Aluno: Augusto Savi

1. Apresente exemplos tanto positivos quanto negativos que indique o impacto do software sobre nossa sociedade.

Positivo :O uso de Software nos proporciona coletar e analisar dados em uma nível que antes não era possível, assim podemos criar novas estratégias de negócio para impulsionar a empresa, além de proporcionar uma economia de tempo e de materiais que antes eram usado para gerir empresas como exemplo o papel.

Negativo:Os serem Humanos tendo que competir com IA e a interação entre pessoas mais distintas como também a segurança de dados guardados.

1. Cite exemplos que serão melhores desenvolvidos nos ciclos de vida Espiral, Interação, Queda d’água e Prototipação.

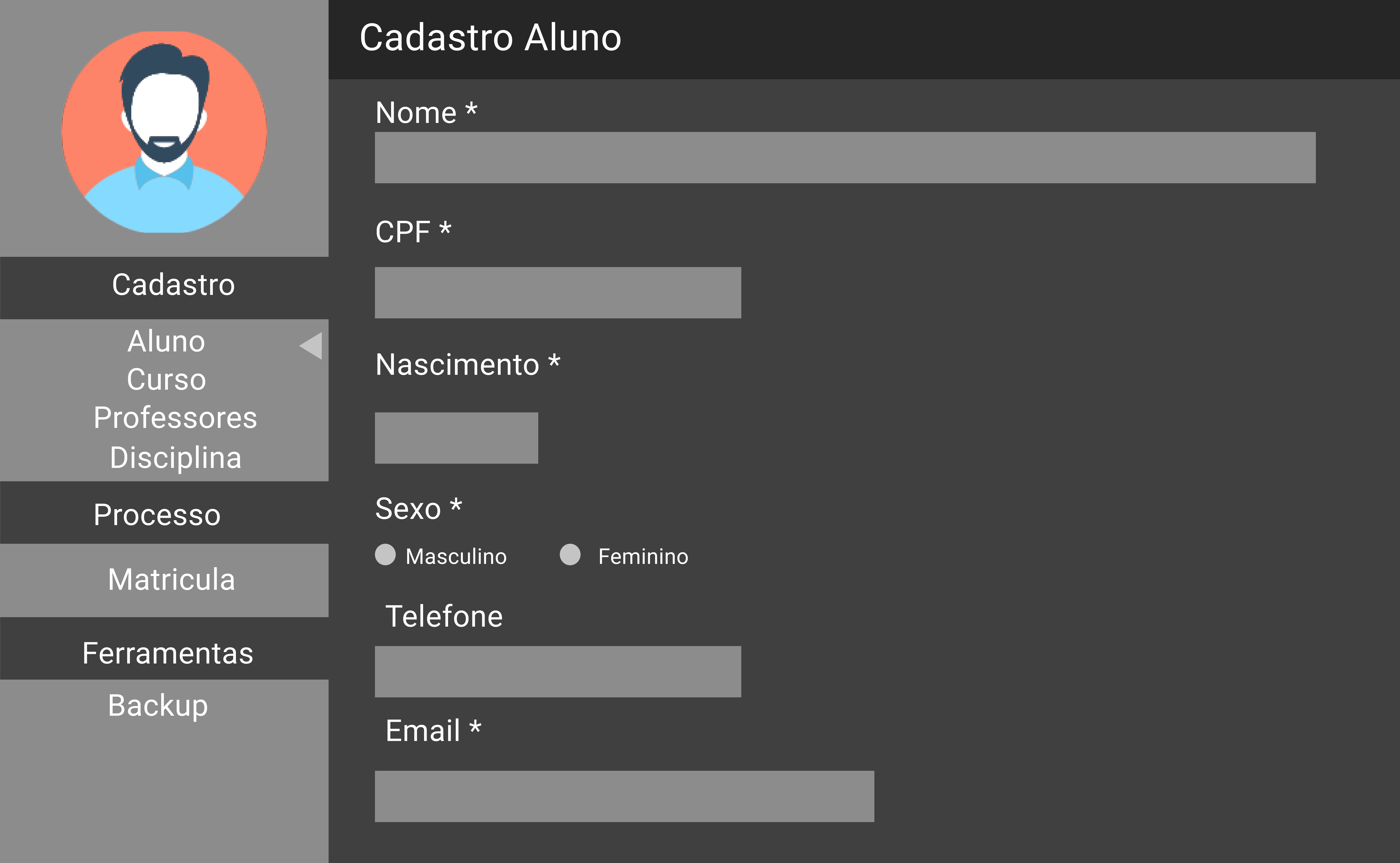
-Espiral: Sistemas de grande porte onde falhas não são toleráveis.

-Interação:Onde o cliente queira ter acesso a parte do produto antes do produto final.

