

**UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO  
DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA**

**ALUNO 1 - RA 123456789**

**ALUNO 2 - RA 123456789**

**ALUNO 3 - RA 123456789**

**ALUNO 4 - RA 123456789**

**ALUNO 5 - RA 123456789**

**ALUNO 6 - RA 123456789**

**PROJETO PRÁTICO EM SISTEMAS**

**Nome da Empresa ou Equipe**

**SÃO PAULO  
20XX**

**ALUNO 1 - RA 123456789**

**ALUNO 2 - RA 123456789**

**ALUNO 3 - RA 123456789**

**ALUNO 4 - RA 123456789**

**ALUNO 5 - RA 123456789**

**ALUNO 6 - RA 123456789**

## **PROJETO PRÁTICO EM SISTEMAS**

**Nome da Empresa ou Equipe**

Trabalho apresentado à Universidade Nove de Julho, UNINOVE, em cumprimento parcial às exigências da disciplina de Projeto Prático em Sistemas, sob orientação do Prof. **Nome-do-professor**

**SÃO PAULO  
20XX**

## **ROTEIRO DO PROJETO**

Para o desenvolvimento do Projeto é proposto a criação de um Sistema Móvel (APP Android), utilizando os conceitos aprendidos nas disciplinas de Sistemas Móveis (Android).

Os conceitos desenvolvidos nas disciplinas devem ser empregados em sua completude, ou seja, devem estar presentes em todas as etapas do projeto.

O projeto não restringe a utilização de outras tecnologias, mesmo que não tenham sido abordadas no curso.

## **RESUMO**

Aqui deve ser escrito o resumo do trabalho em apenas um parágrafo.

**Palavras chave:**

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 2 — Wireframe de Média. .... 13

Figura 5 — Diagrama Entidade-Relacionamento..... 16

# SUMÁRIO

ROTEIRO DO PROJETO .....	VII
RESUMO .....	VIII
LISTA DE FIGURAS.....	IX
1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1. MOTIVAÇÕES E OBJETIVO .....	11
1.2. DESCRIÇÃO DO PRODUTO.....	11
1.3. PREMISSAS .....	11
1.4. RECURSOS .....	11
1.5. DEFINIÇÃO DO NEGÓCIO .....	12
1.6. DEFINIÇÃO DA EQUIPE .....	12
1.6.1. <i>organograma</i> .....	12
2. DESCRIÇÃO DO SISTEMA .....	13
2.1. DESCRIÇÃO DETALHADA DAS PARTES QUE COMPÕE O SISTEMA .....	13
2.1.1. <i>Página Inicial</i> .....	13
2.1.2. <i>Pesquisa</i> .....	13
2.2. REQUISITOS FUNCIONAIS .....	13
2.3. WIREFRAMES .....	13
3. MODELAGEM UML .....	15
3.1. DIAGRAMAS DE CLASSES .....	15
4. MODELAGEM DO BANCO DE DADOS .....	16
4.1. DIAGRAMA E-R.....	16
4.2. IMPLEMENTAÇÃO FÍSICA .....	16
5. METODOLOGIA.....	17
5.1. DESENVOLVIMENTO .....	17
6. ARQUITETURA DE SOFTWARE .....	18
6.1. DESENVOLVIMENTO .....	18
7. FERRAMENTAS UTILIZADAS .....	19
8. CONCLUSÃO .....	20
9. BIBLIOGRAFIA .....	21

## **1. INTRODUÇÃO**

Realizar a contextualização do problema que levou a criação de um produto de *software* e o que ele irá contribuir para o mercado.

### **1.1. MOTIVAÇÕES E OBJETIVO**

Deve-se informar o objetivo de forma clara, ou seja, o que se pretende alcançar com este projeto. *Exemplo:* O objetivo desse *software* de comércio eletrônico é reunir as ferramentas de que uma empresa precisa para cuidar dos seus clientes desde a pré-venda até a pós-venda e entre diferentes canais de comunicação e distribuição

### **1.2. DESCRIÇÃO DO PRODUTO**

O que será produzido como resultado do projeto, detalhando cada funcionalidade de forma objetiva: *Exemplo:* Permitirá realizar compras online, fornecendo controle ao cliente sobre as compras realizadas, bem como para os administradores da plataforma no que diz respeito ao controle de vendas.

### **1.3. PREMISSAS**

Descrever as necessidades como o número de integrantes da equipe, infraestrutura necessária para hospedagem do site, entre outras necessidades que se fizerem necessárias.

