

Universidade Federal de Sergipe  
Disciplina de Engenharia de Software I

# Projetorium

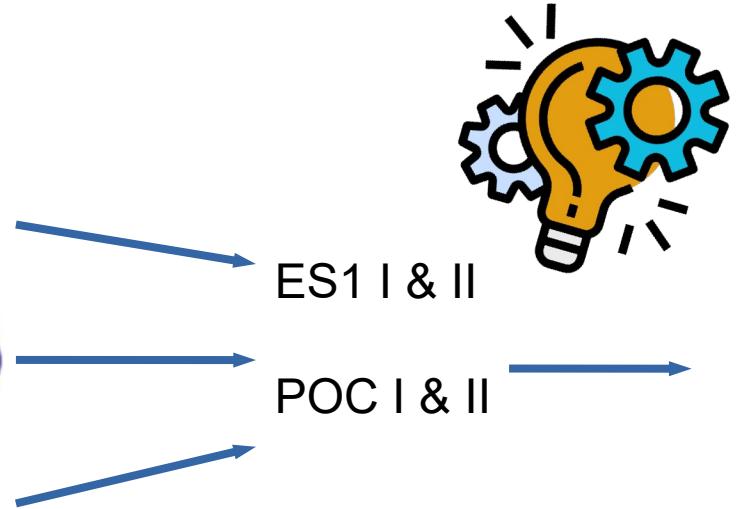
Max Antônio Lima Barreto  
Pedro Vinícius de Araújo Barreto  
Jonas Gabriel dos Santos Ribeiro  
Matheus Victor Fontes Santos

Profa. Dra. Adicinéia A. de Oliveira  
2023/1

# Roteiro da apresentação

- Introdução e contextualização.
- Objetivo do software a ser desenvolvido.
- Histórias dos usuários.
- RF, RNF e RIN.
- Diagramas.
- Protótipo das telas e relatórios.
- Planejamento do projeto.
- Conclusões.

# Introdução e contextualização



# Histórias dos Usuários



Quadro 5 – Histórias de Usuários

ID de História de usuário	Como um...	Quero...	Para que eu possa...
1	Aluno	Ecolher e participar de um projeto	Realizar as atividades práticas das disciplinas de Engenharia de Software
2	Aluno	Propor um projeto	Trabalhar num projeto cuja temática eu tenha auxiliado a elaborar
3	Pessoa	Consultar os projetos já feitos no contexto da disciplina	Me inspirar pessoalmente, acompanhar o trabalho dos alunos do Dcomp/UFS
4	Professor	Organizar os projetos práticos das disciplinas de Engenharia de Software	Manter um registro documentado e moderno dos projetos já foram ou estão sendo

ID de História de usuário	Como um...	Quero...	Para que eu possa...
5	Professor	Propor projetos para os alunos das turmas de Engenharia de Software	Garantir que eles tenham um método rápido e fácil de escolher os projetos práticos
6	Professor	Aprovar propostas de projetos de aluno	Verificar se estão aptos a serem desenvolvidos ao longo da disciplina
7	Pessoa	Buscar projetos baseados em critérios definidos por mim	Encontrar somente os projetos que sigam os critérios definidos, para que eu possa embasar alguma análise, por ex
8	Gestor de Sistema	Adicionar e gerenciar professores,	Garantir o bom funcionamento do sistema

# Objetivos

Permitir a busca por  
projetos feitos



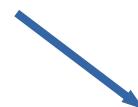
Facilitar  
organização dos  
professores



Documentar o que é  
feito no Dcomp nas  
disciplinas práticas



Conveniência para os  
alunos



# Requisitos

## Matriz de rastreabilidade

# Requisitos destacados

## Funcionais

- [RFMU01-05] Manter principais atores (alunos, professores e gestores)
- [RFPP01] Alunos podem propor projetos
- [RFPP02] Professores e gestores podem aprovar
- [RFPP04-05] Permitir consulta de projetos



