
Documentação de Projeto

para o sistema

StreamSentry

Versão 1.0

Projeto de sistema elaborado pelo aluno Rafael Parreira Chequer e apresentado ao curso de Engenharia de Software da PUC Minas como parte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) sob orientação de conteúdo do professor a ser definido, orientação acadêmica do professor a ser definido e orientação de TCC II do professor (a ser definido no próximo semestre).

17 de setembro de 2025

Tabela de Conteúdo

| | |
|--|-----------|
| Tabela de Conteúdo | ii |
| Histórico de Revisões | ii |
| 1. Introdução | 1 |
| 2. Modelo de Usuários e Requisitos | 1 |
| 2.1 Descrição de Atores | 1 |
| 2.2 Modelos de Usuário | 1 |
| 2.3 Modelo de Casos de Uso e Histórias de Usuários | 1 |
| 2.4 Diagrama de Sequência do Sistema e Contrato de Operações | 1 |
| 2.5 Diagramas de Estados | 1 |
| 2.6 Diagrama de Componentes | 1 |
| 3. Projeto de Interface com Usuário | 2 |
| 3.1 Interfaces Comuns a Todos os Atores | 2 |
| 3.2 Interfaces Usadas pelo Ator <A> | 2 |
| 3.3 Interfaces Usadas pelo Ator | 2 |
| 4. Modelos de Projeto | 2 |
| 5. Projeto de Interface com Usuário | 2 |
| 6. Glossário e Modelos de Dados | 2 |
| 7. Casos de Teste | 2 |
| 8. Cronograma e Processo de Implementação | 2 |

Histórico de Revisões

| Nome | Data | Razões para Mudança | Versão |
|-------------------------|------------|---|--------|
| Rafael Parreira Chequer | 17/09/2025 | Criação inicial do documento para entrega da A3 | 1.0 |
| | | | |

1. Introdução

Este documento apresenta a análise de usuário, contexto, interface e interação do sistema **StreamSentry**, uma ferramenta web open-source (licença MIT) desenvolvida em React para automação de testes end-to-end em aplicações de videoconferência baseadas em WebRTC ou APIs de videoconferência (ex.: Zoom SDK, Jitsi). A referência principal para a descrição do problema, domínio e requisitos é o **Documento de Visão** (anexo a este documento), que detalha o escopo, as funcionalidades, os usuários-alvo (desenvolvedores React, engenheiros de QA, equipes ágeis e pesquisadores acadêmicos) e as restrições do sistema. Este documento atende às exigências da Resolução de TCC I, incluindo a elaboração de modelos de usuário, diagrama de casos de uso, histórias de usuário e projeto de interfaces, conforme as boas práticas de engenharia de software.

O objetivo desta entrega é prover: (1) o diagrama de casos de uso e histórias de usuário, (2) modelos de usuários na forma de personas e (3) wireframes de baixa fidelidade para as interfaces do sistema, todos devidamente contextualizados. Os artefatos estão armazenados na pasta **Artefatos** do repositório GitHub Classroom, conforme as instruções da atividade.

2. Modelos de Usuário e Requisitos

2.1 Descrição de Atores

Os atores que interagem com o sistema **StreamSentry** são definidos com base nos usuários-alvo descritos no **Documento de Visão**. Abaixo está a descrição de cada ator:

- **Desenvolvedor React:** Profissional que desenvolve aplicações de videoconferência em React, utilizando WebRTC ou APIs como Zoom SDK ou Jitsi. Este ator utiliza o **Stream Sentry** para automatizar testes end-to-end, reduzindo o tempo e o esforço em validações manuais.
- **Engenheiro de QA:** Responsável por garantir a qualidade de aplicações de videoconferência, utilizando o sistema para executar testes automatizados e analisar relatórios detalhados com métricas como latência, falhas e cobertura de testes.
- **Pesquisador Acadêmico:** Estudante ou professor que investiga automação de testes multimídia, utilizando o **Stream Sentry** como uma ferramenta open-source para experimentação e análise.
- **Equipe Ágil:** Grupo de profissionais (desenvolvedores, testadores e gerentes) que utilizam o sistema em fluxos de trabalho ágeis para integrar testes automatizados e relatórios em seus processos.

