



U.Project Website

Relatório de Estágio

Pedro Duarte Moreira Pimentel Barbosa

Orientadores:

Bruno Fernando Reis Ribeiro Silva - brunosilva@uproject.pt

Márcio Filipe Vilela Fontes - marciofontes@uproject.pt

UPTEC - Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto
Rua Alfredo Allen, nº455/461, 4200-135 - Porto, Portugal

Setembro de 2015

Agradecimentos

Com a finalização deste relatório não pode ficar esquecido o agradecimento a algumas pessoas que, direta ou indiretamente, ajudaram para a conclusão deste relatório.

Ao longo deste estágio, tive a oportunidade de aprender como é a realidade no mercado de trabalho. Desta forma, não posso deixar de manifestar o meu profundo apreço e conhecimento aos responsáveis pela U.Project dado esta espetacular oportunidade.

Portanto, em primeiro lugar, agradecemos a orientação e o apoio prestados pelo Bruno Silva e pelo Márcio Fontes que, apesar de todas as chamadas de atenção, sempre se disponibilizaram para resolver qualquer problema relacionado, ou não, com o presente relatório.

É um privilégio poder trabalhar convosco.

Aqui prestamos também o nosso agradecimento à Professora Maria José Costa, por se mostrar disponível para nos ajudar, não apenas, nesta fase de estágio mas também durante todo o nosso percurso pelo Colégio de Gaia.

Muito obrigado por todos os conselhos e ideias.

Ao corpo docente do Colégio de Gaia por terem feito com que nos sentíssemos em "casa". Em particular gostaríamos de fazer um sincero agradecimento ao Professor Avelino Pereira e ao Professor Carlos Neves, por nos terem ajudado tanto, facilitando a nossa progressão na área da informática, sempre com uma grande simpatia e descontração.

Um agradecimento muito especial aos nossos amigos que sempre nos apoiaram e ajudaram na nossa vida.

Um grande obrigado amigos.

Por fim, mas não menos importante, agradecemos às nossas famílias que sem elas dificilmente teríamos chegado até aqui. Por estarem sempre lá para nos ampararem, para nos criticar, para nos congratular fazendo-nos sentir melhores pessoas.

Obrigado por serem os pilares das nossas vidas!

Ficha de Identificação

Nome: **Pedro Duarte Moreira Pimentel Barbosa**

N.º do Aluno: **23**

Correio Eletrónico: **uproj04@fe.up.pt**

Curso: **Informática e Tecnologia Multimédia**

Estabelecimento de Ensino: **Colégio de Gaia**

Sumário

Este relatório tem a finalidade de descrever o trabalho do projeto desenvolvido no estágios da U.Project que decorreram no UPTEC.

Neste relatório, serão mencionados todos os pontos relativos ao desenvolvimento do *website* para a empresa U.Project, tais como, as fases de desenvolvimento, descrição da preparação dos passos a executar, os seus objetivos e as suas funcionalidades.

Será também abordado o tema da empresa em si, onde explicaremos o seu funcionamento, os seus objetivos, historial, áreas de negócio, logótipo e localização.

Depois da empresa, será descrito o projeto que está agora em andamento, ou seja, os seus objetivos e funcionalidades, descrevendo também as ferramentas utilizadas, calendarização e fases de desenvolvimento.

No final deste relatório está também uma opinião pessoal de cada membro da equipa sobre as suas maiores dificuldades durante a realização deste projeto.

Abstract

In this report, all the points concerning U.Project and the creation of their website will be mentioned, such as the development stages, phases description, objectives and features.

The company itself will be described too. Its operations, objectives, history, business areas, logo and location will be explained.

In addition to the company, the project that is now underway will also be explained, its goals and features will be described, just as the tools used, timing and stages of development.

At the end of this report there is also a personal opinion from each team member about their major difficulties during this project.

Conteúdo

| | |
|--|------------|
| Agradecimentos | i |
| Sumário | iii |
| Abstract | iv |
| 1 Introdução | 1 |
| 1.1 Descrição | 1 |
| 1.2 Objetivo | 1 |
| 1.3 Estrutura do Relatório | 1 |
| 2 A Empresa | 2 |
| 2.1 Caraterização da Empresa | 2 |
| 2.2 Objetivos da Empresa | 2 |
| 2.3 Historial da Empresa | 3 |
| 2.4 Estrutura Hierárquica | 3 |
| 2.5 Áreas de Negócio | 4 |
| 2.6 Logótipo | 4 |
| 2.7 Localização | 4 |
| 3 O Projeto | 5 |
| 3.1 Descrição | 5 |
| 3.2 Objetivos | 5 |
| 3.3 Funcionalidades | 6 |
| 3.4 Ferramentas a utilizar | 6 |
| 3.5 Atividades a desenvolver | 8 |
| Atividades a desenvolver | 8 |
| 3.6 Calendarização do Projeto | 9 |
| 3.7 Fases de Implementação | 9 |
| Fases de Implementação | 9 |
| 3.7.1 A2a - Actors | 9 |
| 3.7.2 A2b - User Stories | 9 |
| 3.7.3 A3a - Interface do Website | 9 |
| 3.7.4 A3b - Sitemap | 9 |
| 3.7.5 A3c - Interações | 9 |
| 3.7.6 A4 - Requisitos do sistema | 10 |
| 3.7.7 A5 - Modelo UML | 10 |
| 3.7.8 A6 - Esquema Relacional | 10 |

| | | |
|----------|---------------------------------------|-----------|
| 3.7.9 | Especificação de Requisitos | 10 |
| 4 | Considerações Finais | 12 |
| 4.1 | Dificuldades | 12 |

Índice de figuras

| Número da Imagem | Descrição | Página |
|------------------|-------------------------------|--------|
| Figura 1 | Atores | 13 |
| Figura 2 | Layout do menu mobile | 13 |
| Figura 3 | Layout das notícias | 13 |
| Figura 4 | Layout do utilizador | 14 |
| Figura 5 | Layout do header | 14 |
| Figura 6 | <i>website</i> Webpage Model | 15 |
| Figura 7 | Inscriver-se nas atividades | 15 |
| Figura 8 | Departamento dos Utilizadores | 16 |
| Figura 9 | Parceiros | 16 |
| Figura 10 | Sistema de pontos | 16 |
| Figura 11 | Projetos | 16 |
| Figura 12 | Departamentos | 17 |
| Figura 13 | Despesas | 17 |
| Figura 14 | Amigos | 17 |
| Figura 15 | Administração | 17 |
| Figura 16 | Iniciar sessão | 18 |
| Figura 17 | Gestão de paginas | 18 |
| Figura 18 | Sistema de gestão | 18 |
| Figura 19 | Recuperação de password | 18 |
| Figura 20 | Recrutamento | 19 |
| Figura 21 | Registar | 19 |
| Figura 22 | Pesquisa | 19 |
| Figura 23 | Seleção dos candidatos | 19 |
| Figura 24 | Quotas | 20 |
| Figura 25 | Informação do utilizador | 20 |
| Figura 26 | Regras de negócio | 20 |
| Figura 27 | Requerimentos técnicos | 21 |
| Figura 28 | Restrições | 21 |
| Figura 29 | Modelo UML | 22 |

Capítulo 1

Introdução

1.1 Descrição

No primeiro dia da fase final de estágio foi pedido que fosse feita uma proposta de *website* responsivo, de fácil utilização e manutenção para a U.Project.

Com o objetivo de facilitar a organização do trabalho foram criadas 3 equipas, composta por 2 elementos cada.

Este trabalho foi organizado com um diagrama de Gantt o que, sem dúvida, facilitou o trabalho realizado até hoje.

Para descrever o trabalho desenvolvido, realizamos este relatório.

1.2 Objetivo

Este relatório tem como objetivo descrever o progresso do trabalho realizado no *website* para a U.Project, todas as ferramentas usadas e todos os problemas encontrados desde o dia 1 de setembro até hoje.

1.3 Estrutura do Relatório

O presente relatório está organizado em quatro capítulos.

- Introdução - Este capítulo destina-se a descrição dos objetivos e estrutura do relatório.;
- A Empresa - onde é feita uma descrição da empresa, falando da sua caracterização, do seu objetivo empresa, historial, entre outros.
- O Projeto - onde é apresentada uma breve descrição sobre o projeto a que este relatório se refere, contém a descrição, objetivos, funcionalidades, ferramentas a utilizar e atividades a desenvolver.
- Considerações Finais - é feita uma breve análise sobre as maiores dificuldades na realização do projeto.

Capítulo 2

A Empresa

2.1 Caracterização da Empresa

A U.Project é uma organização com a missão de potenciar e impulsionar o empreendedorismo jovem. Para isso, atua em duas frentes vitais para permitir às Startups criar e desenvolver as suas ideias que, de outro modo, seriam praticamente impossíveis de serem concretizadas devido aos custos e desafios envolvidos no processo.

Em primeiro lugar pretende, através da U.Project Startup Network, oferecer diversos modelos de contrato adaptados a cada Empresa de modo a que estas tenham acesso aos recursos e serviços necessários ao seu desenvolvimento.

Em segundo lugar acompanha e orienta, através da U.Project Academy, os alunos desde o ensino secundário, de modo a potenciar e desenvolver as suas capacidades para poderem participar no desenvolvimento de novos projetos e ideias. Através de um programa de estágio, em parceria com as respetivas escolas, os alunos têm acesso a diversas formações e atividades, além de terem a possibilidade de integrar uma equipa de desenvolvimento.

Para além de fornecer os seus serviços, a U.Project pretende também criar uma rede interna de empresas, de modo a que estas possam encontrar de uma forma fácil e rápida os serviços que necessitam, através do produto de outras pertencentes à rede, permitindo assim a realização de melhores negócios e um aumento na divulgação das mesmas.

Os associados da organização podem usufruir de diversos serviços e formações através do pagamento de uma quota. Quem achar que possui os requisitos necessários para trabalhar a tempo inteiro pode candidatar-se a membro, trabalhando diretamente para a empresa e usufruindo de um salário fixo de acordo com a posição ocupada, podendo também ser promovido pela direção a um cargo superior.

Quando um membro ultrapassar os 30 anos, pode ser premiado com o título de membro honorário, ficando isente do pagamento de quotas e passando a ter funções de aconselhamento e divulgação.

