

ATA DE REUNIÃO

Data: 18 de novembro de 2024 às 14:30 Horas

Local: Discord

Pauta: Organizar e Desenvolver a documentação de software conforme o modelo requisitado pelo professor Douglas Francisco Ribeiro.

Objetivos:

- Definir os tópicos que serão contemplados na documentação.
- Elaborar cada seção exigida no modelo.

Participantes:

- Jerônimo Barbieri Junior
- Pedro Ferreira Leite
- Miguel Miranda Morandini
- Rafael Romano Silva

Ações a Serem Tomadas:

- Elaborar os tópicos que serão contemplados no sumário da documentação.
- Desenvolver cada tópico individualmente atualizando o que for necessário.
- Organizar subtópicos para maior clareza.
- Definir a ordem lógica do sumário.
- Validar a lista com todos os integrantes.

Próximos Passos:

- Refatorar a apresentação, tornando-a mais visualmente atraente e envolvente para o público. Incluir os novos itens adicionados à documentação, eliminar informações obsoletas ou irrelevantes e atualizar os dados e detalhes com as informações mais recentes e pertinentes.
- Elaborar a Autenticação e Gerenciamento de Sessões (Codificação).
- Realizar testes e validar projeto em sua forma final.
- Realizar treinos referentes a apresentação.

Encerramento:

- A previsão de encerramento da reunião é às 16:30H.

Material de Apoio:

1. Exemplo de Documentação - Gestão de Usuários

[\[Documento\]](#)

2. Exemplo 2 de Documentação - Gestão de Usuários

[\[Documento\]](#)

3. Exemplo de Estruturação

Documentação do Projeto

1. Introdução

- **Visão Geral:** Breve descrição do projeto e seu propósito.
- **Escopo:** Delimitação do que está incluído ou excluído no sistema.
- **Objetivos:** Finalidades que o projeto busca atingir.
- **Justificativa:** Motivo pelo qual o sistema está sendo desenvolvido.

2. Especificação de Requisitos

- **Requisitos Funcionais:** Lista de funcionalidades específicas que o sistema deve fornecer.
- **Requisitos Não Funcionais:** Detalhes sobre desempenho, segurança, usabilidade, escalabilidade e outros.
- **Regras de Negócio:** Definições e políticas que regem o comportamento do sistema.

2.1 Perfis de Usuário / Personas

As personas representam os diferentes tipos de usuários do sistema, suas necessidades, comportamentos e objetivos. A definição das personas ajuda a direcionar o desenvolvimento do sistema e garantir que ele atenda às expectativas dos usuários finais.

Persona 1: João, o Usuário Comum

- **Idade:** 28 anos
- **Profissão:** Analista de TI
- **Objetivos:** Realizar denúncias de problemas urbanos como lixo na rua, árvores caídas e obras irregulares.
- **Frustrações:** Dificuldade em encontrar canais rápidos para registrar denúncias e falta de informações claras sobre como proceder.
- **Necessidades:** Sistema simples, intuitivo e acessível, com um formulário de denúncia de fácil preenchimento e com validação de dados.
- **Tecnologia Utilizada:** Smartphone (principalmente), navegadores web e apps móveis.

Persona 2: Maria, a Administradora

- **Idade:** 35 anos
- **Profissão:** Gestora de Projetos Urbanos
- **Objetivos:** Acompanhar, gerenciar e monitorar o status das denúncias realizadas pelos usuários, com foco na resolução e no fechamento das pendências.
- **Frustrações:** Falta de controle centralizado, dificuldade em acessar e visualizar o progresso das denúncias, e falta de relatórios detalhados.
- **Necessidades:** Acesso fácil e eficiente a um painel administrativo, onde possa visualizar, editar, arquivar e gerar relatórios sobre o status das denúncias.
- **Tecnologia Utilizada:** Desktop, laptop, sistemas de gestão de dados, plataformas de relatório.

3. Modelo de Ciclo de Vida do Software

- Definição do modelo utilizado no desenvolvimento do projeto, como:
 - Cascata
 - Iterativo e Incremental
 - Ágil (Scrum, Kanban, etc.)
 - Evolutivo
- Justificativa para a escolha do modelo.

4. Modelo de Negócio (Business Model Canvas)

- **Proposta de Valor:** Benefícios oferecidos pelo sistema aos usuários.
- **Segmentos de Clientes:** Público-alvo do projeto.
- **Canais:** Meios de comunicação e entrega do produto aos usuários.
- **Relacionamento com Clientes:** Estratégias para interagir com os usuários.
- **Fontes de Receita:** Como o projeto gera ou economiza recursos financeiros.
- **Recursos Principais:** Infraestrutura e ferramentas essenciais.
- **Atividades Principais:** Principais tarefas necessárias para o funcionamento do sistema.
- **Parcerias Principais:** Parceiros estratégicos, se aplicável.
- **Estrutura de Custos:** Custos relacionados ao desenvolvimento e manutenção.

