

SWI2

Introdução

Swi2 é uma aplicação web/mobile desenvolvida a partir de uma iniciativa entre Pedro Rabis e Yan Stivaletti. Sua idealização surgiu de um pensamento ecossocialista associado a produção em massa de artigos de vestuário e a degradação do meio ambiente que o mesmo gera. O aplicativo tem como função facilitar a troca de itens entre usuários que não desejam mais seus pertences ou que anseiam por outros itens, de forma que cria-se um canal comunitário para estabelecerem tais trocas de maneira justa e bem assegurada.

A indústria da moda tem crescido em níveis exponenciais desde a globalização, sendo responsável por grande parte do capital de várias empresas e países. Apesar do alto lucro e grande movimentação de mercado que o ramo da moda gera, muitas vezes, esquece-se que a mesma é responsável por impactos ambientais, como o uso exagerado de água para a produção de peças e a grande quantidade de lixo plástico, e impactos sociais relacionados a quase escravidão de funcionários para produzirem peças e a criação de uma indústria de pirataria e falsificação que cresce proporcionalmente ao ramo da moda.

Para solucionar alguns desses problemas o aplicativo Swi2 se apresenta como uma ótima opção, a possibilidade de trocar itens evita o consumo desnecessário de artigos que seriam facilmente descartados ou esquecidos e com este baixo consumo evita-se também a hiperprodução dos mesmos. Reduzindo a criação de artigos de moda nós conseguimos gerar não apenas um impacto ambiental, mas também social e por estes motivos o Swi2 gera um impacto econômico social capaz de reparar alguns danos que o indivíduo social causa no planeta.

Glossário

- **Ecossocialismo:** O ecossocialismo, socialismo verde, socialismo ecologista ou, ainda, ecomarxismo é uma ideologia que conjuga elementos do socialismo com a ecologia, a política verde e, por vezes, o altermundialismo.
- **Indústria da Moda:** A indústria da moda inclui uma grande diversidade de atividades econômicas, indo desde a criação de modelos de roupa (design de moda) mais ou menos personalizados até à produção de vestuário em série.
- **Produção em Massa:** Produção em massa é a expressão utilizada para denominar uma estratégia de produção para estoque, também conhecida pela expressão inglesa make-to-stock. A ideia é a empresa produzir o suficiente para ter sempre o produto em estoque e, dessa forma, diminuir o prazo de entrega aos clientes.
- **Hiperprodução:** Produção acima do que é viável comercializar, que supera a demanda; excesso de produção.

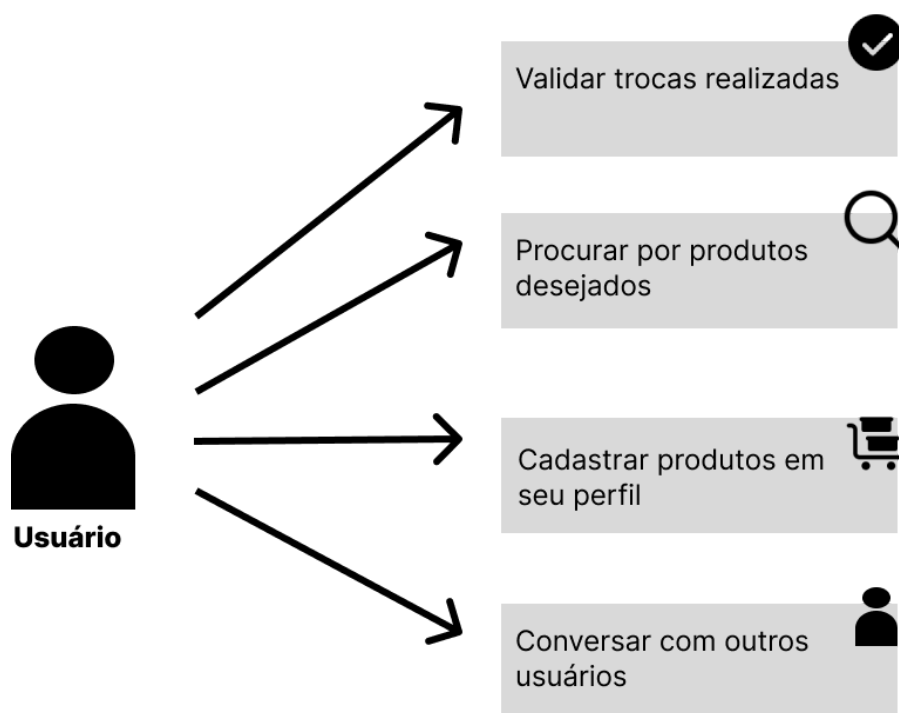
Definição de Requisitos do Usuário

Dentro do Swi2 o usuário poderá conversar com outros usuários para fornecer ou adquirir informações sobre a troca que deseja realizar, a validação e cadastros regulados são extremamente importantes para manter o ambiente comunitário que o aplicativo pretende oferecer.

