



Gestão de Projetos 2019/2020

Desenho detalhado – Sprint nº1 - Notificações

Grupo nº 10
Nº 180221 Marco Martins
Nº180221112 Carlos Santos
Nº 180221 Rafael Trindade
Nº 180221109 Joana Costa
Nº 180221076 Samuel Carlos

Versões do Trabalho

Versão	Data	Autor	Descrição
1	08/05/2020	Grupo	Inicialização do Documento
2	10/05/2020	Joanã Costa	Testes Unitários, Testes de aceitação e Manual Técnico

1	SUMARIO EXECUTIVO	4
2	INTRODUÇÃO	5
3	DESENHO DETALHADO.....	5
3.1	Modulo de Notificações	5
3.1.1	Requisitos funcionais (implementados)	5
3.1.2	BPDs referentes ao Modulo de Notificações	6
3.1.3	Testes Unitários.....	7
3.2	Manual técnico.....	9

1 SUMARIO EXECUTIVO

Enunciado do projeto

Com este projeto tende-se em criar um sistema (Web App) de gestão de estágios e projetos centralizado entre os diversos atores.

Missão

Este projeto originou da ideia de criar uma plataforma relativa à atividade de voluntariado para a comunidade IPS. Dai, ir-se-á criar de um sistema de informação de forma a que esta ideia se possa tornar uma realidade.

Neste momento este processo é feito via preenchimento de um formulário (Google Docs) e o envio do mesmo aos devidos responsáveis, sem nenhuma plataforma de suporta para tal. A partir daqui, poderão ocorrer alguns problemas, como por exemplo um formulário que fica “perdido” no correio eletrónico do(s) responsável(is), formulários repetidos, entre outros.

Objetivos

Como solução, será desenvolvida uma Web App que irá possibilitar realizar todo este processo online que visa resolver os problemas mencionados, e porventura mais alguns, mas como principal destaque no que diz respeito ao controlo, rapidez e facilidade de acesso/acessibilidade.

Estratégias

Este projeto terá em conta os requisitos necessários propostos pelo cliente, onde estes irão ser divididos por vários módulos de forma a produzir o projeto agilmente, nos quais têm todo o processo em questão, como por exemplo a Gestão de Utilizadores, Gestão de Projetos/Atividade de Voluntariado, Entregas e Discussões de Relatórios, Estatísticas, etc.

Obstáculos

O maior obstáculo do projeto será o fator tempo, juntamente com a aprendizagem de novas tecnologias.

2 INTRODUÇÃO

Neste documento consta o conteúdo relativo ao Desenho Detalhado do Sprint 1 - Módulo de Notificações, que irá conter os requisitos funcionais que foram implementados, um diagrama de coleções e BPDs.

Por último, será incluído um Manual Técnico de forma a facilitar a percepção de todos os *stakeholders*.

3 DESENHO DETALHADO

3.1 Modulo de Notificações

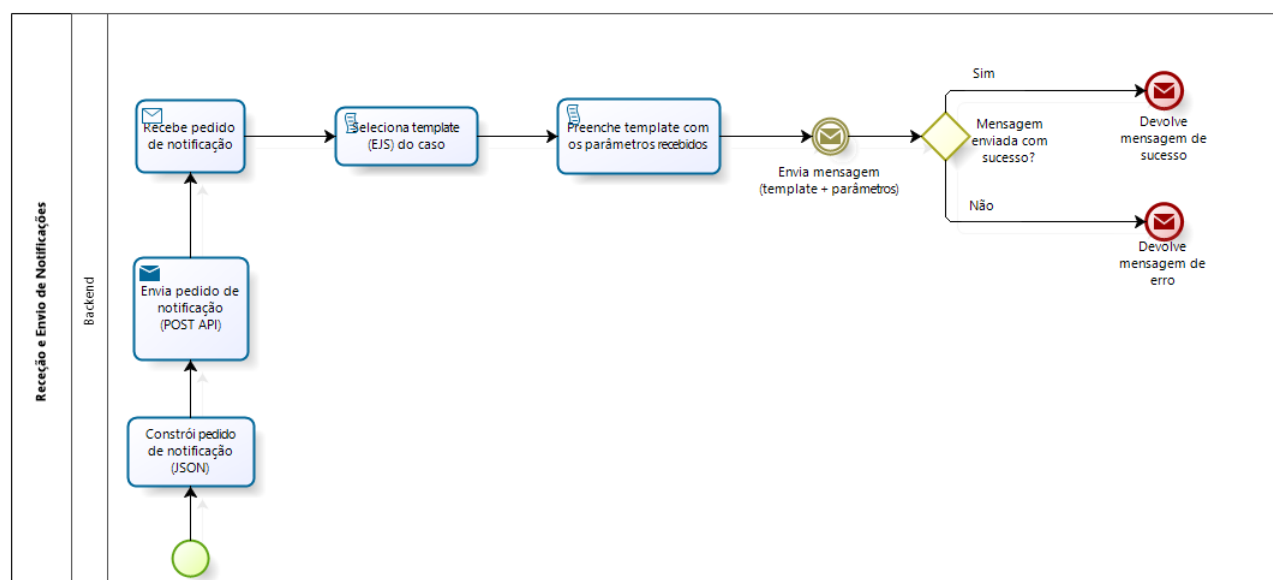
3.1.1 Requisitos funcionais (implementados)

Todos os requisitos referentes ao modulo foram implementados, sendo agora necessário apenas a sua integração funcional com os respetivos módulos.

ID	Módulo	Descrição	Prioridade	Implementação
RF27	M5 –Gestão de Notificações	O sistema deverá enviar uma notificação de confirmação de conta.	Must Have	Implementado
RF28		O sistema deverá enviar uma notificação aos Responsáveis de Projeto quando um voluntário submete candidatura ao seu Projeto/Atividade de Voluntariado.	Must Have	Implementado
RF29		O sistema deverá enviar uma notificação de como a inscrição do voluntariado foi efetuada.	Must Have	Implementado
RF30		O sistema deverá notificar os voluntários que estavam inscritos no Projeto/Atividade de Voluntariado, caso este seja removido.	Must Have	Implementado
RF31		O sistema deverá notificar os Admins quando um voluntário faz uma proposta de Projeto/Atividade de Voluntariado.	Should Have	Implementado
RF32		O sistema deverá permitir notificar o voluntário, que propôs um Projeto/Atividade de Voluntariado, se o mesmo foi aceite.	Should Have	Implementado

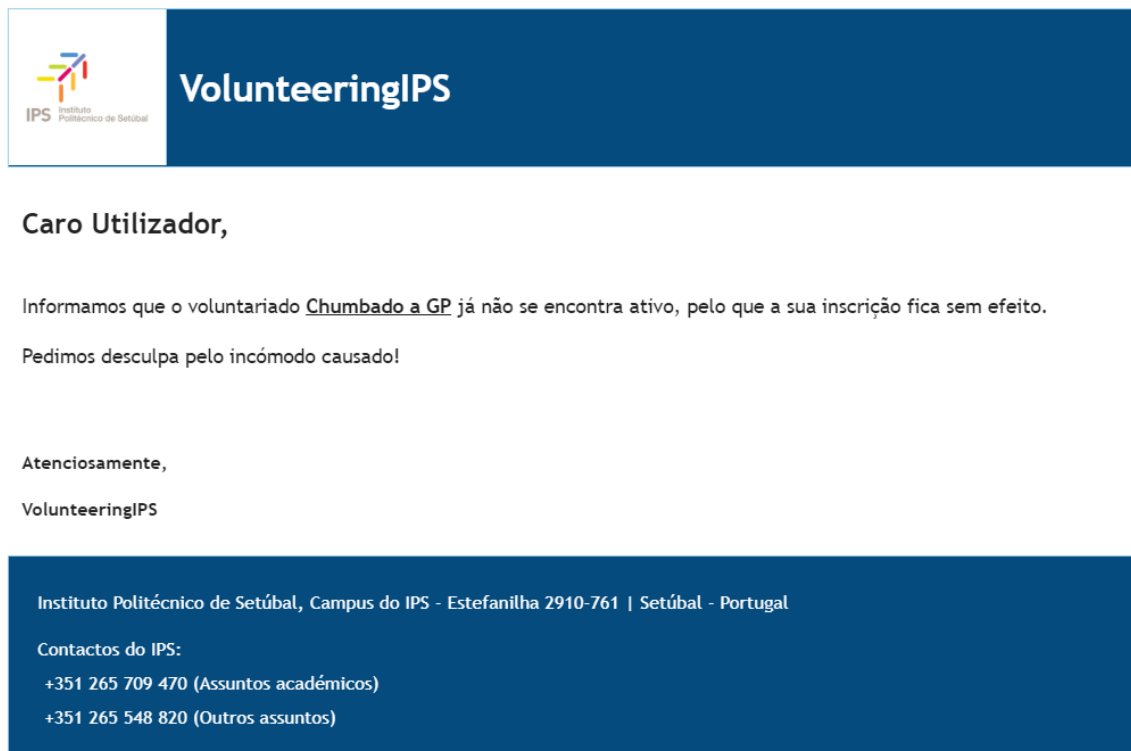
RF33		O sistema deverá permitir receber um pedido de notificação.	Must Have	Implementado
RF38		O sistema deverá permitir o notificar o utilizador caso a sua conta seja registada.	Must Have	Implementado
RF39		O sistema deverá permitir o notificar o utilizador caso a sua conta seja desativada.	Must Have	Implementado

