



Desenvolvimento de Sistemas Software

Comentários - Fase 1 do trabalho



Comentários aos trabalhos

- Não é possível mencionar todos os trabalhos
- São usados exemplos ilustrativos dos tipos de soluções que foram encontradas
 - Aspectos positivos
 - Aspectos menos positivos
 - Aspectos negativos
 - Aspectos MUITO negativos
- No geral, ser mencionado numa das categorias acima não deve ser lido como uma forma de distinção/critica especial
 - Os exemplos foram retirados dos relatórios de forma mais ou menos aleatória



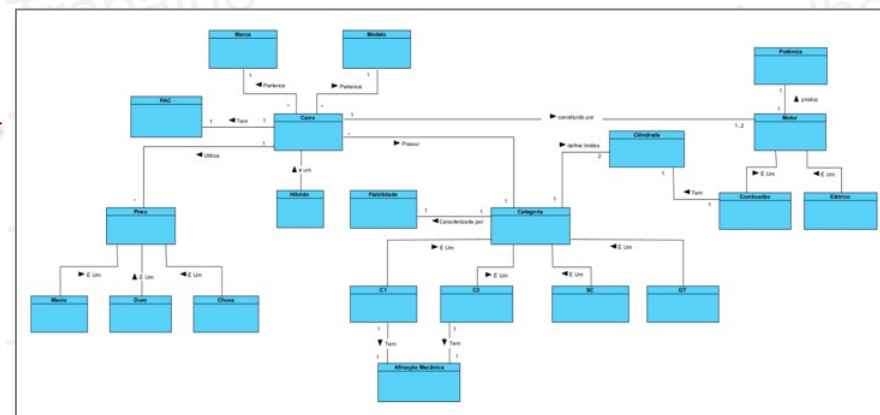
Aspectos positivos

- Procurar informação faz parte da análise de requisitos!

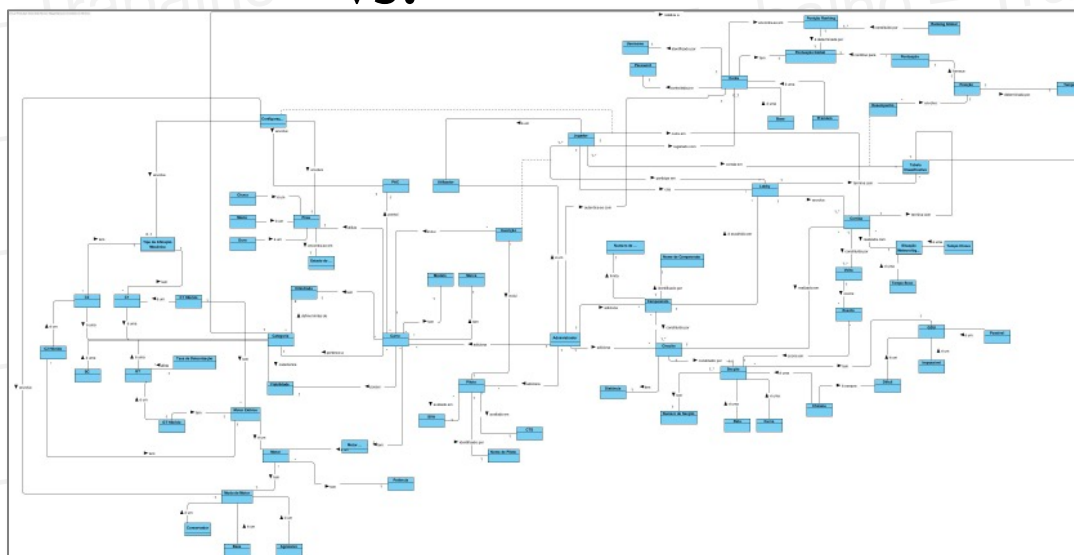
a desenvolver. Entre os vários procedimentos disponíveis, a nossa equipa de desenvolvimento fez uma análise de alguns documentos textuais e de multimédia de forma a aprofundar alguns conceitos relacionados com Fórmula 1. Por outro lado, foram realizadas algumas sessões com amantes deste desporto automobilístico, e que possuíam um certo conhecimento nesta área. A nossa equipa socorreu-se de algumas experiências de certos jogos já explorados no passado entre estes, "F1 Manager" e "Formula One 06".

- Mas respeitem os cenários!

- Estruturar modelos para facilitar leitura/interpretação



VS.

