

Engenharia de Software

Documento de Levantamento de Requisitos

Escopo do Problema

O cliente busca o desenvolvimento de um sistema de aplicação para gerenciar matrículas de cursos oferecidos pela PUC (Pontifícia Universidade Católica). O sistema deverá permitir a alocação de disciplinas em dias da semana, com a restrição de não permitir a adição de mais de uma disciplina no mesmo horário. Além disso, o sistema deverá alocar automaticamente os professores nas disciplinas, seguindo uma grade de horários que vai das 7:00 da manhã às 22:30, todos os dias da semana.

Levantamento de Requisitos

Requisitos Funcionais

1. Cadastro de Professores

 O sistema permitirá o cadastro de professores com as seguintes informações: nome, número de identificação, especialização, e horários de disponibilidade.

2. Cadastro de Disciplinas

O sistema permitirá o cadastro de disciplinas com as seguintes informações:
nome, código, carga horária e pré-requisitos.

3. Cadastro de Cursos

• O sistema permitirá o cadastro de cursos com as seguintes informações: nome do curso, código do curso e lista de disciplinas obrigatórias.

4. Gestão de Matrículas

Engenharia de Software

- O sistema permitirá aos alunos matricularem-se em disciplinas disponíveis de acordo com sua grade curricular.
- Será necessário validar os pré-requisitos antes de permitir a matrícula em uma disciplina.
- Não será permitido matricular-se em mais de uma disciplina no mesmo horário.

5. Alocação de Professores

- O sistema realizará automaticamente a alocação de professores nas disciplinas, levando em consideração a disponibilidade de horários dos professores e a carga horária das disciplinas.
- Não será permitida a alocação de um professor em dois horários conflitantes.

6. Grade de Horários

- O sistema deverá manter uma grade de horários das 7:00 da manhã às 22:30, todos os dias da semana, para alocar as disciplinas.
- As disciplinas serão alocadas em horários específicos da grade.

Regras de Negócio

- 1. Um professor não pode ser alocado em dois horários conflitantes, mesmo em disciplinas diferentes.
- Caso um professor tenha dado aula no dia anterior, pela lei será necessário ter no minimo 11 horas de descanso de um dia para o outro, ou seja: Se um professor deu aula até as 23:00, no dia seguinte poderá dar aulas a partir das 10:00.

Detalhamento dos Requisitos Funcionais

Cadastro de Professores:

 Os professores devem ser capazes de se registrar no sistema fornecendo seu nome, número de identificação, especialização e indicando sua disponibilidade de horários.

Cadastro de Disciplinas:

 As disciplinas devem ser registradas com um nome descritivo, um código identificador único, a carga horária e a lista de pré-requisitos, se houver.

Engenharia de Software 2

Cadastro de Cursos:

 Cada curso deve ser registrado com um nome, um código exclusivo e a lista de disciplinas obrigatórias que o compõem.

Gestão de Matrículas:

- Os alunos poderão acessar o sistema e se matricular em disciplinas que estejam disponíveis para seu curso.
- O sistema verificará se o aluno atende aos pré-requisitos antes de permitir a matrícula.
- Não será permitido que um aluno se matricule em disciplinas cujos horários conflitem com outras disciplinas já matriculadas.

Alocação de Professores:

- O sistema deverá realizar a alocação automática de professores nas disciplinas, considerando a disponibilidade de horários dos professores e a carga horária das disciplinas.
- O sistema não permitirá a alocação de um professor em dois horários que se sobreponham, mesmo que sejam disciplinas diferentes.

Grade de Horários:

- O sistema manterá uma grade de horários das 7:00 da manhã às 22:30, todos os dias da semana.
- Cada disciplina será alocada em um horário específico da grade, respeitando a disponibilidade de horários dos professores e as restrições de horários dos alunos.

Este documento de levantamento de requisitos estabelece as principais funcionalidades e regras de negócio para o sistema de gerenciamento de matrículas da PUC. Com base nessas informações, a equipe de desenvolvimento pode prosseguir com o projeto e a implementação do sistema.

Engenharia de Software 3