2.2 Modelos de Usuários

Para representar os usuários do sistema, foram desenvolvidas **personas** que refletem as características, necessidades e objetivos dos atores identificados. As personas são baseadas nas necessidades levantadas no **Documento de Visão** e ajudam a guiar o design do sistema.

Persona 1:



Lucas

**Desenvolvedor
React**

- **Idade:** 28 anos
- **Formação:** Bacharel em Ciência da Computação
- **Contexto:** Trabalha em startup desenvolvendo aplicações WebRTC
- **Objetivos:** Automatizar testes end-to-end para estabilidade e redução de bugs
- **Necessidades:** Interface simples, relatórios JSON/CSV, suporte a WebRTC
- **Frustrações:** Testes manuais demorados, ferramentas pagas caras
- **Cenário de Uso:** Configura teste com 5 usuários virtuais no StreamSentry e exporta relatório JSON

Persona 2:



Ana

**Engenheira de
QA**

- **Idade:** 32 anos
- **Formação:** Engenharia de Software
- **Contexto:** Valida qualidade de áudio/vídeo em APIs como Jitsi
- **Objetivos:** Executar testes automatizados com métricas de latência e falhas
- **Necessidades:** Relatórios detalhados, interface intuitiva, suporte a headless browsers
- **Frustrações:** Ferramentas como Selenium não otimizadas para WebRTC
- **Cenário de Uso:** Configura teste de estabilidade com 10 usuários e exporta relatório CSV

Persona 3:



Carla

Pesquisadora Acadêmica

- **Idade:** 40 anos
- **Formação:** Doutora em Ciência da Computação
- **Contexto:** Pesquisa testes multimídia com ferramentas open-source
- **Objetivos:** Testar hipóteses com ferramenta flexível
- **Necessidades:** Código open-source (MIT), documentação, suporte a Zoom SDK
- **Frustrações:** Ferramentas proprietárias e falta de documentação
- **Cenário de Uso:** Configura teste com Jitsi, modifica código e documenta resultados

2.3 Modelo de Casos de Uso e Histórias de Usuários

O diagrama de casos de uso do sistema **StreamSentry** foi desenvolvido para representar as interações principais dos atores com o sistema, conforme as funcionalidades descritas no **Documento de Visão**. O diagrama está disponível na pasta **Artefatos** do repositório com o nome **UseCaseDiagram.puml** e é apresentado na Figura 1.

