

Universidade Federal de Sergipe
Disciplina de Engenharia de
Software I

Projektorium

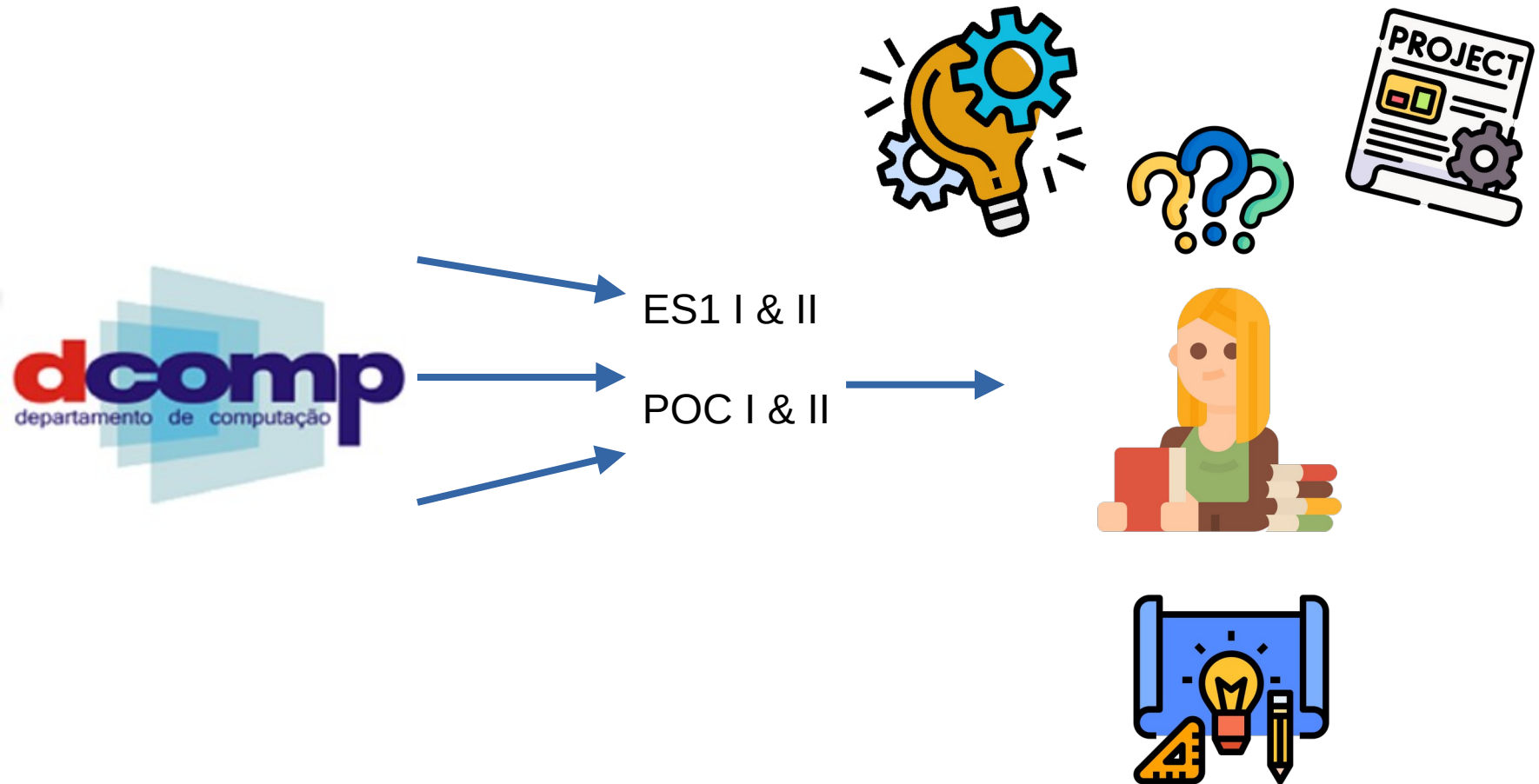
Max Antônio Lima Barreto
Pedro Vinícius de Araújo Barreto
Jonas Gabriel dos Santos Ribeiro
Matheus Victor Fontes Santos

