

Sistema N.E.R.D. da AAAMAT

Levantamento de Requisitos

João Machini de Miranda
Lucianna Thomaz Almeida
Thiago Rodrigues Colucci

Engenharia de Software
07/10/2009
Versão 1
Professor Gerosa

Histórico de Versão

Data	Versão	Descrição	Autor
18/10/09	0.7	Levantamento de Requisitos	Grupo inteiro
24/10/09	1	Levantamento de requisitos (+ gerar ata)	Grupo inteiro

Cenário

A AAAMAT (Associação Atlética Acadêmica da Matemática) é o órgão responsável pela promoção das atividades esportivas do IME-USP. De maneira breve, podemos descrever suas principais atividades como: organizar treinos de cada uma das suas modalidades e campeonatos dentro e fora da USP. Com 31 anos de existência, a Atlética ganhou reputação como uma das maiores atléticas da USP se destacando por ter um número pequeno de atletas, mas com um excelente desempenho nas competições. Além disso, tem como atividades a realização de eventos como festas e competições em cidades do interior de São Paulo, a confecção e venda de roupas com a "marca" AAAMAT e serve de intermédio entre os alunos e a coordenação do Instituto.

Para tal, conta com a participação de alunos voluntários que se organizam em cinco principais cargos (Presidente, Vice-Presidente, Tesoureiro, Secretário e Diretor Geral de Esportes) e um conjunto de Diretores de Modalidade e Colaboradores. Apesar da grande demanda de funções, a Atlética sobreviveu e cresceu com um número limitado de pessoas. Devido a pequena quantidade e caráter voluntário de seus membros, boa organização é o motivo principal de seu desempenho. Contudo, ainda existe um caminho muito grande a se trilhar neste quesito.

Todas as suas atividades são discutidas e planejadas em reuniões semanais. Em cada uma delas decisões são tomadas, tarefas são distribuídas e eventos são planejados. Os registros destas reuniões são atas armazenadas em e-mails que não são acessadas com frequência. Consequentemente, muito do que é acertado fica decidido através de discussões e recordações de atividades passadas. Atualmente, além das reuniões, vários assuntos são decididos através de uma lista de e-mails onde também são feitos "uploads" de arquivos úteis.

A Liga das Associações Atléticas da USP (LAAUSP) realiza os campeonatos internos. Procurando um bom andamento e flexibilidade das competições, são realizadas reuniões entre todas as atléticas envolvidas para definir a tabela de jogos. A LAAUSP cria uma pré-tabela que servirá como base para as mudanças sugeridas. Um jogo só pode ser trocado com o consentimento das duas equipes, respeitando as restrições de ambas (restrições são horários ou dias em que a equipe não pode jogar). Encontrar uma solução ótima é sempre uma tarefa difícil.

Artefato Glossário

Definições

1. Assunto

Tema ou ponto discutido que possui registros, tarefas e eventos, em alguma determinada data.

2. Ata

Documento-registro das reuniões.

3. Cadastro

Dados recolhidos de atletas e/ou calouros.

4. Calendário

Agenda das tarefas e eventos.

5. Cargos

5.1. Colaborador

Membro da atlética que ajuda em eventos ou tarefas, que não possui uma responsabilidade fixa.

5.2. DGE

Diretor Geral de Esportes. Responsável por gerenciar todas as modalidades.

5.3. DM

Diretor de modalidade. Responsável por assuntos de uma determinada modalidade esportiva.

5.4. Presidente

Responsável por coordenar todas as tarefas e eventos da atlética.

5.5. Secretário

Responsável pelas atas e documentos da atlética.

5.6. Tesoureiro

Responsável por coordenar as movimentações financeiras.

5.7. Vice-Presidente

Responsável por coordenar todas as tarefas e eventos da atlética.

6. e-mail de lembrete

e-mail enviado automaticamente para lembrar os responsáveis por alguma tarefa sobre a mesma.

7. Evento

Atividades como campeonato, festa, reunião e período de venda.

8. Lembrete

Tarefa que não possui responsável específico.

9. Livro Caixa

Documento-registro de entrada e saída de dinheiro.

10. Membro

Pessoa afiliada a atlética (ligada sempre a algum cargo).

11. Movimentação financeira

Movimentação financeira feita na conta, ou no caixa da atlética.

12. Mudança de Jogo

Alteração de horário ou data de um jogo em um campeonato.

13. N.E.R.D.

Nunca **E**squeça e **R**ealize na **D**ata

13. Registro

Decisão ou comentário gerado em uma reunião sobre algum assunto.

14. Reunião [da atlética]

Reunião semanal dos membros da AAAMAT, na qual assuntos são discutidos e decisões são tomadas.

15. Reunião de tabela

Reunião periódica das atléticas filiadas à LAAUSP para definir a tabela dos próximos jogos.

16. Tabela

Tabela de jogos de um campeonato.

17. Tarefa

Atividade associada a um assunto que deve ser realizada por um ou um grupo de membros (possivelmente com data limite).