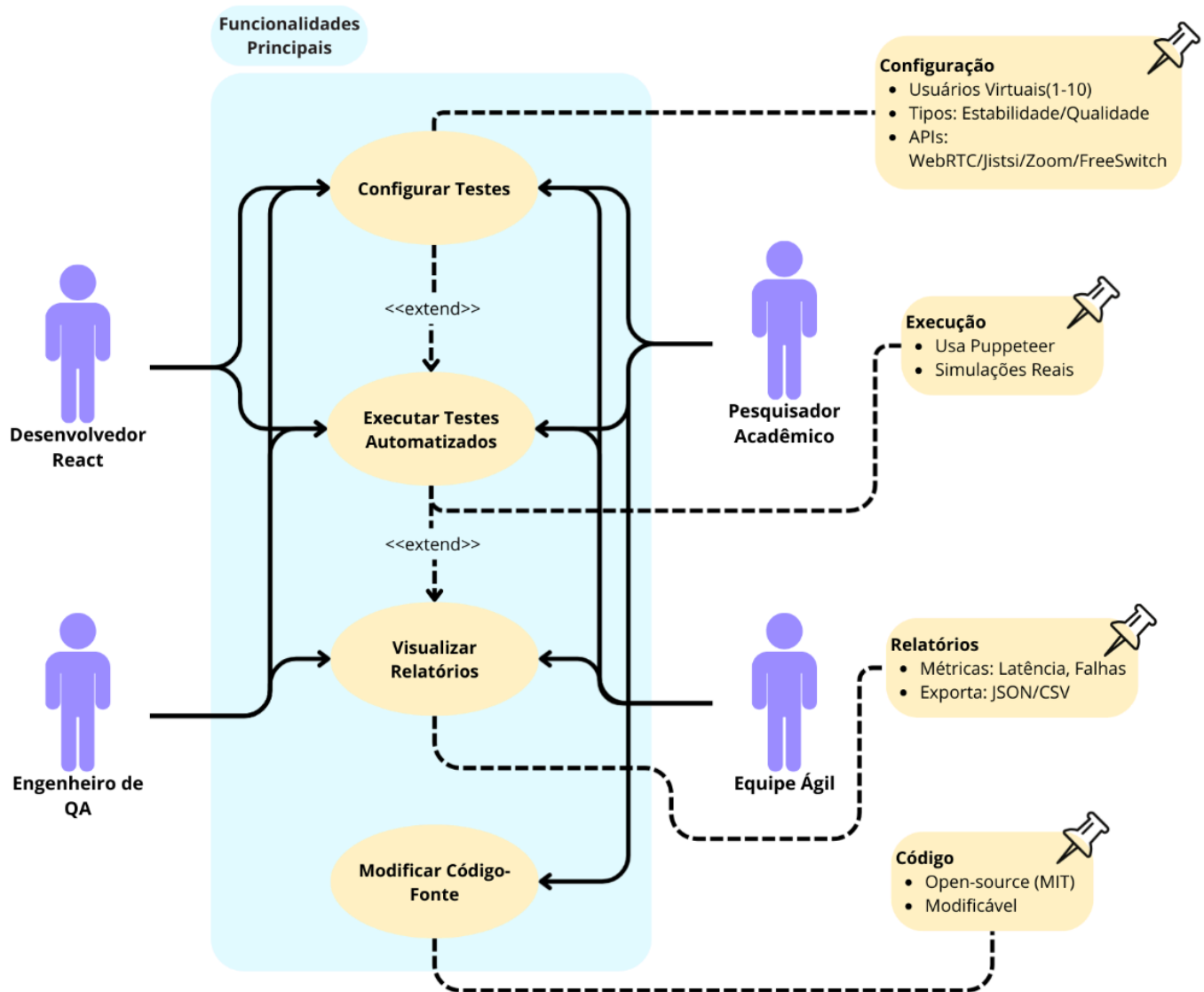


Figura 1: Diagrama de Casos de Uso do StreamSentry

O diagrama ilustra os atores (Desenvolvedor React, Engenheiro de QA, Pesquisador Acadêmico, Equipe Ágil) e suas interações com os casos de uso principais: configurar testes, executar testes

automatizados, visualizar relatórios e modificar código-fonte. Cada caso de uso reflete uma funcionalidade crítica ou importante identificada no Documento de Visão.

Abaixo está a lista de histórias de usuário, mapeadas com base nas necessidades e funcionalidades do sistema, utilizando identificadores únicos para referência:

- **US01:** Como Desenvolvedor React, eu quero configurar um teste com múltiplos usuários virtuais, para verificar a estabilidade da conexão em uma aplicação WebRTC, garantindo que a funcionalidade seja testada rapidamente.
- **US02:** Como Engenheiro de QA, eu quero executar testes automatizados de qualidade de áudio e vídeo, para identificar falhas de latência ou interrupções antes da entrega do software.
- **US03:** Como Engenheiro de QA, eu quero visualizar relatórios detalhados em formato JSON ou CSV, para compartilhar métricas de teste com a equipe e tomar decisões baseadas em dados.
- **US04:** Como Pesquisador Acadêmico, eu quero acessar o código-fonte do StreamSentry, para modificá-lo e experimentar novos cenários de teste multimídia, atendendo aos meus objetivos de pesquisa.
- **US05:** Como membro de uma Equipe Ágil, eu quero configurar testes via uma interface web intuitiva, para integrar a automação ao fluxo de trabalho do time sem complicações.
- **US06:** Como Desenvolvedor React, eu quero que o sistema suporte APIs de videoconferência como Jitsi, para testar aplicações específicas sem necessidade de ferramentas adicionais.
- **US07:** Como Pesquisador Acadêmico, eu quero acessar documentação técnica completa, para entender a arquitetura do sistema e facilitar sua modificação para experimentos acadêmicos.

