

RELATÓRIO – CONSTRUCTION

Desenho e garantia de qualidade

Conteúdos

Desenho e garantia de qualidade	1
1 Introdução	1
1.1 Sumário executivo	1
2 Arquitetura do sistema	2
2.1 Objetivos gerais	2
2.2 Requisitos com impacto na arquitetura	2
2.3 Decisões tomadas e fundamentação	2
2.4 Arquitetura lógica da solução	3
2.5 Arquitetura física de instalação	3
3 Histórias e critérios de aceitação	4
3.1 Caracterização das <i>Personas</i> representativas	4
3.2 Histórias para a 1ª iteração da Construção (<i>Construction #1</i>)	4
3.3 Automação de testes de aceitação	Error! Bookmark not defined.
4 Referências e recursos suplementares	Error! Bookmark not defined.

1 Introdução

Este será o último relatório relativo ao projeto final de Modelação e Análise de Sistemas, onde iremos falar de arquiteturas do sistema e também de histórias e critérios de aceitação.

1.1 Sumário executivo

Este relatório apresenta os resultados da fase de *Construction*, adaptada do método OpenUP, em que se constrói o produto ao longo de várias iterações.

Os principais requisitos com impacto na arquitetura premeditam facilitar a navegação dentro da app de uma forma intuitiva, assim como selecionando empresas e produtos e assegurar a sua encomenda.

Nesta interação, consideramos prioritário implementar o método de pagamento, visto que não faria sentido apresentar o modelo final do nosso projeto sem uma parte tão fundamental para o funcionamento do serviço.

2 Arquitetura do sistema

2.1 Objetivos gerais

- O user deve conseguir registrar-se na app, assim como efetuar o login, pesquisar pela área do mercado em que se encontra a empresa/produto que pretende encomendar, adicionar ao carrinho, efetuar o pagamento via um dos métodos listados, seguir a sua encomenda via GPS em tempo real, e receber via email um recibo da sua compra;
- Os estafetas devem também fazer login, mas com o seu registo próprio de funcionário, para serem detetados pelo GPS da app de forma ao serviço funcionar da melhor forma possível;

2.2 Requisitos com impacto na arquitetura

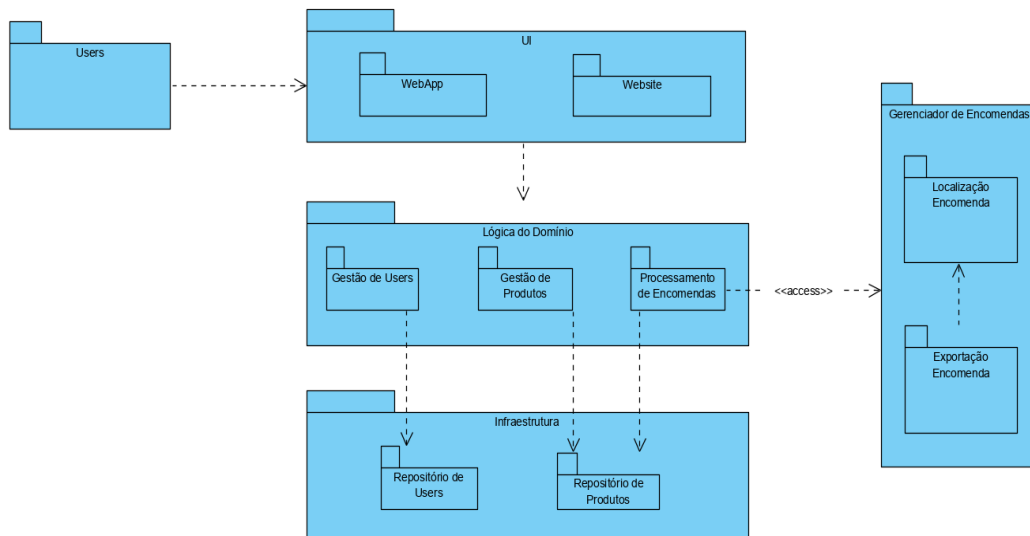
Requisitos	Descrição
Rdes. 1	O sistema deve suportar a utilização por um número indefinido de contas durante todo o seu funcionamento;
Rdes. 2	O sistema deve notificar os clientes de quando não há estafetas disponíveis para realizar o pedido;
Rdes. 3	O sistema deve impedir um serviço de ser efetuado caso a loja/empresa relativa ao pedido em questão se encontre encerrada;
Rdes. 4	Em caso de software, o user tem que atualizar a app (quer em IOS/Android) de forma a poder usufruir do seu funcionamento;
Rseg. 1	Toda a informação pessoal dos clientes (passwords, nº cartão crédito) devem ser guardados numa cloud privada de uma forma encriptada;
Rseg. 2	O cliente pode optar por deixar a sessão iniciada no dispositivo, sem pôr em risco a sua segurança;
Rint. 1	A app e o website devem utilizar Fonts legíveis e claras, assim como cores e imagens persuasivas;