18. Usuário do Sistema

Qualquer membro da atlética.

Relato do Levantamento de Requisitos

[Anexo no final]

Como integrantes da Atlética já conhecemos os membros e os problemas da associação. Percebemos que um dos maiores problemas é a falta de um sistema automático para gerenciamento de assuntos, tarefas e lembretes discutidos em reunião. Então, quando surgiu a oportunidade na matéria de Engenharia de Software, decidimos implementar tal sistema procurando uma maneira simples de acesso de informações passadas, o que ajudaria no planejamento das futuras atividades e gestões. É importante dizer que, no primeiro semestre de 2009, tentamos utilizar um Wiki para nos organizar. Porém, o mesmo não possuía a automação e recursos suficientes para cobrir nossas necessidades.

No dia 07 de Outubro de 2009, reunimos vários membros da AAAMAT em sua sede para promover uma sessão de Brainstorming. Como essa foi a primeira oportunidade de conversa sobre o software, apresentamos o projeto da disciplina e algumas ideias que já tínhamos. Também deixamos claro que qualquer ideia seria levada em consideração.

Começamos mostrando um protótipo em folha de papel e ilustramos como o software poderia cuidar do gerenciamento de tarefas. Todos aprovaram fortemente a ideia e adicionaram pequenos detalhes, ressaltando principalmente a necessidade da facilidade de uso através de uma interface simples e intuitiva.

O mais interessante do Brainstorming foi a aparição de idéias inovadoras e que auxiliariam ainda mais a organização da Atlética. Entre elas estão: um multi-calendário (agenda composta por vários calendários separado por assuntos), um repositório de arquivos e um controlador de tabela e mudanças de jogos. Por fim, decidimos que as partes prioritárias são o gerenciamento de tarefas, calendário e repositório de arquivos.

Nessa reunião empregamos as técnicas de Brainstorming e Demonstração de Protótipos.

Quanto às demais técnicas listadas no Template do OpenUP (dado em “Practices > Technical Practices > Shared Vision > Requirements Gathering Techniques”), percebemos que já possuímos estrutura suficiente, pois como dissemos acima somos membros participativos da atlética. Na verdade, a Lucianna é a atual Tesoureira, o Thiago o atual Secretário e o João o Presidente da AAAMAT. Dessa forma, entrevistar usuários, enviar questionários e trabalhar no local, são técnicas indiretamente empregadas desde 2007.

Finalmente, devido ao tamanho da associação, não cabe empregar as técnicas: condução de workshop, conversa com o time de suporte. A tentativa de usar um Wiki nos fez procurar por sistemas de gerenciamento de informações e não encontramos algo que suprisse nossas necessidades.

Artefato Visão

Melhorar a Organização da AAAMAT

O problema de	encontrar uma maneira prática e simples para organizar os assuntos, tarefas, eventos e troca de jogos da AAAMAT
afeta	todos os membros da associação
cujo impacto é	perder informações e experiências importantes que poderiam facilitar o trabalho futuro; esquecer ou atrasar a realização de tarefas; gastar tempo excessivo nas reuniões de tabela e procurando arquivos;
uma solução bem sucedida seria	organizar, garantir e acelerar a distribuição e execução de tarefas por meio de um gerenciador que facilitaria a criação de assuntos e seus registros relacionados; agilizar o processo de trocas de jogos através de uma tabela atualizada e unificada contendo as restrições e jogos da LAAUSP; fornecer um ambiente rápido e intuitivo para armazenamento de documentos e recursos usando repositório comum.

Contexto do produto

Para	Todos os membros da atlética
Os quais	Poderiam se beneficiar de uma maior organização
O N.E.R.D.	É uma aplicação web
Que	Organizará todos atividades
Diferentemente	Dos Wikis
Nosso produto	Possuirá uma interface simples e funcionalidades robustas para melhor gestão da AAAMAT

Descrição do Stakeholder

Nome	Descrição	Responsabilidade
Colaborador e DM's	Participante que não possui um cargo de autoridade	Opinar e colaborar na criação de interface e funcionalidades gerais.
Membros da direção executiva	Pessoa que possui cargos de autoridade e decisão: <ul style="list-style-type: none">• Presidente• Vice-presidente• Tesoureiro• DGE• Secretário	Opinar e colaborar na criação de todas as funcionalidades do sistema definindo prioridades; Definir papéis do controle de acesso ao sistema;

Ambiente do Usuário

Atualmente os membros se reúnem semanalmente. O Secretário redige uma Ata (contendo todas informações discutidas na reunião), enquanto o presidente anota informalmente as tarefas da semana.

Estas tarefas deveriam ser distribuídas igualmente por todos os membros, porém a maioria dos atletas esquece de suas tarefas, restando a 6 pessoas realizar o trabalho.

