



GIFTY

Gifty, a aplicação que ajuda a comprar e dividir os presentes das suas festividades.

Chegou a hora de acabar com as prendas mal pensadas (principalmente as meias)!

## Índice

<b>Contextualização .....</b>	<b>3</b>
<b>Objetivos e âmbitos do projeto .....</b>	<b>3</b>
<b>Requisitos.....</b>	<b>3</b>
R001.....	3
R002.....	3
R003.....	3
R004.....	4
R005.....	4
R006.....	4
R007.....	4
R008.....	4
R009.....	4
<b>Protótipos .....</b>	<b>4</b>
Protótipos Ecrãs .....	5
Modelo Físico .....	8
Diagrama ER .....	9
DFD .....	9
<b>Referências Bibliográficas .....</b>	<b>10</b>

## Contextualização

O projeto denominado “Gifty” tem como principal objetivo ajudar o utilizador a escolher a prenda perfeita para o seu amigo oculto!

A dinâmica funciona através de grupos, onde determinados utilizadores são inseridos nos mesmos e finalmente recebem um amigo a quem devem presentear. A dúvida que fica é: Como a aplicação saberá quais são os produtos mais indicados para cada utilizador?

Isso acontece de uma forma muito simples, onde cada utilizador deve escolher algumas das categorias predispostas no sistema para adicionar as suas favoritas. Sendo assim basta que a aplicação selecione os produtos que mais se adequam aquele utilizador através das categorias de cada produto.

Para facilitar a compra, os produtos são divididos pela localização do vendedor e do utilizador, assim, cada produto mostrado ao utilizador se localiza próximo à sua residência.

## Objetivos e âmbitos do projeto

Estudos comprovam que tomamos cerca de 35 mil decisões por dia, são muitas não é mesmo? E se conseguíssemos facilitar algumas delas?

Todos os anos me deparo com o mesmo dilema: “O que comprar para o meu amigo oculto no Natal?”. Essa dúvida sempre me intriga e me tira imensos segundos de vida que poderia estar a pensar em outras coisas, como por exemplo o porquê de gatos serem tão pequenos e tão raivosos ao mesmo tempo? Porém não consigo refletir muito sobre, por estar sempre preocupada com a tão estimada prenda que tenho que oferecer.

Por esse motivo inspirei a minha aplicação nessa tão fatídica e recorrente indecisão que me persegue todos os anos. A aplicação “Gifty” ajuda o utilizador a escolher a prenda ideal ao seu amigo oculto, e melhor ainda, perto de si!

Divididos em grupos, assim como no jogo original o programa sorteia quem deverá presentear quem, mostrando assim quais os produtos recomendados para o seu amigo oculto. Visto a praticidade de regras do jogo, qualquer um pode utilizar da aplicação, o importante é se divertir!

## Requisitos

### ❖ R001: Sign In e Login:

Cada utilizador pode criar uma conta para aceder o programa. Cada conta é única e pertence a apenas um utilizador;

### ❖ R002: Configurações de perfil

Depois de criada a conta o utilizador pode alterar algumas de suas características, tal como email, telemóvel e password;

### ❖ R003: Adição e exclusão de preferências

Cada utilizador possui uma lista com categorias de preferência escolhidas pelo mesmo, estas categorias podem ser excluídas ou adicionadas conforma a necessidade do utilizador;

❖ **R004: Menu**

A aplicação conta com um guiador por ícones que facilita a navegação do utilizador e torna mais fácil a visualização das funcionalidades de aplicação.

