

Universidade Federal de Sergipe
Disciplina de Engenharia de Software I

Projektorium

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



ES1 I & II



POC I & II



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

Projet@rium

Documentar o que é
feito no Dcomp nas
disciplinas práticas

Conveniência para os
alunos

Matriz de rastreabilidade

[illegible]

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

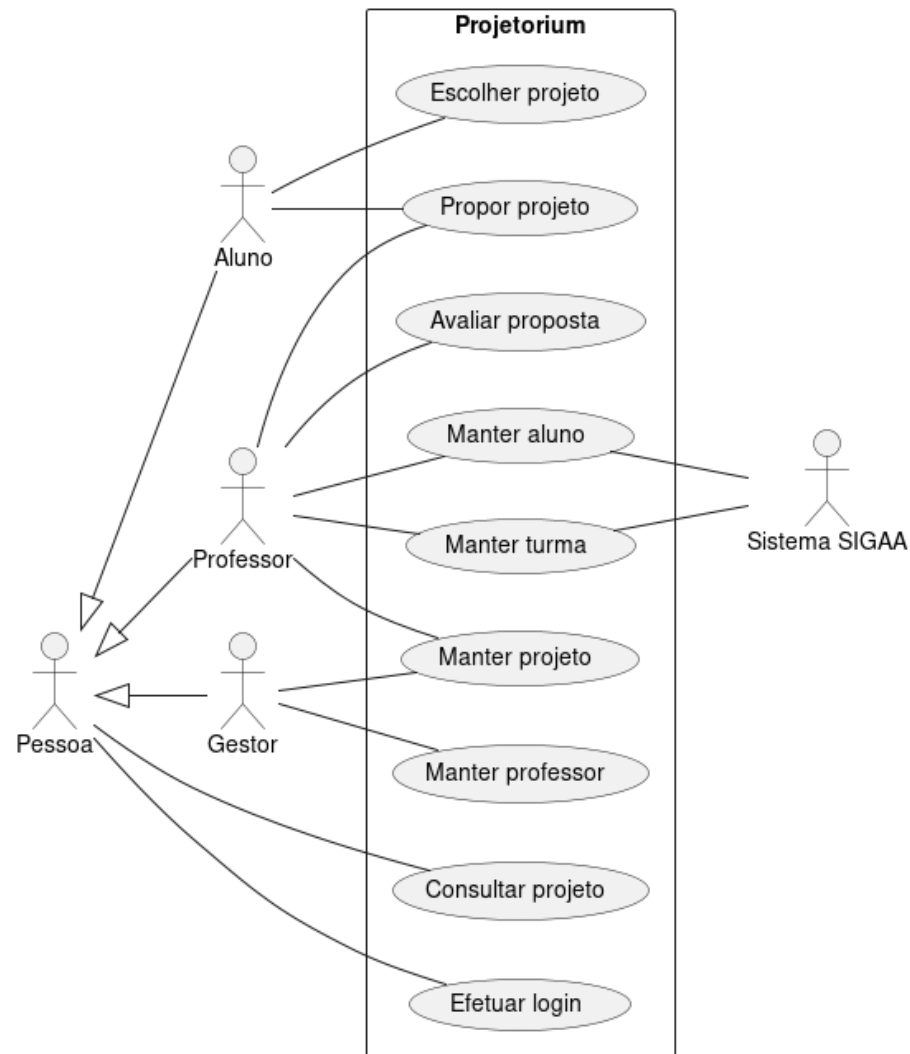


Diagrama de Sequência: Consultando projetos

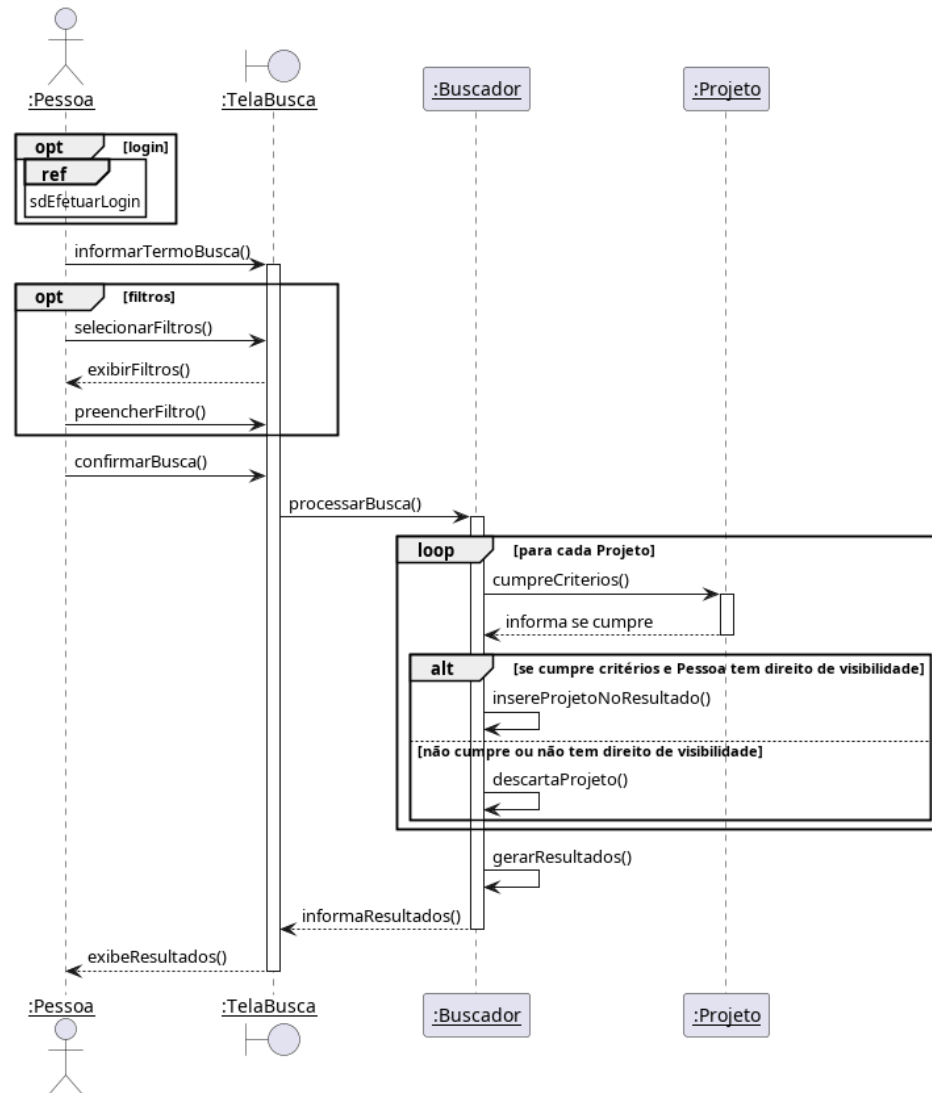
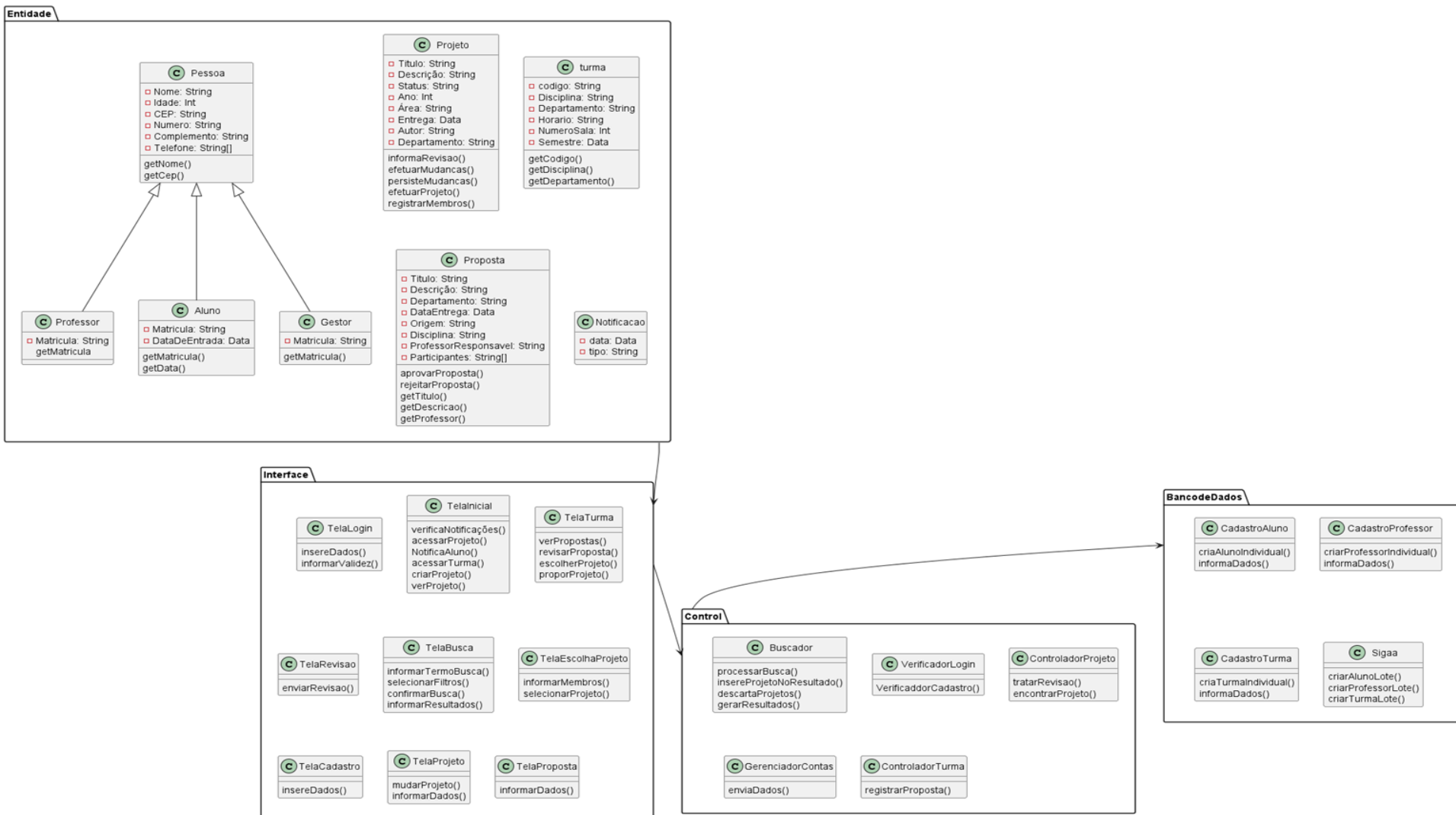
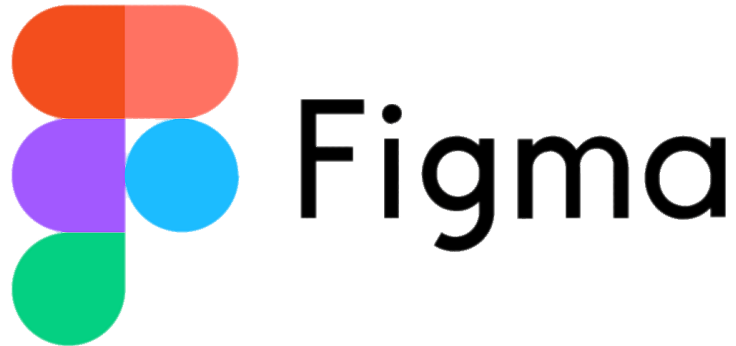


