

**AC5 – ATIVIDADE CONTÍNUA 5**

DATA DA **ENTREGA – AC5** – até \_\_\_\_/\_\_\_\_/2020

- Todas as atividades contínuas (ACs) serão compostas por artefatos do processo de desenvolvimento de sistemas, produzidos pelo grupo de trabalho.
- Cada artefato deverá ser entregue, no prazo, por meio de um arquivo PDF, na respectiva área da AC, em Atividades da Classroom.

**O PROJETO**

- O **tema do projeto** será o **desenvolvimento de um sistema de informação** para atender as necessidades de uma **Loja de Roupas**, produzindo uma solução por computador para auxiliar as atividades e a administração do negócio.
- O **grupo de alunos** (no **mínimo 5** e no **máximo 7** participantes) assumirá o papel da **Equipe do projeto, contratada** para o desenvolvimento do sistema.
- A **loja de roupas** será a **Empresa cliente**, representada por um diretor ou proprietário, **contratante** do projeto de desenvolvimento.
- O **nome do sistema** de informação e as **funcionalidades** que serão atendidas pela solução serão **definidas pela Equipe do projeto**.

**CRITÉRIO DE CORREÇÃO – AC5**

<b>Os Artefatos da AC5</b>	<b>Pontos</b>
29. Realização de Casos de Uso do Subsistema	
Caso de Uso de Colaboração	1,0
Descrição – Pré e Pós Condições	1,0
Fluxos Básico e Alternativo	1,0
30. Requisitos de Software do Subsistema (SRS)	1,0
31. Storyboard do UC e Projeto de IHM	1,0
32. Dicionário de Dados do Subsistema	1,0
33. Mensagens – Diagrama de Sequência	1,5
34. Algoritmos – Diagrama de Atividades	1,5
Entrega de todos os artefatos nos padrões de formatos estabelecidos	1,0
<b>Total de Pontos</b>	<b>10,0</b>

## FORMATO DE APRESENTAÇÃO DOS ARTEFATOS:

1. Cabeçalho do Artefato
2. Corpo de Conteúdo do Artefato

### MODELO:

1. Cabeçalho de Artefato

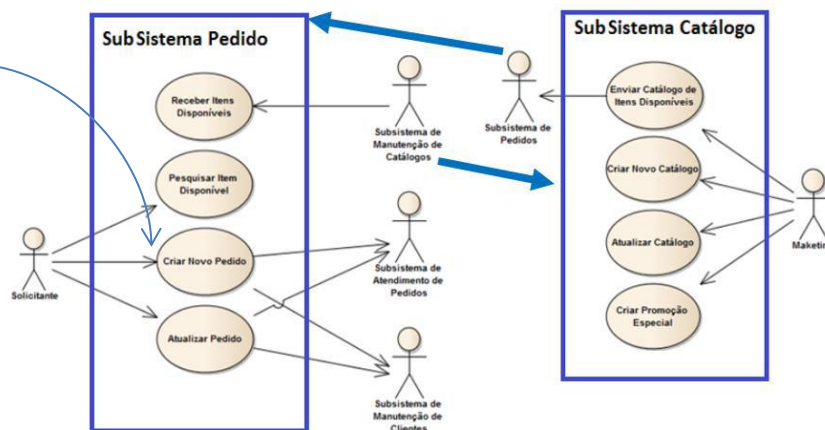
<b>SI – 3B</b>	<b>OPE1 – AC5</b>	<i>nome_do_grupo</i>
<b>ARTEFATO</b> <i>nn</i> - <i>título do artefato</i>		

2. Corpo de Conteúdo de Artefato

<p><i>Formato variável e flexível, dependendo da conteúdo/natureza do artefato:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>texto</i></li><li>• <i>tabela</i></li><li>• <i>imagem</i></li><li>• <i>diagrama</i></li><li>• <i>gráfico</i></li></ul>
---

