

# Metodologias Ágeis de Desenvolvimento de Software

TIWM

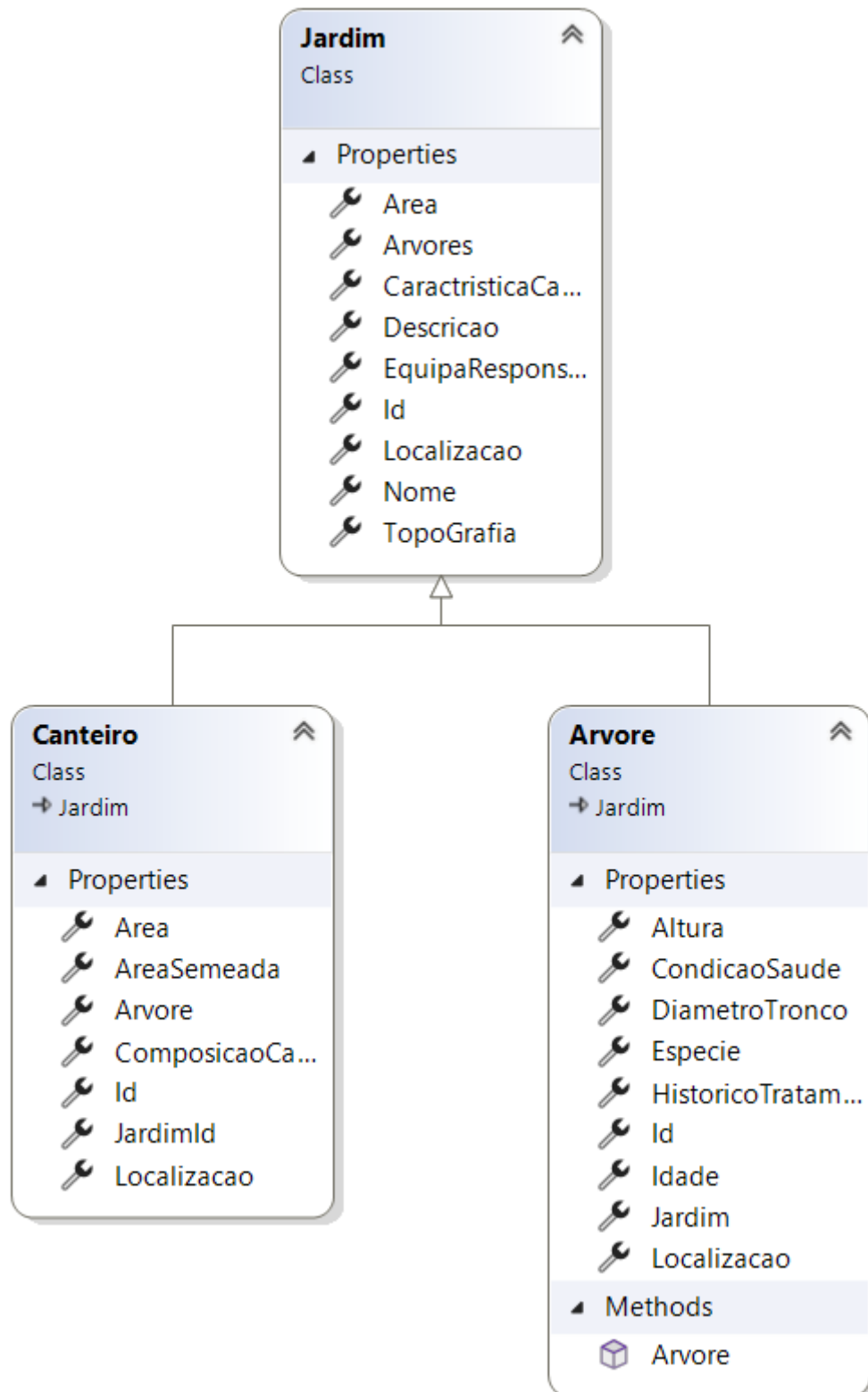
GONÇALO FILIPE DOS SANTOS GARRIDO DE AZEVEDO COSTA

## Índice

Crc Cards .....	2
Classe Árvore.....	3
Classe Jardim .....	4
Atributos das Classes.....	6
Arvore .....	6
Jardim .....	6

## Crc Cards

CRC cards são uma ferramenta de design de software que foi popularizada no início dos anos 80 como parte da metodologia de desenvolvimento de software conhecida como "Design Structure Matrix" (DSM).



