

Tema:	Criação de um software de criptografia de mensagens.
Nome do Produto:	ChatEncryption
Módulo:	ADS - 3º Semestre B - 2020
Equipe:	Bruna Larissa Clemente Gomes Jennifer Dominique Dias Santos Lucas Rafael de Andrade Barroso

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
14/05/2020	1	Criação do Design Thinking	Bruna, Jennifer e Lucas
16/05/2020	1.1	Conclusão do Design Thinking	Bruna, Jennifer e Lucas
20/05/2020	2	Levantamento de Requisitos	Lucas
21/05/2020	3	Documentação do Projeto	Lucas

1 Missão do produto

Desenvolver um software de criptografia de mensagens a partir de um servidor central.

2 Descrição do Problema

O principal problema da empresa, é a vulnerabilidade do sistema de chat, o que propicia ataques de espionagem de empresas rivais, onde ocorre dentro da empresa e troca de mensagens entre os funcionários com essas outras empresas.

3 Processo de Elicitação dos requisitos

Para a realização do levantamento de requisitos foram utilizados as informações fornecidas pela empresa e analisada as necessidades básicas necessárias para o funcionamento do software.

4 Requisitos

Código	(F/NF/RC/RNG)	Descrição do requisito	Prioridade (alta/ média/ baixa)
00	F	Servidor Central (BD)I	ALTA
1	F	Permitir a troca de mensagens entre pessoas	ALTA
2	F	Permitir a mediação das mensagens a partir de um servidor central	ALTA
3	F	Mensagens criptografadas antes do envio	ALTA
4	F	Replicar as mensagens criptografadas para outros clientes	MÉDIA
5	F	Mensagens descriptografadas antes de serem lidas	ALTA
6	NF	O software será executado em terminais de linha de comando.	ALTA
7	NF	O software deverá funcionar em várias plataformas como Linux, Windows e IOS.	MÉDIA
8	NF	O software requer um menu interativo	ALTA
9	NF	Chave pública e privada	ALTA
10	RC	As mensagens devem ter um nível de acesso hierárquico.	ALTA
11	RC	Deve ser criptografado mensagens até com códigos e diagramas.	MÉDIA
12	RNG	O software deve criptografar e descriptografar todas as mensagens.	ALTA
13	RNG	Permitir um administrador(gerente) geral para comprovar a veracidade da criptografia além das mensagens.	MÉDIA

--	--	--	--

- F = Funcional / NF = Não funcional / RC = Complementar/ RNG = Regra de Negócio

5 Rastreabilidade

Requisitos Funcionais X Requisito Complementares

	RF 00	RF 01	RF 02	RF 03	RF04
RC 01	X	X			
RC 02	X	X	X	X	

Requisitos Funcionais X Regras de Negócio

	RNG 01	RNG 02
RF 00	x	x
RF 01	x	
RF 02	x	
RF 03	x	
RF 04	x	
RF 05	x	

6 Considerações Adicionais

- O sistema terá como a linguagem padrão PORT - PT BR (Português brasileiro).
- O sistema é de uso exclusivo dos diretores da empresa.

7 Glossário

Design Thinking → É o conjunto de ideias e insights para abordar problemas, relacionados a

futuras aquisições de informações, análise de conhecimento e propostas de soluções.

Upload → Ato de transferir dados de um computador local para um servidor. A palavra é bastante utilizada pelos clientes que hospedam arquivos e serviços de e-mail.

Backup → É uma cópia de segurança dos seus dados (informações) de um dispositivo de armazenamento (celulares, tablets, computadores) ou sistema (aplicativos, softwares e jogos) para outro ambiente para que esses mesmos dados possam ser restaurados em caso de perda dos dados originais ou que ocorra um acidente.

8 Referências

- PRESSMAN, “Software Engineering: A Practitioner’s Approach”, 6a Ed. McGraw Hill, 2005 – Apresenta uma visão geral da Engenharia de Software voltada para o profissional da área; completo e atualizado.
- PFLEEGER, “Engenharia de Software – Teoria e Prática”, Prentice Hall, 2004 – Equivalente ao anterior.
- SOMMERVILLE, “Engenharia de Software”, Addison Wesley, 2003 – Boa apresentação da Engenharia de Software, com os métodos orientados a objetos.

Engenharia de Software II

- SCHACH, “Engenharia de Software: Os Paradigmas Clássico e Orientado a Objetos. São Paulo: McGraw Hill, 2009 – Apresentação excelente da ES.

- PAULA FILHO, “Engenharia de Software – Fundamentos, Métodos e Padrões”, LTC, 2001 – Apresentação da Engenharia de Software, com realce para a documentação e suas normas.
- LARMAN, “Utilizando UML e Padrões”, Bookman, 2000 – Apresentação sintética da metodologia orientada a objetos utilizando padrões.