

Clovis de Mello

Cyril Zakhia

João Lopes

Julio Cesar

Murilo Baduy

RELAÇÃO DE ARTEFATOS ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

GreenCart

Trabalho apresentado como requisito
parcial para a disciplina de **Experiência
Criativa – Projetando Soluções
Computacionais**, do curso de Bacharelado
em Engenharia de Software, da PUCPR.

Orientadoras:

Profª. Cristina Verçosa P. B. de Souza

Profª. Rosilene Fernandes



Curitiba

2023

SUMÁRIO

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	4
ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	5
ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”	6
ARTEFATO 4: Canvas PBB	7
ARTEFATO 5: Relação de User Stories	8
ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)	9
ARTEFATO 7: Diagrama de Classes	10
ARTEFATO 8: Demais Diagramas	11
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS	12

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”	4
Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”	5
Figura 3 – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018.	6
Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.	7
Figura 5 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.	8
Figura 6 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench).	9
Figura 7 – Exemplo: Diagrama de Classes.	10
Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Atividades.	11
Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados.	12

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO: GreenCart	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Permitir que o produtor de alimentos orgânicos divulgue no site os seus produtos.
2	Possibilitar a compra e venda de produtos orgânicos.
3	Permitir a interação entre o comprador e o produtor via chat, a fim de esclarecer dúvidas.

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	
NOME DO PRODUTO: GreenCart	
É Um Marketplace.	Não é Um E-commerce.
Faz -Intermediação entre cliente/produtor. -Compra e vendas de produtos orgânicos. -Comunicação via chat.	Não faz -Controle financeiro de compras e vendas. -Entrega.

Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.

	ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”	
	NOME DO PRODUTO:	
Para ... →	CLIENTE-ALVO	Consumidores e produtores de produtos orgânicos.
É um ... →	CATEGORIA-SEGMENTO	App web para marketplace de produtos orgânicos.
Que ... →	BENEFÍCIO-CHAVE	Realiza a centralização de compras e vendas de produtos orgânicos.
Ao contrário de ... →	DIFERENCIADO-CHAVE	Comércio convencionais de produtos orgânicos.
O nosso produto ... →	META-VALOR.	Criar uma comunidade entre produtores e compradores.

Figura 3 – Quadro “Visão de Produto”. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