-Cascata: Usar aonde se pressupõe uma realidade estática e bem conhecida.

-Prototipação: em Projetos aonde os requisitos não são totalmente conhecidos.

1. Desenvolva um protótipo em papel de um sistema inventado por você.



1. Cite alguma desvantagem do modelo Interativo.

Como o cliente já trabalhará no primeiro incremento ou módulo pode ocorrer que o cliente se depare com muitos erros de software ou que cada incremento, ele precise se readaptar a grandes mudanças.

1. Você é um engenheiro envolvido no desenvolvimento de um sistema financeiro. Durante a instalação, você descobre que esse sistema tornará redundante um grande numero de funcionários. O pessoal no ambiente lhe nega o acesso a informações essenciais para completar a instalação do sistema. Em que medida você devera, como engenheiro de sistemas, se envolver nessa situação? É de sua responsabilidade profissional completar a instalação para a qual foi contratado? Você deve simplesmente abandonar o trabalho ate que a organização do cliente tenha resolvido o problema?

Comunicar quem fez o contrato e relatar o ocorrido. Sim. Não.

1. Imagine um sistema que você desenvolveria. Qual o ciclo você escolheria? Qual dos autores abaixo você seguiria para elaborar o sistema?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tom de Marco** | **Edward Yourdon** | **Meiler Jones** |
| Análise Estruturada  Projeto Estruturado  Testes de Aceitação  Implementação  Manutenção | Reconhecendo o sistema  Levantamento  Analise  Projeto  Implementação  Teste  Manutenção | Reconhecimento do Problema  Estudo da viabilidade  Análise  Projeto  Implementação  Teste  Manutenção |

-Escolheria o de Meiler Jones, pois identificar o problema a ser solucionado pelo sistema no começo do projeto é de extrema importância até nas fazes posteriores.

1. (Enade 2008)Considere que você trabalhe em um empresa de desenvolvimento de software e que a empresa tenha decidido desenvolver um novo editor de texto para colocar o mercado. Esse editor deve ser um software que forneça recursos adicionais de apoio a autoria, embasado no estilo de escrita do usuário, o que torna um software de funcionalidade mais complexa. Considere que a empresa deseje disponibilizar o produto no mercado em versões que agreguem esse suporte de forma gradativa, fazendo análise de risco para avaliar a viabilidade de desenvolvimento de uma nova versão. Tendo de escolher um modelo de processo para desenvolver esse editor, e conhecendo as características dos modelos existentes, entre os modelos abaixo, qual é modelo apropriado para esse caso?
2. Cascata
3. Espiral
4. RAD (rapid application development)
5. Prototipação
6. Cleanroom

Resposta: Espiral.

**Software de Autoria** Multimídia. Permite a criação de aplicações que combinam recursos multimídia tais como: sons, imagens, animações (vídeos), textos, hipertextos, etc. Propicia que o aluno construa seu conhecimento, utilizando a informática como ferramenta pedagógica interdisciplinar. Possui recursos para aplicação de Robótica Educacional, gerador de instalações, Backup e estrutura de auto-salvamento. Permite visualizar a estrutura de telas de uma aplicação (mapa de telas). Permite a execução de vídeos no padrão Flash. Possibilita abrir o navegador padrão e abrir uma página da Internet. Possui cursores para Vídeo, texto e botão. Permite 150 objetos por tela.

Possibilita que os alunos respondam questões on-line dentro de uma aplicação Everest. Funciona em todos os sistemas Windows atuais.

O termo ***Rapid Application Development*** (RAD) se aplica a projetos que têm prazos curtos, e que em geral envolvem o uso de prototipagem e ferramentas de desenvolvimento de alto nível. O RAD existe para facilitar o desenvolvimento de aplicações com esta característica, mas sofre de problemas semelhantes a outras formas de desenvolvimento rápido: a falta de prazo pode implicar em qualidade reduzida, e há necessidade de habilidade maior dos desenvolvedores, e suporte maior da gerência e dos clientes. (Reis, Christiam)

**Cleanroom** é uma metodologia muito utilizada no desenvolvimento de software. É considerada "pesada" pelos padrões da [Engenharia de Software](http://pt.wikipedia.org/wiki/Engenharia_de_Software), mas muito difundida no desenvolvimento de grandes projetos corporativos.

O processo é baseado no projeto apurado das funções, que são analisadas pelo método de revisão-par com o objetivo de verificar se fazem realmente o que foram especificadas a fazer. Por analogia, podemos comparar esta metodologia com as **salas limpas** na fabricação de semicondutores, que eliminam a necessidade de se limpar wafers de silício pelo fato de que eles nunca começam sujos. O desenvolvimento *Cleanroom* remove a necessidade de depuração do programa, assegurando que os erros nunca começam introduzidos no sistema