

## **S4\_A3\_SL11/12 Desenvolvimento de software**

### **Roteiro de Atividade Prática**

#### **Entrega na Sala**

Nome: \_\_\_\_\_

Turma: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Turma: \_\_\_\_\_

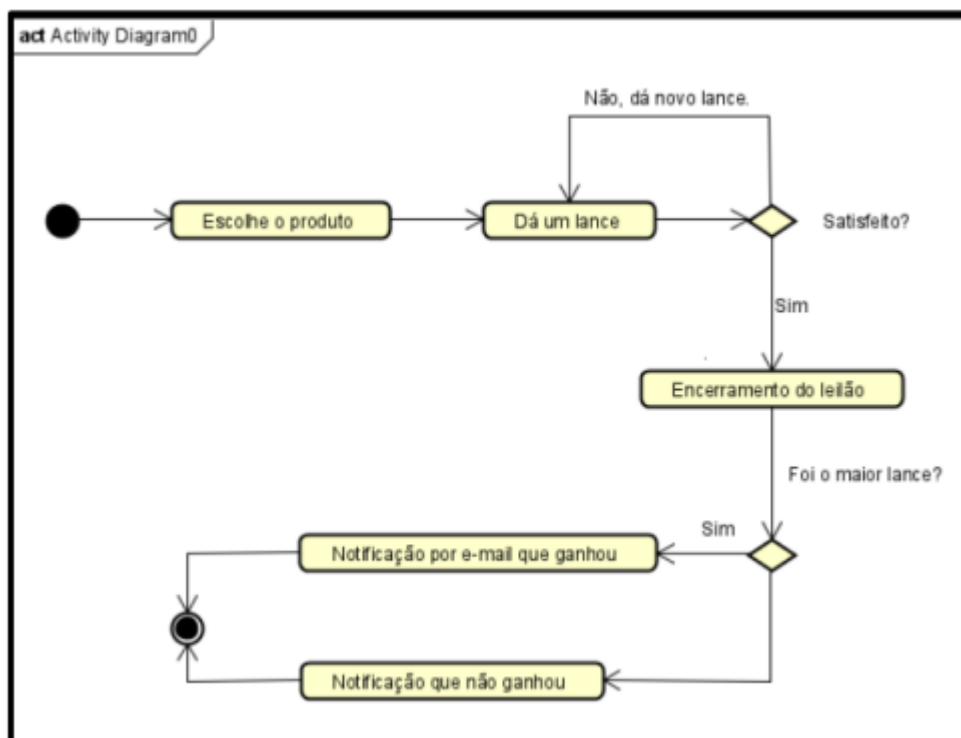
### **Título da atividade: “Resgate de Senha” – Diagrama de atividade UML**

#### **Objetivos**

Você é um analista de sistemas encarregado de modelar o processo de resgate de senha de um aplicativo de e-commerce. O processo começa quando um usuário esquece sua senha e precisa recuperá-la.

O objetivo é criar um diagrama de atividade que mapeie claramente esse processo, do pedido de uma nova senha até o recebimento do e-mail para a redefinição e a atualização da senha pelo usuário.

Exemplo de diagrama de atividade:



## Lista de materiais

- Recursos audiovisuais para exibição de vídeos e imagens;
- Caderno, canetas e lápis;
- Acesso ao laboratório de informática e/ou à internet.

## Tempo previsto: 30 minutos

### Passo a passo do exercício:

Identificação do fluxo de atividade: Identifique as etapas principais para o processo de recuperação de senha. Por exemplo: solicitar recuperação, enviar e-mail, clicar no link do e-mail etc.

Esboce um diagrama de atividade UML inicial em um rascunho, utilizando os elementos da UML para representar cada etapa do processo de recuperação de senha.

Elaboração detalhada: Refine seu esboço em um diagrama detalhado, com os seguintes elementos UML:

- Nó inicial representando o ponto de partida do processo (esquecimento da senha);
- Atividades representando ações como “Solicitar resgate de senha”, “Enviar e-mail de recuperação”, “Usuário clica no link” e “Criar nova senha”;
- Decisões para possíveis verificações, como “E-mail válido?” e “Senha atende aos requisitos?”;
- Nó final para indicar o fim do processo (senha redefinida e acesso restaurado).