

UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO - UNINOVE

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

NOME DO PROJETO

SÃO PAULO
2020

NOME DO PROJETO

ALUNO 1 - RA 123456789

ALUNO 2 - RA 123456789

ALUNO 3 - RA 123456789

ALUNO 4 - RA 123456789

ALUNO 5 - RA 123456789

ALUNO 6 - RA 123456789

Trabalho apresentado à Universidade Nove de Julho, UNINOVE, em cumprimento parcial às exigências da disciplina de Projeto em Computação Aplicada, sob orientação do Prof. **Edson Melo de Souza, Me.**

**SÃO PAULO
2020**

ROTEIRO DO PROJETO EM COMPUTAÇÃO APLICADA

Para o desenvolvimento do projeto é proposta a criação de um **Sistema de Chatbot** utilizando os conceitos aprendidos nas disciplinas de Estrutura de Dados, Linguagens Formais e Autômatos, Sistemas Distribuídos, Montadores e Compiladores e Teoria dos Grafos e Complexidade. 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 ainda abordadas no curso. Nete sentido, qualquer tecnologia pode ser utilizada para incrementar o projeto.

O documento final deverá estar de acordo com as Normas ABNT vigentes, as quais podem ser obtidas na Biblioteca Virtual da Uninove.

RESUMO

Aqui deve ser escrito o resumo do trabalho em apenas um parágrafo com o máximo de 255 palavras.

Palavras chave:

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Diagrama Entidade-Relacionamento..... 14

SUMÁRIO

ROTEIRO DO PROJETO	VII
RESUMO	VIII
LISTA DE FIGURAS.....	IX
1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1. MOTIVAÇÕES E OBJETIVO	11
1.2. DESCRIÇÃO DO SOFTWARE.....	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
3. MODELAGEM UML	13
3.1. DIAGRAMAS DE CLASSES	13
4. MODELAGEM DO BANCO DE DADOS	14
4.1. DIAGRAMA E-R.....	14
4.2. IMPLEMENTAÇÃO FÍSICA	14
5. METODOLOGIA.....	15
5.1. DESENVOLVIMENTO	15
6. ARQUITETURA DE SOFTWARE	16
6.1. DESENVOLVIMENTO	16
7. FERRAMENTAS UTILIZADAS.....	17
8. CONCLUSÃO	18
9. BIBLIOGRAFIA	19

1. INTRODUÇÃO

Realizar a contextualização do problema e qual a sua importância dentro do contexto abordado no trabalho.

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 é o desenvolvimento de uma *software Chatbot* para realizar atendimento de primeiro nível para clientes, a fim de oferecer suporte para um ou mais produtos/serviços.

1.2. DESCRIÇÃO DO SOFTWARE

O que será produzido como resultado do projeto, detalhando cada funcionalidade de forma objetiva: *Exemplo:* Permitirá realizar o atendimento ao cliente fornecendo orientações de como configurar um determinado produto eletrônico, oferecer o *download* do manual de instruções; será elaborado de forma a “aprender” com a interação do usuário; tomar decisões baseadas em regras pré-estabelecidas, entre outras.

1.3. PREMISSAS

Descrever as necessidades como o número de integrantes da equipe, infraestrutura necessária para instalação da ferramenta entre outras 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 em que o **Chatbot** irá atender.

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 SOFTWARE

2.1. DESCRIÇÃO DETALHADA DAS PARTES QUE COMPÕE O SOFTWARE

Texto. (Crie itens tantos quantos forem necessários)

