[ FORBIDENKEY – Projeto Mobile ]

## Documento de Visão

# 1. Índice

1. [Índice 2](#_bookmark0)
2. [Objetivo 3](#_bookmark1)
3. [Necessidade do Negócio 3](#_bookmark2)
4. [Descrição do Escopo 3](#_bookmark3)
5. [Equipe 4](#_bookmark4)
6. [Especificações Técnicas 4](#_bookmark5)
7. [Riscos 5](#_bookmark6)
8. [Cronograma de Marcos Resumido 6](#_bookmark7)
9. [Orçamento Resumido 6](#_bookmark8)

# Objetivo

Este documento trata principalmente da documentação das necessidades de negócio, da justificativa do projeto, de entendimento atual das necessidades do cliente e descreve resumidamente o novo produto. O software a ser desenvolvido **“FORBIDDENKEY”** tende a ser um software para o gerenciamento de vendas e controle de estoque, voltado para a área de games, em específico para a plataforma PC. O objetivo é oferecer uma navegabilidade limpa e intuitiva, facilitando a experiência de compra e garantindo a segurança dos usuários.

# Necessidade do Negócio

Com a crescente demanda por jogos para computadores entre os brasileiros, surgiu uma clara necessidade de um sistema que ofereça melhores preços e segurança aos consumidores, além de oportunidades para os desenvolvedores de jogos nacionais terem um espaço para publicar seus produtos. A FORBIDENKEY reconheceu essa necessidade e está comprometida em desenvolver um sistema que atenda a essa demanda, proporcionando segurança, tranquilidade e um ambiente propício para os desenvolvedores nacionais.

# Descrição do Escopo

Levantamento de requisitos: Será realizado um levantamento detalhado das necessidades dos usuários e dos requisitos funcionais e não funcionais do sistema. Isso incluirá a identificação das principais funcionalidades necessárias para o gerenciamento de vendas e estoques, bem como as exigências de segurança e desempenho.

Modelagem de objetos e arquitetura: Com base nos requisitos levantados, serão desenvolvidos modelos de objetos e definida a arquitetura do software. Essa etapa envolverá a definição das entidades e relacionamentos envolvidos no gerenciamento de vendas e estoques, bem como a estruturação da solução em termos de componentes e camadas.

Desenvolvimento do sistema mobile: Com a modelagem e arquitetura definidas, será realizada a implementação do sistema mobile. Serão desenvolvidas as funcionalidades necessárias para o gerenciamento de compras, atualização de estoque, manipulação de vendas, cadastro de produtos, administração de clientes e elaboração de relatórios. O foco será garantir uma interface intuitiva e uma experiência de usuário agradável.

Não é escopo desta proposta desenvolvimento dos itens abaixo:

* Qualquer requisito relacionado ao módulo de cadastro de diferentes fornecedores;
* Qualquer requisito relacionado à tributação dos produtos;
* Qualquer requisito relacionado à suporte técnico à clientes (help desk);
* Gerenciamento da infraestrutura, custeio relacionado ao deploy (publicação) da aplicação em servidores;

# Equipe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomes Integrantes | Formação | Experiência | Responsabilidade |
| Gabriel Victor | Cursando Ensino Superior | Desen. Java, Spring Boot, React e Banco de dados | Front-end |
| Gustavo Lourenço | Cursando Ensino Superior | Desen. Java, Spring  Boot, React e Banco de dados | Back-end |
| Vinicius Miranda | Cursando Ensino Superior | Desen. Java, Spring Boot, React e Banco de  dados | Back-end |
| Vinicius Monteiro | Cursando Ensino Superior | Desen. Java, Spring Boot, React e Banco de dados | Front-end |

# Especificações Técnicas

Foi elaborado um cronograma para se gerenciar todo o processo de desenvolvimento com base nas informações levantadas anteriormente. Após iniciar o projeto foi elaborado os protótipos de tela de todo o sistema, que são modelos através da ferramenta Marvel. Logo depois são selecionadas as tecnologias que irão ser utilizadas no projeto sendo previamente selecionadas a linguagem JAVA na plataforma mobile,

juntamente selecionando um banco relacional Open Source chamado “PostgreSQL”. O projeto será elaborado na estrutura WEB SERVICE, na qual teremos as camadas de Resource, Service e Repository para administrar os processos do back-End.