## Não-Funcionais

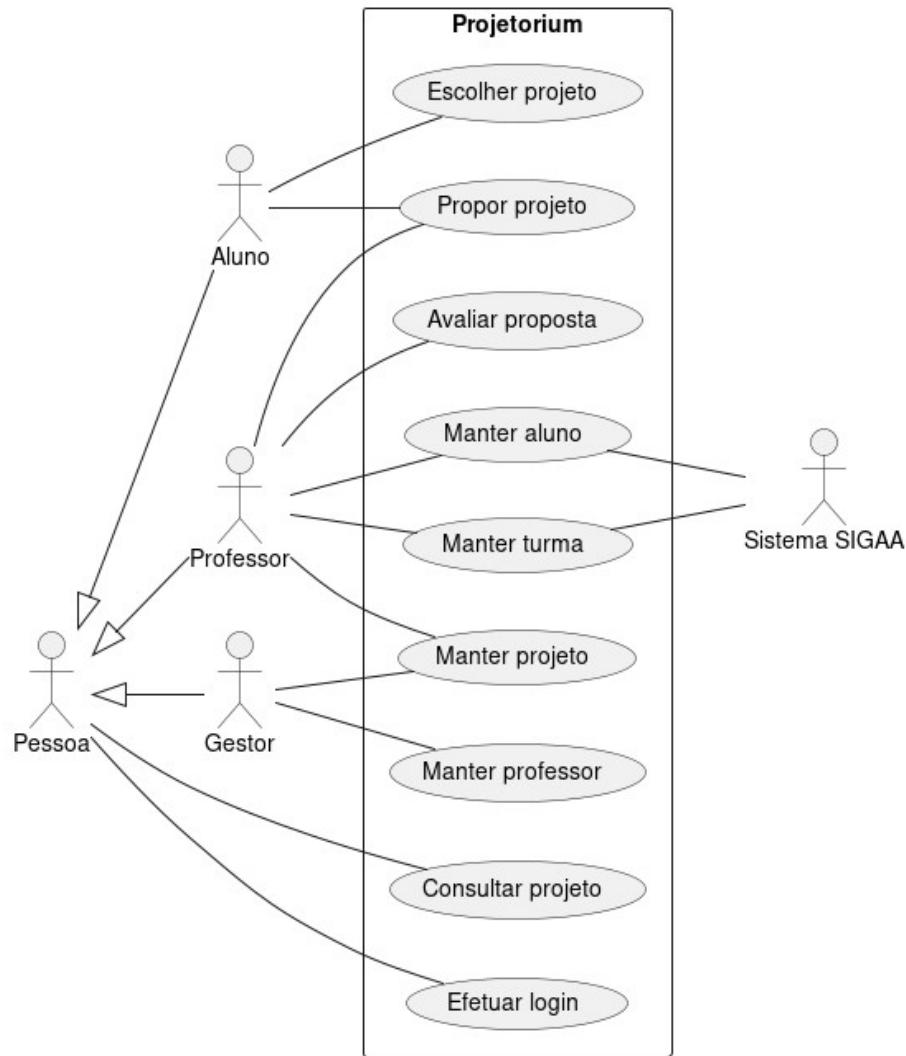
- [NFIM02] Banco PostgreSQL



