

Universidade de São Paulo

MAC5714 – Programação Orientada a Objetos
Prof. Fábio Kon

Luciano Oliveira Borges – N. USP: 5820672
Danilo Bento – N. USP: 3495519
Daniel Lins – N. USP: 6613529

Data de Entrega: 09/12/2012

Open Volunteer Marketplace – Descritivo do Projeto

1. Objetivo

Desenvolvimento de um sistema de voluntariado em projetos genéricos na linguagem *Smalltalk* utilizando as ferramentas *Squeak 4.3* e *Seaside 3.0.6*.

2. Requisitos

- ! Projetos (cada projeto pode ter 1 ou mais coordenadores).
- ! Papeis: voluntário, coordenador de projeto, admin.
- ! Um usuário qualquer pode criar um novo projeto.
- ! Uma pessoa qualquer pode criar um novo usuário.
- ! Um coordenador pode adicionar novos coordenadores ao projeto que ele coordena.
- ! Um coordenador pode adicionar tarefas a um projeto.
- ! Um coordenador pode adicionar habilidades exigidas a uma tarefa.
- ! Admin cria lista de habilidades possíveis (sendo que "Outra" é uma possibilidade ao escolher "Outra", o usuário precisa preencher um texto explicando).
- ! Um usuário qualquer pode apagar as coisas que ele mesmo criou.
- ! O admin pode apagar qualquer coisa.
- ! O coordenador de um projeto pode apagar coisas relativas àquele projeto.
- ! O sistema sugere para um voluntário quais tarefas ele poderia executar baseado em suas habilidades e o voluntário se oferece para uma ou mais tarefas.
- ! O coordenador pode aceitar ou não o oferecimento de um voluntário (caso não aceite, explicar por que).
- ! Para uma dada tarefa, o sistema sugere ao coordenador, voluntários para executá-la.
- ! O coordenador pode convidar um voluntário para uma dada tarefa.
- ! O voluntário pode aceitar ou não o convite (caso não aceite, opcionalmente explicar por que).
- ! Possuem uma lista de habilidades definidas por ele mesmo.
- ! Estados de uma tarefa: aberta, executando, concluída, cancelada, adiada.

- ! O coordenador do projeto é o único que pode mudar o estado de uma tarefa (além do admin).
- ! O sistema mostra para cada projeto, quais são suas tarefas, o estado de cada uma, as tarefas nas quais ela depende e quem são os voluntários associados.
- ! O sistema mostra para cada projeto um diagrama gráfico temporal com as tarefas, suas datas e estimativas de tempo.
- ! Número total de tarefas concluídas, número de tarefas concluídas por mês, número de tarefas concluídas no prazo/fora do prazo, número de tarefas em execução no prazo/fora do prazo, produtividade para cada voluntário (ranking de voluntários pelo número de tarefas ou pelo número de tarefas ponderado pela estimativa de tempo de trabalho de cada tarefa).

3. Desenvolvimento

Basicamente o desenvolvimento do sistema está quase completo com base nos requisitos, porém devido uma alternativa na implementação da *View* que não deu certo perdemos muito tempo no retorno a nossa primeira tentativa isto impactou no produto final.

O prejuízo na produção ficou por conta de algumas regras de negócio e pelas *Views* dos convites e comentários sendo este não constando na implementação da segunda fase do projeto.

4. Resultados e Limitações

Os resultados são vistos como concluídos no uso do sistema desenvolvido, já que as rotinas de usuários, habilidades, projetos e tarefas estão em pleno funcionamento. Lembrando que há algumas regras de negócio a serem implementadas.

As limitações como já foi citado foi a falta das rotinas nos *Views* de comentários e convites.

5. Conclusão

A conclusão geral por parte do grupo foi que o objetivo foi completado, sendo este o aprendizado do uso das ferramentas *Squeak* e *Seaside* como plataformas de aprendizado em programação OO.

As conclusões específicas ficam por conta da dificuldade de disponibilidade de material sobre o *Seaside*, sendo este o maior problema encontrado no desenvolvimento. Também o tempo dividido entre a primeira fase e a segunda fase do projeto foi desproporcional visto que a segunda parte necessitava de mais tempo.