# Riscos

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Risco | Probabilidade de ocorrência | Impacto Caso Ocorra | Classificaçã o | Ação | Descrição da Ação | Responsáv el pela Ação |
| 1 | Invasão do sistema | 2 - Baixa | 5 - Muito Alto | MODERAD O | Prevenir | Buscar capacitação profissional e Profissionais Qualificado no mercado | Equipe |
| 2 | Perder código fonte | 1 - Muito Baixa | 5 - Muito Alto | ALTO | Prevenir | Criar repositório para o armazenament o do código | Equipe |
| 3 | Queimar Equipamento | 3 - Média | 4 - Alto | MODERAD O | Prevenir | Utilização adequada dos  equipamentos | Gerencia |
| 4 | Falta de internet | 2 - Baixa | 2 - Baixo | MODERAD O | Mitigar | Contratação de um serviço de internet  adequado | Gerencia |
| 5 | Desvio de escopo | 3 - Média | 5 - Muito Alto | MODERAD O | Prevenir | Fazer um planejamento e divisão de  etapas | Equipe |
| 6 | Baixo desempenho da equipe | 3 - Média | 4 - Alto | MODERAD O | Mitigar | Possuir um ambiente de trabalho descontraído e incentivo aos  funcionários | Gerencia |
| 7 | Equipe pouco qualificada | 3 - Média | 4 - Alto | MODERAD O | Prevenir | Contratação e busca adequada de bons profissionais no mercado de  trabalho | Gerencia |
| 8 | Problema de | 2 - Baixa | 3 - Média | MODERAD | Mitigar | Identificar | Equipe |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | comunicação dentro da equipe |  |  | O |  | quais os problemas que ocasionaram o  problema |  |
| 9 | Ausência de funcionário | 2 - Baixa | 5 - Muito Alto | MODERAD O | Mitigar | Fazer registros históricos das ações do  funcionário | Equipe |
| 10 | Problemas na implementaçã o front end/banck  end | 2 - Baixa | 2 - Baixa | BAIXO | Mitigar | Possuir um controlador de versões para possiveis  rollbacks | Equipe |

# Cronograma de Marcos Resumido

Considerando o planejamento do projeto de acordo com as informacoes publicadas neste documento, os marcos iniciais do projeto sao:

|  |  |
| --- | --- |
| Marcos | Data |
| Preparação do Ambiente | 12 / 09 / 2022 |
| Protótipos funcionais | 16 / 09 / 2022 |
| Gerenciamento de Usuários | 23 / 09 / 2022 |
| Gerenciamento de estoque | 28 / 09 / 2022 |
| Execução de venda | 03 / 10 / 2022 |
| Acompanhamento de venda | 10 / 10 / 2022 |
| Gerenciamento de vendas | 17 / 10 / 2022 |
| Pagamentos | 24 / 10 / 2022 |
| Relatórios de vendas | 31 / 10 / 2022 |
| Entrega dos módulos do sistema | 20 / 11 / 2022 |

# Orçamento Resumido

* + Hardware

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Quantidade*** | ***Descrição*** | ***Valor*** |
| ***5x*** | *Notebook HP Intel Core i3 8GB 256GB SSD 15,6” - HD Windows 11 256 G8* | ***R$ 2.609,10*** |
| ***5x*** | *Mouse sem fio Logitech M170* | ***R$79,00*** |
| ***5x*** | *Suportes de Notebook DVA Lima* | ***R$42,80*** |
| ***5x*** | *Teclado com fio USB Logitech K120* | ***R$64,99*** |

* + Licenças de software

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Quantidade | Descrição | Valor |
| ***1x*** | *Licença de software Asta* | ***1190 Dól.*** |

* + Treinamentos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Quantidade | Descrição | Valor |
| ***1x*** | *Treinamento de software para utilitário da empresa* | ***R$ 150,00 / Hora*** |

* + Salario da equipe de desenvolvimento

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Quantidade | Descrição | Valor |
| ***3x*** | *Programadores Back end Júnior* | ***R$ 5200,00*** |
| ***2x*** | *Programadores Front end Júnior* | ***R$ 5200,00*** |

* + Consumo geral

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Quantidade | Descrição | Valor |
| ***1x*** | *Água, luz, energia, telefone, internet* | ***R$ 1000,00*** |

* Orçamento para riscos (margem de contingência)
* Margem de lucro