Resumindo, um ciclo de trabalho é definido como:

- Na Reunião:
 - é verificado se as tarefas antigas foram realizadas
 - são expostos eventos e atividades ocorridas na semana
 - são criadas novas tarefas
- Durante Semana:
 - tarefas são realizadas
 - lembretes são enviados
 - tarefas são realocadas
 - assuntos são discutidos na lista de e-mails
 - eventos ocorrem

Não existe um sistema específico para armazenar estas informações.

As atas são anotadas no Emacs, depois disponibilizadas no wiki com uma cópia enviada para a lista de e-mails.

As anotações do presidente são feitas no Tomboy Notes.

A AAAMAT sempre teve problemas para recuperar e utilizar informações passadas. Hoje as informações são guardadas de forma segmentada, dificultando a recuperação destes dados.

Visão geral do Produto

Necessidades e Funcionalidades

Necessidade	Prioridade	Funcionalidade	Planejamento de entrega
Assuntos			
Criar Assuntos	1	Assuntos devem ter: <ul style="list-style-type: none"> • Título • Lista de tarefas • Lista de registros • Lista de eventos 	1ª Iteração
Excluir assuntos	2	Duas possibilidades: 1- Com a lista de assuntos em mãos, escolho um assunto para excluir 2- Dentro do assunto, o excluimos Em ambos os casos, é necessário confirmar	2ª Iteração
Editar assunto	2	Com o assunto aberto, editamos seu titulo	2ª Iteração
Página de Assuntos			
Filtrar Assuntos	2	Filtra a visualização dos assuntos da página inicial	1ª Iteração
Entrar em um assunto	1	Visualizar todo o conteúdo de um assunto	1ª Iteração
Listar os assuntos	1	Mostrar uma lista de assuntos na página inicial dos Assuntos	1ª Iteração
Ambiente dentro de um Assunto			
Criar tarefas	1	Tarefas devem ter: <ul style="list-style-type: none"> • Título • Corpo • Data de criação • Data limite para realização • Data de lembrete • Responsáveis • Status 	1ª Iteração
Excluir tarefas	1	Duas possibilidades: 1- com uma lista de tarefas escolhemos uma para ser excluída 2- com uma tarefa aberta, podemos excluí-la Em ambos os casos, precisamos confirmar a exclusão.	2ª Iteração
Editar tarefa	1	Com uma tarefa aberta, podemos editar os dados da mesma	2ª Iteração
Mostrar tarefa	1	Abrir uma tarefa para mostrar seus detalhes	2ª Iteração
Listar tarefas	1	Lista das tarefas que pode ser reduzida através da busca	1ª Iteração
Filtrar tarefas	2	Filtrar as tarefas por responsáveis, data limite, corpo ou título da mesma através de um campo unificado	3ª Iteração
Criar evento	2	Eventos devem ter: <ul style="list-style-type: none"> • Título • Data do Evento • Data de Criação • Horário 	2ª Iteração

		<ul style="list-style-type: none"> • Local • Descrição 	
Excluir evento	2	<p>Duas possibilidades:</p> <p>1- com uma lista de eventos escolhemos um para ser excluído</p> <p>2- com um evento aberto, podemos excluí-lo</p> <p>Em ambos os casos, precisamos confirmar a exclusão.</p>	3ª Iteração
Editar evento	3	Com um evento aberto, podemos editar os dados do mesmo	3ª Iteração
Mostrar evento	2	Abrir um evento para mostrar seus detalhes	3ª Iteração
Listar eventos	2	Lista dos eventos que pode ser reduzida através do filtro	2ª Iteração
Filtrar eventos	2	Filtrar os eventos por datas, descrição ou título do mesmo através de um campo unificado	3ª Iteração
Criar registro	2	<p>Registros devem ter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título • Data de Criação • Conteúdo 	3ª Iteração
Excluir registro	2	<p>Duas possibilidades:</p> <p>1- com uma lista de registros escolhemos um para ser excluído</p> <p>2- com um registro aberto, podemos excluí-lo</p> <p>Em ambos os casos, precisamos confirmar a exclusão.</p>	3ª Iteração
Editar registro	3	Com um registro aberto, podemos editar os dados do mesmo	3ª Iteração
Mostrar registro	1	Abrir um registro para mostrar seus detalhes	3ª Iteração
Listar registro	1	Lista dos registros que pode ser reduzida através do filtro	3ª Iteração
Filtrar registro	2	Filtrar os registros por data de criação, corpo ou título do mesmo através de um campo unificado	3ª Iteração
Criar Lembrete	2	Adiciona-se um lembrete à uma tarefa ou um evento que possui data. Ao criar informa-se quando o sistema enviará um e-mail para as pessoas relacionadas à atividade.	2ª Iteração
Excluir Lembrete	2	Remove-se um lembrete de uma tarefa ou evento	2ª Iteração
Ambiente de Visualização de Todas as Tarefas			
Exibir tarefas	4	Mostrar todas as tarefas ainda não realizadas	3ª Iteração
Filtrar tarefas	5	Filtrar tarefas por todos os campos de uma tarefa	3ª Iteração
Ambiente de Login			
Entrar no sistema	5	Para entrar no sistema é necessário possuir uma senha única	3ª Iteração