2.4 Diagrama de Sequência do Sistema e Contrato de Operações

Nesta subseção é apresentado o diagrama de sequência do sistema e os Contratos de Operações.

Formato para cada contrato de operação

| | |
|-----------------------------|--|
| Contrato | |
| Operação | |
| Referências cruzadas | |
| Pré-condições | |
| Pós-condições | |

3. Projeto de Interface com Usuário

3.1 Interfaces Comuns a Todos os Atores

O Dashboard do sistema StreamSentry é a interface principal, acessível a todos os atores: Desenvolvedor React, Engenheiro de QA, Pesquisador Acadêmico e Equipe Ágil. Ele serve como ponto central para gerenciar testes automatizados de videoconferência, com base nas personas descritas na seção 2.2. O wireframe está disponível na pasta *Artefatos* do repositório, nomeado *DashboardWireframe.png*.

A interface, projetada para ser intuitiva e minimalista, inclui um menu superior com opções como "Configurar Teste", "Executar Teste", "Relatórios" e "Documentação" (exclusiva para pesquisadores). O painel de configuração rápida permite definir parâmetros como número de usuários virtuais, tipo de API (WebRTC, Jitsi, Zoom SDK) e duração do teste. A área de resultados exibe métricas como latência média, taxa de falhas e cobertura de teste.

Um botão de exportação suporta relatórios em JSON ou CSV, enquanto a barra lateral oferece links para configurações avançadas e código-fonte. Lucas, o Desenvolvedor React, configura testes com 5 usuários virtuais para verificar a estabilidade. Ana, a Engenheira de QA, executa testes de áudio/vídeo e exporta relatórios em CSV.

Dr. Carla, a Pesquisadora Acadêmica, acessa documentação e código-fonte para experimentos. A Equipe Ágil integra testes ao fluxo de trabalho com configurações simplificadas. O design minimalista garante usabilidade para usuários técnicos e agilidade para equipes, atendendo às demandas de Ana e Dr. Carla.

