

Universidade Federal de Sergipe
Disciplina de Engenharia de Software I

Projetorium

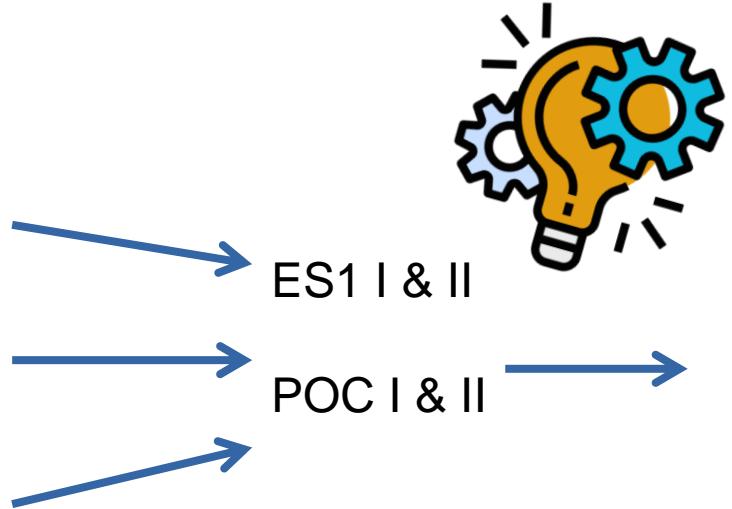
Max Antônio Lima Barreto
Pedro Vinícius de Araújo Barreto
Jonas Gabriel dos Santos Ribeiro
Matheus Victor Fontes Santos

