

CENTRO PAULA SOUZA
ESCOLA TÉCNICA DE HORTOLÂNDIA
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Lucas Rafael Barbosa Ribeiro
Murillo Augusto Da Silva Cardozo
Vitor Silvério Costa Justamand

MORNING

Hortolândia-SP

2021

Lucas Rafael Barbosa Ribeiro
Murillo Augusto Da Silva Cardozo
Vitor Silvério Costa Justamand

MORNING

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Escola Técnica de Hortolândia, orientado pela Prof^a Juliana Godoy de Sá e coorientado pelo Prof^o Fabrício Braios Azevedo, como requisito parcial para a obtenção do título de técnico em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Hortolândia-SP

2021

Dedicamos esse trabalho aos nossos pais, que sem o seu esforço não seria possível concluir o curso. Dedicamos também aos nossos professores orientadores que nos ajudaram ao longo deste caminho, aos colegas de curso que juntamente a nós, encerraram uma etapa de suas vidas acadêmicas

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Deus por esta oportunidade e às nossas famílias pela paciência e apoio em todos os momentos do curso técnico;

Aos nossos professores por nos terem dado todo o conhecimento e apoio necessário para a evolução e finalização do curso;

Aos companheiros de grupo de T.C.C, pela força, presença e perseverança durante todo esse percurso;

Ao professor Fabrício Braios Azevedo que nos auxiliou no desenvolvimento do projeto e na conclusão do curso;

À professora Juliana Godoy de Sá, pelas dicas no desenvolvimento do projeto e na conclusão do curso.

Somos gratos por todos que estiveram conosco, que ensinaram, tiveram paciência para lidar, o companheirismo, a dedicação de todos para sempre darmos o nosso melhor.

“Os que se encantam com a prática sem a ciência são como os timoneiros que entram no navio sem timão nem bússola, nunca tendo certeza do seu destino”

LEONARDO DA VINCI

Resumo em Língua Nacional

No cenário mundial, muitas pessoas têm a dificuldade para se organizar no dia a dia e no trabalho e como uma alternativa eficiente para quem deseja se organizar melhor, criamos uma solução para os problemas de organização cotidianas/profissional através da metodologia *Kanban* que dá a possibilidade de identificar em qual estágio está o projeto, através de uma tabela constituída de três colunas originalmente onde eram colocados post-its com a atividade em questão. Com a ajuda da metodologia do Kanban, pensamos em um sistema onde o usuário poderia criar os seus quadros e com suas respectivas tarefas que poderá ser usado tanto para empresas futuramente quanto para o cotidiano. Pode ser acesso via web onde facilitará a utilização do Morning e futuramente será lançado uma versão mobile para uma maior utilização no dia a dia e em meios profissionais.

Traz simplicidade, zelando por um sistema amigável e leve para todos, por tanto o programa Morning traz novidades especiais para os problemas de organização citados, formando em si uma nova experiência de contato com a facilidade do dia a dia em quaisquer tarefas.

Palavras-Chaves: Kanban, Organização, Metodologia, Web, Mobile.

ABSTRACT

On the world stage, many people find it difficult to organize themselves on a daily basis and at work and as an efficient alternative for those who want to organize themselves better, we create a solution to everyday/professional organization problems through the Kanban methodology that gives the possibility to identify which stage the project is at, through a table made up of three columns originally where post-its were placed with the activity in question. With the help of the Kanban methodology, we thought of a system where the user could create their tables and with their respective tasks that could be used both for companies in the future and for everyday life. It can be accessed via the web where it will facilitate the use of Morning and in the future a mobile version will be launched for greater use in everyday life and in professional environments.

It brings simplicity, ensuring a friendly and light system for everyone, therefore the Morning program brings special news for the afore mentioned organization problems, forming in itself a new experience of contact with the ease of day-to-day in any task.

Keywords: Kanban, Organization, Methodology, Web, Mobile.

Índice de figuras

Figura 1 - Gráfico 1	14
Figura 2- Gráfico 2	15
Figura 3 - Gráfico 3	15
Figura 4 - Gráfico 4	16
Figura 5 - Gráfico 5	16
Figura 6 - Gráfico 6	17
Figura 7 -Tela de Cadastro	31
Figura 8 - Tela de Login	32
Figura 9 - Tela de Home	33
Figura 10 - Tela de Quadro.....	34
Figura 11 - Tela de Perfil.....	34
Figura 12 - Tela de Time	35
Figura 13 - Tela de Landing Page	36
Figura 14 – Logo.....	36

Índice de tabulação

Tabela 1 - Usuário	25
Tabela 2 - Time	26
Tabela 3 - Quadro.....	26
Tabela 4 - Lista.....	27
Tabela 5 - Card	27
Tabela 6 - Checklist.....	28
Tabela 7 - Tasks	28
Tabela 8- userTeam	28
Tabela 9 - userBoard.....	29
Tabela 10 - userCard	29
Tabela 11 - teamEmail.....	29
Tabela 12 - Email.....	30
Tabela 13 - Requisitos Funcionais.....	30
Tabela 14 - Requisitos Não Funcionais	31

Índice de ilustrações

Imagem 1 - Exemplo de um quadro Kanban.....	18
Imagem 2 - Exemplo de quadro Kanban na empresa	20
Imagem 3 - Exemplo de quadro com post it.....	20
Imagem 4 - Quadro Kanban do Trello.....	22
Imagem 5 - Banco de dados lógico	24
Imagem 6 - Banco de dados relacional.....	33

SUMÁRIO

Introdução	12
1. Metodologia	13
2. Fundamentação Teórica	14
2.1. Manifesto ágil	17
2.2. Métodos Ágeis	18
2.2.1. <i>Kanban</i>	18
2.3. Sistemas correlatos.....	21
3. Desenvolvimento	22
3.1. Técnicas e ferramentas.....	22
3.2. Etapas	23
3.3. Banco de Dados.....	23
3.4. Dicionário de dados.....	25
3.5. Requisitos Funcionais	30
3.6. Requisitos Não Funcionais.....	31
3.7. Resultados	31
3.7.1. Tela de Cadastro.....	31
3.7.2. Tela de Login	32
3.7.3. Home.....	33
3.7.4. Quadro	33
3.7.5. Perfil.....	34
3.7.6. Time	35
3.7.7. Landing Page	36
3.7.8. Logo	36
4. Projeto Futuro	37
Referências	38

INTRODUÇÃO

A falta do costume organizacional causa a muitas pessoas um dia improdutivo e cheio de distrações, resultando em um dia súbito, onde nenhuma tarefa se completa.

Nos tempos contemporâneos, em especial do ano de 2020 até o atual, a vida de muitas pessoas foi alterada em consequência da pandemia. Tendo isto em vista, este trabalho tem como objetivo sanar as dificuldades que surgem aos jovens e adultos, que se encontram em novas situações de planejamento relacionadas ao mercado de trabalho, a administração e a gerência profissional, buscando soluções para os problemas, através de um sistema web, que pode ser utilizado no dia a dia ou em meios profissionais e empresariais.

