

Documento de Visão do Let's Fun!

Data	Versão	Descrição	Criador(a)/Modificador(a)	Revisor(a)
07/11/2025	1.0	Criação do documento	Thiago Leite	Mariana Cerigatto
12/09/2025	1.1	Melhorias nos Critérios de Aceitação, RNFs e Cenários	Thiago Leite	Mariana Cerigatto

1. Objetivo

Este documento visa descrever o *Let's Fun!* de modo que serva de guia para as demais etapas de seu desenvolvimento. Para isto, apresentará informações sobre o mesmo, além de listar as necessidades, funcionalidades e usuários que o mesmo possui. Ao final, uma proposta de desenvolvimento é sugerida.

2. Resumo do *Let's Fun!*

O *Let's Fun!* é um software que visa facilitar a criação de eventos entre amigos, familiares e colegas de trabalho etc. Para isso, ele disponibiliza funcionalidades para criação de eventos, cancelamento de eventos, aceitação ou rejeição de convites, cadastro de parceiros, criação de promoções etc.

O mesmo não possui licença de instalação, sendo 100% free, bastando ser instalado ou acessado on-line. É disponibilizado em 2 versões: *mobile* e *web*. Além disto, é constituído de 3 módulos, quais são detalhados a seguir:

- **Módulo usuário:** é o módulo principal, pois é neste que é disponibilizado as principais funcionalidades. É o que é utilizado para o público-alvo, quais deverão baixar em seus dispositivos móveis ou acessar pela *web*. Neste módulo as seguintes funcionalidades estão disponíveis:
 - Cadastrar/excluir usuário;
 - Criar evento;
 - Cancelar evento;
 - Aceitar/rejeitar convite;
- **Módulo administrador:** é o módulo de suporte ao módulo usuário. É via este que todo o *software* é gerenciado. Para isto, ele consegui manipular tanto os parceiros, bares e restaurantes, quanto os usuários. Este módulo só possui uma versão *web*. Neste módulo as seguintes funcionalidades estão disponíveis:
 - Cadastrar parceiro;
 - Desativar/ativar parceiro;
 - Desativar/ativar usuários;
- **Módulo parceiro:** é o módulo onde os parceiros conseguem acessar os eventos marcados para seus estabelecimentos. É via este que os parceiros, bares e restaurantes, avaliam a capacidade de realizar o evento assim como entrar em contato com os usuários. Este módulo possui uma versão *mobile* e *web*. Neste módulo as seguintes funcionalidades estão disponíveis:
 - Aceitar/rejeitar evento;

- Criar promoções.

3. Mercado

O *Let's Fun!* estará disponível apenas para usuário e parceiros geograficamente localizados no Brasil. Se encaixa no nicho de mercado focado em lazer/diversão. Devido a se encaixar neste nicho, se utilizará de propagandas em várias mídias para atingir seu público-alvo. Por ser um *software* inovador esperasse que em 6 meses tenha 1 milhão de usuários cadastrados e mais de 10 mil estabelecimentos parceiros cadastros em todo o Brasil. A expectativa é de 100 mil eventos marcados no primeiro mês.

4. Usuários

Possui três grandes grupos de usuários: as pessoas que desejam realizar eventos, os parceiros onde tais eventos podem ser realizados e os administradores que são responsáveis por manter o *app* em operação. A seguir estes são detalhados:

- **Usuários:** pessoas na faixa de 20 a 35 anos que desejam organizar eventos de confraternização. São pessoas que possuem uma vida social ativa e que gostam de locais com ambientes aconchegantes e que possibilitem experiências sociais diferenciadas;
- **Administradores:** pessoas responsáveis por gerir todo o *software*. Tem como função mediar as relações entre usuários e parceiros, além de administrar todo seu funcionamento;
- **Parceiros:** pessoas proprietárias de estabelecimentos como bares e restaurantes. Tais estabelecimentos devem estar em dia com alvará de funcionamento, ter licenças sanitárias válidas e estarem em dia com seus tributos. Devem ter capital de pelo menos 1 milhão e não estarem passando por processos judiciais contra sua operação.

5. Necessidades e funcionalidades

A *software* visa sanar as seguintes necessidades, vias suas funcionalidades:

- **Necessidade 1:** gerir usuários.
 - *Objetivo:* Possibilitar que pessoas se cadastrem, que excluem suas contas ou mesmo que sejam desativadas por atos que firam as regras de utilização do *software*;
 - *Utilizadores:*
 - Usuários e administradores;
 - *Funcionalidades:*
 - Cadastrar/excluir usuário;
 - Desativar/ativar usuários;
 - *Valor de negócio:* médio;
 - *Nível de utilização:* alto;
- **Necessidade 2:** gerir parceiros.
 - *Objetivo:* Possibilitar que parceiros sejam cadastrados ou desativados;
 - *Utilizadores:*
 - Administradores;
 - *Funcionalidades:*
 - Cadastrar parceiro;
 - Desativar/ativar parceiro;
 - *Valor de negócio:* médio;

- *Nível de utilização:* baixo;
- **Necessidade 3:** gerir eventos.
 - *Objetivo:* Possibilitar que eventos sejam criados ou cancelados;
 - *Utilizadores:*
 - Usuários e parceiros;
 - *Funcionalidades:*
 - Criar evento;
 - Cancelar evento;
 - Aceitar/rejeitar convite;
 - Aceitar/rejeitar evento;
 - Criar promoções;
 - *Valor de negócio:* muito alto;
 - *Nível de utilização:* muito alto;

6. Características do *Let's Fun!*

Por ser um *software* 100% on-line, deve estar disponível 24/7 com taxa de disponibilidade de 99%, salvo para manutenções programadas e tais restrições são para a versão *mobile* e *web*. Para dispositivos móveis, deve possibilitar seu funcionamento off-line, mas com posterior sincronização dos dados assim que uma rede estiver disponível. Além disto deve ser compatível com as versões:

- iOS 26
- iOS 18
- iOS 17
- iOS 16
- iOS 15
- Android 16
- Android 15
- Android 14
- Android 13
- Android 12

Para a versão *web* deve ser compatível com as versões mínimas dos seguintes browsers:

- Google **Chrome** — 142.0.7444.134/135
- Mozilla **Firefox** — 141.0
- Microsoft **Edge** — 142.0.3595.53

As integrações com parceiros e seus processamentos internos não devem demorar mais que 2s para fornecerem respostas.

7. Proposta de desenvolvimento

Como proposta de desenvolvimento é sugerido as seguintes tecnologias:

- Front-end: Angular versão 20, com Angular Material 20.2.12;
- Back-end: Java 25, SpringBoot 3.5.6, Hibernate 6 e banco de dados PostgreSQL 15 ou superior;

Todos os módulos deve seguir a arquitetura monolítica com aplicação do padrão *REST*.

Testes de unidade e integração devem ser priorizados.

Como metodologia de gerenciamento do projeto se sugere *Scrum*, com sprints de 2 meses e homologações antes de implantações.