## 29. REALIZAÇÃO DE CASOS DE USO DO SUBSISTEMA

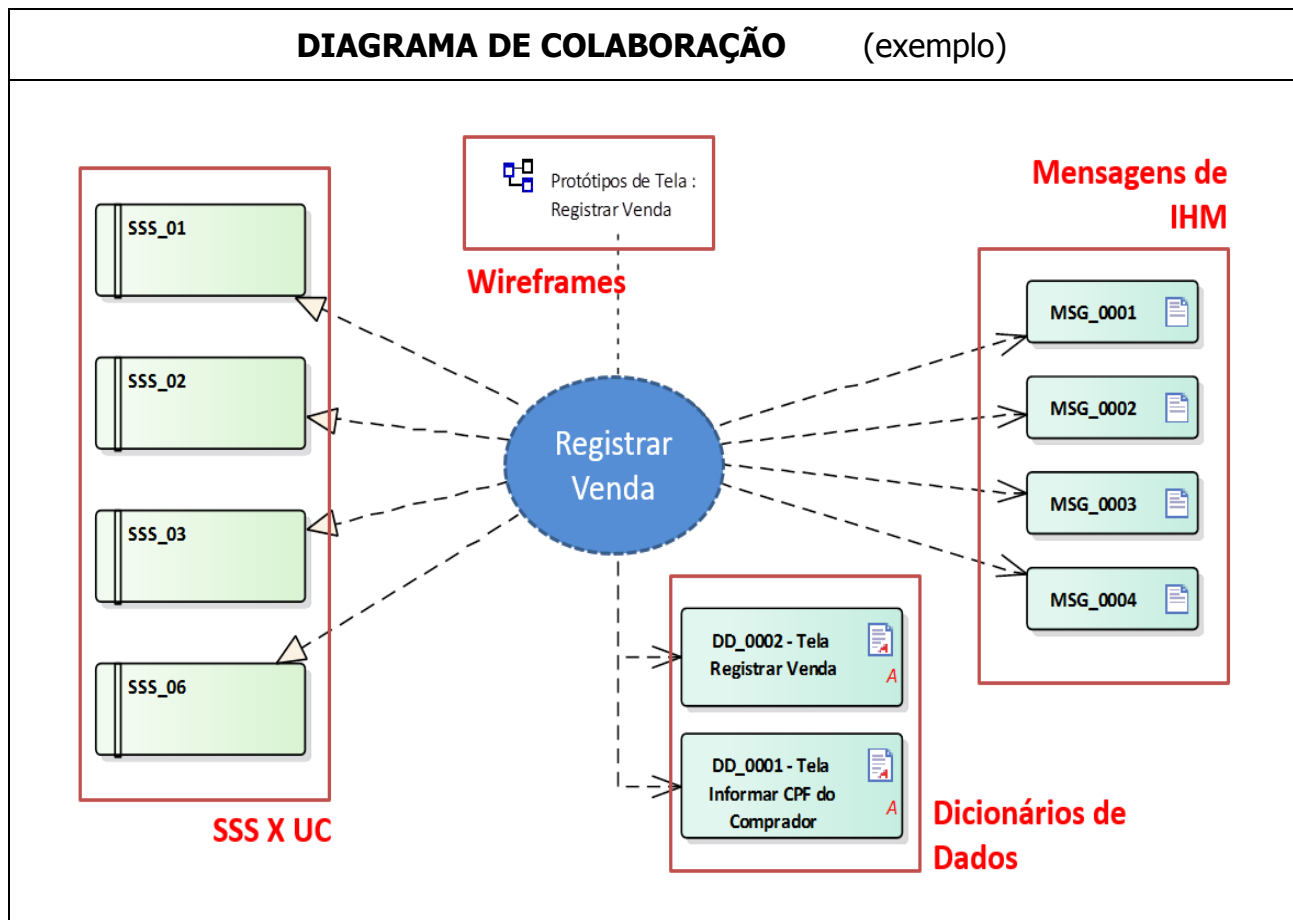
- **Caso de Uso de Realização:** No artefato 29 da AC4, Diagrama de Casos de Uso, **escolher um** dos casos de uso do sistema, definido pelo grupo, **para proceder a** Realização do Caso de Uso.



- **Realização do Caso de Uso** são as especificações detalhadas do Caso de Uso por meio de descrições funcionais e artefatos complementares, possibilitando que ele seja implementado.
- Elaborar o **Caso de Uso de Colaboração** por meio de uma notação diagramática, **similar** ao Caso de Uso de Realização, diferenciado pela borda da **elipse** com **linha tracejada** e que representa a sua realização com as respectivas associações de elementos, tais como: artefatos e aprofundamentos descritivos:
  - **Descrição do Caso de Uso**
  - **Pré-Condição**
  - **Pós-Condição**
  - **Fluxos Básico e Alternativo**
- Um fluxo deve sinalizar como e quando o caso de uso inicia e termina, quando o caso de uso interage com atores e quais objetos são eventualmente transferidos a fluxos alternativos do comportamento.
- **Fluxo Básico:** conhecido como o “caminho feliz” por tratar-se de um cenário de sucesso, onde seus passos são estipulados sequencialmente do início ao fim sem interposições.
- **Fluxo Alternativo:** inicia a partir do fluxo básico e então pode ou retornar ao fluxo básico em um outro passo ou finalizar em si mesmo, que pode existir durante o percorrer de um fluxo básico