### **1.4. RECURSOS**

Quais recursos serão necessários para desenvolver o projeto em sua plenitude, assim como os softwares necessários.

## **1.5. DEFINIÇÃO DO NEGÓCIO**

Realizar o detalhamento do negócio.

## **1.6. DEFINIÇÃO DA EQUIPE**

Registrar o nome, RA e email de cada integrante da equipe.

### **1.6.1. ORGANOGRAMA**

Organograma

Descrição das Funções dos Integrantes

Especificar o que cada integrante irá realizar no desenvolvimento do projeto.



## **2. DESCRIÇÃO DO SISTEMA**

### **2.1. DESCRIÇÃO DETALHADA DAS PARTES QUE COMPÕE O SISTEMA**

Texto. (Crie itens tantos quantos forem necessários)

#### **2.1.1. PÁGINA INICIAL**

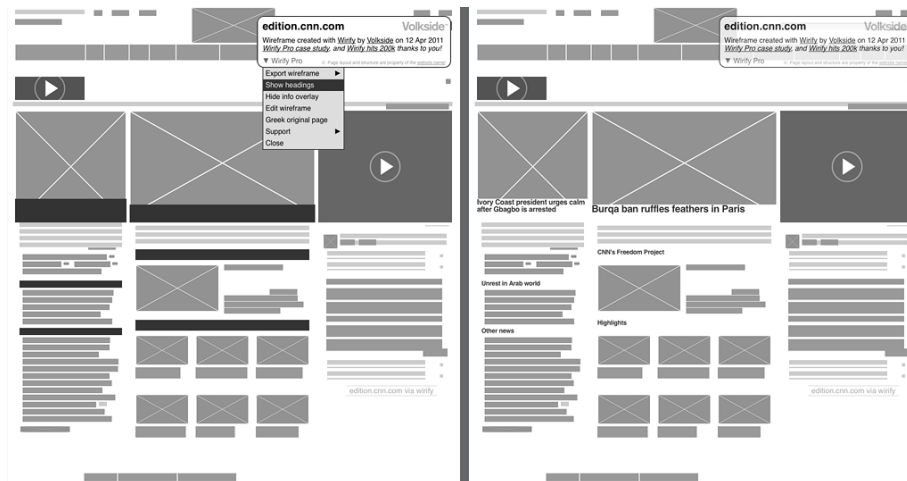
#### **2.1.2. PESQUISA**

### **2.2. REQUISITOS FUNCIONAIS**

### **2.3. WIREFRAMES**

É um guia visual usado em design de interface para sugerir a estrutura de um site e os relacionamentos entre suas páginas. Pode ser entendido como uma ilustração semelhante do layout de elementos fundamentais na interface. Normalmente, são concluídos antes que qualquer trabalho artístico seja desenvolvido. Exemplo:

*FIGURA 1 — WIREFRAME DE MÉDIA.*



Fonte: Os Autores.