ARTEFATO 4: Canvas PBB

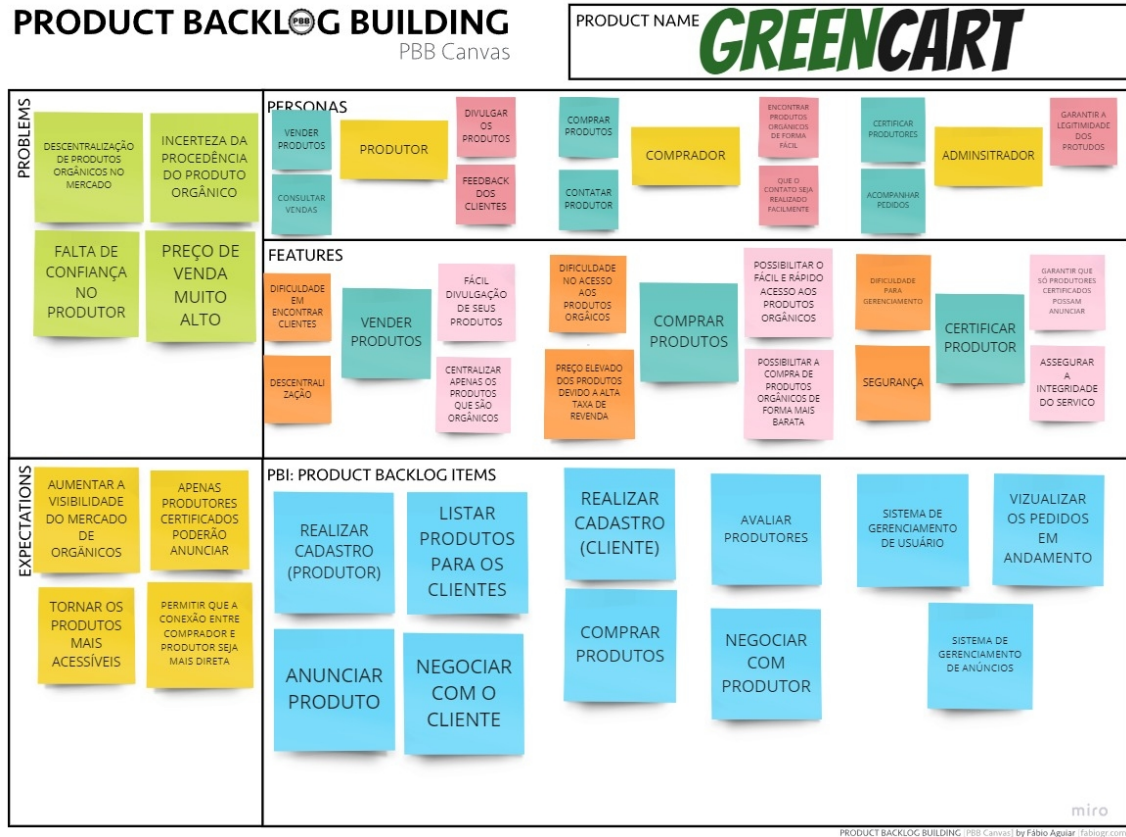


Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

<https://miro.com/app/board/uXjVMdtJRIs/> (Link Canvas PBB)

ARTEFATO 5: Relação de User Stories

Uma **História de Usuário** é uma **descrição curta**, porém completa, de uma **funcionalidade** ou **requisito** do **ponto de vista do usuário final**. É uma técnica utilizada em metodologias ágeis de desenvolvimento de software para capturar as necessidades e desejos dos usuários de forma clara e objetiva.

Uma **História de Usuário** geralmente segue um formato simples, como: "**Como** [usuário / ator], **posso** [funcionalidade / PBI], **para** que eu possa [objetivo]".

Exemplo: "**Como** usuário, **posso** salvar meus arquivos na nuvem, **para** acessá-los de qualquer lugar".

Cada História de Usuário é uma unidade independente de trabalho que pode ser desenvolvida e entregue separadamente.

Os **Critérios de Aceite** são uma parte importante da **História de Usuário**, pois descrevem as **condições** que devem ser **cumpridas** para que a história seja considerada **concluída com sucesso**, para garantir que a História atenda aos requisitos do usuário e do produto.

Exemplo: Padrão para entrega na figura a seguir.

HISTÓRIA DO USUÁRIO 1 - PBI: Filtrar os resultados da pesquisa por data (exemplo)	
COMO: usuário autenticado POSSO: filtrar os resultados da pesquisa por data. PARA: encontrar informações mais recentes.	
Critério de Aceite 1	DADO QUE: o usuário acessa a página de pesquisa QUANDO: o usuário seleciona um intervalo de datas para filtrar os resultados da pesquisa e aciona o botão "Aplicar filtro" ENTÃO: os resultados da pesquisa são atualizados para mostrar apenas as informações que foram publicadas dentro do intervalo de datas selecionado, incluindo a data de início e a data de término.
Critério de Aceite 2	DADO QUE: o usuário acessa a página de pesquisa. QUANDO: o usuário seleciona uma data de início, mas não seleciona uma data de término e aciona o botão "Aplicar filtro" ENTÃO: os resultados da pesquisa são atualizados para mostrar apenas as informações que foram publicadas a partir da data selecionada como data de início, até a data atual.
Critério de Aceite 3	DADO QUE: o usuário acessa a página de pesquisa. QUANDO: usuário seleciona uma data de término, mas não seleciona uma data de início e aciona o botão "Aplicar filtro" ENTÃO: os resultados da pesquisa são atualizados para mostrar apenas as informações que foram publicadas até a data selecionada como data de término.

