

Análise e especificação de requisitos

1.1	Sumário executivo	1
1.2	Controlo de versões	2
1.3	Estratégia de determinação dos requisitos.....	2
1.4	Referências e recursos suplementares	2
3.1	Atores	3
3.2	Casos de utilização – visão geral.....	4
3.3	Relação dos conceitos com os casos de utilização	5
4.1	Regras do negócio.....	6
4.2	Requisitos não funcionais	6
4.3	Restrições de implementação.....	6
5.1	Protótipo das interações	7
5.2	Modelos de estado	8
6.1	Novo processo de partilha de conteúdo na Hobbify	8
6.2	Novo processo de troca de mensagens.....	9
7.1	Pacote 1: Gerir publicações	10
7.2	Pacote 2: Ver publicações.....	11

1 Introdução

Neste relatório é apresentada a “Hobbify”, uma plataforma inovadora que visa reunir entusiastas de um hobby específico, proporcionando uma plataforma onde os utilizadores se podem conectar e partilhar experiências, dicas e colaborar em projetos relacionados. A nossa visão é a criação de uma plataforma que oferece uma atmosfera acolhedora e interativa, onde os utilizadores podem explorar sua paixão com outros membros igualmente entusiasmados.

1.1 Sumário executivo

Este relatório apresenta os resultados da 2ª iteração (fase de *Elaboration*, adaptada do método OpenUP), em que se desenvolvemos sobretudo a análise de requisitos para o produto a desenvolver. O conceito do produto, caracterizado no relatório referente à Visão, serviu como ponto de partida para o trabalho de análise aqui apresentado.

Os novos processos de trabalho incidem sobre a otimização da experiência do usuário dentro do hobby específico, diferenciando-se das abordagens das demais redes sociais.

1.2 Controlo de versões

Quando?	Responsável	Alterações significativas
01/05/2024	Simão Almeida	Introdução e casos de utilização
04/05/2024	Simão Almeida	Especificação dos casos de utilização
04/05/2024	David Pelicano	Reengenharia dos processos de trabalho
08/05/2024	Rúben Pequeno	Requisitos não funcionais, regras do negócio, restrições de implementação
1/5/2024	Pedro Melo	Modelo de Domínio
8/5/2024	Pedro Melo	Outros Modelos e Resultados da Análise
1/5/2024	Pedro Melo	Reengenharia dos processos de trabalho

1.3 Estratégia de determinação dos requisitos

Para a determinação de requisitos, usamos as seguintes estratégias:

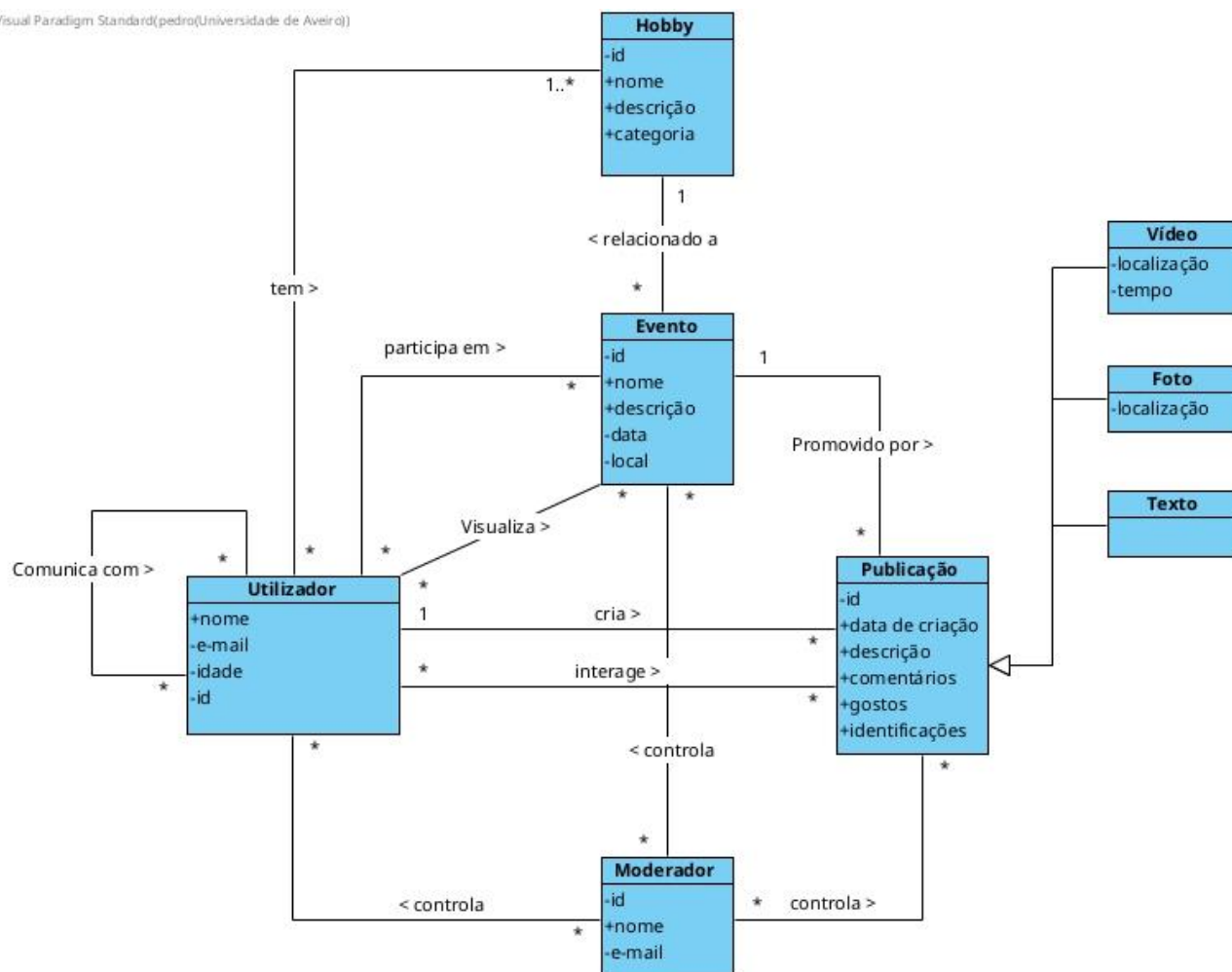
- Realizaram-se workshops de brainstorming internos com a equipa para gerar ideias de potenciais funcionalidades para a aplicação.

1.4 Referências e recursos suplementares

Nesta fase do projeto, também realizamos uma análise em diversas redes sociais diferentes, para perceber os pontos fortes e fracos de cada uma delas.

2 Modelo do domínio

Diagrama 1: Modelo do domínio.



Conceito do domínio	Descrição
Evento	Representa os eventos criados pelos utilizadores na plataforma.
Utilizador	Representa os utilizadores da plataforma.
Publicação	Representa as publicações feitas pelos utilizadores na plataforma, que podem ser vídeos, fotos e texto.
Hobby	Representa os hobbies específicos aos quais os utilizadores estão interessados.
Moderador	Representa os moderadores responsáveis por controlar as publicações, eventos e utilizadores na plataforma.

Tabela 1: Descrição dos conceitos do domínio.

