



ROADMAP

Equipe 8

Eduarda Yaclara de Souza Maumezzo

João Lustosa Cordeiro

Mariana Marietti da Costa

HISTÓRICO DE REVISÕES

Data	Autor(es)	Versão	
20/09/2024		1.0	

SUMÁRIO

- 1. VISÃO GERAL DO PROJETO..... 1
 - 1.1 EMPRESA..... 1
 - 1.2 O PROBLEMA..... 1
 - 1.3 OBJETIVOS..... 1
 - 1.3.1 OBJETIVOS GERAIS..... 1
 - 1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... 1
 - 1.4 DESCRITIVO DA SOLUÇÃO..... 1
 - 1.5 PARTES INTERESSADAS..... 1
- 2. REQUISITOS DO SOFTWARE..... 2
 - 2.1 REQUISITOS FUNCIONAIS..... 2
 - 2.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS..... 4
- 3. ARQUITETURA DO SOFTWARE..... 4
 - 3.1 VISÃO GERAL..... 4
 - 3.2 TECNOLOGIAS UTILIZADAS..... 4
- 4. UX & UI..... 6
 - 4.1 WIREFRAME + STORYBOARD..... 6
 - 4.2 DESIGN DE INTERFACE..... 6
- 5. PROJETO DE BANCO DE DADOS..... 7
 - 5.1 MODELO CONCEITUAL..... 7
 - 5.2 MODELO LÓGICO..... 7
- REFERÊNCIAS..... 8

1. VISÃO GERAL DO PROJETO

1.1 EMPRESA

- A DaRoça é uma empresa brasileira focada na produção de hortaliças sem agrotóxicos, visando gerar um mundo onde consumir alimentos naturais mais saudáveis não é um privilégio apenas dos ricos, mas um do qual todo o povo pode desfrutar;

1.2 O PROBLEMA

- Ineficiência (beirando a ineficácia) durante a conexão entre veículos em necessidade de reparo e mecânicos disponíveis próximos às áreas de ditos veículos;

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVOS GERAIS

- Conectar de modo mais simples e eficiente os veículos em necessidades de reparo com os mecânicos disponíveis;

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Através da criação de um programa e utilização de APIs, filtrar as ordens de serviço, preservar o fluxo de informações e garantir seu acesso a funcionários qualificados e, mais importante, tornar mais eficiente o processo de delegação de tarefas;

1.4 DESCRITIVO DA SOLUÇÃO

- Codificar um programa visando facilitar a ligação mecânico-veículo com o auxílio de um intermediário ligado a dados como trabalhadores disponíveis na área e automóveis em mal funcionamento com necessidade de reparo, informações essas que serão mostradas ao supervisor dos centros de operação nas diferentes cidades;

1.5 PARTES INTERESSADAS

- DaRoça:
 - Guilherme Macedo - representante;
- Equipe de Desenvolvimento:
 - Eduarda Yaclara de Souza Maumezzo - líder;
 - João Lustosa Cordeiro - desenvolvedor;
 - Mariana Marietti da Costa - desenvolvedor;

2. REQUISITOS DO SOFTWARE

2.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

Validação de usuário por api	
Descrição	Na tela de login, quando o usuário clicar no botão “Entrar”, irá procurar na api se o usuário existe e se está de acordo com a senha (considerando já cadastrados).
Esforço	8
Prioridade	Alta

Programação - distribuir ordens de serviço para os mecânicos disponíveis no dia	
Descrição	Distribuir ordens de serviço para os mecânicos de cada centro de distribuição (Campinas, Ribeirão Preto, Guarulhos) disponíveis no dia de acordo com a manutenção dos veículos.
Esforço	21
Prioridade	Alta

Filtro de ordens de serviço	
Descrição	Permitir que o usuário filtre as ordens de serviço por critérios como status (em andamento, concluída, pendente), data, mecânico responsável e tipo de serviço.
Esforço	8
Prioridade	Média

