

**Documentação de um**

**Produto de Software**

**Falcommerce**

**Nome dos Alunos:**

|  |  |
| --- | --- |
| **RA** | **Nome** |
| **21.00867-0** | **Lucca Leça Aggio** |
| **22.01243-5** | **Joao Pedro Crepaldi Fukumura** |
| **22.00908-6** | **Andrews Soares Frasson** |
|  |  |
|  |  |

**2024**

**ÍNDICE DETALHADO**

[1. Descrição/Resumo do Projeto 3](#_Toc164674371)

[2. Tecnologias Empregadas 3](#_Toc164674372)

[3. Definição de Papéis no Projeto 3](#_Toc164674373)

[4. Levantamento dos Requisitos do Sistema de Software – Product Backlog 3](#_Toc164674374)

[5. Sprint 1 4](#_Toc164674375)

[5.1. Planejamento da Sprint 1 – Sprint Backlog 4](#_Toc164674376)

[5.2. Implementação e Testes – Sprint 1 4](#_Toc164674377)

[5.3. Review da Sprint 1 4](#_Toc164674378)

[5.4. Retrospectiva da Sprint 1 4](#_Toc164674379)

[6. Sprint 2 5](#_Toc164674380)

[7. Registro da Apresentação ao Parceiro 6](#_Toc164674381)

[Referências 7](#_Toc164674382)

[Apêndice I 8](#_Toc164674383)

# Descrição/Resumo do Projeto

|  |
| --- |
| **Visão Geral:**  A Falcommerce é uma plataforma SaaS que oferece um software com ferramentas virtuais para melhorar o desempenho de e-commerces. Com foco em pequenas e médias empresas, o serviço visa simplificar e facilitar as operações online, resultando em uma maior automatização e, consequentemente, melhores resultados nos negócios.  **Objetivo Principal:**  O principal objetivo da Falcommerce é atender exatamente as necessidades do negócio do cliente, sendo que ele só vai pagar por aquilo que realmente for utilizar, além de fornecer sugestões e suporte para sua respectiva funcionalidade. Com isso, será possível capacitar empresas menores que não possuem uma equipe de profissionais dedicados a esse setor.  **Características do Serviço:**  Sendo um SaaS, o cliente vai contratar um plano que inclui um número específico de funcionalidades, classificadas em três tipos:   * **Padronizadas:** Ferramentas comuns em e-commerces, como gestão de inventário, análise de desempenho de vendas, identificador de tendências a partir de dados, projetadas para atender às necessidades que a maioria dos negócios tem em comum. * **Personalizadas:** Ferramentas específicas feitas sob demanda, específicas para atender aos requisitos únicos de um cliente. Por exemplo, uma loja de roupas pode querer um software que simula um cliente dentro da roupa. * **Híbridas:** Funcionalidades padrões de e-commerce mas que precisam ser personalizadas de forma exclusiva para a empresa do contratante. Um exemplo é uma landing page, que segue um modelo padrão, mas é customizada para cada negócio.   O site vai oferecer um catálogo com todas as funcionalidades disponíveis, tendo demonstrações e descrições detalhadas de cada funcionalidade, organizadas por departamentos.  Para funcionalidades personalizadas, o contratante vai ter um contato direto com a equipe da Falcommerce, para explicar exatamente qual é sua necessidade e a possível solução apresentada.  Para funcionalidades híbridas, vamos ter um sistema que unifica os tipos anteriores, sendo um catálogo para a escolha da feature e um chat/contato com um especialista para personalizar de acordo com a demanda do cliente.  Será apresentado o sistema de planos, mostrando com quantas funcionalidades o cliente vai ter de acordo com seu orçamento.  **Integração e Suporte:**  Com o plano contratado, será papel da Falcommerce realizar a integração com o sistema do cliente e fornecer essas ferramentas de forma fácil e intuitiva de usar, com suporte dedicado.  **Foco do Projeto:**  O projeto tem como foco fornecer esses serviços para pequenos e médios empresários que buscam melhorar suas tarefas no mercado de e-commerce, com a atenção voltada mais para processos que ocorrem nos bastidores, desde a compra do produto até sua entrega ao comprador.  **Missão Cumprida:**  Para considerar que a Falcommerce cumpriu sua missão, acreditamos que o cliente deve perceber uma melhora na eficiência do setor ou processo da empresa em que a funcionalidade contratada foi aplicada. Isso pode incluir desde a organização de dados até a automatização de processos, tudo de forma prática, simples e acessível. |

