

Documentação de Projeto Para o Sistema

LearnUp

Versão 1.0

Projeto de sistema elaborado pelo(s) aluno(s): Islayder Jackson

Disciplina: Projeto de Software

Sumário

Documentação de Projeto Para o Sistema LearnUp	1
Versão 1.0	1
1. Introdução.....	1
2. Modelos de Usuário e Requisitos	1
2.1 Descrição de Atores.....	1
2.2 Modelo de Casos de Uso	1
2.3 Diagrama de Sequência do Sistema	2
3. Modelos de Projeto	3
3.1 Arquitetura	3
3.2 Diagrama de Componentes e Implantação.....	3
3.3 Diagrama de Classes	4
3.4 Diagramas de Sequência	4
3.5 Diagramas de Comunicação.....	4
3.6 Diagramas de Estados.....	4
4. Modelos de Dados.....	4

1. Introdução

Este documento agrega:

1. A elaboração e revisão de modelos de domínio

- Modelos de projeto para o sistema **Sistema LearnUp**. A referência principal para a descrição geral do problema, domínio e requisitos do sistema é o documento de especificação que descreve a visão de domínio do sistema.

2. Modelos de Usuário e Requisitos

2.1 Descrição de Atores

Nesta subseção é apresentado descrição de cada um dos atores que interagem com o sistema.

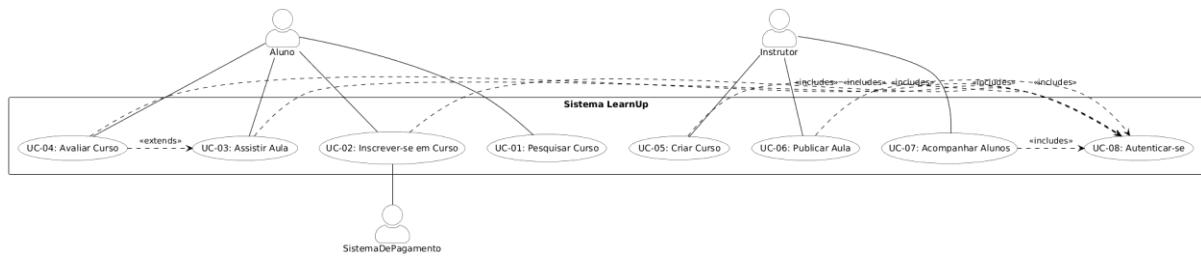
Autor: Aluno O Aluno é o consumidor do conteúdo. Seu objetivo principal é pesquisar cursos de seu interesse, realizar a inscrição e consumir os materiais (vídeos, textos) para seu aprendizado.

Autor: Instrutor O Instrutor é o criador do conteúdo. Seu objetivo principal é criar e gerenciar seus cursos, enviar os materiais das aulas e acompanhar o progresso de seus alunos.

Autor: SistemaDePagamento Ator secundário que representa um serviço externo (gateway de pagamento). É responsável por processar e validar as transações financeiras das inscrições.