A metodologia Kanban é uma ótima solução para esse problema, ela consiste na elaboração de quadros, colunas e post-its, sendo fácil organizar e visualizar o que está pendente, em desenvolvimento e o que está pronto. O Morning é um sistema que proporciona uma experiência amigável, onde torna o simples em eficaz, trazendo novidades especiais para a solução de problemas organizacionais e zelando sempre por manter a facilidade para o dia a dia em qualquer tarefa.

1. METOLOGIA

O sistema foi desenvolvido em forma de site na web, onde o usuário se cadastra com o nome, e-mail e senha, e realiza o login com os últimos dois dados. Por padrão gera-se um quadro no time inicial, onde o usuário pode ver todos os seus times/quadros, possibilitando a criação de times, e quadros dentro destes. Para adicionar outros usuários ao time basta utilizar os e-mails cadastrados. Dentro dos quadros, o usuário poderá criar listas, e dentro destas, cartões com seus afazeres, já nestes, pode-se escolher datas para entrega, resultando então, em uma subdivisão de tarefas.

Utilizou-se ferramentas online e gratuitas para a elaboração da parte visual e estrutural do projeto. Para o desenvolvimento dos protótipos de telas foi usada a plataforma Figma. Para separar as etapas do projeto, utilizamos o Trello. E para a criação do logotipo foi usada a plataforma *web* Canva. Para a elaboração e visualização dos diagramas de banco utilizamos o brModelo, o HeidiSQL.

Com isso, iniciou-se o planejamento do banco de dados e do programa em si, para logo depois começar o processo da programação.

A linguagem de programação PHP foi empregada como estrutura principal do back-end, com Model, da estrutura MVC, para acesso ao banco de dados. O banco de dados foi estruturado e implementado no MySQL Workbench. Para o front-end do sistema foi aplicado o framework Bootstrap, além do CSS3 e do HTML5 como estrutura. Cada tela é própria para ajudar o usuário a gerenciar as suas tarefas, sendo o seu uso de fácil aprendizado.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Através de um levantamento, utilizando o Google Forms, notou-se a necessidade de um novo sistema de organização que seja simples e objetivo na sua utilização.

Na primeira questão, perguntamos aos entrevistados se eles se organizam no dia a dia, 48% responderam que “De vez em quando”, 34% responderam que “Sim” e 18% responderam que “Não” (figura 1).

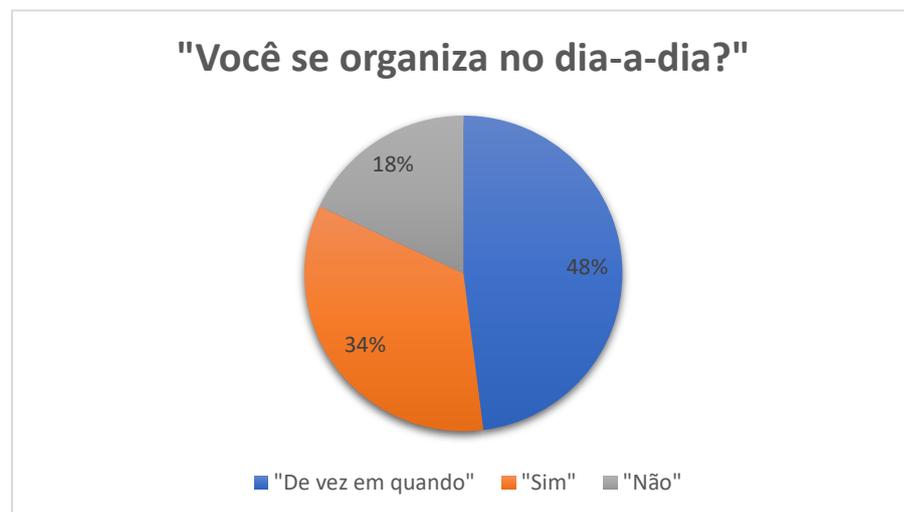


Figura 1 - Gráfico 1

Na segunda questão, perguntamos aos entrevistados para avaliar a organização pessoal quanto profissional durante a pandemia. 55% pessoas responderam “Normal”, 33% das pessoas responderam “Difícil” e 12% responderam “Fácil” (figura 2).

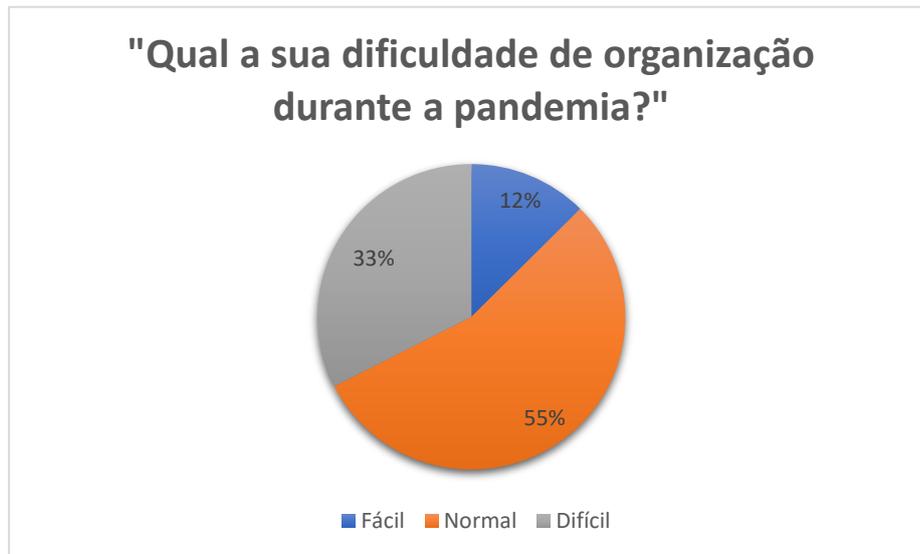


Figura 2- Gráfico 2

Em seguida perguntamos as pessoas se no dia a dia delas, elas iriam preferir se organizar manualmente, como bloco de notas, calendário ou por uma plataforma como o Trello, Notion. Na figura 3 abaixo, podemos ver que o resultado foi 50% para “Plataforma” e 50% para “Manualmente” (figura 3).

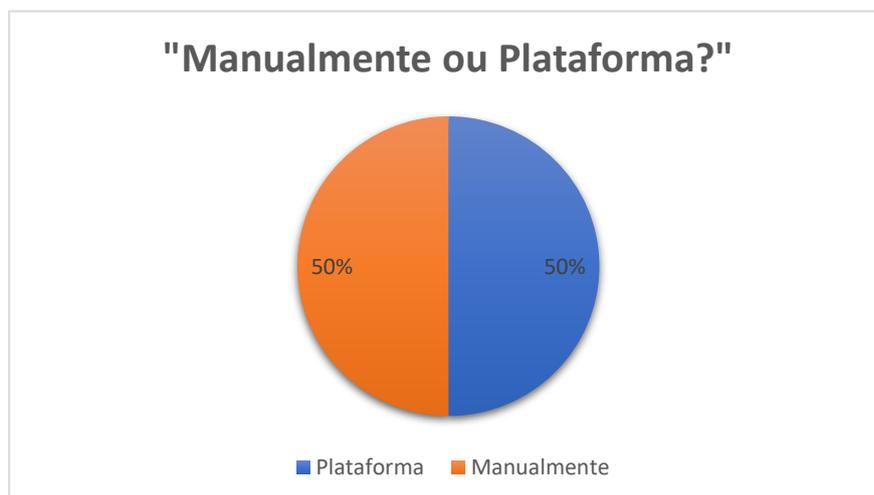


Figura 3 - Gráfico 3

Na quarta questão abordamos a seguinte questão: “Se existisse um aplicativo de organização, em qual plataforma você utilizaria?”. 84% das pessoas entrevistadas responderam que utilizariam o aplicativo mobile, 8% utilizariam o aplicativo web e 8% responderam que utilizariam o aplicativo desktop (figura 4).