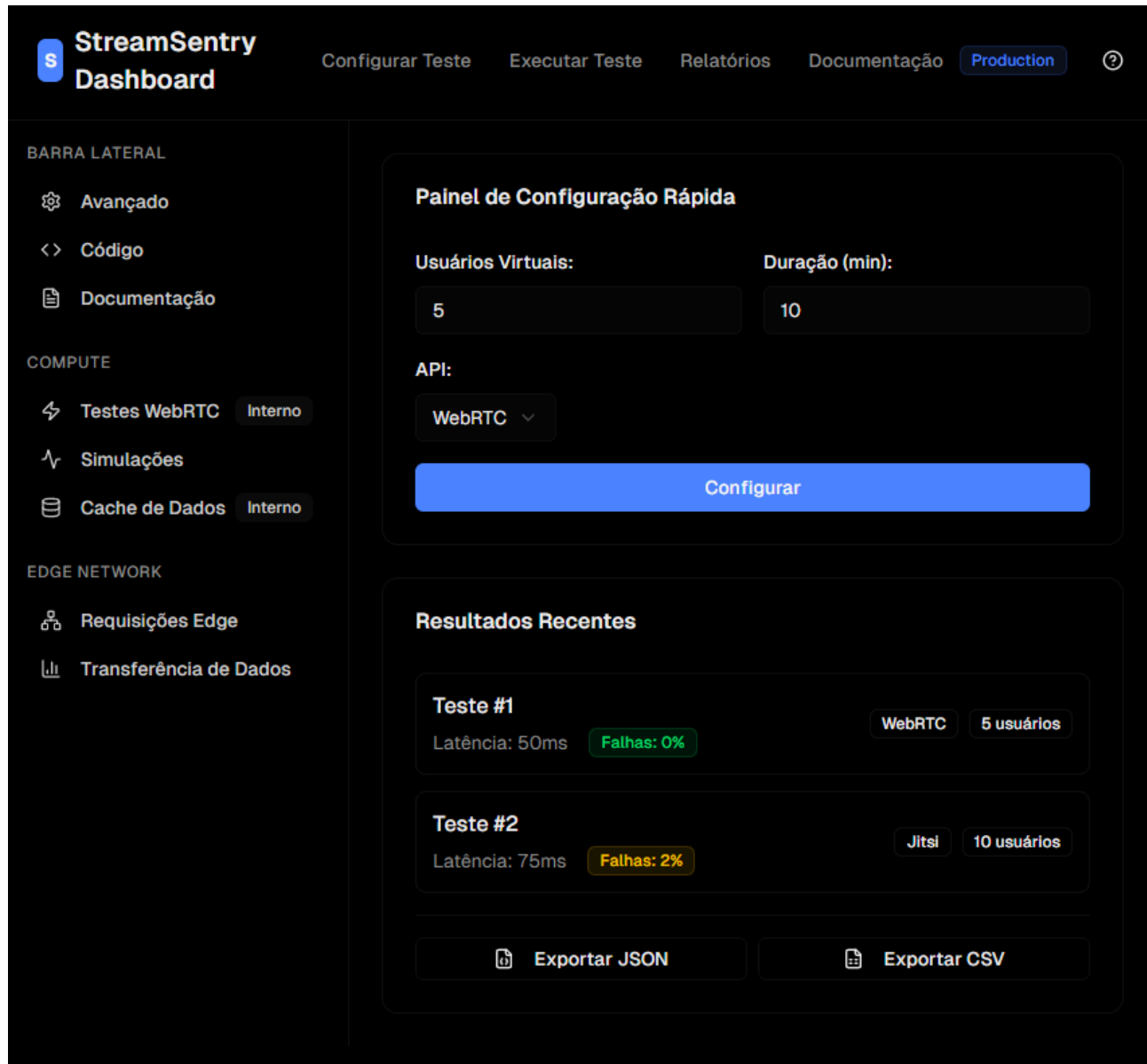


Figura 2: Wireframe do Dashboard do StreamSentry

(A imagem está disponível na pasta Artefatos do repositório, sob o nome *DashboardWireframe.png*)

O Dashboard equilibra simplicidade e funcionalidade, assegurando flexibilidade e conformidade com os objetivos do sistema.

4. Modelos de Projeto

4.1 Diagrama de Classes

Diagrama de classes do sistema

4.2 Diagramas de Sequência

Diagramas de sequência para realização de casos de uso.

4.3 Diagramas de Comunicação

Diagramas de comunicação para realização de casos de uso.

4.4 Arquitetura

Pode ser descrita com um diagrama apropriado da UML ou C4 Model

4.5 Diagramas de Estados

Diagramas de estados do sistema.

4.6 Diagrama de Componentes e Implantação.

Diagramas de componentes do sistema. Diagrama de implantação mostrando onde os componentes estarão alocados para a execução.

5. Projeto de Interface com Usuário

5.1 Esboço das Interfaces Comuns a Todos os Atores

Wireframe/mockup/storyboard das interfaces que são comuns a todos os atores do sistema.

5.2 Esboço das Interfaces Usadas pelo Ator <A>

Wireframe/mockup/storyboard das interfaces exclusivas do ator <A>

**5.3 Esboço das Interfaces Usadas pelo Ator **

Wireframe/mockup/storyboard das interfaces exclusivas do ator

6. Glossário e Modelos de Dados

Deve-se apresentar o glossário para o sistema. Também apresente esquemas de banco de dados e as estratégias de mapeamento entre as representações de objetos e não-objetos.

7. Casos de Teste

Uma descrição de casos de teste para validação do sistema.

8. Cronograma e Processo de Implementação

Uma descrição do cronograma para implementação do sistema e do processo que será seguido durante a implementação.