

AMS – Exercício 3.5

Ana Silva, 64354

Beatriz Borges R, 79857

Diogo Marques, 83631

Maria João Lavoura, 84681

MIECT – Universidade de Aveiro

Notas dos Autores

Trabalho desenvolvido no âmbito da cadeira de Análise e Modelação de Sistemas, do 3º ano do MIECT.

Tabela de conteúdos

<i>AMS – Exercício 3.5</i>	3
Parte 1 – Caraterização dos atores e casos de utilização (forma breve)	4
Nota prévia.....	4
Parte 2 – Diagrama de casos de utilização.....	10
Parte 3 - A especificação detalhada para um dos casos de utilização nucleares	11

AMS – Exercício 3.5

Apresentamos neste relatório um modelo de casos de utilização que identifica os atores e funcionalidades do sistema TotalTrack (clone do Redmire).

Está dividido em 3 partes: a caracterização dos atores e casos de utilização (forma breve); o diagrama de casos de utilização; e a especificação detalhada para um dos casos de utilização nucleares.

Parte 1 – Caracterização dos atores e casos de utilização (forma breve)

Nota prévia No caso do codeUA, os atores Professor e Funcionário, são atores de um sistema chamado universidade mas não são atores deste sistema. Tipicamente, o professor pode desempenhar o papel de Manager, e o funcionário o papel de Developer, ambos com ligeiras restrições em relação ao papel original.

Há 3 atores: o Manager, o Developer, e o Reporter.

- O Reporter é o ator com menos permissões, assumindo principalmente um papel de consultoria. Pode ver o projeto, mas não tem grande liberdade para o alterar.
- O Developer é o ator que estendendo do Reporter, pode alterar o estado do projeto. Assume um papel principalmente focado em produção.
- O Manager é o administrador do projeto, podendo fazer tudo o que um Reporter e Developer podem, mas podendo ainda configurar o projeto existente numa miríade de vertentes. Assume, principalmente, um papel administrativo.

Falta apenas sublinhar as relações entre os atores. O Developer estende o Reporter, e o Manager estende o Developer.

De seguida, apresentamos a forma breve dos casos de utilização:

i. Criar projeto

- a. O Manager cria um projeto, define os vários tópicos (nome, identificador, módulos, tipo) a partir do qual vai poder gerir as atividades relacionadas.

ii. Criação novo subprojeto

- a. O Manager cria um novo subprojeto, ou seja, um projeto que tem, como projeto pai, o projeto original. O Manager define os vários tópicos (nome, identificador, módulos, tipo) a partir do qual vai poder gerir as atividades relacionadas.

iii. Fechar projeto

- a. O Manager fecha o projeto, encerrando assim a possibilidade de futuro trabalho neste.

iv. Adicionar nova tarefa ao projeto

- a. Qualquer membro da equipa pode criar novas tarefas. Para o fazer, escolhe um dos tipos disponível (bug, funcionalidade, ou outro), atribui-lhe um título, e define o seu estado e a sua prioridade. É possível ainda fazer uma descrição, atribuir essa tarefa a um membro da equipa específico, envolver mais pessoas no acompanhamento do progresso e configurar o período (data de início e data de fim) dessa tarefa.

v. Atualizar estado de uma tarefa

- a. O membro da equipa edita a tarefa existente preenchendo os campos de “tempo gasto”, “descrição” e tipo de atividade, sendo possível adicionar um anexo. No final o utilizador atualiza a % do trabalho realizado.

vi. Verificar o posicionamento de uma tarefa

- a. O membro da equipa verifica o posicionamento de uma tarefa, consultando para isso o cronograma (Gantt).

vii. Filtrar informação no cronograma.

- a. O membro da equipa filtra a informação disponibilizada pelo cronograma (Gantt), escolhendo o tipo de filtro que pretende (Tipo, prioridade, autor...) e completando as subopções correspondentes a esse filtro.

viii. Alteração da duração de uma tarefa.

- a. O Developer ou Manager edita a tarefa alterando o tempo de duração da mesma.

ix. Consultar calendário

- a. O membro da equipa consulta o calendário, sendo possível visualizar estado das tarefas cronologicamente.

x. Ver notícias

- a. O membro da equipa visualiza as notícias existentes.

xi. Criar nova notícia

- a. O Manager cria uma nova notícia, definindo um título, uma descrição e com a possibilidade de adicionar um anexo.

xii. Editar notícia

- a. O Manager da notícia tem a possibilidade de editar todos os campos da notícia desejada.

xiii. Apagar notícia

- a. O Manager apaga a notícia.

xiv. Clonar repositório

- a. O membro da equipa clona o repositório através da linha de comandos ou de um programa específico. Irá ser criada uma pasta com o nome do projeto no seu diretório.