# Tecnologias Empregadas

## 2.1- Ferramentas de Prototipação e Design Visual

**Figma**:

**Motivo**: O Figma foi escolhido para a prototipação de telas e design de interface.

## 2.2- Linguagens de Programação

Next.js (Frontend):

Motivo: O Next.js é um framework JavaScript amplamente utilizado para a construção de interfaces de usuário dinâmicas e responsivas. Ele facilita o desenvolvimento frontend com recursos como renderização híbrida (tanto lado do cliente como do servidor) , o que otimiza a performance do site ao carregar as páginas mais rapidamente,.

.

JavaScript/Node.js (Backend):

Motivo: O Node.js foi escolhido para o backend devido a maior experiência do desenvolvedo. Além disso, o Node.js utiliza JavaScript, facilitando a manutenção e o desenvolvimento por já utilizarmos no front-end.

**2.3- SGBD (sistema gerenciador de Banco de Dados)**

MySQL na AWS:

Motivo**:** Optamos pelo MySQL na AWS por ser uma solução em nuvem gratuita que oferece diversas funcionalidades essenciais para o nosso projeto.

**2.4- Ferramenta de gerenciamento de banco de dados (cliente de banco de dados)**

DBeaver:

Motivo: O cliente de banco de dados facilita o trabalho com o SGBD ao fornecer uma interface amigável e ferramentas adicionais para o gerenciamento do banco de dados.

**2.5- Ferramentas de Desenvolvimento e Gerenciamento**

Git e GitHub:

Motivo: O Git é uma ferramenta de controle de versão distribuído que permite colaboração eficiente entre desenvolvedores. O GitHub será utilizado como a plataforma para hospedar o repositório do projeto, facilitando a visualização de mudanças no código, a gestão de branches e a integração contínua, garantindo um desenvolvimento organizado e seguro.

Jira:

Motivo: O Jira é uma ferramenta de gerenciamento de projetos que será utilizada para o controle do backlog, sprints e tarefas.

2.4. Testes e Qualidade

Jest (Testes Unitários):

Motivo: O Jest é uma ferramenta de testes em JavaScript que será usada para garantir a qualidade do código. Ele permite a execução de testes unitários e de integração de forma simples e eficiente.

Cypress (Testes End-to-End):

Motivo: O Cypress é uma ferramenta de testes end-to-end que será utilizada para simular o comportamento do usuário e verificar se o sistema funciona como esperado em ambiente real.

# Definição de Papéis no Projeto

**Product Owner - Andrews Soares Frasson**

Ele vai garantir que as prioridades estejam bem definidas e que a equipe esteja sempre focada no que tem mais valor para o cliente. Também será responsável por manter o **backlog**. Além disso, vai garantir que todos entendam claramente o que precisa ser entregue a cada **sprint**.

**Scrum Master - João Pedro Crepaldi Fukumura**

Vai garantir que as práticas ágeis ocorram corretamente. Também vai organizar as seguintes reuniões: planejamento das sprints, reuniões diárias e retrospectiva

**Desenvolvedor – Lucca Leça Aggio**

Será encarregado de fazer o código funcionar. Vai implementar as funcionalidades que foram definidas no backlog, sempre fazendo testes e corrigindo qualquer bug que aparecer.

# Levantamento dos Requisitos do Sistema de Software – Product Backlog

Este capítulo tem como objetivo apresentar o levantamento dos requisitos do Sistema de Software e a especificação de requisitos.

Deve-se criar um Product Backlog, de acordo com as reuniões realizadas com o parceiro. O Product Backlog deve conter:

* Cartões de histórias que representam os requisitos do software.
* Prioridade de cada história.
* Estimativa de esforço.
* Sprint em que será implementada.