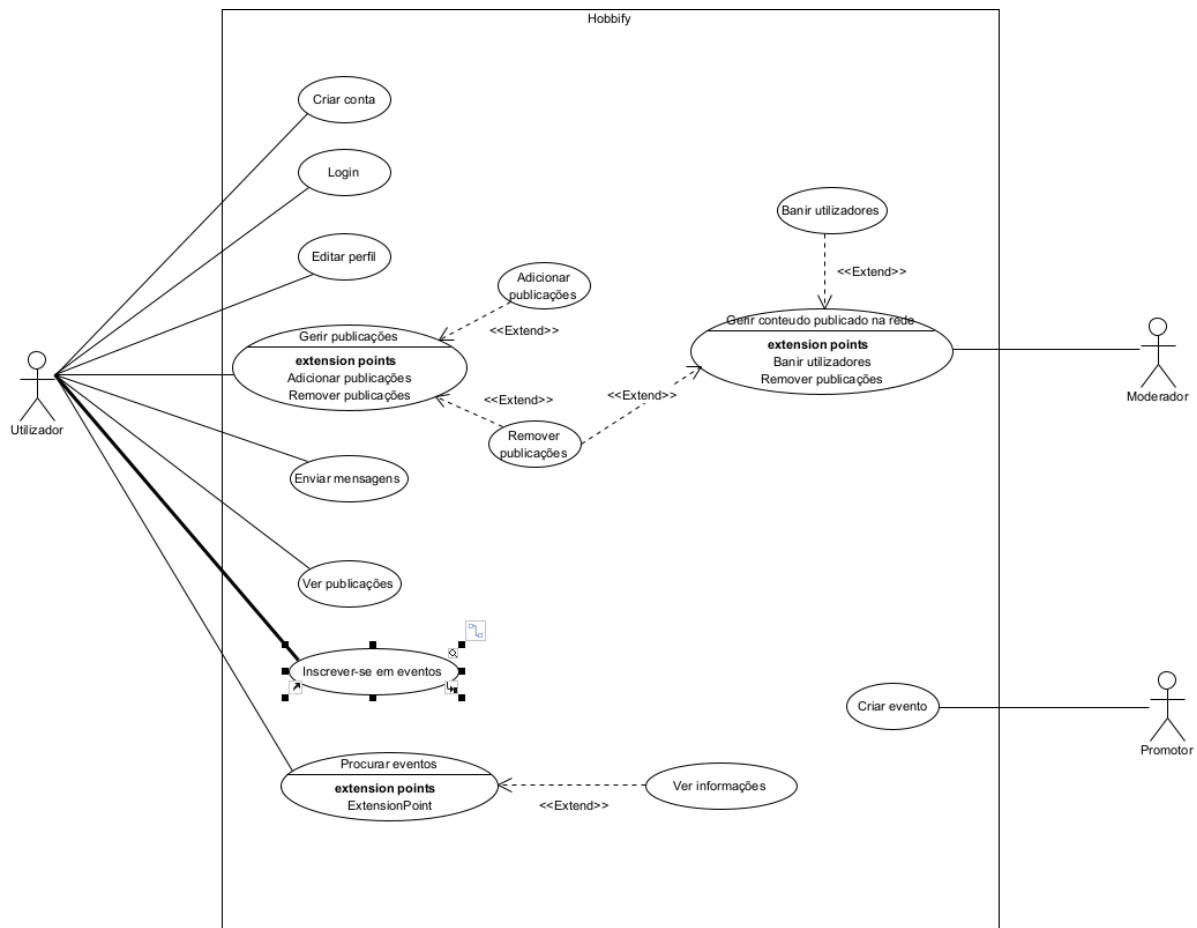
3 Casos de utilização

3.1 Atores

Ator	Papel no sistema
Utilizador	Um utilizador da <i>Hobbify</i> com conta criada
Moderador	É um utilizador que pode eliminar postagens ou banir utilizadores para manter as discussões na rede positivas e saudáveis
Organizador de eventos	O organizador de eventos criar paginas de eventos na <i>Hobbify</i>

Tabela 2: Atores do sistema.

3.2 Casos de utilização – visão geral



Caso de utilização	Sinopse
1.1: Criar conta	O utilizador cria uma conta para poder utilizar a <i>Hobbify</i>
1.2: Efetuar login	O utilizador insere as credenciais para ter acesso à sua conta
1.3: Editar perfil	O utilizador atualiza a informação do seu perfil
2.1: Adicionar publicações	O utilizador pode adicionar uma nova publicação ao seu perfil
2.2: Remover publicações	O utilizador pode remover quaisquer publicações do seu perfil. O moderador pode remover qualquer publicação de qualquer perfil se esta violar as políticas da plataforma
3.1: Enviar mensagens	O utilizador pode trocar mensagens privadas com outros utilizadores

Caso de utilização	Sinopse
4.1: Ver publicações	O utilizador pode ver as publicações dos outros, desde que não esteja bloqueado
4.2: Curtir publicações	O utilizador pode deixar o seu apreço às publicações que gosta
4.3: Comentar publicações	O utilizador pode escrever um pequeno texto nas publicações
5.1: Criar eventos	O promotor do evento pode criar uma página de evento na <i>Hobbify</i>
6.1: Procurar eventos	O utilizador procura um evento do seu interesse
6.2: Ver informações	O utilizador pode ver as informações do evento
6.3: Inscrever-se em eventos	O utilizador pode inscrever-se em eventos
9.1: Banir utilizadores	O moderador pode banir utilizadores que violem as políticas da plataforma várias vezes

Tabela 3: Lista de casos de utilização do sistema.