2.2 Modelo de Casos de Uso

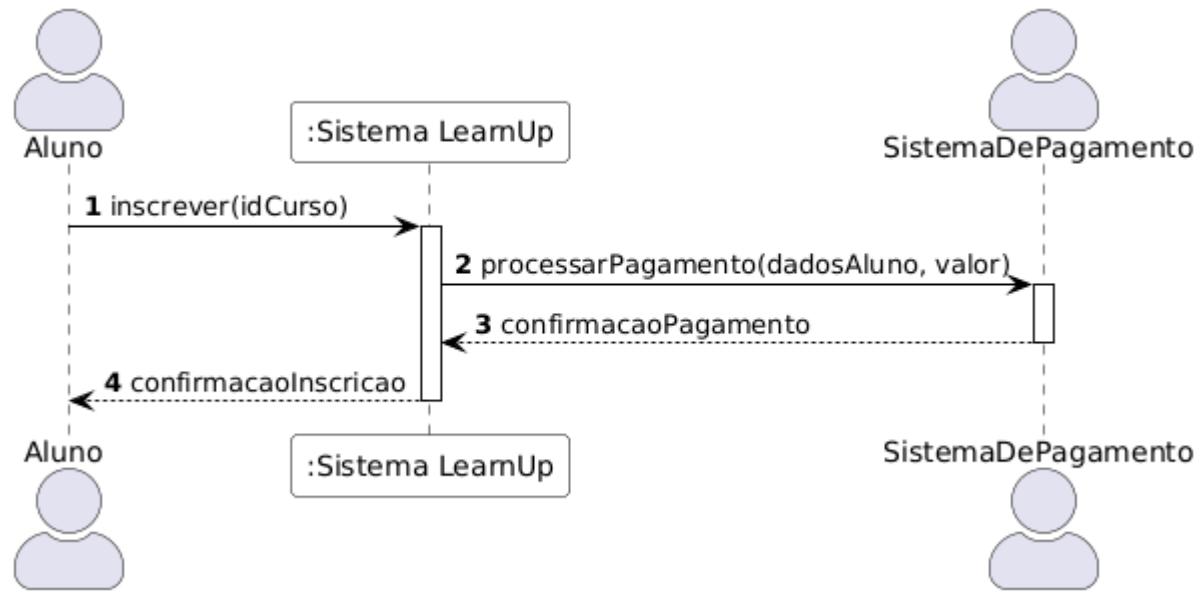
Nesta subseção é apresentado o diagrama de casos de uso do sistema.



2.3 Diagrama de Sequência do Sistema

Nesta subseção é apresentado o diagrama de sequência do sistema.

Artefato 1: UC-02: Inscrever-se em Curso



Formato para cada contrato de operação

Contrato Operação: inscrever

Referências cruzadas UC-02: Inscrever-se em Curso

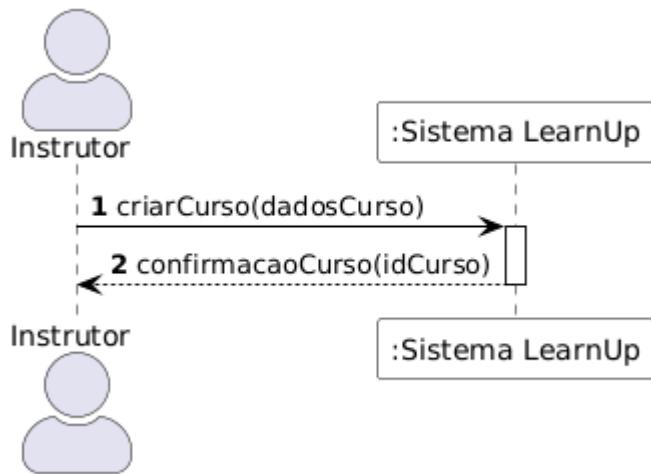
Pré-condições

1. O Aluno deve estar autenticado (logado).
2. O Aluno não deve estar previamente inscrito no curso referido por idCurso.

Pós-condições

1. Uma nova Inscrição foi criada, associando o Aluno ao Curso.
2. O pagamento foi processado e registrado pelo SistemaDePagamento.
3. O Aluno agora está na lista de alunos do Curso.