## MODELO DO ARTEFATO:

<b>SI – 3B</b>	<b>OPE1 – AC5</b>	<i>nome_do_grupo</i>
<b>ARTEFATO 29 - REALIZAÇÃO DE CASOS DE USO DO SUBSISTEMA</b>		



<b>DESCRIÇÃO DO CASO DE USO – PRÉ E PÓS CONDIÇÕES</b>	
<b>DESCRIÇÃO</b>	... texto ... [um texto que resume o detalhamento descritivo do Caso de Uso, trazendo informações sobre as propriedades e características do Caso de Uso]
<b>PRÉ-CONDIÇÃO</b>	... texto ... [a definição de uma determinada condição que deve ser atendida para que o Caso de Uso seja iniciado. Uma exigência cujo atendimento seja imprescindível antes de se iniciar um Caso de Uso]
<b>PÓS-CONDIÇÃO</b>	... texto ... [a definição de uma determinada condição que deve ser atendida após a execução do Casos de Uso. Uma situação ou um resultado consequente, determinando como a finalização do Caso de Uso se dá]

## FLUXOS BÁSICO E ALTERNATIVO

### FLUXO BÁSICO (exemplo)

#### B0 – Saque efetuado com sucesso

1. O Cliente insere o cartão.
2. **O Caixa Eletrônico solicita a senha** [SSS-0001][SSS-0002].
3. O Cliente informa a senha.
4. **O Caixa Eletrônico solicita a retirada do cartão.**
5. O Cliente retira o cartão.
6. O Caixa Eletrônico solicita a operação desejada [SSS-0005].
7. O Cliente informa que deseja realizar a operação de saque [SSS-0004].
8. O Caixa Eletrônico solicita o valor do saque.
9. O Cliente informa o valor do saque.
10. O Caixa Eletrônico solicita a inserção e remoção do cartão [SSS-0008].
11. O Cliente insere e retira o cartão [SSS-0009].
12. O Caixa Eletrônico executa **Subfluxo S1 - Atualizar Saldo**, e libera o dinheiro [SSS-0010].
13. O Cliente retira o dinheiro.
14. O Caixa Eletrônico informa que o saque foi realizado com sucesso [MSG-001].
15. Fim do caso de uso.

### FLUXO ALTERNATIVO 1 (exemplo)

#### A1 – Cartão inválido

1. **No passo 2 do fluxo B0**, o Caixa Eletrônico informa que o cartão é inválido, e solicita a inserção de um cartão válido [MSG-002].
2. Fim do caso de uso.

### FLUXO ALTERNATIVO 2 (exemplo)

#### A2 – Senha inválida

1. **No passo 4 do fluxo B0**, o Caixa Eletrônico informa que a senha não foi validada com sucesso [MSG-004].
2. Retornar para o **passo 2 do fluxo B0**.

### 30. REQUISITOS DE SOFTWARE DO SUBSISTEMA (SRS)

- Um artefato que lista os requisitos de software, comumente especificados durante a fase de análise e projeto de software. São descobertos em decorrência se modelar o artefato dos primeiros requisitos de sistema (SSS) exigidos.

#### MODELO DO ARTEFATO:

SI – 3B	OPE1 – AC5	<i>nome_do_grupo</i>
<b>ARTEFATO 30 - REQUISITOS DE SOFTWARE DO SUBSISTEMA (SRS)</b>		

<b>LISTA DE REQUISITOS DE SOFTWARE (SRS)</b>	
SRS0001 -	O sistema DEVE manter o controle de acesso dos usuários
SRS0002 -	O sistema DEVE permitir a atribuição de acesso aos módulos aos usuários válidos cadastrados no sistema
SRS0003 -	O sistema DEVE validar a unicidade do modelo do veículo
SRS0004 -	O sistema DEVE validar se o modelo do veículo está cadastrado
...	