2.2 Objetivos da Empresa

A U.Project tem como objetivo promover o empreendedorismo jovem, dando apoio às Startups, para que estas se consigam desenvolver sem terem a necessidade de possuir vastos recursos financeiros.

Para isso a U.Project irá acompanhar os jovens desde o ensino secundário, apoiando-os e orientando-os na vida Universitária através da realização de estágios, competições, atividades,...

Também irá estimular e incentivar estes alunos a desenvolverem as suas ideias e projetos, aproximando-os das Startups, fomentando assim o emprego jovem e garantindo um acompanhamento ao desenvolvimento dos seus projetos.

2.3 Historial da Empresa

A U.Project conta já com mais de um mês de atividade, durante o qual estabeleceu contactos com algumas empresas estrangeiras, como é o caso da Uppersky e da REDdy.

Também participou na criação de uma empresa de um estudante do MIET (Mestrado em Inovação e Empreendedorismo Tecnológico) que, por ter ficado satisfeito com a qualidade do serviço prestado, tem promovido a organização a outras empresas.

Além destes projetos, tem recebido diversos pedidos de consultoria por parte de diversas pessoas individuais.

A empresa é composta por oito membros, donde se destacam os seus dois co-fundadores, pela sua larga história pessoal e empreendedora, na qual se incluem diversos projetos e empresas.

Encontra-se em curso uma campanha de recrutamento e de angariação de associados, de modo a que seja possível ter os recursos necessários à realização da sua missão.

2.4 Estrutura Hierárquica

Direção

- Presidente - Bruno Silva
- Vice-Presidente - Márcio Fontes
- Secretário - José Coutinho

Departamento de Comunicação e Imagem

- Catarina Reis
- João Marques
- Jorge Loures
- Rita Cardoso
- Tatiana

Conselho Científico

- Nuno Flores

2.5 Áreas de Negócio

A U.Project fornece recursos às Startups interessadas em começar o seu negócio no mundo Empresarial, permitindo assim uma redução significativa nos seus custos.

Um dos seus projetos consiste na criação de uma rede interna de empresas parceiras, denominada de U.Project Startup Network. Esta permite que as empresas participantes possam usufruir dos serviços de outras, facilitando assim os seus negócios e reduzindo os custos no processo.

Também atua no mundo académico, acompanhando os alunos desde o ensino secundário, orientando-os e ajudando-os a integrarem-se no mundo empresarial, fornecendo-lhes pelo caminho diversas aptidões e conhecimentos essenciais para a sua carreira escolar e profissional.

Além disso, também são organizados diversos eventos, tais como formações, workshops e concursos, com vista a estimular as capacidades destes alunos e ajudá-los a cumprir os seus objetivos a nível pessoal e profissional.

2.6 Logótipo

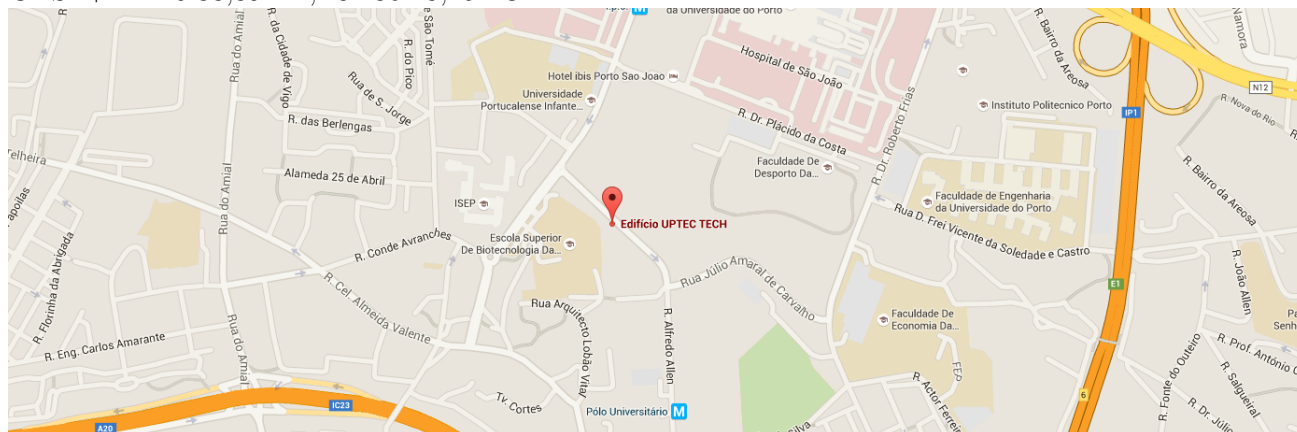


2.7 Localização

UPTEC - Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto

Morada: Rua Alfredo Allen, n.º 455/461 4200-135 Porto

GPS: +41° 10'38,89" N, -8° 36'18,25" O



Capítulo 3

O Projeto

3.1 Descrição

O projeto consiste na realização de um *website* para a U.Project. Este destina-se não só a publicitar a organização, mas também a ajudar os integrantes desta a participarem nas suas atividades. Para isso, o site conta com uma área privada, onde os membros e associados da U.Project podem comunicar entre si, gerir os seus projetos e eventos ou tratar de outros assuntos relacionados com a mesma.

A direção possui também aqui uma ferramenta vital para facilitar o seu trabalho de gestão e controlo, desde os recursos humanos, até às notícias públicas e aos recursos financeiros da organização.

Espera-se que este projeto venha a contribuir para um aumento significativo da visibilidade da U.Project em Portugal e no mundo, permitindo assim alcançar os seus objetivos.

3.2 Objetivos

No Final do desenvolvimento do *website*, este deve ser capaz de executar o seguinte:

- O *website* tem que ser capaz de registar um visitante à base de dados;
- O *website* tem que ter capacidade de fazer login a utilizadores;
- O *website* tem que ser capaz de inscrever um utilizador nas atividades que irão decorrer;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de alterar as páginas a que tem acesso;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de alterar o sistema de pontos onde a partir disso os candidatos são classificados;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de alterar e adicionar projetos;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de alterar e adicionar departamentos;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de alterar e adicionar despesas;
- Um utilizador deverá conseguir convidar amigos, receber e enviar mensagens a partir de um chat localizado no *website*;
- Um utilizador tem ser capaz de alterar as informações básicas sobre o mesmo;
- Um utilizador tem que conseguir executar um pagamento de quotas e taxas;

- O servidor tem que ser capaz de fornecer diferentes formas do utilizador recuperar a password esquecida;
- Um utilizador tem que ser capaz de se inscrever para ser recrutado para trabalhar na empresa;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de aceitar ou recusar os utilizadores inscritos;
- Um utilizador tem que conseguir pesquisar sobre o que o mesmo queira saber;
- O sistema tem estar sempre online nos dias da U.Project Academy para ter a certeza que os resultados são publicados;
- O sistema tem ser capaz de continuar a funcionar quando ocorre um erro;
- O sistema tem que ser capaz de fazer uma cópia de segurança uma vez por dia;
- O sistema tem que ser capaz de reiniciar para evitar que o sistema sobrecarregue.
- O *website* tem que ser um *website* dinâmico e responsivo;

3.3 Funcionalidades

- Formulário de Contacto;
- Newsletter;
- Interação com redes sociais;
- Acesso restrito ao login;
- Parte administrativa com capacidade de alterar qualquer página que o utilizador tenha permissão;
- Slideshow na página inicial;
- Página de notícias;
- Página de eventos a decorrer e eventos futuros;
- Interação com o Google maps;
- Chat para comunicação entre amigos;
- Interação com os departamentos e possibilidade de se inscrever.

3.4 Ferramentas a utilizar

O Microsoft Word é uma ferramenta de processamento de texto que permite criar documentos como currículos, folhas de rosto ou manuais. É uma ferramenta bastante utilizada por escolas, universidades e empresas porque o Word para além de uma ferramenta de processamento de texto pode alterar a formatação do texto, colocar o número de página, criar tabelas.



Figura 3.1: Logótipo do Microsoft Word

O Enterprise Architect é um programa de manuseamento de informação que é necessário neste mundo complexo e exigente de hoje. Conta também com alta performance visual, ferramentas para modelagem de negócios, engenharia de sistemas, arquitetura corporativa, gestão de requisitos, projeto de software, criação de código, testes e muito mais.



Figura 3.2: Logótipo do Enterprise Architect

Adobe Photoshop é um programa criado e desenvolvido por Thomas Knoll. É um dos melhores programas para alterar imagens, no entanto, também está cada vez mais a ser utilizado para produzir imagens na Internet. A versão mais atual é o "Photoshop CC".

Este programa é maioritariamente utilizado por profissionais, estudantes e entusiastas.



Figura 3.3: Logótipo do Photoshop

O Notepad++ é o editor de texto muito completo e avançado, que pode também ser usado como um bloco de notas. A diferença entre o notepad do windows e o notepad++ é que este pode ser utilizado na programação, uma vez que permite programar mais facilmente já contendo as etiquetas de diversas linguagens.



Figura 3.4: Logótipo do Notepad++

\LaTeX é usado para criar documentos, semelhante ao Microsoft Word. A criação de documentos com o \LaTeX consiste normalmente usando um editor de texto (como o Share \LaTeX , ou até mesmo o bloco de notas) para editar um arquivo de tipo \LaTeX , que mais tarde é usado para converter o ficheiro de origem para um formato de leitura de documento como Postscript ou PDF. Uma vez que o documento é transformado num formato de leitura, pode ser visualizado, enviado para outros, impresso, etc.



Figura 3.5: Logótipo do \LaTeX

O GitHub é um repositório onde podemos hospedar os nossos projetos, este programa é muito útil quando é um projeto realizado em equipa, pois este programa mantém todos os ficheiro com versões sempre atualizadas.



Figura 3.6: Logótipo do GitHub

3.5 Atividades a desenvolver

Antes de iniciar a construção de um website é importante que haja um planeamento do projeto. Este planeamento foi dividido em etapas para melhor organizar a execução das tarefas. Embora o planeamento ser rigoroso, no decorrer do projeto algumas etapas levam a que os detalhes de outras sejam redefinidos.

Actors é um diagrama em que cada pessoa pode representar a sua própria pessoa, organização ou sistema externo que pode interagir com o sistema definindo assim as suas permissões.