Outros requisitos do produto

Requisito	Prioridade	Planejamento de entrega
Ambiente Linux	1	1ª Iteração
Rodar em um Servidor Web	1	1ª Iteração
Tutorial	2	3ª Iteração
Alta Usabilidade	2	2ª Iteração
Layout bonito e agradável	3	3ª Iteração

System-Wide Requirements Specification

System-Wide Functional Requirements

Qualidades do Sistema

Usabilidade

O foco do sistema será ser intuitivo para que todos os usuários aprendam e o utilizem com grande facilidade. Todas as opções de uso devem estar claramente expostas para diminuir o número de cliques na navegação.

Confiabilidade

Como o sistema será utilizado por um número pequeno de usuários, não há grandes requisitos quanto ao seu uso sobre stress. A única preocupação quanto a confiabilidade é suportar um grande armazenamento de dados.

Performance

Como o sistema será usado na maior parte do tempo localmente, não exige preocupação grande quanto a performance. Porém, a velocidade de navegação e busca deve ser agradável para o usuário.

Suportabilidade

Devido ao perfil da organização, uma vez que o sistema esteja pronto não sofrerá grandes alterações funcionalidade.

Interface do Sistema

Interfaces do usuário

Look & Feel

As cores devem seguir o padrão das cores da AAAMAT (vermelho e branco). Além disso, o mascote da atlética deve aparecer o máximo possível, sem atrapalhar, incomodar ou confundir o usuário.

Layout e Requisitos de Navegação

O layout da aplicação deve ser estático em relação ao conteúdo da página mostrada para tornar rápida a navegação (uma vez que toda a interface de menu estará acessível o tempo todo).

Consistência

A aplicação deve se ajustar de acordo com a resolução da maioria dos monitores para ser utilizado em computadores diferentes. Além disso, o acesso às operações sobre os eventos, tarefas e registros devem respeitar as mesmas idéias de layout e usabilidade.

Requisitos de Customização

Não há requisitos quanto a personalização.

Interfaces to External Systems or Devices

Interfaces de software

Não há softwares com os quais deve interagir.

Interfaces de Hardware

Não há requisitos quanto a interface de hardware.

Interfaces de Comunicação

Não há comunicação.

Regras de Negócio

Autenticação

- Para restringir o acesso ao sistema, os membros devem inserir uma senha única no início da sessão.

Relações entre Entidades

- Assunto – Tarefa:
 - um assunto possui muitas tarefas
 - uma tarefa pertence a somente um assunto
- Assunto – Evento:
 - um assunto possui muitos eventos
 - um evento pertence a somente um assunto
- Assunto – Registro:
 - um assunto possui muitos registros
 - um registro pertence a somente um assunto
- Tarefa – Lembrete:
 - uma tarefa possui um lembrete e vice-versa

Obrigatoriedade de atributos

Assunto:

- Obrigatório:
 - Título

Tarefa:

- Obrigatórios:
 - Título
 - Data de criação (gerada automaticamente)
- Opcionais:
 - Corpo
 - Data limite para realização
 - Data de lembrete
 - Responsáveis
 - Status

Registro:

- Obrigatórios:
 - Título
 - Data de criação (gerada automaticamente)
 - Conteúdo

Eventos:

- Obrigatórios:
 - Título
 - Data do evento
 - Data de criação (gerada automaticamente)
- Opcionais:
 - Horário
 - Local
 - Descrição

Restrições do Sistema

Não há restrições para o sistema.

Conformidade do Sistema

Requisitos de Licenciamento

Os clientes não exigiram nenhuma restrição legal e de Copyright seguindo o caráter da organização.

Copyright e outras licenças

O sistema seguirá a licença *GNU General Public License* como descrita no site <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>.

Padrões aplicáveis

Não há requisitos nesse aspecto.

Documentação do Sistema

Não há requisitos quanto a documentação devido ao caráter da organização.

Artefato Use-Case Model

Visão Geral

O N.E.R.D. É um sistema para administração de atividades da AAAMAT. Dessa forma, um Membro da Atlética o acessa para criar assuntos e dentro delas adicionar tarefas, eventos e registros. Ainda há a possibilidade do Membro adicionar lembretes às tarefas e aos eventos para que os membros sejam rapidamente lembrados da suas obrigações via e-mail.