Botão de adicionar (data e centro de dis.)	
Descrição	Quando o usuário clicar no botão "+", o sistema deve direcioná-lo para uma tela onde ele pode cadastrar uma nova programação, escolhendo a data e o centro de distribuição que deve haver um botão chamado “Gerar” que enviará as informações para a API.
Esforço	13
Prioridade	Média

Checar mecânicos/veículos disponíveis	
Descrição	Permitir que o usuário veja quais mecânicos e/ou veículos estão disponíveis em um determinado dia.
Esforço	5
Prioridade	Alta

Consultar o status de uma ordem de serviço	
Descrição	Permitir que o usuário veja o status de uma ordem de serviço ao informar o nome do mecânico. O sistema deve mostrar se a ordem está concluída, em andamento ou pendente.
Esforço	13
Prioridade	Alta

Tela de progresso	
Descrição	Tela de carregamento.
Esforço	8
Prioridade	Baixa

2.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

O sistema deve ser protegido contra acesso não autorizado	
Descrição	Deve ter medidas de segurança para impedir que pessoas não autorizadas acessem o programa.
Esforço	8
Prioridade	Baixa

3. ARQUITETURA DO SOFTWARE

3.1 VISÃO GERAL

3.2 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Visual Studio Code	
O que é?	Editor de código-fonte.
Em que será utilizado?	Para programar a maior parte do código do software.

HTML	
O que é?	Linguagem de marcação que permite construir páginas web.
Em que será utilizado?	Para definir a estrutura do software.

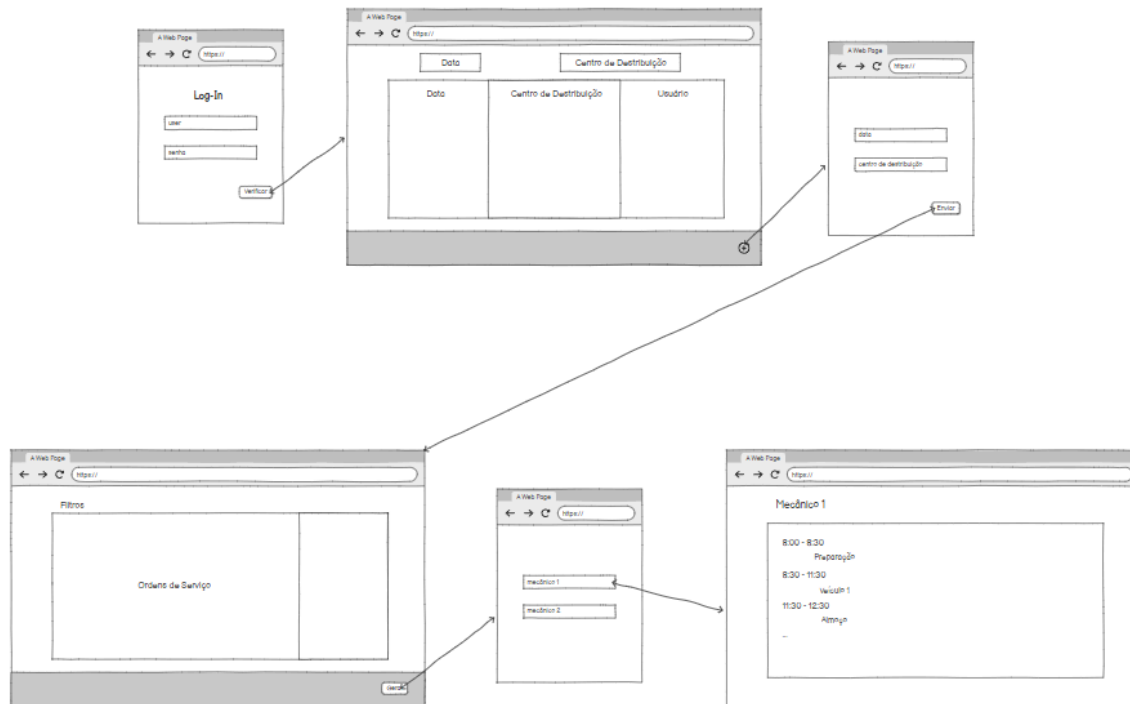
CSS	
O que é?	Linguagem utilizada para adicionar estilos nas páginas web.
Em que será utilizado?	Para definir o estilo e aparência do software.

