

---

# Proposta de Projeto Integrador

## Me Ajuda

Versão 1.0

---

SÃO PAULO  
2021

## Histórico de revisões

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
29/03/2021	1.0	Foi elaborado o resumo do sistema, listagem de requisitos funcionais e o desenho do diagrama de use case.	Ronie oliveira & José Erivaldo
26/04/2021	1.1	Diagrama de Classe com as principais entidades e relacionamentos de negócio, descrição das principais entidades e um diagrama de Atividade demonstrando o principal fluxo do sistema.	Ronie oliveira, José Erivaldo & Josevitor
24/05/2021	2.1	Protótipo de Interface para o sistema proposto e seus principais fluxos.	Ronie oliveira, José Erivaldo & Josevitor
07/06/2021	3.1	Revisão geral do documento e a entrega do projeto.:	Ronie oliveira, José Erivaldo & Josevitor

# Sumário

## Sumário

<b>VERSÃO 1.0</b>	<b>2</b>
<b>COLABORADORES</b>	<b>2</b>
<b>HISTÓRICO DE REVISÕES</b>	<b>2</b>
<b>APRESENTAÇÃO</b>	<b>4</b>
<i>Objetivos deste documento</i>	4
<i>Escopo do produto</i>	4
Descrição do produto	4
<b>OBJETIVOS DO PRODUTO</b>	<b>4</b>
Nome do produto e de seus principais componentes	4
<b>ESPECIFICAÇÃO DE NEGÓCIO</b>	<b>5</b>
<b>REQUISITOS FUNCIONAIS</b>	<b>5</b>
<i>Descrição dos Requisitos Funcionais</i>	5
<b>ESPECIFICAÇÃO DE PROJETO</b>	<b>6</b>
<i>Diagrama de Casos de Uso</i>	6
<i>Diagrama de Atividade</i>	7
<b>CASO DE USO: AUTORIZAR DEPENDENTES PARA EVENTOS</b>	<b>7</b>
<i>Entidades do Sistema</i>	8
<b>DIAGRAMA DE CLASSE</b>	<b>8</b>
<b>DESCRIÇÃO DAS PRINCIPAIS ENTIDADE PARA O SISTEMA [OBRIGATÓRIO]</b>	<b>09</b>
<b>ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA</b>	<b>09</b>
<b>PROTÓTIPO DE TELA</b>	<b>10</b>

# 1 APRESENTAÇÃO

## 1.1 Objetivos deste documento

A elaboração deste documento é relatar um desenvolvimento de um aplicativo benéfico para uma sociedade mais justa, ajudando a identificar as pessoas que mais precisam, a saber, os moradores de ruas com as suas necessidades, tentando amenizar os problemas das ruas das grandes cidades este documento traz uma proposta de solução no desenvolvimento de um sistema computacional ligando as tecnologias atuais focado no empreendedorismo social visando os moradores de ruas.

## 1.2 Escopo do produto

### 1.2.1 Descrição do produto

Pensando nos moradores de ruas sem recursos tecnológicos, vimos a necessidade de ajudar desenvolvendo um aplicativo móvel que mapeará o local dos moradores de rua e sua necessidade. O App fará o registro do local onde o morador se encontra com os dados que ele quiser fornecer como; Nome, idade e suas necessidades, sendo que o mais importante é registrar no GPS ou cadastrar o local do morador de rua, onde o App vai fazer a intermediação entre doador e o ajudador pensando em uma visão de ajudar e salvar vidas desses moradores de rua. O aplicativo conta também em fazer um mutirão onde doador e ajudante podem se reunir para ajudar os moradores de rua.

### 1.2.2 Objetivos do produto

É juntar pessoas que têm o mesmo objetivo que é ajudar os moradores de rua, tendo a opção de dois módulos de ajudar, primeiro fazendo doação, segundo participando de eventos ou seja mutirão sendo assim facilitando a interação entre doadores e beneficiário.

### 1.2.3 Nome do produto e de seus principais componentes

PRODUTO: Me Ajuda

PRINCIPAIS COMPONENTES:

- Área de login.
- Cadastro de doadores.
- Cadastro de beneficiário.
- Opções de ajudar.
- Área de pagamento de doação.
- Criar, ou participar de eventos.
- Tela de Boas-vindas.

