Atividade de Revisão

Disciplina de Engenharia de Requisitos

1. **Explique o que é UML (Unified Modeling Language), qual sua finalidade e suas principais características.**

A UML é uma linguagem que serve principalmente para a modelagem de diagramas para projetos de software, tal linguagem, com o auxilio de softwares para a criação de diagramas UML, são utilizados para melhor entendimento coletivo da equipe de desenvolvimento de software

Sua finalidade é analisar e projetar diagramas para a criação de sistemas.

Descrevem a estrutura e o comportamento do sistema e os objetos nele contidos

1. **Qual a principal finalidade do diagrama do diagrama de casos de uso?**

Demonstrar de forma visual a interação do usuário e do sistema em relação a um requisito funcional do sistema, como é um diagrama dinâmico, é considerado um diagrama comportamental

1. **Qual a principal finalidade do diagrama do diagrama de atividades?**

Demonstrar como determinado sistema deve se comportar ao realizar uma série de ações. Seu objetivo principal é demonstrar o comportamento do software no ponto de vista funcional

Representar o processo, os fluxos das ações para determinado objetivo. Sequencia de passos

1. **Qual a principal finalidade do diagrama do diagrama de estados?**

Demonstrar o estado de um sistema perante determinadas ações entre suas transições. O diagrama permite visualizar a modelagem do comportamento interno de um determinado objeto

1. **Defina o que é um protótipo. Quais são seus objetivos e quais são os níveis de prototipação?**

Protótipo é o primeiro esboço de um projeto, onde será visualizado seu objetivo principal.

O objetivo do protótipo é criar uma representação básica que seja possível a interação e testar com usuários reais. Além de ter a tarefa de identificar problemas e oportunidades de melhorias do sistema.

**Protótipos de Baixa Fidelidade**: Normalmente esboços feitos no pape, onde não possui interação com o usuário, somente a parte visual

**Protótipos de média Fidelidade**: São protótipos feitos a partir de softwares simples, onde a visualização da prototipação é melhor que a opção anterior, mas ainda continua sendo algo mais estático (sem a interação com o usuário).

**Protótipos de Alta Fidelidade**: São protótipos feitos a partir de softwares mais complexos, onde as ferramentas de produção são melhores e possibilitam ações com os usuários, portanto, sendo dinâmicas

1. **Quais são os benéficos que a prototipação pode proporcionar ao aplicá-la em projetos de desenvolvimento de softwares?**

O protótipo auxiliar a equipe na produção mais visual do software, na melhor interação entre o usuário e o software, e a ver problemas e oportunidades que podem ser usadas para melhorar o software

1. **Com base no diagrama de Atividades abaixo, elabore um diagrama de Estados coerente ao fluxo das atividades. Para isso, análise e elabore os estados que serão pertinentes ao processo e suas respectivas transações.**

**A diagram of a process

Description automatically generated**