

EMPORIA - Sistema para comercialização de imóveis

Isac Samuel da Souza
Jacó Gonzaga Brasil Neto

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

A ideia para essa aplicação surgiu de uma dificuldade enfrentada por um amigo há algumas semanas. Na ocasião, ele precisou mudar de apartamento, mas teve dificuldades ao buscar por um novo residencial, pois as informações disponibilizadas na internet eram mal organizadas e muitas vezes incorretas. Para conseguir efetivamente o contato com um local e obter as informações necessárias, ele precisou buscar diretamente um corretor de imóveis através de indicações. Levando em consideração essa dificuldade, surgiu a ideia de desenvolver um sistema direcionado à compra, venda e aluguel de imóveis, de forma que esse processo seja feito de forma descomplicada e englobando o conjunto de informações importantes para o cliente.

2. OBJETIVO

Esse projeto busca o desenvolvimento de uma plataforma que gerencie a negociação de imóveis de forma descomplicada, permitindo, por conseguinte, maior visibilidade para os imóveis oferecidos e maior facilidade para o cliente em seu processo de busca, tendo em vista que o mesmo não precisará se deslocar até um local sem possuir inicialmente um panorama geral do imóvel de interesse.

3. DESCRIÇÃO DAS FUNCIONALIDADES:

- **Autenticação** - Logística de cadastro e acesso de usuários
- **Perfis de usuário** - diferenciar usuários comuns de corretores de imóveis, sendo os corretores um perfil "verificado".
- **Pesquisas de imóveis** - Busca personalizada de imóveis por diversos atributos
- **Publicação de notícias e novidades pelos corretores** - Possibilidade para os corretores publicarem novidades sobre locais disponíveis ou que irão ser disponibilizados para negociação.
- **Recomendações sobre imóveis** - educar o usuário sobre pontos importantes para considerar na aquisição do imóvel.

4. RECURSOS UTILIZADOS

IDE Eclipse/IntelliJ, versão do Java 11.10.10, Apache Maven para gestão de dependências, será utilizado o banco de dados PostgreSQL e padrão arquitetural MVC. A equipe está em processo de tomada de decisão entre o uso de um framework front-end (possivelmente Flutter) junto ao Spring Framework, utilizando o padrão de API REST ou o uso de Java com JavaFX.

5. CLASSES-ENTIDADES

A definição das principais entidades e seus atributos foi efetuada, porém, ainda está passível de mudanças:

