

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
Instituto de Informática
Engenharia de Software

Fernando Henrique Callata
Gustavo Batista
Lucas Sampaio
Pedro Basílio
Saulo Calixto

INICIAÇÃO E ANÁLISE DE REQUISITOS

Goiânia, 14 de outubro de 2017.

Controle do Documento

Versão	Data	Autor/Revisor	Descrição
0.1	14/10/2017	Saulo Calixto / Gustavo Batista / Fernando Henrique / Lucas Sampaio / Pedro Basílio	Versão inicial
0.2	16/11/2017	Saulo Calixto / Gustavo Batista / Fernando Henrique / Lucas Sampaio	Versão atualizada

Backlog:

Requisitos funcionais:

Req01: O usuário quer poder visualizar as promoções do dia;

Req02: O usuário quer poder visualizar quantos pontos ele possui e o que pode fazer com eles;

Req03: O usuário quer poder indicar determinado promoção para uma outra pessoa e ganhar pontos por isso;

Req04: O supermercado quer poder cadastrar nova promoção;

Req05: O supermercado quer poder ver quantos pontos ao total ele distribuiu;

Req06: O supermercado quer poder avaliar o resultado das promoções feitas;

Req07: O sistema deve mostrar as promoções do dia baseadas na geolocalização do usuário;

Req08: O sistema deve descontar pontos e acrescentar de acordo com as ações do usuário;

Req09: As promoções devem ter informações obrigatórias: tempo, local, condições, limites, etc.

Req10: Sistema deve permitir reclamação a respeito de promoções falsas;

Req11: Sistema deve prover serviço de notificação de promoções e informações;

Requisitos Não funcionais:

Req12: Software deve rodar em dispositivos móveis e aplicações web;

Req13: Software deve ter boa performance;

Req14: Software deve suportar vários acessos simultâneos;

Req15: Software deve assegurar a integridade das informações apresentadas aos usuários;

Req16: Informações devem ser atualizadas em tempo real;

Req17: Software deve se integrar com o sistema usado no supermercado;

Stakeholders:

- Supermercados;
- Clientes de supermercados;
- Equipe de desenvolvimento;
- Gerente de Projetos;
- Investidores;
- Fornecedores.

Documentação dos requisitos:

Sendo cliente

Posso poder visualizar as promoções do dia ofertadas a mim

Para que eu possa escolher em qual supermercado fazer minhas compras, ou o que comprar.

Sendo cliente

Posso poder visualizar quantos pontos eu possuo e o que posso fazer com eles,

Para que eu possa ter um controle sobre os pontos que adquiri com as compras.

Sendo cliente

Posso indicar promoções visíveis a mim para outra pessoa e assim ganhar pontos por isso

Para que eu possa ter chance de ganhar mais promoções.

Sendo cliente

Posso ver as promoções disponíveis a mim baseadas na minha geolocalização

Para que eu possa ter mais comodidade na hora de escolher uma promoção.

Sendo cliente

Quero que as promoções tenha obrigatoriamente informações de: tempo, localização, condições e limites

Para que elas sejam as mais transparentes possíveis.

Sendo cliente

Quero poder reclamar sobre promoções falsas ou com informações enganosas

Para que o supermercado possa ser punido por suas atitudes ilícitas.

Sendo cliente

Quero ser notificado das promoções e informações

Para que eu não perca nenhuma boa promoção.

Sendo gerente de um supermercado

Quero poder cadastrar novas promoções

Para que elas sejam visíveis para os nossos clientes costumeiros e assim compartilhadas para novos clientes.

Sendo gerente do supermercado

Quero poder visualizar o resultado das promoções feitas

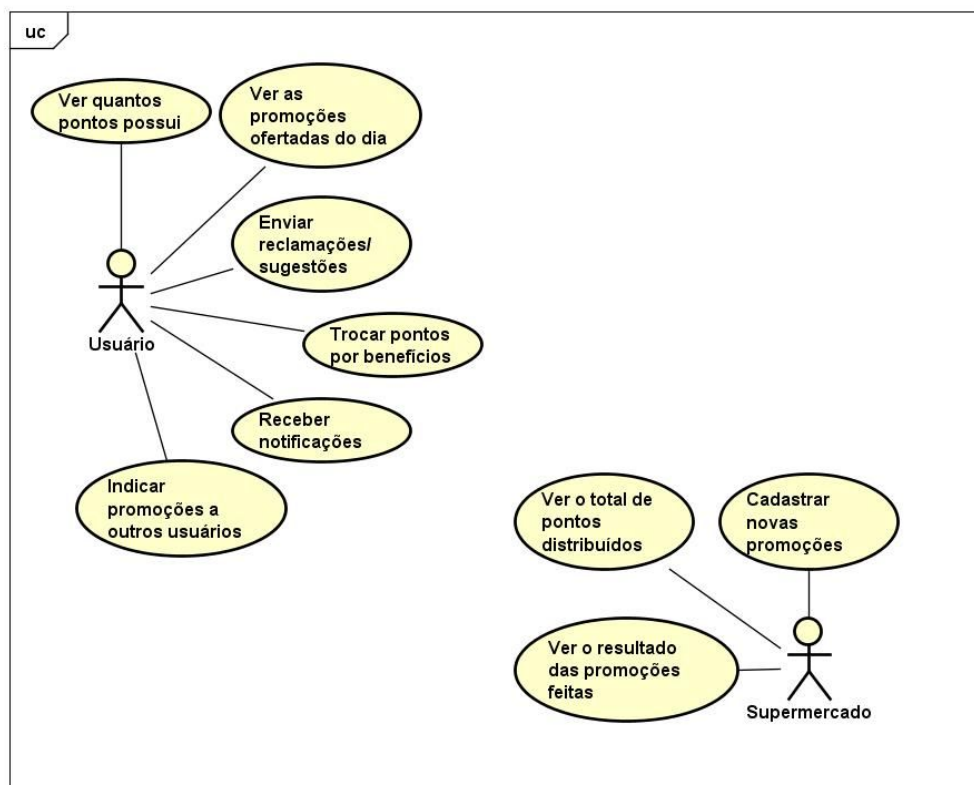
Para que eu possa ver o alcance das promoções e como elas tem gerado novos clientes.

Sendo caixa do supermercado

Quero que os pontos sejam descontados e acrescentados de acordo com as ações do usuário

Para que eu não precise me preocupar com o gerenciamento de pontos.

Diagrama de Requisitos:



Atores:

- **Cliente:** Pessoa que irá usar o sistema para poder aproveitar as promoções, verá as promoções, ganhará pontos, consumi-lo-ás etc.
- **Supermercado:** Usuário que cuidará das promoções, cadastrando-as, vendo seu retorno, etc.

Cronograma geral das atividades utilizando Scrum

Item	Etapa	Estimativa (dias)
1	Elaboração do product Backlog	10
2	Definição da Sprint Backlog	2
3	Sprint	7-15
4	Revisão da Sprint	1
5	Retrospectiva da script	1

Como observado na tabela acima, podemos perceber que para o desenvolvimento do aplicativo utilizaremos a metodologia ágil que é o Scrum. A partir disso, vamos executar a elaboração do product Backlog, artefato responsável por conter as necessidades principais ditas pelo cliente ou pelo dono do produto “product owner”. Aqui, é definido as funcionalidades que o software irá conter, levando em consideração que tais necessidades são mutáveis e estão sujeitas a serem removidas.

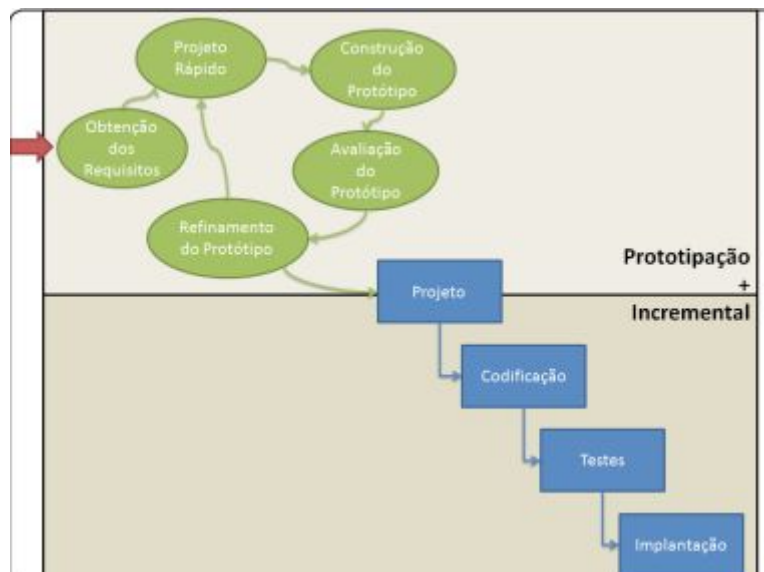
Na definição da sprint backlog é feito o refinamento das necessidades propostas pelo dono do produto e dentro desta etapa, existe a sprint planning meeting que é onde a equipe define o que será feito na sprint seguinte.

A sprint do inglês significa “corrida”, é a etapa em que é feito o desenvolvimento do incremento de um determinada entrega.

Após a sprint é feito uma revisão da sprint, revendo o trabalho concluído e o que não foi concluído para poder apresentar um protótipo inicial ao cliente.

Seguido da revisão da sprint, a retrospectiva é feita com a finalidade de visualizar os erros e acertos e aprimorar o processo na próxima iteração, caso seja necessária.

Uma visão geral da iteração do processo de construção do aplicativo e do sistema web de promoções do supermercado seria esse:



Atividade	Ação	Estimativa (dias)
Obtenção de requisitos prontos para implementação	Refinamentos dos requisitos definidos na sprint backlog	2
Projeto rápido	Analistas e desenvolvedores definem pequeno escopo implementável de um módulo ou parte do software	2
Construção do protótipo	Equipe de desenvolvimento implementa a parte de visualização de promoções que será disponibilizada no aplicativo	7
Refinamento do protótipo	A partir do feedback do cliente, a equipe de desenvolvimento incrementará o protótipo com as demais funcionalidades de cadastro.	7
Projeto	Definição de arquitetura a ser utilizada e padrões de projeto a serem seguidos na implementação	10
Codificação	Criação do layout do sistema web e do app mobile; Definição da regra de negócio do banco de dados; Desenvolvimento de API de serviços; Integração do sistema web com app mobile	7

Testes	Elaboração de casos de teste para sistema web e app mobile a fim de garantir que a necessidade proposta seja atendida; Criar teste automatizado para sistema web com selenium; Criar e desenvolver testes de integração que validem a api de serviços e garanta o funcionamento do app mobile	7
Homologação	Fase de confirmação, para ver se realmente o sistema está adequado com o que o foi pedido. É feito testes em um ambiente controlado que simula o dos clientes.	10
Implantação	Disponibilizar sistema web no microsoft azure cloud ou Amazon Cloud; Disponibilizar app mobile para download na play store para sistemas Android, Windows phone e IOS (apple store).	15

Lembrando que algumas dessas atividades acontecem de maneira iterativa, como o desenvolvimento, estima-se que em cada sprint não se gaste mais do que 7 dias na codificação, até porque as sprints são ciclos rápidos. Algumas fases, inclusive acontecem de maneira concomitante, como é a fase de testes e codificação.