



Gestão de Projeto de Software 2019/2020

## Bill Splitter

# D1.1.1 - Vision & Scope

---

### **Autores**

- Paulo Dias ([dias.pauloalex@gmail.com](mailto:dias.pauloalex@gmail.com))
- Sérgio Soares ([smcsoares20@gmail.com](mailto:smcsoares20@gmail.com))
- Rui Mota ([ruifilipetmota@gmail.com](mailto:ruifilipetmota@gmail.com))
- Ruben Marques ([rubenantonimarques@gmail.com](mailto:rubenantonimarques@gmail.com))

### **Estado**

- Revisão

### **Versões Principais**

- v0.1, 23 de Setembro, Rui Mota, primeiras anotações
- v0.2, 24 de Setembro, Rui Mota, desenvolvimento das ideias
- v0.3, 25 de Setembro, Rui Mota, revisão e finalização do documento
- v0.4, 30 de Setembro, Ruben Marques, rectificação de pontos discutidos na reunião
- v1.0, 02 de Outubro, Paulo Dias, versão aprovada
- v1.1, 27 de Novembro, Rui Mota, Change Request

### **Versões Publicadas**

- v1.0, 02 de Outubro, Paulo Dias, versão aprovada

## **Índice**

### 1. Problema

1.1. Descrição do problema

1.2. Entidades envolvidas

1.3. Utilizadores

### 2. Visão e Âmbito da Solução

2.1. Visão

2.2. Lista de requisitos iniciais

2.3. Requisitos que não serão concretizados

2.4. Pressupostos

---

# **1. Problema**

## **1.1. Descrição do problema**

Somos constantemente confrontados com a necessidade de dividir despesas que envolvem várias pessoas, seja de um jantar de grupo, compra de bens materiais ou serviço, o que pode tornar-se especialmente complicado quando chega a altura de informar todos os participantes e de fazer contas a quem já pagou a sua parte da despesa.

## **1.2. Entidades envolvidas**

- ❖ Cliente:
  - Nuno Santos
  - João Cunha

## **1.3. Utilizadores**

- ❖ Estudantes
- ❖ Colegas de trabalho
- ❖ Colegas de habitação

## **2. Visão e Âmbito da Solução**

### **2.1. Visão**

O projeto tem como objetivo criar uma aplicação que auxilie o utilizador a dividir uma despesa com os seus amigos e/ou colegas. Dependendo de vários fatores como falta de tempo, cansaço, entre outros, um simples cálculo pode se tornar num verdadeiro quebra-cabeças.

A aplicação permitirá então identificar os intervenientes, as suas despesas e quem já pagou a sua parte.

### **2.2. Lista de requisitos iniciais**

- ❖ Criação de eventos - a aplicação irá permitir criar eventos e adicionar pessoas aos mesmos
- ❖ Partilha de eventos com outros utilizadores
- ❖ Alteração do evento - será possível alterar os membros do evento
- ❖ Criação e edição de despesas - Adicionar e editar as diversas despesas
- ❖ Guardar informação relativa a uma despesa
- ❖ Partilha de informação relativa a uma despesa

### **2.3. Requisitos que não serão concretizados**

- ❖ Transferências de montantes entre utilizadores
- ❖ Envio de mensagens entre utilizadores

### **2.4. Pressupostos**

- ❖ Conhecimentos de Java e de desenvolvimento móvel a tempo da produção por parte de toda a equipa
- ❖ “Relativa” facilidade na implementação de comunicação entre dispositivos
- ❖ A comunicação será testada apenas dentro de uma rede local