❖ **R005- Criar grupos:**

Cada utilizador pode criar o seu próprio grupo e se tornar líder do mesmo;

❖ **R006- Aderir a grupos:**

Os utilizadores podem aderir a grupos já criados através da pesquisa de grupos;

❖ **R007- Sortear participantes**

Esta funcionalidade aplica-se apenas para o líder do grupo (o utilizador que criou o mesmo), onde o utilizador escolhe quando sortear quem deverá apresentar a quem;

❖ **R008- Apresentar produtos do utilizador a presentear**

O programa deverá apresentar ao utilizador uma lista de produtos que se encaixam nas categorias de preferências do utilizador a quem deve presentear;

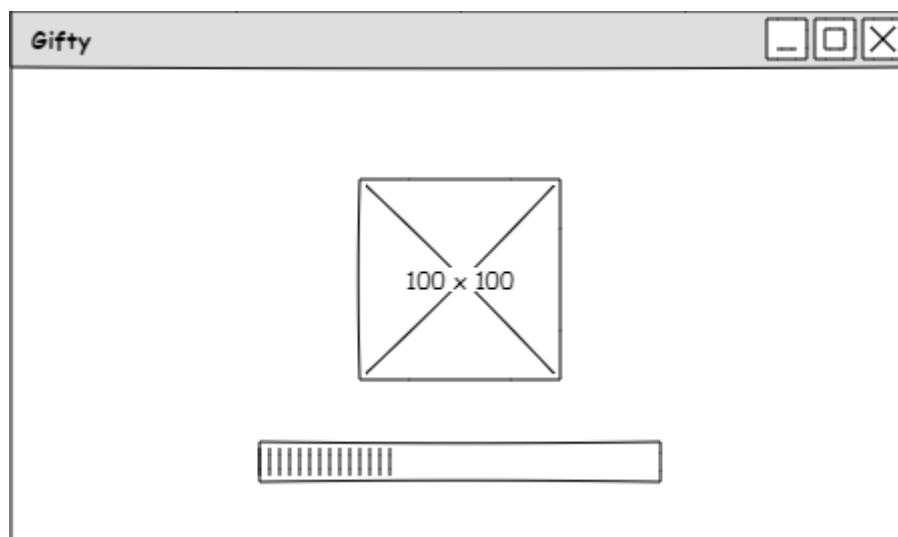
❖ **R009- Pesquisar produtos**

Funcionalidade na qual o utilizador pode pesquisar por produtos e navegar sobre as categorias.

## Protótipos

### *Protótipo de ecrãs:*

- Carregamento:



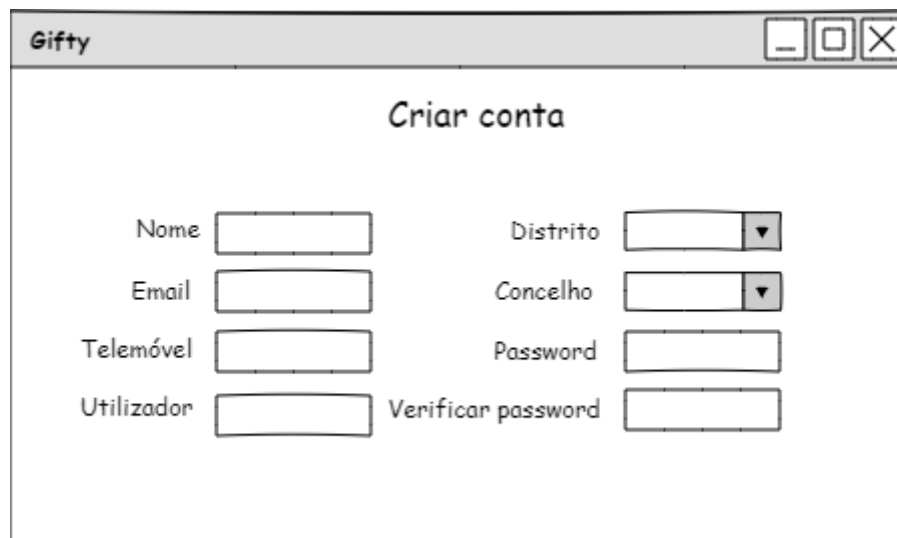
- Login



A screenshot of a web browser window titled "Gifty". The window contains a login form with the following elements:

- A title "Gifty" in a large, bold, black font.
- A label "Utilizador" followed by a text input field containing the text "text".
- A label "Password" followed by a password input field containing eight asterisks "\*\*\*\*\*".
- A blue hyperlink "Esqueces-te a password?" located below the password field.
- A text "Não tem conta?" followed by a blue hyperlink "Criar conta!" at the bottom of the form.