Figura 5 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

Um Diagrama Entidade-Relacionamento (DER) ilustra como “entidades” (como p. ex.: pessoas, objetos ou conceitos), se relacionam dentro de um sistema.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

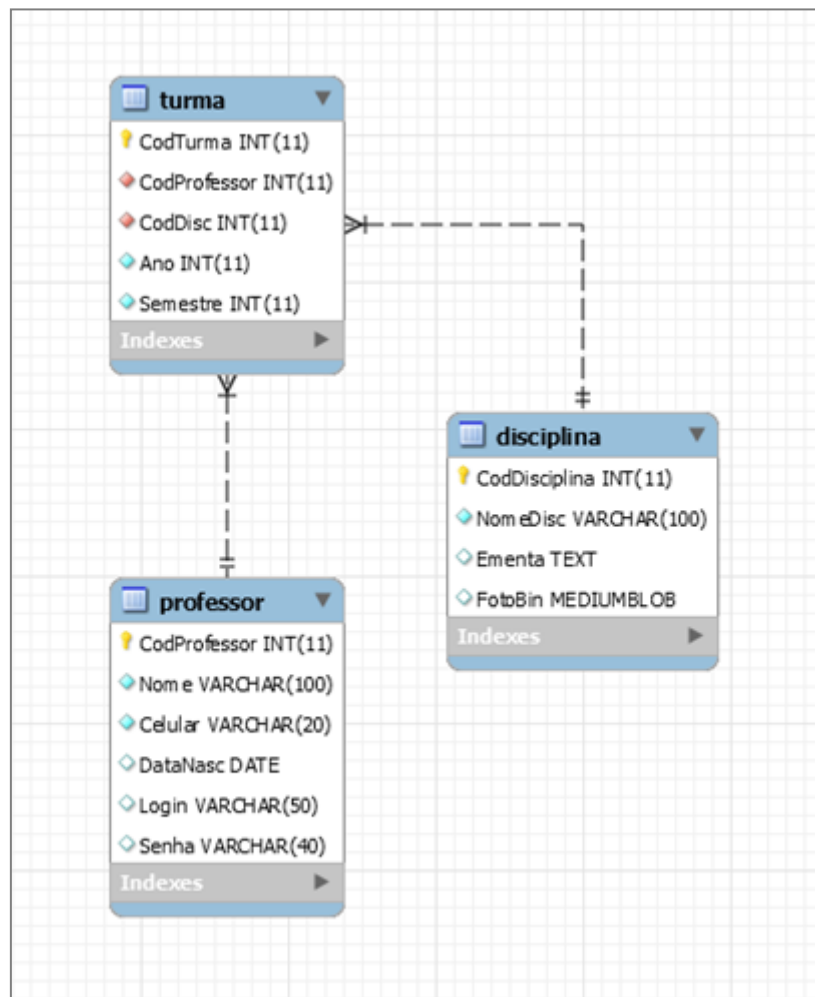


Figura 6 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench).

ARTEFATO 7: Diagrama de Classes

O Diagrama de Classes da UML representa a estrutura e relações entre as classes de um produto de software orientado a objetos.

Importante:

- Esta seção é opcional, apenas para produto de software orientado a objetos.
- A equipe deve combinar com a banca de professores todos os artefatos de especificação.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

