

# **Gestão de Projetos Informáticos**

Relatório do Projeto

SportsPlus

Docente: José Vasconcelos

Trabalho Realizado Por:

José Brandão Nº 50039051

Miguel Amaro Nº 500372037

## Índice

Introdução .....	3
Descrição do Projeto .....	3
Objetivos de Negócios .....	3
Visão .....	3
Análise <i>SWOT</i> .....	4
Entregas.....	4
Riscos do Negócio .....	4
Planeamento do Projeto .....	5
Engenharia de Requisitos .....	6
Requisitos Funcionais .....	6
Requisitos Não Funcionais .....	7
Arquitetura e Construção de Software .....	8

## Introdução

### Descrição do Projeto

SportsPlus é uma aplicação para todas as pessoas que querem fazer desporto em grupo ou com companhia e também está direcionada a todos os clubes de desporto de forma a promover e ganharem visibilidade na nossa aplicação.

A nossa proposta não é simplesmente conseguir marcar espaço para uma determinada zona e de seguida ir jogar, como aliás já existem muitas aplicações concorrentes com sistemas semelhantes à nossa, como por exemplo Aircourts, ou a Field. A nossa ideia também inclui esse pormenor, mas a principal funcionalidade é facilitar a criação de eventos para que as pessoas se reúnam e pratiquem desporto em conjunto.

O utilizador poderá procurar por eventos pela modalidade, clube ou pela data, na sua zona. Como tal, os objetivos principais são:

- Procura de eventos de acordo com a modalidade, clube ou data;
- Criação de novos eventos;
- Facilidade em conectar com pessoas que gostam da mesma modalidade;
- Facilidade na reserva de um espaço;

### Objetivos de Negócios

O setor no qual o nosso projeto está inserido é o setor de Desporto. Queremos motivar as pessoas a praticar mais desporto, que é, entre outras razões, muito benéfico para a nossa saúde, mas também é uma maneira de socializar com outras pessoas de uma maneira mais interessante.

### Visão

A visão do nosso projeto é procurar melhorar a comunicação entre as pessoas e facilitar o encontro entre as mesmas para a realização de diversos eventos desportivos.

## Análise SWOT

<b>Pontos Fortes</b>	<b>Pontos Fracos</b>	<b>Oportunidades</b>	<b>Ameaças</b>
Sociabilidade	Jogar com pessoas abaixo do nível	Conhecer pessoas novas	Roubo de informação pessoal
Fazer exercício físico	Desmarcação de jogos	Mais pessoas envolvidas em fazer exercício físico	-----
Torna-se mais fácil a prática de desporto	-----	Preparação para competições	-----

## Entregas

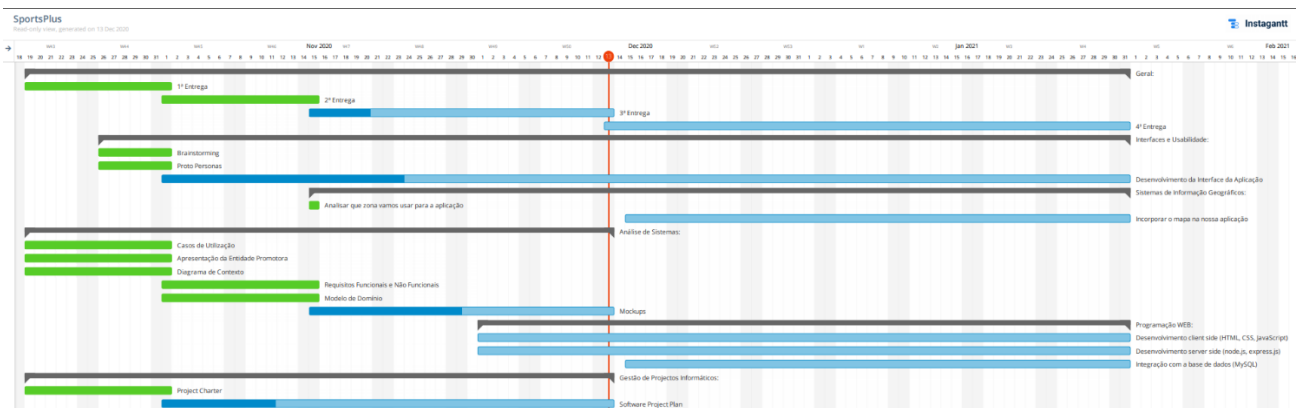
<b>Entregas</b>	<b>Data</b>	<b>Responsabilidade</b>
Constituição da equipa, primeira versão do relatório e project charter	1 de Novembro de 2020	Project manager
Versão atualizada do relatório	15 de Novembro de 2020	Project manager
Software do projeto e WBS	13 de Dezembro de 2020	Project manager
Versão final do projeto	31 de Janeiro de 2021	Project manager