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



Projetorium

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

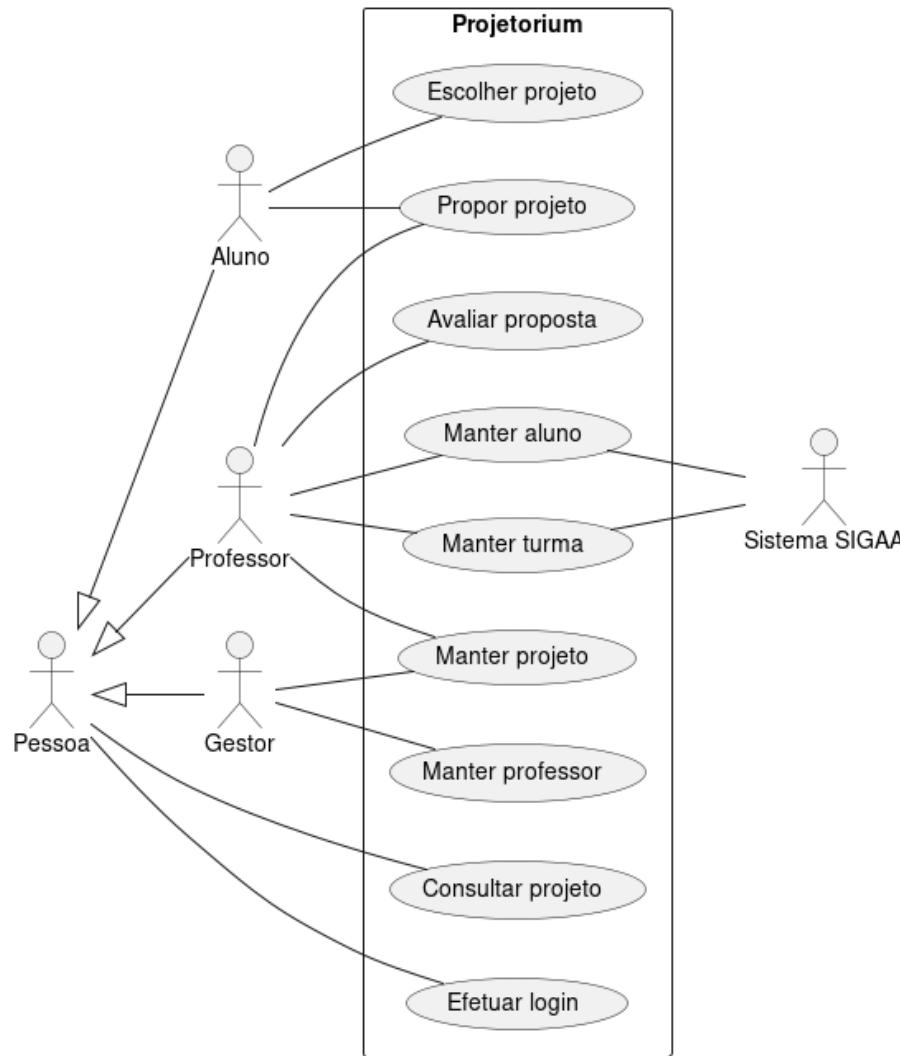


- [NFIM01, NFPA01] Sistema Web, implementado com TypeScript
- [NFUS03] Usabilidade



Diagramas de Análise:

Use Case



Diagramas de Análise: Classes de Domínio

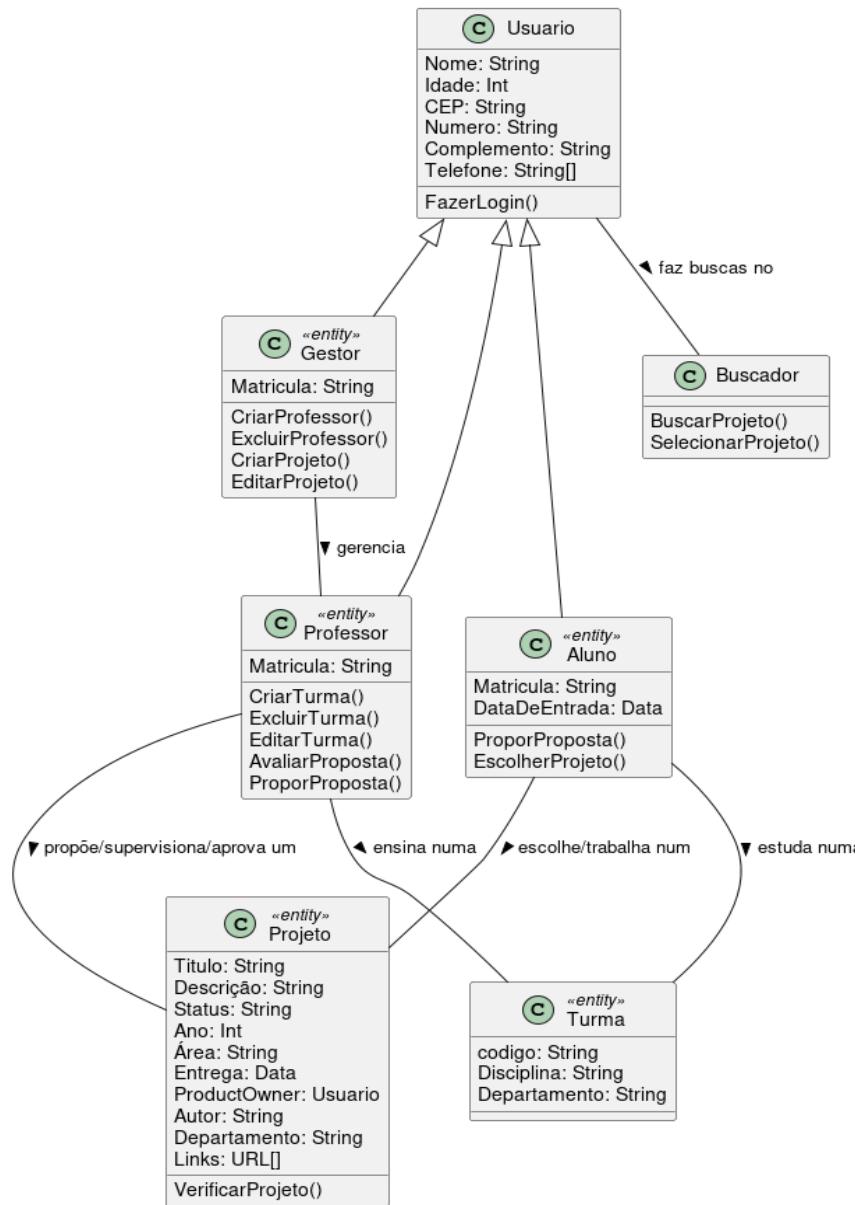


