



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO ARAGUAIA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA  
TERRA**

**BEATRIZ BRAGA SILVA  
GABRIEL GOMES MARCHESAN  
LUCAS SILVA CARDOSO DOS SANTOS**

**PROJETO DE SOFTWARE:**

**PLANT CARE**

Barra do Garças

2023

**BEATRIZ BRAGA SILVA  
GABRIEL GOMES MARCHESAN  
LUCAS SILVA CARDOSO DOS SANTOS**

**PROJETO DE SOFTWARE:**

**PLANT CARE**

Projeto de software apresentado como exigência para elaboração do Trabalho da disciplina de projeto de software do curso de Ciências da computação do Instituto de Ciências Exatas e da Terra do Campus Universitário do Araguaia da Universidade Federal de Mato Grosso.

Barra do Garças

2023

## 1. DESCRIÇÃO DO DOMÍNIO DO PROBLEMA

Neste aplicativo, o objetivo é fornecer aos usuários uma maneira fácil de receberem lembretes sobre quando regar suas plantas. O sistema permitirá que os usuários cadastrem suas plantas, especifiquem os tipos de plantas e suas necessidades de rega, e receberão notificações personalizadas quando for hora de regar cada planta.

## 2. REQUISITOS PARA A AUTOMAÇÃO

- Cadastro de Plantas: Os usuários devem ser capazes de cadastrar informações sobre suas plantas, incluindo nome da planta, tipo, informações de rega e horário preferencial de rega.
- Lembretes de Rega: O sistema deve enviar notificações aos usuários nos horários especificados para cada planta.
- Base de Dados: As informações das plantas devem ser armazenadas em uma base de dados para acesso posterior.
- Gerenciamento de Tipos de Plantas: Os usuários devem ter acesso a um catálogo de tipos de plantas com informações sobre suas necessidades de rega típicas.

### 3. CASOS DE USO

#### **Caso de Uso 1: Cadastrar Planta**

Ator: Usuário

Fluxo Principal:

O usuário acessa a função de cadastro de planta.

O sistema exibe um formulário para inserir informações sobre a planta.

O usuário preenche os campos relevantes.

O sistema armazena as informações da planta na base de dados.

#### **Caso de Uso 2: Configurar Lembrete de Rega**

Ator: Usuário

Fluxo Principal:

O usuário seleciona uma planta cadastrada.

O sistema exibe as opções de configuração do lembrete.

O usuário define o horário preferencial de rega.

O sistema programa um lembrete para o horário especificado.