Diagrama de caso de uso

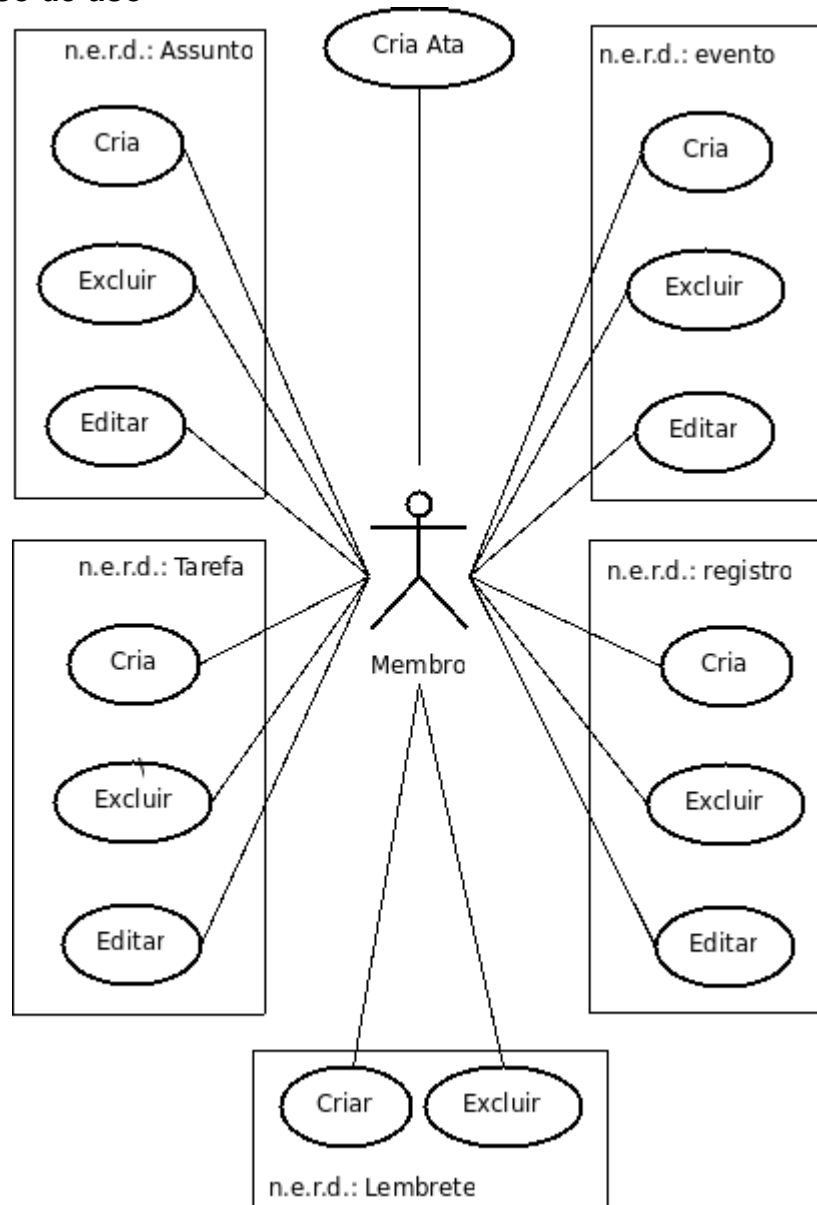


Figura 1. Diagrama de caso de uso do N.E.R.D.

Atores

Membro

Este ator representa todas as pessoas que possuem a senha do sistema. Como não possuímos tipos diferentes de usuários, temos apenas um ator.

Casos de Uso

Criar Assunto

Este caso de uso descreve como o Membro adiciona um assunto ao sistema

Editar Assunto

Este caso de uso descreve como o Membro editar um assunto no sistema

Excluir Assunto

Este caso de uso descreve como o Membro exclui um assunto no sistema

Criar Evento

Este caso de uso descreve como o Membro cria um evento no sistema

Editar Evento

Este caso de uso descreve como o Membro edita um evento no sistema

Excluir Evento

Este caso de uso descreve como o Membro exclui um evento no sistema

Criar Registro

Este caso de uso descreve como o Membro cria um registro no sistema

Editar Registro

Este caso de uso descreve como o Membro edita um registro no sistema

Excluir Registro

Este caso de uso descreve como o Membro exclui um registro no sistema

Criar Tarefa

Este caso de uso descreve como o Membro cria uma tarefa no sistema

Editar Tarefa

Este caso de uso descreve como o Membro edita uma tarefa no sistema

Excluir Tarefa

Este caso de uso descreve como o Membro exclui uma tarefa no sistema

Criar Lembrete

Este caso de uso descreve como o Membro cria um lembrete no sistema

Excluir Lembrete

Este caso de uso descreve como o Membro exclui um lembrete no sistema

Criar Ata

Este caso de uso descreve como o Membro gera uma ata de um determinado dia.

Artefato Especificação do Caso de Uso

Caso de Uso: Criar Assunto

Ator: Membro

Descrição: O membro adiciona um assunto

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema.

Pós-Condições: O sistema possui um novo assunto.

Fluxo Principal:

1. O membro acessa a página dos assuntos
2. O membro seleciona a opção Criar Assunto
3. O membro informa o título do assunto
4. O membro finaliza a criação
5. O sistema cria o assunto
6. O sistema entra no assunto

Fluxo Alternativo:

*.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo

3.a O membro pode cancelar a criação e vai para o passo 6.

