

Documentação de um Produto de Software

TEMIFICADOR

Nome dos Alunos:

Brenda AlvesFerreira - RA: 820141463

Diego Assis Grzebieniak Beccari Borges - RA: 820140003

Julio Dantas Araujo - RA: 820146367

Lucas Mendonça Santos - RA: 819222510

Yuri Rafael Micheloni Rodrigues Viana - RA 820110205

Anderson Sousa Oliveira - RA:819225279

ÍNDICE DETALHADO

1. INTRODUÇÃO	31.1.
TEMA	31.2.
OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS	31.3.
ESCOPO PRINCIPAL	32.
DEFINIÇÃO DO MODELO DE PROCESSO	33.
REQUISITOS DO SISTEMA DE SOFTWARE	43.1.
REQUISITOS FUNCIONAIS	43.2.
REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS	54.
PROJETO	64.1.
ARQUITETURA LÓGICA	64.2.
ARQUITETURA FÍSICA	65.
PROTÓTIPO DE INTERFACE	76.
CRITÉRIOS DE QUALIDADE DE SOFTWARE	87. TESTES
97.1. PLANO DE TESTES	97.2. ROTEIRO DE TESTES
9ANEXO I	9

1. Introdução

O presente documento tem por objetivo apresentar funcionalmente um projeto pensado, por nosso grupo, que ajuda a gerar Temas para projetos utilizando Inteligência Artificial.

Estávamos reunidos a pensar um tema para o projeto e encontramos grande dificuldade, e aí surgiu a ideia de acabar com essa dificuldade, criar um software que gera/busca Temas para projetos acadêmicos.

1.1. Temificador

O Temificador é um projeto que tem por objetivo gerar, automaticamente, um tema aleatório para cada grupo de projeto acadêmico, de acordo com seu curso, reduzindo o tempo que os alunos teriam para ter uma ideia.

1.2. Objetivos a serem alcançados

O Temificador tem como objetivo economizar tempo e auxiliar pessoas, principalmente alunos, que tem algum bloqueio ou dificuldade para a escolha de um tema, dando opções aleatórias de áreas determinadas pelo usuário.

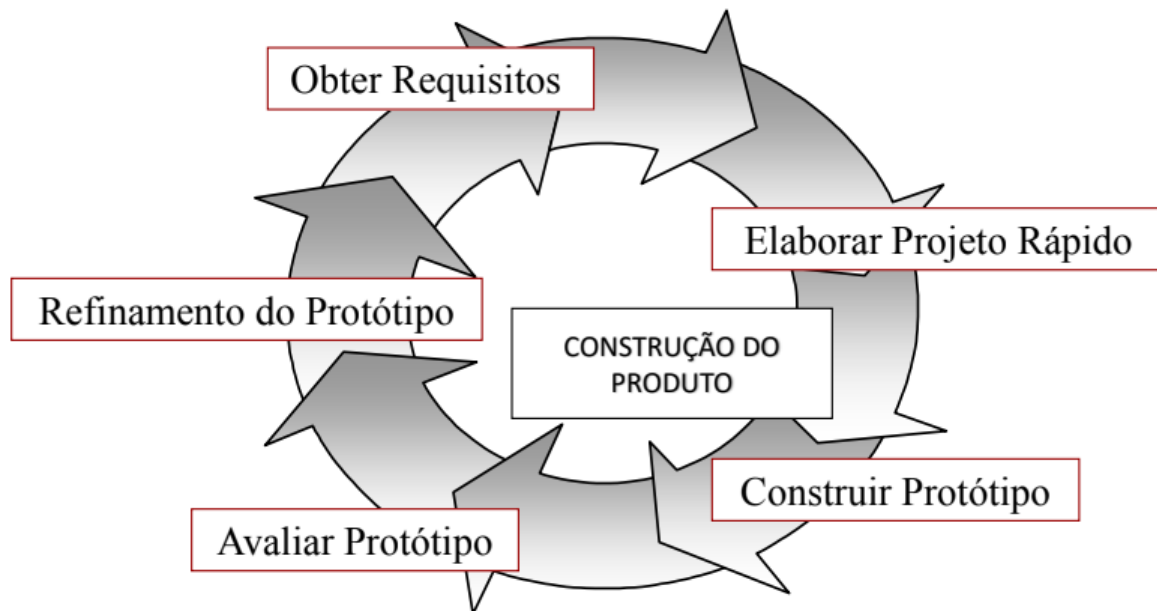
1.3. Escopo principal

O Temificador consiste das seguintes etapas:

- Criação de um algoritmo que gere temas aleatórios referente a área solicitada;
- filtrar o custo dos temas;
- diferenciar o curso do tema que está sendo solicitado;
- desenvolvimento de aplicativo web;
- botão para gerar o tema;
- botão para trocar o tema;
- criação de interface personalizada para facilitar o uso do usuário;
- identificar qual tema já foi escolhido para que não seja repetido.

2. Definição do Modelo de Processo

O modelo de processo que utilizaremos será o Modelo de Prototipação, que consiste em:



O processo de **obtenção requisitos** consiste na obtenção do material e conhecimento necessário para a **elaborar projeto rápido**, que consiste na montagem rápida de um modelo do nosso projeto.

Após a elaboração do modelo, será construído um **protótipo** que será **avaliado** e **aprimorado**.

Achamos o Modelo de Prototipação mais compatível, pois, com exceção da Inteligência Artificial, o nosso projeto consiste de fases menos complexas.

3. Requisitos do Sistema de Software

3.1. Requisitos Funcionais

Neste item devem ser descritos os requisitos a serem atendidos funcionalmente pelo sistema de uma forma simples, possibilitando a compreensão do comportamento do sistema pela perspectiva do usuário. Os requisitos funcionais podem ser representados por meio de modelo de caso de uso ou user stories (cartão de histórias).

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

3.2. Requisitos Não-Funcionais

Neste item devem ser apresentados os requisitos não funcionais, que especificam restrições sobre os serviços ou funções providas pelo sistema.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

4. Projeto

4.1. Arquitetura Lógica

Neste item deve ser apresentada a arquitetura lógica de implementação, descrever arquitetura em camadas, padrão de projeto, linguagem de programação, banco de dados, componentes externos,

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

4.2. Arquitetura Física

Neste item deve ser apresentada a arquitetura de infraestrutura do sistema, demonstrando o tipo de arquitetura física, a configuração de hardware, de rede... Para a representação da arquitetura de infraestrutura pode-se utilizar o diagrama de implantação.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

5. Protótipo de Interface

Neste item deve ser apresentado o protótipo do projeto. O protótipo é um recurso que deve ser adotado como estratégia para levantamento, detalhamento, validação de requisitos e modelagem de interface com o usuário (usabilidade).

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

6. Critérios de Qualidade de Software

Neste item devem ser listados e descritos os critérios de garantia da qualidade do processo que serão considerados no Projeto.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

7. Testes

7.1. Plano de Testes

Neste item deve ser criado o plano de testes do sistema, permitindo a validação do sistema por parte do desenvolvedor, através da verificação dos requisitos do sistema desenvolvido.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

7.2. Roteiro de Testes

Neste item devem ser registrados os testes realizados no sistema tendo como base o Plano de Testes do Sistema. O roteiro de testes deve ser elaborado com base nos casos de uso ou user stories (cartão de histórias) de forma manual ou automatizada.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

Anexo I

Neste item deve ser anexado o roteiro de entrevista ou questionário respondido, caso tenha sido aplicado.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software