## Riscos do Negócio

<b>Risco</b>	<b>Probabilidade</b>	<b>Impacto</b>
Risco de Complexibilidade	Média	Médio
Software tem um baixo impacto no sistema (e utilizadores)	Baixo	Médio
Software apresenta riscos de segurança	Média	Alto
Risco de Regulamentos	Alta	Alto
Risco de Segurança	Baixa	Alto

## Planeamento do Projeto

Ao longo do desenvolvimento, nós tentamos, sempre, da melhor maneira possível, distribuir o trabalho entre os dois, de forma a que participássemos de forma igual e que mesmo assim, conseguíamos ambos estar dentro de todas as partes do nosso projeto. Todas as entregas foram feitas de forma igual pelos dois, dividíamos de forma igual todas as tarefas que tínhamos de cumprir. Conseguimos observar isso mais detalhadamente com o seguinte anexo.



No início do nosso trabalho, tivemos como objetivo fazer uma aplicação user friendly, que tivesse uma interface simples e, mais fundamental ainda, que fosse fácil e simples de usar. Começámos por juntar as ideias e pensar como seriam as principais funcionalidades da app. De seguida fomos tentar criar alguns mockups, ou seja, fomos tentar ver como a interface da nossa aplicação poderia ficar. Posteriormente, começámos por trabalhar no código em si da app, tendo em conta que é um fator bastante importante, e, ao mesmo tempo que íamos trabalhando no código, tínhamos de nos preocupar com a base de dados da app, que é fundamental para guardar os dados de todos os utilizadores e dos eventos criados. Depois dos primeiros passos terem sido feitos, vamos sempre tentar arranjar forma de melhorar a aplicação de todas as maneiras possíveis.

