

## PROJETO INOVAEDUCA

### Modelagem de Software e Arquitetura de Sistemas

#### INTEGRANTES DO PROJETO e RA'S

Pedro Augusto da Silva Macedo	-	21010681
Luiz Eduardo Souza Rocha	-	24026664
Henrique Jorge Martins Figueiredo	-	24026809

São Paulo

2025



## Sumário

<b>Introdução.....</b>	<b>4</b>
<b>Casos de Uso.....</b>	<b>4</b>
1 - Registrar Publicação.....	4
2 - Criar Relatório.....	4
3. Comentar em Relatório.....	5
<b>Diagrama de UML.....</b>	<b>6</b>

## Introdução

Este documento tem como finalidade apresentar a modelagem do sistema de gerenciamento do Instituto Criativo. São descritos aqui os casos de uso mais relevantes, bem como a estrutura de classes que compõem a aplicação. Para isso, são utilizados diagramas UML elaborados com o auxílio da ferramenta do Figma.

## Casos de Uso

### 1 - Registrar Publicação

**Ator:** Educador

**Descrição:** O educador entra no sistema, insere as informações da nova publicação e finaliza o registro.

**Fluxo principal:**

1. Educador acessa a funcionalidade "Criar nova Publicação".
2. Sistema apresenta o formulário para preenchimento contendo: Título, data e horário, descrição, local e imagem.
3. Educador insere os dados solicitados da publicação
4. Sistema exibe uma mensagem confirmando o sucesso do registro.

### 2 - Criar Relatório

**Ator:** Administrador

**Descrição:** O administrador utiliza o sistema para elaborar um relatório com informações consolidadas sobre determinado projeto.

**Fluxo principal:**

1. Educador acessa a funcionalidade "Criar novo relatório".
2. Sistema apresenta o formulário para.
3. Administrador insere os dados solicitados do relatório
4. Sistema exibe uma mensagem confirmando o sucesso do registro.



### 3. Comentar em Relatório

**Ator:** Colaborador

**Descrição:** O colaborador acessa um relatório disponível no sistema e insere comentários para contribuir com observações, correções ou sugestões.

**Fluxo principal:**

1. Sistema exibe a lista de relatórios acessíveis ao colaborador.
2. Colaborador seleciona um relatório.
3. Sistema apresenta o conteúdo do relatório com a opção de adicionar comentários.
4. Colaborador escreve e envia seu comentário.
5. Sistema registra o comentário e atualiza a visualização do relatório.

## Diagrama de UML

