

Plano de Projeto

Vehicle Seat Booking App for Android

Gabriel Rosa Goulart; Ricardo Ademar Bezerra de Almeida; Rodrigo Pedro Marques

Motivação

Atualmente, a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) possui um ônibus elétrico que parte da universidade para o Sapiens Park diariamente de segunda à sexta. Um projeto que se mostrou interessante para auxiliar neste sistema, foi de criar um aplicativo para Android, onde fosse possível auxiliar os usuários a reservar assentos, verificar a situação dos assentos de uma determinada viagem (quais assentos estão livres e ocupados de uma viagem tal) e modificar reserva (alterar assento, nome do passageiro, cancelar reserva).

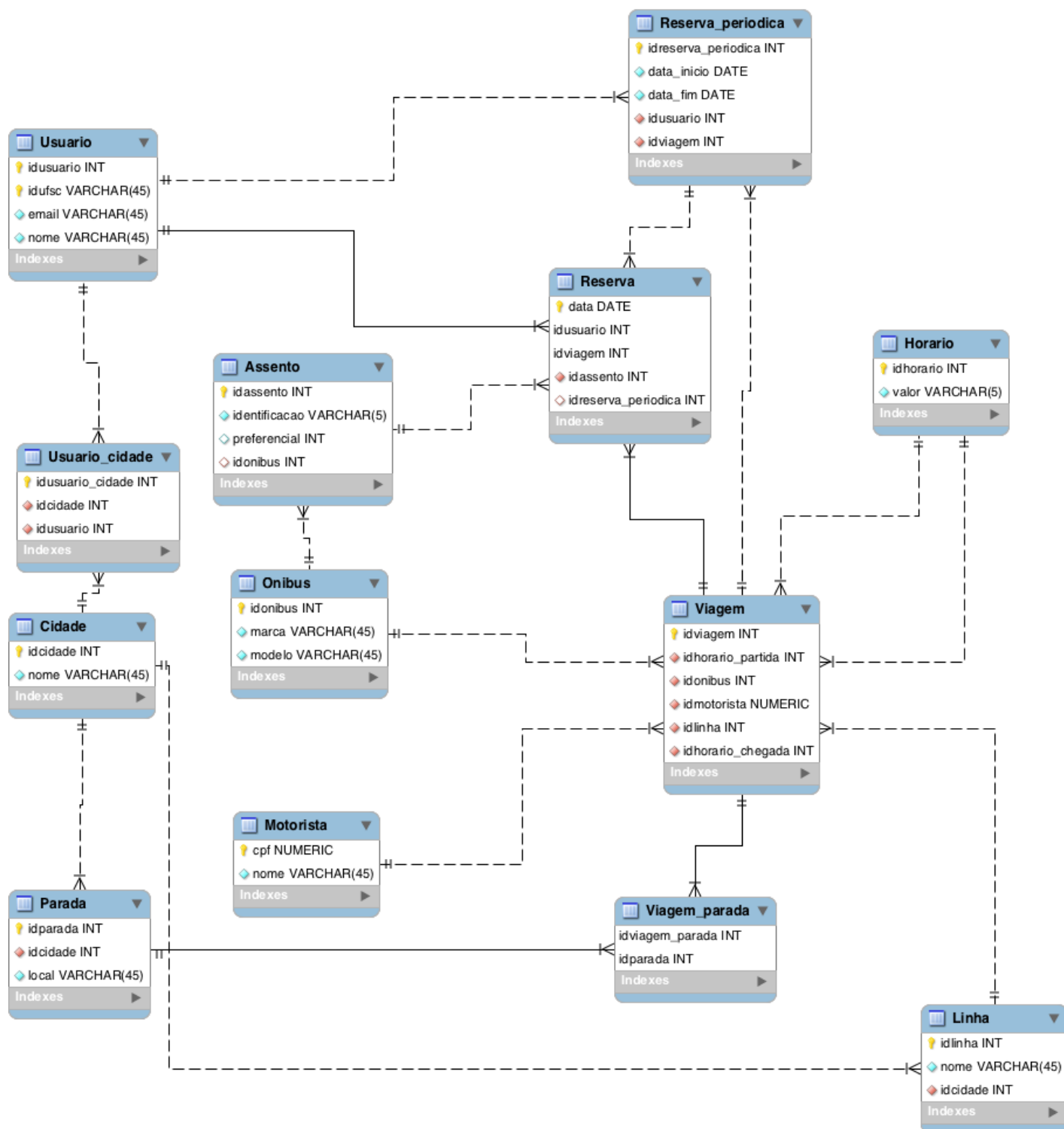
Objetivos

- Desenvolver um aplicativo Android para reserva de assentos para veículos compartilhados no ramo de Smart UFSC.
- Os usuários devem ser autenticados utilizando o idUFSC e os usuários podem reservar assentos para dias diferentes de uma vez só (e.g, reservar um assento para toda segunda-feira e quarta-feira até agosto dia tal às 07:30, partindo da UFSC).
- O aplicativo deverá saber tratar com o fato de múltiplas pessoas tentando reservar o mesmo assento ao mesmo tempo.
- Como requisito adicional, a tabela de usuários autenticados de uma dada viagem deverá ser mantida no EPOS a fim de verificar se um usuário realizou a reserva para aquela viagem para que o usuário possa embarcar no ônibus.

Metodologia

O grupo irá manter um desenvolvimento constante, realizando testes para corrigir possíveis falhas e bugs. O framework Ionic 2 será utilizado para auxiliar no desenvolvimento do aplicativo e para uma melhor organização e entendimento do trabalho, o grupo irá modelar o aplicativo através da modelagem *Unified Modeling Language* (UML). Será necessário criar um servidor para armazenar os dados das viagens, ônibus, usuários, entre outros dados que sejam necessários para o funcionamento do aplicativo. Para a realização dos testes da aplicação, o grupo irá utilizar seus próprios smartphones observando se o comportamento da aplicação estará dentro do esperado.

Modelagem UML da Aplicação



Tarefas

- Realizar levantamento de requisitos funcionais e não funcionais;
- Definir o plano de projeto;
- Estudar tecnologias necessárias para desenvolver o projeto;
- Preparar todas as tecnologias estudadas para adicionar ao projeto;
- Verificar como a autenticação por idUFSC funciona;
- Iniciar o desenvolvimento do aplicativo;
- Iniciar o desenvolvimento do servidor;
- Realizar testes do aplicativo;
- Realizar testes do servidor;
- Reportar ao cliente o progresso do projeto;

- ## Entregáveis

- # Cronograma

[illegible]

Tarefa	26/0 4	03/05	10/05	17/0 5	24/05	31/0 5	07/0 6	14/0 6	21/0 6	28/06
9. Entrega ao cliente dos entregáveis										D9

Bibliography

1. <https://lisha.ufsc.br/HomePage>
2. <https://idufsc.ufsc.br/>
3. https://www.android.com/intl/pt-BR_br/
4. <http://ionic.io/2>