

Projeto de Software

Seminário I

(Grupo de 3 estudantes)

A Partir de uma temática livre (domínio do problema) desenvolva as seguintes atividades do projeto de software:

Atividade 1: Faça uma breve descrição do domínio do problema

Dica: Aqui você pode utilizar diagrama(s) de atividade (UML) para mostra a lógica do funcionamento de alguns (ou todos) módulos do sistema.

Atividade 2: Para o domínio de problema descrito em (1) faça um breve descrição dos requisitos para a automação de parte do domínio (responsabilidade do sistema).

Dica: Os requisitos se referem apenas ao cenário que será automatizado/informatizado (responsabilidade do sistema) e não a todo o domínio do problema.

Atividade 3: Apresente os “casos de uso” para os requisitos descritos em (2).

Dica: Utilize ferramentas de modelagem UML.

Atividade 4: Apresente as telas (*mockups/esboços*) referentes aos “casos de uso” descritos em (3).

Dica: Utilize alguma ferramenta específicas para fazer “mockups” das telas (figma?, etc...).

Atividade 5: Apresente uma arquitetura inicial do sistema.

Dica 1: Em alto nível de abstração você pode utilizar diagramas de pacote (UML) para apresentar a disposição e interconexão entre os módulos. Em um nível mais detalhado você pode utilizar os diagramas de componentes (UML) para mostrar a disposição dos módulos e a comunicação entre os módulos via interfaces/APIs.

Dica 2: Utilize uma tag <<subistema>> para módulos pré-existentes (exemplos: servidor web, sistema SGBD, etc..) e a tag <<componente>> para módulos que você precisa desenvolver.

Dica 3: Você pode agora reorganizar/refazer os “casos de usos” e a “interface com os usuários” de acordo com os módulos presentes na arquitetura. Isto é, faça os diagramas de “casos de usos” (e as tela da aplicação) diretamente contra um módulo específico na arquitetura.