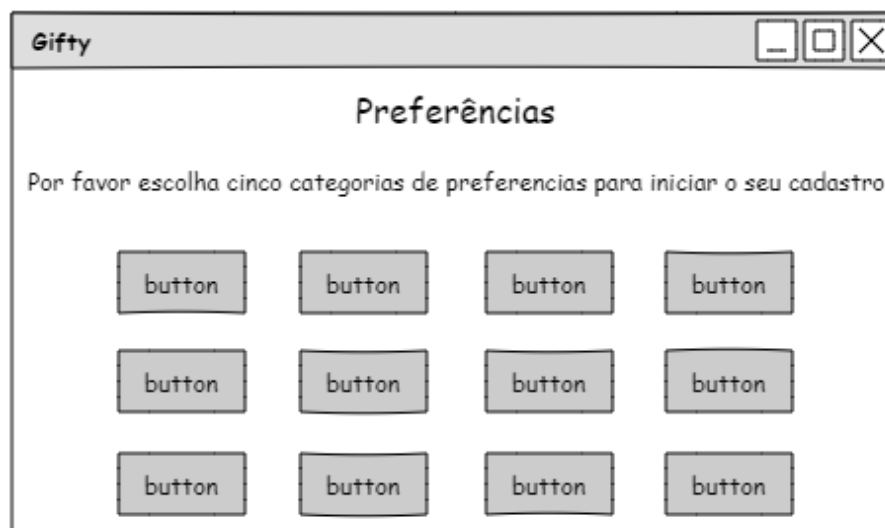
- Criar conta



A screenshot of a web browser window titled "Gifty". The window contains a registration form titled "Criar conta" with the following elements:

- A title "Criar conta" in a bold, black font.
- A grid of input fields for registration details:
  - Nome: text input field.
  - Distrito: dropdown menu.
  - Email: text input field.
  - Concelho: dropdown menu.
  - Telemóvel: text input field.
  - Password: text input field.
  - Utilizador: text input field.
  - Verificar password: text input field.