#### **Caso de Uso 3: Visualizar Catálogo de Plantas**

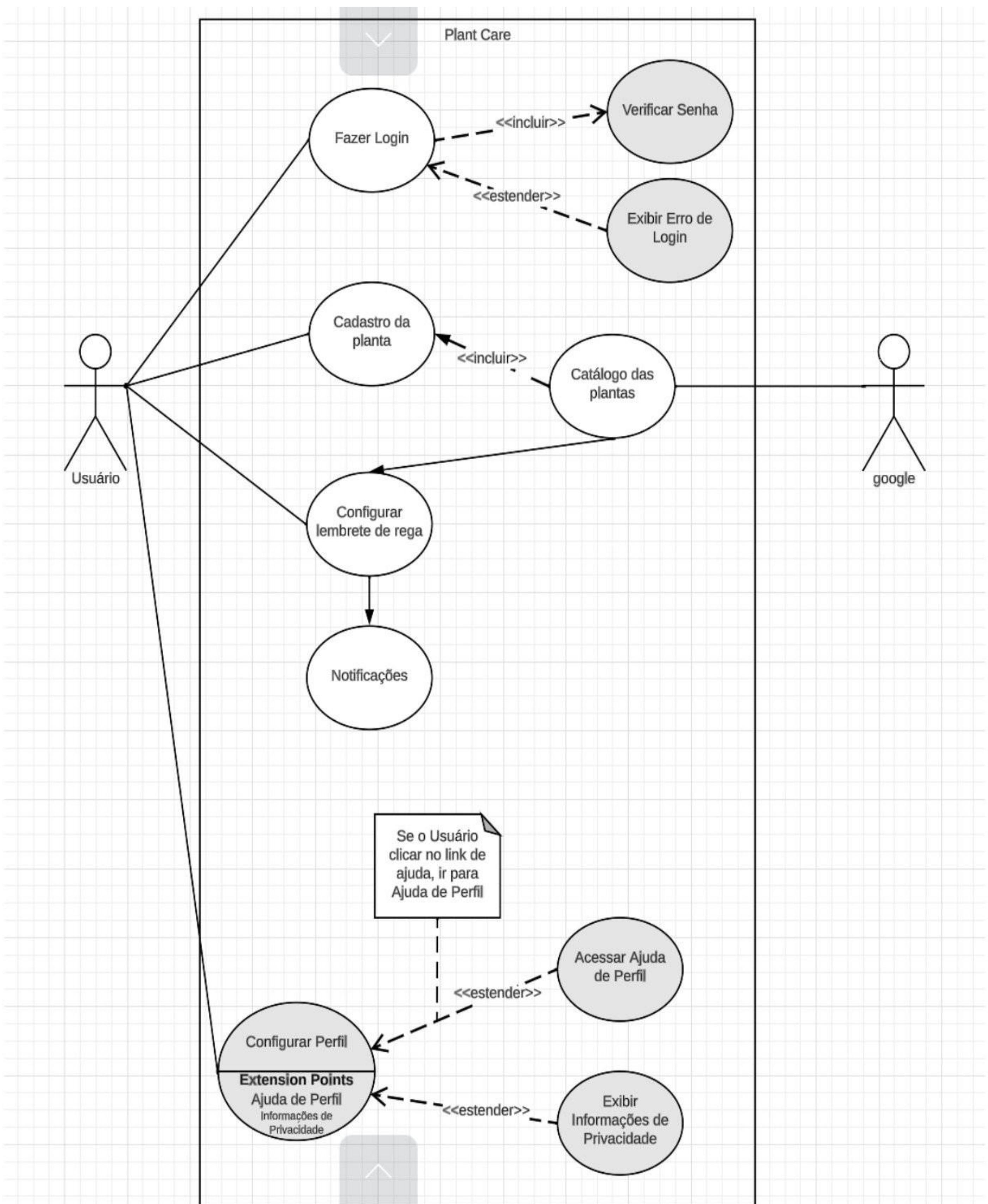
Ator: Usuário

Fluxo Principal:

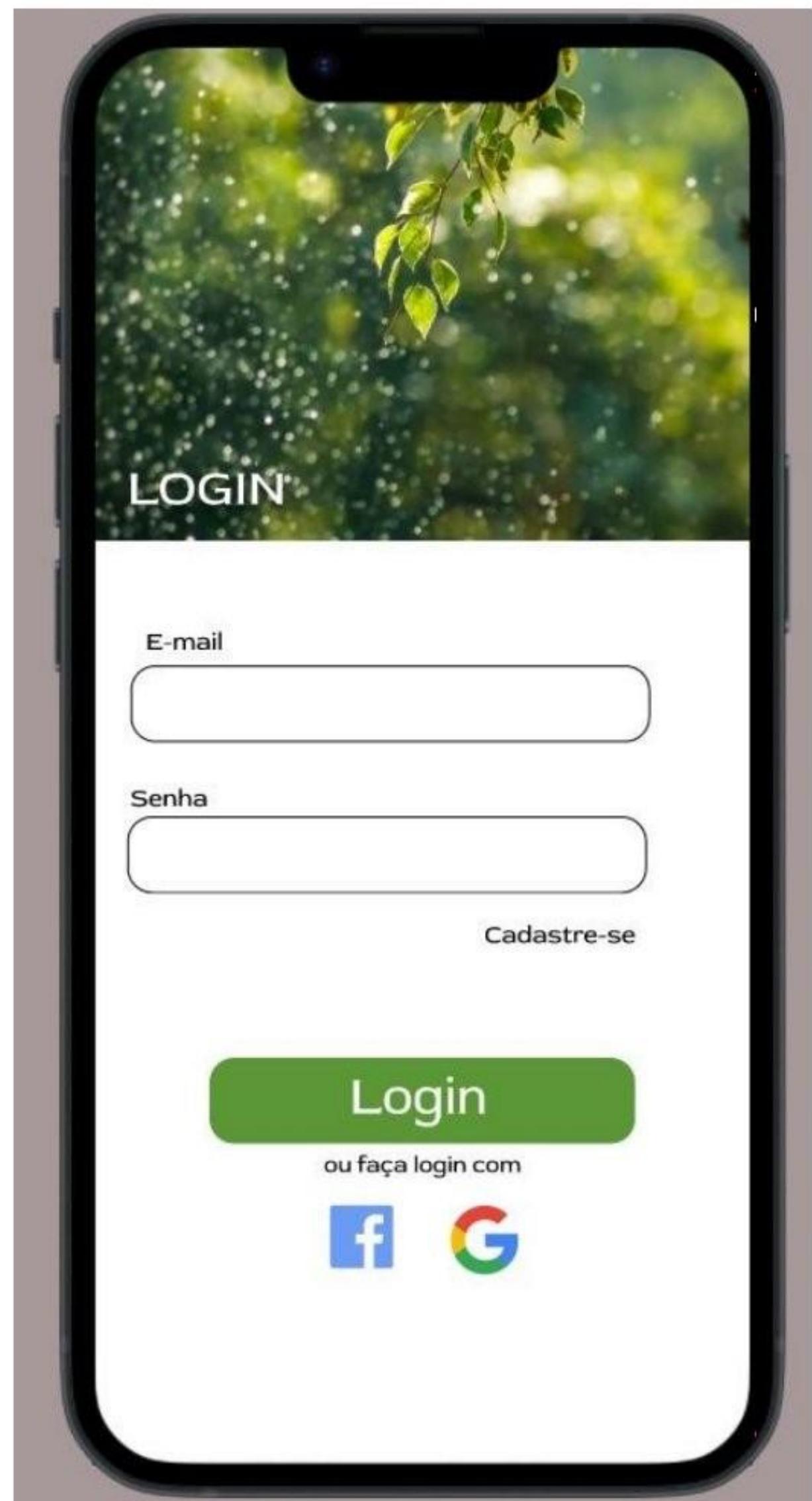
O usuário acessa o catálogo de tipos de plantas.