O cadastro de produtos ofertados pelo usuário é dado de forma que comprovantes de compra e cupons fiscais devem ser inseridos e validados para assegurar a existência do item em questão. Quanto mais produtos forem trocados pelo usuário de forma bem sucedida, aumenta-se a capacidade de produtos que o indivíduo pode ofertar dentro de seu perfil.

A procura de itens específicos pode ser usada para filtrar a busca do cliente dentro do Swi2, a mesma pode ser categorizada por especificação de item, local ou usuário.

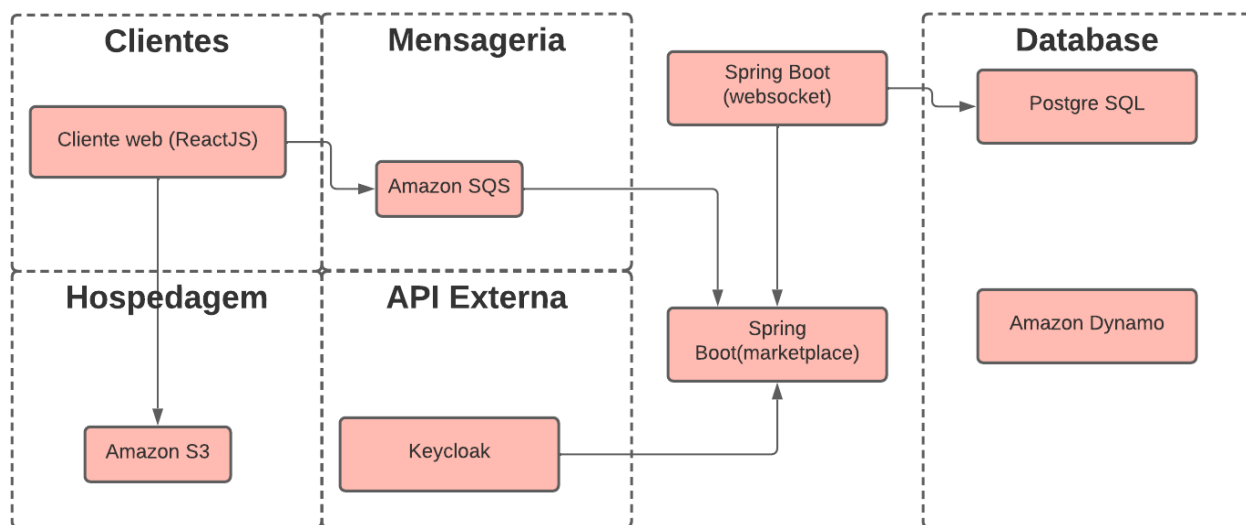
O sistema de chat do aplicativo busca manter um diálogo entre dois usuários para que ambos possam planejar e realizar as trocas de produtos de maneira rápida e diplomática.



Arquitetura do Sistema

Softwares utilizados:

- Design e implementação de conceitos: Draw.io, Figma;
- Implementação de interfaces: ReactJS;
- Hospedagens de Software e Dados: Amazon S3, PostgreSQL, Amazon Dynamo;
- API's internas e externas: Spring Boot (websocket & marketplace), Keycloak;



Requisitos do Sistema

Os requisitos da aplicação são padrões de um aplicativo baseado em buscas em localidades próximas, o sistema deverá ter um banco de dados contendo as informações de todos os usuários, histórico de compras, avaliação do mesmo de acordo com outros usuários. O sistema deverá ser integrado ao GPS para buscar as ofertas de troca mais próximas, conseqüentemente é necessário também uma conexão constante com a internet para permitir uso do GPS e do chat dentro da aplicação. Também deve-se ter sistema de especificação de itens e filtragem de artigos para otimizar a busca do usuário dentro do Swi2.

Casos de Uso

UC01 - Cadastro de Cliente

Atores	Cliente; Keycloak
Interessados	Realizadores do Projeto e Instituições Parceiras
Pré-condições	Nenhum
Pós-condições	Validação do cadastro por email
Visão Geral	Processo de cadastro de um Cliente no sistema, sendo este sua primeira experiência com a aplicação

Cenário Principal de Sucesso

1. O **sistema** apresenta uma tela exigindo o e-mail, a senha do cliente e uma opção

- de cadastro;
2. O **cliente** acessa a opção de novo cadastro;
 3. O **sistema** apresenta uma tela exigindo nome, e-mail e senha do cliente;
 4. O **cliente** preenche os dados necessários e confirma o processo;
 5. O **sistema** envia um email de verificação para o cliente, com link para confirmação de cadastro;
 6. O **cliente** acessa o link de confirmação de cadastro;
 7. O **sistema** confirma o cadastro e concede acesso ao cliente.

UC02 - Cadastro de Item

Atores	Cliente
Interessados	Cliente
Pré-condições	Cliente cadastrado; Cliente logado.
Pós-condições	Nenhum
Visão Geral	Processo de cadastro de um Item novo no sistema, sendo este feito por um Cliente logado no sistema.