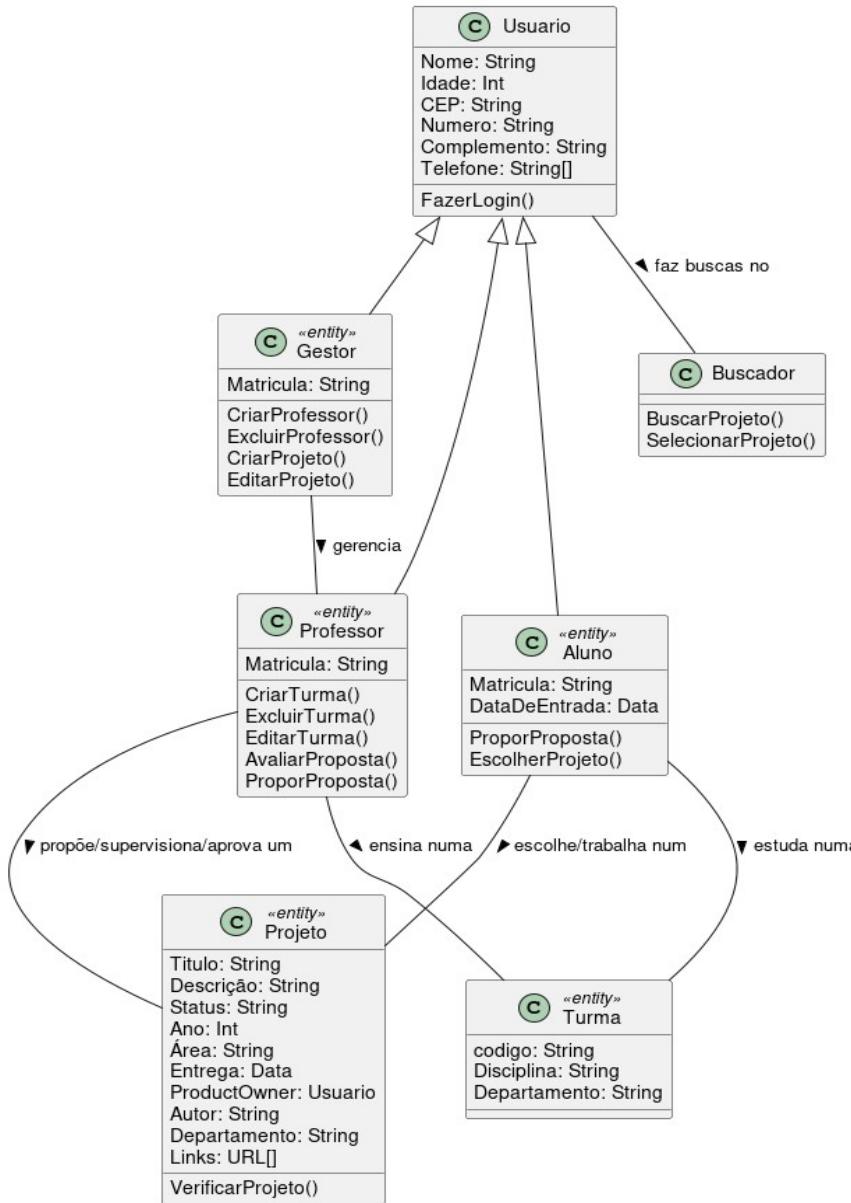
- [NFIM01, NFPA01] Sistema Web, implementado com TypeScript
- [NFUS03] Usabilidade