Diagrama de Classes de Projeto e Arquitetura MVC



Protótipo de Telas

- Criadas com o editor gráfico de vetor e prototipagem de projetos **Figma**




- Logo do software em todas as telas

- Telas interativas

- Esquema de cores do DCOMP

Projetorium

Planejamento Backlog do Produto

BACKLOG DO PRODUTO		BURNDOWN	
Produto: Portfólio de Projetos de Engenharia de Software	Release: 1		

Requisitos:	<div> <div>(+) prioridade ←</div> <div>REQUISITOS prioridade →</div> <div>(-)</div> </div>	Não Planejado
<div>RFMU01 – Manter Gestor</div>		
<div>RFMU03 – Manter Aluno.</div>		Impedimentos
<div>RFMU04 – Manter Turma.</div>		
<div>RFPP05 – Filtro de Consultas.</div>		
<div>RFPP01 – Proposição de Projeto.</div>		
<div>RFPP03 – Manutenção de Projeto</div>		
<div>RFMU05 – Perfil de usuário.</div>		

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 implementaçã o: TypeScript.		

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

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>
RFMU02 – Manter Professor.				
RFMU03 – Manter Aluno.				
RFMU04 – Manter Turma.				
RFPP01 – Proposição de Projeto.				<div>IMPEDIMENTOS</div> <div>ITENS NÃO PLANEJADOS</div>
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. 9ª 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.