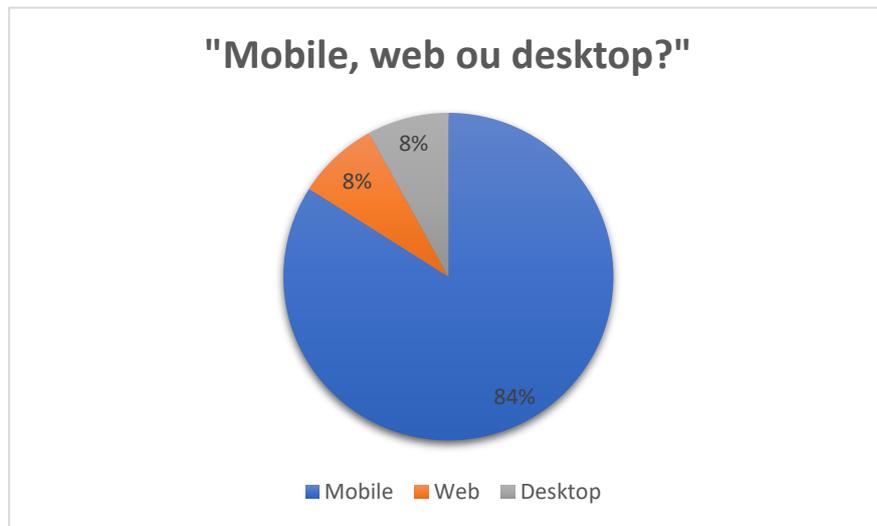


Figura 4 - Gráfico 4

Na penúltima questão perguntamos aos entrevistados se eles conhecem algum serviço de organização. 58% das pessoas responderam que "Não" e 42% responderam que "Sim". Pelo que analisamos, a maioria dos entrevistados que responderam "Sim", conhecem os serviços da Trello, Notion, Agenda do Google, Rabit (figura 5).



Figura 5 - Gráfico 5

Na última abordagem, perguntamos aos entrevistados se caso conheça algum serviço ele atende as suas necessidades. 82% das pessoas entrevistadas responderam que “Não” e 18% responderam que “Sim” (figura 6).

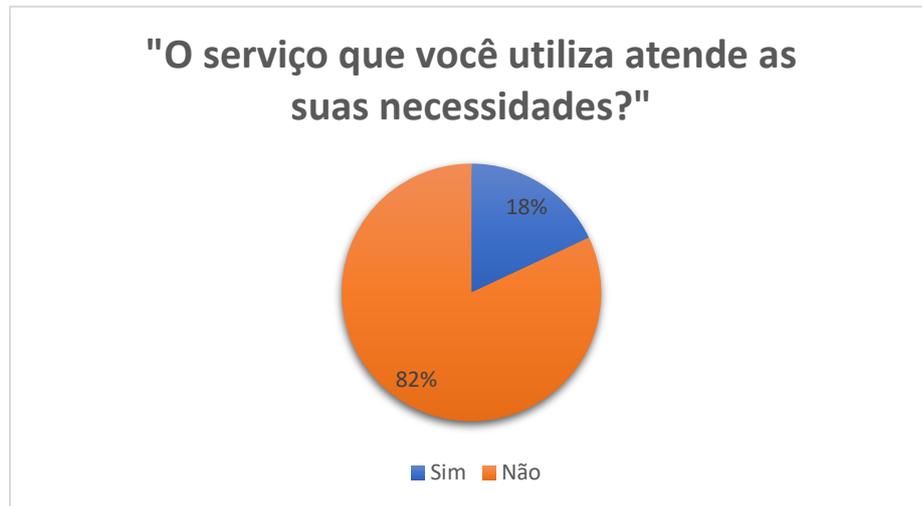


Figura 6 - Gráfico 6

Com os resultados nas mãos, resolvemos realizar uma reunião para definir o que seria feito. Percebemos que na quarta questão o aplicativo mobile foi o mais votado, com essa questão realizamos uma reunião com um orientador para perguntar o que poderia ser feito. Então definimos que primeiro seria feito um aplicativo *web* que seria gratuito, simples e objetivo. Posteriormente poderia ser feito um aplicativo mobile para o acesso em qualquer lugar.

Com a pesquisa em mãos, decidiu-se usar a metodologia Kanban, que facilitaria visualmente para o usuário as suas opções dentro do sistema, afinal o Kanban é uma metodologia ágil, que torna mais eficaz a forma de produzir.

2.1. Manifesto ágil

Em fevereiro de 2001, uma reunião nas montanhas em Utah, sinalizou o surgimento e propagação dos métodos ágeis. Essa reunião instaurou o que distinguimos hoje como manifesto ágil, se resultando em um grito de guerra para a indústria de *software* e para aquelas dezessete pessoas presentes na reunião. O manifesto ágil senhoreia doze princípios e quatro valores, são eles:

- Indivíduos e interações entre eles mais que processos e ferramentas;
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente;
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos;

- Responder a mudanças mais que seguir um plano.

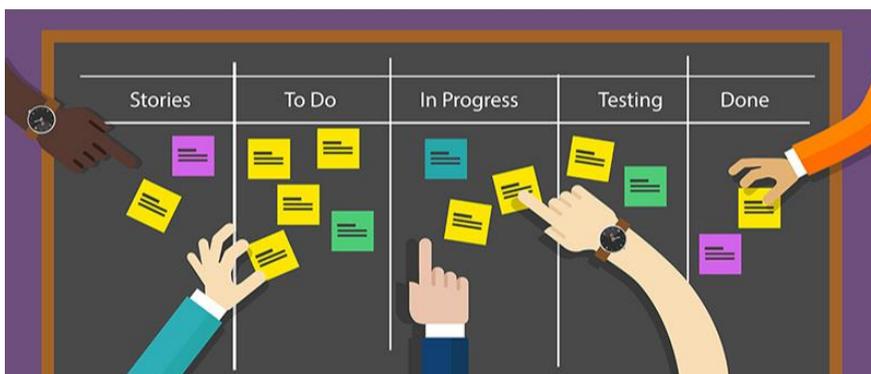
2.2. Métodos Ágeis

Surgiu através da reunião de 2001, basicamente se tornaram uma alternativa à gestão tradicional de projetos, nasceram através do desenvolvimento de software, mas atualmente podem ser aplicados a qualquer tipo de projeto. Os métodos ágeis vêm ajudando muitas equipes a encarar a imprevisibilidade dentro de um projeto através das entregas incrementais e ciclos iterativos. O objetivo dos métodos ágeis é promover um processo de gerenciamento que incentive a inspeção e adaptação frequente, é uma filosofia que acaba incentivando o maior trabalho em equipe, a auto-organização, a comunicação frequente e a entrega de valor. Resumindo, são um conjunto de práticas eficazes que se destinam a permitir a entrega rápida e de alta qualidade do produto, tendo uma abordagem de negócios que alinha o desenvolvimento do projeto com as necessidades do cliente e os objetivos da empresa (Cultura Ágil, 2015).