## 2 ESPECIFICAÇÃO DE NEGÓCIO

### 2.1 Requisitos Funcionais

- RF01:** CADASTRAR doadores e ajudantes.
- RF02:** CADASTRAR pessoas em situação de rua (beneficiado).
- RF03:** CADASTRAR formas de pagamento.
- RF04:** CADASTRAR EVENTO beneficente.
- RF05:** GEOLOCALIZAÇÃO para uso futuro.
- RF06:** IDENTIFICAR o doador ou ser anônimo. (Requisito específico)

### 2.2 Descrição dos Requisitos Funcionais

**RF01:** CADASTRAR doadores.

**Prioridade:** Essencial.

**Descrição:** O usuário irá cadastrar suas informações (Nome completo, CPF, endereço, telefone, foto\*opcional\*) no sistema gerando um login e senha para acesso.

**RF02:** CADASTRAR pessoas em situação de rua (beneficiado).

**Prioridade:** Essencial.

**Descrição:** O usuário irá cadastrar as informações do beneficiado (Nome completo, endereço, sexo, doações necessárias).

**RF03:** CADASTRAR formas de pagamento

**Prioridade:** Importante.

**Descrição:** Definir opção de pagamento a ser utilizado no sistema, seja ela via pay pal, mercado pago ou outras opções a serem definidas e sugeridas.

**RF04:** CADASTRAR EVENTO (beneficente)

**Prioridade:** Essencial.

**Descrição:** Opção de cadastro de evento para divulgação das necessidades dentro do aplicativo.

Exemplo: DOAÇÃO DE ROUPAS NO CAPÃO REDONDO (especificação distribuir 100 agasalhos na região, precisamos de 5 pessoas para ajudar na distribuição, precisamos de uma pessoa que possua carro para ajudar no transporte de agasalho e precisamos de 5 pessoas para organização da distribuição) Evento ocorrerá no dia XX/XX/XXX as XX:XXhs.

**RF05:** GEOLOCALIZAÇÃO para uso futuro

**Prioridade:** Desejável.

**Descrição:** O sistema utilizará o sistema do Google Maps para facilitar o cadastro e localização do beneficiado.

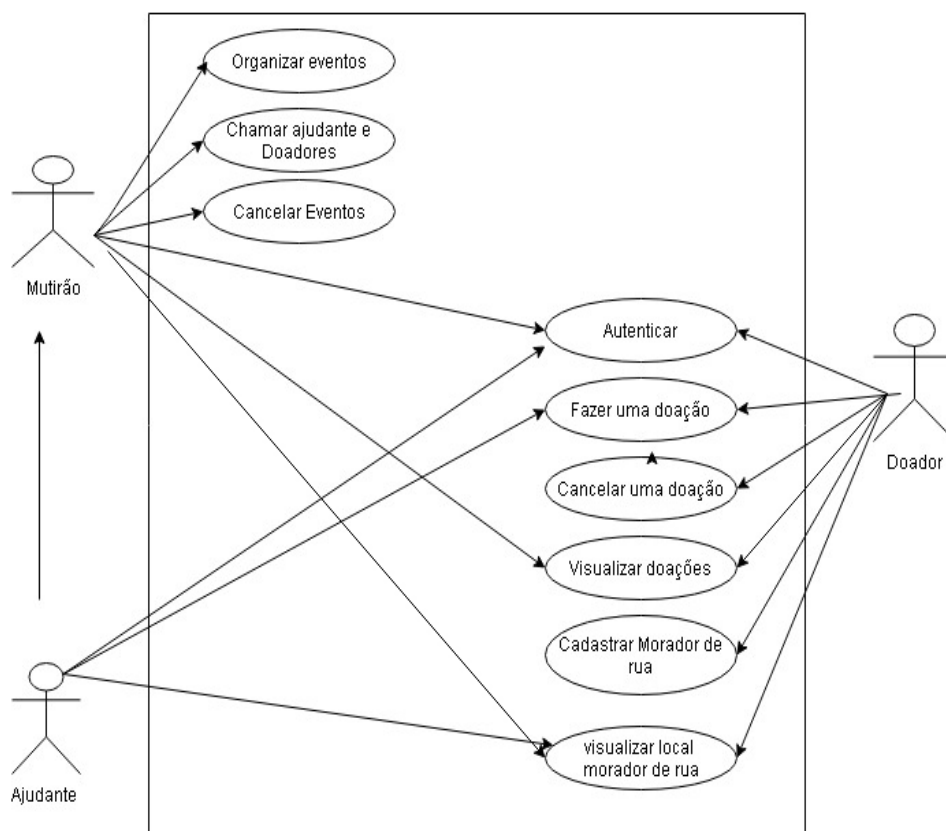
**RF06:** IDENTIFICAR o doador ou ser anônimo. (Requisito específico).