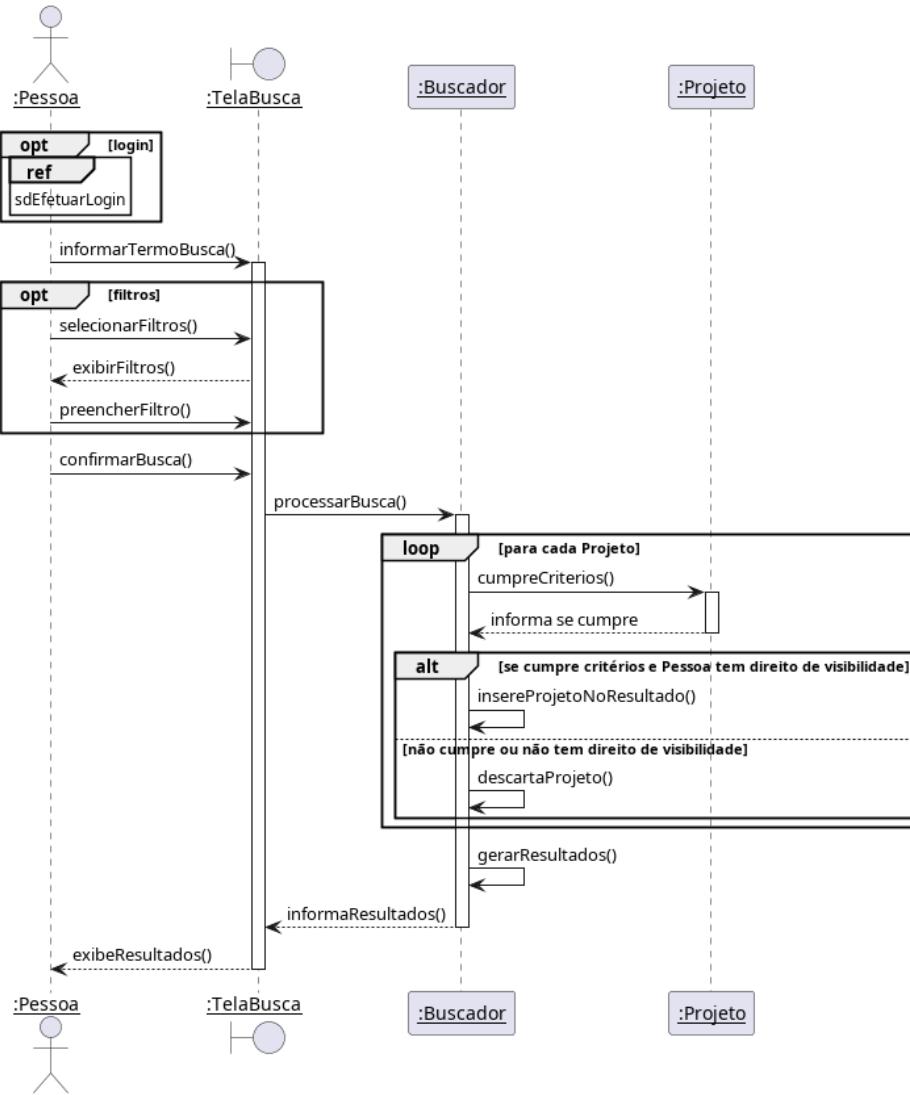
# Diagramas de Análise: Use Case



