

Trabalho Projeto de Software

Entrega 1

Descrição do escopo do Sistema:

Nosso projeto consiste em desenvolver uma aplicação que simula as funcionalidades básicas de um sistema de pedidos de comida por delivery, semelhante ao “iFood”. Esse sistema será composto por três perfis principais de usuários: **Clientes**, **Donos de Restaurante** e **Entregadores**. O objetivo é permitir que clientes *naveguem por restaurantes, escolham produtos, façam pedidos e acompanhem seu status*. Já os Donos de Restaurantes vão poder *cadastrar um restaurante e administrá-lo*, alterando certas informações e o cardápio. Por fim, os Entregadores serão responsáveis por *cadastrar seus veículos e aceitar/recusar entregas*.

Requisitos arquiteturais:

- **Modularidade:** Separar claramente as responsabilidades em camadas (ex: apresentação, lógica de negócios, persistência de dados).
→ Objetivo: Facilitar manutenção e evolução do sistema.
- **Escalabilidade:** Garantir que a aplicação possa ser expandida futuramente, incluindo novos recursos como pagamentos reais ou geolocalização.
→ Objetivo: Permitir que novos módulos sejam incluídos sem problemas futuramente.
- **Reutilização de componentes:** Reaproveitar partes do sistema (ex: componentes de login, listagens de itens) em diferentes contextos.
→ Objetivo: Manter qualidade do código.

- **Facilidade de manutenção:** A arquitetura deve permitir correções rápidas e fáceis sem causar efeitos colaterais indesejados.

→ Objetivo: Corrigir eventuais problemas de forma rápida e segura.

- **Desempenho aceitável:** O sistema deve responder de forma fluida a interações comuns dos usuários, como adicionar itens ao carrinho ou confirmar pedidos.

→ Objetivo: Manter uma boa experiência de usuário.

- **Compatibilidade:** O sistema deve ser compatível com Windows 10 e Windows 11.

→ Objetivo: Permitir que usuários com os principais sistemas operacionais sejam capazes de utilizar o sistema.

- **Manutenibilidade:** O código deve ser bem documentado e devem ser utilizadas bibliotecas com boa documentação.

→ Objetivo: Facilitar eventuais mudanças no código.

Restrições da arquitetura:

- **Recursos Limitados:**

- Projeto inteiro vai rodar apenas localmente.

- Sem integração com meios de pagamento reais (simulação apenas).

- **Prazo de Entrega:**

- Para respeitar o prazo de entrega, a arquitetura deve dar prioridade à simplicidade.

- **Segurança Básica:**

- Implementar segurança mínima com criptografia simples de senhas.

- Não haverá criptografia ponta-a-ponta nem verificação em duas etapas.

- **Respeitar as especificações da professora:**

- É necessário que a arquitetura esteja de acordo com as especificações dadas pela professora.