Cenário Principal de Sucesso

1. O **cliente** acessa a página do próprio perfil;
2. O **sistema** apresenta uma opção para cadastro de Item novo;
3. O **cliente** acessa a opção de novo cadastro de Item;
4. O **sistema** apresenta uma tela exigindo nome, cidade, tipo, marca e tempo de uso do novo item;
5. O **cliente** preenche os dados necessários e confirma o processo;
6. O **sistema** cadastra o novo item e o deixa visível na tela de perfil deste usuário;

UC03 - Troca de Item

Atores	Cliente
Interessados	Realizadores do Projeto, Instituições Parceiras e Cliente
Pré-condições	Clientes cadastrados; Itens cadastrados
Pós-condições	Emissão de Token de troca de Item
Visão Geral	Processo de troca entre Itens de vestuário de dois Cliente

Cenário Principal de Sucesso

1. O **sistema** apresenta uma tela informando os Itens disponíveis;
2. O **cliente** preenche um formulário para filtragem e/ou preenche parcialmente o nome do Item desejado;
3. O **sistema** apresenta uma tela contendo os Itens solicitados;
4. O **cliente** escolhe a opção de Item que melhor lhe atende;
5. O **sistema** apresenta uma tela com informações detalhadas do Usuário que cadastrou o Item e do Item em si;
6. O **cliente** entra em contato com o Cliente que cadastrou o item e ambos iniciam a troca;
7. O **sistema** emite um Token para a troca de Item;
8. O **cliente** efetua e confirma a troca de itens;
9. O sistema valida o Token de troca de Item.

Cenários Alternativos: Variantes

Variante 1: Nova busca

- O **cliente** escolhe a opção de realizar uma nova busca;
O **sistema** retorna ao passo 1 (informar os itens disponíveis).

Variante 2: Item com tempo limite excedido

- O **sistema** identifica Items

UC04 - Bate-papo entre 2 Clientes

Atores	Cliente
Interessados	Cliente
Pré-condições	Cientes cadastrados; Cientes logados
Pós-condições	Nenhum
Visão Geral	Processo de troca de mensagens em tempo real entre Clientes interessados em realizar troca de Item

Cenário Principal de Sucesso

1. O **cliente** entra em contato com o Cliente que cadastrou o Item que o mesmo deseja;
2. O **sistema** apresenta uma tela de chat;
3. O **cliente** efetua a troca de mensagens com outro Cliente;
4. O **sistema** salva o histórico de mensagens.

Cenários Alternativos: Variantes

Variante 1: Apagar conversa

- O **cliente** escolhe a opção de apagar a conversa;
O **sistema** remove as mensagens (apenas para o cliente solicitante).

Variante 2: Bloquear conversa com cliente

O **cliente** escolhe a opção de bloquear a conversa;
O **sistema** bloqueia o acesso ao chat com cliente bloqueado.

Variante 3: Desbloquear conversa com cliente

O **cliente** escolhe a opção de desbloquear uma conversa previamente bloqueada;
O **sistema** desbloqueia o acesso ao chat com cliente anteriormente bloqueado.

UC05 - Emissão de Token de troca de Item

Atores	Cliente
Interessados	Cliente
Pré-condições	Clientes cadastrados; Itens cadastrados;
Pós-condições	Emissão de Token de troca de Item
Visão Geral	Processo de validação da troca entre Itens de vestuário entre dois Clientes

Cenário Principal de Sucesso

1. O **cliente** entra em comum acordo com outro Cliente, cujo Item ele tem interesse;
2. O **sistema** apresenta uma tela informando os Itens acordados e a troca a ser realizada;
3. O **cliente** escolhe a opção de realizar a troca;
4. O **sistema** emite um Token de troca, que fica em estado pendente.

Cenários Alternativos: Variantes**Variante 1: Validação de Token**

O **cliente** efetua a troca e escolhe a opção de validar o Token;
O **sistema** altera o Token para validado.

Variante 2: Cancelamento de Token

O **cliente** escolhe a opção de cancelar a troca;
O **sistema** altera o Token para cancelado.

UC06 - Contribuição do Cliente

Atores	Cliente
Interessados	Realizadores do Projeto
Pré-condições	Clientes cadastrados
Pós-condições	Emissão de Token de troca de Item
Visão Geral	Processo de troca entre Itens de vestuário

	de dois Cliente
--	-----------------

Cenário Principal de Sucesso

5. O **cliente** escolhe a opção de doação;
6. O **sistema** apresenta uma tela informando os Itens disponíveis;
7. O **cliente** preenche um formulário para filtragem e/ou preenche parcialmente o nome do Item desejado;
8. O **sistema** apresenta uma tela contendo os Itens solicitados;
9. O **cliente** escolhe a opção de Item que melhor lhe atende;
10. O **sistema** apresenta uma tela com informações detalhadas do Usuário que cadastrou o Item e do Item em si;
11. O **cliente** entra em contato com o Cliente que cadastrou o item e ambos iniciam a troca;
12. O **sistema** emite um Token para a troca de Item;
13. O **cliente** efetua e confirma a troca de itens;
14. O sistema valida o Token de troca de Item.