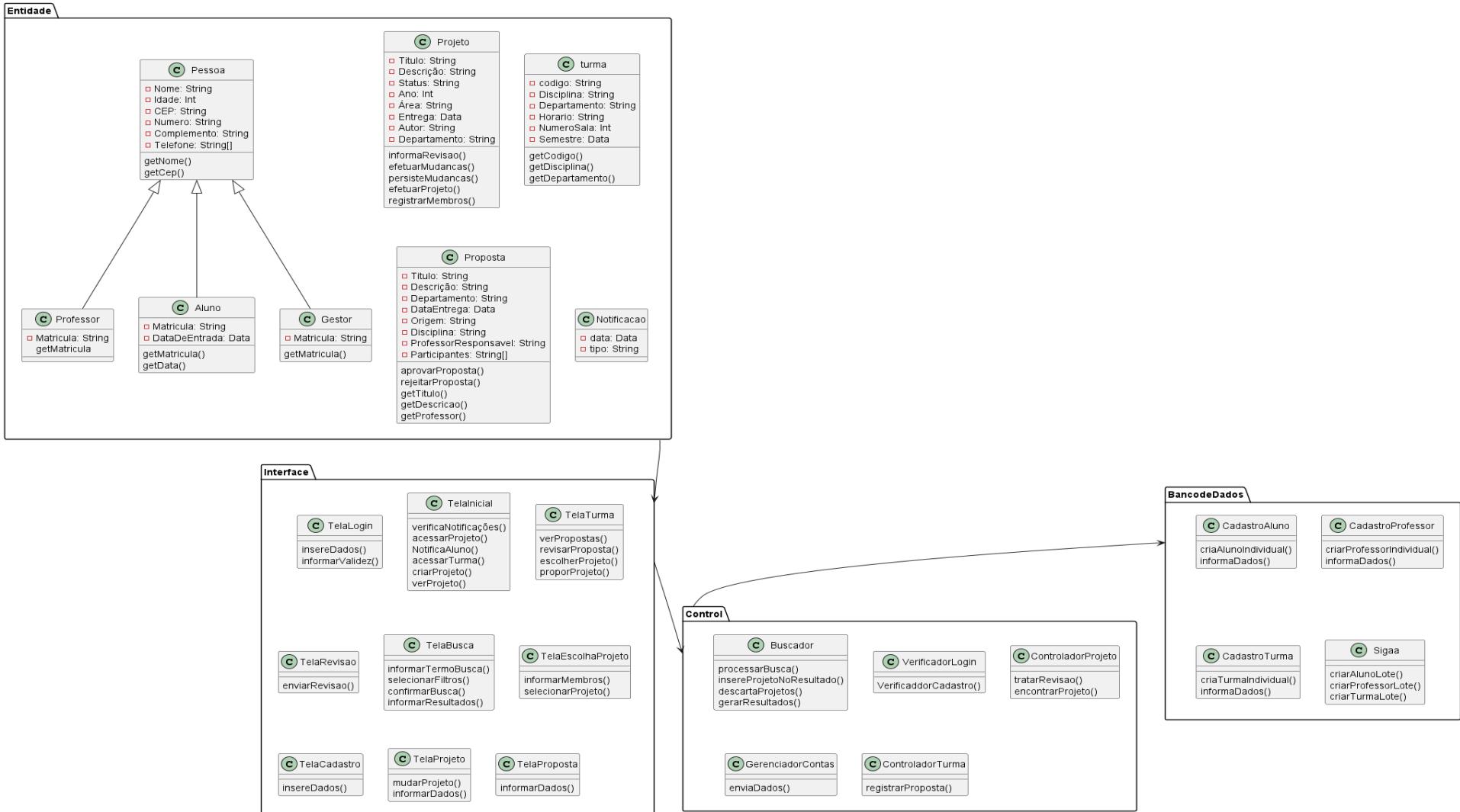
# Diagramas de Análise: Classes de Domínio