Artefato 2: UC-05: Criar Curso



Contrato Operação: criarCurso

Referências cruzadas UC-05: Criar Curso

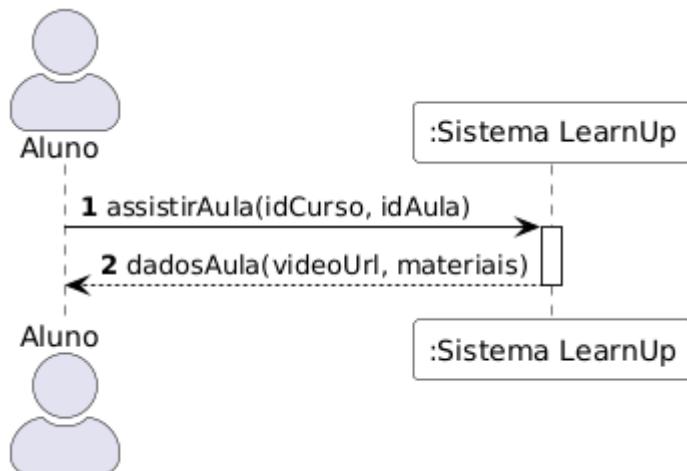
Pré-condições

1. O usuário deve estar autenticado (logado).
2. O usuário deve ter permissões de Instrutor.

Pós-condições

1. Uma nova instância de Curso foi criada no sistema.
2. O Instrutor que fez a chamada foi associado como o proprietário do Curso.
3. O Curso é criado em um estado "Rascunho".

Artefato 3: UC-03: Assistir Aula



Contrato Operação: assistirAula

Referências cruzadas UC-03: Assistir Aula

Pré-condições

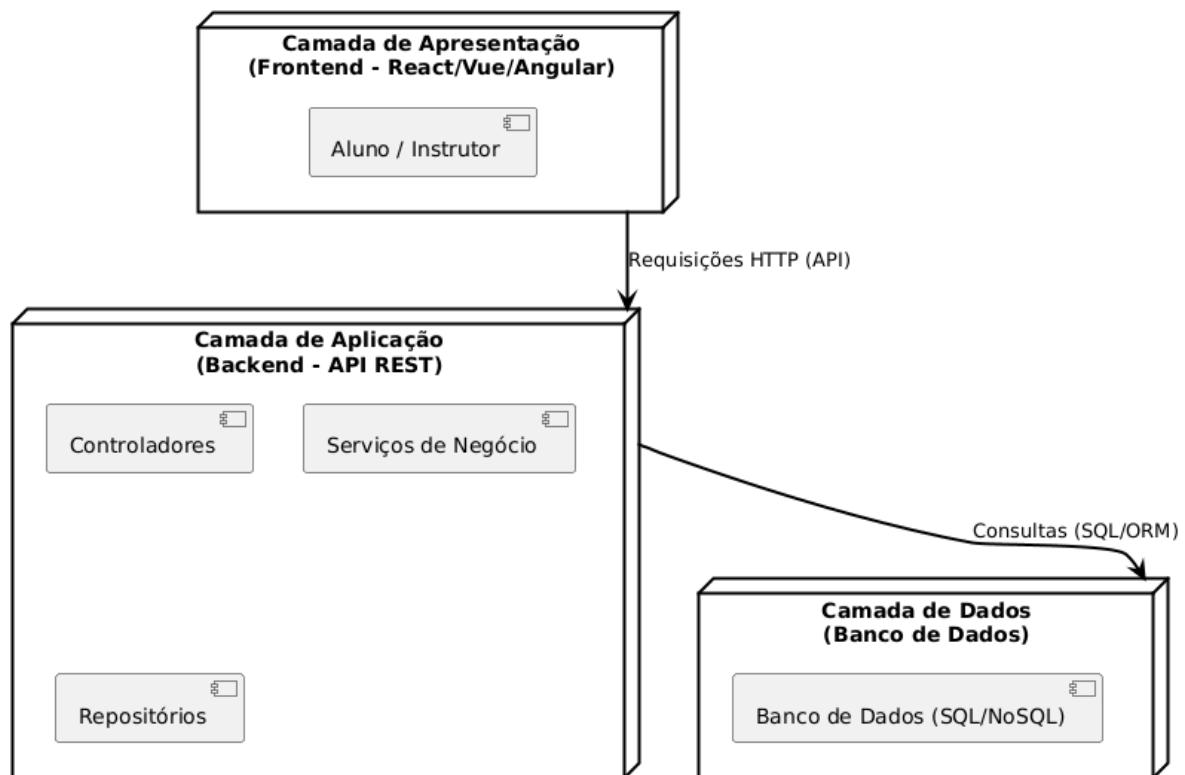
1. O Aluno deve estar autenticado (logado).
2. O Aluno deve estar inscrito no curso (idCurso).