2.3 Decisões tomadas e fundamentação

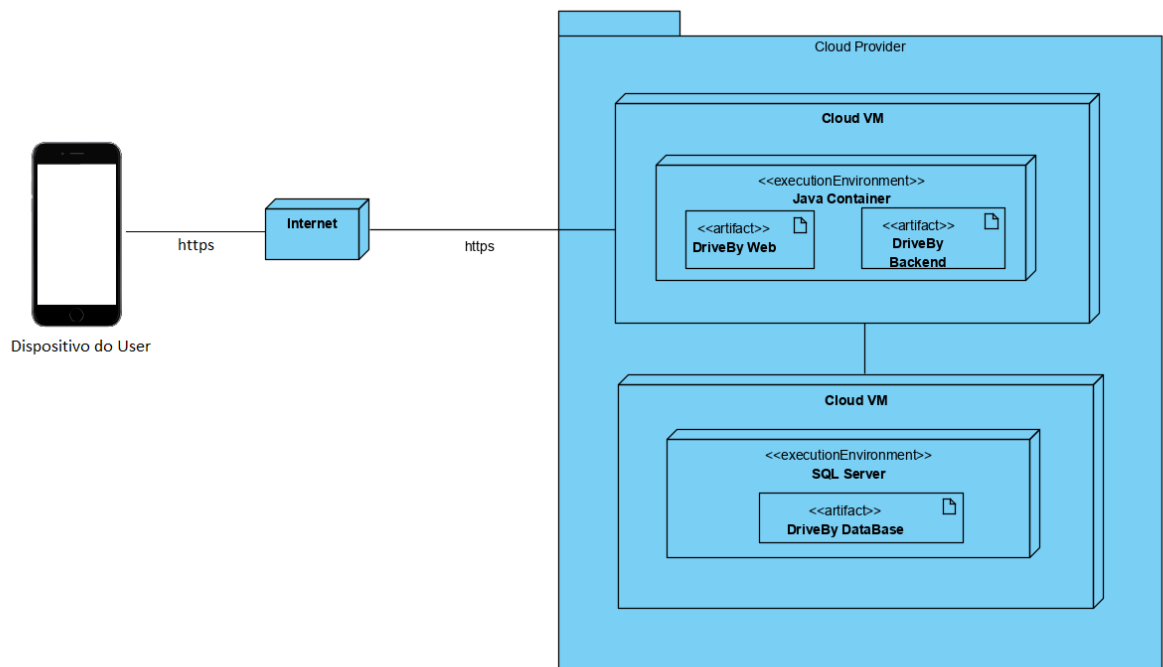
Tendo em conta os objetivos para a arquitetura, e os requisitos levantados na Análise, foram tomadas as seguintes decisões:

- Foi utilizado o website “proto.io” para desenvolver a Fronthead. Apesar de nunca termos utilizado este recurso e termos relativamente nenhuma experiência, a sua estrutura intuitiva, juntamente com a sua versão grátis, permitiram facilmente desenvolver o protótipo. Através de conhecimentos prévios de ITW, como por exemplo, a biblioteca “Bootstrap”, foi possível embelezar o projeto, tornando-o mais visualmente apelativo;
- Backend implementado com JQuery, knockout e JQueryUI, todos conhecimentos prévios obtidos em ITW, tal como a biblioteca “Bootstrap”;
- Utilização de ferramentas como o Photoshop para elaboração de imagens relativas ao projeto;

2.4 Arquitetura lógica da solução



2.5 Arquitetura física de instalação



3 Histórias e critérios de aceitação

3.1 Caraterização das *Personas* representativas

Persona 1: Artur

Artur é um estudante universitário que se encontra no seu último ano de mestrado, e também é membro da equipa universitária de basket, estando assim sempre ocupado. Artur vive sozinho, e entre tratar da liga da casa, estudar e ir aos treinos e jogos, sobra-lhe pouco tempo para cozinhar as suas refeições. É aqui que a DriveBy entra para facilitar a vida de Artur.

Persona 2: João

João é um jovem de 26 anos, asmático, que após ter acabado o curso de artes, voltou para casa dos pais para fabricar a sua arte. Face à sua doença e à situação atual, João não se sente seguro em abandonar a casa para comprar tintas e telas para o seu trabalho. É em situações como esta que a DriveBy se torna uma opção extremamente viável.

Persona 3: Rui

Rui é um idoso de 68 anos, reformado, que vive com a sua mulher, também reformada. Devido à sua idade, deslocar-se a lojas e restaurantes torna-se complicado devido a dificuldades motoras vindas da idade. Em situações como esta, a DriveBy torna-se uma opção excecional para ajudar Rui e a mulher, levando os produtos que eles necessitam, sem que estes tenham que sair do conforto da sua casa.