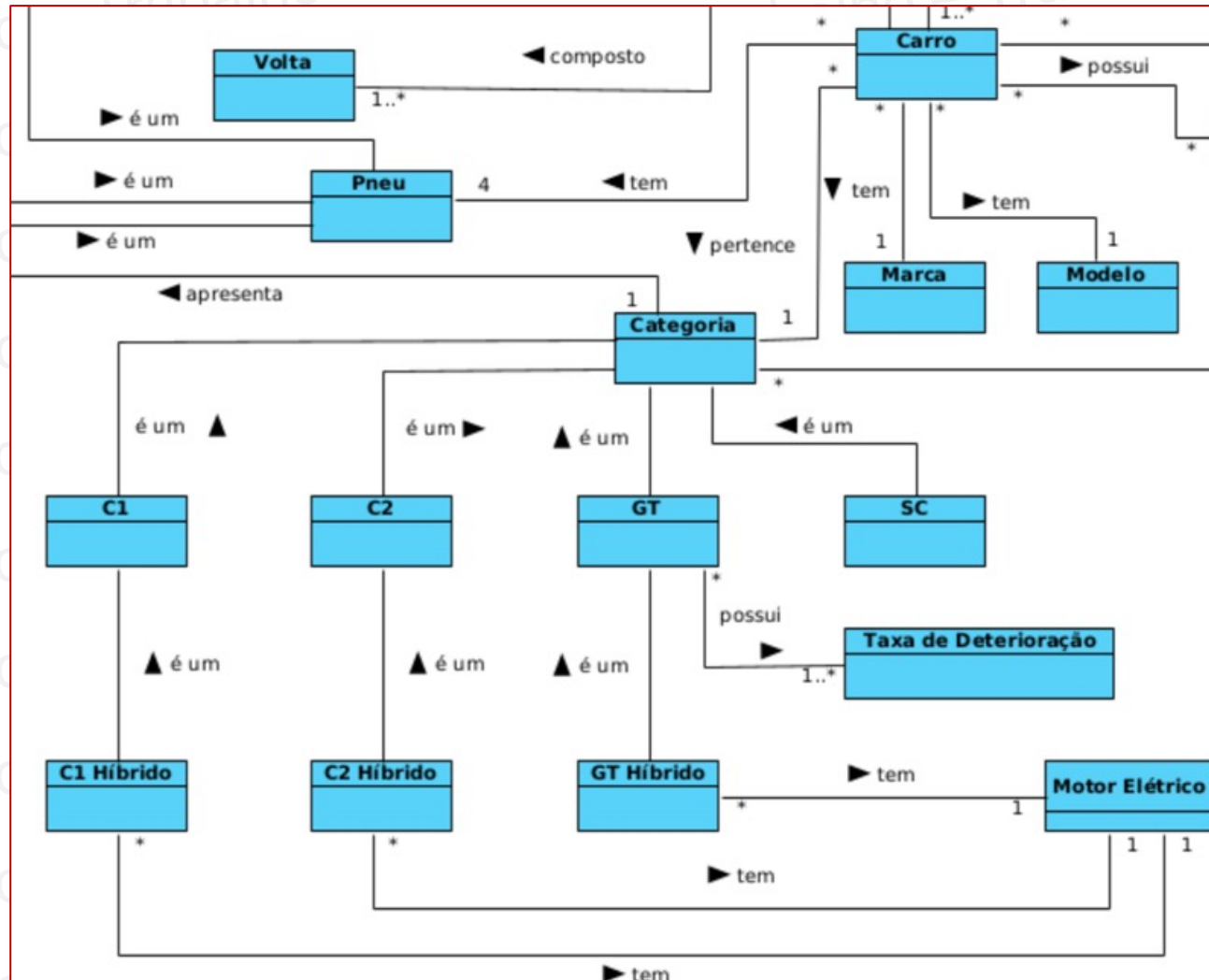


- Decidir o que é importante e o que não é



Aspectos positivos

- Incluírem carros híbridos como entidades





Não me consigo decidir...

- Boa ideia ‘dividir’ o Adicionar Carro

Descrição:

Administrador adiciona um campeonato à lista de campeonatos.

Cenário:

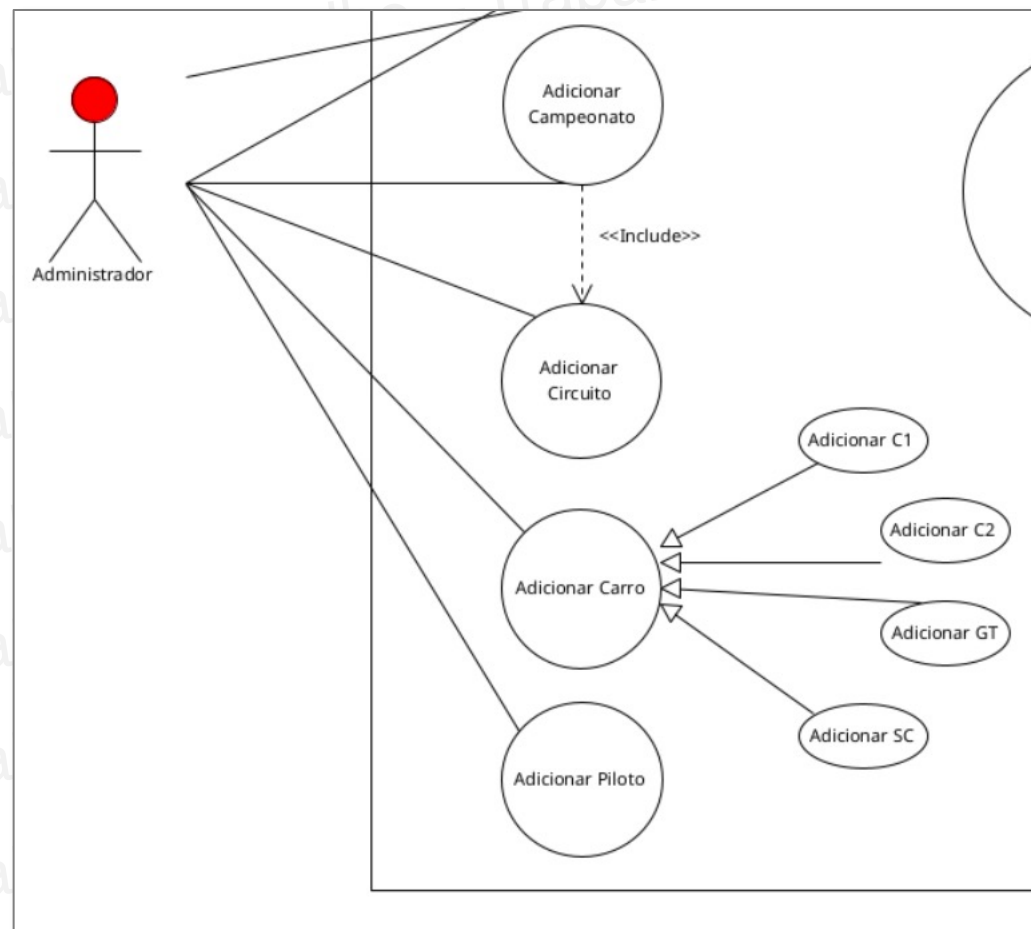
O José faz login no jogo como administrador e adiciona um campeonato à lista de campeonatos disponíveis. Começa por lhe dar o nome “CampeUMnato”. De seguida, escolhe os circuitos “Gualtar Campus”, “Azurém Campus” e “Circuito Sameiro- Bom Jesus” da lista de circuitos disponíveis. Depois de consultar a lista de campeonatos atualmente disponíveis para jogar, decide adicionar o “CampeUMnato” ‘a mesma, pelo que este fica imediatamente disponível para ser jogado.

Pré-Condição:

- Utilizador autenticou-se como administrador.