ARTEFATO 7: Diagrama de Classes

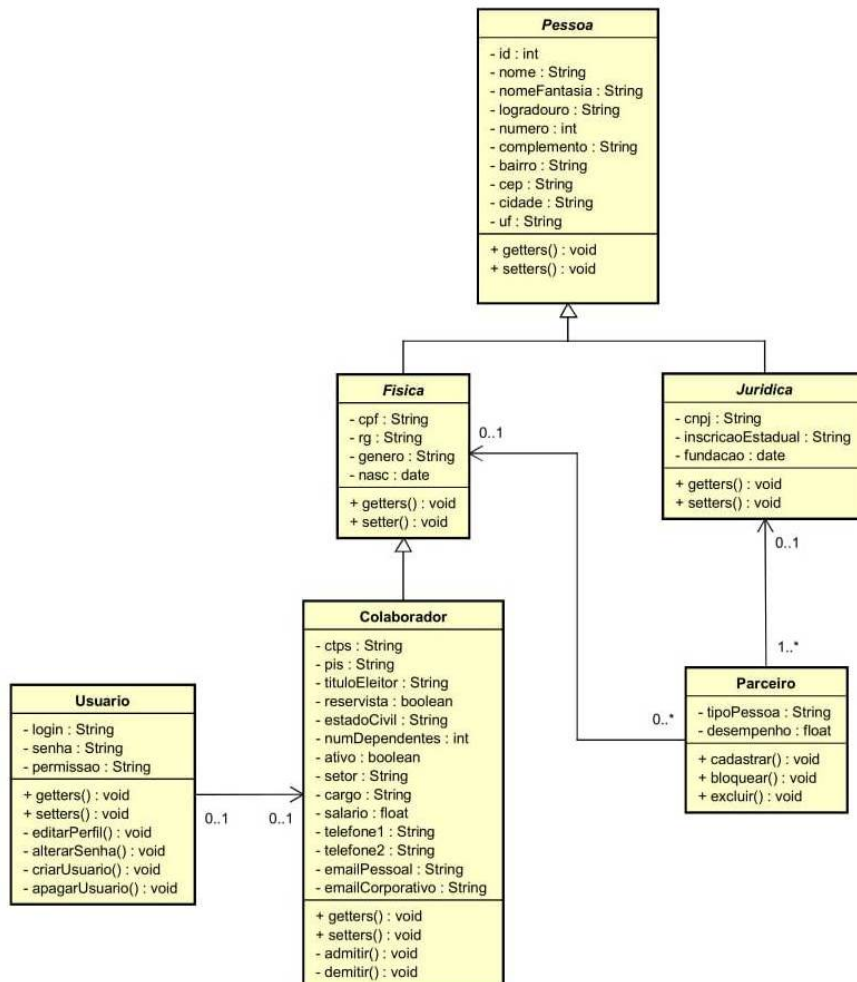


Figura 7 – Exemplo: Diagrama de Classes.

