

Licenciatura em Engenharia Informática

Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Unidade curricular de

Projeto I

Relatório de projeto

2021/2022

Gestão de uma escola de condução

24585 Alexandre Santos

24586 Bruno Oliveira

Sumário

1. Introdução.....	3
1.1 Apresentação do tema	3
1.2 Objetivos do projeto	3
1.3 Atores.....	3
2. Apresentação do negócio.....	3
2.1 Âmbito e enquadramento do projeto	3
2.2 Modelação dos Processos de negócio	4
2.2.1 Processo 1 - Inscrição de um aluno	4
2.2.2 Processo 2 - Inscrição a exame teórico	4
2.2.3 Processo 3 - Inscrição a exame prático.....	5
2.2.4 Processo 4 - Controlo de assiduidade aulas teóricas.....	5
2.2.5 Processo 5 – Controlo de assiduidade aulas práticas	6
3. Levantamento de Requisitos.....	7
3.1 Tipos de utilizador.....	7
3.1.1 Apresentação dos tipos de utilizador.....	7
3.1.2 Ações de cada tipo de utilizador	7
3.2 Requisitos Funcionais	7
3.3 Requisitos não funcionais	8
4. Design e Modelação	9
4.1 Modelo de casos de uso	9
4.1.1 Caso de uso: Inscrever aluno	10
4.1.2 Caso de uso: Gerir pagamento inicial.....	10
4.1.3 Caso de uso: Marcar aulas práticas.....	11
4.1.4 Caso de uso: Controlar assiduidade	11
4.2 Modelo de classes	12
4.3 Diagrama de Sequência	13
4.3.1 Inscrever Aluno	13
4.3.2 Verificar Disponibilidade.....	13
4.4 Diagrama de Transição de Estados	14
5. Conclusão	17

1. Introdução

1.1 Apresentação do tema

Neste projeto será apresentado o desenvolvimento de uma aplicação para gestão de uma escola de condução, onde serão apresentados os modelos de processo de negócio constituídos pela inscrição inicial do aluno, controlo do percurso dos alunos, marcação de exames e controlo de pagamentos.

1.2 Objetivos do projeto

O objetivo do projeto será, proporcionar aos membros de uma escola de condução, uma melhor organização dos processos envolvidos na manutenção e gestão da escola em questão.

1.3 Atores

No nosso projeto consideramos dois atores:

Secretaria - A secretaria tem um dos papéis principais da escola de condução pois é responsável pela gestão dos alunos desde a inscrição até concluir a carta de condução.

Instrutor – O instrutor tem a função de gerir a assiduidade dos alunos nas aulas teóricas e práticas para mais tarde realizar a verificação para ir a exame.

2. Apresentação do negócio

2.1 Âmbito e enquadramento do projeto

A aplicação será direcionada para uso na secretaria da escola, onde todos os processos são geridos.

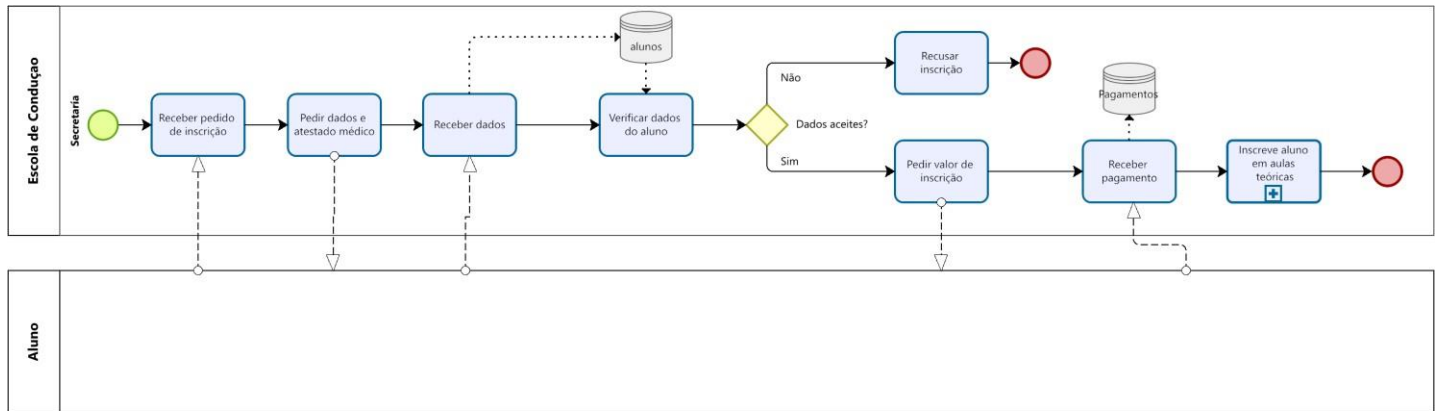
Numa primeira fase um aluno poderá dirigir-se á secretaria para se inscrever numa determinada categoria, facultando primeiro os seus dados pessoais, um atestado médico e por fim escolhendo qual o método como deseja pagar a carta de condução com o preço a variar entre categorias. Os dados serão depois armazenados numa base de dados e o aluno passa a ter a possibilidade de frequentar as aulas teóricas.