xv. Configurar módulos do projeto

- a. O Manager acrescenta ou remove um ou mais módulos que sejam necessários ou desnecessários ao projeto, respetivamente.

xvi. Gerir membros da equipa

- a. O Manager acrescenta ou remove um ou mais membros ao projeto. Em caso de adição de membro(s), define a sua função (developer, repórter, manager, funcionário).

xvii. Adicionar novo repositório

- a. O Manager adiciona um novo repositório, com a opção de ser o repositório principal, escolhendo a “SCM” do repositório.

xviii. Criar novo fórum

- a. O Manager cria um novo fórum, escolhendo o seu nome, descrição e fórum-pai, se existir algum.

xix. Editar um fórum

- a. O Manager pode alterar o nome, descrição e fórum-pai de um fórum existente.

xx. Apagar um fórum

- a. O Manager pode apagar um fórum, e todas as mensagens que este contém.

xxi. Criar nova mensagem

- a. Todos os membros da equipa podem criar uma nova mensagem, com título e conteúdo, num fórum existente.

xxii. Editar uma mensagem

- a. O Manager e o autor duma mensagem podem editar o seu título e conteúdo.

xxiii. Apagar uma mensagem

- a. O Manager pode apagar uma mensagem existente.

xxiv. Seguir um fórum

- a. Todos os membros da equipa podem seguir um fórum, para serem notificados quando há novas mensagens ou respostas a estas.

xxv. Seguir uma mensagem

- a. Todos os membros da equipa podem seguir uma mensagem, para serem notificados quando há novas respostas.

xxvi. Ler uma mensagem

- a. Todos os membros da equipa podem ler uma mensagem num fórum.

xxvii. Criar novo documento

- a. O Manager pode criar um novo documento, especificando a sua categoria e título obrigatoriamente, e opcionalmente, uma descrição; pode ainda anexar um ou mais ficheiros, cada um com uma descrição opcional.

xxviii. Editar documento

- a. O Manager pode editar a categoria, título, descrição e ficheiro anexados dum documento existente.