O sistema exibe uma lista de tipos de plantas.

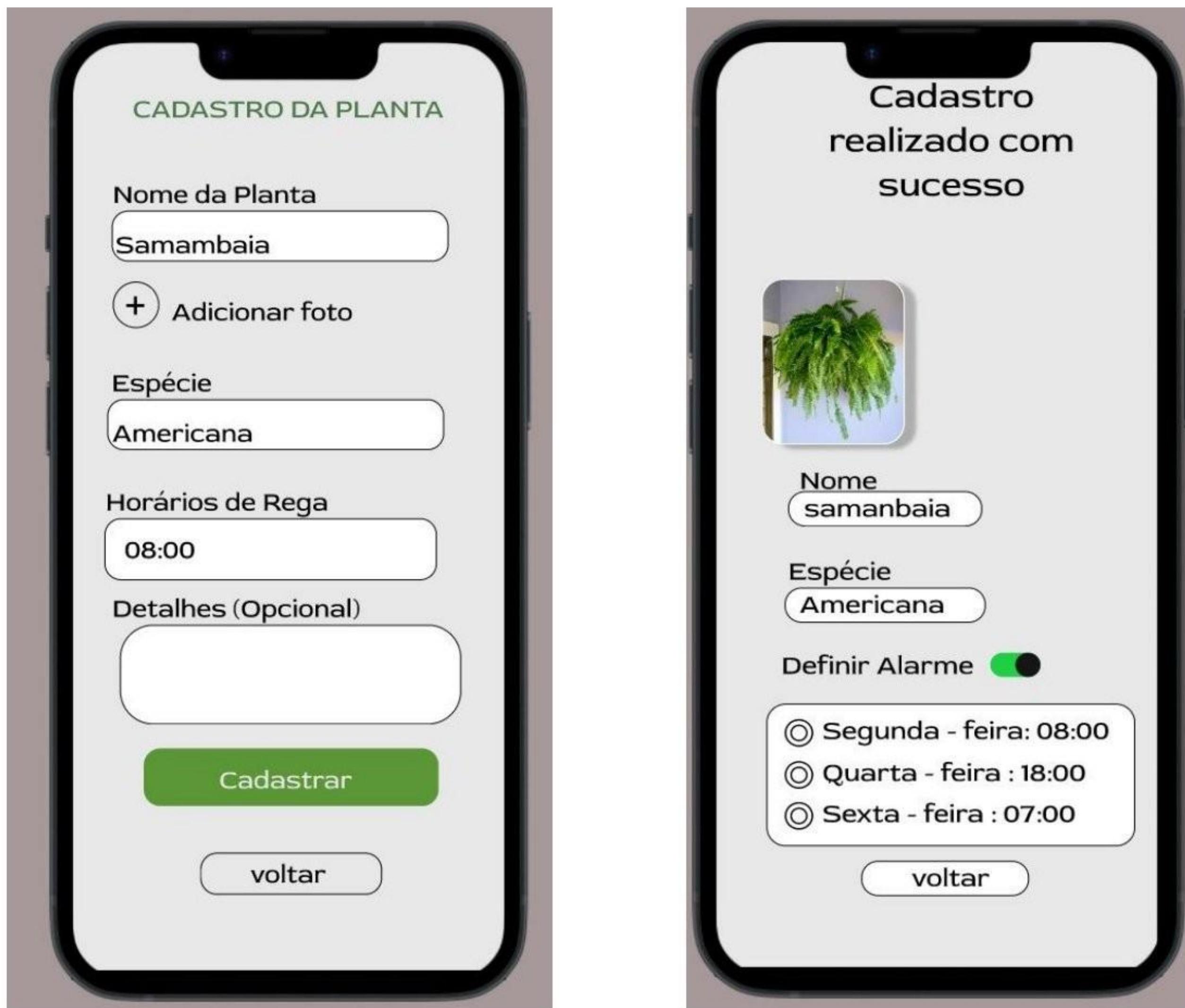
O usuário seleciona um tipo de planta para ver mais informações.



