MY GYM

Especificação dos Requisitos de Software

Para <Subsistema ou Recurso>

Versão 2.0

Histórico da Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 07/06/2021 | 1.0 | Preenchendo descrição geral e requisitos específicos | Gabriel Camargo dos Anjos |
| 16/06/2021 | 2.0 | Atualização final com as informações do projeto | Nicolas Sommerfeld Novaes |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Índice Analítico

1. Introdução 4

1.1 Finalidade 4

1.2 Escopo 4

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações 4

1.4 Referências 4

1.5 Visão Geral 4

2. Descrição Geral 4

3. Requisitos Específicos 5

3.1 Funcionalidade 5

3.1.1 <Requisito Funcional Um> 5

3.2 Usabilidade 5

3.2.1 <Requisito de Usabilidade Um> 6

3.3 Confiabilidade 6

3.3.1 <Requisito de Confiabilidade Um> 6

3.4 Desempenho 6

3.4.1 <Requisito de Desempenho Um> 6

3.5 Suportabilidade 7

3.5.1 <Requisito de Suportabilidade Um> 7

3.6 Restrições de Design 7

3.6.1 <Restrição de Design Um> 7

3.7 Requisitos de Sistema de Ajuda e de Documentação de Usuário On-line 7

3.8 Componentes Adquiridos 7

3.9 Interfaces 7

3.9.1 Interfaces do Usuário 7

3.9.2 Interfaces de Hardware 7

3.9.3 Interfaces de Software 7

3.9.4 Interfaces de Comunicação 8

3.10 Requisitos de Licenciamento 8

3.11 Observações Legais, de Copyright e Outras 8

3.12 Padrões Aplicáveis 8

4. Informações de Suporte 8

Especificação dos Requisitos de Software

# Introdução

## Finalidade

Este documento ter por finalidade apresentar os requisitos de software necessários e utilizados para a documentação e programação do aplicativo “My Gym”.

## Escopo

Toda a programação por parte dos programadores e utilização do aplicativo pelo usuário segue os requisitos de software, que mostra todos os aspectos de usabilidade, funcionabilidade, confiabilidade, suportabilidade e desempenho do projeto, assim como os principais requisitos de utilização específicos. Para que problemas futuros relacionados a baixo desempenho, falhas de apresentação e configuração e violação de direitos sejam evitadas é necessário seguir este documento de requisitos de software.

## Definições, Acrônimos e Abreviações

- My Gym : Do inglês, “Minha Academia”, refere-se ao nome do aplicativo desenvolvido.

## Referências

- Documento de Regras de Negócio

- Documento de Visão de Negócio

## Visão Geral

O documento está organizado pela ordem de propriedades do aplicativo, como: Usabilidade, funcionabilidade e contabilidade, e, logo após, aspectos da funcionabilidade do sistema, informações sobre a interface e por fim informações sobre direitos autorais utilizados no aplicativo.

# Descrição Geral

O My Gym tem a função de oferecer facilidade para os frequentadores de academia para que eles possam encontrar novos lugares para treinar e conseguir marcar treinos sem sair de casa. Existirá dois tipos de usuário, o frequentador de academia e o proprietário da academia. Ambos terão que ter um registro para conseguir usufruir do aplicativo, o que distingue eles são as funções de cada um dentro do sistema.

# Requisitos Específicos

O aplicativo terá uma tela inicial que será a de login. Nessa tela o usuário poderá fazer login no sistema preenchendo os campos de email e senha ou com os dados de sua conta do google. Caso o usuário ainda não tenha um registro ele poderá se cadastrar através do botão “Create an account” acessando a tela de registro que contará com quatro etapas.

Campos de preenchimento da primeira etapa:

* Nome completo
* Email
* Senha

Campos de preenchimento da segunda etapa:

* Data de nascimento
* Gênero
* Checkbox com as opções de (simple-user e owner-user)

Campos de preenchimento da terceira etapa (**exclusiva para quem selecionou a opção de owner-user)**:

* Nome da academia
* WhatsApp da academia
* Valor da diária
* Horário de funcionamento
* Campo para upload de fotos

Campos de preenchimento da quarta etapa

* Checkbox para aceitar os termos de usuário

Após o usuário finalizar o cadastro ele será redirecionado para a tela inicial do aplicativo de acordo com o tipo do registro (owner-user / simple-user). Caso ele seja um simple-user a tela inicial será divida entre o head e o body. O head será a parte do menu que terá um botão de opções e a foto do usuário caso ele coloque. Já o body será uma lista com as academias encontradas pelo aplicativo. Cada academia da lista será clicável e abrirá um card na tela com mais especificações da mesma, onde o usuário poderá marcar um treino preenchendo as informações de horário, dia e nível de experiência. Caso o usuário seja um owner-user a tela será bem parecida, porém no body terá as informações da academia com possibilidade de edição.

