**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** |
| *08/09/2022* | *1.0* | *Documento de Visão* | *Lucas Fausto* |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**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 |

# Documento de Visão

* 1. - **Requisitos de Negócio**
     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.

* + 1. **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.

* + 1. **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.
    1. **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.
    1. **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.
    1. **Risco de Negócio:**
    - A perca do interesse em manter os registros por possivelmente não se familiarizar com os aplicativos já existentes, pode acarretar na perca de momentos únicos das viagens tradicionais da família.
  1. **Visão de solução**
     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.
     1. **Major features:**
     + Volatilidade de edição, familiaridade nos aspectos físicos além de uma boa sensação nostálgica.
     1. **Suposições e dependências:**
     + Utilização de uma API de localização, em especifico a API do Google Maps.
     + Servidores rodando em nuvem, em especifico Google Cloud SQL para armazenamento de registros gerados pelos álbuns, e Google Cloud Storage para armazenamento das fotografias.
  2. **Escopo e Limitações:**
     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.
     1. **Escopo de release subsequente:**
     + No mais, ao software será implementado as API’s de localização, a personalização dos álbuns.
     1. **Limitações e exclusões:**
     + A aplicação não permitirá o compartilhamento dos alguns como um todo, pois, umas 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.
  3. **Contexto de Negócio:**
     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.
  + 1. **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.
  1. **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