User Stories é uma definição de alto nível de exigência, contendo todas as informações para tornar possível uma estimativa do esforço necessário para poder implementar uma função. Normalmente uma *User Story* é descrita pelo seguinte modelo:

Como [utilizador] eu pretendo [algo] para que eu [benefício].

A interface do *website* pretende dar uma perspetiva de um protótipo de como o produto final deverá ficar, que mais tarde servirá como base para o design.

Sitemap é uma lista com todas as páginas (URLs) do site, funciona como uma espécie de mapa que irá ajudar a guiar motores de busca ou utilizadores a navegar e encontrar páginas do site.

As interações fundamentais, também é um aspeto necessário no planeamento que o sistema deverá obedecer para ilustrar a sequência de etapas associadas a cada um dos cenários.

Estes diagramas não podem conter todos os detalhes de interação, mas eles devem fornecer uma experiência completa de como será os passos para chegar ao objetivo final.

Na fase de requisitos do sistema prevê-se todos os requisitos obrigatórios para que a empresa e o seu *website* funcionem sem qualquer problemas no presente e futuro.

Modelo conceptual UML tem como função ajudar a planear a base de dados, contendo benefícios, como representar notas e restrições adicionais no diagrama.

3.6 Calendarização do Projeto

3.7 Fases de Implementação

3.7.1 A2a - Actors

Actors é um diagrama em que cada pessoa pode representar a sua própria pessoa, organização ou sistema externo que pode interagir com o sistema definindo assim as suas permissões, como ilustrado no anexo 4.1.

3.7.2 A2b - User Stories

User Stories é uma definição de alto nível de exigência, contendo todas as informações para tornar possível uma estimativa do esforço necessário para poder implementar uma função.

Normalmente uma User Story é descrita pelo seguinte modelo:

Com um (papel) eu pretendo (algo) para que eu (benefício).

3.7.3 A3a - Interface do Website

Esta parte do nosso planeamento, pretende dar uma perspetiva de um protótipo de como o produto final deverá ficar, como ilustrado nas figuras dos anexos 4.2 até 4.5.

3.7.4 A3b - Sitemap

Utilizando o programa Architect Enterprise criamos um modelo sitemap do *website*, ou seja, cada caixa significa uma página no *website*, como ilustrado no anexo 4.6.

3.7.5 A3c - Interações

Nesta secção é descrito as interações fundamentais que o sistema deverá obedecer para ilustrar a sequência de etapas associadas a cada um dos cenários.

Estes diagramas não podem conter todos os detalhes de interação, mas eles devem fornecer uma experiência completa de como será os passos para chegar ao objetivo final.

- Cenário 1: Página de atividades - Anexo: 4.7
- Cenário 2: Página de adicionar/editar utilizadores - Anexo:4.8
- Cenário 3: Página de adicionar/editar parceiros - Anexo: 4.9
- Cenário 4: Página de adicionar/editar sistema de pontos - Anexo: 4.10
- Cenário 5: Página de adicionar/editar projetos - Anexo: 4.11

- Cenário 6: Página de adicionar/editar departamentos - Anexo: 4.12
- Cenário 7: Página das despesas - Anexo: 4.13
- Cenário 8: Página de Amigos - Anexo: 4.14
- Cenário 9: Todas as interações possíveis da parte da administração - Anexo: 4.15
- Cenário 10: Login - Anexo: 4.16
- Cenário 11: Página de gerir páginas - Anexo: 4.17
- Cenário 12: Página de gestão de compras - Anexo: 4.18
- Cenário 13: Página de recuperar Password - Anexo: 4.19
- Cenário 14: Página do formulário de Recrutamento - Anexo: 4.20
- Cenário 15: Registo - Anexo: 4.21
- Cenário 16: Procura - Anexo: 4.22
- Cenário 17: Seleção de candidatos - Anexo: 4.23
- Cenário 18: Página Perfil de Utilizador - Anexo: 4.25
- Cenário 19: Quotas - Anexo: 4.24

3.7.6 A4 - Requisitos do sistema

Nesta etapa tivemos que preparar os requisitos obrigatórios para que a empresa e o seu *website* funcionassem sem qualquer problemas no presente e futuro, como ilustrado no anexo 26, 27, 28.

3.7.7 A5 - Modelo UML

Um dos passos mais importantes a planear é o modelo da base de dados, para isso utilizasse o Modelo conceptual UML que tem como benefícios poder representar notas e restrições adicionais no diagrama, como ilustrado no anexo 29.

3.7.8 A6 - Esquema Relacional

O passo seguinte ao planeamento utilizando o modelo UML é o modelo relacional. No modelo relacional, todos os dados devem ser armazenados em relações (tabelas), e cada relação consiste em linhas e colunas. Cada relação tem de ter um cabeçalho e corpo. O cabeçalho é simplesmente a lista de colunas na relação. O corpo é o conjunto de dados que realmente preenche a relação, organizados em fileiras. É possível extrapolar que a junção de uma coluna e uma fileira vai resultar num valor único - este valor é chamado um tuplo.

3.7.9 Especificação de Requisitos

Os requisitos especificados eram basicamente para que qualquer visitante do *website* da U.Project tivesse imediatamente à sua disposição as notícias base da empresa e a sua descrição, tal como os contactos dos responsáveis e localização da sede da empresa.

Permitir que um utilizador se registe para possuir um perfil editável e poder aceder a outras informações.

- Só um utilizador registado tem acesso às informações restritas.
- Um grupo de administradores e head-admins para gerir o *website* e membros.
- Permitir a gestão do *website* a partir do gestor PhPmyAdmin com linguagem SQL.

Capítulo 4

Considerações Finais

4.1 Dificuldades

Durante a elaboração deste projeto houveram várias dificuldades que atrasaram de certa forma o trabalho da equipa.

Um dos principais problemas ocorridos foi, sem dúvida, a coordenação e cooperação entre os grupos. Reunimos várias vezes o grupo com o objetivo de melhorar nestes aspetos e aumentar a velocidade e eficácia de trabalho. Um outro ponto negativo foi a dificuldade na escolha de um layout para o *website* que, de certa forma, foi resolvido com a evolução da cooperação entre os grupos.

Por fim, a interpretação do código e o uso de ferramentas que antes não conhecíamos foi um outro grande problema, onde tentámos aprender e melhorar a partir de tutoriais disponibilizados na internet. Quando esses tutoriais não satisfaziam as necessidades do grupo procurámos ajuda junto do Márcio Fontes.

Bibliografia

- [1] Página da U.Project
<http://uproject.pt/>
- [2] LBAW - F1 In Schools
<http://lbaw.fe.up.pt/201415/doku.php/lbaw1426/index>
- [3] ScottMCpeak
<http://scottmcpeak.com/latex/whatislatex.html>
- [4] Explicação de o que é GitHub
<http://www.howtogeek.com/180167/htg-explains-what-is-github-and-what-do-geeks-use-it-for/>
- [5] Página oficial do Notepad++
<https://notepad-plus-plus.org/features/>
- [6] Explicação de o que é o Photoshop
<http://www.businessdictionary.com/definition/Photoshop.html>
- [7] MyScrumHalf
<http://blog.myscrumhalf.com/2011/10/user-stories-o-que-sao-como-usar>
- [8] Byte A Byte
<http://blog.byteabyte.com.br/o-que-e-sitemap-e-para-que-ele-serve/>
- [9] SparXSSystem
<http://www.sparxsystems.com.au/platforms/uml.html>