### **3. MODELAGEM UML**

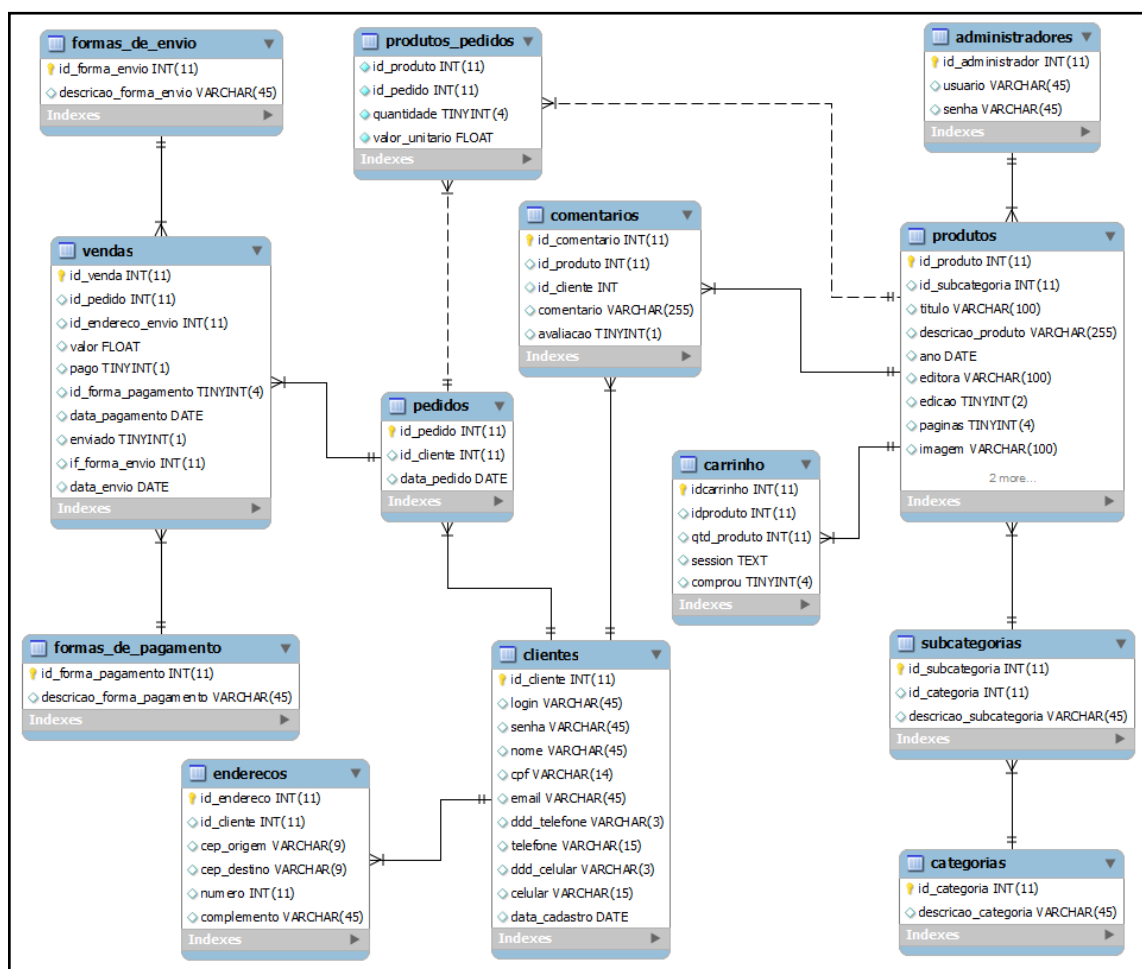
#### **3.1. DIAGRAMAS DE CLASSES**

Inserir o diagrama de classes do sistema desenvolvido.

## 4. MODELAGEM DO BANCO DE DADOS

### 4.1. DIAGRAMA E-R

FIGURA 2 — DIAGRAMA ENTIDADE-RELACIONAMENTO.



Fonte: Os Autores.

### 4.2. IMPLEMENTAÇÃO FÍSICA

Inserir o código SQL para criação das tabelas, índices e *constraints*.

## **5. METODOLOGIA**

### **5.1. DESENVOLVIMENTO**

Descrever como foi realizada a codificação do sistema, detalhando as etapas para criação dos elementos Java e Android. (Utilizar itens para cada etapa: a) b), etc.

Colocar todos os códigos utilizados para o desenvolvimento do sistema.

## **6. ARQUITETURA DE SOFTWARE**

### **6.1. DESENVOLVIMENTO**

Descrever a implementação de uma arquitetura de software no sistema móvel, podendo ser Arquitetura em três camadas, Design Patterns, Json, ou outro tipo de arquitetura de software.

## **7. FERRAMENTAS UTILIZADAS**

Informar as ferramentas que foram utilizadas para criação dos elementos como Wireframes, codificação em Java, tratamento de imagens, casos de usos, planilhas, troca de mensagens, entre outros que se fizerem necessários.

## **8. CONCLUSÃO**

Escrever uma breve conclusão sobre o trabalho como um todo, apresentando os pontos fortes.



## 9. BIBLIOGRAFIA

ABDUL KADIR, A.; XU, X.; HÄMMERLE, E. *Virtual machine tools and virtual machining — A technological review*. **Robotics and Computer-Integrated Manufacturing**, v. 27, n. 3, p. 494-508, Jun. 2011. DOI: 10.1016/j.rcim.2010.10.003.

ARRUDA, F. **A velocidade média da internet no Brasil [infográfico]**. [S.l.]: Tech Mundo. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9683-a-velocidade-media-da-internet-no-brasil-infografico-.htm>>. Acesso em: 1 jan. 2012.

ABEGG, I.; MÜLLER, F. M.; FRANCO, S. R. K. Wikis na Educação: Potencial de Criação e Limites para Produção Colaborativa em Atividades no Moodle. **Revista Inter Ação**, v. 35, n. 2, dez. 2010. DOI: 10.5216/ia.v35i2.12672.