Diagrama de Sequência: Consultando projetos

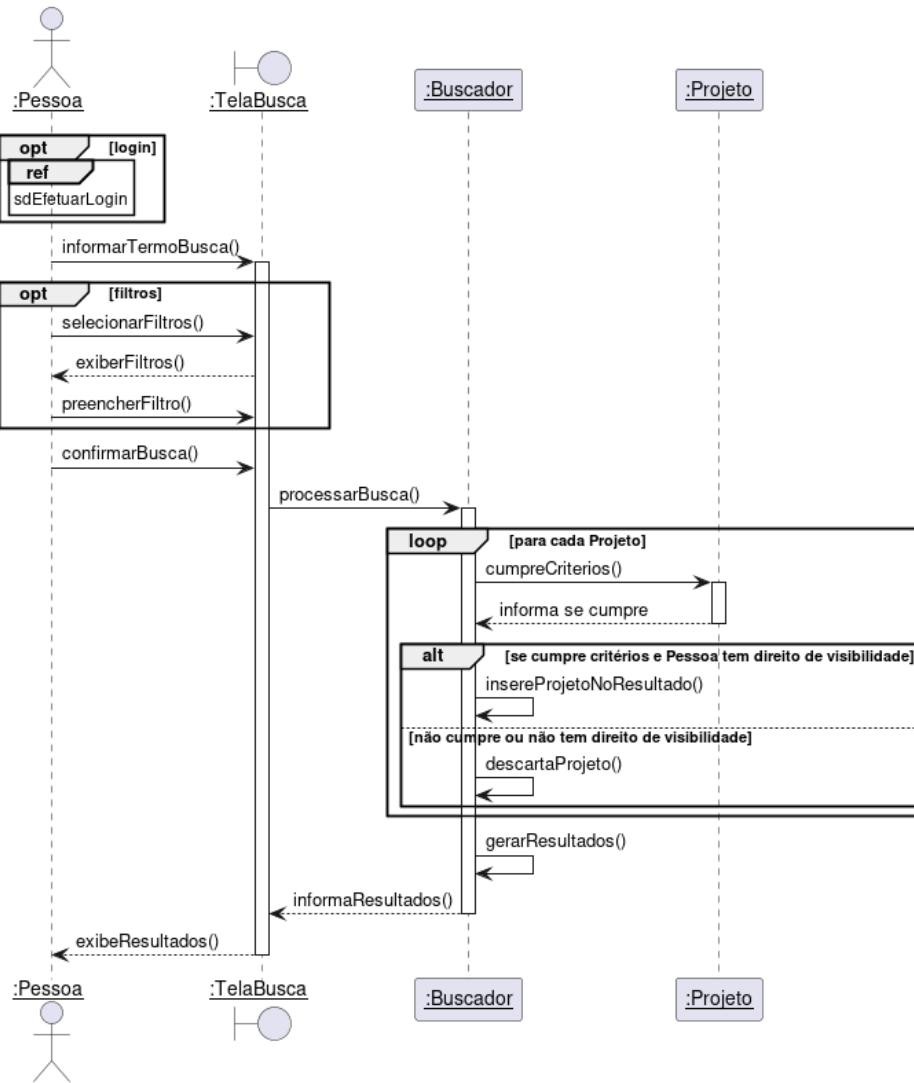
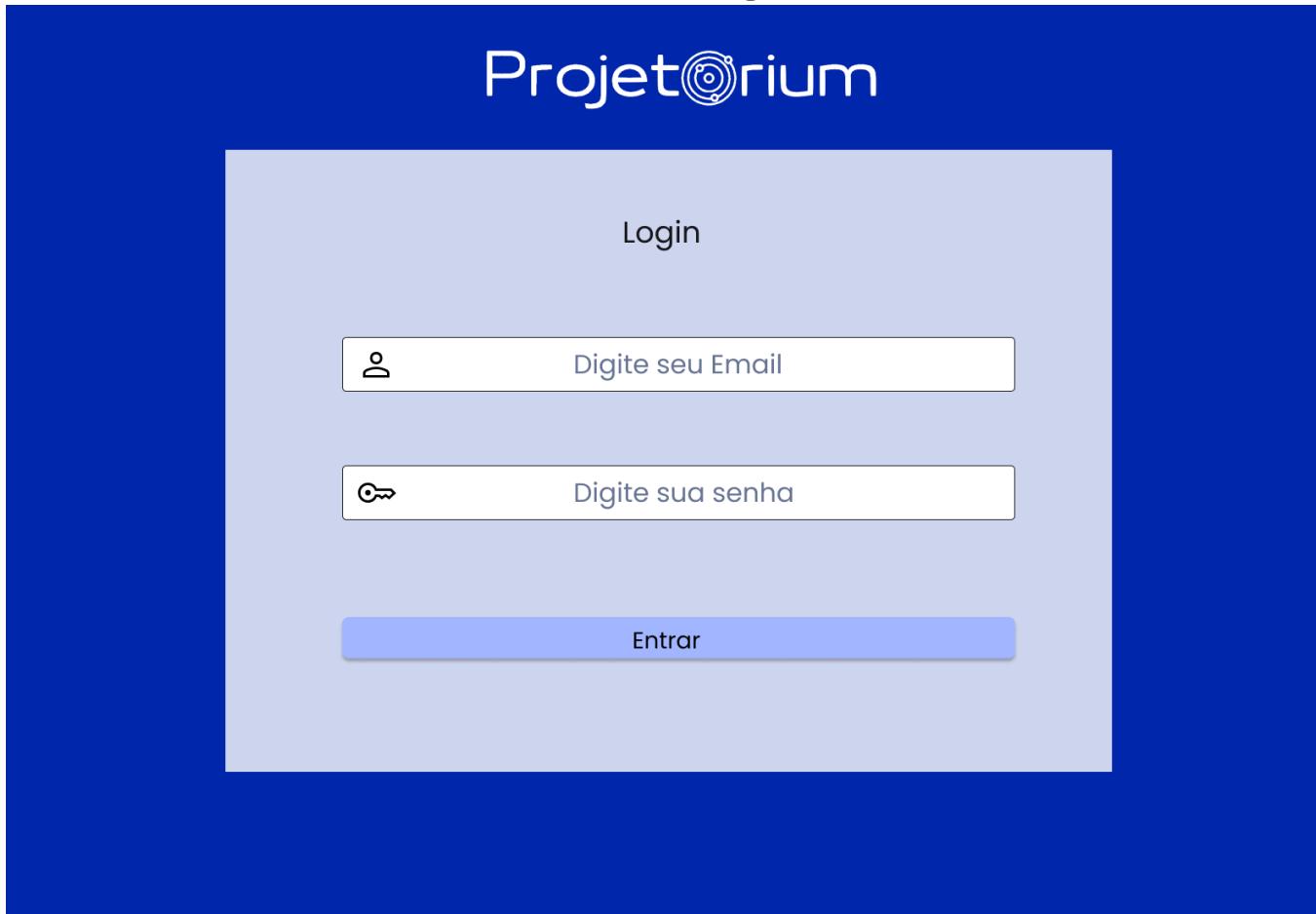