2.2.1. Kanban

A técnica *Kanban* foi elaborada com o propósito de tornar simples e rápidas as atividades de programação, controle e acompanhamento de sistemas de produção. Foi projetado para ser utilizado dentro do contexto da filosofia, Just in Time (JIT), e busca movimentar e fornecer os itens dentro da produção de acordo com a demanda necessária. Na área de desenvolvimento de software, técnicas *Kanban* começaram a ser utilizadas com o surgimento de métodos ágeis, no qual as equipes posicionam quadros em áreas visíveis da sala de projeto, identificam as possíveis fases da interação como: backlog da interação, em desenvolvimento, em validação e finalizado, e preenchem cada fase com cartões que indicam os itens de trabalho selecionados para uma dada interação.

Imagem 1 - Exemplo de um quadro *Kanban*



Kanban é uma técnica baseada em um modelo de aplicação incremental de mudanças onde a finalidade é incorporar alterações no modelo de trabalho visando a transformação cultural de uma organização. A utilização do quadro *Kanban* permite visualizar e otimizar processos existentes buscando mudar a cultura organizacional, ao invés de apenas substituir processos (ANDERSON, 2010).

Por este motivo, quando um cliente atua com equipes que usam *Kanban*, poderá solicitar mudanças durante uma interação, preservando o cronograma e mantendo o orçamento sob controle. Há muitas vantagens em se usar o sistema *Kanban* como uma forma de controlar o trabalho, e podemos citar algumas:

- Flexibilidade;
- Foco em um processo de entrega contínua;
- Redução do desperdício de trabalho;
- Ganhos expressivos de produtividade;
- O aumento da eficiência interna do time;
- Maior capacidade de concentração dos membros da equipe (NUUBES, 2020).

Com a implantação da cultura ágil em 2014, foi implantado um quadro físico *Kanban* para auxiliar o controle de projetos, onde cada cartão representa uma OS.

O quadro é dividido em três fases:

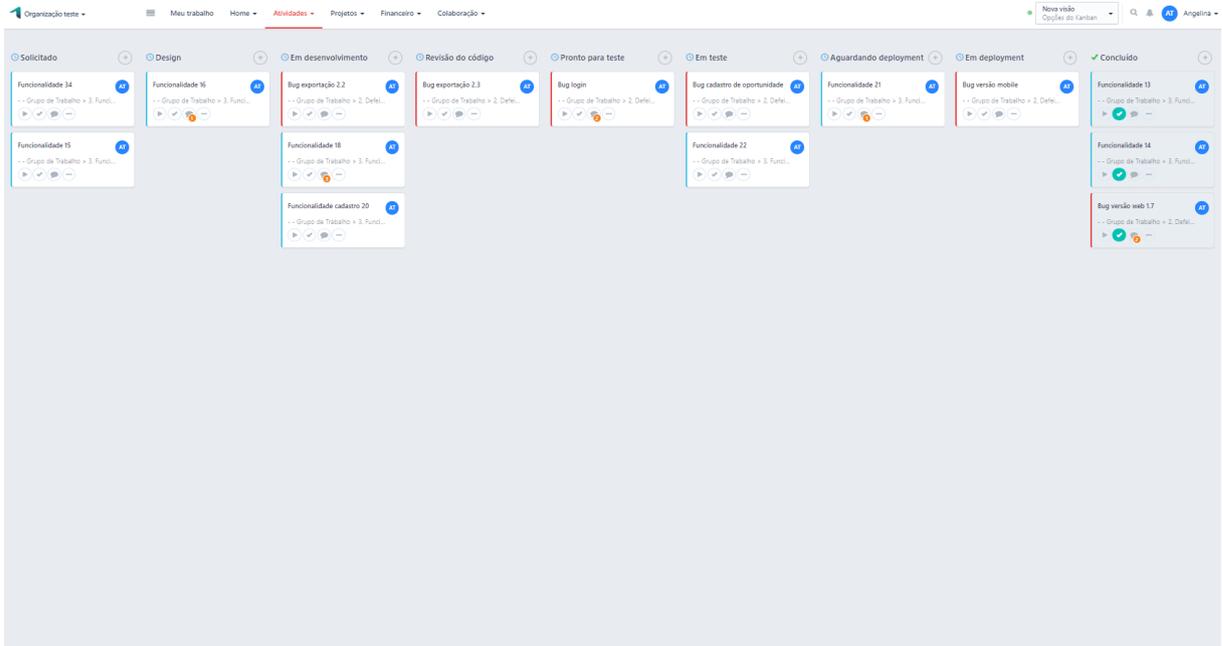
- a) A fazer: Atividades que tem de ser feitas/não iniciadas que são organizadas de acordo com a data de entrega;
- b) Fazendo: Atividades que estão em desenvolvimento;
- c) Feito/Pronto: Atividades que já foram concluídas.

Os cartões são organizados com as seguintes cores:

- Verde: No prazo;
- Amarelo: Atenção;
- Vermelho: Urgência.

Existem cores/classificação pré-definidas, mas podem mudar de acordo com a empresa, as cores também podem ser definidas por responsáveis, por tipo de atividade (ESPINHA, 2020).

A imagem 2, abaixo, representa um quadro *Kanban* em uma empresa de desenvolvimento de software, dividido em 8 partes: solicitado, design, em desenvolvimento, revisão de código, pronto para teste, em teste, aguardando *deployment*, em *deployment*, concluído.

Imagem 2 - Exemplo de quadro *Kanban* na empresa

A imagem 3 mostra um exemplo de quadro com post it com cores diferentes para classificá-los.

