbum e com as vantagens de ser um ambiente digital, podendo ser acessado de qualquer lugar.

0.1.3 Objetivos de Negócio:

- Tornar os álbuns e as fotografias acessíveis de qualquer parte e em qualquer dispositivo.
- Usar novas tecnologias apreciadas pelo cliente juntamente as fotos.
- O poder de compartilhar tais fotos em outros ambientes digitais.

0.1.4 Requisitos:

- Usar template semelhante aos seus álbuns físicos.
- Implementar ferramenta de geo-localização atrelado ao local onde as fotografias são tiradas.
- Utilizar de classificação dos álbuns baseados nos Locais de registro das fotografias, ano ou data.
- Ferramenta de localização individual mostrando o ponto exato onde a fotografia foi registrada.
- Ferramenta de geo-localização mostrando a área no qual a grande parte das fotografias foram retiradas.

0.1.5 Valor provido ao Cliente:

- Personalização dos álbuns com base na familiaridade dos antigos álbuns de fotos reveladas, localização com base nas preferências do usuário e usabilidade com base na familiaridade.

0.1.6 Risco de Negócio:

- A perda do interesse em manter os registros por possivelmente não se familiarizar com os aplicativos já existentes, pode acarretar na perda de momentos únicos das viagens tradicionais da família.

0.2 Visão de solução

0.2.1 Descrição de visão:

- Criação de um aplicativo pessoal para o armazenamento, divisão, e localização de fotografias, divididas no formato de álbuns previamente existentes no meio físico. A aplicação que será disponível para desktop e mobile, contará com ferramenta de localização por fotografia e por

álbum, facilidade de armazenamento via nuvem podendo ser acessado de qualquer lugar via internet.

0.2.2 Major features:

- Volatilidade de edição, familiaridade nos aspectos físicos além de uma boa sensação nostálgica.

0.2.3 Suposições e dependências:

- Utilização de uma API de localização, em específico a API do Google Maps.
- Servidores rodando em nuvem, em específico Google Cloud SQL para armazenamento de registros gerados pelos álbuns, e Google Cloud Storage para armazenamento das fotografias.

0.3 Escopo e Limitações:

0.3.1 Escopo de release inicial:

- De início, o software receberá as fotografias retiradas da memória dos dispositivos, enviar para a nuvem, e organizá-las por intervalo de tempo, até que alguma parâmetro de organização seja fornecido pelo usuário.

0.3.2 Escopo de release subsequente:

- No mais, ao software será implementado as API's de localização, a personalização dos álbuns.

0.3.3 Limitações e exclusões:

- A aplicação não permitirá o compartilhamento dos álbuns como um todo, pois, uma vez que gerado, se comportará como um conjunto de arquivos, uma vez criado o álbum, será armazenado na nuvem o conjunto de registro em um banco de dados relacional, não podendo ser acessado por outro usuário.

0.4 Contexto de Negócio:

0.4.1 Perfil de Cliente:

- Com a aplicação em uso, o cliente terá a possibilidade de guardar momentos de forma familiar a como se fazia desde que se lembra das viagens e dos registros, além de não se preocupar ou ter problemas em armazenar fotografias de forma digital sem preocupações com insegurança, garantida pela API da Google Cloud SQL, e garantir que momentos fiquem registrados prementemente.

0.4.2 Prioridades do projeto:

- Features: Primeiramente, priorizara-se a criação do software atendendo todos os modelos providos com o cliente, auxiliando-o no armazenamento de fotografias, de forma fácil e pratica.
- Qualidade: Entregar um software familiar, prático e de fácil acesso para o cliente, possibilitando que seus momentos fiquem registrados de forma segura.
- Tempo: O tempo necessário para o desenvolvimento desse software será de no mínimo 60 dias, e no máximo 120, podendo variar de acordo com a disponibilidade de cada uma das partes envolvidas.
- Custo: O custo necessário para o desenvolvimento será acordado com ambas as duas partes do desenvolvimento.

0.5 Fatores de sucesso do produto:

O sistema de software deve ser projetado para ser o mais responsivo e intuitivo possível e, o mais importante, deve atender aos requisitos do cliente, escolhendo a tecnologia mais adequada e um design simples, mas objetivo. Importa ainda salientar que uma vez que o projeto terá versões desktop e mobile, importa referir que em termos de hardware, os dispositivos são diferentes, pelo que para ambas as partes é necessário encontrar uma forma de melhorar o desempenho do software com testes adequados