A seguinte componente do projeto é a gestão do progresso dos alunos, a secretaria neste caso pode submeter um aluno a exame teórico quando completa as 28 horas de aulas, caso o aluno seja reprovado, terá que pagar a nova inscrição e só aí poderá voltar a realizar o exame.

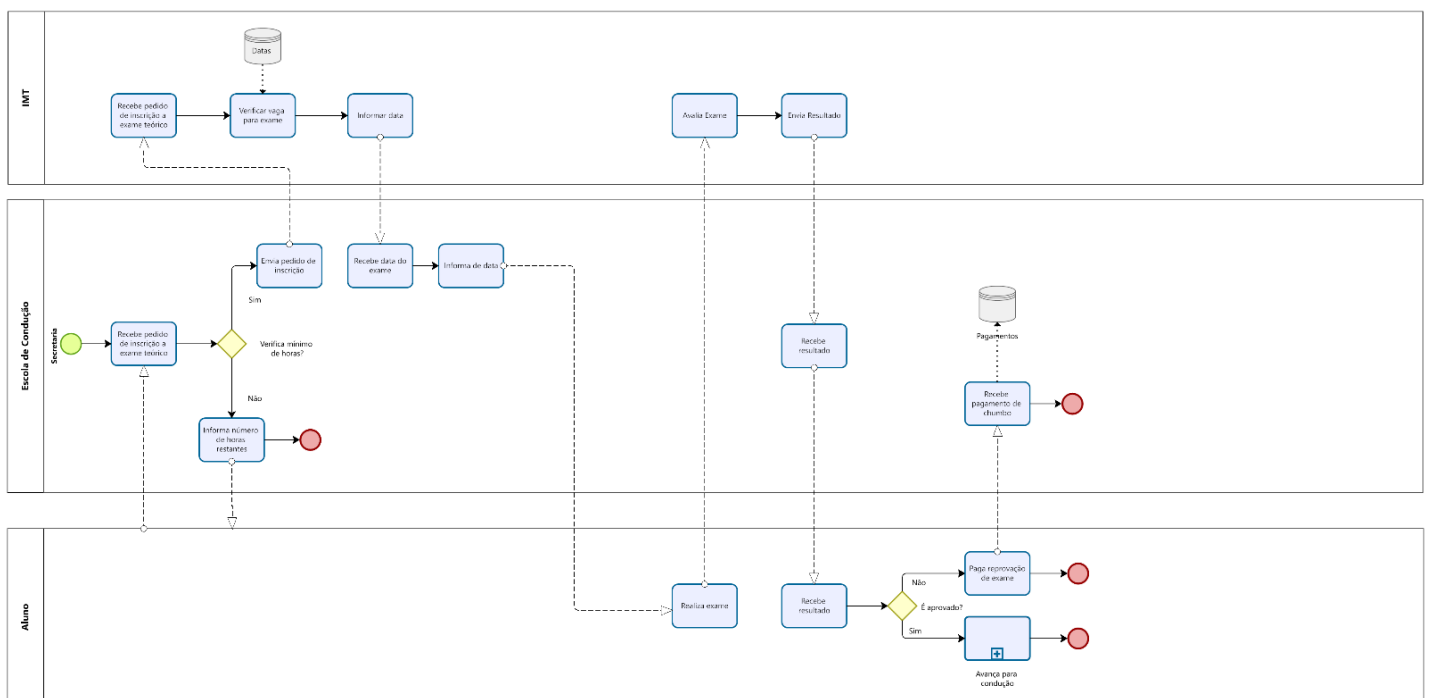
Quando aprovado, passa a frequentar as aulas práticas e ao finalizar as 32 horas de aulas obrigatórias, a secretaria submete um pedido á instituição de exames para o aluno realizar o exame. Ao receber a resposta do I.M.T. (Instituto da Mobilidade dos Transportes), a escola notifica novamente o aluno tal como no exame teórico e fica marcado para a data indicada pelo I.M.T.. Mais uma vez, se o aluno reprovar terá que pagar um determinado valor para repetir o exame, mas, se for aprovado termina e fica inserido numa base de dados como apto a conduzir veículos da categoria que lhe corresponde.