Javascript	
O que é?	Linguagem de programação com objetivo de implementar as páginas web.
Em que será utilizado?	Para validar usuário, gerar o banco de dados, criar o fluxo de telas e implementar botões funcionais.

Microsoft SQL Server	
O que é?	Sistema que gerencia banco de dados.
Em que será utilizado?	Para utilizar banco de dados relacionados aos mecânicos, veículos, centros de distribuição e ordens de serviço.

4. UX & UI

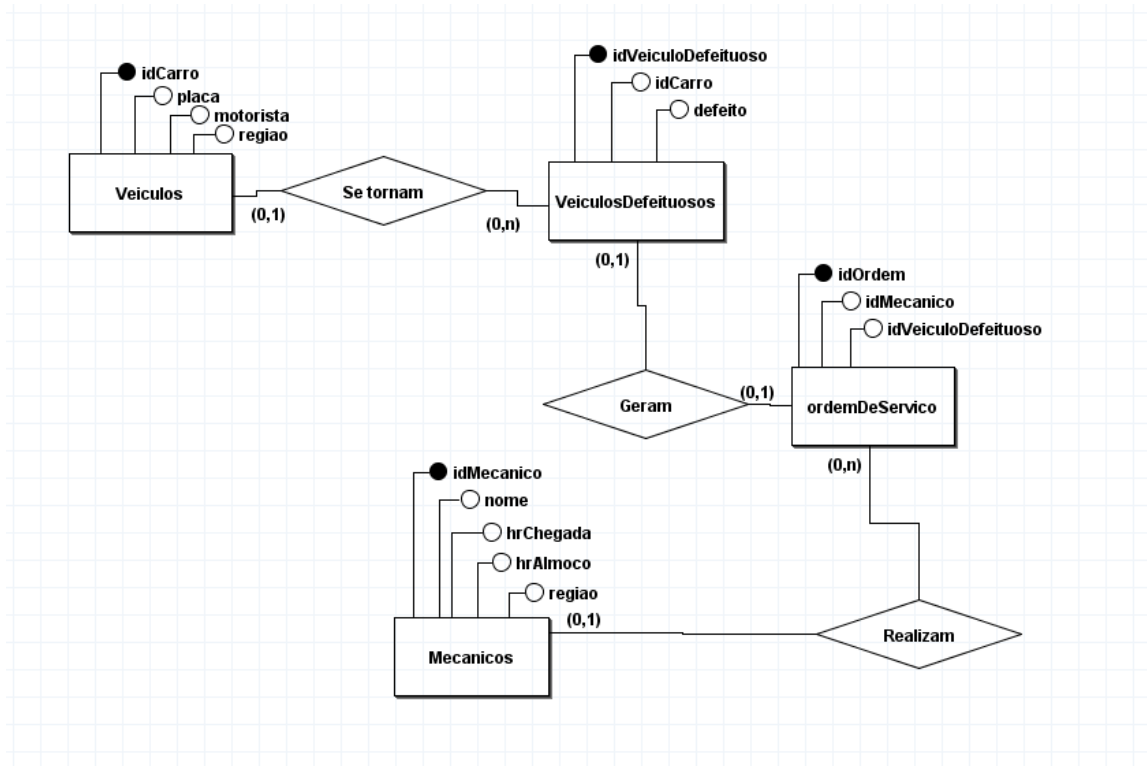
4.1 WIREFRAME + STORYBOARD



4.2 DESIGN DE INTERFACE

5. PROJETO DE BANCO DE DADOS

5.1 MODELO CONCEITUAL



5.2 MODELO LÓGICO

REFERÊNCIAS