Pós-Condição:

- Campeonato é adicionado à lista de campeonatos.
- Campeonato fica imediatamente disponível para ser jogado.

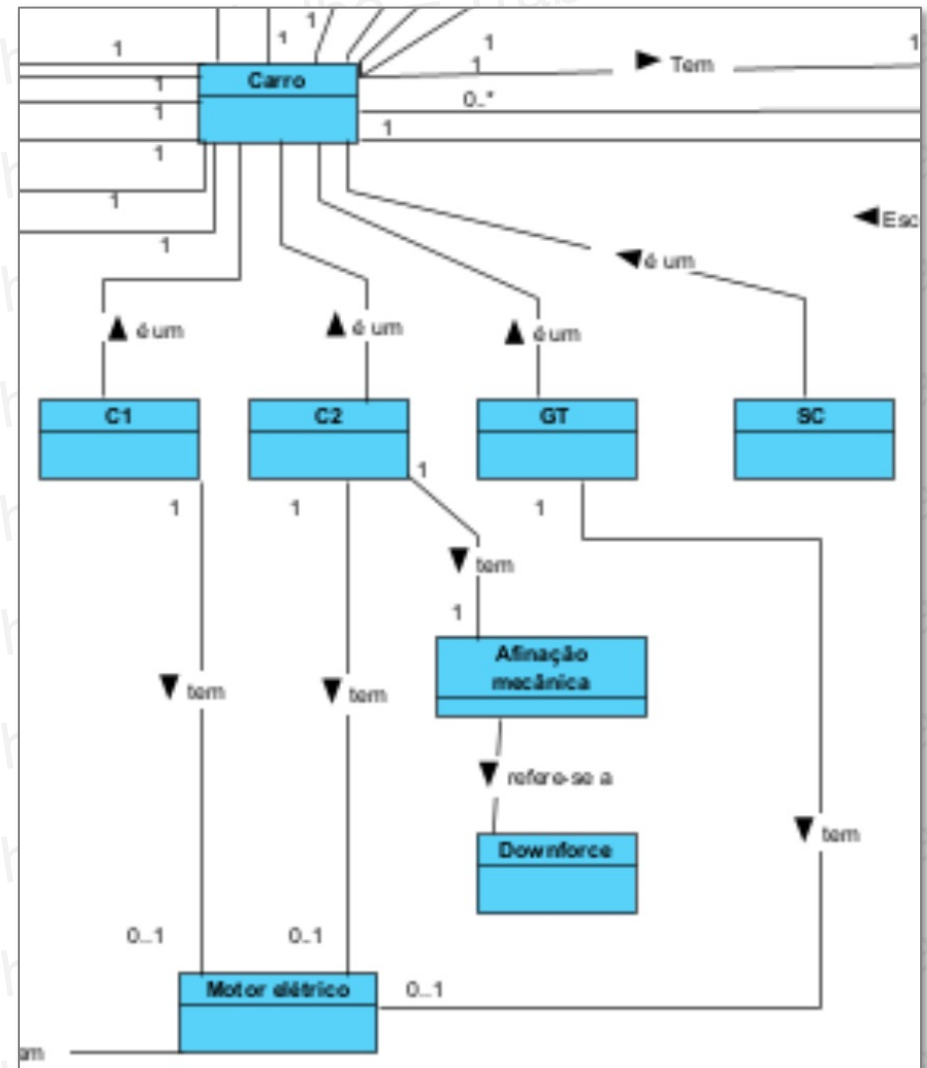


- mas respeitem a notação!



Aspectos menos positivos

- Carro híbrido é um conceito relevante. Não o escondam!!!
- Afinação mecânica vs.
Down force



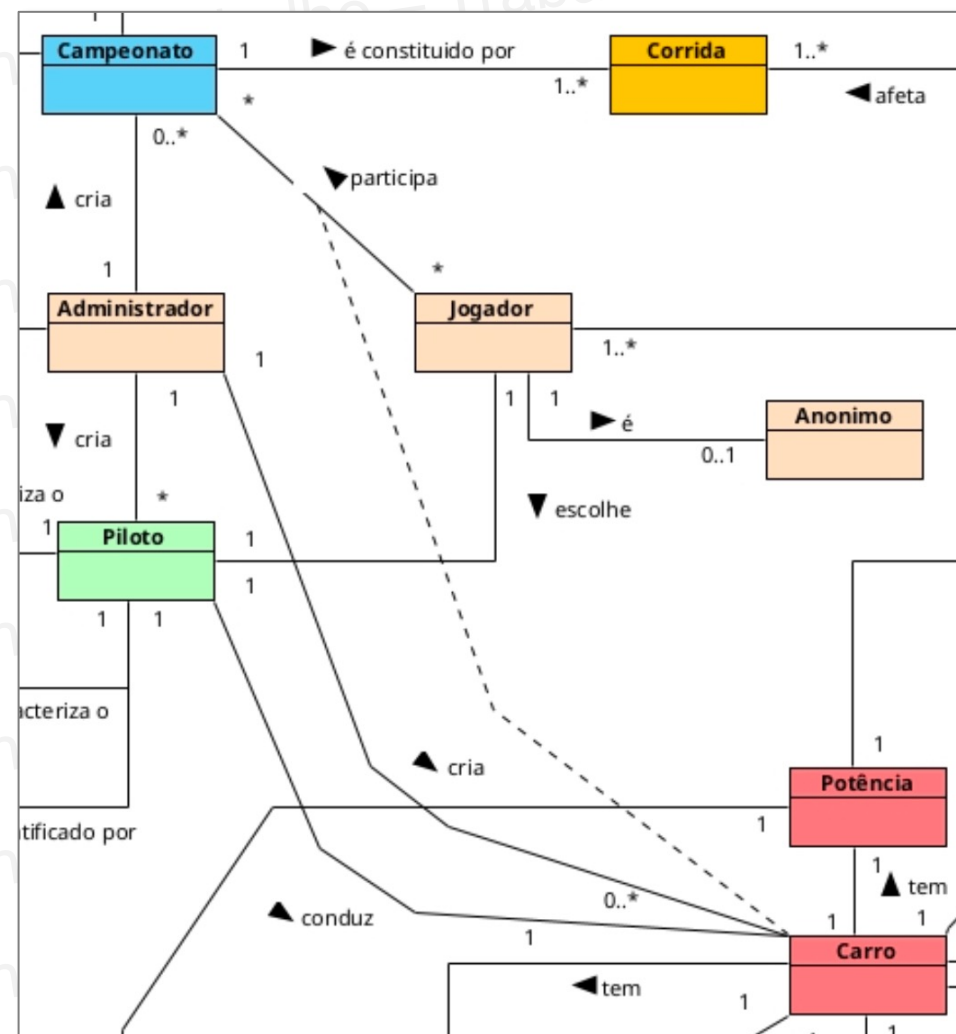


Aspectos menos positivos

- Citando o cenário 5:

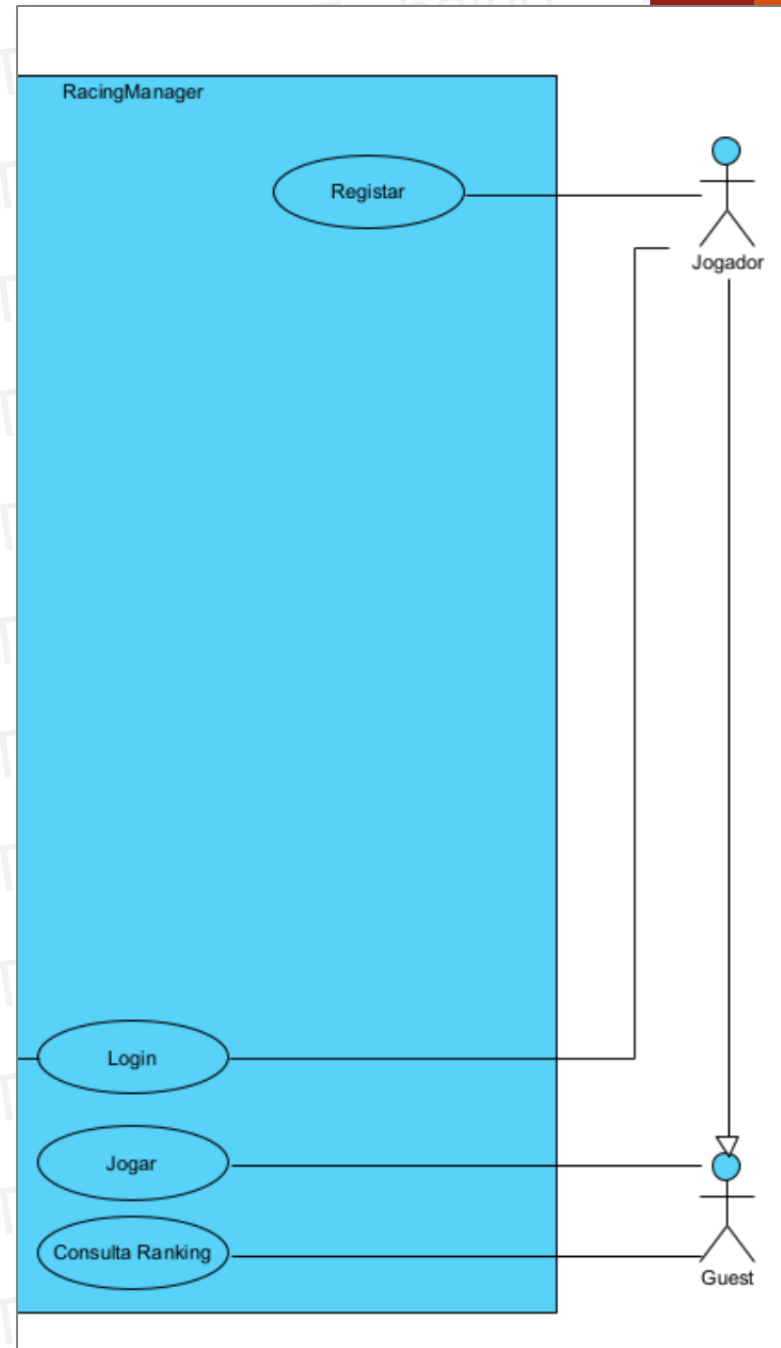
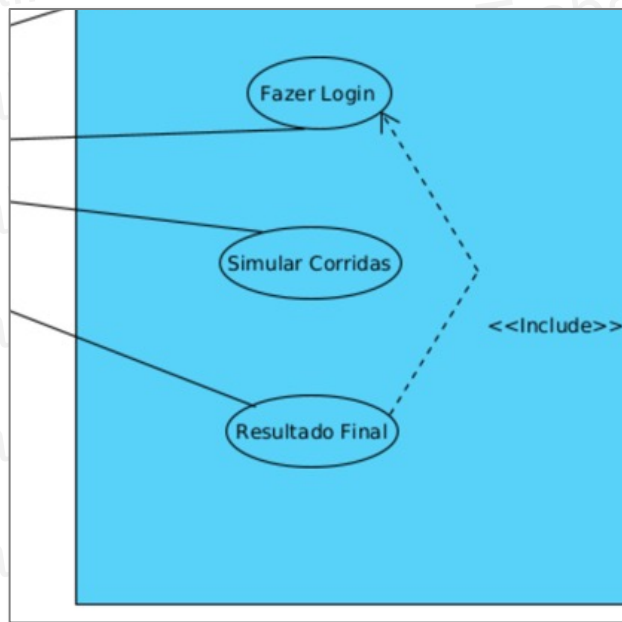
“Após inscrever-se, cada um dos amigos escolhe também o seu carro e piloto.”

- Um jogador pode ter pilotos diferentes em diferentes Campeonatos!
- e nada é dito sobre reutilização de pilotos...