## Engenharia de Requisitos

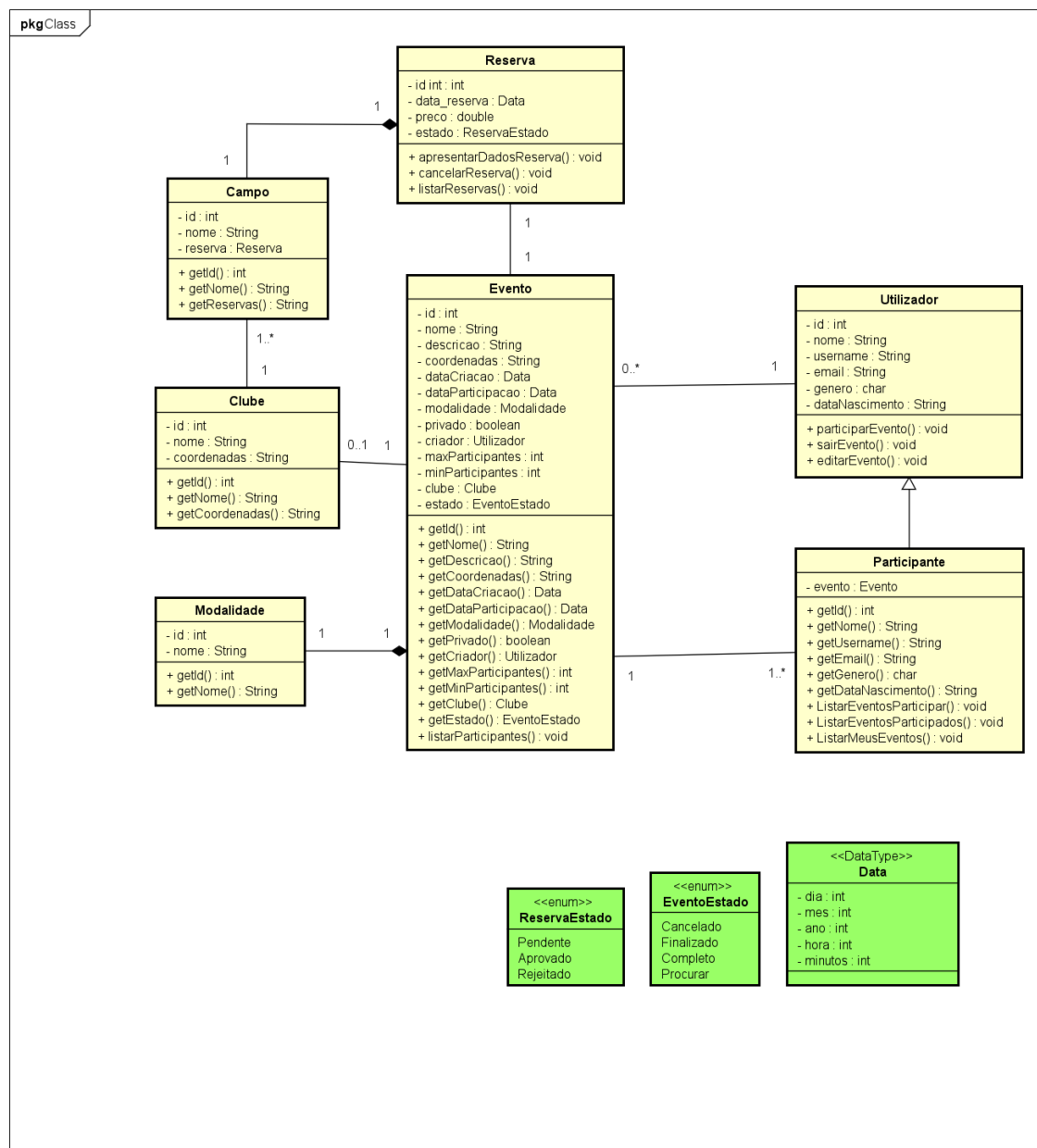
### Requisitos Funcionais

#	Nome do Requisito	Descrição	Pri.
FR01	Criar evento	O utilizador pode criar um evento	Alta
FR02	Aderir a evento	O utilizador pode aderir a um evento	Alta
FR03	Caracterizar evento	Características do evento	Alta
FR04	Gestão da conta do utilizador	O utilizador consegue gerir a sua conta	Baixa
FR05	Atualizar evento	Atualização face às características do evento	Alta
FR06	Apagar evento	Apagar evento que foi criado pelo utilizador	Baixa
FR07	Consultar eventos	O utilizador pode pesquisar por todos os eventos disponíveis	Alta
FR08	Filtrar eventos	Consultar eventos de uma certa modalidade ou de um determinado local	Média
FR09	Classificar evento	Classificação que o utilizador vai dar ao evento	Média
FR10	Ver eventos que o utilizador criou	O utilizador pode ver todos os eventos que criou	Alta
FR11	Ver eventos nos quais o utilizador está incluído	O utilizador poderá ver todos os eventos que ele está a participar	Alta
FR12	Consultar eventos passados	O utilizador pode consultar todos os eventos em que já participou	Média

## Requisitos Não Funcionais

#	Nome do Requisito	Descrição	Pri.
NFR01	WEB	Esta aplicação tem como objetivo ser utilizada no <i>browser</i>	Alta
NFR02	Manutenção	Temos como objetivo fazer uma revisão da <i>app</i> sempre que possível	Média
NFR03	Base de Dados	A nossa aplicação vai ter uma ligação à base de dados	Alta
NFR04	Linguagem	Vamos usar maioritariamente HTML, CSS e JavaScript.	Alta

## Arquitetura e Construção de Software



Neste modelo de domínio podemos encontrar as diferentes classes referentes ao nosso projeto - Utilizador, Participante, Evento, Modalidade, Clube, Campo, Reserva, ReservaEstado, EventoEstado e Data;

A classe utilizador é composta por uma generalização com uma classe: Participante. Isto deve-se ao fato de ter os mesmos atributos e serem utilizadores da aplicação, contudo, também os seus próprios atributos e métodos que o diferencia de um utilizador normal.



A classe Evento diz respeito aos dados de um evento, a sua localização, nome, descrição, data de criação, data de quando o evento vai se realizar, a respetiva modalidade do evento, que para isso foi gerado uma nova classe, pois, o utilizador quando criar um evento vai ter que escolher uma das modalidades já existentes na nossa aplicação, também vai conter o número mínimo e máximo de participantes para o evento ser realizado. O evento também terá um estado e para isso criamos uma enumeração com todos os estados que o evento poderá ter - Cancelado, Finalizado, Completo ou Procurar. Também terá a informação de qual utilizador criou o evento, o clube que poderá estar associado, e para isso criamos uma nova classe chamada Clube que terá todas as informações sobre o clube e a localização do mesmo, um certo clube poderá ter um ou vários campos para que o utilizador consiga fazer a reserva de um espaço caso faça sentido o evento estar associado a um clube. Um evento caso necessite da reserva de um campo/espaço terá que ser feita uma reserva, que vai guardar a data que foi feita a reserva, o valor, e o estado da reserva, que poderá passar por vários estados - Pendente, Aprovado, Rejeitado, essa gestão será feita pelo administrador do clube.