**Disciplina: Engenharia de Software 2 – Turma Noite – prof.ª Denilce Veloso**

Proposta de Projeto Integrador

# Data: 29/08/2023 Grupo: Coney

1. **Nome Projeto:** Plataforma de Troca de Livros
2. **Nome Usuário no GitHub:** GustavoHBC

# Grupo de Alunos:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RA** | **Nome** | **e-mail** |
| **0030482**  **013012** | **Gustavo Henrique Bedendo Costa** | **gustavo.costa42@fat**  **ec.sp.gov.br** |
| **0030482**  **121016** | **Alvaro Pedreira Braga** | **alvaro.braga01@fate**  **c.sp.gov.br** |
| **0030482**  **213020** | **Mateus Camargo** | **mateus.camargo9@f**  **atec.sp.gov.br** |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Compreensão do Problema**

A disseminação do conhecimento é essencial para o crescimento educacional e cultural de uma sociedade. No entanto, a aquisição de livros muitas vezes é inacessível para muitas pessoas. Além disso, após a leitura, os livros frequentemente ficam em prateleiras, sem uso, enquanto outras pessoas poderiam se beneficiar de seu conteúdo.

A troca de livros é uma abordagem eficaz para tornar os livros mais acessíveis e sustentáveis. No entanto, organizar essas trocas manualmente pode ser desafiador, limitante e de certa forma inacessivel. Uma plataforma online dedicada à troca de livros proporcionaria uma solução conveniente, permitindo que as pessoas compartilhem e troquem seus livros de maneira eficiente, independentemente de sua localização.

# Proposta de Solução de Software e Viabilidade

A "Plataforma de Troca de Livros" é uma solução de software projetada para simplificar e democratizar o acesso aos livros. A plataforma fornecerá uma interface amigável onde os usuários poderão listar os livros disponíveis para troca, buscar livros de interesse, propor trocas e coordenar os detalhes.

**Viabilidade:**

Atende a uma necessidade real de acesso econômico a livros.

O compartilhamento de livros reduz o desperdício e promove assim, de certa forma, a sustentabilidade.

As tecnologias necessárias para desenvolver a plataforma são amplamente disponíveis.

A plataforma pode ser adaptada para atender a diferentes públicos e contextos.

# Visão Geral dos Pré-Requisitos

O aplicativo deverá ter os seguintes requisitos:

**Cadastro de Usuários:**

Permitir que os usuarios se cadastrem na plataforma fornecendo informações pessoais e de contato.

**Listagem de Livros:**

Permitir que os usuários listem os livros que desejam trocar, incluindo informações como título, autor e condição do livro.

**Pesquisa e Filtro de Livros:**

Implementar uma barra de pesquisa para que os usuários possam encontrar livros específicos.

Fornecer filtros por categoria, autor, título e outras características.

**Solicitações de Troca:**

Permitir que os usuários enviem solicitações para trocar livros com outros usuarios.

Implementar um sistema de mensagens (que não seja um chat) para negociação de detalhes da troca.

**Confirmação de Troca:**

Permitir que os usuários confirmem a troca de livros após chegarem a um acordo.

Gerar informações de contato e agendamento para a troca física dos livros, se necessário.

**Avaliações e Feedback:**

Permitir que os usuários avaliem a experiência de troca com outros usuários.

Fornecer um sistema de feedback para incentivar boas práticas de troca.

Fornecer uma seção onde o usuario possa deixar sugestões.

**Perfil do Usuário:**

Criar perfis para os usuários, onde eles podem gerenciar os livros que possuem, os livros que desejam e o histórico de trocas.

**Notificações:**

Implementar um sistema de notificações para informar os usuários sobre solicitações de troca, mensagens recebidas e outras atividades relevantes.



Será realizada uma pesquisa através do Google Forms para entender xxxx

# Conceitos e Tecnologias Envolvidos

**Tecnologias e Recursos:**

Plataforma Web utilizando tecnologias como HTML, CSS e JavaScript.

Banco de Dados para armazenar informações sobre livros e usuários (MySQL).

Frameworks web para agilizar o desenvolvimento (Python).

**Benefícios:**

Torna os livros mais acessíveis e compartilháveis.

Reduz o impacto ambiental ao incentivar o reuso de livros.

Promove a economia ao possibilitar a obtenção de livros sem custos elevados.

Fomenta a criação de uma comunidade em torno do conhecimento e da leitura.

Ao desenvolver a "Plataforma de Troca de Livros", estamos criando uma solução que não apenas facilita a troca de livros, mas também contribui para a disseminação do conhecimento, a sustentabilidade e a construção de comunidades engajadas.

# Situação atual (estado-da-arte)

Foram realizadas pesquisas e foi encontrada a seguinte aplicação que vai servir de base para o desenvolvimento do projeto.

site que nos baseamos: trocajogo.com.br

o trocajogo é focado em trocas de jogos pelos usuários do país todo, os usuários cadastram os seus jogos disponíveis e cadastram os jogos que desejam, quando se pesquisa um jogo aparecem as pessoas que possuem ele e a pessoa interessada pode mandar mensagem para iniciarem a negociação.

o site conta com um rank de reputação e histórico de trocas pois é uma forma de negócio baseada na confiança, o site não se responsabiliza pelas trocas, apenas viabiliza o contato entre ambas as partes.

Link da pagina encontrados na pesquisa: <https://www.trocajogo.com.br/>

# Glossário

**Acessibilidade:** A capacidade de tornar os livros mais disponíveis e alcançáveis para um público mais amplo.

**Sustentabilidade:** A promoção da reutilização e redução do desperdício, contribuindo para a preservação do meio ambiente.

**Framework Web:** Uma estrutura de desenvolvimento que fornece ferramentas e padrões para facilitar a criação de aplicativos web.

**Viabilidade:** A capacidade do projeto de ser realizado com sucesso, considerando recursos disponíveis, tempo e benefícios esperados.

**Coordenação de Detalhes:** O processo de discussão e acordos entre os usuários para definir os detalhes da troca, como entrega e condição dos livros.

Documento: ES2N-Proposta