**Prioridade:** Importante.

**Descrição:** Na hora de realizar a doação o usuário tem a opção de não ser identificado, mas é necessário para registro do aplicativo por conta de uma futura fiscalização que essa pessoa seja identificada. Ou seja, apesar da doação não ser identificada ao beneficiário, ela ficará registrada no banco do aplicativo.

## 3 ESPECIFICAÇÃO DE PROJETO

### 3.1 Diagrama de Casos de Uso



#### Atores:

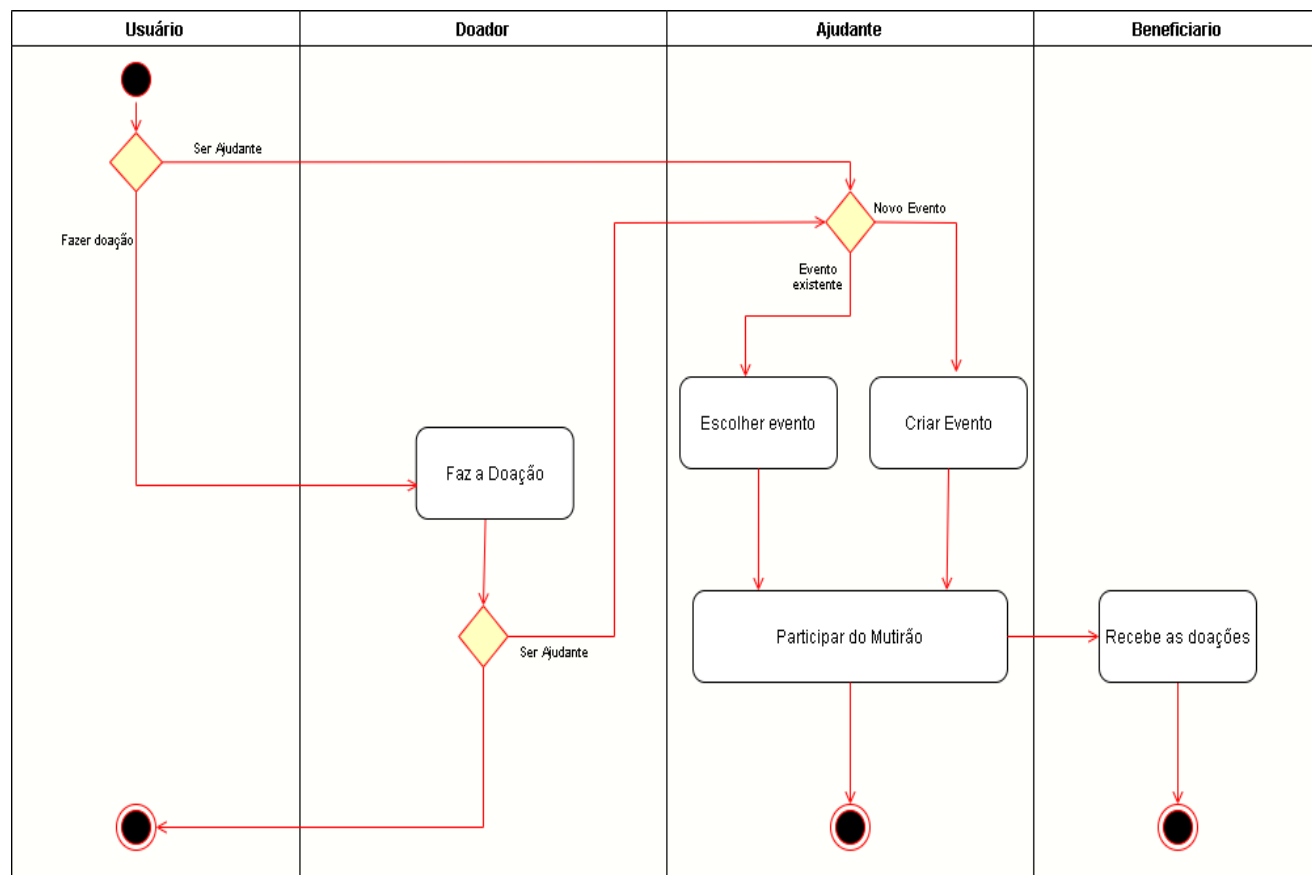
Doador, ajudante, Mutirão.

#### Casos de Uso:

- Cadastrado de usuário.
- Realizar Login.
- Cadastro pessoas em situação de rua (beneficiado).
- Formas de pagamento para doações.
- Cadastrar, editar, visualizar EVENTOS beneficente (mutirão).
- GEOLOCALIZAÇÃO para uso futuro.
- Opções Tipos de Ajuda.