3.3 Relação dos conceitos com os casos de utilização

Entidade Use case	Perfil	Publicações	Eventos	Grupos	Mensagens
Criar conta	C				
Editar perfil	U				
Efetuar login	R				
Adicionar publicações	U	C			
Remover publicações	U	D			
Bloquear utilizadores	U				
Participar em grupos				C,U	
Enviar mensagens					C
Ver publicações		R			
Curtir e comentar publicações		U			
Criar eventos			C		
Procurar eventos			R		
Ver informações			R		
Inscrever-se em eventos	U		U		
Banir utilizadores	D				

Tabela 4: Rastreamento Casos de utilização e operações sobre os principais conceitos do domínio (Create, Update, Delete, Retrieve/Read)

4 Aspectos transversais

4.1 Regras do negócio

Refª	Regra do negócio
Rneg.1	Os utilizadores devem ter pelo menos 13 anos
Rneg.2	Os moderadores devem ser pagos mensalmente
Rneg.3	É necessário pagar uma taxa para promover eventos

4.2 Requisitos não funcionais

Requisitos de usabilidade

Refª	Requisito de interface e usabilidade	CaU relacionados
Rint.1	A plataforma deve suportar varios utilizadores em simultâneo	Todos.
Rint.2	Garantir compatibilidade com a maior parte de dispositivos.	Todos.

Requisitos de desempenho

RDes.1	Garantir que a plataforma tem capacidade de suportar pelo menos 10 milhões de utilizadores em simultâneo.	Todos.
RDes.2	Garantir um tempo de resposta inferior a 500ms em relação às interações dos utilizadores na plataforma.	Todos.

Requisitos de segurança e integridade dos dados

Refª	Requisito de segurança, privacidade e integridade de dados	CaU relacionados
RSegl. 1	Garantir a segurança dos dados pessoais de cada utilizador, mantendo esses dados anónimos sempre que possível.	-
RSegl. 2	Sistema de autenticação robusto de forma a garantir que apenas os utilizadores autorizados tenham permissão para visualizar, modificar ou excluir informações dentro da plataforma.	CaU. 2.2, 9.1
RSegl. 3	Política de backup para garantir a integridade e disponibilidade dos dados em caso de falha.	-

