



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, GESTÃO E DESIGN

| NOME DO PROJETO | | |
|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------|
| PADRÕES APLICADOS AO PROJETO PADRÕES DE PROJETO | | |
| Preparado por | Gustavo Costa Ferreira Vitor Costa Ferreira Willian Gonçalves Gontijo | Versão: 1.0 |
| Aprovado por: | Eduardo Habib Bechelane Maia e Willyan Michel Ferreira | 28/04/2015 |

I – PADRÕES APLICADOS PARA DOCUMENTAÇÃO

Nome do padrão

ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas)

Onde será aplicado?

O padrão ABNT é aplicado nos elementos que envolvem a documentação do projeto. Tem como principal empenho a escrita e formatação dos trabalhos.

Definição do padrão

O padrão ABNT consiste em um conjunto de normas que regulamentação e padronizam os documentos técnicos. Visa facilitar a leitura e compreensão dos trabalhos. Além disso, busca melhorar a comunicação e a compatibilidade com outros projetos.

Responsável por manter o padrão

Willian Gonçalves Gontijo

Data da criação

28/04/2015

Nome do padrão

IEEE 829 – Standard for Software and System Test Documentation

Onde será aplicado?

A IEEE 829 será aplicada na documentação dos testes do sistema. Descreve forma e conteúdo que devem ser criados com a execução dos testes.

Definição do padrão

A IEEE 829 fornece um conjunto de padrões reconhecidos internacionalmente em documentação para planejamento de teste. Ela foi desenvolvida especialmente para esse fim e é aplicável a cada fase do ciclo de teste de software, incluindo teste de sistema e aceitação.

Responsável por manter o padrão

Gustavo Costa Ferreira; Vitor Costa Ferreira

Data da criação

28/04/2015



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, GESTÃO E DESIGN

II – PADRÕES APLICADOS NA CODIFICAÇÃO

| Nome do padrão | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| MVC (Model-View-Controller) | |
| Onde será aplicado? | |
| O MVC será utilizado para a gerência organizacional de desenvolvimento. Com o padrão o projeto é dividido em Modelo, Visão e Controle. | |
| Definição do padrão | |
| O padrão MVC (Model-View-Controller) é um padrão de arquitetura, ou seja, ele indica como deve ser a organização global do sistema de software e dividi-lo em três camadas. O modelo corresponde as classes de domínio da aplicação. Já a visão se preocupa com a parte da interface gráfica com o usuário. Por fim o controle visa as classes que unem modelo e visão. Esse padrão diminui o acoplamento entre as os componentes do sistema de modo a permitir alterações em uma parte sem interferir diretamente na outra. | |
| Responsável por manter o padrão | Data da criação |
| Gustavo Costa Ferreira; Vitor Costa Ferreira; | 28/04/2015 |

III – PADRÕES APLICADOS NA INTERFACE HOMEM-MÁQUINA

| Nome do padrão | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Padrão Interface homem-Maquina | |
| Onde será aplicado? | |
| O padrão de interface homem-máquina será aplicado ao decorrer do desenvolvimento das telas do sistema. Além disto deverá seguir o padrão de comandos do sistema, para a finalidade do usuário conseguir mexer de forma intuitiva sem problemas de entendimento e compreensão do software. | |
| Definição do padrão | |
| Para que aconteça uma perfeita comunicação entre homem e computador, é necessário que haja um meio que faça com que o próprio sistema transmita ao usuário a informação bem clara e objetiva daquilo que deve ser realizado naquele momento, facilitando o seu entendimento durante determinada operação com o mesmo. | |
| Responsável por manter o padrão | Data da criação |
| Gustavo Costa Ferreira; Vitor Costa Ferreira | 28/04/2015 |



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, GESTÃO E DESIGN

IV – PADRÕES APLICADOS NAS MENSAGENS DO SISTEMA

| Nome do padrão | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| Padrão nas Mensagens direcionadas aos usuários | |
| Onde será aplicado? | |
| Este padrão será aplicado nas mensagens de erro e de ações do sistema. Referente tanto ao preenchimento de campos de forma equivocada, quando a mensagem de confirmação de operações como a de salvar usuário. | |
| Definição do padrão | |
| Este modelo especifica um modelo que deve ser seguido, para que o usuário possa de maneira clara e objetiva identificar o que ele está realizando, ou qual tarefa está executada de maneira incorreta. | |
| Responsável por manter o padrão | Data da criação |
| Gustavo Costa Ferreira; Vitor Costa Ferreira | 28/04/2015 |

V – PADRÕES APLICADOS NOS TESTES E IMPLANTAÇÃO

| Nome do padrão | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| ISO/IEC 29119-2: Processos de Teste (Test Processes) | |
| Onde será aplicado? | |
| A norma ISO/IEC 29119-2 será aplicado na parte de testes do sistema, abrangendo qualquer fase do ciclo de vida de desenvolvimento do software. | |
| Definição do padrão | |
| O modelo especifica processos de teste que podem ser utilizados para governar, gerenciar e implementar teste de software em qualquer organização, projeto ou atividade de teste. | |
| Responsável por manter o padrão | Data da criação |
| Gustavo Costa Ferreira; Vitor Costa Ferreira | 28/04/2015 |

| Nome do padrão | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| Padrão de Teste Unitário | |
| Onde será aplicado? | |
| Será aplicado na parte de testes do sistema, antes mesmo da implementação da interface do processo. Construindo assim uma base testada de funcionalidade para a inserção da parte visual. | |
| Definição do padrão | |
| Um teste unitário consiste em testar unidades individuais de uma aplicação a fim de descobrir defeitos nas mesmas. Para essa tarefa será utilizado o JUnit. | |
| Responsável por manter o padrão | Data da criação |
| Gustavo Costa Ferreira; Vitor Costa Ferreira | 28/04/2015 |



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, GESTÃO E DESIGN

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| | |
| Nome do padrão | |
| Padrão de Teste Usuário final | |
| Onde será aplicado? | |
| Será aplicado na parte final do sistema, em que a maioria das funcionalidades já devem ter sido testadas pelos testes unitários. A partir disto simula um usuário realizando todas as funções do software, visando encontrar algum problema. | |
| Definição do padrão | |
| Um teste de usuário final consiste em um teste como o sistema como um todo. Que via a obtenção de abordagens ainda não testadas, ou como se o software já estivesse sendo aplicado. Esta etapa é importante para a obtenção de possíveis problemas que devem ser solucionados antes da entrega final do projeto. | |
| Responsável por manter o padrão | Data da criação |
| Gustavo Costa Ferreira; Vitor Costa Ferreira | 28/04/2015 |

| REGISTRO DE ALTERAÇÕES | | |
|------------------------|-------------------------------|------------------------------------------------|
| Data | Modificado por | Descrição da mudança |
| 21/05/2015 | Willian Gontijo e Vitor Costa | Aprimoração dos padrões |
| 26/05/2015 | Gustavo Costa | Aprimoração e revisão dos padrões |
| 27/05/2015 | Vitor Costa e Gustavo Costa | Aprimoramento, revisão e conclusão dos padrões |