

Alexandre Santos
Felipe Reginato
Gustavo Mattos
Luigi Cunico
Nicolas Ortiz

RELAÇÃO DE ARTEFATOS
ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO
ShelterMe

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
2022

SUMÁRIO

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

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

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

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO: ShelterMe	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Divulgação de animais perdidos
2	Auxiliar abrigos cadastrados no sistema a resgatar animais abandonados/perdidos por meio de localizações, com alto índice de animais de rua, fornecidas pelo usuário
3	Facilitar a comunicação entre abrigos e pessoas por meio das funcionalidades do aplicativo web

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: ShelterMe	
É É um aplicativo web que auxilia na localização e adoção de animais abandonados	Não é Não é um GPS para animais; Não é um pet shop; Não é uma rede social.
Faz Mapeia regiões com animais perdidos; Mostra animais perdidos; Mostra animais que foram encontrados; Mostra animais perto da região do usuário; Mostra animais disponíveis para adoção.	Não faz Não leva o animal para a casa do dono; Não liga para o usuário caso o animal seja encontrado; Não permite contato direto com os canis por aplicativo; Não é possível cadastrar animais que não estejam regulamentados pelo Ibama.

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

ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.

ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”	
NOME DO PRODUTO: ShelterMe	
CLIENTE-ALVO	Pessoas com animais perdidos; Pessoas que encontraram animais perdidos; Responsáveis por canis.
CATEGORIA-SEGMENTO	Aplicativo Web
BENEFÍCIO-CHAVE	Auxiliar animais a terem uma casa, alimento e carinho. Auxiliar pessoas a encontrarem seus animais.
DIFERENCIADO-CHAVE	Facilitar o contato entre pessoas que perderam o animal e os usuários que os encontraram.
META-VALOR.	Diminuir animais de rua abandonados

