

Lista de Exercícios 01

PARA CADA UMA DAS ATIVIDADES 1 e 2, IDENTIFIQUE OS ATORES E SEUS RESPECTIVOS CASOS DE USO.

1) LIGAÇÕES TELEFÔNICAS VIA MODEM

Bruna resolveu desenvolver uma aplicação para controlar as ligações telefônicas de sua casa, a fim de checar se o valor que paga mensalmente está correto. Assim, sempre que desejar, poderá listar as ligações efetuadas num determinado período, contabilizando o valor a pagar.

Para que isso seja possível, toda ligação será feita pelo computador. A cada solicitação de ligação, a aplicação deverá registrar: a data da ligação, a hora da ligação, quantidade de minutos gastos (que deve ser registrado no momento que a ligação for encerrada), o número de pulsos (que deve ser calculado pela aplicação) e o telefone para onde se discou.

A aplicação permitirá o controle de uma agenda de telefones, com número do telefone e nome da pessoa de contato. O usuário poderá escolher, no momento da ligação, se deseja um dos registros da agenda ou se digitará diretamente o número do telefone. A forma de cálculo dos pulsos considera os seguintes critérios:

- A ligação ao ser completada já conta um pulso. A partir daí, a cada quatro minutos de conversação concluída, cobra-se mais um pulso.

- Cada pulso custa R\$ 0,08 para ligações locais.

Exemplo:

Ligação de 2m	-1 pulso
Ligação de 4m30s	- 2 pulsos

- Os finais de semana possuem uma promoção. Cada ligação contabiliza somente um pulso, independentemente do número de minutos de conversação.

2) Rafaela possui vários temas de festas infantis para aluguel.

Ela precisa controlar os aluguéis e para isso quer uma aplicação que permita cadastrar: o nome e o telefone do cliente, o endereço completo da festa, o tema escolhido, a data da festa, a hora de início e término da festa.

Além disso, para alguns clientes antigos, Rafaela oferece descontos. Sendo assim, é preciso saber o valor realmente cobrado num determinado aluguel.

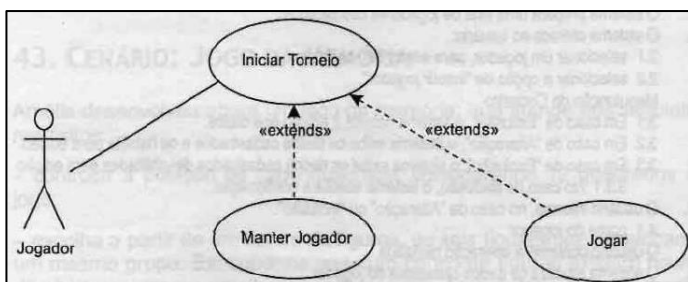
Para cada tema, é preciso controlar: a lista de itens que compõem o tema (ex: castelo, boneca da Cinderela, bruxa etc.), o valor do aluguel e a cor da toalha da mesa que deve ser usada com o tema.

3) Dado o cenário abaixo e o Diagrama de Casos de Uso, faça o detalhamento dos Casos de Uso:

Jogo da Velha: Amélia gosta de desenvolver pequenos jogos para os seus filhos. O último que ela desenvolveu foi o jogo da velha. Para isso, ela relacionou as regras do jogo a fim de facilitar sua implementação. Haverá sempre um jogador virtual que será o próprio sistema, na figura do computador. O jogador real poderá escolher o nome do seu adversário. Além disso, o jogador real escolhe o símbolo que deseja usar (círculo ou X).

As regras são:

- Traçam-se duas linhas verticais e duas linhas horizontais, de modo a criar nove quadrados de tamanhos iguais;
- Um jogador joga desenhando um círculo e seu adversário uma cruz;
- O objetivo é cada jogador desenhar seu símbolo num quadrado vazio, tentando marcar uma linha de três símbolos iguais na horizontal, vertical ou diagonal; ou evitar que o adversário consiga essa linha de símbolos.



4) Desenhe os relacionamentos existentes entre os casos de uso elencados abaixo (não é necessário, neste exercício, considerar atores e/ou fronteira do sistema):

- Cadastrar Funcionário
- Cadastrar Professor
- Cadastrar Qualificações Professor
- Cadastrar Curriculum Professor
- Validar CPF