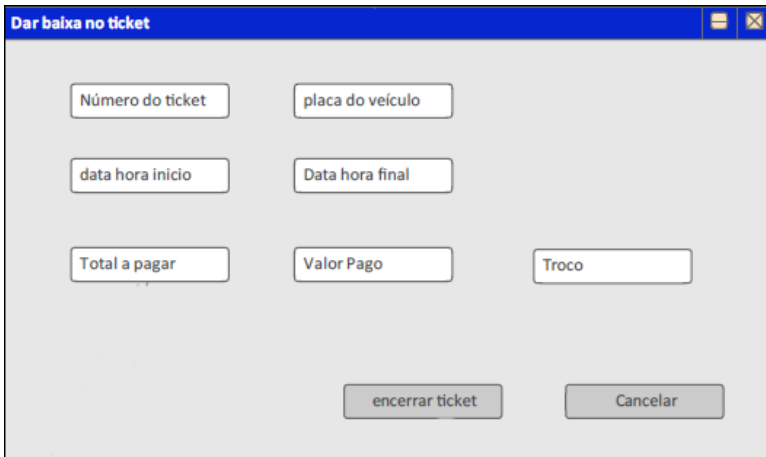
### 31. STORYBOARD DO UC E PROJETO DE IHM

- Neste artefato, **em substituição** à representação gráfica (**storyboard**), elaborar **listas** da(s) interface(s) de entrada e/ou saída envolvida(s) do Caso de Uso. E, na sequência, **desenhar telas** (entrada e/ou saída) do software (projetos de IHM).
- Storyboard**: trata-se de um artefato que representa, propositalmente com visual de baixa fidelidade, o **design das interfaces** de interação de um projeto. Tais representações gráficas (mockups, esboços, ou croquis) agilizam o feedback dos usuários e servem de **protótipo inicial** para a equipe de design e projeto do software, por exemplo: desenho de tela do software

#### MODELO DO ARTEFATO:

<b>SI – 3B</b>	<b>OPE1 – AC5</b>	<i>nome_do_grupo</i>
<b>ARTEFATO 31 - STORYBOARD DO UC E PROJETO DE IHM</b>		

<b>Caso de Uso: NOME</b>	
Interfaces de <b>ENTRADA</b> (origem): <b>NOME DO ATOR</b>	
1.	Nome da Interface 1
2.	...
Interfaces de <b>SAÍDA</b> (destino): <b>NOME DO ATOR</b>	
3.	Nome da Interface 3
4.	...

<b>INTERFACE 1 – DESENHO DE TELA (IHM)</b> (exemplo)


## 32. DICIONÁRIO DE DADOS DO SUBSISTEMA

- **Dicionário de Dados:** Um artefato, elaborado em forma de tabela, que contém determinados tipos de informações sobre a interface de interação, o storyboard, e detalha características de cada componente presente nesta interface. São os itens que, por exemplo, compõem uma “tela”, na qual o usuário interage com o sistema. O dicionário de dados traz maior esclarecimento sobre o tipo e como cada elemento se dispõe e/ou funciona na interface.

### MODELO DO ARTEFATO:

<b>SI – 3B</b>	<b>OPE1 – AC5</b>	<i>nome_do_grupo</i>
<b>ARTEFATO 32 - DICIONÁRIO DE DADOS DO SUBSISTEMA</b>		

<b>DICIONÁRIO DE DADOS – INTERFACE 1 – TELA DE LOGIN (exemplo)</b>						
Item	Rótulo	Descrição	Tipo de Campo	Obrigatório	Editável	Valor Padrão
01	Entrar	Realiza o login do usuário.	BT	N/A	S	N/A
02	E-mail/CPF	E-mail ou número do CPF do usuário.	T	S	S	Último usuário logado
02	Senha	Senha de autenticação do usuário.	TI	S	S	Vazio
03	Esqueci minha senha	Aciona funcionalidade recuperar senha do usuário.	BT	N/A	S	N/A
04	Ajuda	Aciona funcionalidade de apoio ao usuário.	BT	N/A	S	N/A