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

ARTEFATO 4: Canvas PBB

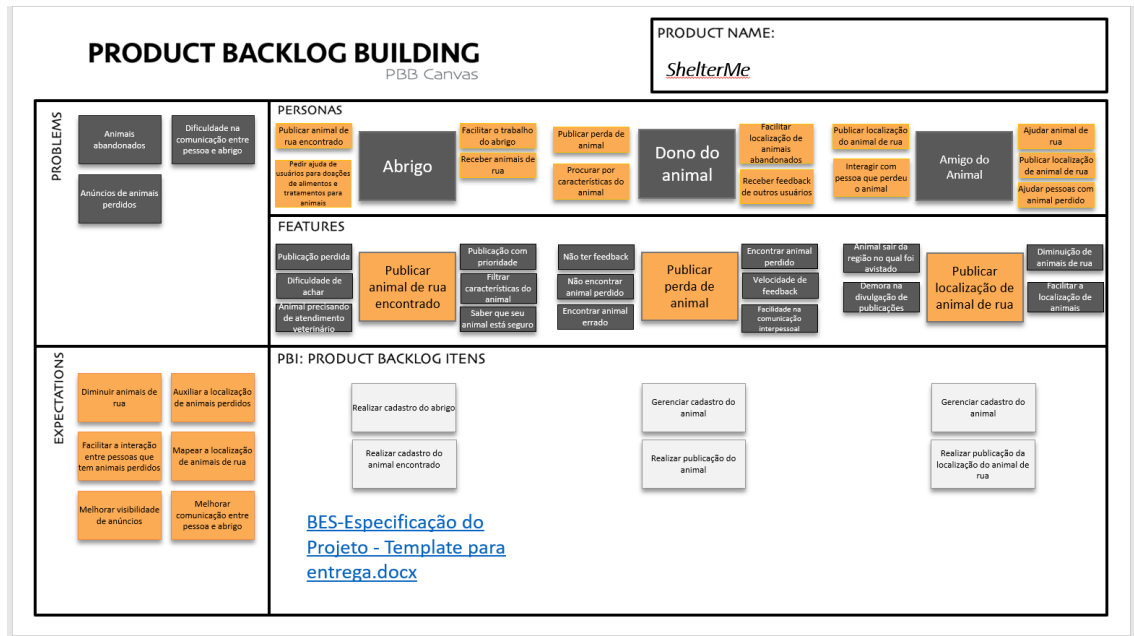


Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

ARTEFATO 5: Relação de User Stories

ARTEFATO 5: Relação de User Stories		
FEATURE PBI: Gerenciar Cadastro de Animal Perdido		
USER STORY 1	COMO: Dono do animal POSSO: Gerenciar Cadastro de Animal Perdido PARA: Encontrar animal perdido	
	CRITÉRIO DE ACEITE 1	DADO QUE: Localizo o animal perdido QUANDO: Usando o ShelterMe ENTÃO: O status do animal cadastrado é atualizado
	CRITÉRIO DE ACEITE 2	DADO QUE: O animal não é resgatado QUANDO: Após ser postado no ShelterMe ENTÃO: Status do animal não se altera
USER STORY 2	COMO: Dono do animal POSSO: Modificar cadastro do animal pedido PARA: Atualizar registro do animal	
	CRITÉRIO DE ACEITE 1	DADO QUE: Selecione o cadastro do animal QUANDO: Envio os novos dados do animal ENTÃO: Cadastro do animal é atualizado
	CRITÉRIO DE ACEITE 2	DADO QUE: Um dado do animal foi inserido errado QUANDO: Após ser feita a publicação ENTÃO: Dado do animal não é atualizado

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

ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

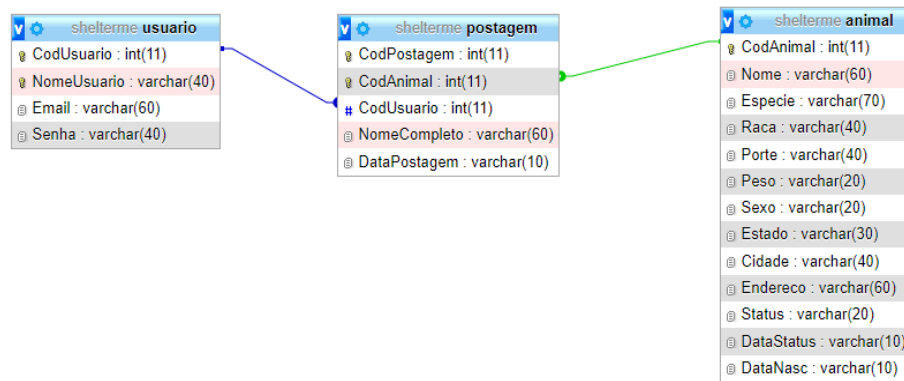


Figura 6 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench).

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 se o produto de software não for 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.