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

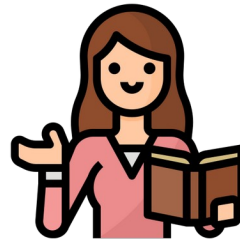
Roteiro da apresentação

- 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



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

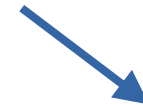
Objetivos

Permitir a busca por
projetos feitos

Facilitar
organização dos
professores

Documentar o que é
feito no Dcomp nas
disciplinas práticas

Conveniência para os
alunos



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

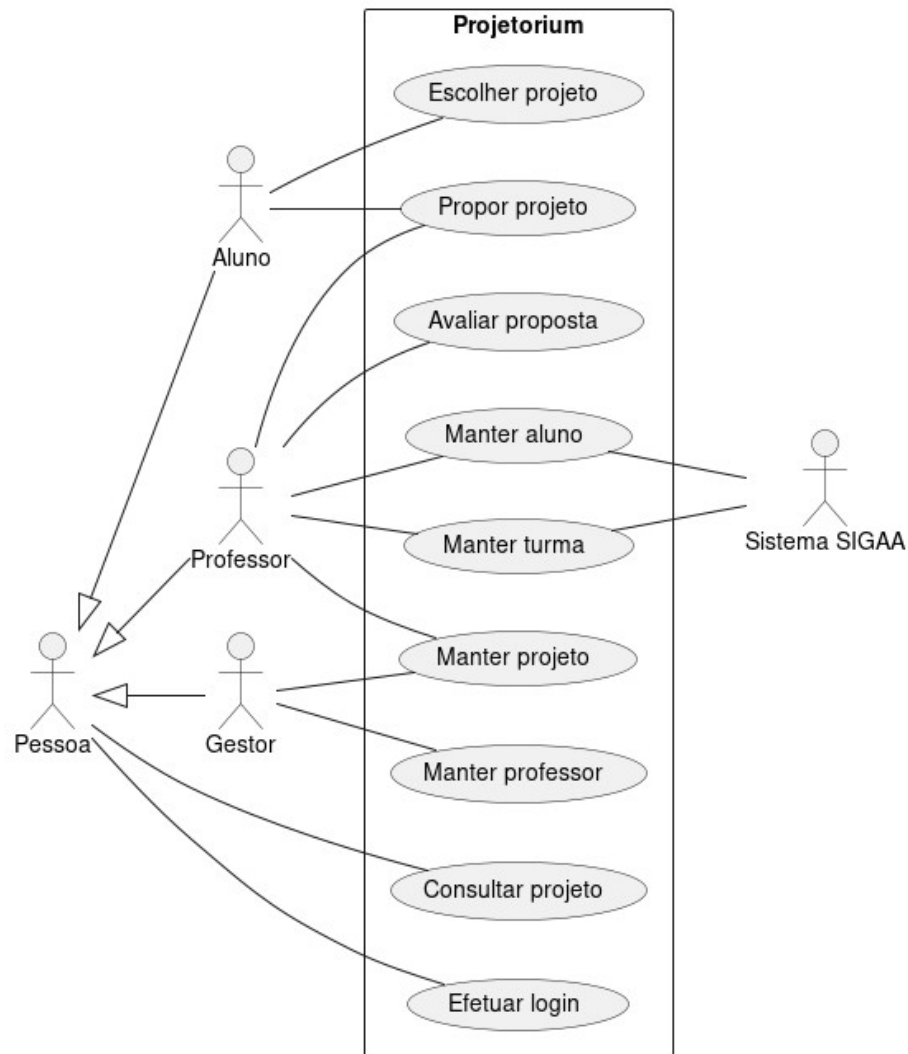


Não-Funcionais

- [NFIM02] Banco PostgreSQL
- [NFIM01, NFPA01] Sistema Web, implementado com TypeScript
- [NFUS03] Usabilidade