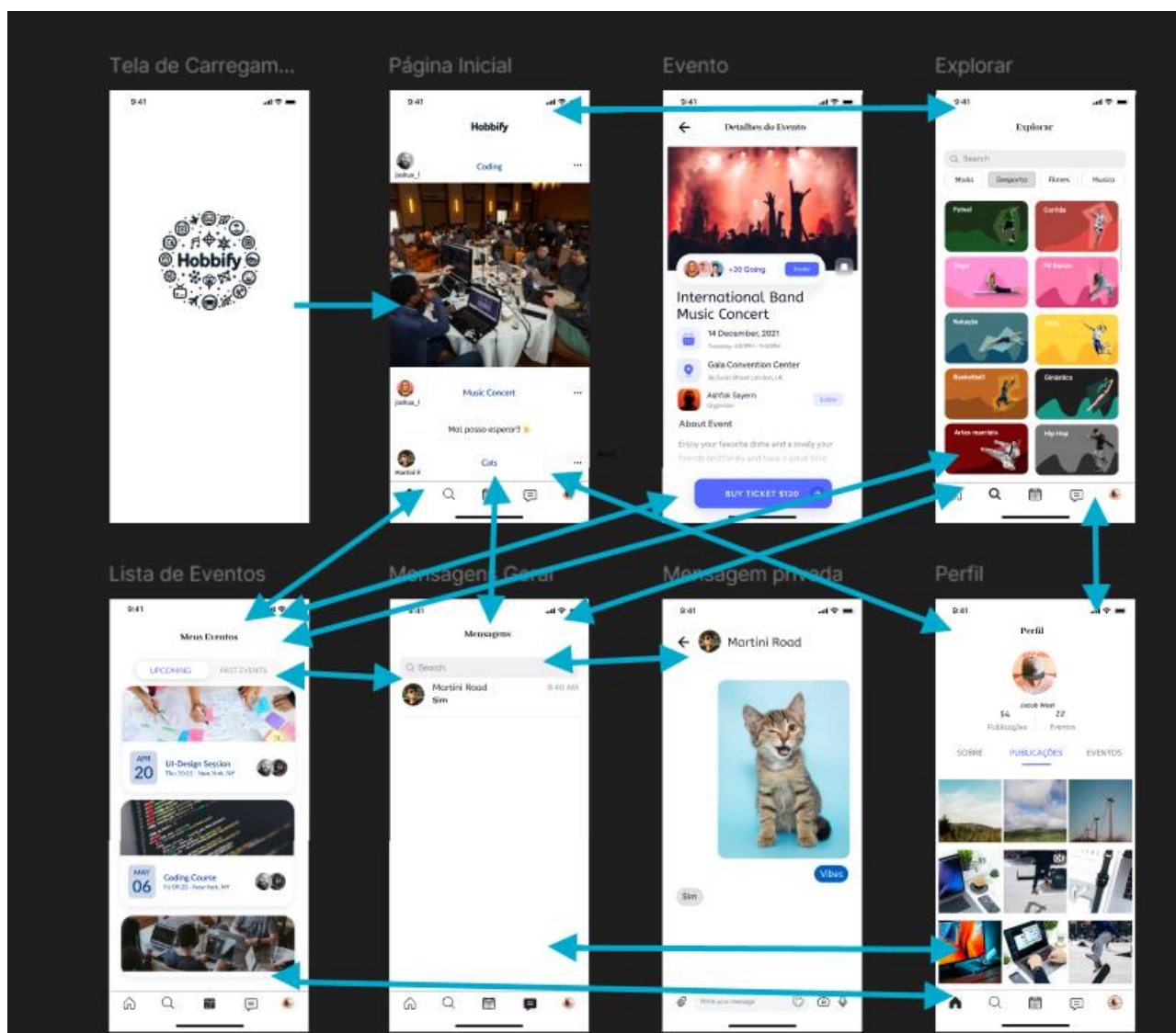
4.3 Restrições de implementação

Requisitos de interface com sistemas externos

Refª	Requisito de interface com sistemas externos	CaU relacionados
Req. 1	O sistema é desenvolvido para ser usado no Chrome, pelo que não é compatível com todos os browsers	Todos

5 Outros modelos e resultados da análise

5.1 Protótipo das interações



A imagem mostra várias capturas de ecrã de uma interface de aplicação móvel, com objetivo de demonstrar diferentes funcionalidades e recursos. As telas incluem uma tela de carregamento, página inicial, publicação de posts, menu de navegação, exploração de conteúdo, interface de adição de imagens, lista de eventos, mensagens gerais, mensagens privadas e perfil de utilizador.

Este protótipo visual é uma representação do sistema de informação que a Hobbify pretende desenvolver. Este oferece uma visão detalhada das funcionalidades planeadas para a plataforma, permitindo aos utilizadores conectarem-se, partilharem experiências e aceder a recursos especializados relacionados com o seu hobby específico.

A interface intuitiva e fácil de usar foi projetada para otimizar a experiência do utilizador, tornando a plataforma atrativa e acessível para os entusiastas de hobbies de todos os tipos. Cada recurso foi cuidadosamente pensado para atender às necessidades específicas dos utilizadores para assim, proporcionar uma experiência de utilizador única e envolvente.