Anexos

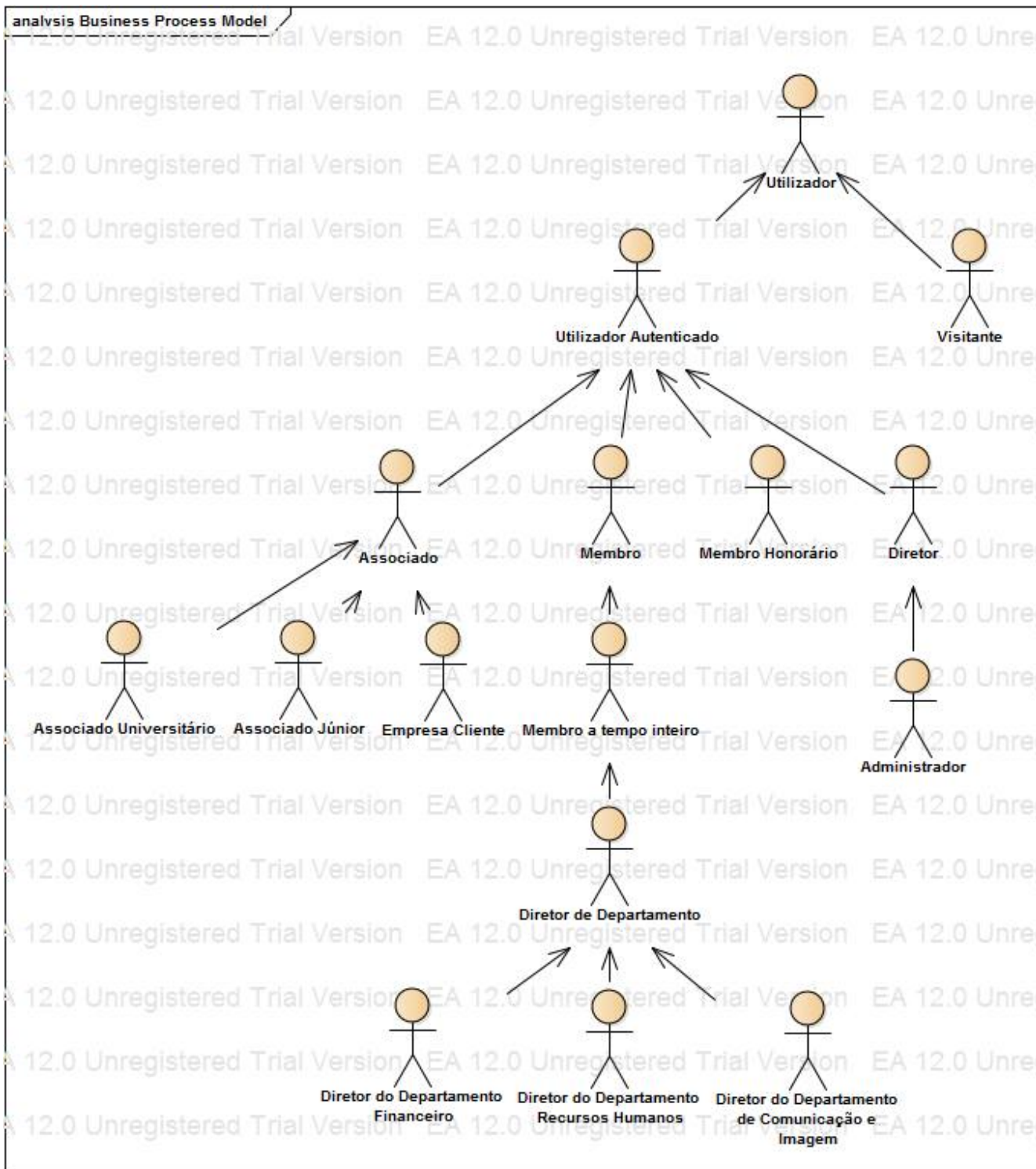


Figura 4.1: Atores

-
i

=

-



User

Welcome User Name

-  Profile
-  Friends
-  News Feed
-  Log out

Company

-  About Us
-  Partners
-  News
-  Projects

Copyright 2015 U.Project



Figura 4.2: Layout do Menu Mobile