Aspectos menos positivos

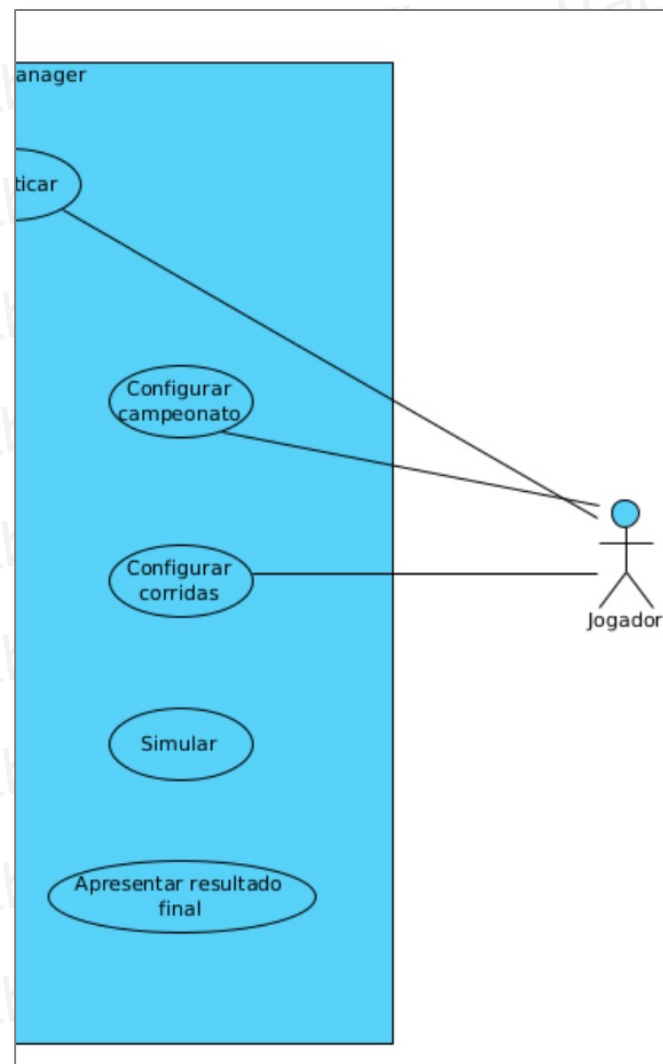
- Atenção ao uso de herança...
- Utilizem nomes descritivos
 - E sejam consistentes!





Aspectos menos positivos

- Os Use Case representam comunicação entre Actor e Sistema!





Aspectos menos positivos

- Não se esqueçam da rastreabilidade...
- (e de dar nomes com verbos no infinitivo)

Use Case 1 : "Criação de campeonatos"

Pré-Condição: O utilizador está autenticado como administrador

Pós-Condição: O sistema fica com um novo campeonato jogável

Fluxo Normal:

1. Utilizador dá nome ao campeonato
2. Sistema verifica que o nome do campeonato é válido
3. Utilizador escolhe os circuitos que vão pertencer ao campeonato
4. Sistema verifica se os circuitos são válidos
5. Sistema cria campeonato

- mas a descrição dos cenários não é feita nos Use Case!

Descrição:

Administrador adiciona um campeonato à lista de campeonatos.

Cenário:

O José faz login no jogo como administrador e adiciona um campeonato à lista de campeonatos disponíveis. Começa por lhe dar o nome "CampeUMnato". De seguida, escolhe os circuitos "Gualtar Campus", "Azurém Campus" e "Circuito Sameiro- Bom Jesus" da lista de circuitos disponíveis. Depois de consultar a lista de campeonatos atualmente disponíveis para jogar, decide adicionar o "CampeUMnato" 'a mesma, pelo que este fica imediatamente disponível para ser jogado.



Aspectos menos positivos

- Não simplifiquem demasiado...

USE CASE: Jogar

Descrição: O Jogador ou guest quer iniciar um jogo.

Cenário: O João quer iniciar um jogo.

Pré-Condição: A aplicação tem de estar em funcionamento.

Pós-Condição: O Jogador inicia um jogo.

Fluxo Normal:

1. O Jogador seleciona um campeonato.
2. O sistema valida o campeonato selecionado.
3. O Jogador seleciona um carro.
4. O sistema valida o carro selecionado.
5. O Jogador seleciona um piloto.
6. O sistema valida o piloto selecionado.
7. O Jogador atribui uma afinação para o carro.
8. O sistema valida a afinação do carro.
9. O Jogador seleciona um conjunto de pneus.
10. O sistema valida os pneus selecionados.
11. O Jogador seleciona um modo do motor.
12. O sistema valida o modo do motor selecionado.
13. O sistema inicia campeonato.

Fluxo Exceção(1): [O sistema não inicia o campeonato] (passo 13)

- 13.1. O sistema avisa que o campeonato não possui um número de jogadores maior ou igual a 2.



Aspectos menos positivos

- Requisitos funcionais tipicamente não incluem o design da interface com o utilizador

Fluxo Normal:

1. Administrador indica que pretende criar um piloto.
2. Sistema pede o nome do piloto e os respetivos níveis de perícia.
3. Administrador atribui nome e os níveis de perícia (CTS e SVA) ao piloto.
4. Faz a confirmação, regista e adiciona piloto.

Fluxo De Exceção(1): [Administrador decide cancelar a criação do piloto]

1. Administrador decide cancelar a criação do piloto.
2. A aplicação abandona a criação do piloto.

- E devem ser informativos!

Fluxo Exceção (1): [Campos incompletos ou inválidos] (passo 6)

- 6.1 Sistema informa, campos incompletos ou inválidos
- 6.2 Sai do processo



Aspectos menos positivos

- Prestem atenção à qualidade da escrita!

Uma das entidades deste projeto é o campeonato. Um campeonato será a entidade que ultimamente fará possível realizar a simulação de corridas, visto que a única maneira de se efetuar a simulação é através de um campeonato.

- Coloquem as figuras mais importantes no texto
- Numerem as figuras!
- Refiram as figuras no texto!
- Numerem as secções
- Um relatório tem que ter uma conclusão!



