
Emprestai

**COS482 -
Emprestai**

Documento de Visão



AgileKIP

Página 1 de 7

Emprestai

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
03/01/2022	1	Versão inicial do Documento de Visão	Bernardo Maiorano; Pedro Kuchpil; William Lucas
14/02/2022	2	Ajustes nos Riscos Identificados	Bernardo Maiorano; Pedro Kuchpil; William Lucas

Índice

1	INTRODUÇÃO	4
1.1	Objetivo	4
1.2	Escopo	4
1.3	Fora do Escopo	4
1.4	Definições, Acrônimos, e Abreviações	4
1.5	Referências	4
2	CONTEXTO DO NEGÓCIO	4
2.1	Relato do Problema	4
2.2	Processo de Negócio	4
2.3	Riscos Identificados	5
3	STAKEHOLDERS DO PROJETO	5
3.1	Papéis e Responsabilidades	5
3.2	Relação dos Stakeholders	5
4	CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO	6
5	RESTRIÇÕES	6
5.1	Linguagens de Programação	8
5.2	Padrões de Desenvolvimento	8
5.3	Requisitos Não Funcionais	8

Emprestai

1 INTRODUÇÃO

1.1 Objetivo

O objetivo deste documento é fornecer uma visão geral do Emprestai, definindo o contexto do negócio, as características do produto e suas restrições.

1.2 Escopo

O objetivo deste software é criar uma plataforma online que permita o empréstimo de livros entre seus usuários. Eles poderão cadastrar seus livros disponíveis e requisitar outros das bibliotecas de outros usuários por um tempo determinado. A troca se dará em pontos de coleta espalhados pela cidade.

1.3 Fora do Escopo

O sistema não possui a intenção de ser uma interface de compra e venda de livros, ou então de ser o fornecedor dos livros a serem emprestados. Além disso, não será intermediador do empréstimo de nenhum outro objeto a não ser de livros.

1.4 Definições, Acrônimos, e Abreviações

Nenhuma.

1.5 Referências

Nenhuma.

Emprestai

2 CONTEXTO DO NEGÓCIO

2.1 Relato do Problema

O problema de conseguir um livro emprestado afeta todos os leitores pois nem sempre temos no nosso círculo pessoal algum conhecido que possua um dado livro desejado e também não queremos comprar o livro. Dessa forma, o Emprestai impacta seus usuários, oferecendo uma solução simples e prática para o empréstimo de livros.

2.2 Processo de Negócio

Um usuário acessa o sistema e procura por um livro de seu interesse disponível para empréstimo. Ao escolhê-lo, o dono do livro é notificado, confirma o empréstimo e o leva até um ponto de coleta. O usuário solicitante retira o livro e o retorna para o mesmo local após terminar de ler ou ter atingido o tempo limite de empréstimo.

2.3 Riscos Identificados

A tabela a seguir apresenta os riscos identificados nessa etapa. Vale ressaltar que a relação de riscos do projeto deve ser revisitada durante todas as etapas do mesmo.

Descrição do Risco	Possível Solução	Probabilidade	Impacto
Ter dificuldades com a plataforma AgileKip.	Solicitar uma reunião com o professor.	Média	Médio
Ter dificuldades com os ajustes práticos no modelo BPMN.	Estudar mais aprofundadamente sobre os gateways do BPMN.	Média	Médio

3 STAKEHOLDERS DO PROJETO

3.1 Papéis e Responsabilidades

	 AgileKIP	Página 5 de 7
--	---	---------------

Emprestai

Papel	Responsabilidades
Cliente	<ul style="list-style-type: none">- Patrocinar o projeto;- Emprestar livros;- Ler livros emprestados;- Devolver livros em bom estado
Product Owner	<ul style="list-style-type: none">- Definir o escopo do sistema;- Representar o cliente no desenvolvimento do projeto
Equipe Ágil	<ul style="list-style-type: none">- Modelar e desenvolver o sistema;- Documentar o sistema;- Dar manutenção ao sistema

3.2 Relação dos Stakeholders

Nome do Profissional	Papel
Toacy Cavalcante	Product Owner
Raquel Pillat	Product Owner
Bernardo Maiorano	Equipe Ágil
Pedro Kuchpil	Scrum Master/Equipe Ágil
William Lucas	Equipe Ágil

4 CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO

- <Funcionalidade 1>: O sistema deve permitir que o usuário procure por um livro de seu interesse.
- <Funcionalidade 2>: O sistema deve permitir que o usuário selecione um livro de outro para empréstimo.
- <Funcionalidade 3>: O sistema deve notificar o dono do livro quando outro usuário demonstrar interesse no mesmo.
- <Funcionalidade 4>: O sistema deve permitir que o usuário cadastre, atualize e remova seus livros disponibilizados.
- <Funcionalidade 5>: O sistema deve permitir o registro de contas de usuários.
- <Funcionalidade 6>: O sistema deve notificar o usuário que pediu o livro quando o dono o deixou num ponto de coleta.

Emprestai

- <Funcionalidade 7>: O sistema deve notificar o dono do livro após o usuário devolvê-lo no ponto de coleta.
- <Funcionalidade 8>: O sistema deve notificar o usuário que o tempo de empréstimo do livro está se encerrando.

5 RESTRIÇÕES

5.1 Linguagens de Programação

A linguagem de programação utilizada será o **JAVA** e o sistema deverá rodar nos principais navegadores do mercado.

5.2 Padrões de Desenvolvimento

A aplicação será desenvolvida de acordo com a arquitetura da plataforma AgileKIP.

5.3 Requisitos Não Funcionais

- <Requisitos de Segurança>: O sistema deve autenticar os usuários.
- <Requisitos de Portabilidade>: O sistema deve funcionar nas versões mais recentes dos navegadores Google Chrome e Mozilla Firefox.
- <Requisitos de Disponibilidade>: O sistema deve estar disponível todos os dias.
- <Requisitos Legais>: O sistema não deve guardar informações sensíveis sobre os usuários.