Figura 4.3: Layout das notícias

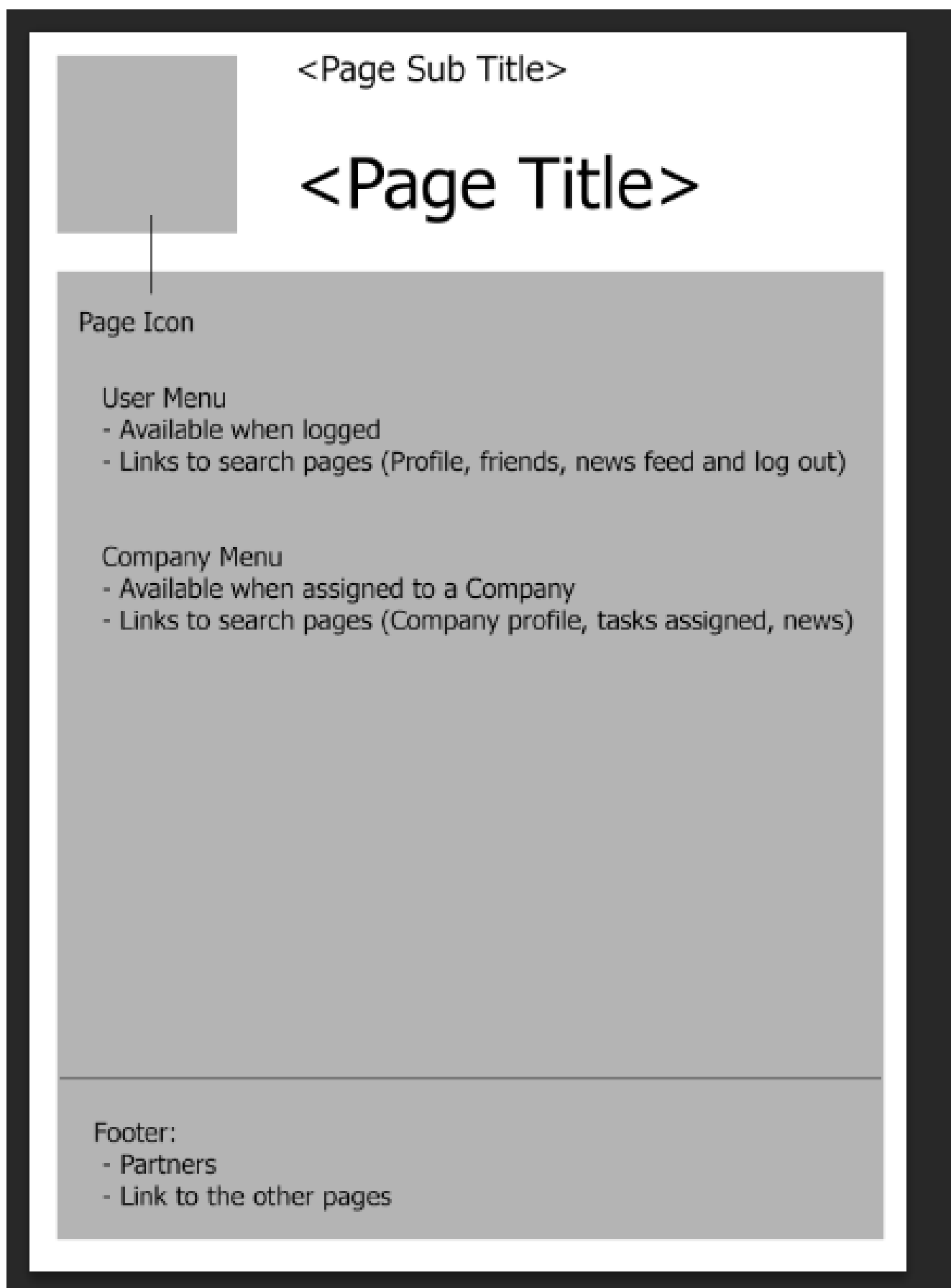


Figura 4.4: Layout do utilizador

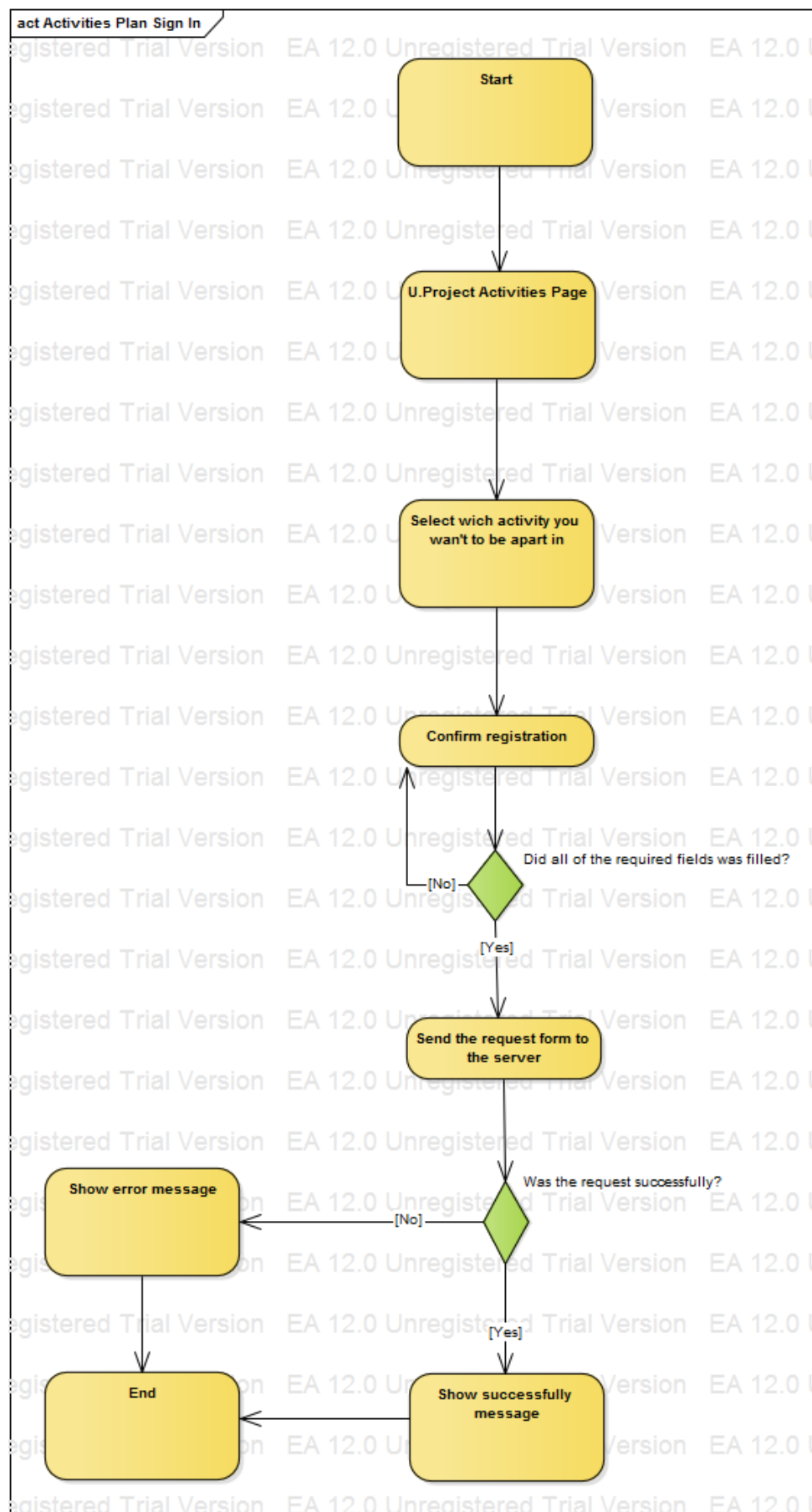


Figura 4.7: Inscrever-se nas atividades

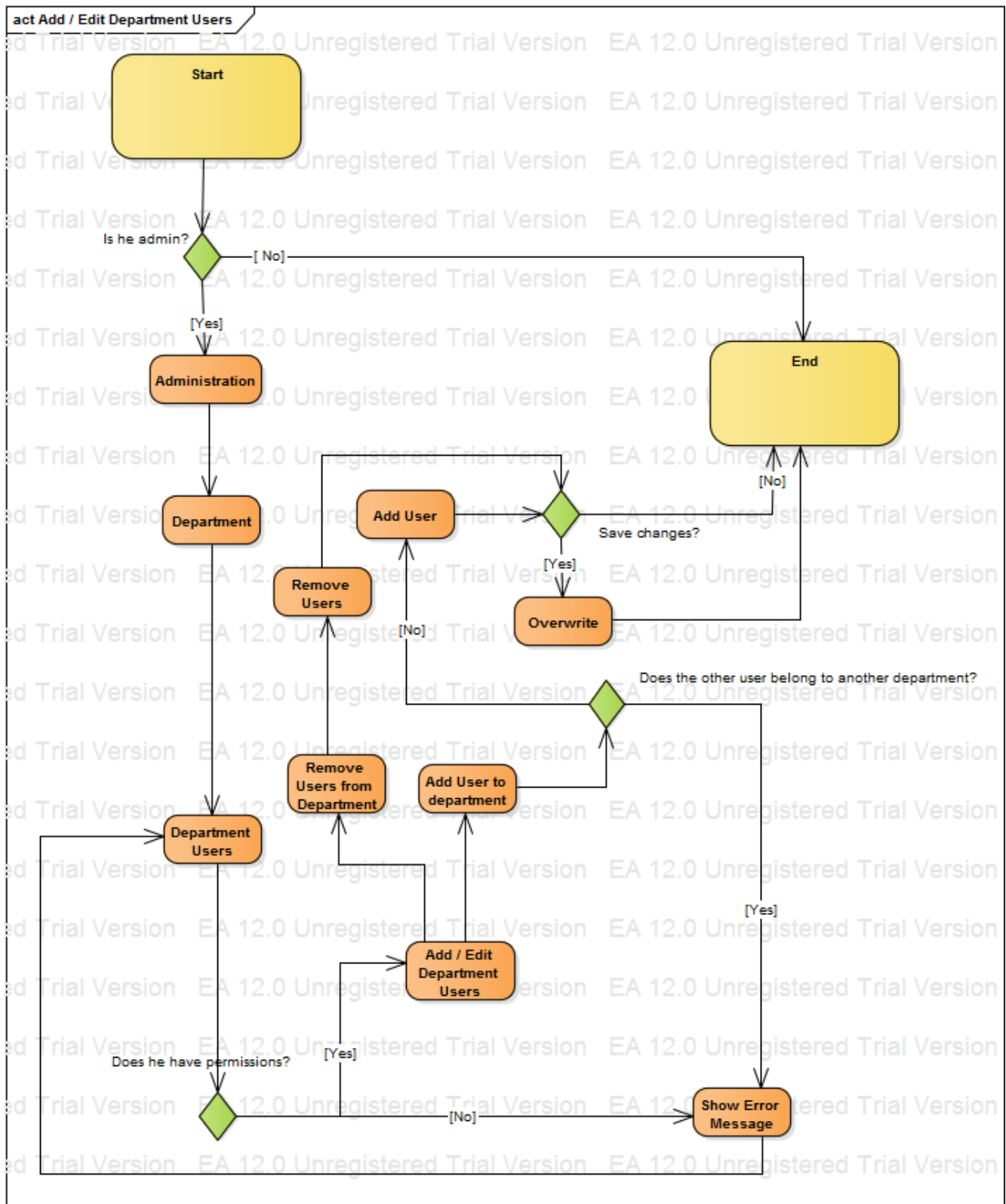


Figura 4.8: Departamento dos Utilizadores