2.1.1. PÁGINA INICIAL

2.1.2. PESQUISA

2.2. REQUISITOS FUNCIONAIS

3. MODELAGEM UML

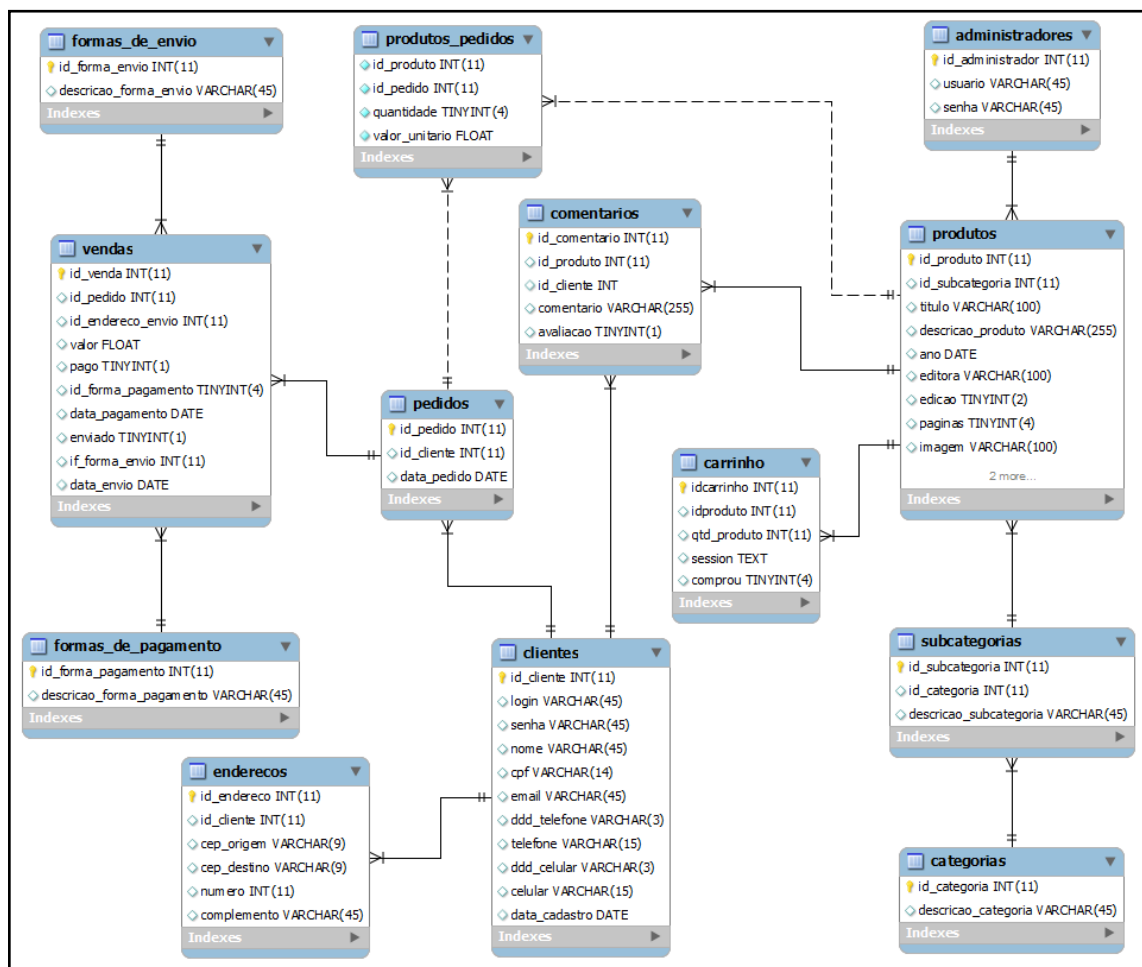
3.1. DIAGRAMAS DE CLASSES

Inserir o diagrama de classes do sistema desenvolvido.

4. MODELAGEM DO BANCO DE DADOS

4.1. DIAGRAMA E-R

FIGURA 1 — DIAGRAMA ENTIDADE-RELACIONAMENTO.



Fonte: Os Autores.

4.2. IMPLEMENTAÇÃO FÍSICA

Inserir o código SQL para criação das tabelas, índices e *constraints*, caso seja utilizado um banco de dados relacional, ou então as estruturas necessárias para bancos NoSQL.

5. METODOLOGIA

5.1. DESENVOLVIMENTO

Descrever como foi realizada a codificação do sistema, detalhando as etapas para criação dos elementos.

Os códigos desenvolvidos, bem como o processos para instalação e execução, incluindo dependências e configurações, deverão ser disponibilizados em um repositório privado no Github com detalhamento técnico e o endereço fornecido aqui.

6. ARQUITETURA DE SOFTWARE

6.1. DESENVOLVIMENTO

Descrever a implementação da arquitetura de *software* podendo ser Arquitetura em três camadas, Design Patterns, Json, ou outro tipo de arquitetura de *software*. Deverá conter os diagramas necessários para o entendimento do funcionamento da aplicação.

7. FERRAMENTAS UTILIZADAS

Informar as ferramentas que foram utilizadas para criação dos elementos como IDE para codificação em Java ou outra linguagem, 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

AHO, A. V.; SETHI, R.; ULLMAN, J. D. **Compiladores. Princípios, técnicas e Ferramentas**. [s.l.] LTC - Livros Técnicos e Científicos Editora SA, 1995.

DA COSTA, Celso Maciel; STRINGHINI, Denise; CAVALHEIRO, Gerson Geraldo Homrich. **Programação Concorrente: Threads, MPI e PVM**. Escola Regional de Alto Desempenho, II ERAD, captulo, v. 2, 2002.

GONÇALVES, R. E. F.; at all. **Jogo digital para o ensino dos fundamentos da programação**. Dissertação Mestrado—[s.l: s.n.].

HOPCROFT, J. E.; ULLMAN, J. D.; MOTWANI, R. **Introdução à teoria de autómatos, linguagens e computação**. [s.l.] Elsevier, 2002.

JARGAS, A. M. **Expressões regulares: Uma abordagem divertida**. [s.l.] Novatec Editora, 2012.

RICARTE, I. **Introdução a Compilação**. [s.l.] Elsevier, 2008.

ROSA, J. L. G. **Linguagens Formais e Autômatos**. [s.l: s.n.].

SILBERSCHATZ, Abraham. **Sistemas operacionais com Java**. Elsevier Brasil, 2008.

SILVA, M. A. B.; FAVERO, E. L. **Compiladores e Interpretadores Uma Abordagem Prática**. 2005.

TANENBAUM, Andrew S., STEE, Maarten V. **Sistemas Distribuídos - Princípios e Paradigmas**. 2ª Edição. São Paulo: 2007.