



Gestão de Projeto de Software 2019/2020

Bill Splitter

D1.1.1 - Vision & Scope

Autores

- Paulo Dias (dias.pauloalex@gmail.com)
- Sérgio Soares (smcsoares20@gmail.com)
- Rui Mota (ruifilipetmota@gmail.com)
- Ruben Marques (rubenantoniomarques@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

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 existem vários contribuintes a participar no pagamento imediato.

Muitas vezes existem ainda despesas extra específicas apenas a alguns membros do grupo, o que acaba por complicar tudo.

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 desnecessário, especialmente quando há vários contribuintes no momento do pagamento.

A aplicação permitirá então identificar os intervenientes, as suas contribuições, despesas extra de uma ou várias pessoas que normalmente não deverão ser repartidas por todos os participantes, etc.

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
- ❖ Apresentação do saldo - vai ser possível ver as dividas entre os respetivos membros dos eventos
- ❖ 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