Esse Product Backlog deve ser criado em alguma ferramenta, como: Azure, Trello ou Jira.

Para a visualização dos levantamentos de requisistos do sistema de software e a especificação de requisistos, segue o link do projeto da Falcommerce no Jira, juntamente com o Product Backlog:  
  
<https://falcommerce.atlassian.net/jira/software/projects/KAN/boards/1>

# Sprint 1

Este capítulo tem como objetivo apresentar o planejamento, desenvolvimento, testes, entrega e retrospectiva da Sprint 1.

**Esse capítulo deve se repetir com todos os itens para as demais Sprints que serão desenvolvidas no projeto. Exemplo: Capítulo 4. Sprint 2 e assim por diante.**

## Planejamento da Sprint 1 – Sprint Backlog

Neste item o objetivo é apresentar um detalhamento de como será implementada a Sprint, definindo as regras de negócio, proposta de arquitetura, solução técnica e implementação. Criar um quadro de tarefas detalhado de cada Sprint. Esse quadro de tarefas deve ser criado em alguma ferramenta, como: Azure, Trello ou Jira.

Objetivo da Sprint: Implementar as funcionalidades básicas de autenticação e as páginas informativas principais do site.

Duração: 09/10/2024 – 22/10/2024 (2 semanas)

1. Login/Cadastro

* Implementar formulário de login
* Implementar formulário de cadastro
* Criar backend para autenticação
* Implementar armazentamento seguro de senhas
* Criar sistema de sessão de usuário
* Criar ferramenta de “esqueci minha senha”

1. Sobre Nós

* Criar layout da página “Sobre Nós”
* Implementar conteúdo estático
* Adicionar seção de historia da empresa
* Adicionar seção de missão, visão e valores

1. Página Inicial

* Desenvolver layout da página inicial
* Implementar banner principal com chamada para ação
* Criar seção de destaque dos principais serviços
* Adicionar seção de resumo dos planos disponíveis

## Implementação e Testes – Sprint 1

Neste item indicar o link do repositório com o código e os testes implementados na Sprint 1.

Para atender as disciplinas “CIC203 - Algoritmos, Estrutura de Dados e Programação” e “SIN202 - Estrutura de Dados”, os alunos, OBRIGATORIAMENTE, devem implementar/codificar em seus projetos no mínimo um algoritmo ou uma estrutura de dados dentre as/os estudadas/os no semestre.

Os testes a serem realizados são de BDD (*Behavior Driven Development*) e TDD (*Test Driven Development*).

Explicitar neste documento os testes de BDD para os principais cartões de história desta Sprint. Os testes de TDD devem estar no repositório e ter evidências de que foram implementados e utilizados para testes.

## Review da Sprint 1

Descrever o evento de Review da Sprint. Realizar um breve relato dos resultados desta Sprint, o objetivo foi cumprido? E o que será realizado na próxima Sprint. Se possível descrever o parecer do parceiro testando essa Sprint.

## Retrospectiva da Sprint 1

Descrever o evento de Retrospectiva da Sprint. Realizar um breve relato de como foi a Sprint em relação a indivíduos, interações, pontos fontes e fracos e o que deve ser mantido e o que deve ser melhorado para a próxima Sprint.

# Sprint 2

Este capítulo tem como objetivo apresentar o planejamento, desenvolvimento, testes, entrega e retrospectiva da Sprint 1.

**Esse capítulo deve se repetir com todos os itens para as demais Sprints que serão desenvolvidas no projeto. Exemplo: Capítulo 4. Sprint 2 e assim por diante.**

## Planejamento da Sprint 2– Sprint Backlog

Neste item o objetivo é apresentar um detalhamento de como será implementada a Sprint, definindo as regras de negócio, proposta de arquitetura, solução técnica e implementação. Criar um quadro de tarefas detalhado de cada Sprint. Esse quadro de tarefas deve ser criado em alguma ferramenta, como: Azure, Trello ou Jira.

Objetivo da Sprint: Desenvolver o catálogo de funcionalidades e a página de planos e preços, fornecendo aos usuários uma visão clara das ofertas da Falcommerce.