5.a O sistema alerta que nome já está em uso, volta ao passo 4

5.b O sistema mostra nomes semelhantes com o digitado e pergunta se deseja retornar ao passo 3 ou continuar a criação.

Caso de Uso: Editar Assunto

Ator: Membro

Descrição: O membro edita um assunto já criado.

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema.

Pós-Condições: O assunto foi alterado

Fluxo Principal:

1. O membro acessa a página dos assuntos
2. O membro seleciona um assunto para Editar
3. O sistema exibe o nome atual do Assunto
4. O membro fornece o novo nome
5. O membro finaliza a edição
6. O sistema guarda as alterações
7. O sistema exibe todos os assuntos existentes

Fluxo Alternativo:

*.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo

2.a O membro filtra os assuntos.

3.a O membro pode cancelar a edição e vai para o passo 7.

5.a O sistema alerta que nome já está em uso, volta ao passo 4

5.b O sistema mostra nomes semelhantes com o digitado e pergunta se deseja retornar ao passo 3 ou continuar a criação.

Caso de Uso: Excluir Assunto

Ator: Membro

Descrição: O membro exclui um assunto já criado.

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema.

Pós-Condições: O sistema não possui mais o assunto selecionado e seu conteúdo

Fluxo Principal:

1. O membro acessa a página dos assuntos
2. O membro seleciona um assunto para Excluir
3. O membro confirma a exclusão
4. O sistema apaga todos os lembretes das tarefas do assunto selecionado
5. O sistema apaga todas as tarefas do assunto selecionado
6. O sistema apaga todos os lembretes dos eventos do assunto selecionado
7. O sistema apaga todos os eventos do assunto selecionado
8. O sistema apaga todos os registros do assunto selecionado
9. O sistema apaga o assunto
10. O sistema exibe todos os assuntos restantes

Fluxo Alternativo:

- *.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo
- 2.a O membro filtra os assuntos.
- 3.a O membro pode cancelar a exclusão e vai para o passo 10.

Caso de Uso: Criar Tarefa

Ator: Membro

Descrição: O membro adiciona uma tarefa

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de um assunto.

Pós-Condições: O assunto possui uma nova tarefa.

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona a opção Criar Tarefa
2. O membro informa os dados necessários para a criação da tarefa
3. O membro confirma a criação da tarefa
4. O sistema cria a tarefa
5. O sistema exibe os conteúdos do assunto

Fluxo Alternativo:

- *.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo
- 2.a O membro pode optar por criar lembretes
- 3.a O membro pode cancelar a criação e vai para o passo 5.
- 4.a O sistema alerta sobre dados inválidos ou conflitantes e volta para o passo 2.

Caso de Uso: Editar Tarefa

Ator: Membro

Descrição: O membro edita uma tarefa existente.

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de um assunto ou dentro do ambiente de tarefas.

Pós-Condições: A tarefa foi alterada

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona uma tarefa para Editar
2. O sistema exibe os dados atuais da Tarefa
3. O membro altera um subconjunto dos dados
4. O membro confirma as alterações
5. O sistema guarda as alterações
6. O sistema exibe o conteúdo do assunto

Fluxo Alternativo:

- *.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo
- 2.a O membro filtra as tarefas.
- 3.a O membro pode cancelar a edição e vai para o passo 6.
- 3.b O membro pode criar novos e excluir lembretes
- 5.a O sistema alerta sobre dados inválidos ou conflitantes e volta para o passo 3.

Caso de Uso: Excluir Tarefa

Ator: Membro

Descrição: O membro exclui uma tarefa existente.

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de um assunto ou dentro do ambiente de tarefas.

Pós-Condições: O assunto não contém mais a tarefa selecionada

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona uma tarefa para Excluir
2. O sistema exibe a tarefa selecionada
3. O membro confirma a exclusão
4. O sistema remove os lembretes relacionados a tarefa
5. O sistema remove a tarefa
6. O sistema exibe as informações do ambiente atual.

Fluxo Alternativo:

- *.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo
- 1.a O membro filtra as tarefas.
- 3.a O membro pode cancelar a exclusão e vai para o passo 6.

Caso de Uso: Criar Evento

Ator: Membro

Descrição: O membro adiciona um evento

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de um assunto.

Pós-Condições: O assunto possui um novo evento

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona a opção Criar Evento
2. O membro informa os dados necessários para a criação do evento
3. O membro confirma a criação do evento
4. O sistema cria o evento
5. O sistema exibe os conteúdos do assunto

Fluxo Alternativo:

- *.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo
- 2.a O membro pode optar por criar lembretes
- 3.a O membro pode cancelar a criação e vai para o passo 5.
- 4.a O sistema alerta sobre dados inválidos ou conflitantes e volta para o passo 2.

Caso de Uso: Editar Evento

Ator: Membro

Descrição: O membro edita um evento existente.

