**UNIDADE CURRICULAR: MODELO, MÉTODO E TÉCNICAS DA ENGENHARIA DE SOFTWARE**

**EDUCA!**

**Educators**

Anderson Corrêa

André Felippe Loppnow

Bruno Camilo

Cauã Lucas Leão Rodrigues

Gabriel Faustino Poleza

João Victor Furquim de Arruda

Lucas Longo

[1. VISÃO DE PROJETO 3](#_heading=h.3dy6vkm)

[1.1 Visão Geral de Projeto 3](#_heading=h.2u6wntf)

[1.2 Descrição dos Stakeholders 3](#_heading=h.19c6y18)

[1.3 Benefícios 3](#_heading=h.3tbugp1)

[1.4 Módulos do Produto 3](#_heading=h.28h4qwu)

[1.5 Tecnologias Utilizadas 4](#_heading=h.wqivxy4tcmdn)

[1.6 Glossário de Termos 4](#_heading=h.uuj0r85ineel)

[2. MODELAGEM DE NEGÓCIO 4](#_heading=h.ayol70cvv5jn)

[2.1. Regras de Negócio 4](#_heading=h.37m2jsg)

[2.2. Especificação de Proposta de Solução 4](#_heading=h.1mrcu09)

[3. REQUISITOS DE SOFTWARE 5](#_heading=h.2zbgiuw)

[2.1. Requisitos Funcionais 5](#_heading=h.1egqt2p)

[2.2. Requisitos Não Funcionais 5](#_heading=h.qyv7id96nmmf)

[2.3. Regras de Negócio 5](#_heading=h.cnxjgo7x0qul)

[4. CASOS DE USO 5](#_heading=h.1rvwp1q)

[2.1. Diagrama de Caso de Uso Completo 5](#_heading=h.4bvk7pj)

[2.2. Detalhamento de Caso de Uso 5](#_heading=h.ww9ut2c0s4gm)

[5. DIAGRAMA DE CLASSES DO PROJETO 6](#_heading=h.43ky6rz)

[2.1. Diagrama de Classe 6](#_heading=h.elnwdfyblrzw)

[2.2. Diagrama de Atividades 6](#_heading=h.8sy5opy3ys5j)

[2.3. Diagrama de Casos de uso 6](#_heading=h.tjnorbawz2v2)

[6. DIAGRAMA DE ATIVIDADES 7](#_heading=h.lsfwwpthg42r)

[6.1. Diagrama de Compra de Produto 7](#_heading=h.gw8319dx23qb)

[6.2. Diagrama de Refazer Compras 7](#_heading=h.txxvh0fs7mv)

[6.3. Diagrama de Editar Produto 7](#_heading=h.p4rdn0knryjn)

[7. BANCO DE DADOS 8](#_heading=h.4h042r0)

[2.1. Modelagem Conceitual 8](#_heading=h.2w5ecyt)

[2.2. Modelagem Lógica 8](#_heading=h.k3u61ufi6vs4)

[2.3. Modelagem Física 8](#_heading=h.f7ya9vfzdl5v)

# VISÃO DE PROJETO

Tendo em vista os ODS(Objetivos de desenvolvimento sustentável) da ONU, que são um conjunto de ações para acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e garantir que as pessoas desfrutem de paz e prosperidade. Eles definem o direcionamento e os planos de ação que devem ser adotados pelos 193 países membros para alcançar uma série de metas e objetivos ousados para fomentar o desenvolvimento sustentável no mundo. O projeto “EDUCA!” nasceu, onde, é conceituado na ODS de número 4: Educação de qualidade

o projeto “EDUCA” visa integrar os alunos e os professores da forma mais dinâmica possível de forma ‘local’ ou seja, compartilhamentos de arquivos, atividades, entregas e videos aulas não vão precisar de um aplicativo ou sistema de uma grande corporação suscetível a erros e falhas que dificultam a vida do professor, como acontece em outras plataformas onde o aluno tem a capacidade de colocar quaisquer nomes que desejar, fazendo com que o professor sinta a dificuldade de corrigir a aplicar atividades

O projeto EDUCA! tem a intenção de integrar completamente o sistema da escola que contenham os dados principais do aluno como nome e turma juntamente com a sala de aula. Ou seja, a direção escolar poderia ter acesso diretamente ao rendimento do aluno, entregas e pendências sem a necessidade de um relatório do professor sobre o aluno no final do semestre como o boletim.