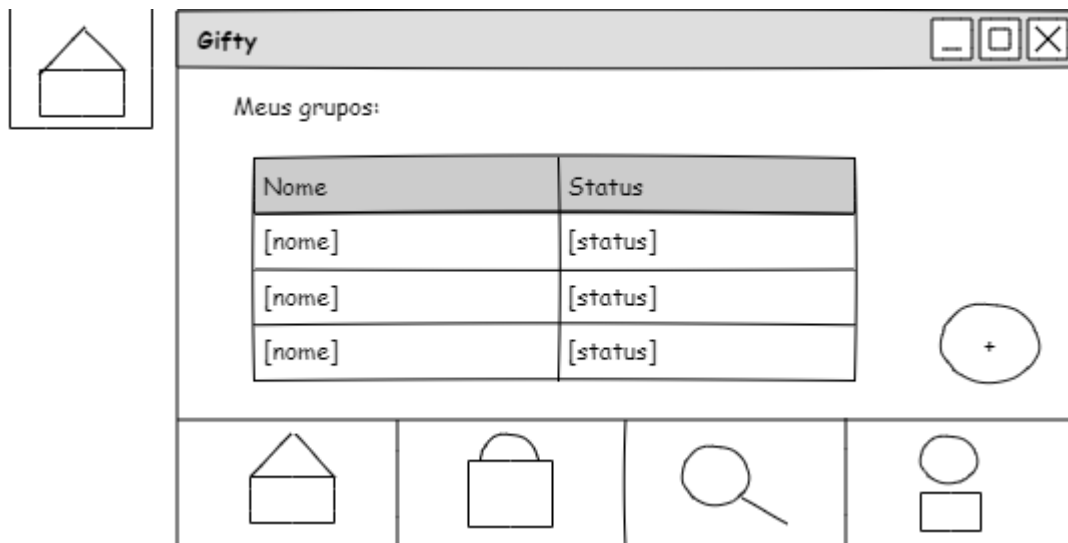
- Preferências



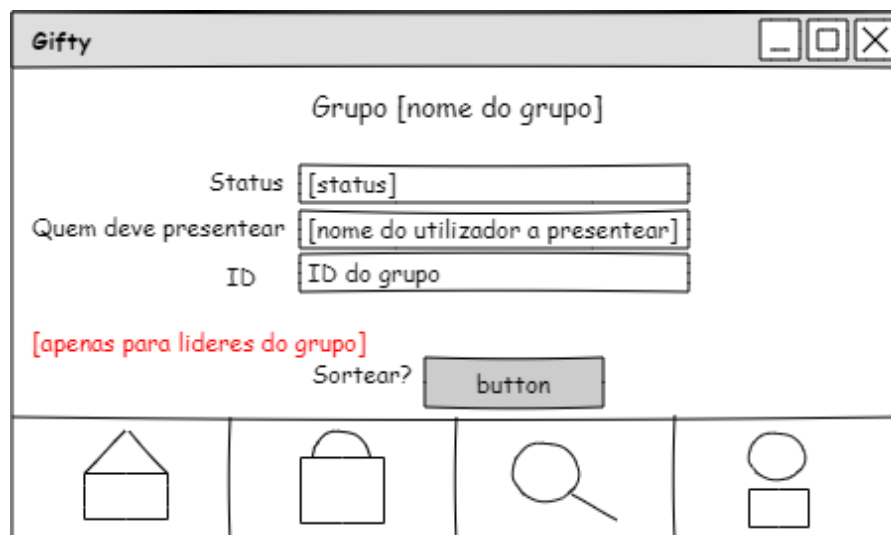
A screenshot of a web browser window titled "Gifty". The window contains a preferences selection screen with the following elements:

- A title "Preferências" in a bold, black font.
- A text instruction: "Por favor escolha cinco categorias de preferencias para iniciar o seu cadastro".
- A grid of 12 buttons arranged in 3 rows and 4 columns. Each button is labeled "button".

- Home



- Home – Grupos



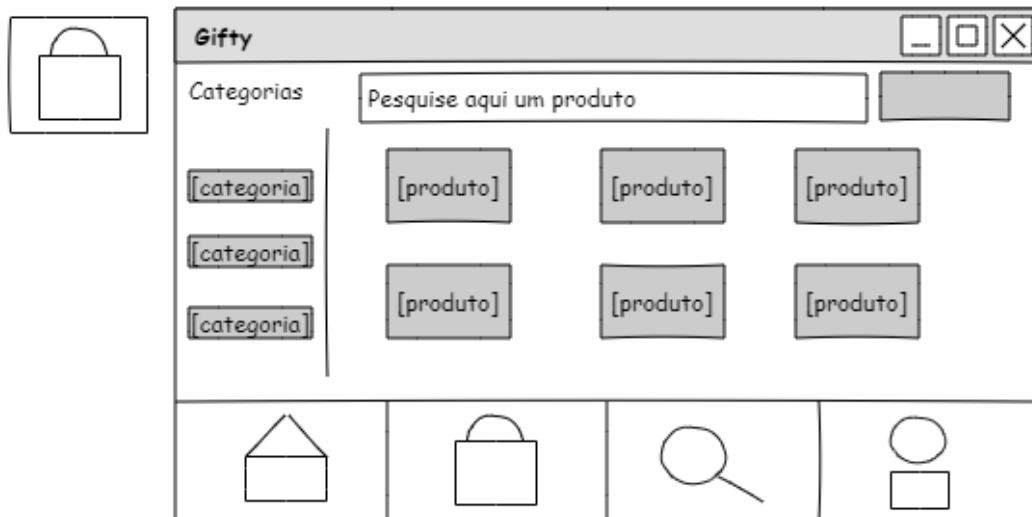
- Criar grupo



- Buscar



- Produtos



- Perfil





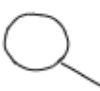

- Perfil – Configurações

Configurações

Gifty

Informações pessoais

[info]	[info]	[info]	[info]

- Perfil – Preferências

Preferências

Gifty

Essas são as suas categorias de preferências:

[Categoria]  
Excluir

[Categoria]  
Excluir

[Categoria]  
Excluir

[Categoria]  
Excluir

Adicionar...