5.1.1 Modelos de estado

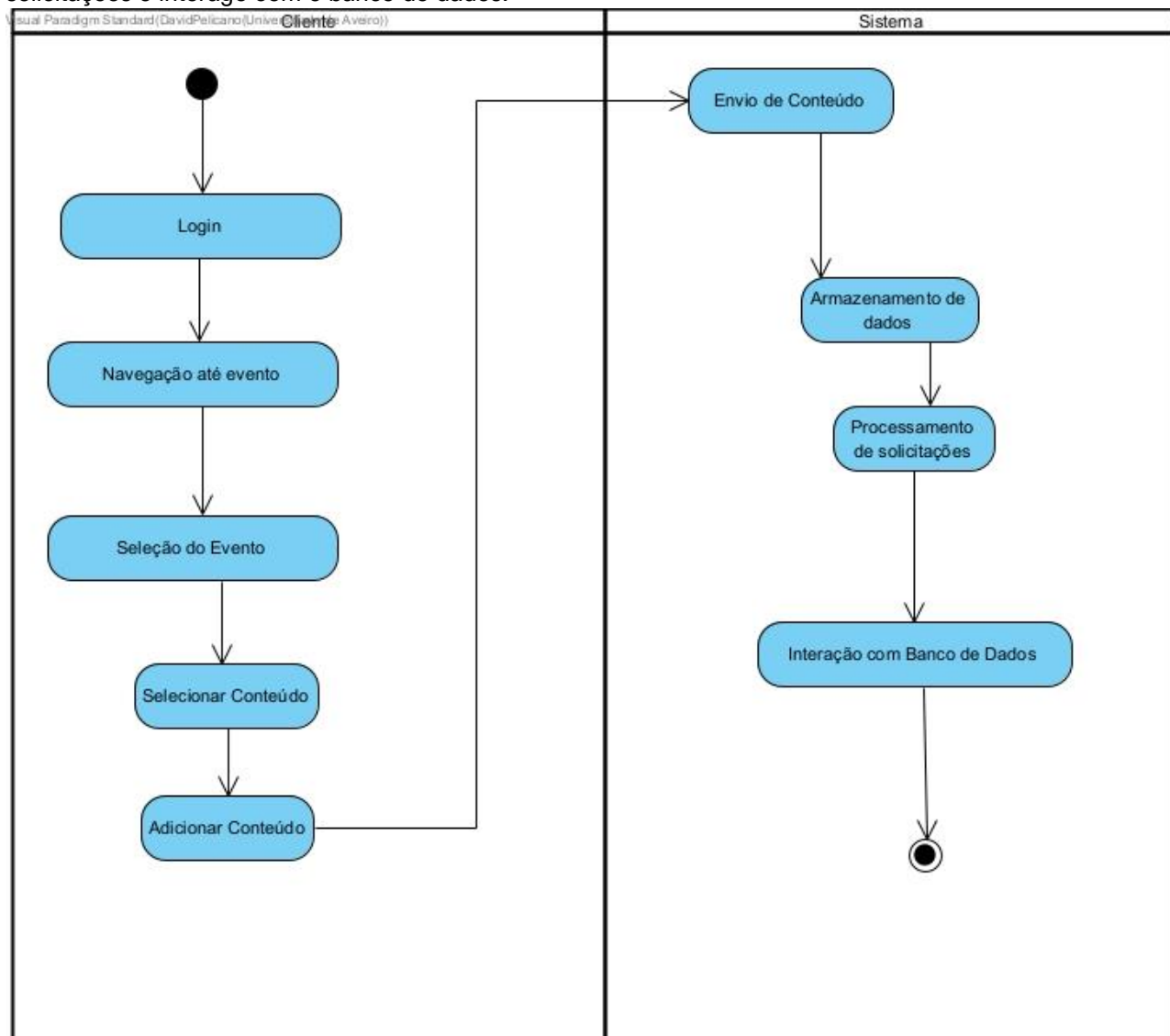


6 Anexo A: Reengenharia dos processos de trabalho

6.1 Novo processo de compartilhamento de conteúdo na Hobbify

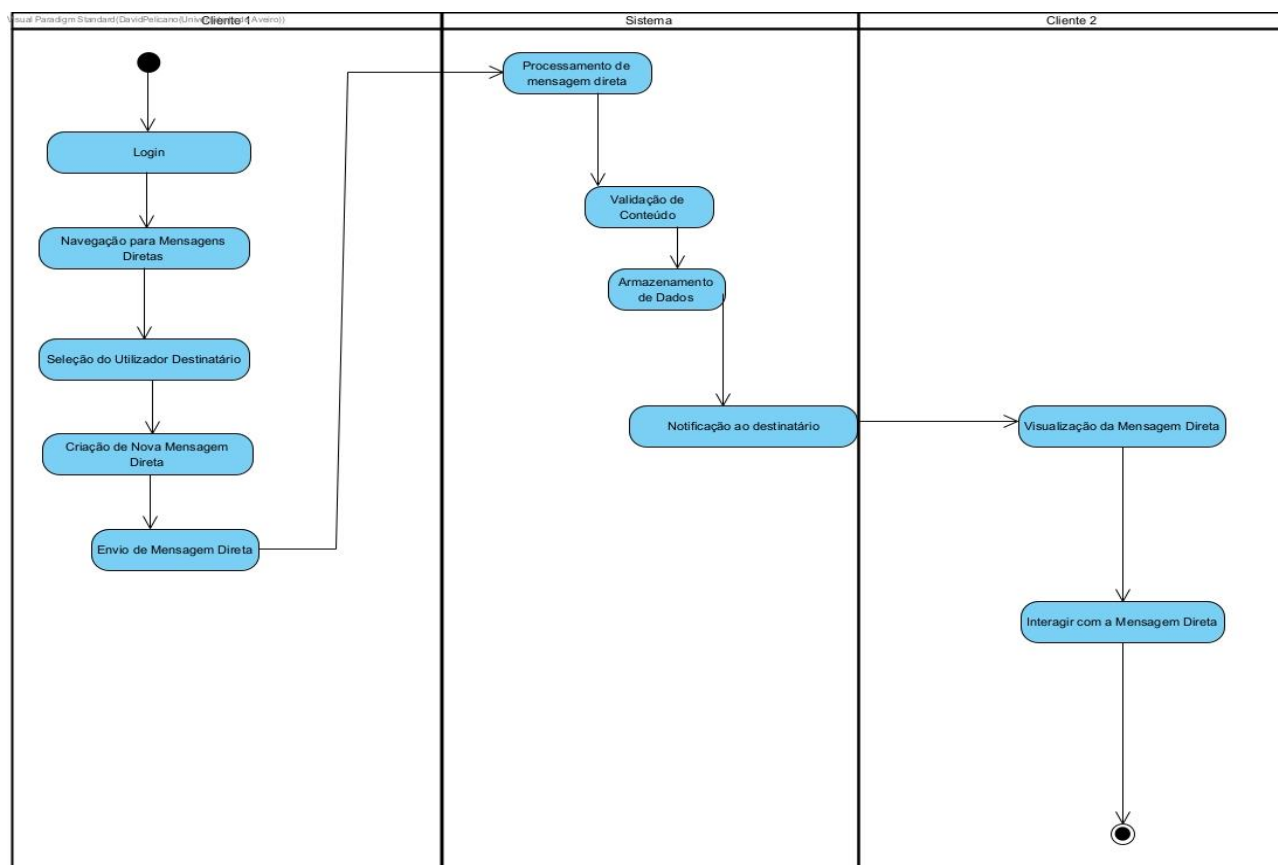
Tal como se observa no diagrama de atividades abaixo, é demonstrado o processo de compartilhamento de conteúdo num certo evento na plataforma Hobbify entre o sistema e o cliente.

No início, o cliente começa por fazer o seu registo/login, passa a poder navegar até ao evento, depois para poder seleccioná-lo, e de seguida, tem de seleccionar o tipo de conteúdo, ou seja, se é vídeo ou uma fotografia e adicionar o mesmo. A partir daqui o sistema envia o conteúdo, armazena os dados, processa solicitações e interage com o banco de dados.



6.2 Novo processo de troca de mensagens

Tal como se observa no diagrama de atividades abaixo, o processo de troca de mensagens na plataforma Hobbify, entre dois clientes e o sistema. O primeiro cliente começa por fazer Login/Register, navega para as mensagens diretas, seleciona o utilizador destinatário, para assim criar uma mensagem direta e enviá-la. De seguida o sistema processa a mensagem, validando o conteúdo, armazenando os dados para depois finalizar o destinatário, ou seja, o segundo cliente do diagrama. Este visualiza a mensagem direta, e depois pode interagir com a mensagem direta, ou seja, pode responder, gostar, entre outras opções.



...

7 Anexo B: Especificação dos casos de utilização

7.1 Pacote 1: Criar conta e login

UC1.1: Criar conta

Caso de utilização:	Criar conta
Breve descrição:	Um novo utilizador cria uma conta na <i>Hobbify</i>
Pré-condições:	
Pós-condições:	Conta adicionada à base de dados
Fluxo base:	1. Aceder à página de cadastro

	<p>O utilizador entra na página inicial e clica em “Cadastrar”, onde é redirecionado para a página de cadastro</p> <p>2. Preencher todos os campos</p> <p>O utilizador preenche os campos com o nome de utilizador, email e password</p>
Fluxo alternativo:	
Exceções:	<p>Ex.1: Nome de utilizador já usado</p> <p>Ex.2: Email já usado</p>