## Funcionalidade

As funcionalidades do aplicativo são divididas dependendo do usuário.

O usuário frequentador de academia tem as funções de:

* Cadastrar no sistema
* Editar dados do registro
* Marcar um treino
* Editar um treino
* Desmarcar um treino

Já o usuário proprietário de academia tem as funções de:

* Cadastrar no sistema
* Cadastrar nova academia
* Editar dados do registro
* Editar dados da academia
* Desmarcar um treino

## Usabilidade

Dentre as funcionalidades que existem no aplicativo o usuário pode:

* Efetuar o registro no sistema. Tempo estimado: 2 minutos.
* Fazer login no sistema. Tempo estimado: 30 segundos.
* Marcar um treino em uma academia. Tempo estimado: 1 minuto

## Confiabilidade

* Tempo Médio entre Falhas: 30 dias
* Tempo Médio para Reparo: até 4 dias
* Exatidão:
* Taxa Máxima de Erros ou Defeitos:
* Taxa de Erros ou Defeitos

## Desempenho

* O aplicativo deverá ter uma resposta de no máximo 300 milissegundos entre uma tela e outra.
* O tempo quando um treino é marcado até que os dados sejam gravados no banco de dados não podem ultrapassar 15 segundos.
* O sistema na sua primeira versão deve suportar 400 academias registradas e no mínimo 3000 usuários.

## Suportabilidade

Para que o aplicativo My Gym seja funcional é necessário que o usuário permita o uso da localização do dispositivo já que esse recurso será necessário para buscar as academias mais próximas registradas no aplicativo.

Inicialmente o aplicativo My Gym suportará sistemas Android e iOS.

O aplicativo será desenvolvido usando a biblioteca React Native do Javascript

## Restrições de Design

A linguagem utilizada para a produção e desenvolvimento do aplicativo foi inteiramente JavaScript. As ferramentas utilizadas na implementação do aplicativo foram “”, sendo usadas para a parte de programação e documentação dos casos de uso. O aplicativo foi desenvolvido para aparelhos remotos como celulares e tablets, tendo como restrição o dimensionamento da tela do dispositivo para a apresentação da interface gráfica.

## Requisitos de Sistema de Ajuda e de Documentação de Usuário On-line

O aplicativo possui um sistema de ajuda simples, sendo ele um formulário com as principais dúvidas que os usuários possam ter em relação ao preenchimento de formulários de cadastro e agendamento de treinos.

## Componentes Adquiridos

Nenhum documento ou software externo foi comprado pelos desenvolvedores para a realização do projeto, apenas softwares e documentos de uso gratuito foram utilizados ao longo do projeto.

## Interfaces

As interfaces seguem um padrão de usabilidade e responsividade, sendo de fácil entendimento e que se adequam ao dispositivo utilizado.

### Interfaces do Usuário

É uma interface gráfica que busca trazer uma facilidade ao usuário, onde representa de forma chamativa qual botão o usuário deve apertar para prosseguir, assim como demonstra ao usuário quanto falta para terminar de realizar a tarefa desejada, sendo muito intuitiva.

### Interfaces de Hardware

É uma interface que se harmoniza com a tela, se adequando de acordo com o dispositivo usado, assim dimensionando as informações de acordo com o dimensionamento onde o aplicativo está instalado.

### Interfaces de Software

É um aplicativo destinado ao uso em aparelhos remotos como celulares e tablets, sendo assim a interface é destinada a esse tipo de aparelho.

### Interfaces de Comunicação

O aplicativo possui a opção de chat entre o usuário que frequenta academia e o usuário dono de academia, sendo uma interface limpa, livre de anúncios e opções desnecessárias, tendo apenas uma opção de conversa entre os dois usuários, uma opção para anexar arquivos e uma opção para uso de emojis.

## Requisitos de Licenciamento

Todas as imagens e informações que o usuário (tanto o frequentador de academia quanto o dono de academia) apresentar no cadastro devem ser confirmadas posteriormente pelo sistema.

* Ao frequentador, um e-mail de verificação será enviado para o e-mail registrado pelo usuário no formulário de cadastro, assim vinculando o e-mail ao usuário, não podendo ser reutilizado em outras contas.
* Ao dono de academia, os dados e fotos informados no formulário de cadastro serão avaliados pelo sistema para garantir que são da autoria do usuário e que não é uma reutilização de dados previamente usados por outros usuários.

## Observações Legais, de Copyright e Outras

Todas as imagens de divulgação das academias, assim como seus nomes e informações, pertencem ao proprietário que a registrar no aplicativo, tendo também em sua posse os direitos de imagens e logotipos apresentadas na interface referente a academia.