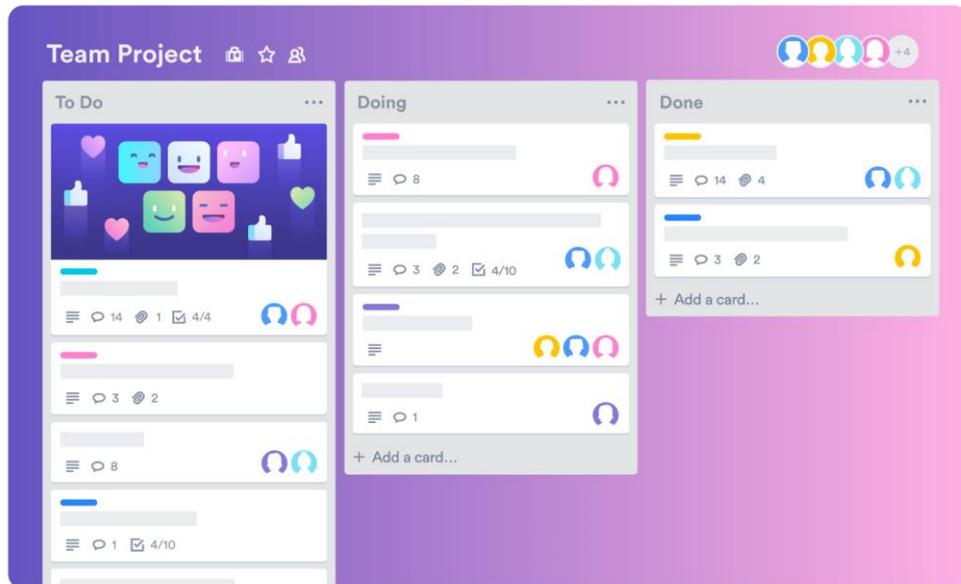
Imagem 3 - Exemplo de quadro com post it



2.3. Sistemas correlatos

Podemos citar o *Trello* (Trello, 2021) como sistema *web* que tem relação com o nosso trabalho. Criado em 2011 por *Fog Creek Software*, utiliza o *kanban* para o gerenciamento de projetos, onde eles são representados por quadros (*boards* em inglês) que contêm listas com várias tarefas e cada tarefa é representada por meio dos cartões criado dentro das listas. Os cartões podem ser movidos, copiados entre as listas para alterar o progresso. Os usuários também podem ser adicionados nos cartões (Wikipédia, 2021).

Na imagem 4, podemos ver que o quadro do *kanban* da ferramenta citada acima é igual ao *Kanban* e que se pode adicionar usuários, cores para representar quem está responsável por aquilo, pode também adicionar imagens, datas etc.

Imagem 4 - Quadro *Kanban* do Trello

3. DESENVOLVIMENTO

3.1. Técnicas e ferramentas

Decidimos usar algumas ferramentas e técnicas para facilitar o desenvolvimento do nosso projeto. Usamos o Bootstrap que é *framework web* aberto para o desenvolvimento de interface para sites. Também utilizamos o MySQL que é um sistema de gerenciamento de dados, onde é totalmente gratuito e simples na sua forma de utilizar. Aproveitamos o Trello (Trello, 2021), para nos planejarmos e organizar como seriam feitas as etapas. E por fim aplicamos o padrão MVC, onde abaixo explicaremos melhor como funciona:

MVC: É um padrão de arquitetura de software que contribui para a otimização das requisições feitas por usuários. A arquitetura é dividida em três partes, sendo elas: Modelo, Controlador e Visão.

- Modelo (*Model*, em inglês): Essa camada é conhecida como objeto modelo de negócio, gerencia e controla a forma como os dados se comportam por meio das funções, lógica e regras de negócios estabelecidas;
- Visão (*View*, em inglês): A camada responsável por mostrar informações de forma visual para o usuário. Resumindo, transmite as funções para o controle e entrega as respostas para o usuário;
- Controlador (*Controller*, em inglês): A camada que intermedia as requisições enviadas pela *view* com as respostas fornecidas pelo *model*, processando os dados que o usuário informou e repassando para outras camadas.

Resumindo, tudo começa pela interação do usuário com a visão depois disso, o controlador pega as informações e envia para o modelo que avalia os dados e transmite a resposta para o controlador, onde ele envia uma notificação com aquela informação para a camada visão, fazendo assim a apresentação visual do resultado.

3.2. Etapas

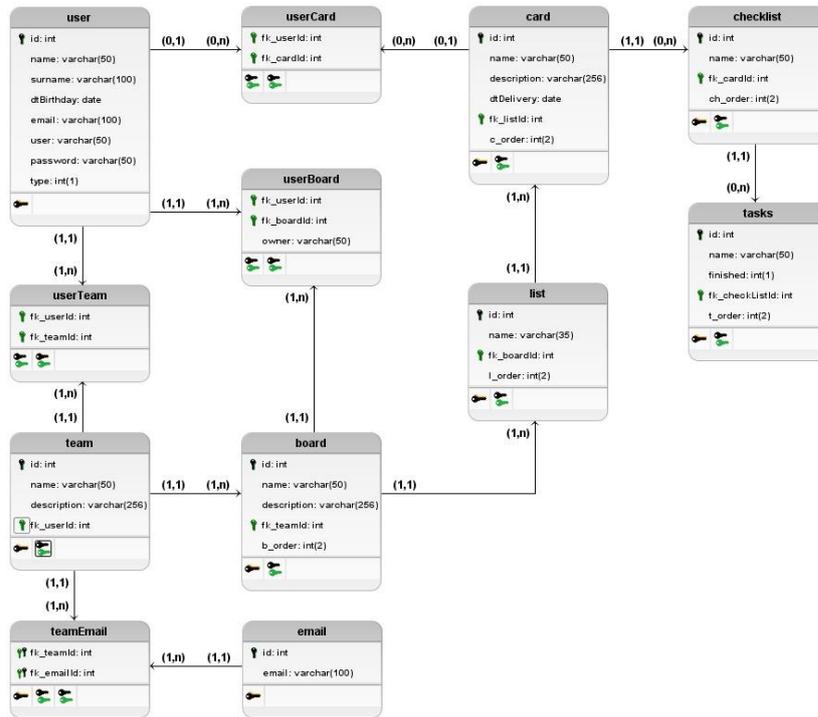
Dividimos o projeto em três partes: Back-end, Front-end e Geral. Começando pelo back-end, fizemos o banco de dados, onde ele vai armazenar os dados dos usuários, cadastros de pessoas, logins, cadastro de quadros, times, listas e cartões. Também vai armazenar o drag n' drop, que é a movimentação dos cartões de um quadro para o outro. Ainda no back-end decidimos o logotipo e começamos a fazer o sistema em PHP, para que quando as telas estivessem prontas nós só ligaríamos o back-end com o front-end.

Na segunda parte, começamos a desenvolver as telas, landing page, a maioria utilizando o Bootstrap e algumas templates /* nome do site*/, sempre implementando o MVC. Depois de algumas telas prontas, já ligamos o back-end com as telas.

Na terceira e última parte fizemos algumas alterações nas cores, logotipo, deixamos tudo mais bonito.

