|  |
| --- |
| **Relatório de Encerramento de Projeto** |
| Projeto: iHelpU |
| Gerente do Projeto: Vitor Augusto Alves de Jesus |
| Período de realização: 13/08/2020 a 26/11/2020 |

# Objetivo geral do projeto:

O objetivo geral deste projeto é tornar possível a comunicação entre pessoas que se encontram com dificuldades ou dúvidas em matérias acadêmicas e que estejam à procura de alguém que possa auxiliá-las na resolução destas dúvidas. O intuito é utilizar o chat como ferramenta colaborativa de aprendizagem, de forma que possibilite maior interação entre alunos e pessoas capazes de solucionar dúvidas acadêmicas.

* 1. **Objetivos específicos:**
     1. Utilizar o framework REACT para desenvolver a interface final para o usuário, front-end;
     2. Utilizar o framework NEST.JS e NODE.JS para estruturar o back-end da aplicação;
     3. Utilizar um web-socket para desenvolvimento do web-chat em tempo real;
     4. Utilizar o middleware RabbitMQ para a troca de mensagens do sistema;
     5. Possibilitar a comunicação entre estudantes interessados em solucionar dúvidas em grupos categorizados.

# Resultados alcançados no projeto (Planejado x Realizado):

Responda às questões e comente os pontos mais relevantes. Se possível, coloque os percentuais de desvios.

## Os objetivos do projeto foram atingidos?

Os objetivos foram totalmente atingidos com a realização do projeto.

## O projeto foi entregue dentro do prazo?

O projeto foi entregue conforme previsto no escopo inicial.

## O projeto foi entregue dentro do orçamento?

O projeto foi entregue dentro do orçamento previsto no Plano de Projeto.

## O projeto atendeu ao cliente, em termos de escopo?

Em termos de escopo, o projeto deixou de atender dois requisitos opcionais, que são os requisitos de responder mensagem e realizar notificação aos usuários.

# Pontos fortes e pontos fracos do projeto

## Pontos fortes:

Trabalho em equipe, priorização de atividades, boa comunicação, organização de atividade, união da equipe para realização das tarefas.

## Pontos fracos:

Falta de tempo para a realização do trabalho, uso de tecnologias desconhecidas, uso apenas recursos de plataformas gratuitas (ex: netify).

1. **Liçoes aprendidas:**

Buscar treinamento para aprendizado de novas tecnologias antes do início do desenvolvimento do projeto.

Priorizar tecnologias com sólida documentação.

Compartilhamento de experiências e aprendizados dos membros do grupo tornou o projeto mais fácil de ser desenvolvido.

A boa comunicação da equipe tornou os requisitos mais claros.

# Questões em Aberto

Não houve tempo de implementar os requisitos de responder mensagem e realizar notificação aos usuários.

# Conclusão

No trabalho do Trabalho Interdisciplinar de Software V realizado no segundo semestre de 2020, foram aplicados vários conceitos aprendidos nas aulas de Arquitetura de Software e Desenvolvimento de Aplicações Móveis e Distribuídas. Foram aplicados conceitos de middlewares, como, mensagens em tempo real, controle de concorrência, mensageria através do uso da ferramenta RabbitMQ. Também foram aplicados conceitos de transparência de localização, o RabbitMQ abstrai a infraestrutura e permite que os programas sejam desenvolvidos de modo distribuído, sem que a real localização de seus atores seja conhecida. Foi aplicado o conceito de transparência de Migração: As definições podem ser exportadas e importadas como arquivos JSON.

Além disso, foram utilizados conceitos de Arquitetura de Software para se construir os diagramas de classe, contexto, componentes e caso de uso. Esses diagramas foram fundamentais para a definição e desenvolvimento do projeto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprovações** | | |
| **Participante** | **Assinatura** | **Data** |
| Patrocinador do Projeto | N/A |  |
| Gerente do Projeto | Vitor Augusto Alves de Jesus | 22/11/2020 |
| Cliente | N/A |  |