2.2 Modelação dos Processos de negócio

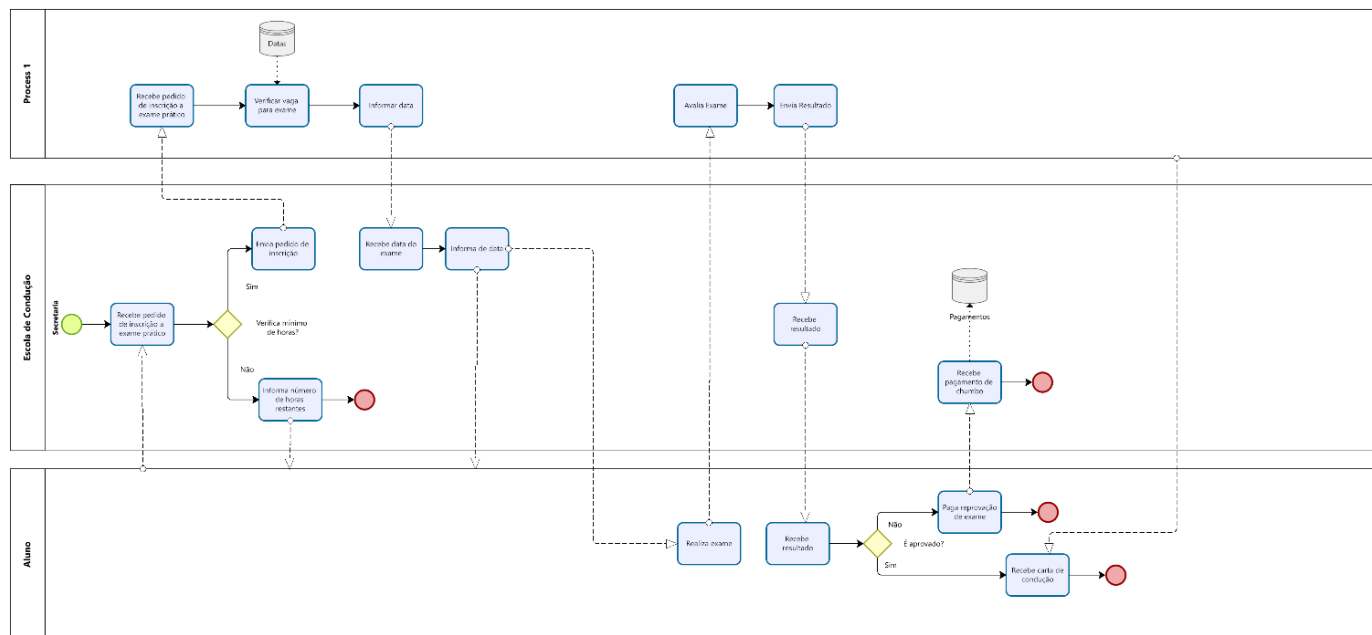
2.2.1 Processo 1 - Inscrição de um aluno