Pós-condições

1. O conteúdo da aula é retornado para o Aluno.
2. O sistema registra o progresso do Aluno.

3. Modelos de Projeto

3.1 Arquitetura



3.2 Diagrama de Componentes e Implantação.

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

Diagrama de Componentes:

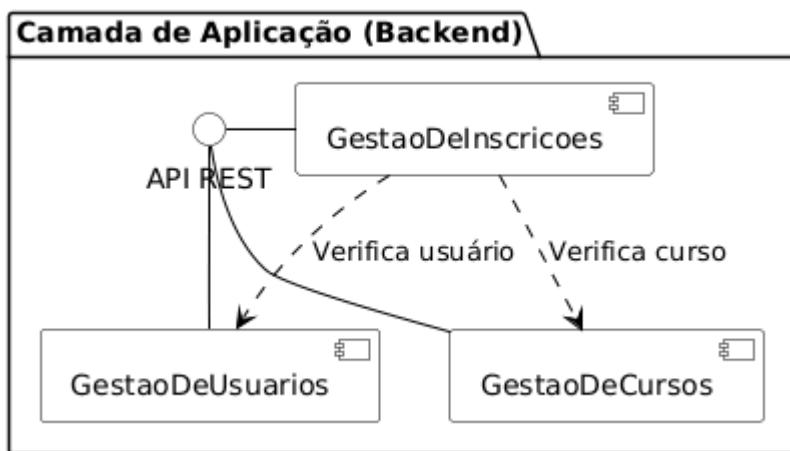
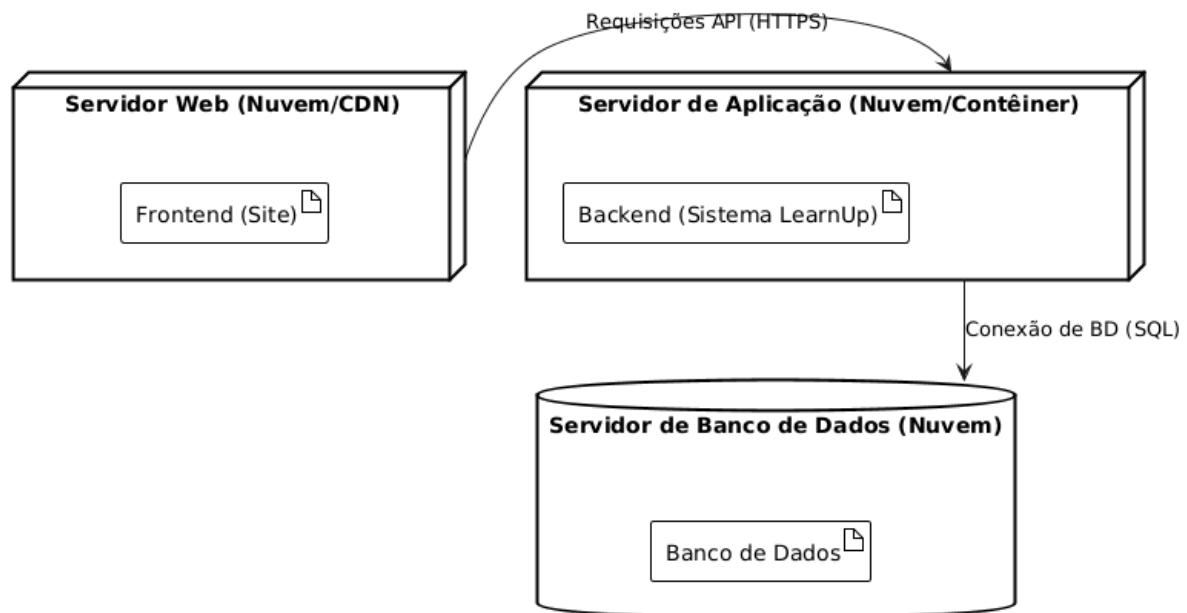
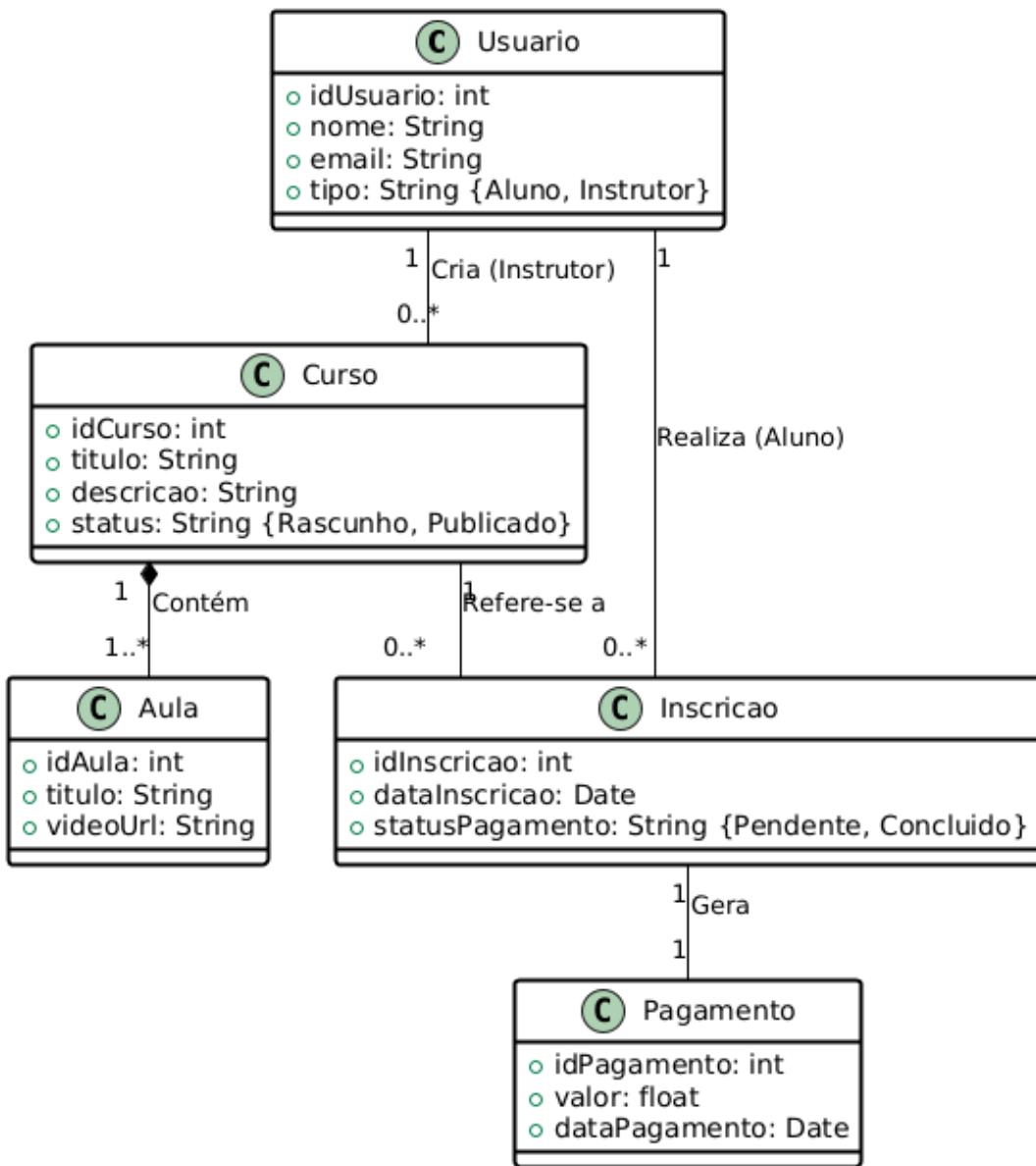


