Manual de Análise e Projeto de Sistemas

Manual de Análise e Projeto de Sistemas

YourCodeLab Projects

1. Concepção

A finalidade da concepção do sistema é a apresentação da origem do sistema, oferecendo a equipe de desenvolvimento uma visão geral do projeto a ser desenvolvido. Nesta página o Product Owner, pode especificar questões relacionadas ao escopo do projeto.

* 1. Para quem é o sistema?

1.2. Que problemas ele resolverá?

1.3. Onde ele será utilizado?

1.4. Quando ele será utilizado?

1.5. Por que ele é necessário?

1.6. Como ele funcionará?

**Artefatos: Protótipo de Tela (Balsamiq), Narrativa descrição do Problema (Itens de 1.1 a 1.6).**

2. Análise da Aplicação

Esta seção abrange os cenários de caso de uso do sistema. Permitindo assim a delimitação do escopo do sistema a partir de um conjunto de requisitos mapeados na forma de casos de uso que podem ser discutidos com o cliente final e equipe do projeto.

2.1. Quais são os Atores do sistema?

2.2. Quais são as fronteiras do sistema?

2.3. Quais são os Casos de Uso do sistema?

2.4. Quais são as relações entre os Atores e Casos de Uso?

2.5. Quais são os fluxos principais e alternativos?

\*\*2.6. Quais são as principais atividades relacionadas aos fluxos?

**Artefatos: Diagrama de Caso de Uso Visão Geral, Especificação de Caso Uso (1 completo), Diagrama de Atividades.**

3. Análise de Domínio

A fase de análise de domínio possibilita a criação de modelos relacionados a abstração de conceitos do mundo real que fazem parte do escopo ou domínio do sistema a ser desenvolvido.

3.1. Quais são as Classes que compõem o domínio da informação?

3.2. Quais são os principais atributos dessas classes?

3.3. Quais são as associações entre essas classes?

3.4. Quais são as multiplicidades das associações

3.5. Existem relações de herança entre essas classes?

**Artefatos: Diagrama de Classes, Diagrama de Objetos, Diagrama de Máquina de Estados.**

Projetos

Alunos da disciplina de projeto final costumam ter problemas para implementar ou validar idéias que poderiam resultar no desenvolvimento de aplicações inovadoras. Aplicativos precisam cada vez mais serem conectados a entidades públicas e privadas, para obterem informações e realizar processamentos.

Geralmente estas entidades não possuem interfaces, serviços ou base de dados abertas ao público. Ou se possuem, requerem o pagamento de assinaturas que inviabilizam o desenvolvimento acadêmico.

Logo, estes serviços serão aqui oferecidos de forma similar, facilitando o desenvolvimento das soluções das turmas futuras.

Os projetos a serem analisados, projetados e desenvolvidos são:

1. Registro e Compensação de Boletos

2. Registro e Compensação de Cheques

3. Proteção ao Crédito (Serasa)

4. Controle de Veículos Roubados e Sinistrados

5. Controle de Celulares Roubados e Clonados

**6. Registro de Trabalho e Previdência Social On-line**

7. Emissão de Nota Fiscal Eletrônica

8. Registro Cívil On-line

9. Junta Comercial On-line

10. Registro de Procurados e Foragidos da Justiça

11. Autenticador Central

12. Cadastro de Pessoa Física

13. Cadastro de Pessoa Jurídica

14. Carteira de Trabalho On-line

15. Emissão e Controle de Passaporte

16. Carteira de Motorista

17. Controle de Título de Eleitor

18. Controle de Serviço Militar

19. Registro de Financiamentos

20. Registro de Seguros