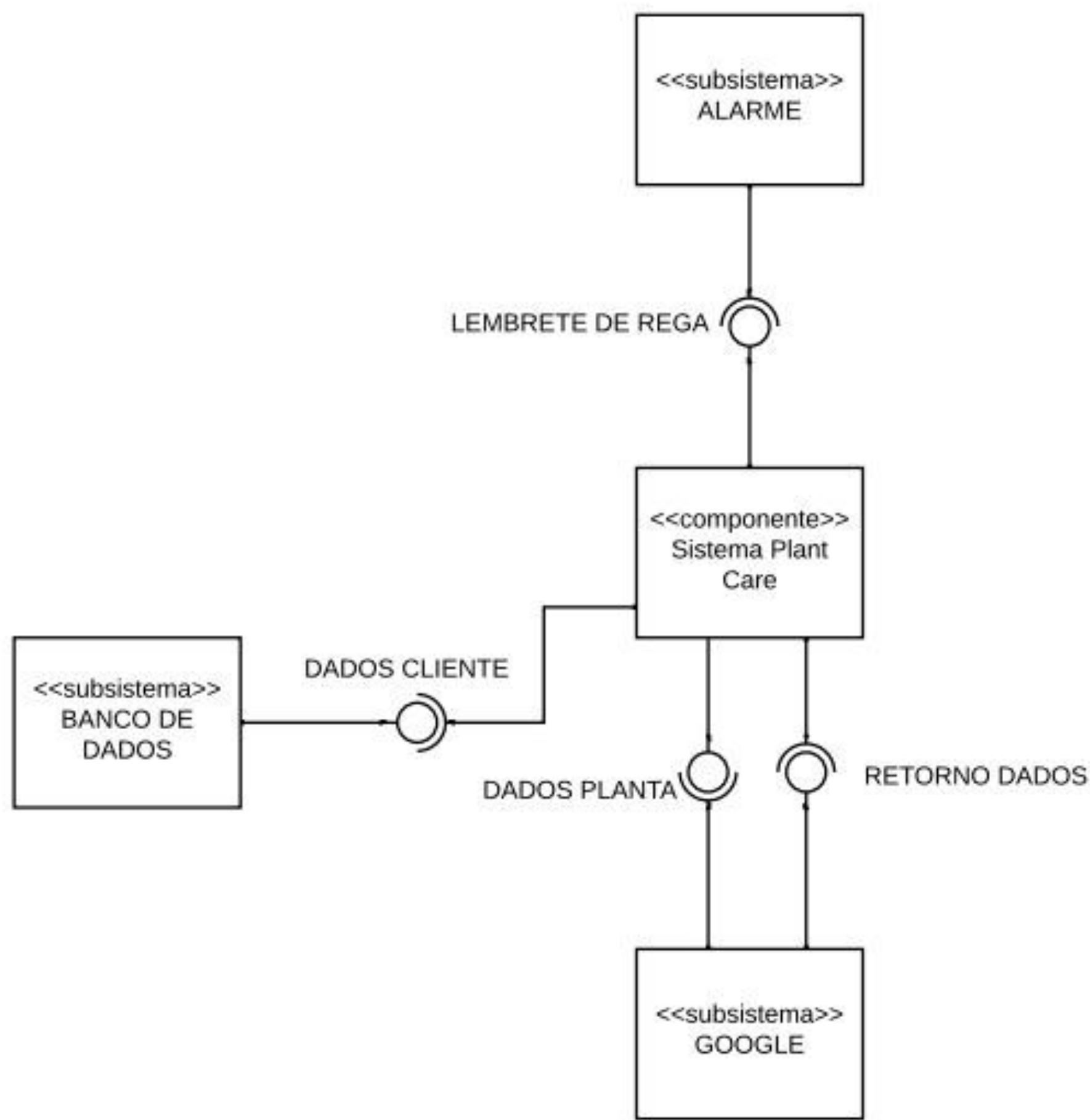
#### 4. MOCKUPS DAS TELAS



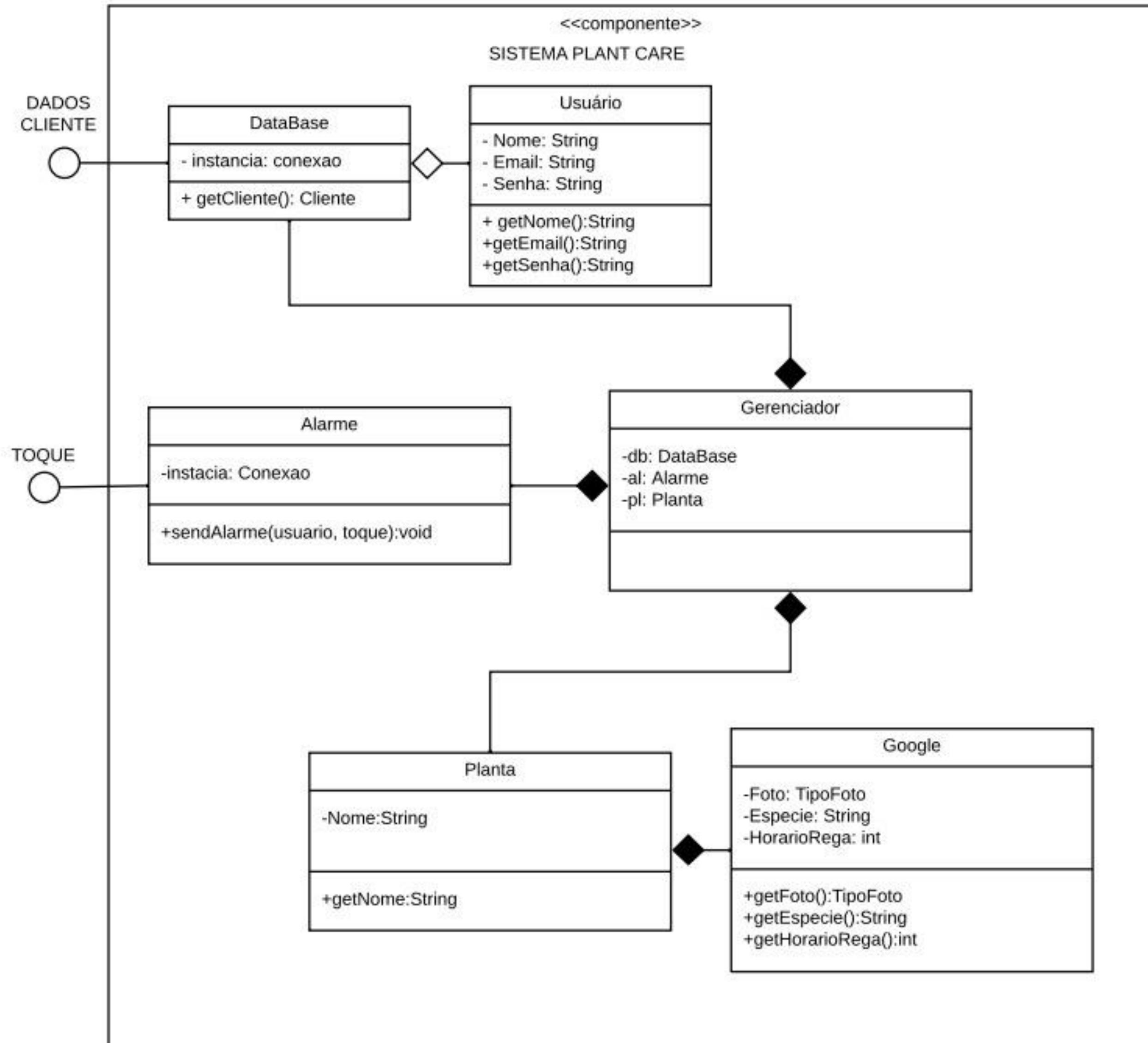