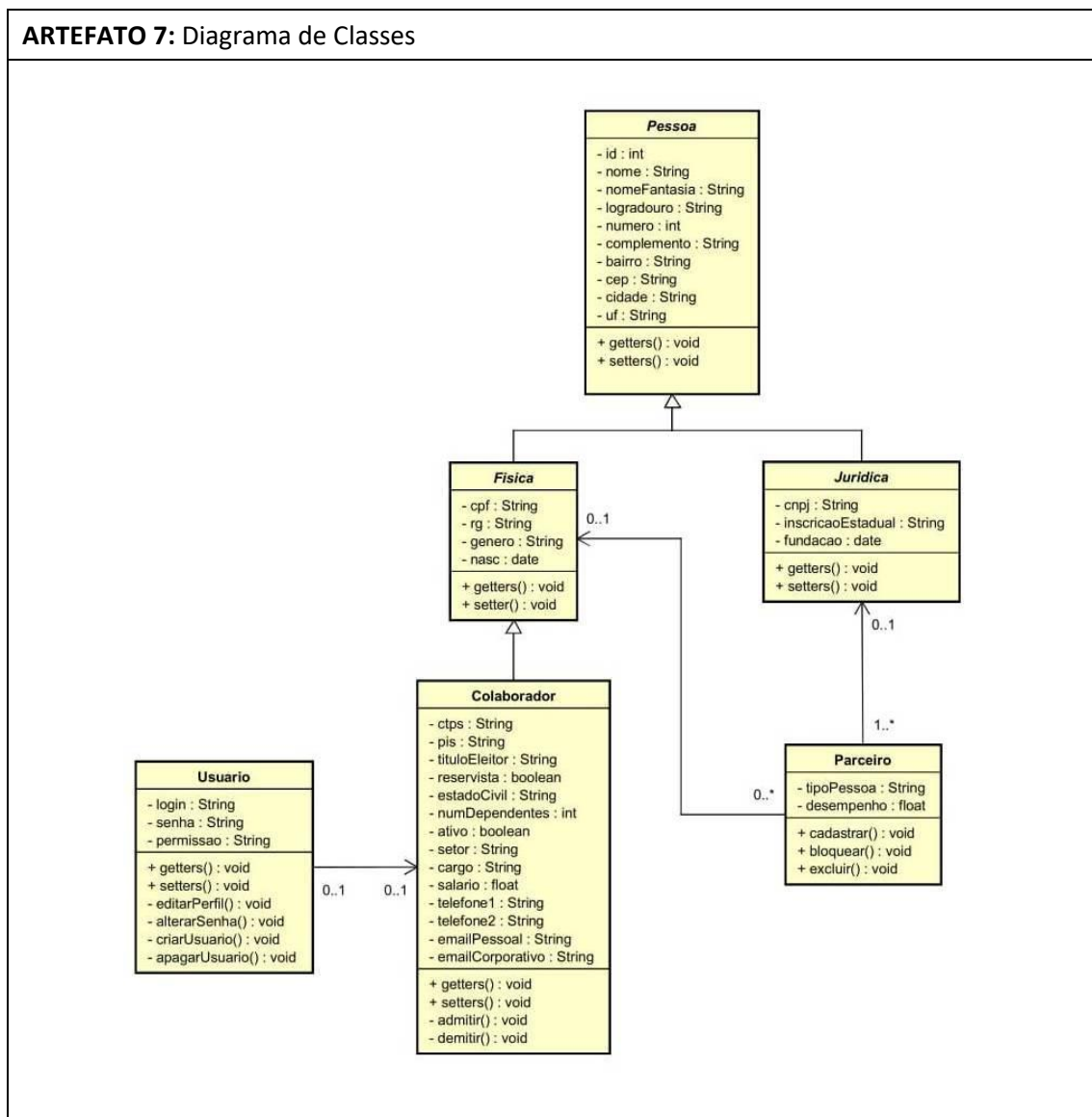


Figura 7 – Exemplo: Diagrama de Classes.