# Diagrama de Sequência: Consultando projetos

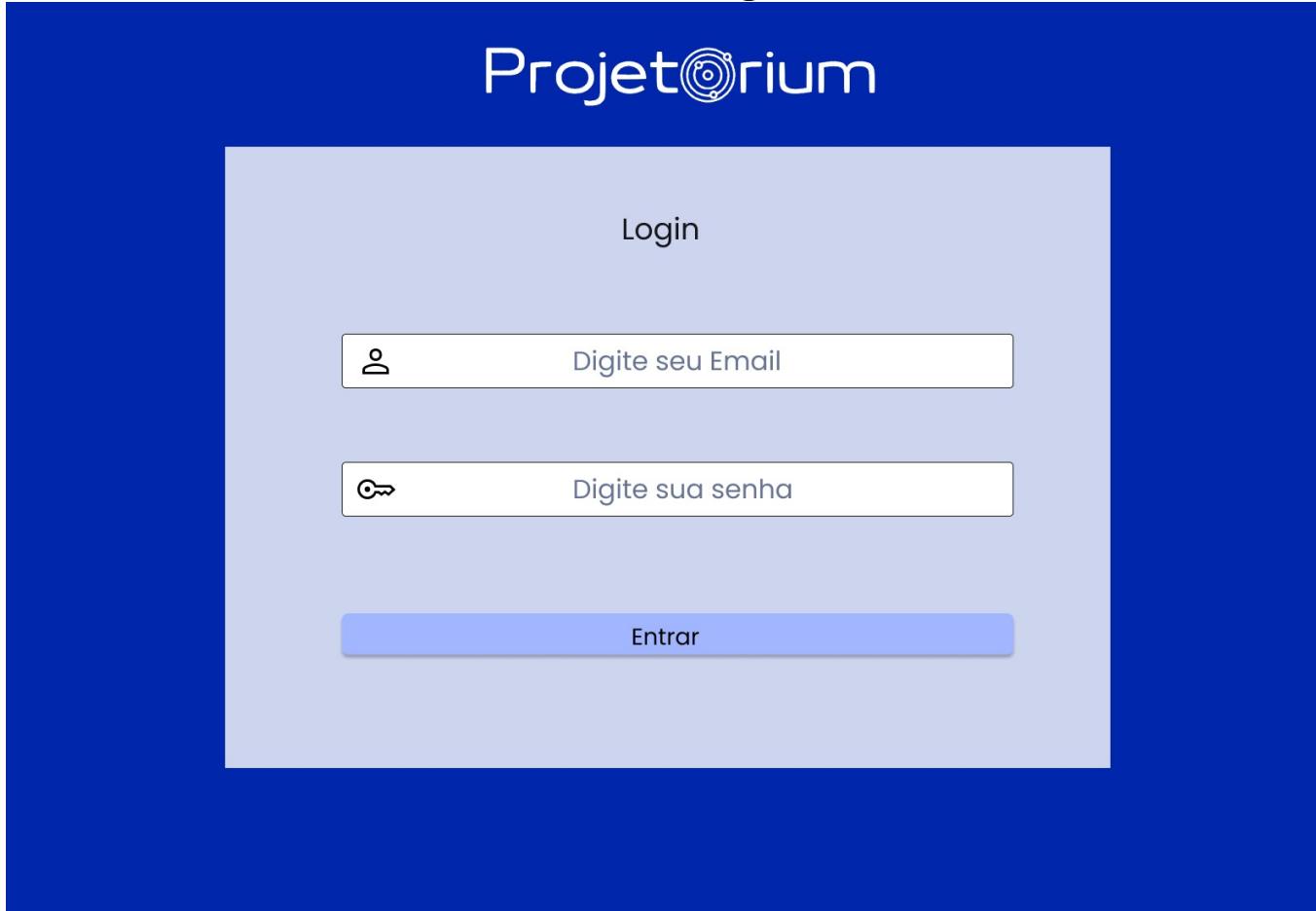


# Diagrama de Classes de Projeto e Arquitetura MVC



# Telas

Tela de login



Tela principal (aluno)

# ProjetoRium

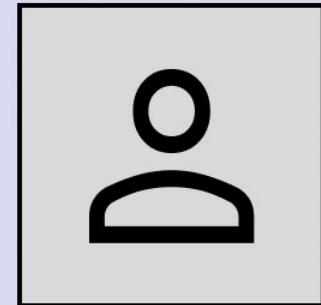
Tela Principal do Aluno

Sair

Consultar projeto

Turmas

Projetos



Nome de usuário

Matrícula

# Tela principal (professor)



Tela Principal do Professor

Sair

Consultar projeto

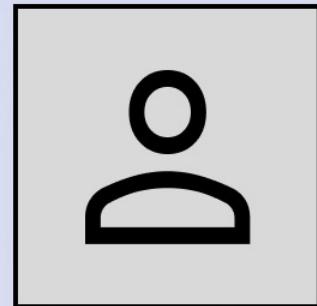
Turmas

Cadastrar alunos

Cadastrar turma

Propor projeto

Avaliar propostas de projeto



Nome de usuário

Tela de principal (gestor)