Aspectos menos positivos

- Prestem atenção ao que é pedido!
- Muitos grupos sem os diagramas em anexo

verá ficar com uma ideia clara do que fez, como e porquê. Os relatórios deverão ser entregues em **PDF**, com **todos os diagramas dos modelos em anexo**. Deverá ainda

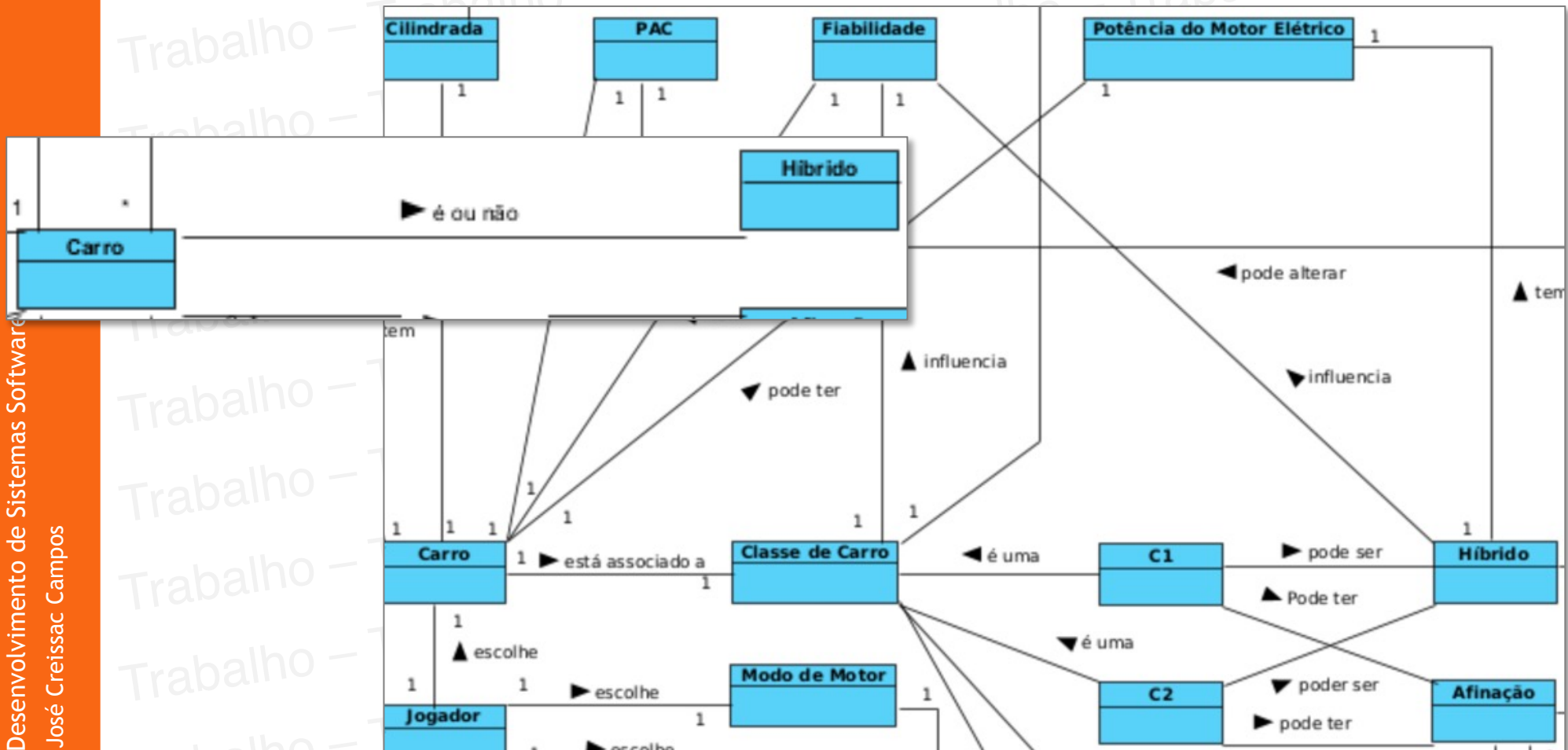
- Alguns grupos não indicaram o repositório!

- **Capa com identificação** da Unidade Curricular, **do grupo (com fotos dos elementos)** e o URL do **repositório do trabalho**.



Aspectos negativos

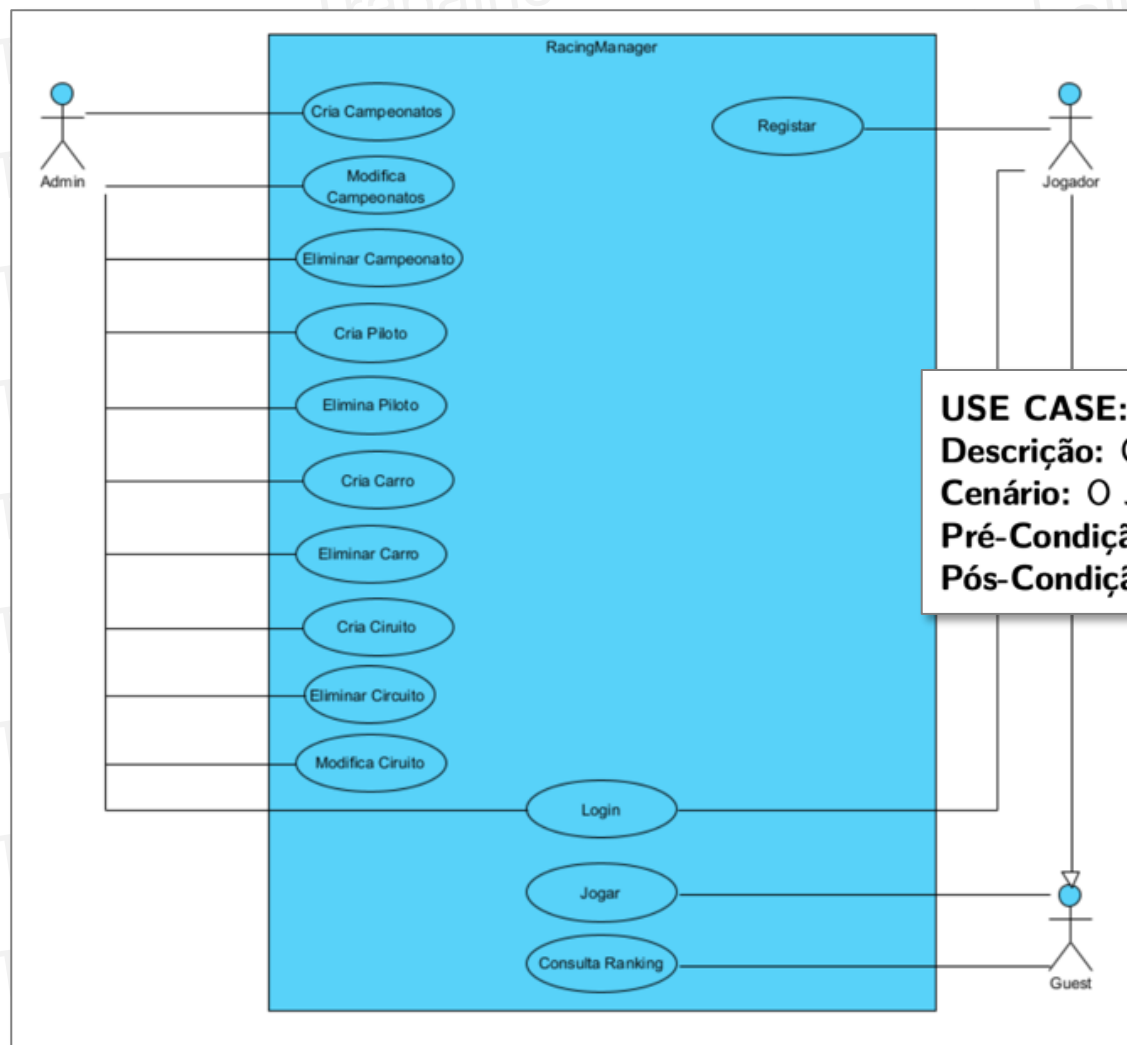
- Atenção ao que estão a dizer - Leiam os modelos!
- Pode ser/ter?...