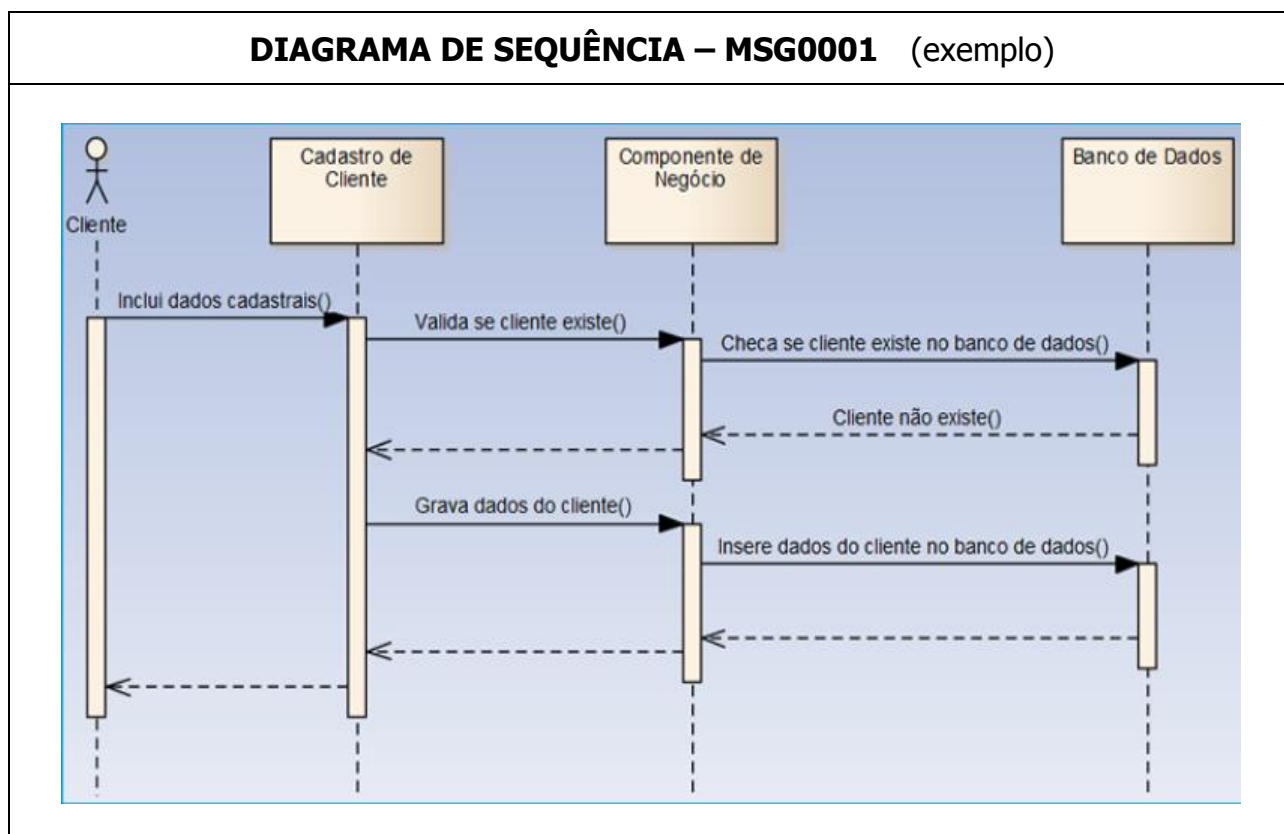
### 33. MENSAGENS – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

- **Mensagens de IHM:** um artefato que **lista as mensagens**, comumente definidas pelos sistemas, que serão exibidas ao usuário, por exemplo: mensagens de alerta, notificação, confirmação ou erro, permitindo ao sistema instruir o usuário
- Elaborar um **diagrama de sequência** que denota, em ordem temporal, as **mensagens trocadas** entre os objetos (instâncias de classes) de um sistema ou os serviços solicitados entre os objetos e as respostas implementadas em seus métodos.

#### MODELO DO ARTEFATO:

SI – 3B	OPE1 – AC5	nome_do_grupo
ARTEFATO 33 - MENSAGENS – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA		

LISTA DE MENSAGENS
MSG0001 - Inclui dados cadastrais
MSG0002 - ...



### 34. ALGORITMOS – DIAGRAMA DE ATIVIDADES

- **Algoritmos:** trata-se de um artefato que descreve um conjunto de atividades realizadas em um fluxo ou processo do Caso de Uso. Tem o objetivo de representar um cálculo ou processamento específico que será implantado futuramente no sistema, por um código de programação
- Elaborar um **diagrama de atividades** que serve para representar os fluxos das ações executadas (**algoritmos**) em um determinado cenário do sistema

#### MODELO DO ARTEFATO:

<b>SI – 3B</b>	<b>OPE1 – AC5</b>	<i>nome_do_grupo</i>
<b>ARTEFATO 34 - ALGORITMOS – DIAGRAMA DE ATIVIDADES</b>		