2.2.2 Processo 2 - Inscrição a exame teórico

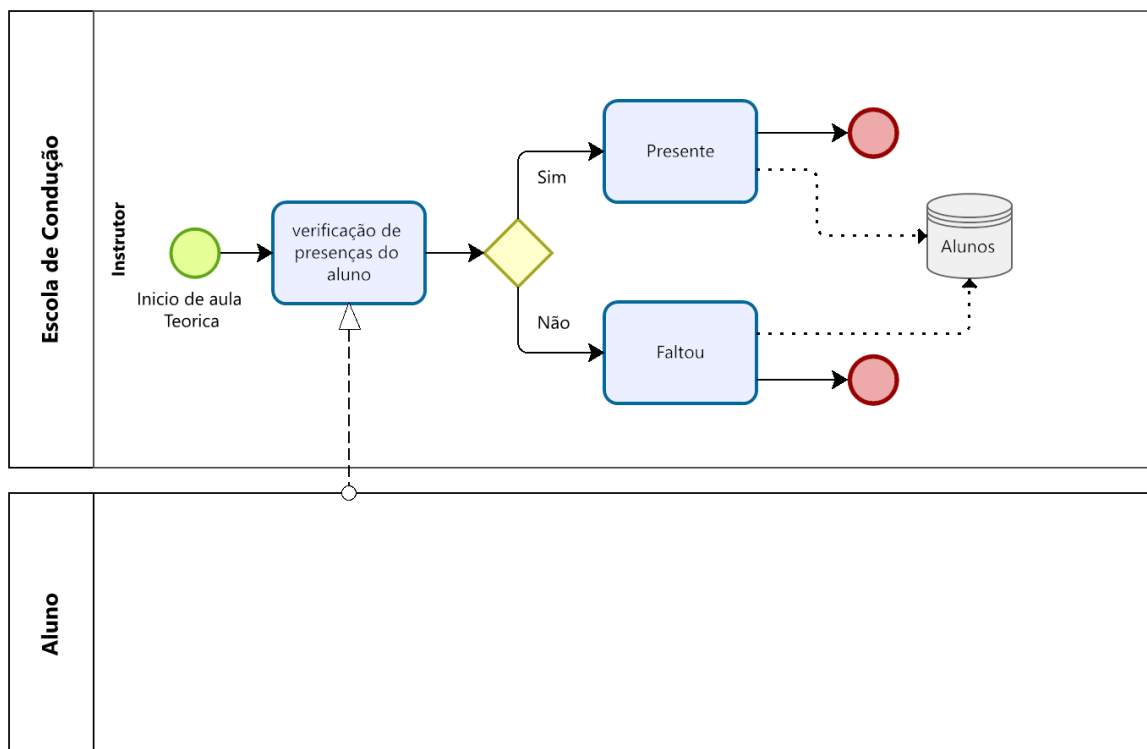


2.2.3 Processo 3 - Inscrição a exame prático

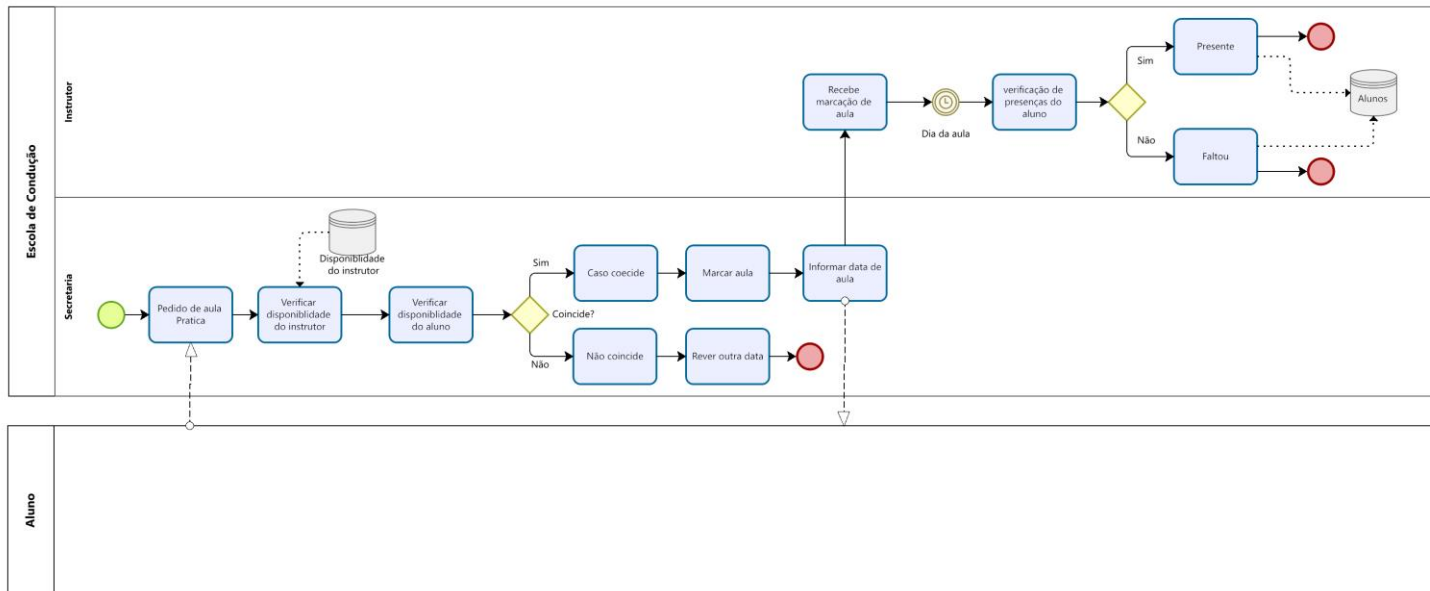


Powered by
Modeler

2.2.4 Processo 4 - Controlo de assiduidade aulas teóricas



2.2.5 Processo 5 – Controlo de assiduidade aulas práticas



3. Levantamento de Requisitos

3.1 Tipos de utilizador

3.1.1 Apresentação dos tipos de utilizador

A aplicação será usada pela secretaria e pelos instrutores para controlar o percurso dos alunos da escola.

3.1.2 Ações de cada tipo de utilizador

A secretaria é a entidade principal com controlo total sobre a aplicação, pode inscrever alunos, manipular os dados, realizar pedidos de inscrição a exame, verificar presenças dos alunos e gerir os pagamentos dos alunos.

Os instrutores apenas poderão controlar a assiduidade dos alunos nas aulas, com o controlo da assiduidade depois será possível avaliar se um aluno poderá ou não realizar os exames.

3.2 Requisitos Funcionais

Como Secretaria, quero inscrever um aluno, para fazer a carta de condução de um veículo;

Como Secretaria, quero pedir atestado médico ao aluno, para garantir que pode ser inscrito na carta de condução;

Como Secretaria, quero registar pagamento de inscrição, para gerir faturas e pagamentos;

Como Secretaria, quero registar pagamentos restantes, para gerir faturas e pagamentos;

Como Secretaria, quero verificar a disponibilidade de um instrutor, para marcar aula de condução do aluno;

Como Instrutor, quero verificar a presença do aluno, para controlar assiduidade;

Como Secretaria, quero fazer um pedido de exame de código ao IMT, para o aluno concluir a parte teórica;

Como Secretaria, quero fazer um pedido de exame de condução ao IMT, para o aluno concluir a parte prática;

Como Secretaria, quero fazer um pedido de exame de código ao IMT, para o aluno repetir caso reprove no anterior.