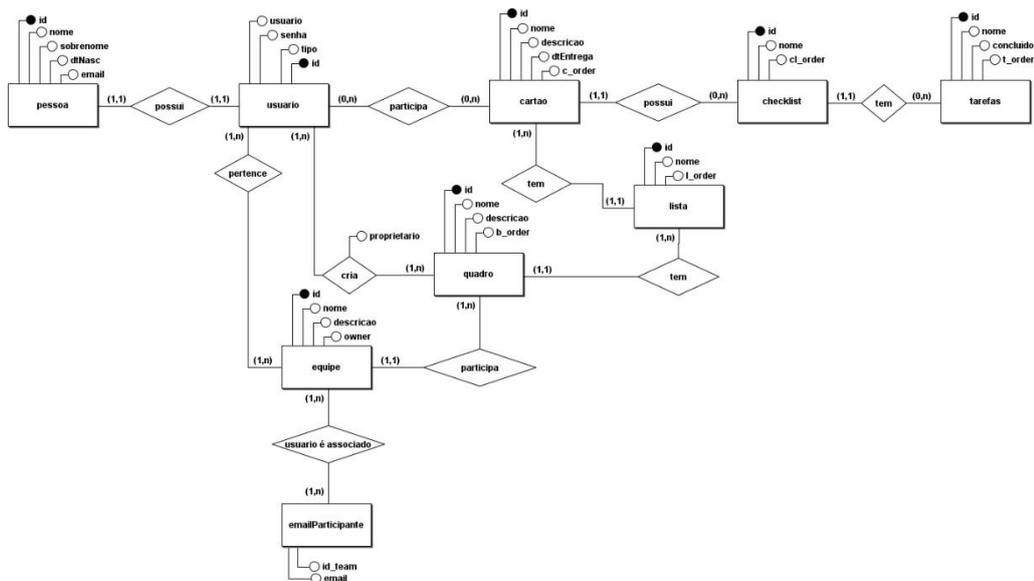
3.3. Banco de Dados

Imagem 5 - Banco de dados lógico



O Modelo Lógico permite que sejam expostos os relacionamentos da tabelas e suas estruturas. Através dele pode visualizar os campos das entidades e o sentido da troca dos dados (chave primária (PK) e chave estrangeira (FK)).

Imagem 6 - Banco de dados relacional DER



O Diagrama de Entidade e Relacionamento é uma ferramenta que permite identificar a interação entre as entidades do Banco de Dados e qual é o tipo de relacionamento (1:1, 1:N ou N:N).

3.4. Dicionário de dados

O dicionário de dados é uma tabela que representa cada entidade do banco de dados, descrevendo de maneira completa cada atributo. Nesse caso, possui como campos o atributo, o tipo de dado, o tamanho, a descrição e as suas restrições.

Esse dicionário permite que haja uma visão completa do banco de dados, complementando o Diagrama de Entidade e Relacionamento e o Modelo Lógico.

Tabela 1 - Usuário

Entidade: User

Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Id	Int			PK
Name	Varchar	50		
Surname	Varchar	100		
dtBirthday	Date			
Email	varchar	100		
User	Varchar	50	Id do usuário	
Password	Varchar	50		
type	int	1		

Tabela 2 - Time

Entidade: Team				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Id	Int			PK
Name	varchar	50		
Description	varchar	256		
fk_userId	int			FK

Tabela 3 - Quadro

Entidade: Board				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Id	Int			PK
Name	Varchar	50		
Description	Varchar	256		
Fk_teamId	int			FK

Tabela 4 - Lista

Entidade: List				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Id	int			PK
Name	varchar	35		
Fk_boardId	Int			FK
L_order	int	2		

Tabela 5 - Card

Entidade: Card				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Id	int			PK
Name	varchar	50		
description	varchar			
dtDelivery	date			
Fk_listId	Int			FK
C_order	int	2		

Entidade: Checklist				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio

Id	int			PK
Name	varchar	50		
Fk_cardId	Int			FK
ch_order	int	2		

Tabela 6 - Checklist

Tabela 7 - Tasks

Entidade: Tasks				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Id	int			PK
Name	varchar	50		
finished	Int	1		
Fk_checkListId	int			FK
T_order	int	2		

Tabela 8- userTeam

Entidade: userTeam				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Fk_userId	int			FK
Fk_teamId	int			FK

Tabela 9 - userBoard

Entidade: userBoard				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Fk_userId	int			FK
Fk_boardId	int			FK
owner	varchar	50		

Tabela 10 - userCard

Entidade: userCard				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Fk_user	int			FK
Fk_cardId	int			FK

Tabela 11 - teamEmail

Entidade: teamEmail				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Fk_teamId	int			FK
Fk_emailId	int			FK

Tabela 12 - Email

Entidade: email				
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições de Domínio
Id	int			PK
email	varchar	100		
Fk_teamId	Int			FK

3.5. Requisitos Funcionais

A Tabela 13 mostra abaixo quais requisitos o sistema deverá conter onde ele representa tarefas e serviços do sistema.

Tabela 13 - Requisitos Funcionais

Requisitos Funcionais
O sistema deverá utilizar o Método <i>Kanban</i> .
O sistema deverá permitir que o usuário poderá ver seu perfil
O sistema deverá permitir que o usuário poderá ver o perfil dos integrantes do time.

O sistema deverá permitir as alterações de informações.
O sistema deverá permitir o registro, criação, edição e exclusão de conta.
O sistema deverá permitir a criação de times, quadros, listas, cartões, checklists e <i>tasks</i> .
O sistema terá a função <i>Drag n' drop</i> nos quadros para a movimentação das listas.

3.6. Requisitos Não Funcionais

A Tabela 14 mostra os requisitos não funcionais relacionados ao sistema Morning que se refere em desempenho, usabilidade, confiabilidade, segurança, manutenção.

Tabela 14 - Requisitos Não Funcionais

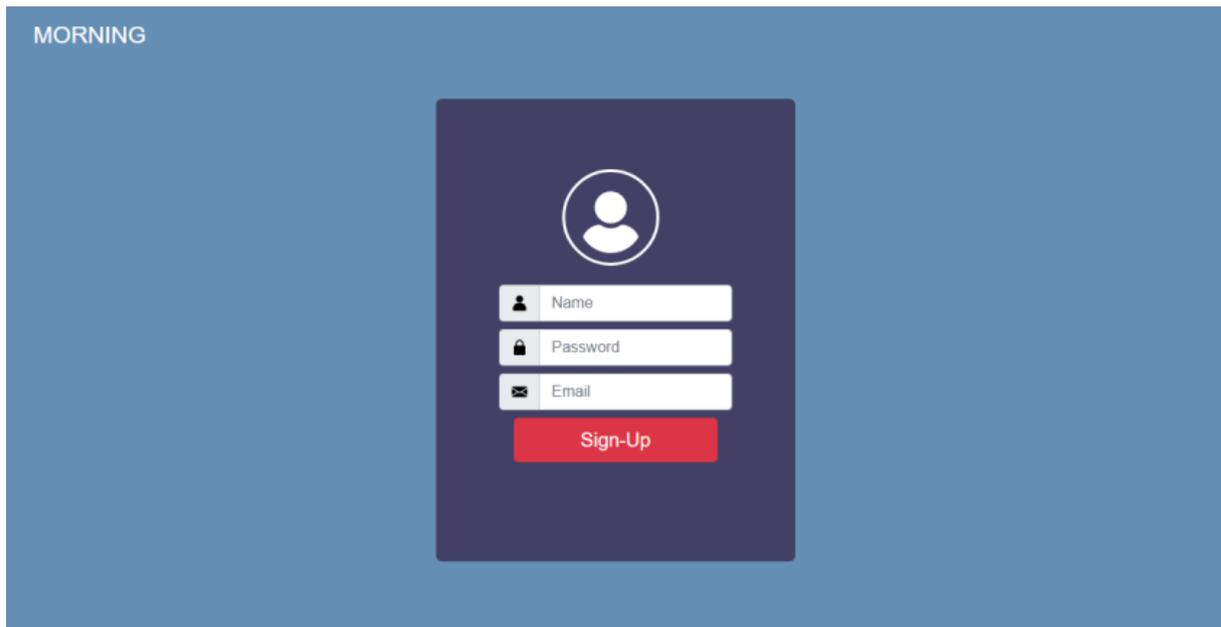
Requisitos Não Funcionais
O sistema deverá ser orientado a objeto.
O sistema deverá ter responsividade.
O sistema deverá utilizar o framework <i>Bootstrap</i> v4.6.
O sistema deverá utilizar a linguagem de programação PHP.
O sistema vai utilizar o banco de dados MySQL.
O sistema vai utilizar o padrão MVC.
O sistema deverá ser perfilado.
O sistema deverá utilizar a Metodologia <i>Kanban</i> .