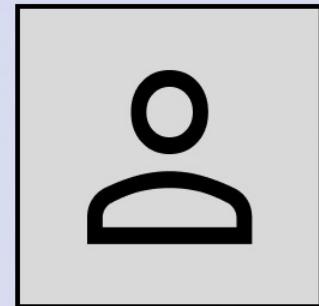
Tela Principal do Gestor

Sair

Consultar Projeto

Cadastrar professores

Avaliar propostas de projeto



Nome de usuário

## Tela de consulta



Consulta de projeto

Voltar para tela principal

Digite o nome do projeto



Filtros de pesquisa

Buscar

Cancelar

## Tela de criação de turma



Criação de Turma

[Voltar para tela principal](#)

Professor(es)

Alunos

Departamento

Ano

Disciplina

Período

[Inclusão por lote](#)

[Criar](#)

Tela de turma (aluno)

# Projeto**rium**

Turma X

Disciplina

Professor

Departamento

Voltar para tela principal

Escolher projeto

Propor projeto

Tela de turma (professor)

# Projeto**rium**

Turma X  
Disciplina

Professor  
Departamento

[Voltar para tela principal](#)

[Criar projeto](#)

[Propor projeto](#)

## Tela de escolher projeto

# Projetorium

Projetos da turma X

Voltar para turma

	Nome	Disponível	
<input checked="" type="checkbox"/>	Projeto 1	Sim	
<input type="checkbox"/>	Projeto 2	Não	
<input type="checkbox"/>	-	-	
<input type="checkbox"/>	-	-	

Ver projeto

Escolher projeto

## Tela de propor projeto



### Cadastro de Projeto

Nome

Departamento

Disciplina

Ano

Período

[Voltar para tela principal](#)

Fase do Projeto

Entrega prevista

Descrição

Participantes

Professor

[Anexar documentos](#)

[Cadastrar](#)

# Tela de visualização de projeto

[Voltar para tela principal](#)

## Nome do Projeto (SIGLA)

Departamento DD/MM/AAAA

Origem: Professor/Aluno

Disciplina

## Fase do Projeto

Entrega Prevista: DD/MM/AAAA

Professor

< -----  
----- descrição do projeto. ----->

## Documentos

Nome	Formato	Tamanho	Ações
Imagen1	.png	400 KB	
-	-	-	
-	-	-	

Anexar documentos

## Equipe

Nome	Email	Matrícula	Ações
Aluno1	aluno1@email.com	000000000000	
Aluno2	aluno2@email.com	000000000001	
-	-	-	

## Tela de cadastro de aluno



Cadastro de Aluno

[Voltar para tela principal](#)

Primeiro nome

Sobrenome

Email

Matrícula

[Cadastrar por lote](#)

[Cadastrar](#)

## Tela de cadastro de professor



Cadastro de Professor

[Voltar para tela principal](#)

Primeiro nome

Sobrenome

Email

[Cadastrar por lote](#)

[Cadastrar](#)

## Tela avaliação de proposta



Avaliação de Proposta

[Voltar para tela principal](#)

Nome

-----

Departamento

-----

Disciplina

-----

Ano

-----

Período

-----

Fase do Projeto

-----

Entrega prevista

-----

Descrição

-----

Partcipantes

-----

Professor

-----

Documentos

[Negar](#)

[Aprovar](#)

# Planejamento Backlog do Produto

BACKLOG DO PRODUTO		BURNDOWN	
Requisitos:	(+) prioridade	REQUISITOS prioridade	(-) Não Planejado
RFMU01 – Manter Gestor			
RFMU03 – Manter Aluno.			Impedimentos
RFMU04 – Manter Turma.			
RFPP05 – Filtro de Consultas.			
RFPP01 – Proposição de Projeto.			
RFPP03 – Manutenção de Projeto			
RFMU05 – Perfil de usuário.			

# Planejamento Backlog do Produto

NFUS003 – Telas responsivas.		
RFPP04 – Consulta de propostas e projetos.		
RFMU02 – Manter Professor.		
RFPP02 – Aprovação de Propostas		
NFSG001 – Autenticação para ver projetos privados.		
NFIM01 – Linguagem de implementação: TypeScript.		

