

Projeto de Software
Seminário III – (Projeto Final)

(Grupo de 3 estudantes)

Finalizando o “Roteiro de Projeto” desenvolva as seguintes atividades:

Dica: <https://od.lk/f/MI8yMDAwODMzNDBf> (Projeto Final do Kevin)

Atividade 6: Dada a arquitetura apresentada na Atividade 5, faça um esboço inicial dos diagramas de classes inerente/interno a cada um dos <<componente>> (módulos).

Dica 1: O mundo externo não precisa saber nada sobre as classes internas de um módulo, apenas sobre as interfaces/APIs disponibilizadas pelo módulo.

Atividade 7: Para cada módulo com a tag <<componente>> se necessário faça um modelo da dados (diagrama entidade relacionamento).

Atividade 8: Para cada módulo com a tag <<componente>> faça “diagramas de seqüência (UML)” para mostrar a interação, ao longo do tempo, entre as classes/objetos desse módulo conforme os “caso de uso” e use os diagramas de seqüências para **descobrir** e atualizar (inserir novas classes) ao diagrama de classes do módulo.

Atividade 9: Para cada módulo com a tag <<componente>>, **quando necessário**, faça “diagramas de estado (UML)” para esclarecer o comportamento/resposta de **um** objeto que pode **variar** de acordo com o seu **estado**.

Atividade 10: Apresente as telas finais do produto (*mockups/esboços*) e o esquema de navegação entre as telas da aplicação.

Atividade 11: Apresente o diagrama de implantação do sistema (UML)

Atividade 12: Apresente um esboço de “manual do usuário”. (*Opcional*)

Sobre Metodologia: você pode (e deve!) sempre retornar a uma atividade anterior para melhorar, reorganizar, complementar ou corrigir alguma informação que ficou melhor compreendida no decorrer do processo de desenvolvimento!