3.3 Requisitos não funcionais

Programa desenvolvido em java;

Base de dados desenvolvida em oracle;

Requer ligação á internet;

Desenvolvido para Windows e macOS;

Uso acessível;

Nao requer computador de configurações elevadas.

4. Design e Modelação

4.1 Modelo de casos de uso



4.1.1 Caso de uso: Inscrever aluno

Id:	Caso de uso: Inscrever aluno
Ator principal:	Secretária.
Pré-condições:	Secretária está autenticada no sistema.
Pós-condições:	É criado novo aluno.
Cenário principal:	1- Secretária recebe pedido de inscrição; 2- Secretária insere dados; 3- Sistema regista dados do aluno; 4- Secretária questiona acerca do método de pagamento; 5- Secretária insere tipo de pagamento; 6- Sistema regista método de pagamento;
Cenários alternativos:	1- Aluno não fornece dados suficientes; 2- Aluno não fica inscrito.

4.1.2 Caso de uso: Gerir pagamento inicial

Id:	Caso de uso: Gerir pagamento inicial
Ator principal:	Secretária.
Pré-condições:	Secretária está autenticada no sistema; Aluno registado;
Pós-condições:	Aluno poderá começar a assistir a aulas.
Cenário principal:	1- É finalizada inserção dos dados do aluno no sistema; 2- Secretária questiona aluno sobre qual método de pagamento deseja utilizar; 3- Secretária recebe pagamento; 4- É registado na base de dados que pagamento foi feito;
Cenários alternativos:	1- Aluno não finaliza inscrição.

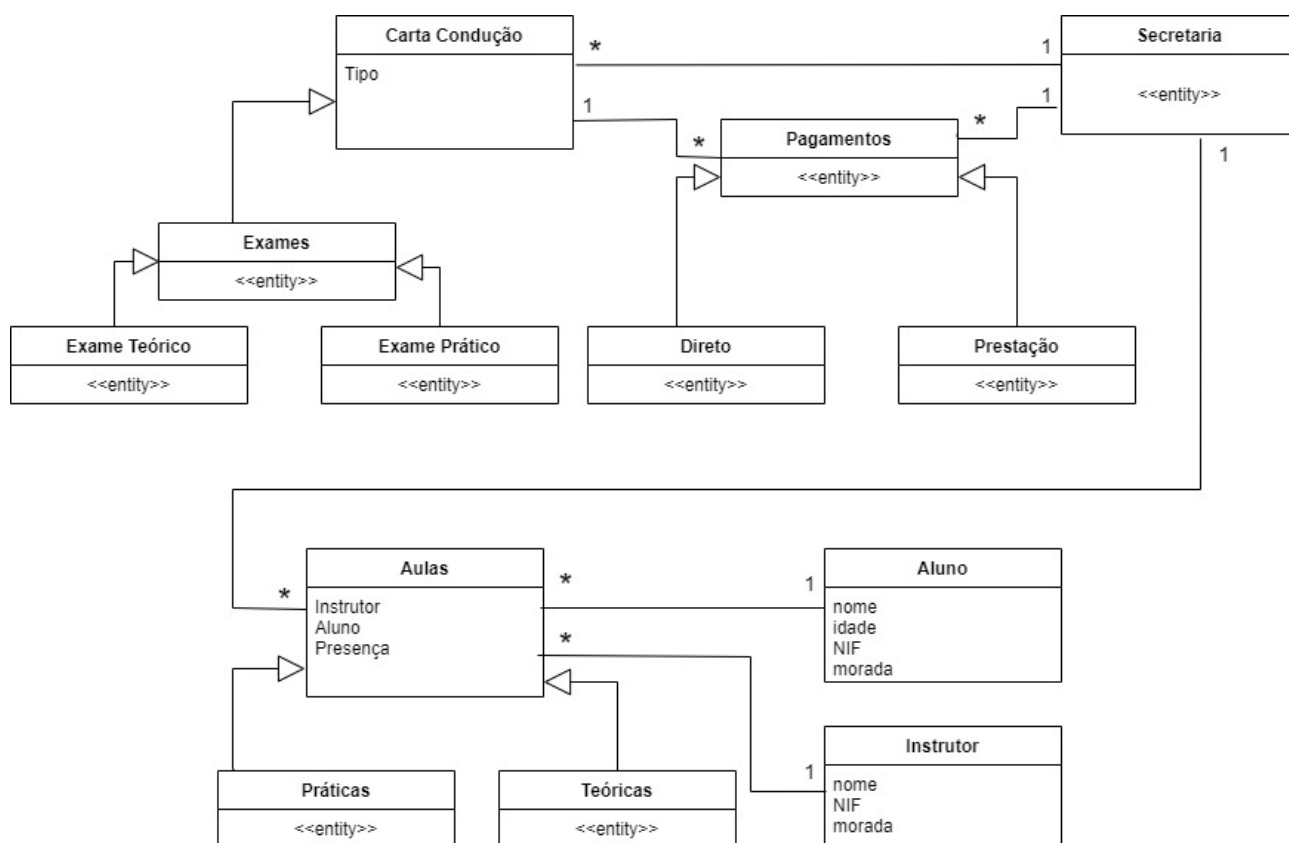
4.1.3 Caso de uso: Marcar aulas práticas

