

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
ENGENHARIA DE SOFTWARE

JOSÉ RIAN MENDES LIMA
RENAN ALENCAR SOARES
SÁVIO DE CARVALHO SOARES
FRANCISCO SAMUEL CABRAL LEITÃO
DOUGLAS EDUARDO DOS SANTOS SOUSA

ARTEFATOS APRESENTAÇÃO 1 “PARA ONDE VAMOS?”
PROJETO INTEGRADO I

QUIXADÁ
12/11/2024

Escopo

Desenvolver um aplicativo exclusivamente para desktop para o *Pet Shop Mundo Animal* com o objetivo de facilitar o agendamento de serviços e consultas, gerar relatórios e gerenciar informações de clientes e pets. Este aplicativo será compatível com o sistema operacional Windows, com foco em um design interativo para funcionários. O sistema não oferecerá acesso via web ou mobile. Integrações com sistemas de terceiros, controle de estoque e processamento de pagamento estão fora do escopo.

Stakeholders

Secretária/Recepcionista

- **Responsabilidades:** Cadastrar clientes e animais, gerenciar agendamentos, fazer check-in/check-out.
- **Interesses:** Interface simples para cadastros e controle de agendamentos e horários.

Clientes

- **Responsabilidades:** Solicitar presencialmente ou por mensagem o agendamento de serviços e cadastro.
- **Interesses:** Facilidade no agendamento, lembretes e acesso ao histórico de serviços.

Veterinários

- **Responsabilidades:** Realizar e registrar atendimentos, consultar histórico dos animais.
- **Interesses:** Acesso rápido ao histórico médico e fluxo de trabalho eficiente.

Gerência/Administração da clínica/Proprietários

- **Responsabilidades:** Supervisionar o sistema, gerenciar permissões de usuários e visualizar relatórios.
- **Interesses:** Visão completa das operações e controle de acessos.

Requisitos Funcionais

- Cadastrar diferentes perfis de usuário (Cliente, Veterinário, Administrador, Secretário)
- Cadastrar Animais
- Agendar Consultas e Serviços
- Check-in e Check-out de Animais
- Registrar atendimentos
- Fornecer notificações e lembretes para agendamentos
- Gerar relatório.
- Histórico de consultas/serviços.

Requisitos Não Funcionais

Desempenho

- **Descrição:** O sistema deve responder rapidamente em operações essenciais. O tempo de resposta deve ser inferior a 2 segundos para essas operações.

Segurança

- **Descrição:** O sistema deve proteger dados pessoais, garantindo autenticação segura e criptografia dos dados sensíveis.

Usabilidade

- **Descrição:** Deve possuir uma interface gráfica intuitiva e fácil de utilizar.

Manutenibilidade

- **Descrição:** O sistema deve ser desenvolvido em módulos independentes para cadastro, agendamento e atendimento.

Processo

Scrum - Metodologia ágil baseada em iterações e incrementos, ideal para situações de constante mudança de requisitos e prioridades. Abaixo a divisão de papéis.

Product Owner:

- Francisco Samuel Cabral Leitão

Scrum master:

- Sávio de Carvalho Soares

Equipe de desenvolvimento:

- José Rian Mendes Lima
- Renan Alencar Soares
- Douglas Eduardo dos Santos Sousa

Tecnologias e Ferramentas

Git

- **Justificativa:** Versionar e rastrear mudanças no código.

GitHub

- **Justificativa:** Hospedagem do repositório Git.

Spring Boot

- **Justificativa:** Irá simplificar a criação da camada de persistência e a organização modular.

JavaFX

- **Justificativa:** Ferramenta para construir a interface gráfica do sistema.

PostgreSQL

- **Justificativa:** Bem documentado e já utilizado por membros da equipe, além de ser utilizado na disciplina Fundamentos de Banco de Dados.

Java

- **Justificativa:** Garante portabilidade e compatibilidade com JavaFX e Spring Boot.

Maven

- **Justificativa:** Gerenciar dependências e build.

Jira

- **Justificativa:** Realizar a gestão de tarefas e acompanhamento de sprints.

Docker

- **Justificativa:** Portabilidade e garantia de consistência.

Discord

- **Justificativa:** Realizar comunicação da equipe.

Figma

- **Justificativa:** Criar protótipos funcionais da aplicação.

IntelliJ IDEA

- **Justificativa:** Aumenta bastante a produtividade no desenvolvimento de aplicações Java.

Cronograma inicial

Sprint	Período	Objetivo
1	13/11 - 27/11/2024	Modelagem e organização do sistema
2	28/11 - 12/12/2024	Criação de protótipos
3	13/12 - 27/12/2024	Front-end inicial
4	28/12 - 11/01/2025	Back-end inicial e integração inicial com Front-end
5	12/01 - 26/01/2025	Módulo de agendamento e controle de permissões
6	27/01 - 10/02/2025	Módulo de notificações e lembretes e ajustes de interface.
7	11/02 - 25/02/2025	Avaliação por usuários e ajustes finais.