3.1.2 BPDs referentes ao Modulo de Notificações



3.1.3 Interfaces referentes ao Modulo de Notificações

A interface de cada email terá a estrutura da imagem abaixo, sendo que a única alteração será o seu conteúdo (parte entre as linhas azuis).



3.1.4 Testes Unitários

3.1.4.1 Especificação dos Casos de testes:

Nome Caso de teste:	Send email to the Client
Código:	TU01
Objetivos:	Verificar se email é enviado
Entradas:	Ação do email, parâmetros de dados a serem enviados e destinatário
Resultados esperados:	O esperado seria após o email ser enviado seria devolvido true (verdade)
Dependências:	Mocha

3.1.4.2 Especificação dos Procedimentos:

Nome Caso de teste:	Send email to the Client
Código:	TU01
Preparação:	Preparação do destinatário e dos parâmetros de dados a serem enviados tais como o nome da proposta, o estado e a motivo que originou estado.
Inicialização:	Precisou que o servidor estivesse a correr para ficar a escuta dos pedidos.
Recursos específicos:	Sendgrid, dotenv (environment variables)

3.1.4.1 Resultados:

Nome Caso de teste:	Send email to the Client
Código:	TU01
Responsável:	Joanã Costa
Período de teste:	09/05/2020 18h às 22h
Resultados obtidos:	Teste foi concluído com sucesso
Observações:	

3.2 Manual técnico

Dado que neste módulo não necessitamos propriamente de um manual técnico, vamos explicar como funciona o sistema de notificações de forma simples.

O servidor estará sempre à escuta de um pedido HTTP por parte do cliente. Este pedido é do tipo (POST) para o end point /email/notify.

Este será o JSON a ser enviado:

```
{
  "auth": "teste",
  "action": "volunteeringProposal",
  "recipient": "exemplo@test.com",
  "params": {
    "proposalName": "Teste Voluntariado",
  }
}
```

Explicando mais detalhadamente os campos:

- auth: É uma forma mais segura para que a aplicação só envie notificações para esse endpoint;
- recipient: Quem irá receber a notificação;
- action: É o tipo de notificação que está a ser pedida para enviar, normalmente está relacionada com uma ação em relação as propostas;
- params: Neste campo vão estar diferentes tipos de variáveis com dados para que o *template* seja preenchido (estas variáveis estão presentes nos *templates*);

Concluimos assim que da forma como está implementada, está totalmente flexível caso existam alterações futuras, dado que tanto na parte do servidor quanto na parte que é entregue ao utilizador, podem ser totalmente personalizáveis.