Diagrama de Implantação:



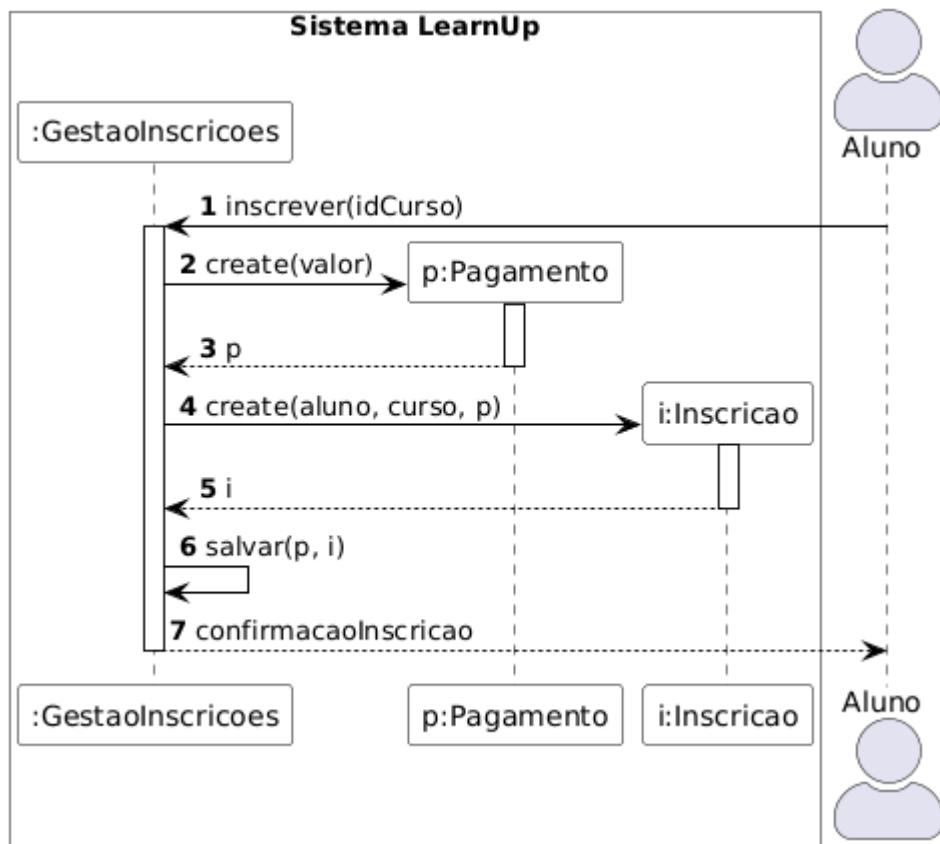
3.3 Diagrama de Classes

Diagrama de classes do sistema.