5. Diagramas e Modelos UML

- **Diagrama de Casos de Uso:** Representação das interações entre os atores e o sistema.

- **Diagrama de Classes:** Estrutura das entidades e suas relações.
- **Diagrama de Sequência:** Fluxo de interação entre objetos em um caso de uso.
- **Diagrama de Atividades:** Fluxo das ações do sistema.
- **Diagrama de Estados:** Estados possíveis das entidades e suas transições.

6. Arquitetura e Design do Sistema

- **Arquitetura:** Tecnologias utilizadas, padrões aplicados (ex.: MVC).
- **Estrutura de Dados:** Explicação das entidades e tabelas do banco de dados.
- **Fluxogramas e Diagramas de Componentes:** Ilustração da estrutura interna do sistema.

7. Protótipos e Telas Propostas

- **Apresentação das Telas:** Protótipos de alta fidelidade com detalhes de design e funcionalidades de cada página/tela.
- **Fluxo do Usuário:** Como os usuários navegam entre as telas.

8. Identidade Visual

- **Logotipo:** Representação gráfica do projeto.
- **Paleta de Cores:** Esquema de cores utilizado no design (ex.: azul-paleta, verde-paleta).
- **Tipografia:** Fontes utilizadas para títulos, subtítulos e texto geral.
- **Estilo Visual:** Guias para manter consistência no design (ex.: uso de ícones, botões e espaços).

9. Tecnologias Utilizadas

- **Linguagens:** C#, HTML, CSS, JavaScript.
- **Frameworks:** .NET Core MVC 6.0, Bootstrap, Tailwind CSS.
- **Banco de Dados:** SQL Server.
- **Ferramentas:** Visual Studio, SSMS (SQL Server Management Studio), Figma (para prototipagem).

10. Modelagem de Banco de Dados

- **Diagrama Entidade-Relacionamento (ER):** Representação das entidades, atributos e relacionamentos do banco de dados.
- **Diagrama do Banco de Dados (Gerado pelo SSMS):** Estrutura física do banco, incluindo tabelas, chaves primárias e estrangeiras, índices, entre outros.

11. Plano de Testes

11.1 Tipos de Teste

- **Teste de Caixa Preta:**
 - Foco nas entradas e saídas do sistema, sem considerar o funcionamento interno.
 - Exemplo: Verificar validações de formulário e respostas ao usuário.
- **Teste de Caixa Branca:**
 - Avaliação do funcionamento interno, como condições e loops no código.
 - Exemplo: Garantir que cálculos de status no backend funcionam corretamente.
- **Teste de Caixa Cinza:**
 - Combinação das abordagens de caixa preta e caixa branca.
 - Exemplo: Validar a integração entre backend e banco de dados ao salvar um novo registro.

11.2 Casos de Teste

- Teste de CRUD de Usuários, Denúncias e Contatos.
- Teste de funcionalidades específicas, como login, envio de mensagens e navegação entre telas.

11.3 Critérios de Aceitação

- O sistema deve atender aos requisitos funcionais descritos.
- Nenhuma funcionalidade essencial deve apresentar falhas durante os testes.

11.4 Registro de Erros e Soluções

- **Erro:** Campos do formulário de login não validavam entradas vazias.
 - **Solução:** Adicionada validação no backend e frontend para campos obrigatórios.
- **Erro:** Falta do campo senha em formulários de edição e criação de usuários.
 - **Solução:** Campo incluído nas views correspondentes.

12. Participação dos Integrantes

- **Integrante 1:** Responsável pela modelagem de banco de dados e backend.
- **Integrante 2:** Responsável pelos protótipos de telas e design visual.
- **Integrante 3:** Documentação e especificação de requisitos.
- **Integrante 4:** Integração de funcionalidades e testes finais.

13. Manual do Usuário

- Instruções para o uso das funcionalidades.
- Perguntas frequentes (FAQ).

14. Riscos e Gestão do Projeto

- **Análise de Riscos:** Identificação de problemas potenciais.
- **Plano de Contingência:** Estratégias para mitigar riscos.
- **Cronograma:** Prazos e etapas de desenvolvimento.

15. Referências e Anexos

- Documentação utilizada como base.
- Protótipos, diagramas e outros materiais relevantes.