

FECAP

Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas

MAURICIO SANTOS RODRIGUES – 24026737

RENAN DAMPRELLI CARDOSO DA SILVA – 24026623

JOÃO PEDRO GONÇALVES HOLANDA – 24026658

MARCOS PAULO FERNANDES DO NASCIMENTO – 24026852

Modelagem de Software – Projeto Instituto Criativo

São Paulo – SP

2025

# Modelagem de Software - Projeto Instituto Criativo

---

## Introdução

Este documento apresenta a modelagem de software referente ao sistema de gestão do Instituto Criativo. O objetivo é descrever os principais casos de uso e a estrutura de classes envolvidas na aplicação, com apoio de diagramas UML desenvolvidos com PlantUML.

## Casos de Uso

### 1. Cadastrar Projeto

Ator: Gestor

Descrição: O gestor acessa o sistema, preenche as informações do novo projeto e o cadastra.

Fluxo principal:

1. Gestor seleciona a opção "Cadastrar Projeto".
2. Sistema exibe formulário de cadastro.
3. Gestor preenche os dados do projeto.
4. Sistema valida e salva as informações.
5. Sistema confirma o cadastro com uma mensagem.

### 2. Acompanhar Atividades

Ator: Educador

Descrição: O educador visualiza as atividades associadas aos projetos em que está envolvido.

Fluxo principal:

1. Educador acessa o sistema e faz login.
2. Sistema exibe os projetos associados ao educador.
3. Educador seleciona um projeto.
4. Sistema exibe as atividades do projeto com seus status.
5. Educador visualiza detalhes de uma atividade específica.

### 3. Gerar Relatório de Projeto

Ator: Gestor

Descrição: O gestor gera um relatório consolidado sobre o andamento de um projeto.

Fluxo principal:

1. Gestor acessa o sistema e faz login.
2. Gestor seleciona o projeto desejado.
3. Sistema exibe opção para gerar relatório.
4. Gestor confirma a geração do relatório.
5. Sistema compila os dados e gera o relatório em formato PDF.

## Diagramas UML

Os diagramas abaixo representam a estrutura de classes e os casos de uso do sistema.