Aspectos negativos

- Consistência é muito importante...



USE CASE: Mudança de versão

Descrição: O Jogador altera a sua versão

Cenário: O Jogador decide alterar a sua versão do jogo.

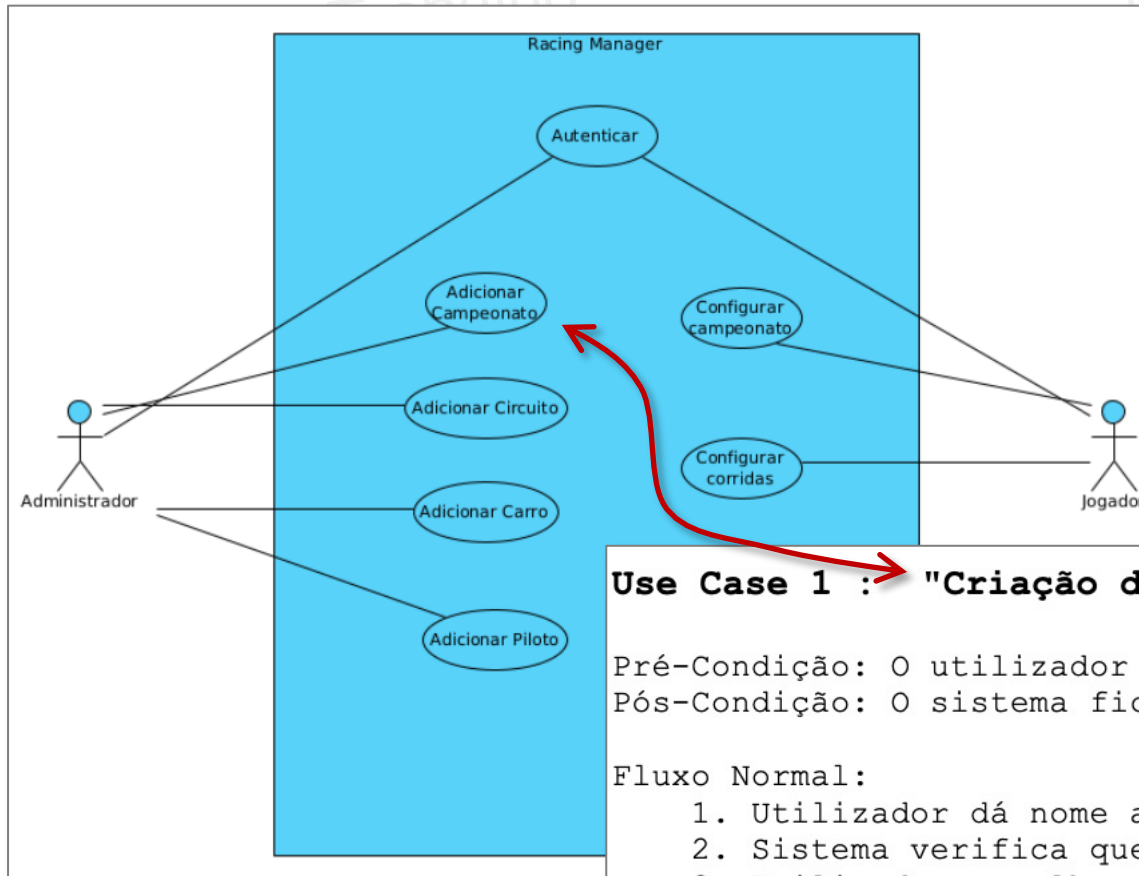
Pré-Condição: Login feito como Jogador.

Pós-Condição: Versão do Jogador alterada.



Aspectos negativos

- Consistência é muito importante...