Além disso, vai ser possivel o professor gerir de forma mais simples suas turmas

## Visão Geral de Projeto

## Descrição dos Stakeholders

## Benefícios

## Módulos do Produto

## Tecnologias Utilizadas

**Tecnologias utilizadas fodas**

## Glossário de Termos

**HTML:**HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto) é o código que você usa para estruturar uma página web e seu conteúdo. Por exemplo, o conteúdo pode ser estruturado em parágrafos, em uma lista com marcadores ou usando imagens e tabelas.

**CSS:** A linguagem CSS permite que você apresente, de maneira estruturada, um documento que foi escrito em uma linguagem de marcação. É especialmente usada no design visual de um site quando as páginas são escritas em XML ou [HTML](https://conceito.de/html).

**JavaScript:** JavaScript é uma linguagem de programação que permite a você implementar itens complexos em páginas web — toda vez que uma página da web faz mais do que simplesmente mostrar a você informação estática — mostrando conteúdo que se atualiza em um intervalo de tempo, mapas interativos ou gráficos 2D/3D animados, etc

**Draw.io**: O Draw é uma ferramenta online para criação de diagramas e fluxogramas colaborativos É possível criar fluxogramas, organogramas, mapas mentais, diagramas de rede e muito mais.

**Back-end:**É o código que conecta a internet com o banco de dados, gerencia as conexões dos usuários e alimenta a aplicação web.

**Diagrama:** Diagrama é uma representação gráfica usada para demonstrar um esquema simplificado ou um resumo sobre um assunto.

# MODELAGEM DE NEGÓCIO

## Regras de Negócio

Regras de negocio foda

## Especificação de Proposta de Solução

Proposta foda

# REQUISITOS DE SOFTWARE

## Requisitos Funcionais

| **IDENTIFICADOR** | **RF 01** |
| --- | --- |
| **NOME** | xxx |
| **DESCRIÇÃO** | xxx |
| **ALUNO RESPONSÁVEL** | xxx |

## Requisitos Não Funcionais

| **IDENTIFICADOR** | **RNF 01** |
| --- | --- |
| **NOME** | xxx |
| **DESCRIÇÃO** | xxx |
| **ALUNO RESPONSÁVEL** | xxx |

## Regras de Negócio

| **IDENTIFICADOR** | **RN 01** |
| --- | --- |
| **NOME** | xxx |
| **DESCRIÇÃO** | xxx |
| **ALUNO RESPONSÁVEL** | xxx |

# CASOS DE USO

## Diagrama de Caso de Uso Completo

## Detalhamento de Caso de Uso

| **IDENTIFICADOR** | **001 – xxxx** |
| --- | --- |
| **DESCRIÇÃO** |  |
| **PRÉ-CONDIÇÃO** |  |
| **PÓS-CONDIÇÃO** |  |
| **ALUNO RESPONSÁVEL** |  |

**Fluxos principal**

| Ações do Ator | Ações do Sistema |
| --- | --- |
| xxx | xxx |
| xxx | xxx |
| xxx | xxx |

**Fluxo Alternativo**

| Ações do Ator | Ações do Sistema |
| --- | --- |
| xxx | xxx |
|  |  |
|  |  |

# DIAGRAMA DE CLASSES DO PROJETO

## Diagrama de Classe

## Diagrama de Atividades

## Diagrama de Casos de uso

# DIAGRAMA DE ATIVIDADES

## Diagrama de Compra de Produto

## Diagrama de Refazer Compras

## Diagrama de Editar Produto

# BANCO DE DADOS

## Modelagem Conceitual

## Modelagem Lógica

## Modelagem Física