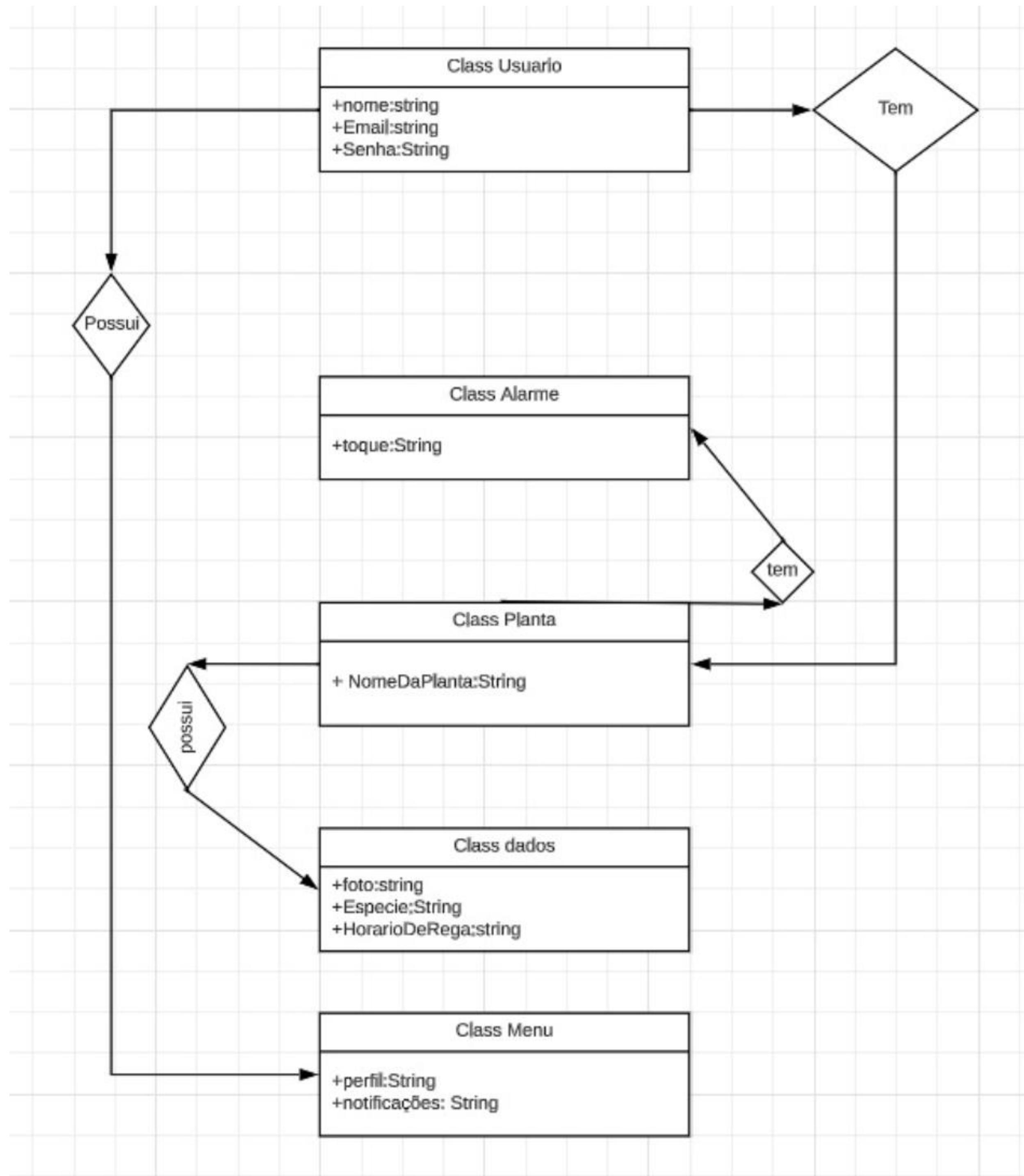
5- Apresente uma arquitetura inicial do sistema.



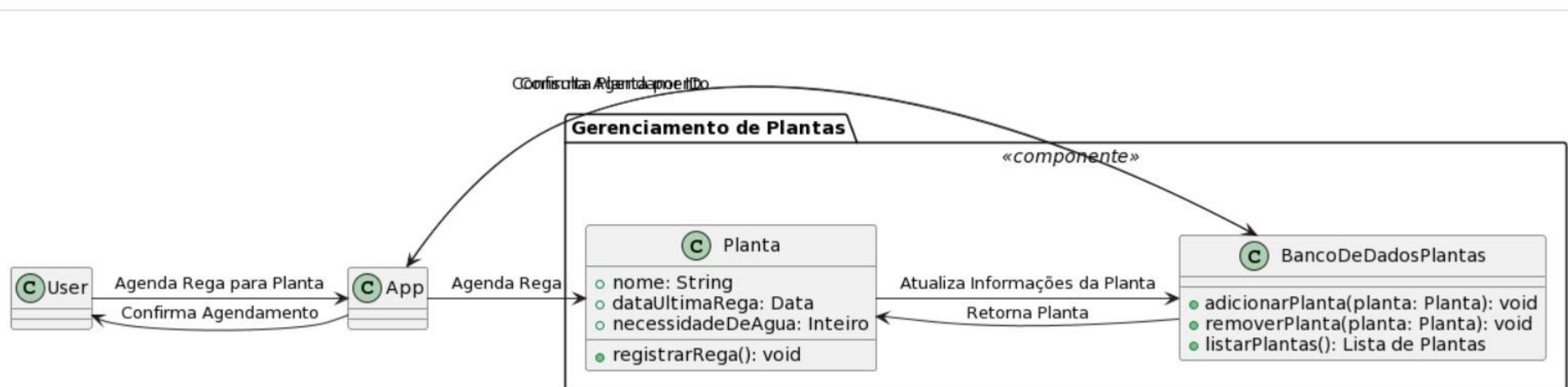
6- Dada a arquitetura apresentada na Atividade 5, faça um esboço inicial dos diagramas de classes inerente/interno a cada um dos <> (módulos).