UC1.2: Login

Caso de utilização:	Login
Breve descrição:	Um utilizador acede à sua conta na <i>Hobbify</i>
Pré-condições:	Ter conta criada na <i>Hobbify</i>
Pós-condições:	
Fluxo base:	<p>1. Preencher todos os campos</p> <p>O utilizador preenche os campos que pedem o seu email e a sua password</p> <p>2. Entrar</p> <p>O utilizador prime o botão “Entrar” e acede à sua conta</p>
Fluxo alternativo:	
Exceções:	<p>Ex.1: Password errada</p> <p>Ex.2: Email não tem nenhuma conta associada</p>

7.2 Pacote 1: Gerir publicações

UC2.1: Adicionar publicação

Caso de utilização:	Adicionar publicação
Breve descrição:	Um utilizador adiciona uma nova publicação ao seu perfil
Pré-condições:	Ter conta na <i>Hobbify</i>
Pós-condições:	Publicação adicionada ao perfil
Fluxo base:	<p>1. Fazer login</p> <p>O utilizador entra na página inicial e acede à sua conta da <i>Hobbify</i> a partir do nome de utilizador e da palavra-passe</p> <p>2. Aceder à página de adicionar a publicação</p> <p>No perfil, o utilizador clica em “Adicionar publicação” e é redirecionado para a página onde pode criar a publicação</p>

	3. Preencher os campos da publicação O utilizador escolhe o tipo de conteúdo da publicação, adiciona uma descrição ou uma legenda, define a visibilidade e compartilha a publicação. Após publicar, a publicação fica visível no seu perfil.
Fluxo alternativo:	
Exceções:	Ex1: Vídeo muito longo

UC2.2 Remover publicação

Caso de utilização:	Remover publicação
Breve descrição:	Um utilizador remove uma publicação que adicionou anteriormente
Pré-condições:	Ter conta na <i>Hobbify</i> Ter pelo menos uma publicação
Pós-condições:	Publicação removida do perfil
Fluxo base:	1. Fazer login O utilizador entra na página inicial e acede à sua conta da <i>Hobbify</i> a partir do nome de utilizador e da palavra-passe 2. Aceder ao seu perfil A partir do menu o utilizador acede ao seu perfil 3. Remover a publicação O utilizador escolhe a publicação que quer remover, clica nos 3 pontos no canto superior direito da publicação e em “Remover publicação”
Fluxo alternativo:	
Exceções:	

7.3 Pacote 3: Ver publicações

UC3.1 Ver publicações de outros utilizadores

Caso de utilização:	Ver publicações
Breve descrição:	Os utilizadores vêem as publicações que os outros utilizadores publicaram na <i>Hobbify</i> .
Pré-condições:	Ter conta na <i>Hobbify</i>
Pós-condições:	
Fluxo base:	1. Fazer login O utilizador entra na página inicial e acede à sua conta da <i>Hobbify</i> a partir do nome de utilizador e da palavra-passe

	<p>2. Ver as publicações As publicações relativas ao seu hobby favorito aparecerão na página inicial imediatamente após o login. As publicações aparecerão umas após as outras</p>
Fluxo alternativo:	<p>1. Fazer login O utilizador entra na página inicial e acede à sua conta da <i>Hobbify</i> a partir do nome de utilizador e da palavra-passe</p> <p>2. Aceder à página “Explorar” A partir do menu o utilizador acede ao à página “Explorar”</p> <p>3. Procurar A partir da página “Explorar” o utilizador pode pesquisar outros utilizadores ou outros hobbies</p> <p>4. Ver as publicações O utilizador pode ver as publicações dos utilizadores ou dos hobbies pesquisados</p>
Exceções:	Ex. 1: A pesquisa não obteve resultados

7.4 Pacote 4: Eventos

UC4.1 Inscrever-se em eventos

Caso de utilização:	Participar em eventos
Breve descrição:	Os utilizadores inscrevem-se num evento no qual pretendem participar
Pré-condições:	Ter conta na <i>Hobbify</i>
Pós-condições:	Utilizador inscrito num evento
Fluxo base:	<p>1. Fazer login O utilizador entra na página inicial e acede à sua conta da <i>Hobbify</i> a partir do nome de utilizador e da palavra-passe</p> <p>2. Aceder à página “Eventos” A partir do menu o utilizador acede à página “Eventos”</p> <p>3. Procurar O utilizador procura um evento sobre um hobby do seu interesse</p> <p>4. Inscrever-se O utilizador entra na página do evento e inscreve-se</p>
Fluxo alternativo:	
Exceções:	Ex. 1: Lotação esgotada