## Classe Árvore

Esta classe representa, uma árvore individual ,com propriedades que descrevem características físicas e informações sobre a saúde da árvore.

```
1 reference
public int Id { get; set; } // Identificador único da árvore
1 reference
public string Espécie { get; set; } // Nome da espécie da árvore
1 reference
public double Altura { get; set; } // Altura da árvore em metros
1 reference
public double DiametroTronco { get; set; } // Diâmetro do tronco da árvore em metros
1 reference
public int Idade { get; set; } // Idade estimada da árvore em anos
1 reference
public string Localizacao { get; set; } // Localização da árvore dentro do jardim
1 reference
public List<string> HistoricoTratamentos { get; set; } // Histórico de tratamentos aplicados à árvore
1 reference
public string CondicaoSaude { get; set; } // Condição de saúde da árvore (por exemplo, saudável, doente)
1 reference
public Jardim Jardim { get; set; } // Referência ao jardim ao qual a árvore pertence
```

## Classe Jardim

Esta classe representa um jardim ,contendo informações sobre o jardim em si e uma lista de árvores que nele se encontram.

```
0 references
public int Id { get; set; } // Identificador único do jardim
0 references
public string Nome { get; set; } // Nome do jardim
0 references
public string Localizacao { get; set; } // Localização do jardim
0 references
public string Descricao { get; set; } // Descrição do jardim
0 references
public double Area { get; set; } // Área do jardim em metros quadrados
0 references
public string TopoGrafia { get; set; } // Descrição do topo da grafia do jardim
0 references
public string EquipaResponsavel { get; set; } // Nome da equipe responsável pelo jardim
0 references
public string CaracristicaCanteiros { get; set; } // Características dos canteiros do jardim
0 references
public List<Arvore> Arvores { get; set; } // Lista de árvores presentes no jardim
```

## Classe Canteiro

Esta Classe representa um canteiro dentro de um jardim que por sua vez pode conter uma Arvore e os seus atributos.

```
0 references
public int Id { get; set; } // Identificador único do jardim
0 references
public string Nome { get; set; } // Nome do jardim
0 references
public string Localizacao { get; set; } // Localização do jardim
0 references
public string Descricao { get; set; } // Descrição do jardim
0 references
public double Area { get; set; } // Área do jardim em metros quadrados
0 references
public string TopoGrafia { get; set; } // Descrição do topo da grafia do jardim
0 references
public string EquipaResponsavel { get; set; } // Nome da equipe responsável pelo jardim
0 references
public string CaractristicaCanteiros { get; set; } // Características dos canteiros do jardim
0 references
public List<Arvore> Arvores { get; set; } // Lista de árvores presentes no jardim
```

## Atributos das Classes

Essas classes permitem modelar a estrutura de um jardim e suas árvores, facilitando a gestão de informações sobre a saúde, localização, e características de cada árvore, bem como a organização geral do jardim.

### Arvore

- Id
- Especie
- Altura
- DiametroTronco
- Idade
- Localizacao
- HistoricoTratamentos
- CondicaoSaude
- Jardim

### Jardim

- Id
- Nome
- Localizacao
- Descricao
- Area
- TopoGrafia
- EquipaResponsavel
- CaractristicaCanteiros
- Arvores

### Canteiro

- Id
- Localizacao
- JardimId
- ComposicaoCanteiro
- Area
- AreaSemeada
- Arvore