Duração: 23/10/2024 – 5/11/2024 (2 semanas)

1. Catalogo de Funcionalidades

* Banner principal com título e breve descrição
* Sistema de filtragem por categoria/departamento
* Lista de funcionalidades com:
  + Nome da funcionalidade
  + Breve descrição
  + Imagem ou vídeo representativo
* Paginação ou carregamento infinito
* Barra de pesquisa para buscar funcionalidades especificas

1. Planos e Preços

* Título e breve introdução
* Tabela comparativa dos planos
  + Preço mensal
  + Número de funcionalidades personalizadas
  + Negócios de geralmente assinam
* Seção detalhada de cada plano
  + Nome do plano
  + Preço
  + Número de quantas funcionalidades poderão ser inclusas
  + Botão “Assinar” ou “Saiba Mais”

## Implementação e Testes – Sprint 2

Neste item indicar o link do repositório com o código e os testes implementados na Sprint 1.

Para atender as disciplinas “CIC203 - Algoritmos, Estrutura de Dados e Programação” e “SIN202 - Estrutura de Dados”, os alunos, OBRIGATORIAMENTE, devem implementar/codificar em seus projetos no mínimo um algoritmo ou uma estrutura de dados dentre as/os estudadas/os no semestre.

Os testes a serem realizados são de BDD (*Behavior Driven Development*) e TDD (*Test Driven Development*).

Explicitar neste documento os testes de BDD para os principais cartões de história desta Sprint. Os testes de TDD devem estar no repositório e ter evidências de que foram implementados e utilizados para testes.

## Review da Sprint 2

Descrever o evento de Review da Sprint. Realizar um breve relato dos resultados desta Sprint, o objetivo foi cumprido? E o que será realizado na próxima Sprint. Se possível descrever o parecer do parceiro testando essa Sprint.

## Retrospectiva da Sprint 2

Descrever o evento de Retrospectiva da Sprint. Realizar um breve relato de como foi a Sprint em relação a indivíduos, interações, pontos fontes e fracos e o que deve ser mantido e o que deve ser melhorado para a próxima Sprint.

# Sprint 3

Este capítulo tem como objetivo apresentar o planejamento, desenvolvimento, testes, entrega e retrospectiva da Sprint 1.

**Esse capítulo deve se repetir com todos os itens para as demais Sprints que serão desenvolvidas no projeto. Exemplo: Capítulo 4. Sprint 2 e assim por diante.**

## Planejamento da Sprint 3 – Sprint Backlog

Neste item o objetivo é apresentar um detalhamento de como será implementada a Sprint, definindo as regras de negócio, proposta de arquitetura, solução técnica e implementação. Criar um quadro de tarefas detalhado de cada Sprint. Esse quadro de tarefas deve ser criado em alguma ferramenta, como: Azure, Trello ou Jira.

Objetivo da Sprint: Implementar as páginas de Contato e Perguntas Frequentes (FAQ), incluindo funcionalidades de backend e otimização para SEO

Duração: 6/11/2024 – 19/11/2024 (2 semanas)

1. Página de Contato

* Implementar formulário com campos para nome, email, assunto e mensagem
* Adicionar validação de campos
* Implementar o processamento de formulário de contato
* Criar sistema de envio de e-mail de confirmação e notificação

1. Perguntas Frequentes (FAQ)

* Implementar sistema de categorização de perguntas
* Criar funcionalidade de expansão/colapso para perguntas
* Adicionar campo de busca para filtrar perguntas

## Implementação e Testes – Sprint 3

Neste item indicar o link do repositório com o código e os testes implementados na Sprint 1.

Para atender as disciplinas “CIC203 - Algoritmos, Estrutura de Dados e Programação” e “SIN202 - Estrutura de Dados”, os alunos, OBRIGATORIAMENTE, devem implementar/codificar em seus projetos no mínimo um algoritmo ou uma estrutura de dados dentre as/os estudadas/os no semestre.

Os testes a serem realizados são de BDD (*Behavior Driven Development*) e TDD (*Test Driven Development*).

Explicitar neste documento os testes de BDD para os principais cartões de história desta Sprint. Os testes de TDD devem estar no repositório e ter evidências de que foram implementados e utilizados para testes.