[Categoria]

[Categoria]

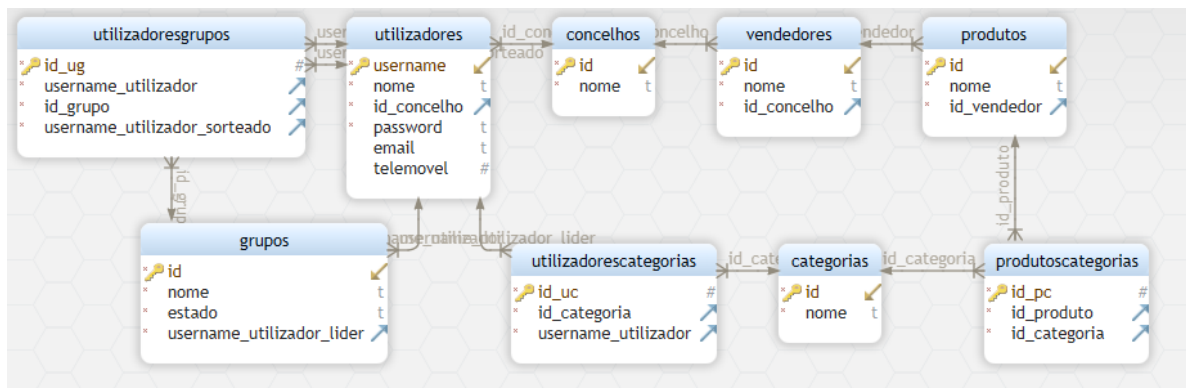
[Categoria]

[Categoria]

[Categoria]