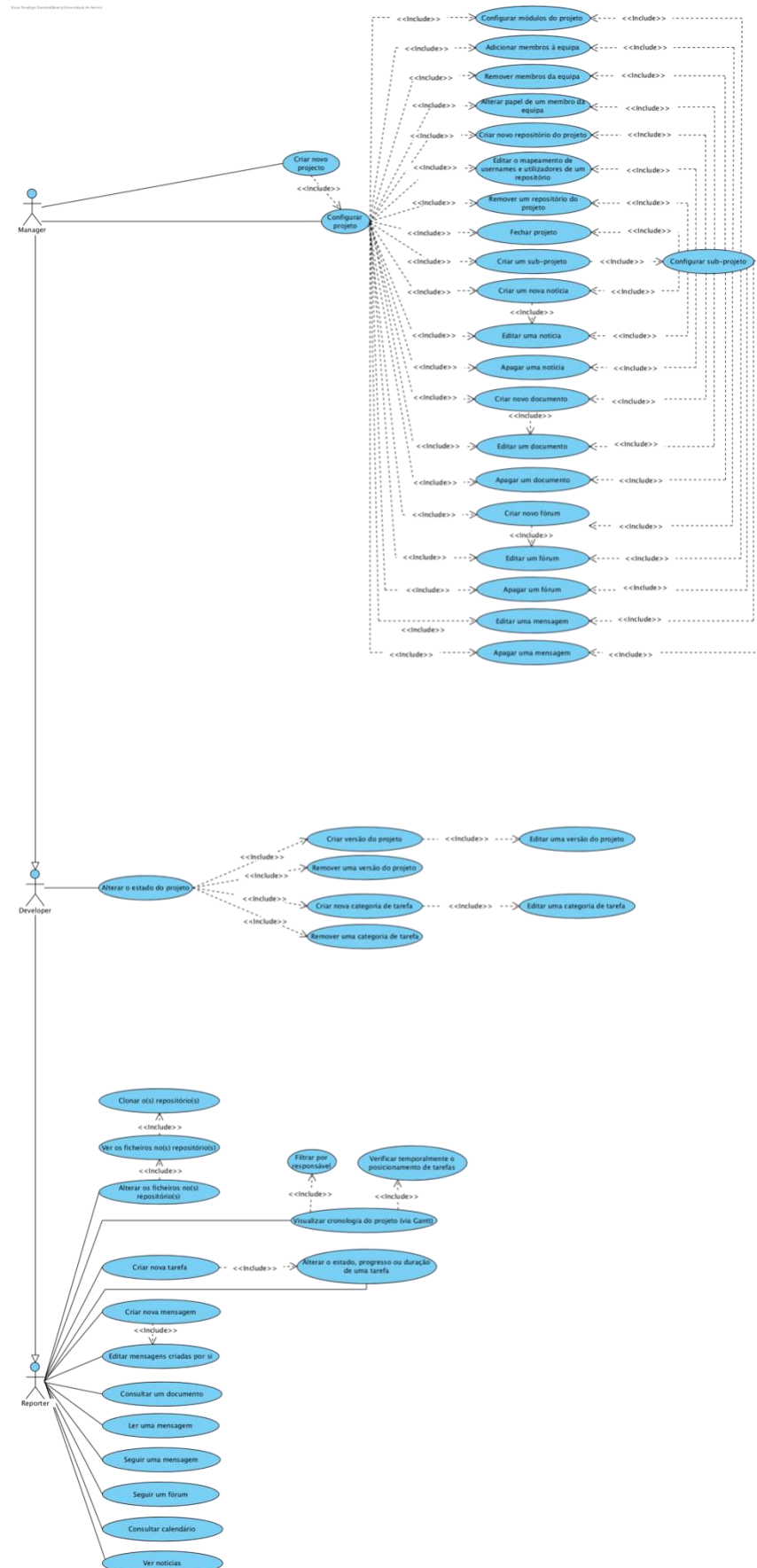
xxix. Apagar documento

- a. O Manager pode apagar um documento existente.

xxx. Consultar um documento

- a. Todos os membros da equipa podem consultar um documento do projeto.

Parte 2 – Diagrama de casos de utilização



Parte 3 - A especificação detalhada para um dos casos de utilização nucleares

Caso de utilização:	Adicionar nova tarefa ao projeto
Versão:	Iteração 1, v2018-10-5
Propósito:	O membro da equipa (Reporter, Developer ou Manager) cria uma nova tarefa, escolhendo um dos tipos disponível (bug, funcionalidade), atribuindo-lhe um título, definindo o seu estado e a sua prioridade. É possível ainda fazer uma descrição, atribuir essa tarefa a um membro da equipa específico, envolver mais pessoas no acompanhamento do progresso e configurar o período (data de início e data de fim) dessa tarefa.
Pré-condições:	O projeto existe no sistema e o utilizador está incluído na respetiva equipa.
Sequência típica:	<p>1. Autenticar-se no sistema</p> <p>O membro da equipa acede à página do projeto para criar uma nova tarefa. O sistema verifica a sessão ativa do utilizador. Se necessário, o sistema redireciona para página de autenticação do IdP¹ central. O IdP retorna o contexto da sessão com o perfil do utilizador.</p> <p>2. Selecionar o projeto</p> <p>O sistema apresenta a página inicial. O membro da equipa clica no botão “Ir para o projeto...” no canto superior direito e seleciona o projeto desejado. O sistema apresenta a página de visão geral do projeto com separadores para o configurar e saber o seu estado atual.</p> <p>3. Ir para a secção “Tarefas”</p> <p>Através dos separadores, o membro da equipa escolhe o separador “Tarefas”. O sistema atualiza a página, mostrando uma secção de tarefas já existentes e um link “Nova tarefa” no canto superior direito para criar uma nova.</p> <p>4. Criar nova tarefa</p> <p>O sistema apresenta uma página para a definição de uma nova tarefa.</p> <p>5. Parametrizar a tarefa.</p> <p>O membro da equipa seleciona o tipo da tarefa (bug ou funcionalidade),</p>

¹ Identification Protocol

	<p>atribui-lhe um assunto, define o estado (novo, em curso...) e a prioridade (baixa, normal...).</p> <p>O sistema propõe valores por omissão para a data de início (data atual).</p> <p>O membro da equipa pode fazer uma descrição, atribuir essa tarefa a um membro da equipa específico, envolver mais pessoas no acompanhamento do progresso e definir a data de início e de fim dessa tarefa.</p> <p>6. Confirmar tarefa.</p> <p>O membro da equipa confirma as configurações da tarefa.</p> <p>O sistema destaca problemas com campos obrigatórios, apresentando uma mensagem de erro, com fundo vermelho, indicando o que está em falha.</p> <p>O sistema mostra as configurações da nova tarefa criada.</p>
Sequências alternativas:	<p><i>FA1: Sistema central de autenticação indisponível</i></p> <p>O sistema informa que está indisponível. O caso de utilização é encerrado.</p> <p><i>FA2: Autenticação errada</i></p> <p>O sistema apresenta uma mensagem de erro (utilizador desconhecido ou palavra passe incorreta). O sistema volta a apresentar a página de autenticação.</p>
Requisitos especiais:	<p>[Desempenho] A autenticação com o IdP tem de responder em menos de 2 segundos.</p>
Aspetos em aberto:	<p>Duas tarefas podem ter o mesmo nome?</p>