Id:	Caso de uso: Marcar aulas práticas
Ator principal:	Secretária, instrutor.
Pré-condições:	Secretária está autenticada no sistema; Aluno ter sido aprovado á componente teórica;
Pós-condições:	Aluno fica apto a exame prático ao completar número minimo de horas em aula.
Cenário principal:	1- Secretária verifica disponibilidade do instrutor no sistema; 2- Instrutor é notificado; 3- Secretária Informa aluno da marcação;
Cenários alternativos:	1- Professor não tem disponibilidade.

4.1.4 Caso de uso: Controlar assiduidade

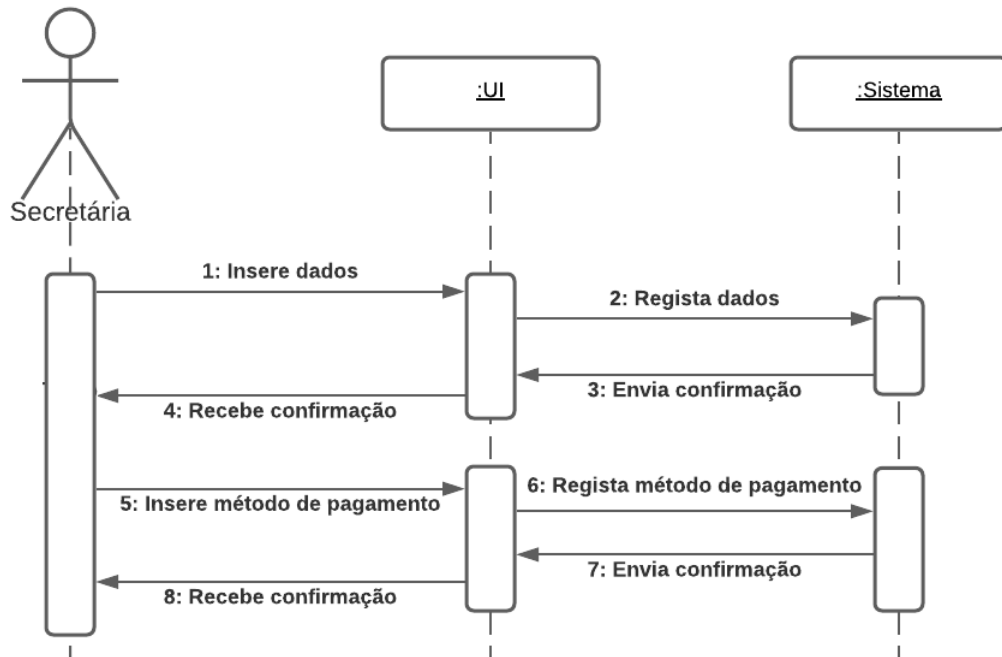
Id:	Caso de uso: Controlar assiduidade
Ator principal:	Secretária, instrutor.
Pré-condições:	Secretária está autenticada no sistema; Instrutor está autenticado no sistema; Aluno está registado;
Pós-condições:	
Cenário principal:	1- Secretária ou instrutor seleccionam o aluno; 2- Verificam presenças do aluno;
Cenários alternativos:	1- Caso o aluno não tenha comparecido ás aulas num longo período de tempo é contactado.