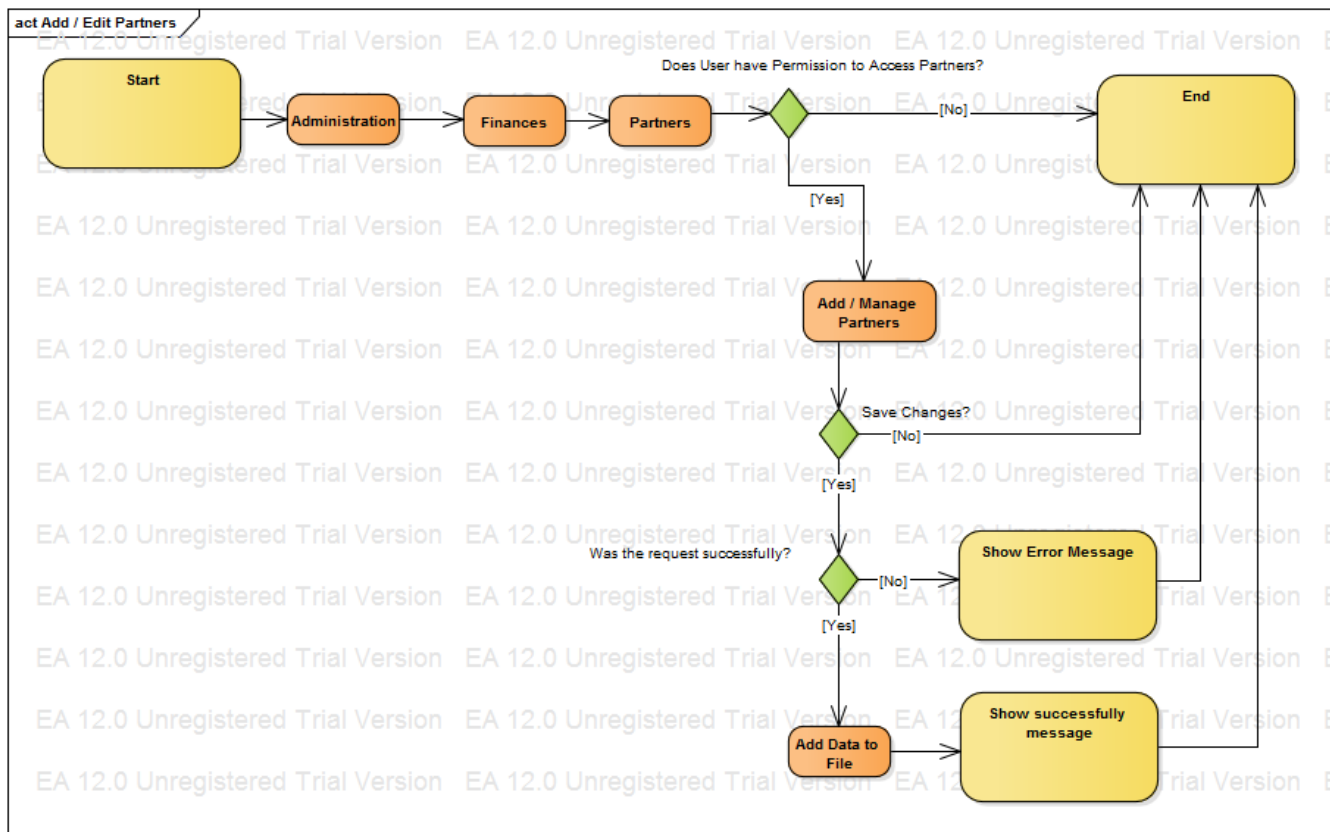


Figura 4.9: Parceiros

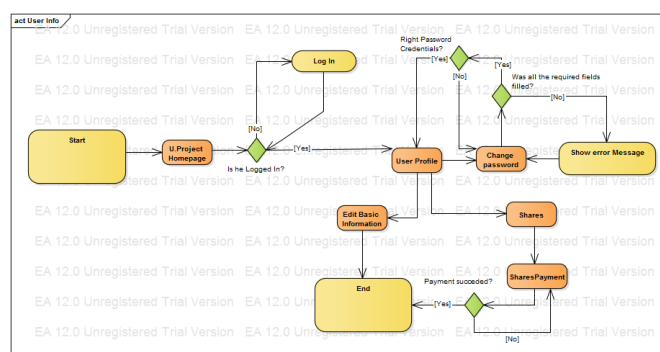


Figura 4.25: Informação do utilizador

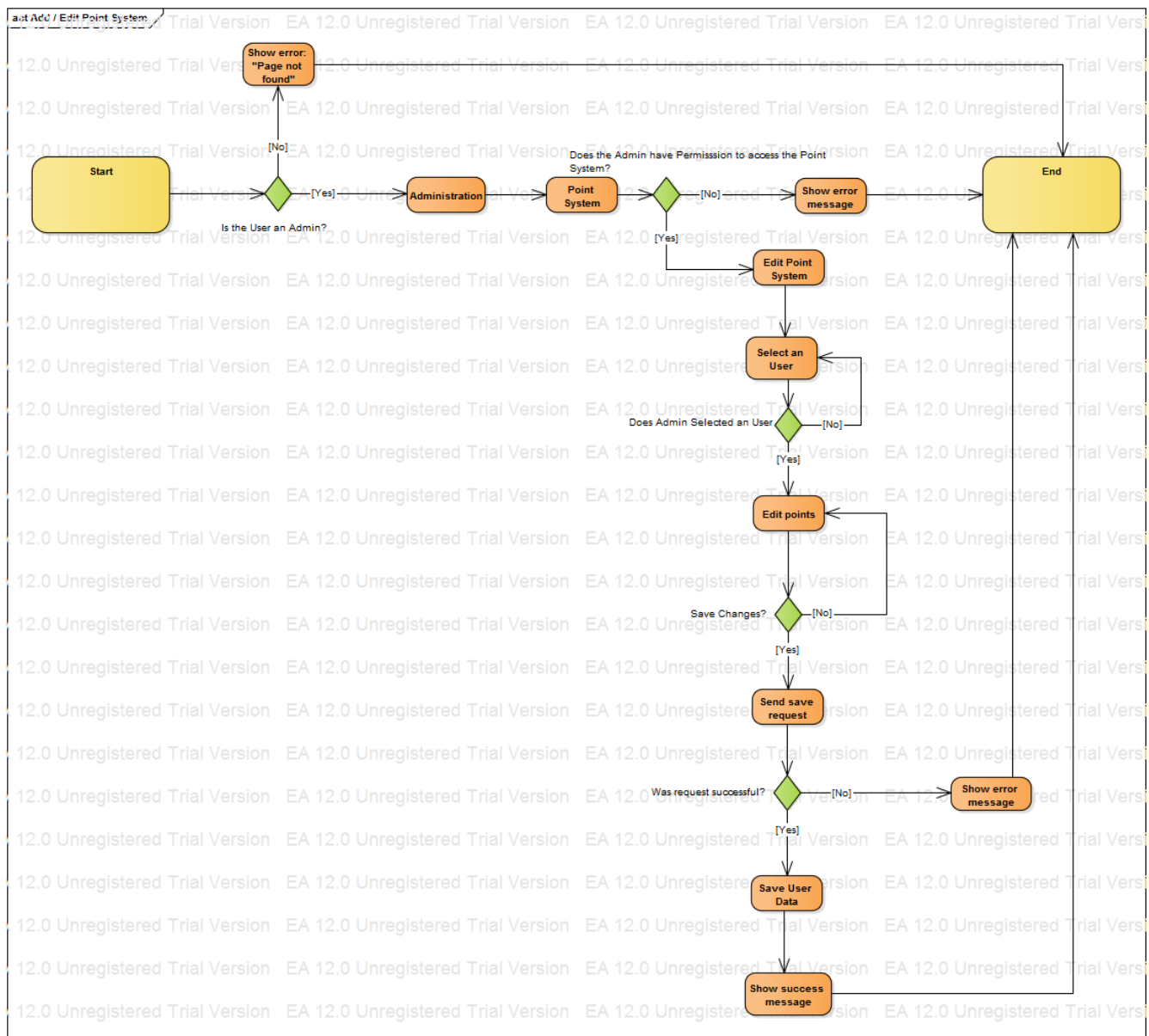


Figura 4.10: Sistema de pontos

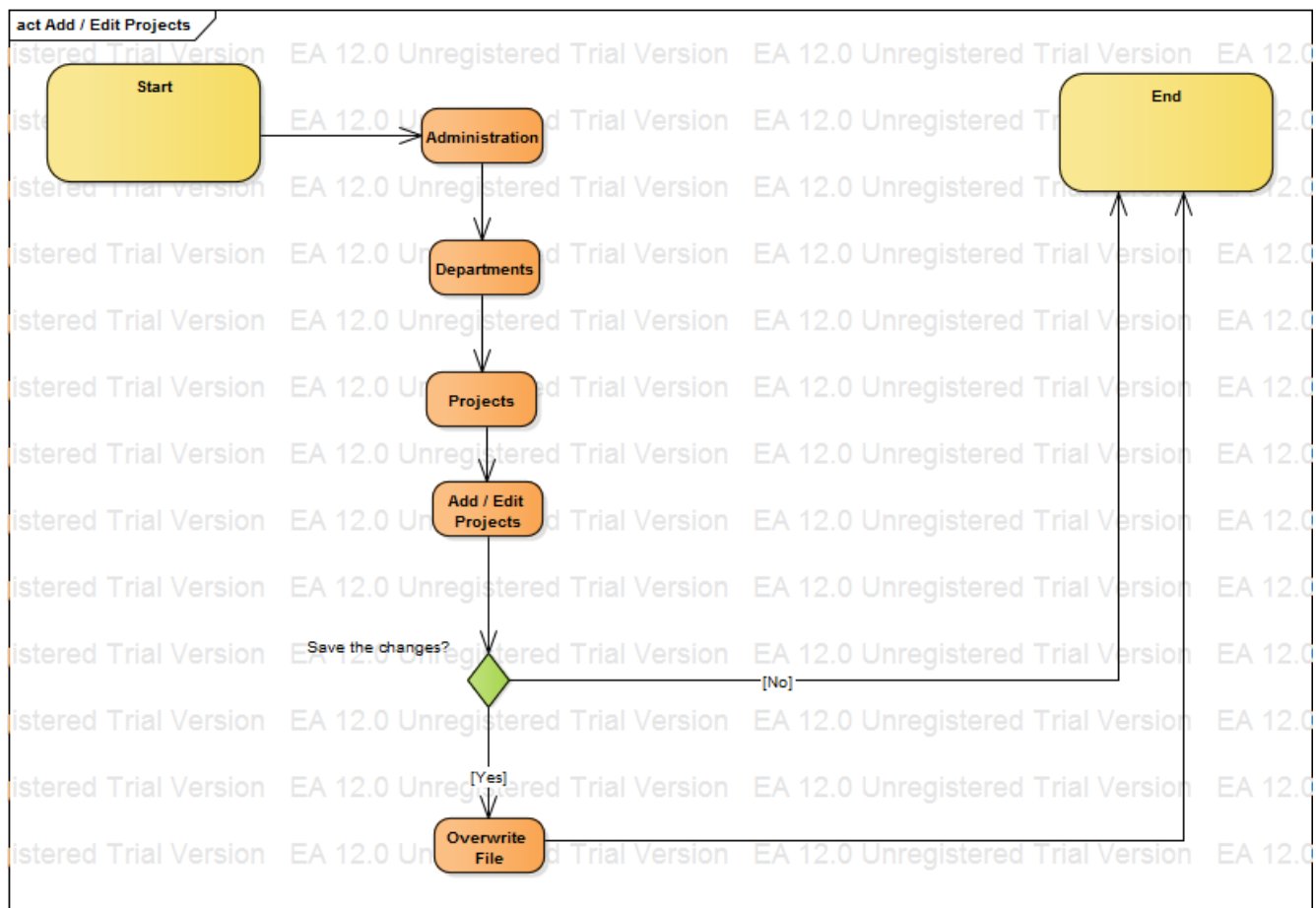