3.2 Histórias para a 1ª iteração da Construção (*Construction #1*)

O Artur pesquisa um restaurante pelo nome

Cenário 1: Pesquisa com sucesso

Inserção na barra de pesquisa pelo nome do restaurante

Exemplo: McDonalds

Clicar no botão de pesquisa

É levado até a uma página onde se encontram todos os produtos disponíveis do McDonalds

Escolhe os produtos e efetua a compra;

Cenário 2: Pesquisa sem resultados

Inserção na barra de pesquisa de um restaurante que não conte da base de dados

Exemplo: Dunkin Donuts

É levado a uma página onde é informado que não há restaurante por aquele nome na base de dados, e onde pode fazer uma nova pesquisa;

O João pesquisa por tintas numa loja suportada

Cenário 1: Pesquisa com sucesso

Inserção na barra de pesquisa pelo nome da loja

Exemplo: Staples

Clicar no botão de pesquisa

É levado até a uma página onde se encontram todos os produtos da Staples

João pesquisa dentro da Staples por guaches Stadler

Adiciona o produto ao carrinho e efetua a compra;

Cenário 2: Pesquisa sem resultados

Inserção na barra de pesquisa pelo nome da loja

Exemplo: Staples

Clicar no botão de pesquisa

É levado até a uma página onde se encontram todos os produtos da Staples

João pesquisa dentro da Staples por McFlurry

É levado a uma página onde é informado que o produto não está disponível, e onde pode fazer nova pesquisa;

O Rui pesquisa por sopa numa loja suportada

Cenário 1: Pesquisa com sucesso

Inserção na barra de pesquisa pelo nome da loja

Exemplo: Auchan

Clicar no botão de pesquisa

É levado até a uma página onde se encontram todos os produtos do Auchan

Rui pesquisa por sopas pré-feitas;

Adiciona o produto ao carrinho e efetua a compra;

Cenário 2: Pesquisa sem resultados

Inserção na barra de pesquisa pelo nome da loja

Exemplo: Auchan

Clicar no botão de pesquisa

É levado até a uma página onde se encontram todos os produtos do Auchan

Rui pesquisa por Ténis Nike

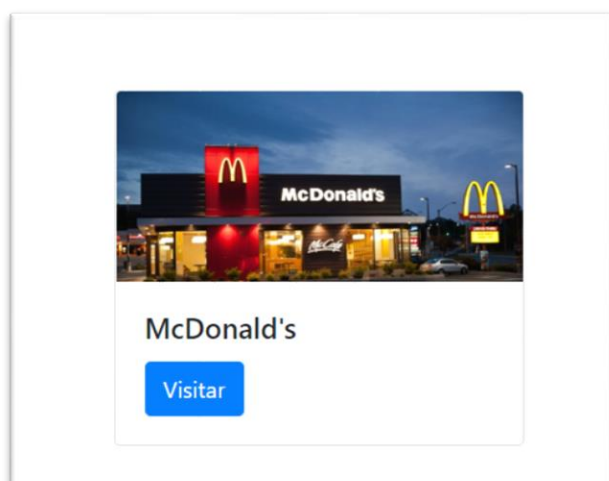
É levado a uma página onde é informado que o produto não está disponível, e onde pode fazer nova pesquisa;

3.3 Automação de Testes de Aceitação

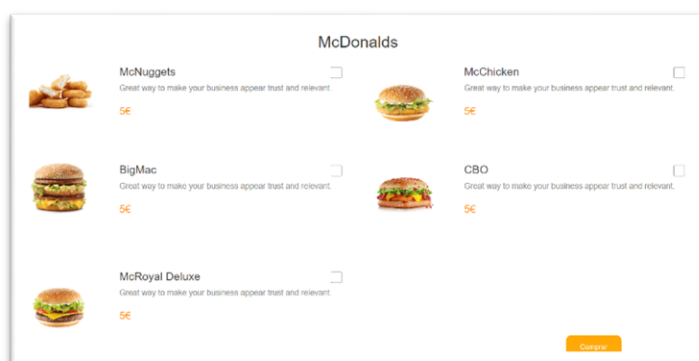
Como todas as personas acabam por usar as mesmas funções, mas para estabelecimentos e produtos diferentes, iremos usar o exemplo do Artur como um guia;



1. Após começar a pesquisar pelo restaurante, se este constar da base de dados, será sugerido, desde que não haja erros ortográficos;



2. Se a pesquisa for um sucesso, será levado até ao estabelecimento do qual pretende encomendar, simplesmente deve clicar em “Visitar” para continuar;



3. Após clicar em entrar, ser-lhe-á apresentada uma lista dos variados produtos disponibilizados pelo restaurante;



4. Caso a pesquisa pelo produto ou restaurante falhar, será direcionado para esta página, onde pode, clicando em “Voltar”, ir de volta à pagina inicial onde pode fazer outra pesquisa;