4.2 Modelo de classes

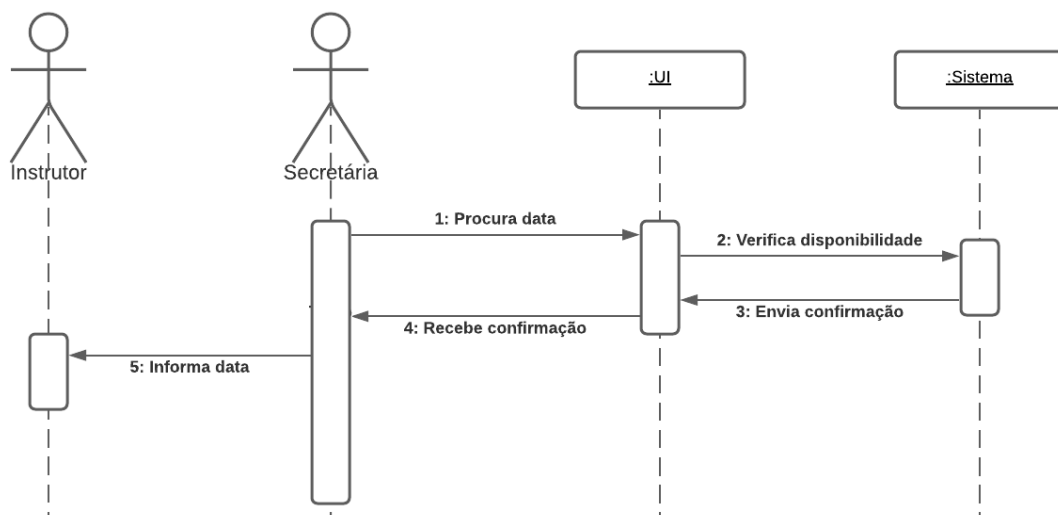


4.3 Diagrama de Sequência

4.3.1 Inscrever Aluno

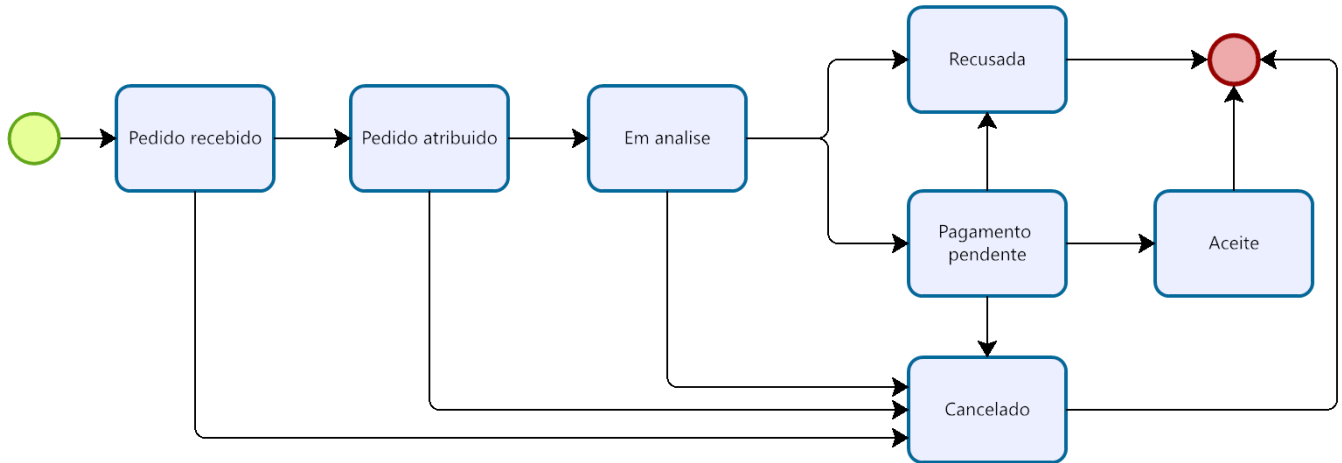


4.3.2 Verificar Disponibilidade



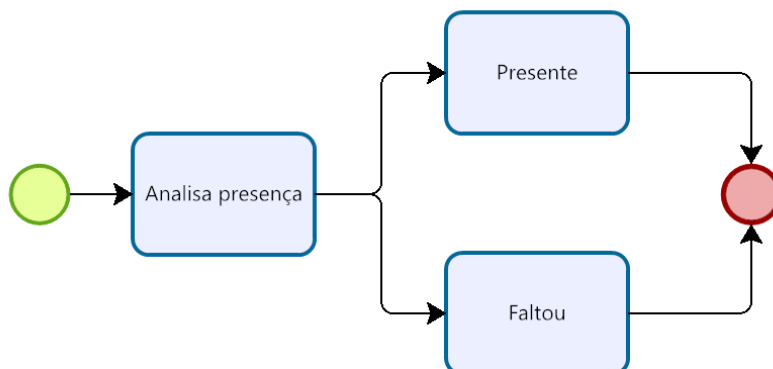
4.4 Diagrama de Transição de Estad

4.4.1 Inscrição Aluno



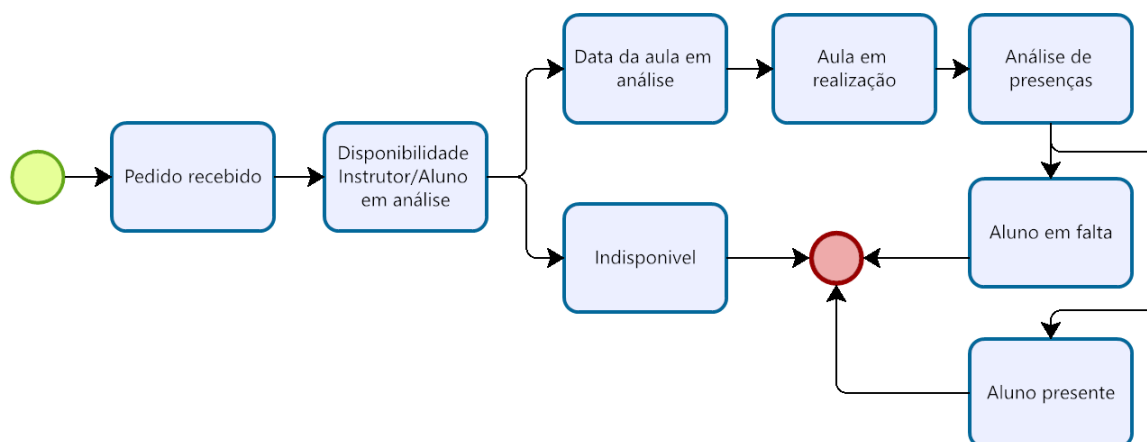
Powered by
bizagi
Modeler

4.4.2 Presenças nas Aulas Teóricas



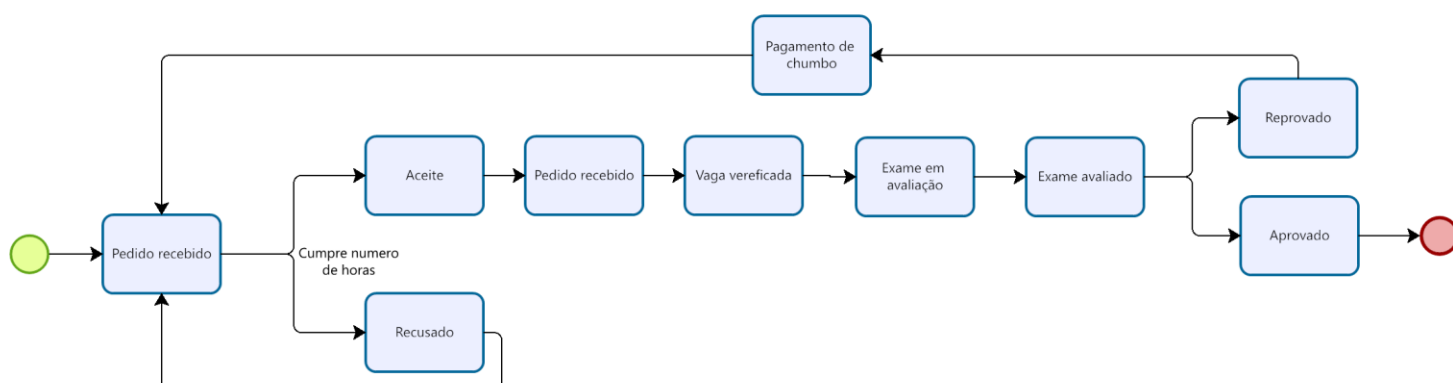
Powered by
bizagi
Modeler

4.4.3 Presenças nas Aulas Práticas