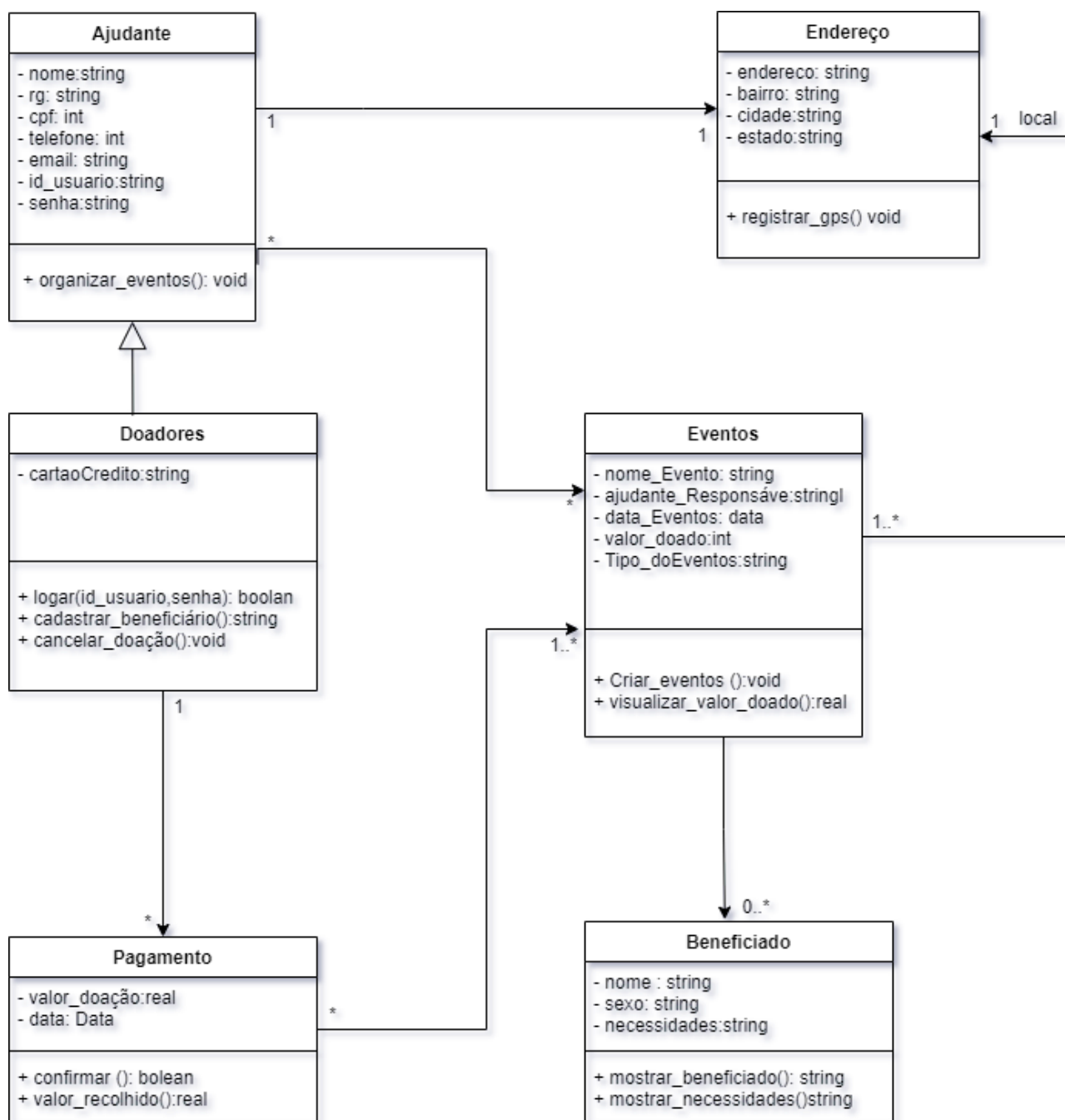
## 3.2 Diagrama de Atividade

### 3.2.1 Caso de Uso: Autorizar Dependentes para Eventos



## 3.3 Entidades do Sistema

### 3.3.1 Diagrama de Classe





### 3.3.2 Descrição das Principais Entidade para o Sistema

- Entidade AJUDANTE: Desenvolvendo uma entidade principal do sistema de cadastros.
- Entidade ENDEREÇO: Sessão para os cadastros dos endereços.
- Entidade EVENTOS: São todos os eventos do sistema.
- Entidade DOADORES: Desenvolvendo uma entidade com formas de doação.
- Entidade BENEFICIADO: Sessão de entidade dos status do beneficiário.
- Relacionamento 1..1 (AJUDANTE para ENDEREÇO) entidades envolvidas referenciam obrigatoriamente.
- Relacionamento 1..\* (DOADORES para PAGAMENTO) & (PAGAMENTOS para EVENTOS) entidades envolvidas podendo referenciar várias unidades com uma outra entidade ou seja estando ligada a uma unidade da outra entidade.
- Relacionamento \*.\* (AJUDANTE para EVENTOS) & (EVENTOS para BENEFICIADO) entidade de ambos os lados podendo referenciar múltiplas unidades umas das outras.