3.7. Resultados

3.7.1. Tela de Cadastro

A tela apresentada abaixo é onde será realizado os cadastros de administradores e usuários comuns. O administrador vai ter funções de criar, excluir, alterar, enquanto o usuário comum vai ter suas respectivas telas: criação de quadro, listas.

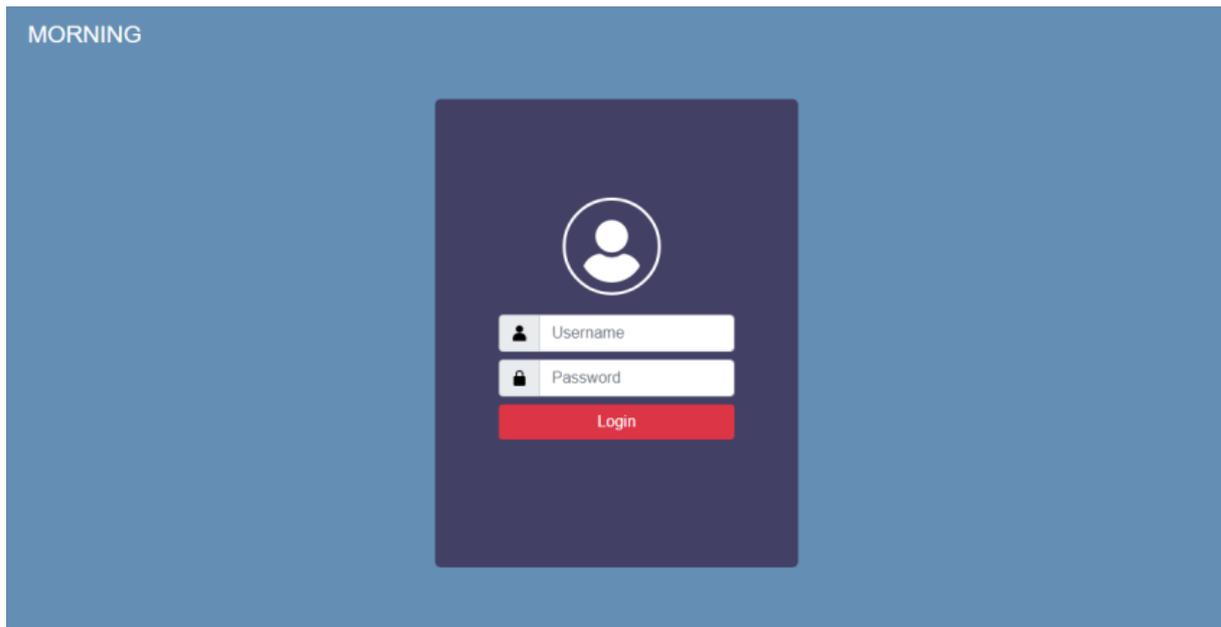
Figura 7 -Tela de Cadastro



3.7.2. Tela de Login

A tela abaixo vai ser onde os usuários e administradores poderão logar em suas contas.

Figura 8 - Tela de Login



3.7.3. Home

Na tela de Home é onde ficar todas as informações de quadros, perfis, times.

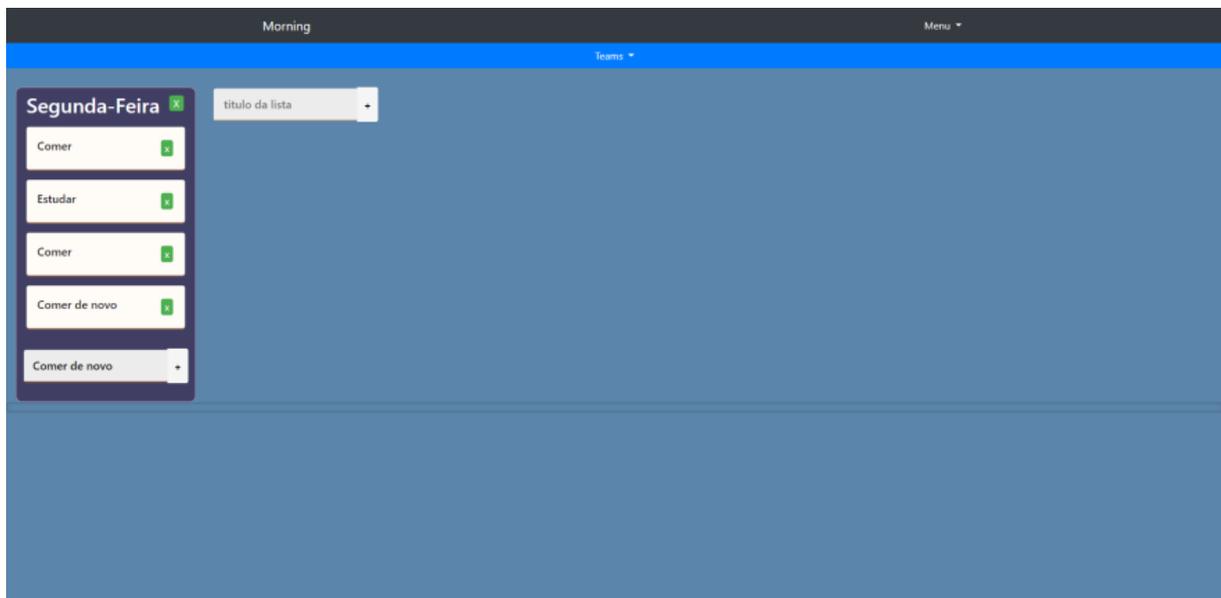
Figura 9 - Tela de Home



3.7.4. Quadro

Nesta tela de quadro é onde os usuários vão poder criar os seus quadros, criar suas tarefas e utilizar o método Kanban.

Figura 10 - Tela de Quadro

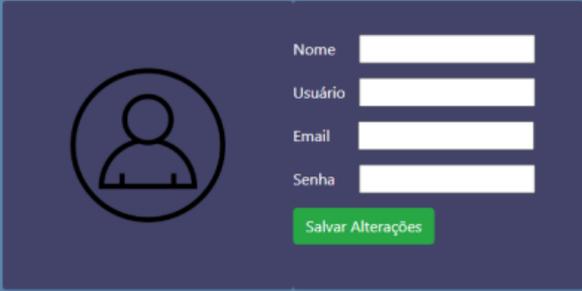


3.7.5. Perfil

Na tela de Perfil, os usuários vão poder editar, excluir as suas informações e atualizar elas e colocar também foto.