ARTEFATO 8: Demais Diagramas

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

ARTEFATO 8.1: Diagrama de Atividades

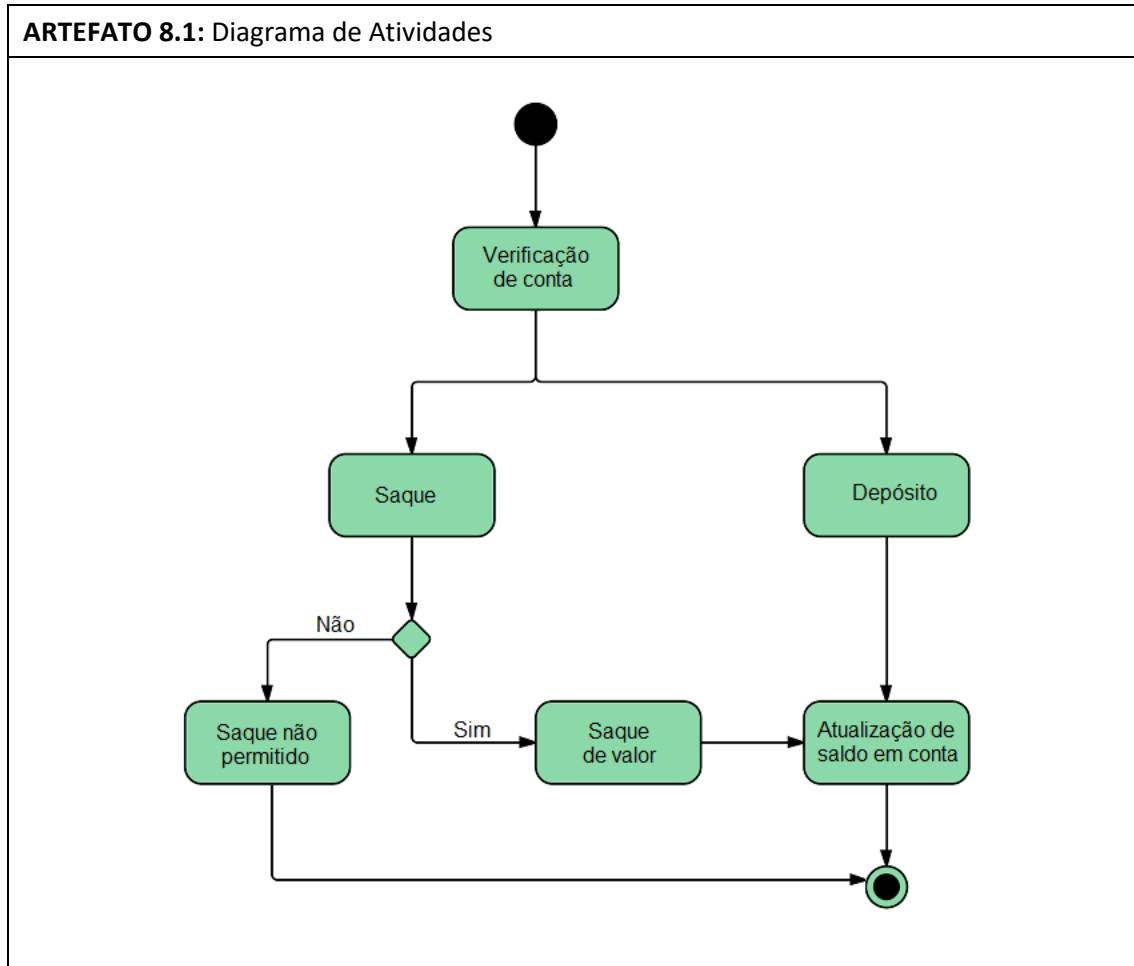


Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Atividades.

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

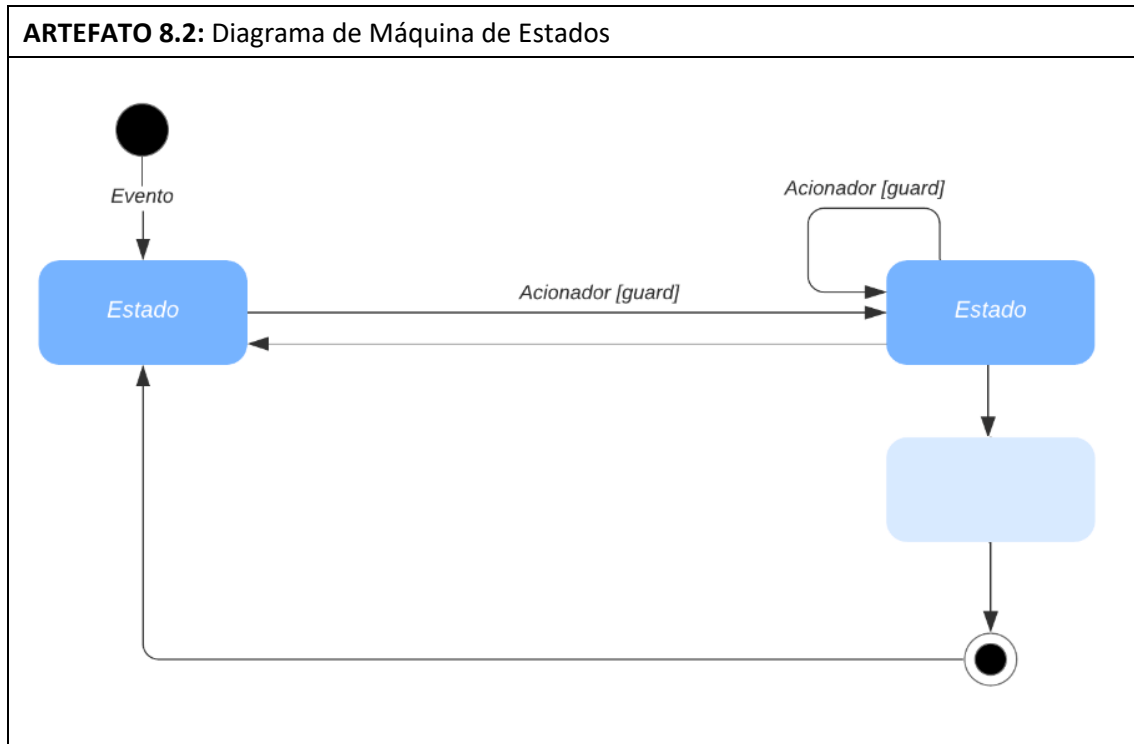


Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados.

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.