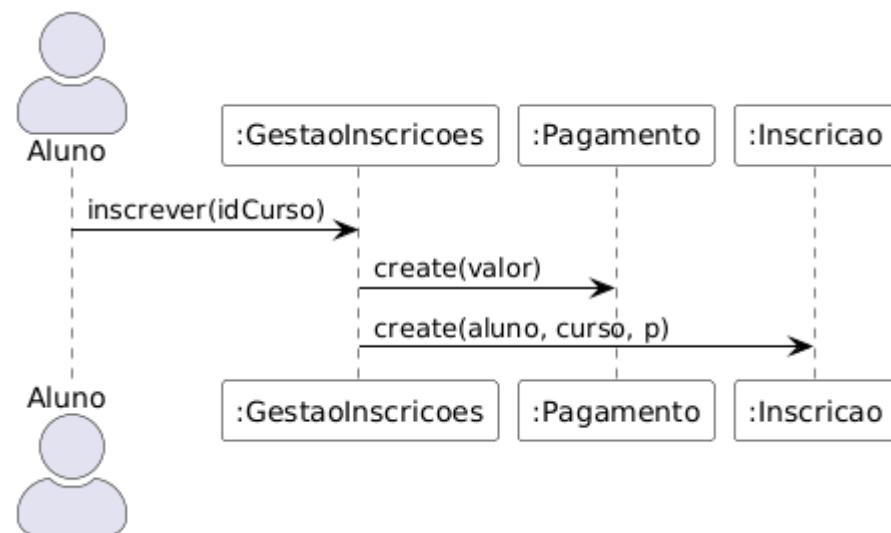
3.4 Diagramas de Sequência

Diagramas de sequência para realização de casos de uso. (Detalhando UC-02)



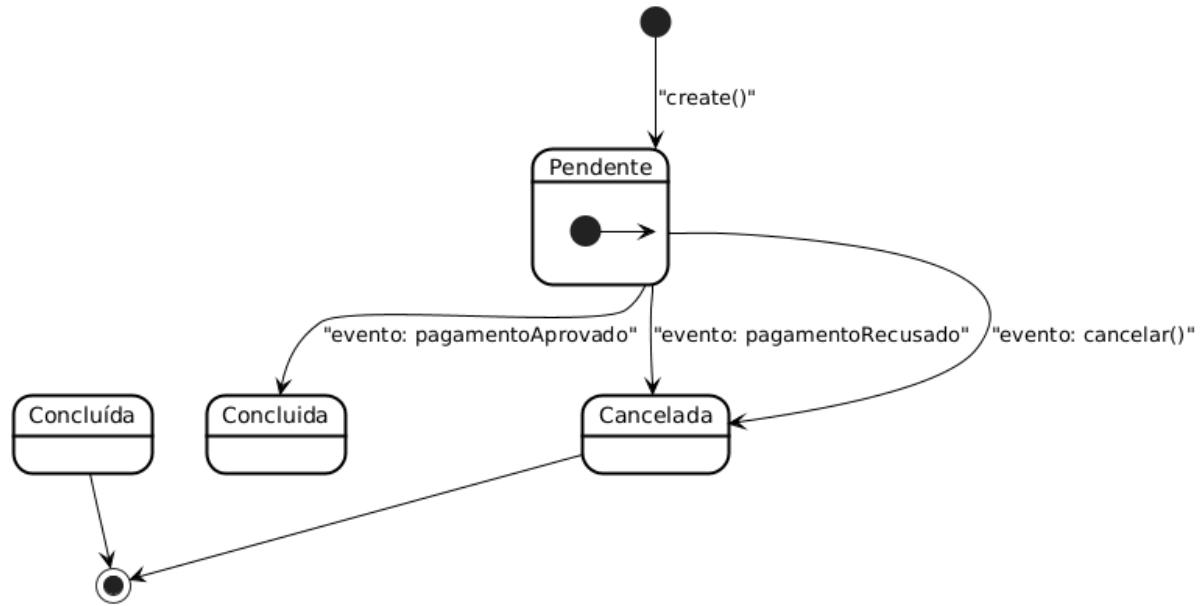
3.5 Diagramas de Comunicação

Diagramas de comunicação para realização de casos de uso. (Detalhando UC-02)



3.6 Diagramas de Estados

Diagramas de estados do sistema. (Ciclo de Vida do objeto Inscricao)



4. Modelos de Dados

Esquema de banco de dados e as estratégias de mapeamento entre as representações de objetos e não-objetos.