ARTEFATO 8: Demais Diagramas

1. Diagrama de Atividades (da disciplina de Criação de Modelos Computacionais)

ARTEFATO 8.1: Diagrama de Atividades

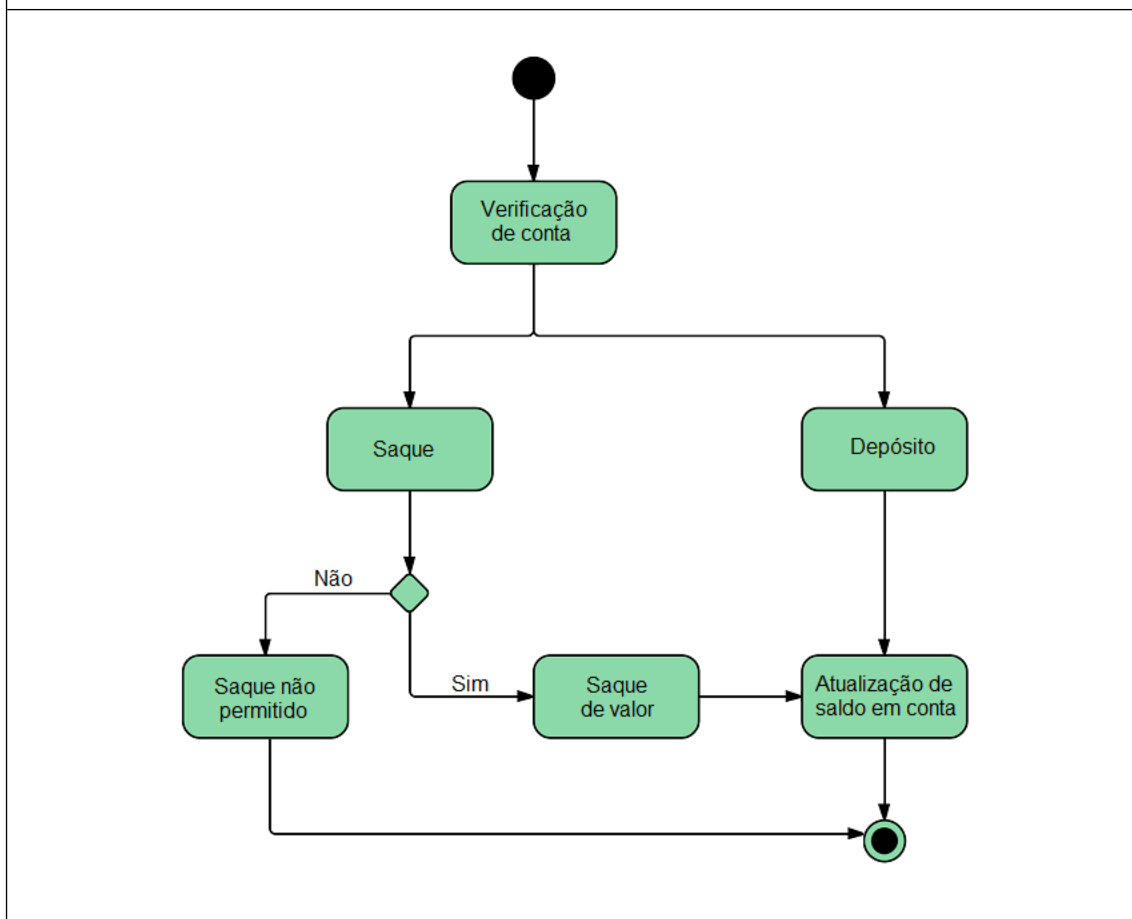


Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Atividades.

2. Diagrama de Máquina de Estado (da disciplina de Criação de Modelos Computacionais)

ARTEFATO 8.2: Diagrama de Classes

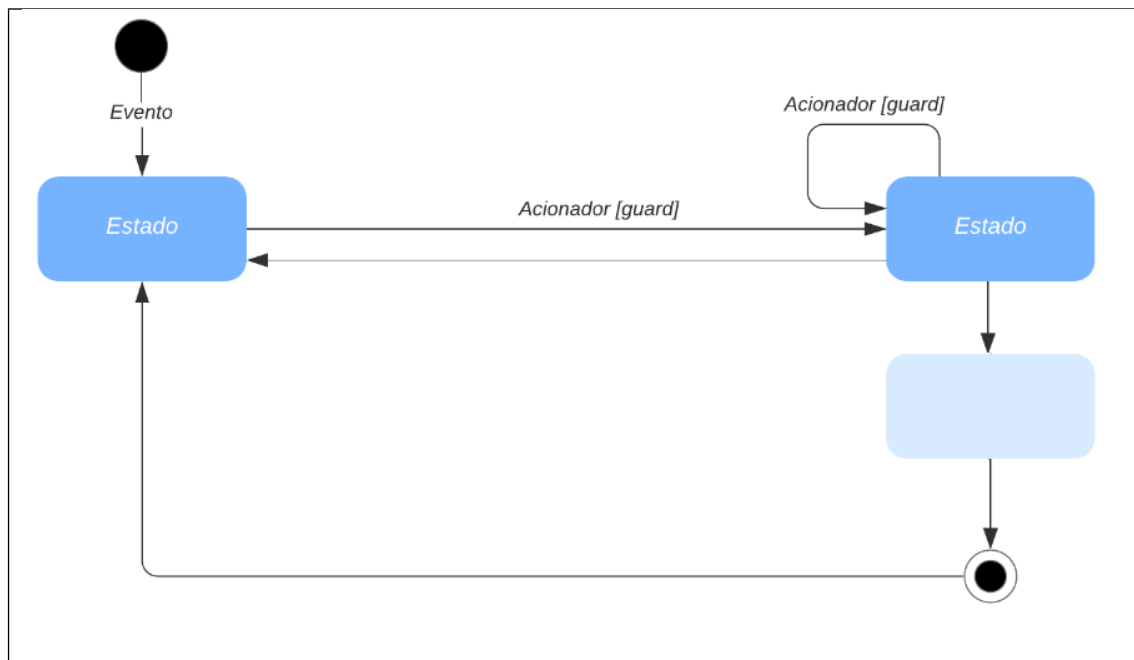


Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, F. **Product backlog building: concepção de um product backlog efetivo**. 2018. Disponível em: <https://speakerdeck.com/fabiogr/product-backlog-building>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.

AGUIAR, F. **PBB_Canvas Template**. 2018. Disponível em: http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB_Canvas.pdf. Acesso em 10 de fevereiro de 2022.

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.