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de um assunto.

Pós-Condições: O evento foi alterado

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona um evento para Editar
2. O sistema exibe os dados atuais do evento
3. O membro altera um subconjunto dos dados
4. O membro confirma as alterações
5. O sistema guarda as alterações
6. O sistema exibe o conteúdo do assunto

Fluxo Alternativo:

- *.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo
- 2.a O membro filtra os eventos.
- 3.a O membro pode cancelar a edição e vai para o passo 6.
- 3.b O membro pode criar novos ou excluir lembretes
- 5.a O sistema alerta sobre dados inválidos ou conflitantes e volta para o passo 3.

Caso de Uso: Excluir Evento

Ator: Membro

Descrição: O membro exclui um evento existente.

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de um assunto

Pós-Condições: O assunto não contém mais o evento selecionado

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona um evento para Excluir
2. O sistema exibe o evento selecionado
3. O membro confirma a exclusão
4. O sistema remove os lembretes relacionados ao evento
5. O sistema remove o evento
6. O sistema exibe o conteúdo do assunto.

Fluxo Alternativo:

***.a** A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo

1.a O membro filtra os eventos

3.a O membro pode cancelar a exclusão e vai para o passo **6**.

Caso de Uso: Criar Registro

Ator: Membro

Descrição: O membro adiciona um registro

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de um assunto.

Pós-Condições: O assunto possui um novo registro

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona a opção Criar Registro
2. O membro informa os dados necessários para a criação do registro
3. O membro confirma a criação do registro
4. O sistema cria o registro
5. O sistema exibe os conteúdos do assunto

Fluxo Alternativo:

***.a** A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo

3.a O membro pode cancelar a criação e vai para o passo **5**.

4.a O sistema alerta sobre dados inválidos ou conflitantes e volta para o passo **2**.

Caso de Uso: Editar Registro

Ator: Membro

Descrição: O membro edita um registro existente.

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de um assunto.

Pós-Condições: O evento foi alterado

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona um registro para Editar
2. O sistema exibe os dados atuais do registro
3. O membro altera um subconjunto dos dados
4. O membro confirma as alterações
5. O sistema guarda as alterações
6. O sistema exibe o conteúdo do assunto

Fluxo Alternativo:

- *.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo
- 2.a O membro filtra os registros.
- 3.a O membro pode cancelar a edição e vai para o passo 6.
- 5.a O sistema alerta sobre dados inválidos ou conflitantes e volta para o passo 3.

Caso de Uso: Excluir Registro

Ator: Membro

Descrição: O membro exclui um registro existente.

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de um assunto

Pós-Condições: O assunto não contém mais o registro selecionado

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona um registro para Excluir
2. O sistema exibe o registro selecionado
3. O membro confirma a exclusão
4. O sistema remove o registro
5. O sistema exibe o conteúdo do assunto.

Fluxo Alternativo:

- *.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo
- 1.a O membro filtra os registros
- 3.a O membro pode cancelar a exclusão e vai para o passo 6.

Caso de Uso: Criar Lembrete

Ator: Membro

Descrição: O membro adiciona um lembrete a uma tarefa ou evento

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de uma tarefa ou evento.

Pós-Condições: A tarefa ou evento possui um novo lembrete

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona a opção Adicionar Lembrete
2. O membro informa a data do lembrete
3. O sistema cria o lembrete
4. O sistema exibe os conteúdos da tarefa ou evento

Fluxo Alternativo:

*.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo

4.a O sistema alerta que já existe lembrete para aquela data (relacionada a mesma tarefa ou evento) e volta para o passo 2.

Caso de Uso: Excluir Lembrete

Ator: Membro

Descrição: O membro exclui um lembrete existente.

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema e dentro de uma tarefa ou evento

Pós-Condições: A tarefa ou evento não contém mais o lembrete selecionado

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona um registro para Excluir
2. O sistema remove o registro
3. O sistema exibe o conteúdo do assunto.

Fluxo Alternativo:

*.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo

Caso de Uso: Criar Ata

Ator: Membro

Descrição: O membro gera a ata de uma determinada data

Pré-Condições: O membro já está logado no sistema

Pós-Condições: Um e-mail é enviado por e-mail para a lista de e-mails da Diretoria

Fluxo Principal:

1. O membro seleciona a opção Gerar Ata
2. O membro fornece a data
3. O sistema gera a ata
4. O sistema exibe a ata gerada
5. O membro confirma o envio
6. O sistema envia a ata para a lista da Diretoria

Fluxo Alternativo:

*.a A qualquer momento o membro pode sair do sistema e cancelar o que estava fazendo

5.a O membro pode cancelar o envio e volta para o passo 2.

Revisão

Inicialmente elaboramos uma versão do N.E.R.D. baseada principalmente na criação de assuntos, tarefas, eventos, registros e lembretes. Para acessar o sistema seria necessário um login com restrição de acesso baseado em tipos de usuários. Fechamos este pequeno escopo para termos um ponto inicial para as discussões.