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

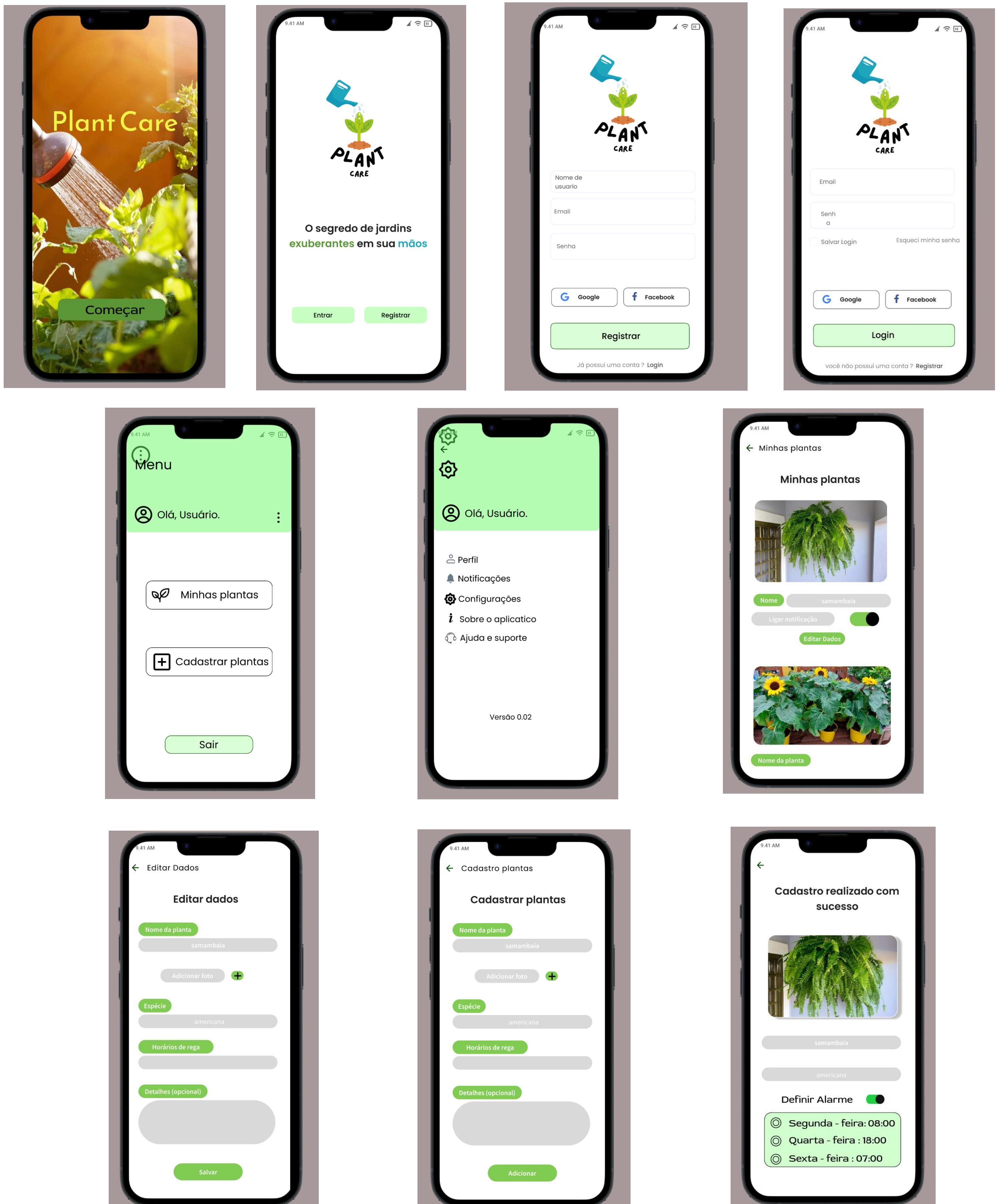


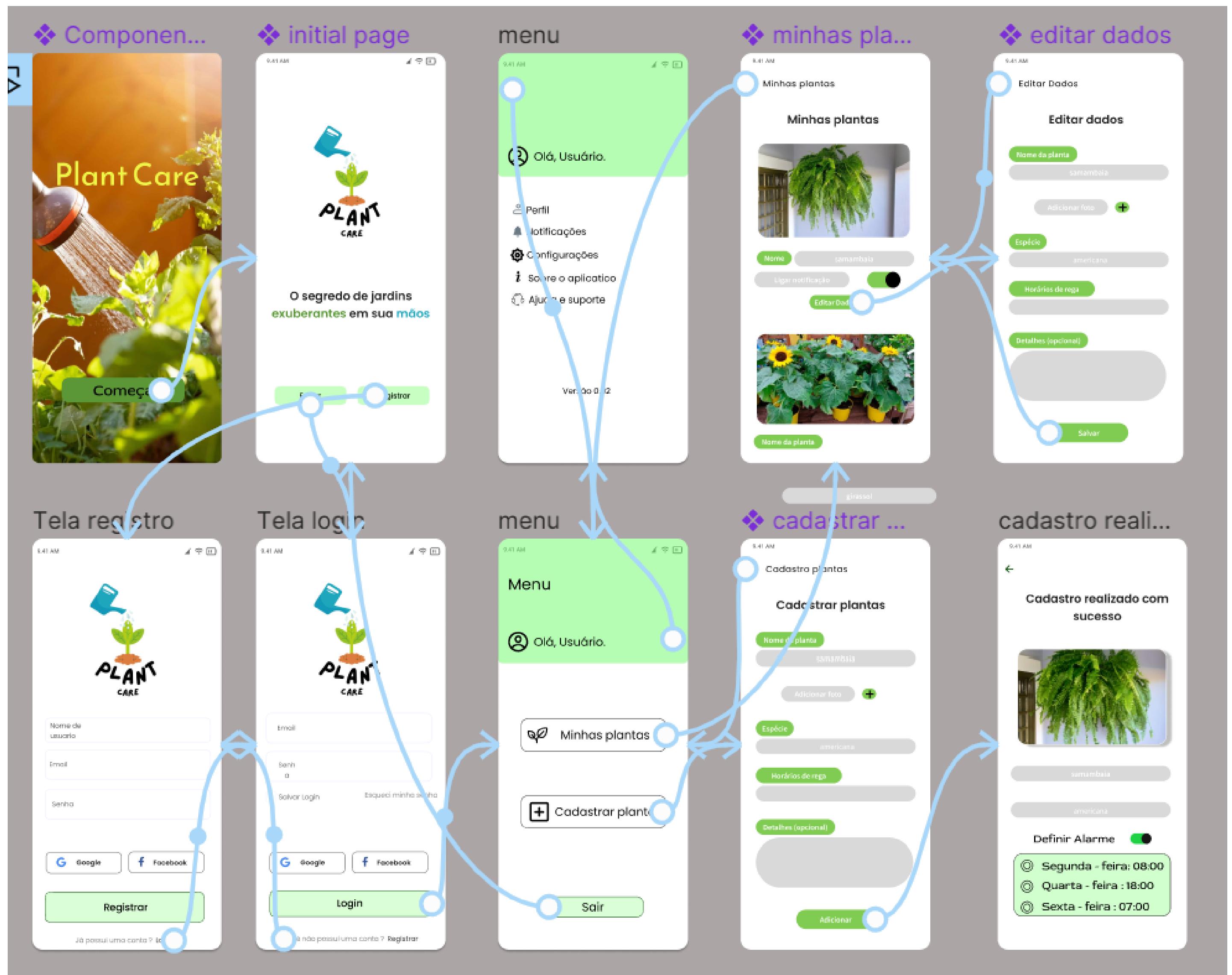
8- Para cada módulo com a tag <> faça “diagramas de seqüência (UML)” para mostrar a interação, ao longo do tempo, entre as classes/objetos desse módulo conforme os “caso de uso” e use os diagramas de seqüências para descobrir e atualizar (inserir novas classes) ao diagrama de classes do módulo.



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

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





11- Apresente o diagrama de implantação do sistema (UML).