## 4 Especificação Técnica

Basicamente o sistema proposto será baseado em plataformas de acesso Mobile, com backend de um aplicativo híbridos desenvolvendo com a linguagens e ferramentas da WEB, ou seja, será multiplataforma o desenvolvimento com apenas um código para ambas as plataformas que possibilitam utilização do código tanto para iOS quanto para Android e com isso teremos custo menores.

Para o desenvolvimento, esta proposta utiliza a linguagem de programação JavaScript com o Framework Bootstrap em aplicações front-end, ou seja, na camada de interface com o usuário para o desenvolvimento de aplicações adaptáveis à tela de qualquer dispositivo.

Para o desenvolvimento deste trabalho, serão utilizadas as seguintes ferramentas e tecnologias de suporte:

- **Visual Studio:** Editor de texto usado para gerar a base de código do aplicativo
- **Banco de dados Firebase:** plataforma de desenvolvimento mobile de propriedade do Google, com diversos serviços, dos quais APIs e banco de dados de serão usados e armazenados.
- **Bootstrap:** Para código-fonte aberto para desenvolvimento de componentes de interface e front-end para sites e aplicações Mobile.
- **HTML, CSS e JavaScript:** Para desenvolvimento e estilo de componentes e os códigos fontes.

## 5 Protótipo de Tela

### 5.2 Módulo de Acesso Mobile

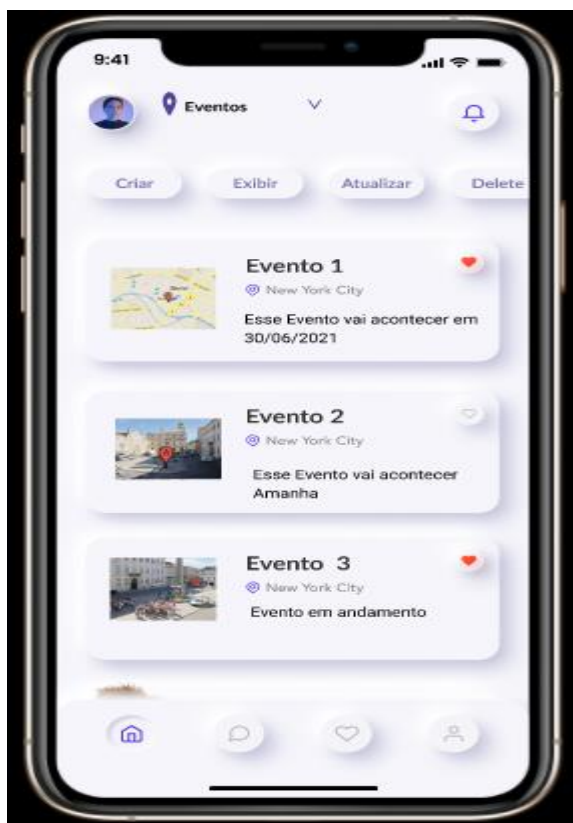
**Nome da Tela:** Login dos usuários

**Descrição:** Tela de acesso de um usuário ao sistema vista a partir de um navegador mobile pode entrar com a sua conta da rede social.



**Nome da Tela:** Tela de boas-vindas.

**Descrição:** É uma das telas iniciais do sistema vista pelo mobile, onde o usuário terá uma recepção ao entrar no aplicativo.



**Nome da Tela:** Tela de Eventos e umas das principais do APP.

**Descrição:** Tela de acesso para o usuário poder criar, exibir, atualizar e apagar os eventos.

**Nome da Tela:** Tela do GPS

**Descrição:** Tela do GPS, onde o usuário pode registrar o local de um morador de rua e com isso podendo fazer um mapeamento dos beneficiários das grandes cidades.





**Nome da Tela:** Essa é a tela de doação.

**Descrição:** Na tela de doação o usuário pode escolher a forma de pagamento que melhor desejar.

**Nome da Tela:** Tipos de ajuda.

**Descrição:** Tela onde se encontram as opções de ajudar que o usuário pode escolher.