Levamos a proposta para os demais membros toda segunda-feira. Com o tempo fomos aprimorando o projeto e definimos as estruturas das primeiras iterações.

Percebemos que, enquanto não existir funcionalidades restritas aos cargos específicos, não há necessidade de controlar o acesso com tipos de usuários, nem logins diferentes. Além disso, reforçamos a idéia de que é preciso ter a função de gerar ata pelo sistema. A última das revisões foi a criação de um ambiente para a visualização de todas as tarefas (sem distinção de assunto).

ANEXO BRAINSTORM - 07/ 10/2009

A seguir estão todas as anotações feitas durante uma sessão de Brainstorm com vários membros da AAAMAT. Levamos algumas idéias para começar a discussão e, logo, todos os participantes começaram a levantar possibilidades e idéias.

Assuntos;

Tabs separadas por assunto pra não ficarem poluídas

Tarefas;

Calendários/Multicalendários;

Movimentação Financeira;

Atas Obrigatórias por lei;

Padronização nos nomes para facilitar as buscas;

Criar diferentes categorias de usuários;

Criar grupos com mesmos tipos de usuários;

Diferentes liberdades para cada tipo de usuário;

Cores diferentes para cada usuário;

Cadastro dos bixos;

Servidor = computador da atlética;

Lembretes;

Fórum de discussões;

E-mail resumo do dia;

Programar data de envio de lembretes e tarefas por e-mail;

afazeres:

- pode acontecer de daqui um ano ninguém mais usar.
- comentário sobre a posição da atlética em relação aos assuntos discutidos em reunião.
- buscas: por atas, por palavras chaves, por afazeres, por pessoa responsável pela tarefa.
- lista de nomes (possíveis responsáveis por tarefas) que podem ser arrastados/selecionados e relacionados com afazeres.
- esses afazeres podem ser criados durante ou depois das reuniões.
- fazer um calendário ligado a essas tarefas.

- eventos tb apareciam no calendário.
- sistema não ficar mandando muitos e-mails para as pessoas.
- ter um jeito de programar qndo serão mandados os e-mail.... colocar um default e a possibilidade de escolher uma data diferente por tarefa (programar datas de envio)
- diferentes tipos de usuários
- espaço para os dm's com as tabelas dos campeonatos onde os dm's podem pensar em trocas e apontar possíveis trocas (desejadas) ao DGE.
- colocar duas tabelas separadas, uma só com os jogos do ime, e outra com todos os jogos. a primeira é pra facilitar a consulta de todos os jogos do ime, e a segunda seria pra encontrar possíveis horários vagos, ou candidatos a trocar de horário
- lugar para os dm's avisarem que algum jogo deverá ser mudado.
- um calendário com as restrições do ime
- um calendário com as restrições de todas as outras faculdades da usp (tabela que a LAAUSP já faz)
- multicalendários onde facilmente podemos escolher qual ou quais mostrar no momento
- maior prioridade para as tarefas internas, menor para os calendários de jogos e restrições
- montar uma janela onde colocamos o texto do e-mail e mandamos e-mail para atléticaTodas
- padronizar os nomes dos arquivos para facilitar as buscas
- encomendas e livro caixa diretamente no computador
- kit vendido com um sistema no computador no lugar de papel, mas ver como ficaria para a impressão de recibos
- mostrar onde está e quantidade de dinheiro para alguns tipos de usuários
- Atas precisam ficar guardadas em algum lugar, por lei e para futuras consultas
- Gerar atas por título e/ou por assuntos
- Separar o conteúdo dos assuntos para que a busca possa ocorrer por Tarefas, Eventos e Registros/Comentários.
- manter o servidor no computador da atlética, que não poderá ser desligado nunca. Banco de dados no servidor que será o computador da atlética
- cadastro dos bixos fazendo parte do sistema;
- colocar as funcionalidades não usadas frequentemente em um botão outros
- separar as tabs por assuntos... assim não ficará nada muito poluido
- Cada tipo de usuário tem liberdade para fazer coisas diferentes. Ex: Só o pika (secretários)

pode escrever atas.

- cores diferentes para cada usuário
- lembretes. Ex: pagar JL.... Lembretes não tem uma pessoa específica... aparece para todos
- podemos fazer grupos do tipo DM's. Pode acontecer deixar lembretes para todos automaticamente ou mandar e-mails para o grupo.
- possibilidade de fórum para discussão (problemas: não ser visto frequentemente, e o gmail já guarda muito bem essas informações, é muita coisa pra um banco de dados)
- minimo de e-mails possível
- 1 e-mail por dia resumindo o que aconteceu durante o dia no site. Pode até ser enviar os links de onde houve atualização (pode não ser bom para oq é urgente que só chegará no final do dia. Além do mais o gmail faz bem a divisão de assuntos)
- site personalizado dependendo do usuário