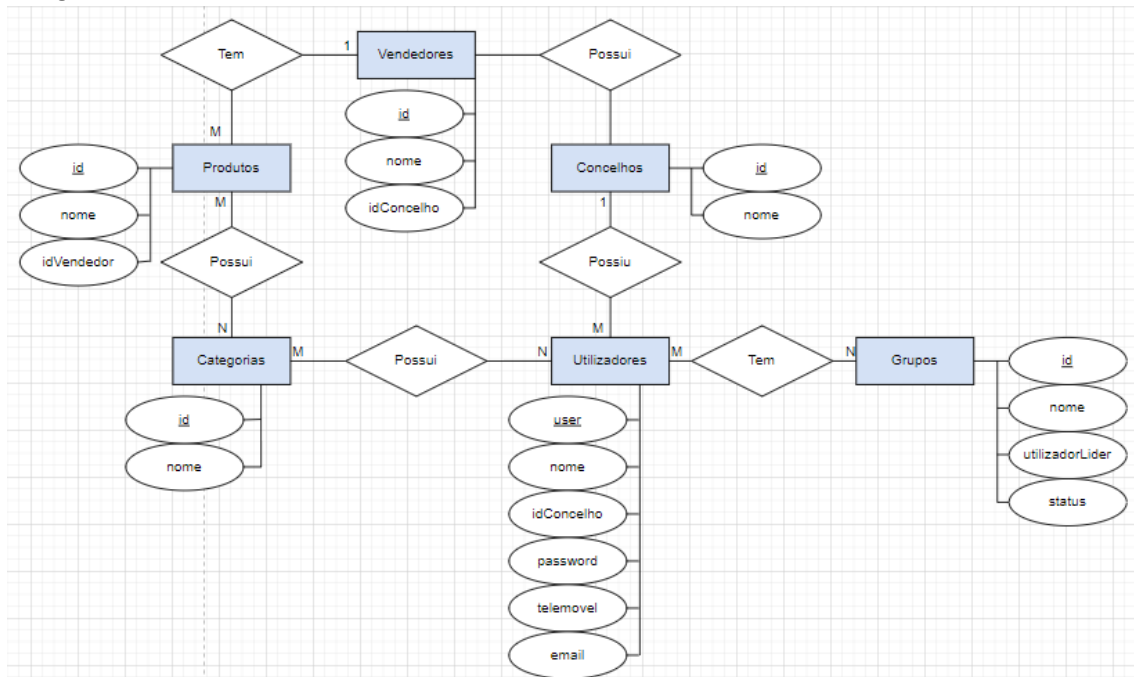





**Modelo Físico:**

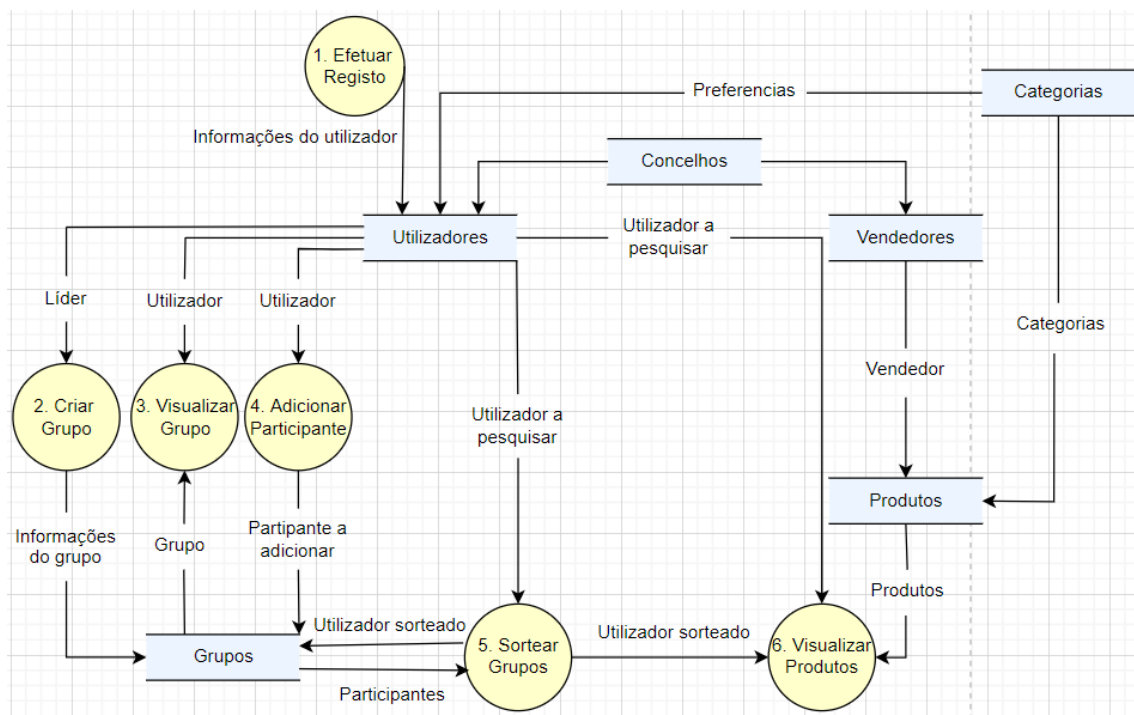




## Diagrama ER:



## DFD (Diagrama de fluxo de dados)



## Referencias bibliográficas

Pencil: <https://pencil.evolus.vn/>

Draw.io: <https://app.diagrams.net/>

Site para criação de diagrama físico: <https://sqldb.com/Home/>

Estudo sobre decisões e psicologia: <https://www.editoraappris.com.br/noticias/ver/322-voc-faz-ideia-de-quantas-escolhas-voc-faz-ao-longo-de-um-dia-da-sua-jornada-de-vida>