Figura 4.11: Projetos

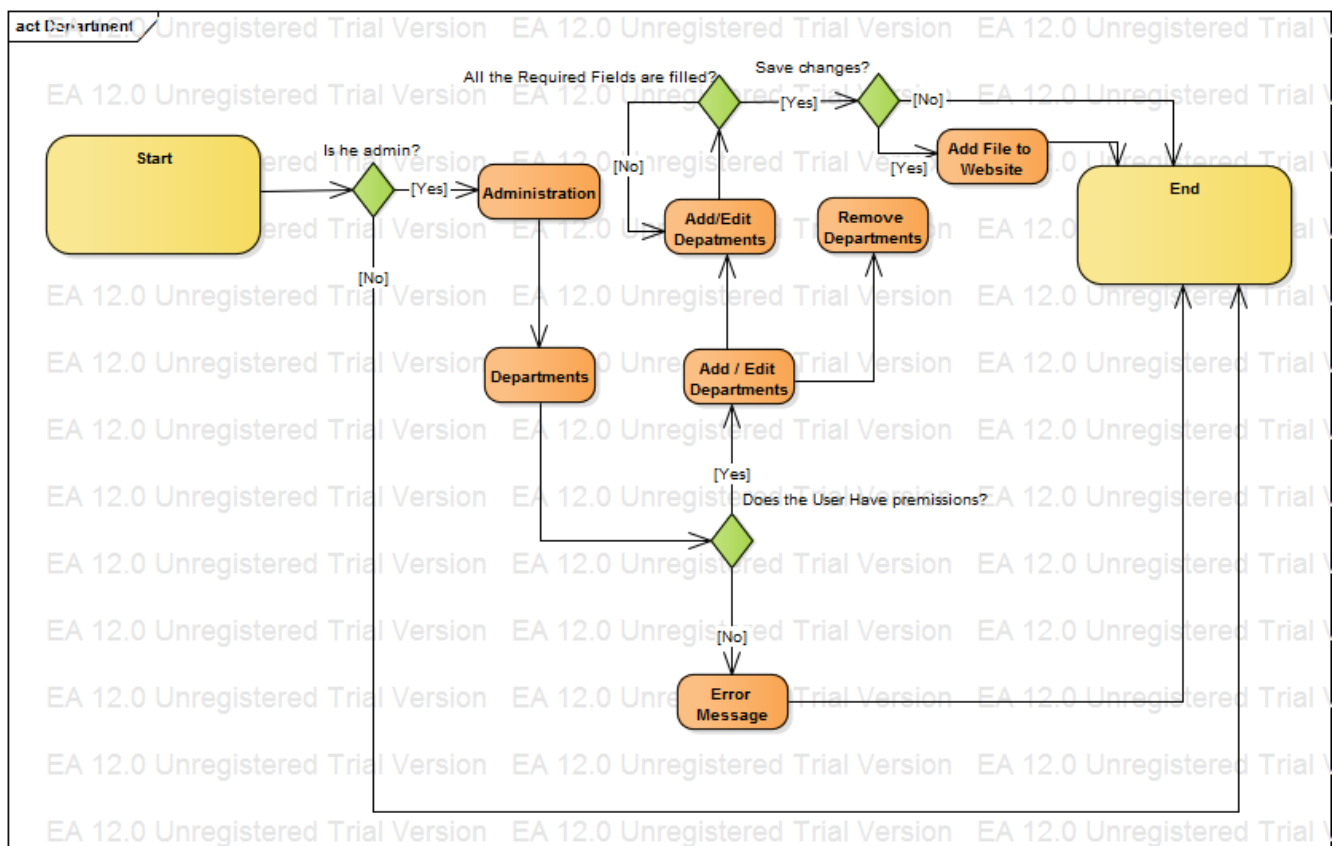


Figura 4.12: Departamentos

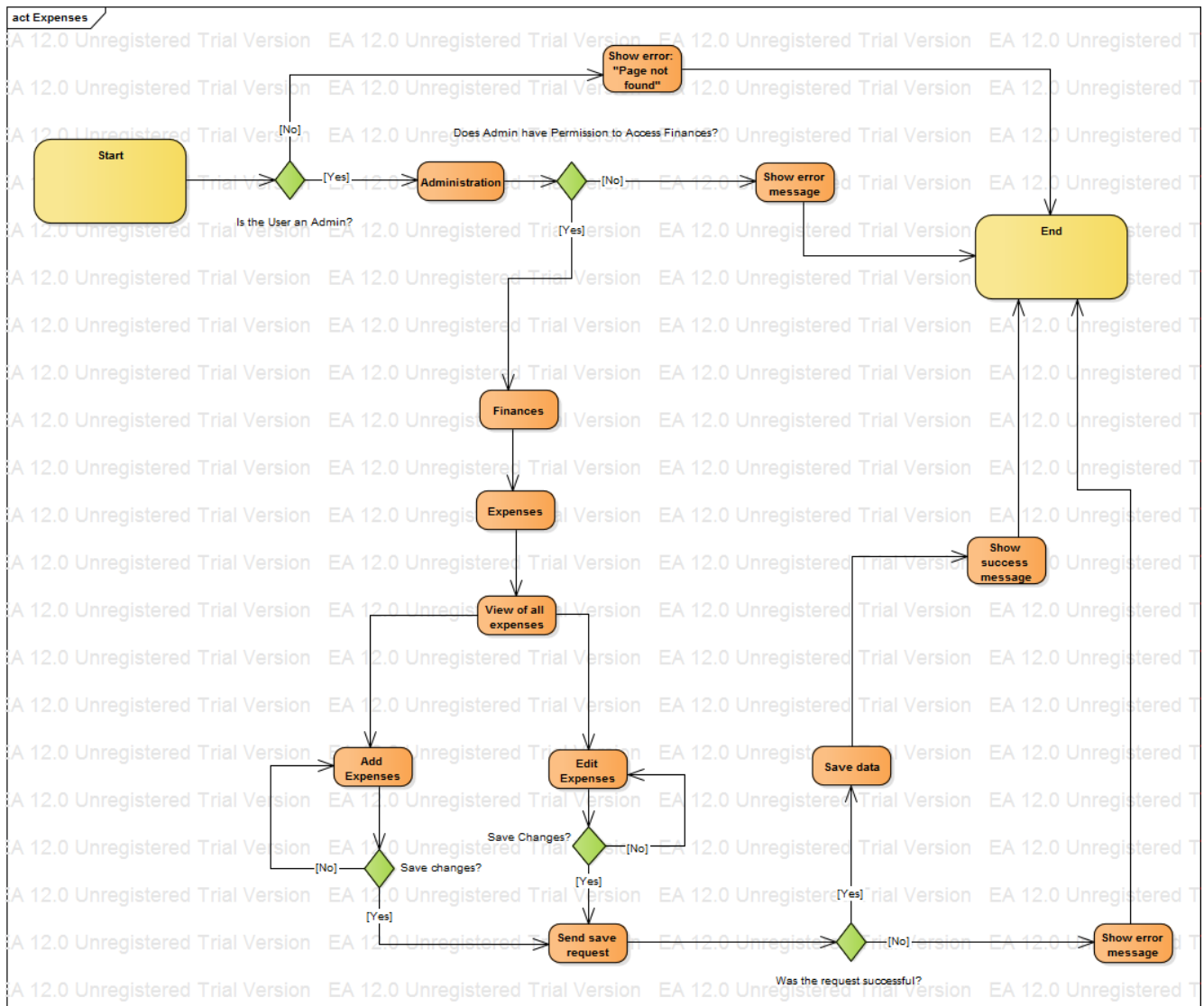


Figura 4.13: Despesas

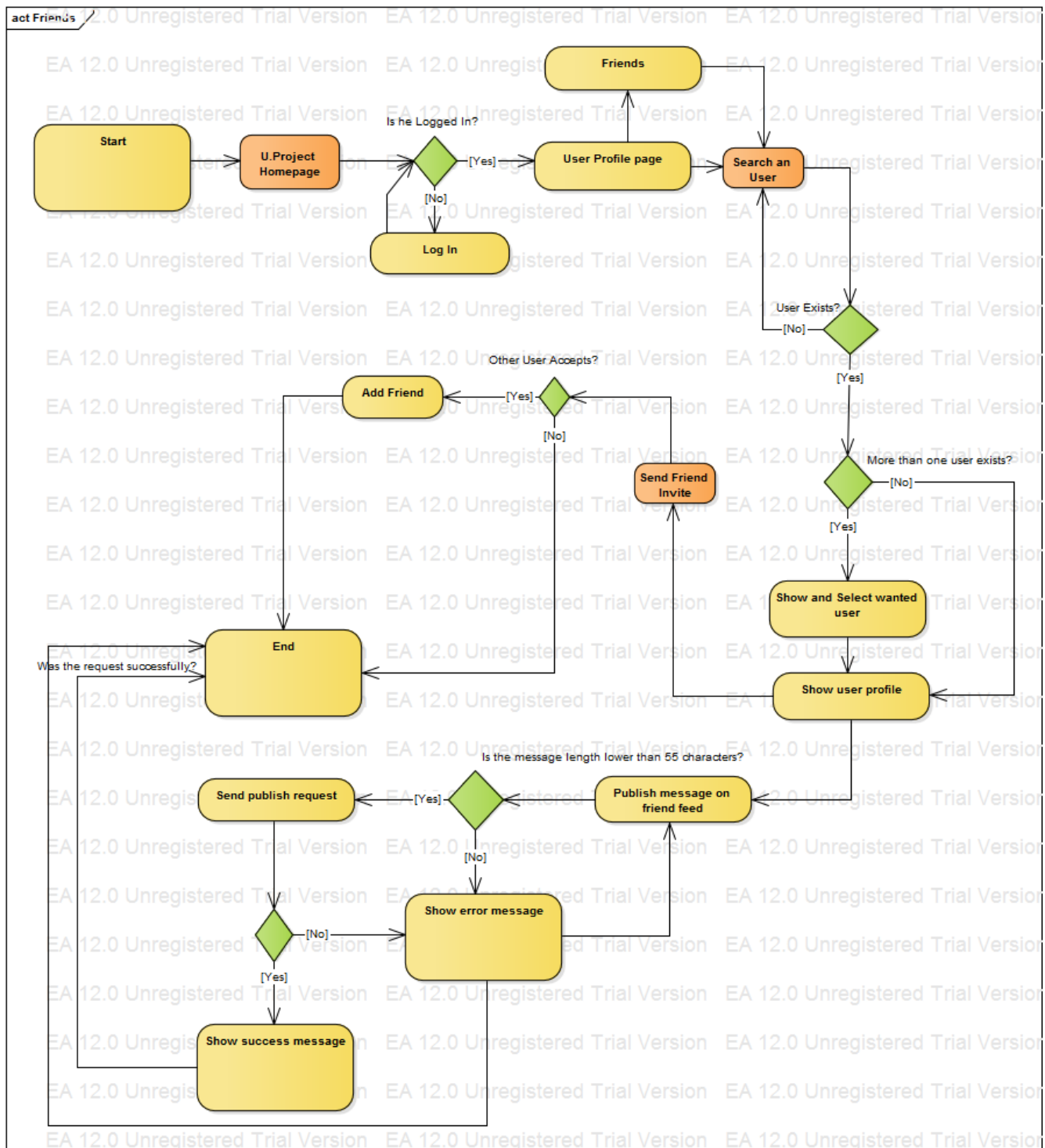


Figura 4.14: Amigos

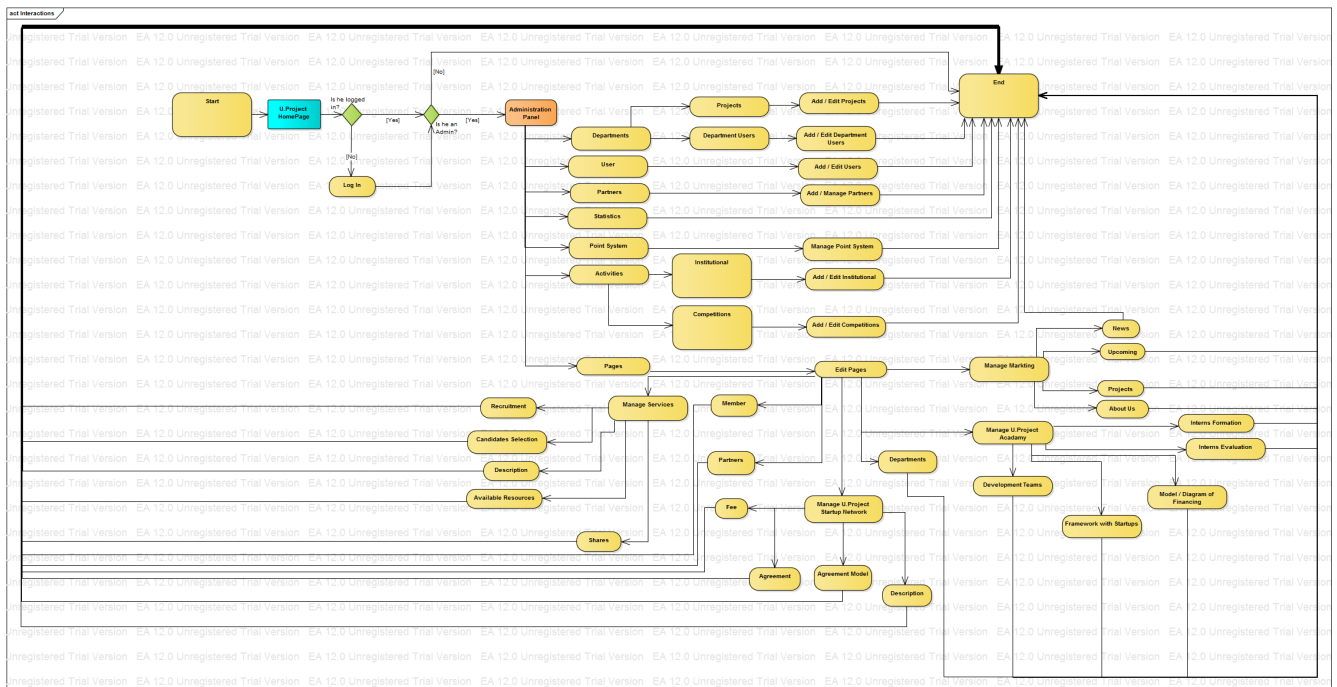