## Review da Sprint 3

Descrever o evento de Review da Sprint. Realizar um breve relato dos resultados desta Sprint, o objetivo foi cumprido? E o que será realizado na próxima Sprint. Se possível descrever o parecer do parceiro testando essa Sprint.

## Retrospectiva da Sprint 3

Descrever o evento de Retrospectiva da Sprint. Realizar um breve relato de como foi a Sprint em relação a indivíduos, interações, pontos fontes e fracos e o que deve ser mantido e o que deve ser melhorado para a próxima Sprint.

# Sprint 4

Este capítulo tem como objetivo apresentar o planejamento, desenvolvimento, testes, entrega e retrospectiva da Sprint 1.

**Esse capítulo deve se repetir com todos os itens para as demais Sprints que serão desenvolvidas no projeto. Exemplo: Capítulo 4. Sprint 2 e assim por diante.**

## Planejamento da Sprint 4 – Sprint Backlog

Neste item o objetivo é apresentar um detalhamento de como será implementada a Sprint, definindo as regras de negócio, proposta de arquitetura, solução técnica e implementação. Criar um quadro de tarefas detalhado de cada Sprint. Esse quadro de tarefas deve ser criado em alguma ferramenta, como: Azure, Trello ou Jira.

Objetivo da Sprint: Implementar as páginas de Politica de Privacidade, Termos de Uso, Recomendações de Funcionalidades, Funcionalidades Híbridas e Personalizadas, além do detalhamento de funcionalidades

Duração: 20/11/2024 – 3/12/2024 (2 semanas)

1. Política de Privacidade e Termos de Uso

* Desenvolver conteúdo detalhado para ambas as páginas
* Adicionar funcionalidade de aceitação dos termos durante o cadastro

1. Recomendação de Funcionalidades

* Criar interface para exibição de recomendações personalizadas
* Integrar com o catálogo de funcionalidades existentes

1. Funcionalidades Híbridas

* Criar banner para explicação sobre funcionalidades hibridas
* Exemplos
* Como fazer o pedido
* Integrar com o sistema de suporte para comunicação com o cliente

1. Detalhamento de Funcionalidades

* Aprimorar a página de catalogo de funcionalidades
* Criar páginas individuais para cada funcionalidade com descrições detalhadas
* Adicionar exemplos de uso de casos de sucesso para cada funcionalidade

## Implementação e Testes – Sprint 4

Neste item indicar o link do repositório com o código e os testes implementados na Sprint 1.

Para atender as disciplinas “CIC203 - Algoritmos, Estrutura de Dados e Programação” e “SIN202 - Estrutura de Dados”, os alunos, OBRIGATORIAMENTE, devem implementar/codificar em seus projetos no mínimo um algoritmo ou uma estrutura de dados dentre as/os estudadas/os no semestre.

Os testes a serem realizados são de BDD (*Behavior Driven Development*) e TDD (*Test Driven Development*).

Explicitar neste documento os testes de BDD para os principais cartões de história desta Sprint. Os testes de TDD devem estar no repositório e ter evidências de que foram implementados e utilizados para testes.

## Review da Sprint 4

Descrever o evento de Review da Sprint. Realizar um breve relato dos resultados desta Sprint, o objetivo foi cumprido? E o que será realizado na próxima Sprint. Se possível descrever o parecer do parceiro testando essa Sprint.

## Retrospectiva da Sprint 4

Descrever o evento de Retrospectiva da Sprint. Realizar um breve relato de como foi a Sprint em relação a indivíduos, interações, pontos fontes e fracos e o que deve ser mantido e o que deve ser melhorado para a próxima Sprint.

# Registro da Apresentação ao Parceiro

Neste item devem ser apresentados os registros firmados com os parceiros do projeto.

Referências

Neste item incluir as referências bibliográficas que forem utilizadas na documentação, seguindo o padrão ABNT.

Apêndice I

Neste item deve ser anexado registro das reuniões com o parceiro, além de fotos, documentos de apoio e qualquer material relevante ou que comprove a interação com o parceiro.