

**Relatório do Trabalho Prático**

**Desenvolvimento de um sistema distribuído**

**1ª Fase**

Arquitetura e Integração de Sistemas

**Docente:** Bruno Lima

**Trabalho realizado por:**

14829 José Gomes

15708 Pedro Carvalho

15709 José Carreira

Ano letivo 2023/2024

Mestrado em Engenharia Informática

Barcelos, novembro 2023

Índice

[Índice 2](#_Toc150551836)

[1. Introdução 3](#_Toc150551837)

[2. Tema escolhido 4](#_Toc150551838)

[2.1. Problema Identificado 4](#_Toc150551839)

[2.2. Análise do problema 4](#_Toc150551840)

[3. Processo de negócio 6](#_Toc150551841)

[4. Conclusão 6](#_Toc150551842)

# Introdução

Este relatório é apresentado no âmbito do trabalho prático da unidade curricular de Arquitetura e Integração de Sistemas, do Mestrado de Engenharia Informática. Esta UC tem como objetivo dar a conhecer os fundamentos de arquiteturas de sistemas, baseadas em *microservices.*

Pretende-se efetuar o desenvolvimento de um sistema distribuído que permita gerir e agilizar um determinado processo de negócio, utilizando uma arquitetura de sistema com *microservices* e uma *API*.

# Tema escolhido

A aplicação a ser desenvolvida tem como objetivo agilizar a ida a eventos desportivos. Disponibilizando informação útil que torne uma ida a este tipo de eventos mais confortável para o utilizador da aplicação.

## Problema Identificado

Os adeptos de futebol normalmente gostam de assistir a jogos, sejam eles da equipa que apoiam ou outro qualquer jogo.

O problema identificado foi a complexidade na preparação de uma ida a um evento desportivo. Pela indisponibilidade demonstrada, desconhecimento de possibilidades e falta de tempo que as pessoas têm atualmente, de forma a preparar atempadamente os detalhes associados ao evento:

* Onde estacionar;
* Onde almoçar/jantar;
* Como chegar lá.

Por estes motivos, uma experiência que deveria ser agradável, com momentos de alegria, entusiasmo e diversão, por vezes acaba por ser motivo de stress e desagradável.

## Análise do problema

Pretende-se desenvolver uma aplicação que ajude a resolver este problema, fornecendo informação ao utilizador sobre diferentes jogos, locais de estacionamento, estado da meteorologia, restaurantes/bares, direções até ao estádio, de forma rápida e assertiva.

Um utilizador pode verificar eventos desportivos do seu clube ou outros eventos que existam perto dele, dentro de um determinado período temporal e, para cada evento, obter um plano com informação relevante (direções, meteorologia, tempo de viagem, restaurantes/bares perto do recinto desportivo e locais de estacionamento).

## Abordagem

# Processo de negócio

# Arquitetura do Sistema

# Funcionalidades a explorar

# Pontos a salientar

# Conclusão