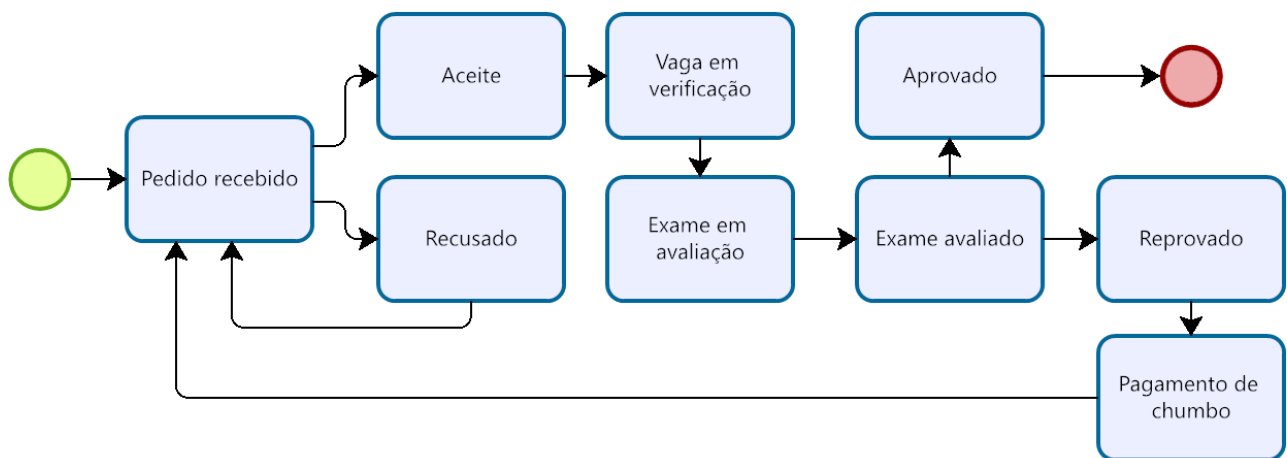
Powered by
bizagi
Modeler

4.4.4 Exame Teórico



Powered by
bizagi
Modeler

4.4.5 Exame Prático



5. Conclusão

Após a conclusão deste trabalho onde sentimos mais dificuldades foi na resolução de alguns diagramas, mas com mais no diagrama de sequências nos tópicos 3 e 4 do projeto.

No fim da entrega parte da modulação de negócio decidimos acrescentar o bpmn do controlo de assiduidade dos alunos porque achamos que estava um bocado simples.