Figura 4.15: Administração

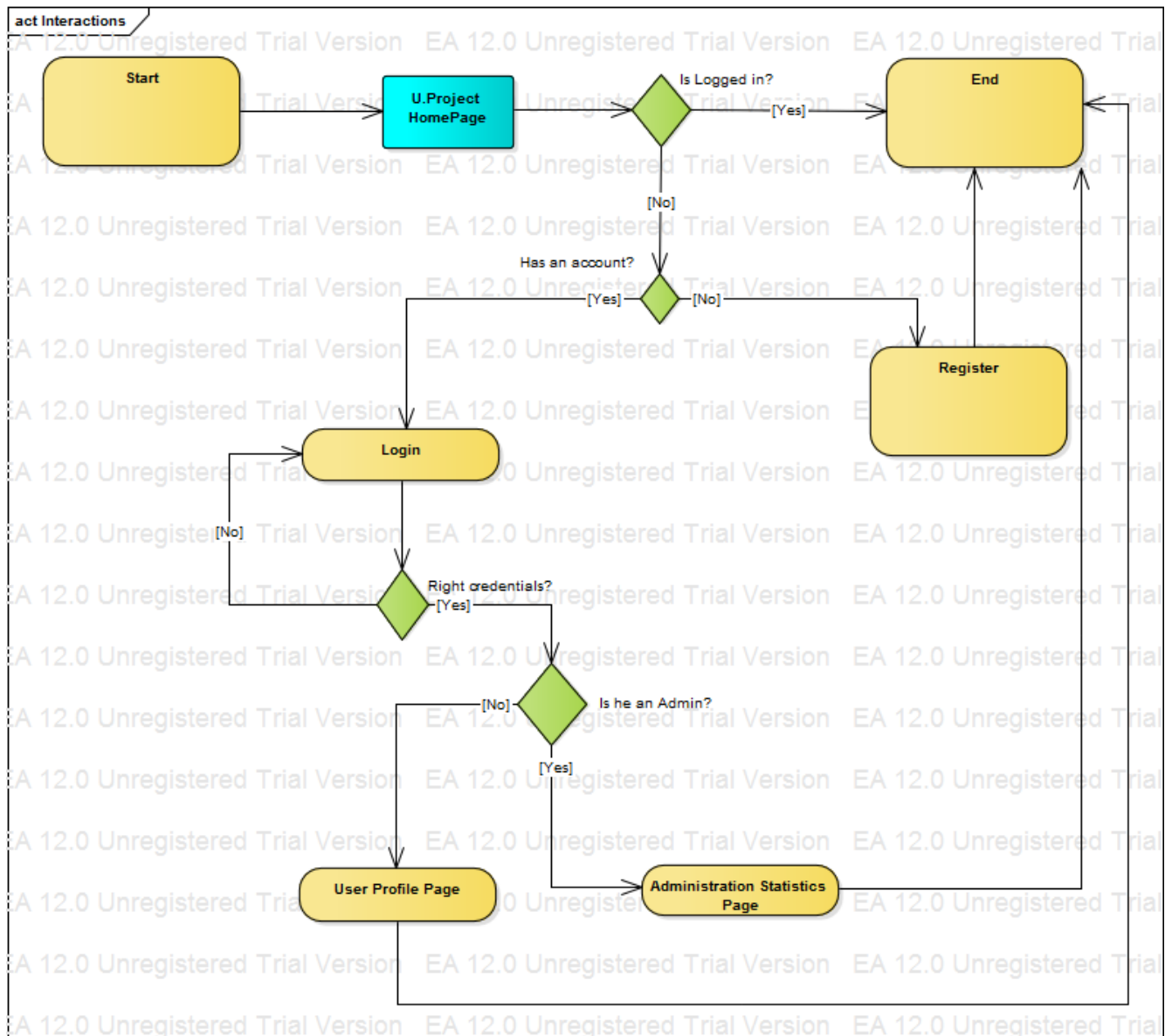


Figura 4.16: Iniciar sessão

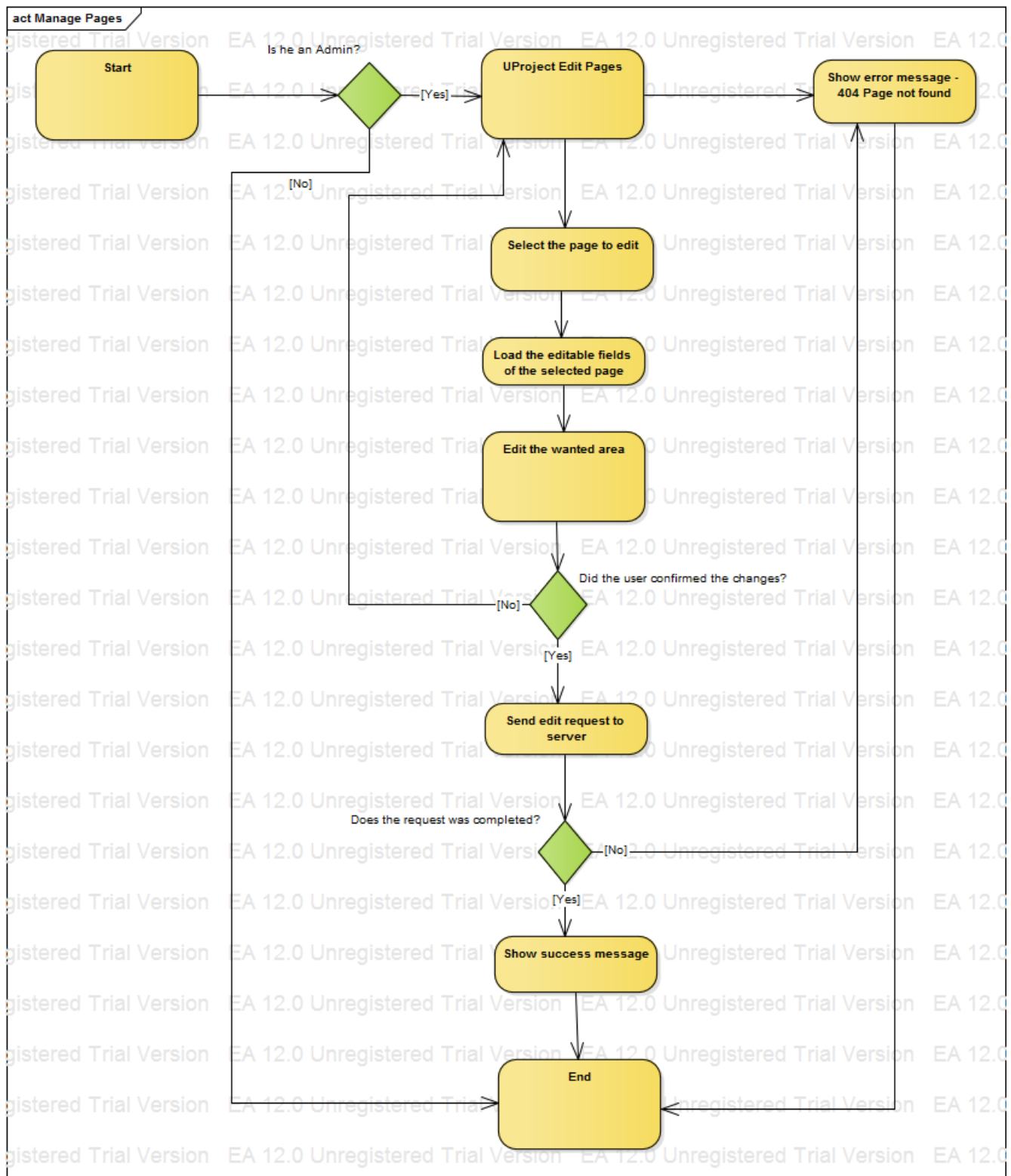


Figura 4.17: Gestão das paginas

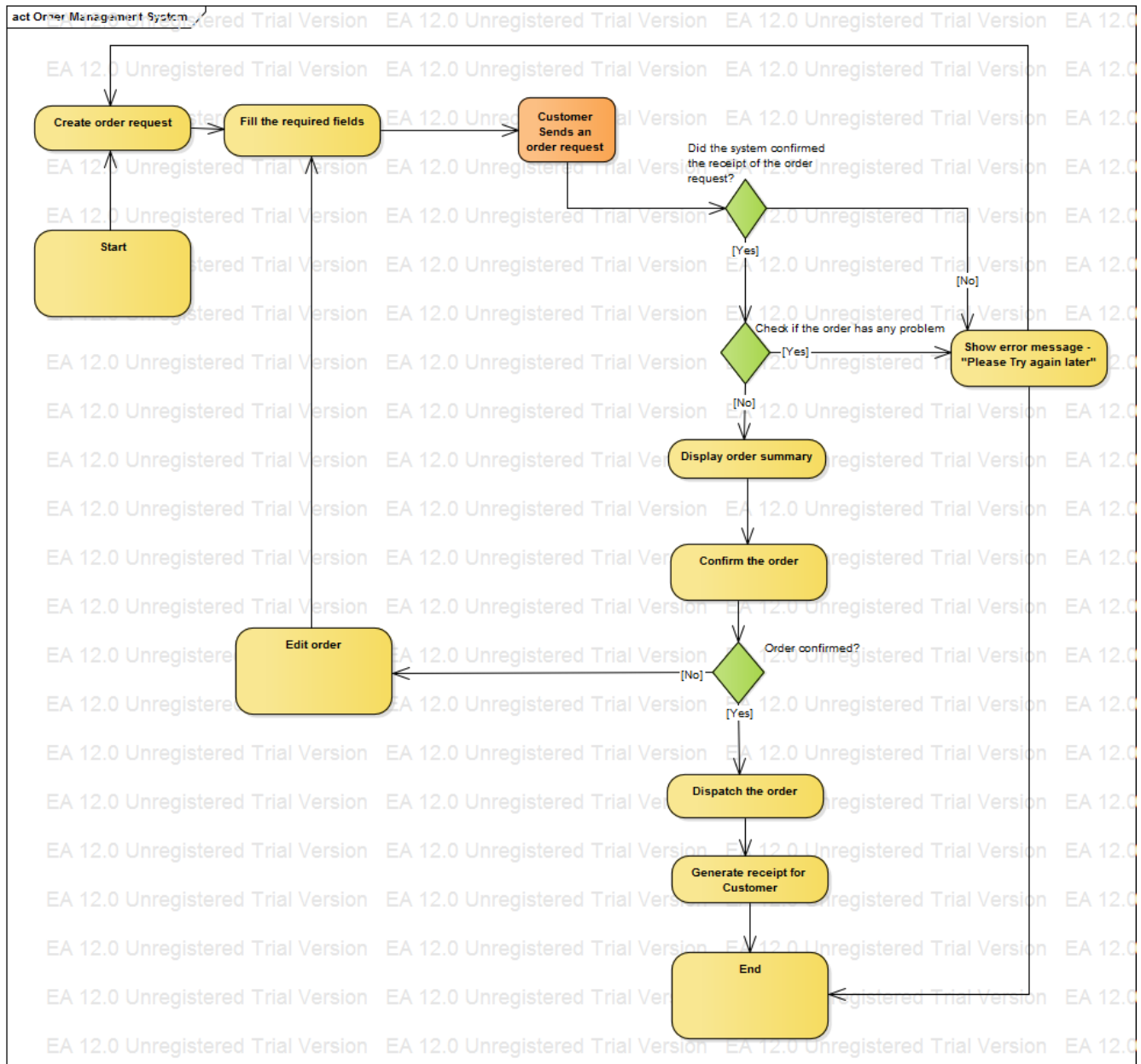


Figura 4.18: Sistema de gestão