Use Case 1 : "Criação de campeonatos"

Pré-Condição: O utilizador está autenticado como administrador

Pós-Condição: O sistema fica com um novo campeonato jogável

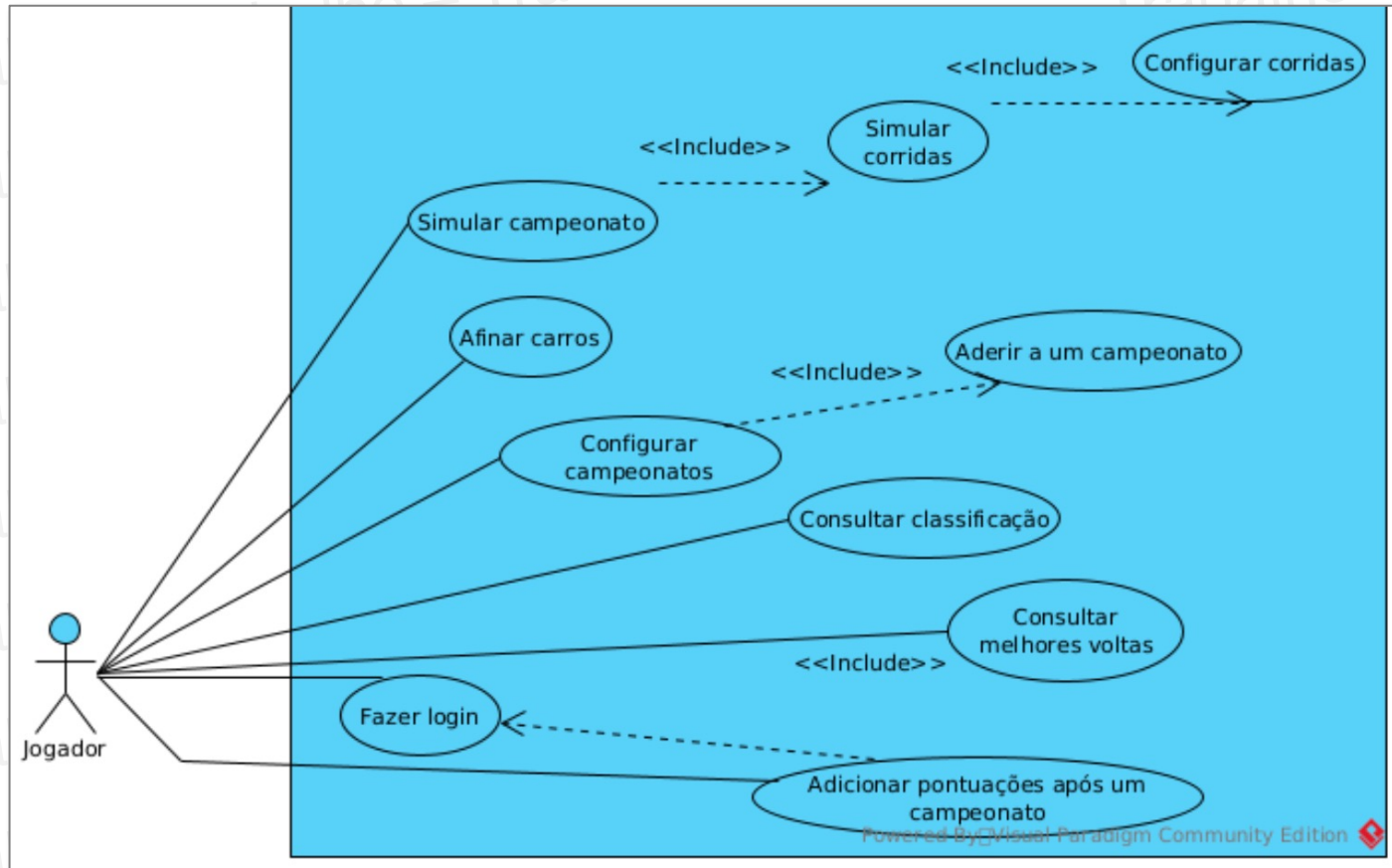
Fluxo Normal:

1. Utilizador dá nome ao campeonato
2. Sistema verifica que o nome do campeonato é válido
3. Utilizador escolhe os circuitos que vão pertencer ao campeonato
4. Sistema verifica se os circuitos são válidos
5. Sistema cria campeonato



Aspectos negativos

- Atenção aos «include»!
- Como é possível afinar carros entre corridas?
- Como é que cada jogador se regista/adere ao campeonato?





Aspectos negativos

- Atenção às pré- / pós-condições!
 - E ao que é pedido: que cenário é este?
 - Como é que sabemos se o piloto/carro que vai ser escolhido está na *Base de Dados*?
 - Pós-condição fala de “cada jogador”, mas Use Case refere-se a apenas um
 - Como garantimos que piloto é diferente, se não existem fluxos a tratar isso?!

Descrição: Um jogador escolhe um carro e um piloto para aderir a um campeonato

Cenários: José escolhe o piloto “Alexander Hamilton” e o carro “Porsche 911 GT3 RS”.

Pré-Condição: Todos os carros e pilotos escolhidos, estão na base de dados e o campeonato já foi iniciado

Pós-Condição: Cada jogador tem um piloto diferente e um carro

Fluxo Normal:

1. Jogador insere o seu nome de utilizador
2. Jogador escolhe um piloto
3. Jogador escolhe um carro
4. Jogador escolhe os pneus do carro



Aspectos MUITO negativos

- Um relatório não é uma colecção de modelos
 - Têm que explicar minimamente o que fizeram
 - e plágio não é aceitável...

4 Conclusão

Deste modo, pensamos que atingimos o nosso objetivo que consistia em perceber através da conceção dos modelos como é que iríamos gerir o stock do armazém da fábrica com principal foco tanto nas entidades existentes como na maneira como estas se vão relacionar entre si. Esperamos assim ter conseguido, através da laboração da 1ª fase do projeto, ter construído uma boa base para construirmos uma aplicação o mais eficiente e completa possível.

Em jeito de conclusão, nesta primeira fase do projeto foi-nos pedida a análise de requisitos do mesmo e procedemos à elaboração de dois modelos: o de Domínio e o de Use Cases. Este processo permitiu-nos obter uma melhor interpretação das entidades relevantes do projeto, bem como as relações que estas estabelecem entre as mesmas. Posteriormente, examinamos os requisitos funcionais do nosso projeto, de modo a perceber quais as ações que os administradores ou jogadores iam desempenhar no trabalho. Deste modo, acreditamos que atingimos o nosso objetivo, que consistia em perceber como é que iria funcionar a nossa simulação de um campeonato de automobilismo e a maneira como todas as entidades se vão relacionar entre si.

Esperemos que esta primeira fase nos dê uma boa base para continuar um bom desenvolvimento da nossa aplicação.