Trabalho Interdisciplinar – Aplicações Web - Planejamento da Sprint 2

## **DADOS GERAIS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Código da Equipe** | Tiaw-g (pets finder) | **Nome da Equipe** | Equipe Pets Finder |
| **Público-Alvo (Personas | Stakeholders)** | Pessoas maiores de idade que desejam doar ou adotar animais de estimação | | |
| **Proposta de Solução** | Resolver um grande problema do Brasil: A quantidade de animais de rua que precisam de um dono. | | |

## **PLANEJAMENTO DE TRABALHO**

Preencha a tabela informando os requisitos funcionais / artefatos a serem criados para identificando o membro da equipe responsável pela implementação.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Requisito Funcional / Artefato** | **Tipo** | | | **Membro** |
| **CI** | **AI** | **DJ** |
| 1 | Tela Cadastro de Usuário | X |  |  | Vitor Emanuel Dias Xavier |
| 2 | Tela Login do Site | X |  |  | Vitor Emanuel Dias Xavier |
| 3 | Tela de cadastro de anúncio | X |  |  | Adriel Felipe de Oliveira |
| 4 | Tela do anúncio |  | X |  | Adriel Felipe de Oliveira |
| 5 | Tela Sobre Nós |  | X |  | Vinicius Ferreira Mello |
| 6 | Tela Para Visualizar Anúncios Publicados |  | X |  | Vinicius Ferreira Mello |
| 7 | Tela Principal do site (contendo os anúncios, filtros, caixas de busca, rodapés, etc) |  | X |  | Yago Henrique Martins Apolinario |
| 8 |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |

**TIPOS DE REQUISITOS / ARTEFATOS: CI – Cadastro de Informações | AI – Apresentação de Informação | DJ – Dinâmica de JavaScript**

## **PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO**

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Vinicius Ferreira Mello | | **Artefato** | Tela para visualizar anúncios publicados | |
| **Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)** |  | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | 1. Mensagem com LINK: Permite ao usuário ser redirecionado para aba de criar um anúncio 2. Barra de busca: Permite os usuários pesquisar um PET e voltar para página principal do site. 3. Mensagem com LINK: Permite ao usuário voltar para tela principal do site clicando no nome do site. 4. Imagem com LINK: Permite ao usuário ser redirecionado ao anúncio dele clicando na foto ou no título do anúncio. 5. Mensagem com LINK: Permite ao usuário ser redirecionado para a tela de “Sobre Nós” 6. Imagem com LINK: Permite ao usuário ser redirecionado para as redes sociais clicando na imagem | **Estrutura(s) de dados  (Exemplo em JSON)** | | | . |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Vinicius Ferreira Mello | | **Artefato** | Tela “Sobre Nós” | |
| **Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)** |  | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | 1. Nessa tela, única funcionalidade seria o cabeçalho. Para isso, se aplica as mesmas funcionalidades listadas acima. Uma vez que o cabeçalho é o mesmo. | **Estrutura(s) de dados  (Exemplo em JSON)** | | | Não há JSON para essa tela. |

## PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Yago Henrique Martins | **Artefato** | Tela inicial |
| **Esboço da(s) Tela(s)**  **(Wireframe)** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | 1. Ver os anúncios 2. Filtrar anúncios 3. Adotar pets 4. Buscar por pet específico 5. Redirecionar a página de login 6. Redirecionar a tela de meus anúncios 7. Redirecionar a tela de criar anúncio 8. Ver links de contato e páginas em redes sociais. | **Estrutura(s) de dados**  **(Exemplo em JSON)** | anuncios ={  "meusAnuncios": [  {  "imagem": "imagens/cao.png",  "nome": "Mike",  "descricao": "Descrição do Mike"  },  {  "imagem": "imagens/cao.png",  "nome": "Mike",  "descricao": "Descrição do Mike"  },  {  "imagem": "imagens/dog.png",  "nome": "Alfredo",  "descricao": "Descrição do alfredo"  }  ],  "todosAnuncios": [  {  "imagem": "imagens/cao.png",  "nome": "Mike",  "descricao": "Descrição do Mike"  },  {  "imagem": "imagens/cao.png",  "nome": "Mike",  "descricao": "Descrição do Mike"  },  {  "imagem": "imagens/dog.png",  "nome": "Alfredo",  "descricao": "Descrição do alfredo"       }      ]    }  JSON semelhante ao do Vinicius pois a aba exibe o anúncio adiocinado que foi para aba “meus anúncios” |

## PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | VItor Emanuel Dias Xavier | **Artefato** | Tela de login e registro |
| **Esboço da(s) Tela(s)**  **(Wireframe)** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | 1. Caixa de texto para o nome de perfil do usuário. 2. Caixa de texto para senha do usuário. 3. Botão para verificar acesso ao site e redirecionamento para a página inicial. | **Estrutura(s) de dados**  **(Exemplo em JSON)** |  |
|  | 4) Caixa de texto para o nome de perfil de cadastro do usuário. |  |  |
|  | 5) Caixa de texto para o email de cadastro do usuário |  |  |
|  | 6) Caixa de texto para a senha de perfil de cadastro do usuário |  |  |
|  | 7) Caixa de texto para o telefone de cadastro do usuário |  |  |
|  | 8) Caixa de texto para o nascimento de cadastro do usuário |  |  |

## PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Adriel Felipe De Oliveira | **Artefato** | Tela de cadastro de anúncio |
| **Esboço da(s) Tela(s)**  **(Wireframe)** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | Permite o Cliente anúncia o animal. Colocar um título no anúncio.  Escolher qual é a espécie do animal.  1) Colocar a raça do animal.  Selecionar até três fotos para o anúncio. Colocar uma descrição para o anúncio. Colocar o CEP para o anúncio.  Colocar o telefone para o anúncio. | **Estrutura(s) de dados**  **(Exemplo em JSON)** |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Adriel Felipe De Oliveira | | **Artefato** | Tela do anúncio | |
| **Esboço da(s) Tela(s)**  **(Wireframe)** |  | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | 1) Tela para olhar o anúncio | **Estrutura(s) de dados**  **(Exemplo em JSON)** | | |  |