Figura 11 - Tela de Perfil

Morning



Nome

Usuário

Email

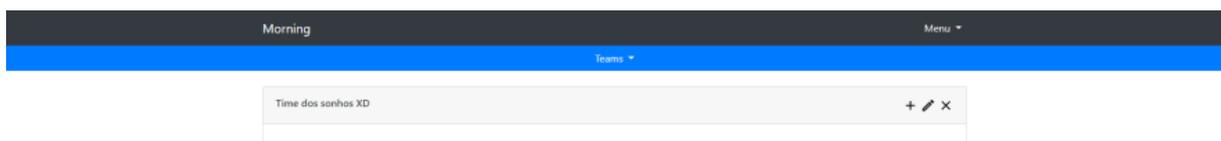
Senha

Salvar Alterações

3.7.6. Time

Na tela de time é onde os usuários vão poder criar seus times, adicionar usuários, editar, excluir.

Figura 12 - Tela de Time



3.7.7. Landing Page

A landing page é a página de divulgação da Morning, onde os novos usuários vão poder se cadastrar e fazer login, fora as informações das informações.

Figura 13 - Tela de Landing Page



3.7.8. Logo

Decidimos ser minimalistas e direto na logo, então decidimos deixar o “M” que por sua vez significa Morning.

Figura 14 – Logo



4. PROJETO FUTURO

Futuramente para aprimoramento do projeto existem algumas implementações a serem feitas. Implementar dentro da tela de quadros, as listas (drag n drop), onde elas serão mudadas horizontalmente, implementar também a edição mais detalhada de cada cartão, “card expandido”. E ainda na tela de quadros implementar uma checklist e tarefas dentro da checklist. Implementar a função de adicionar múltiplos usuários em um time, implementar um tema dark para a página,

onde o usuário vai poder escolher entre o padrão e o dark. Queremos implementar a conexão do banco de dados com a tela de Quadro, alteração de cores e salvamento de banco do perfil e salvar o drag 'n drop no banco de dados.

Dentro da necessidade de ampliar o sistema para mais pessoas e facilitar o uso, futuramente o Morning terá um aplicativo mobile para aumentar a facilidade do usuário, para que ele possa acessar de qualquer lugar os seus quadros que poderá ser ligado com o sistema web, para que quando criado um quadro no sistema web, os quadros serem enviados para o aplicativo mobile. Tendo em vista que a comunicação é extremamente importante, futuramente o sistema contará com um chat para facilitar a comunicação dos times.

REFERÊNCIAS

(02 de Agosto de 2015). Fonte: Cultura Ágil: [https://www.culturaagil.com.br/o-que-sao-metodos-ageis/#:~:text=Defini%C3%A7%C3%A3o%20r%C3%A1pida%20sobre%20m%C3%A9todos%20%C3%A1geis,n%C3%A3o%20se%20remetem%20ao%20software\).](https://www.culturaagil.com.br/o-que-sao-metodos-ageis/#:~:text=Defini%C3%A7%C3%A3o%20r%C3%A1pida%20sobre%20m%C3%A9todos%20%C3%A1geis,n%C3%A3o%20se%20remetem%20ao%20software).)

- ANDERSON, D. J. (2010). *Kanban: successful evolutionary change for your technology*. Seattle: Blue Holle.
- Aria. (2019). Fonte: <https://artia.com/kanban/#:~:text=O%20kanban%20de%20produ%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A9,fazer%20a%20gest%C3%A3o%20de%20tarefas.&text=Cada%20coluna%20possui%20uma%20s%C3%A9rie,cart%C3%A3o%20%C3%A9%20uma%20entrega%20realizada.>
- BASSI FILHO, D. L. (2008). *Experiências com desenvolvimento ágil*. São Paulo: Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo.
- Digitalhouse. (2020). Fonte: <https://www.digitalhouse.com/br/blog/como-usar-metodologia-kanban/#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20a%20metodologia,envolvidos%20cada%20etapa%20das%20atividades>
- ESPINHA, R. G. (2020). Fonte: Artia: <https://artia.com/blog/quadro-kanban-modelos/>
- Homehost. (2020). Fonte: <https://www.homehost.com.br/blog/tutoriais/o-que-e-bootstrap/#:~:text=O%20Bootstrap%20nada%20mais%20%C3%A9,diversos%20elementos%20prontos%20e%20estilizados.>
- Infoescola. (s.d.). Fonte: <https://www.infoescola.com/informatica/mysql/>
- Lewagon. (2020). Fonte: <https://www.lewagon.com/pt-BR/blog/o-que-e-padrao-mvc#:~:text=O%20MVC%20funciona%20como%20um,neg%C3%B3cio%20e%20intera%C3%A7%C3%A3o%20com%20usu%C3%A1rio.&text=Por%20padr%C3%A3o%20existem%20a%20cada,mais%20utilizado%20entre%20os%20desenvolvedores.>
- NUUBES. (2020). Fonte: <https://nuubes.com/kanban-para-o-desenvolvimento-de-software/>
- PAULA FILHO, W. (2003). *Engenharia de Software: Fundamentos, Métodos e Padrões*. Rio de Janeiro: LTC.
- Php. (s.d.). Fonte: [https://www.php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php#:~:text=O%20PHP%20\(um%20acr%C3%B4nimo%20recursivo,ser%20embutida%20dentro%20do%20HTML.&text=echo%20%22Ol%C3%A1%20eu%20sou%20um%20script%20PHP!%22%3B&text=que%20permitem%20que%20voc%C3%AA%20entre%20e%20s](https://www.php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php#:~:text=O%20PHP%20(um%20acr%C3%B4nimo%20recursivo,ser%20embutida%20dentro%20do%20HTML.&text=echo%20%22Ol%C3%A1%20eu%20sou%20um%20script%20PHP!%22%3B&text=que%20permitem%20que%20voc%C3%AA%20entre%20e%20s)
- SOMA, S. (2019). Fonte: <https://sistemasoma.com.br/blog/empreendedorismo/a-historia-do-kanban-e-como-ele-pode-ajudar-a-aumentar-a-produtividade>
- Trello. (2021). *TRELLO*. Fonte: https://trello.com/pt-BR?&acid=&adposition=&adgroup=108545852376&campaign=11032911026&creative=461621514852&device=c&keyword=trello&matchtype=e&network=g&placement=&ds_kids=p57033008316&ds_e=GOOGLE&ds_eid=700000001550057&ds_e1=GOOGLE&gclid=EA1aIQobChMIjs
- VARGAS, R. (2005). *Gerenciamento de projetos*. Rio de Janeiro: 6.ed.Brasport.
- VILLANOVA, G. (2019). Fonte: SAJ DIGITAL: <https://www.sajdigital.com/colunistas/o-que-e-kanban/#:~:text=O%20M%C3%A9todo%20Kanban%20foi%20criado,o%20desenvolvimento%20%C3%A1gil%20de%20software.>
- Wikipédia. (2021). Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Trello>