Diagrama de Classes de Projeto e Arquitetura MVC

Telas

Tela de login



Tela principal (aluno)

ProjetoRium

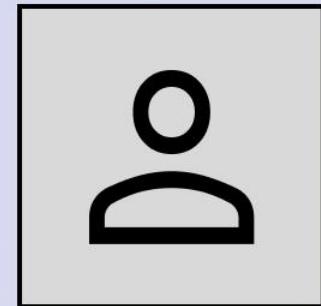
Tela Principal do Aluno

Sair

Consultar projeto

Turmas

Projetos



Nome de usuário

Matrícula

Tela principal (professor)



Tela Principal do Professor

Sair

Consultar projeto

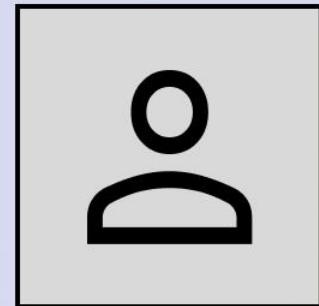
Turmas

Cadastrar alunos

Cadastrar turma

Propor projeto

Avaliar propostas de projeto



Nome de usuário

Tela de principal (gestor)



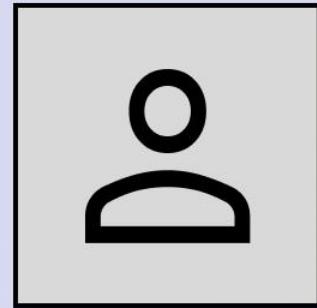
Tela Principal do Gestor

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)



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

[Voltar para tela principal](#)

Nome

Departamento

Disciplina

Ano

Período

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](#)

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

- Protótipos de telas executáveis/interativos para extrair ainda mais feedback do cliente
-



Referências bibliográficas

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

Comentários

- Conteúdo da apresentação (fica livre o design de cada grupo e podem usar tanto o Powerpoint, Prezi, etc.):
 - Introdução e contextualização – breve introdução ao projeto, quais os problemas existem, o que precisa ser melhorado, etc.
 - Objetivo do sistema – sucintamente descrever o objetivo do projeto de software e que problemas pretende resolver.
 - RF, RIN e RNF – indicar os RF, Inversos e os RNFs.
 - Diagramas – obrigatoriamente deve conter os diagramas: Use Case, Diagrama de Classes de projeto (final). Aqueles que precisarem podem também apresentar o Diagrama de pacotes (visão da arquitetura), 1 diagrama de sequência, ...
 - Demonstração do protótipo – exibir as funcionalidades e telas modelada, incluindo os relatórios.
 - Importante a visão do Produto Backlog e Planejamento da Sprint 1.
 - Conclusões – apontar os pontos positivos do projeto, os pontos que precisam ser melhorado, as experiências e aprendizado da equipe, expectativas , etc....
 - Não esquecer de incluir as referências bibliográficas utilizadas.
- Tempo de apresentação é de 20 minutos – para que sobre tempo para as perguntas e comentários da professora. Controlem o tempo – máximo 22 minutos.
- Tempo de cada membro: dividam o tempo entre os alunos de forma o mais equilibrada possível.
- Número de slides: livre e a critério de cada grupo. Inclusive podem incluir outros diagramas ou mesmo trechos da documentação que sejam importantes para compreensão e explanação do projeto.
- Formatação dos slides: livre e a critério de cada grupo. Podem utilizar outras figuras e imagens necessárias a um boa apresentação. O ditado popular diz que **Uma imagem vale por mil palavras!**
- Perguntas: serão feitos questionamentos sobre o protótipo, a solução proposta, diagramas apresentados, a documentação entregue, entre outro. As perguntas serão feitas diretamente a cada aluno.
- **Importante: usem o corretor ortográfico, observem o uso correto da pontuação, identifiquem todas as figuras utilizadas nos slides, cuidado com a estética e visual da apresentação, treinem para controlar o tempo. Tudo será avaliado.**