# Planejamento Backlog do Produto

NFIM02 – SGBD PostgreSQL 15.		
NFUS001 – Paleta de cores uniforme.		
NFDM001 – Consultas de projetos eficiente.		
NFUS001 – Backups de projetos		
NFPA002 – Disponibiliza ção de terno de conduta.		
NFPA001 – ECMAScript mais recente.		
NFUS002 – Formulário de criação contidos.		

# Planejamento

## Plano da Sprint

Plano da Sprint	
<b>Meta da Sprint:</b> Realizar todos os requisitos selecionados	
<b>Duração:</b> 4 semanas	
<b>Data de Início:</b> 13/11/2023	<b>Integrantes de Equipe:</b> Matheus Victor, Pedro Vinícius, Max Antônio, Jonas Gabriel
<b>Data de Encerramento:</b> 12/12/2023	
<b>Data de Revisão/Demo:</b> 11/12/2023	
<b>Definição de Pronto:</b> 12/12/2023	<b>Requisitos Selecionados:</b>
<b>Local e Horário das Reuniões Diárias:</b> – Discord – As 21:00hrs	<ul style="list-style-type: none"><li>– Manter Aluno</li><li>– Manter Professor</li><li>– Manter Gestor</li></ul>
<b>ScrumMaster:</b> Matheus Victor	<ul style="list-style-type: none"><li>– Proposição de Projeto</li><li>– Aprovação de Propostas</li></ul>
<b>Dono do Produto:</b> Adicinéia A. de Oliveira	<ul style="list-style-type: none"><li>– Projetos não devem ser deletados.</li></ul>

# Planejamento

## Detalhes da Sprint

Sprint: 1	Meta: Entrega de Sprint sem impedimentos																
BACKLOG	EM ANDAMENTO	CONCLUÍDO	BURNDOWN														
RFMU01 – Manter Gestor			<p>Burndown do Projeto</p> <p>The burndown chart shows a linear decline from a maximum of 4000 to zero. The x-axis is labeled with values 10, 21, 42, 84, and 168. The y-axis ranges from 0 to 4000 in increments of 500.</p> <table border="1"><caption>Data points estimated from the Burndown chart</caption><thead><tr><th>Time (X)</th><th>Burndown (Y)</th></tr></thead><tbody><tr><td>0</td><td>4000</td></tr><tr><td>10</td><td>3600</td></tr><tr><td>21</td><td>3200</td></tr><tr><td>42</td><td>2400</td></tr><tr><td>84</td><td>1600</td></tr><tr><td>168</td><td>0</td></tr></tbody></table>	Time (X)	Burndown (Y)	0	4000	10	3600	21	3200	42	2400	84	1600	168	0
Time (X)	Burndown (Y)																
0	4000																
10	3600																
21	3200																
42	2400																
84	1600																
168	0																
RFMU02 – Manter Professor.																	
RFMU03 – Manter Aluno.																	
RFMU04 – Manter Turma.																	
RFPP01 – Proposição de Projeto.																	
RFPP02 – Aprovação de Propostas																	

# Conclusões

## Resultados alcançados

- Compreensão dos requisitos do cliente após entrevistas e modelagem de análise
- Prototipagem das telas e construção de diagramas de interação ajudaram a esclarecer pontos duvidosos



## Pontos a melhorar

- Apresentar protótipos de telas executáveis/interativos ao cliente para extrair ainda mais feedback
- Alinhar modelagem de classes e de sequência



# Referências bibliográficas

- PRESSMAN, Roger S. & MAXIM, Bruce. Software Engineering: A Practitioner's Approach. 9<sup>a</sup> Edição. Nova York: McGraw Hill, 2019.
- WINTERS, Titus, MANSHRECK, Tom & WRIGHT, Hyrum. Software Engineering at Google: Lessons Learned from Programming Over Time. Sebastopol: O'Reilly, 2020.