Diagramas de Análise: Use Case



Diagramas de Análise: Classes de Domínio

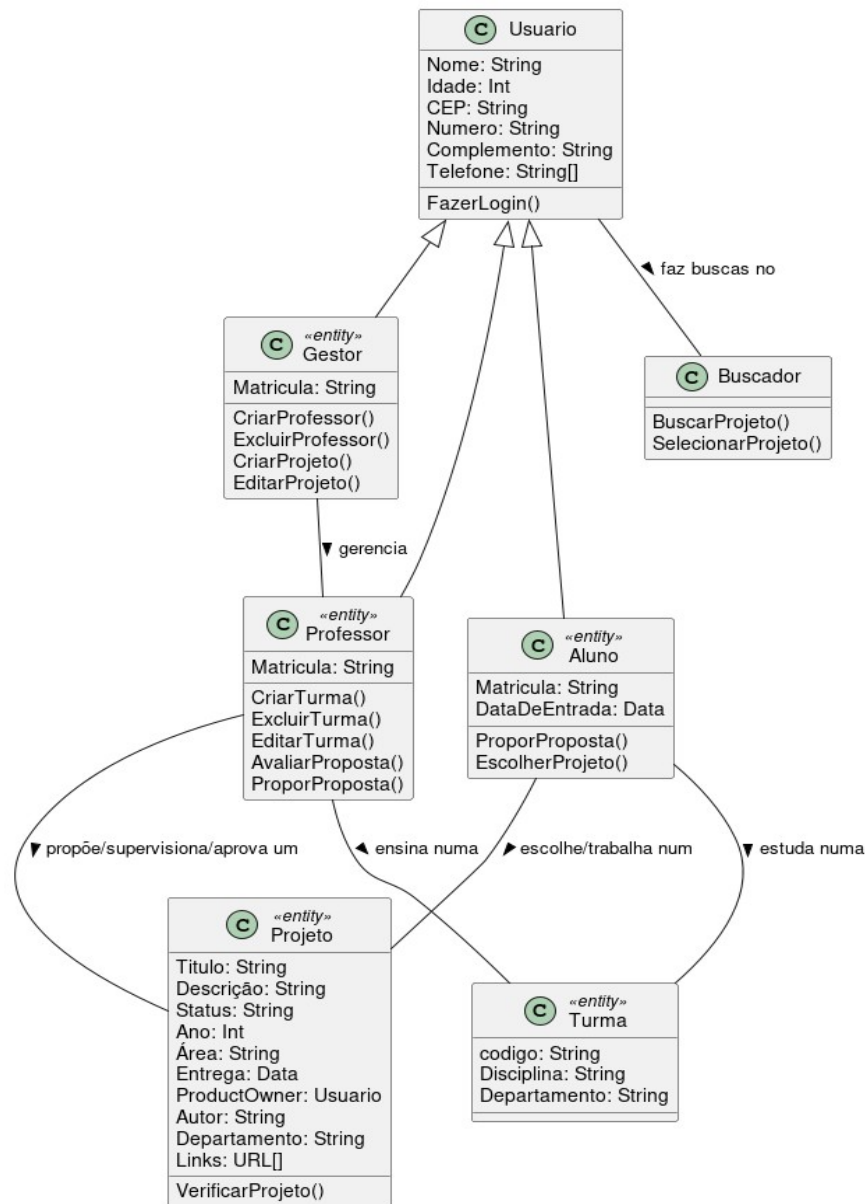


Diagrama de Sequência: Consultando projetos

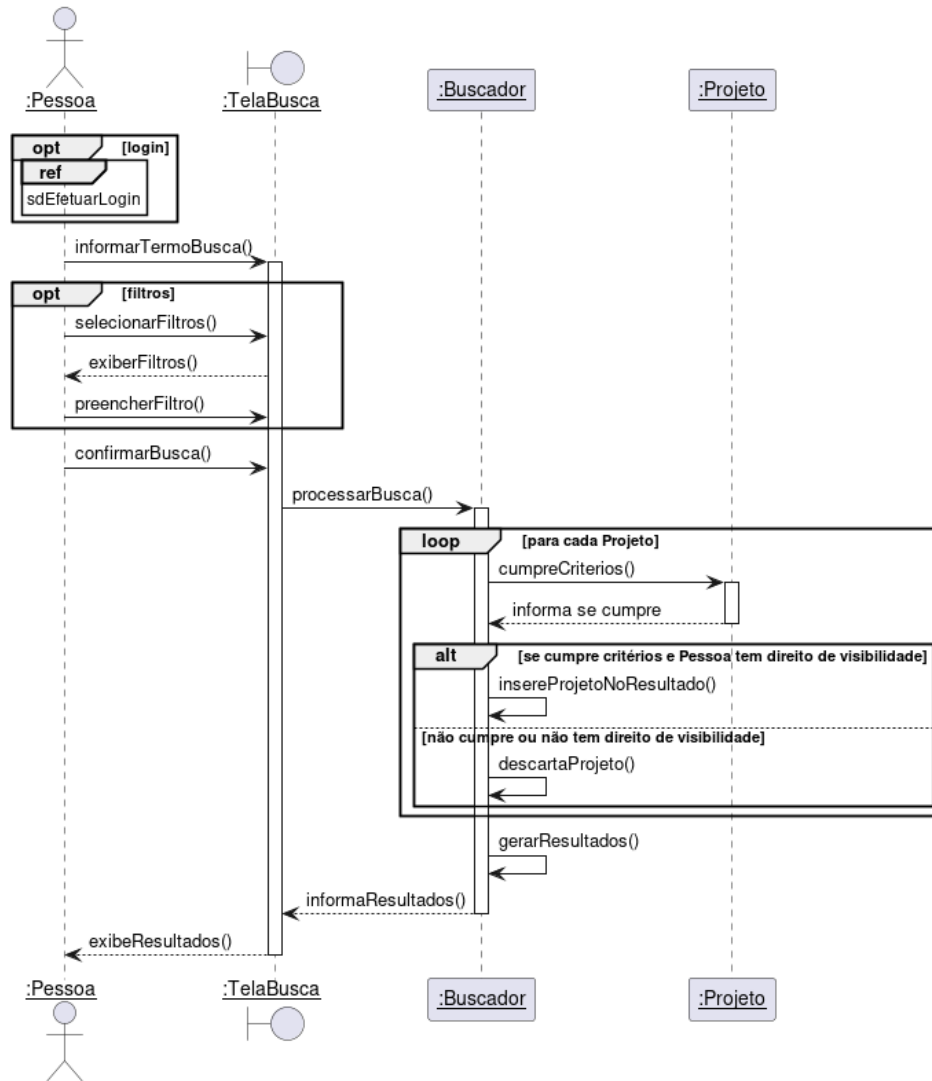


Diagrama de Classes de Projeto e Arquitetura MVC

.....

- Também devem ser apresentados o protótipo do software (as telas na sequência ou protótipo executável e protótipos dos relatórios (se houverem)), assim como, o planejamento do projeto, que deve incluir o Produto Backlog e o Planejamento da Sprint 1.
- No caso do Backlog do Produto pode ser utilizada a planilha desenvolvida em aula – os trechos mais importantes.

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 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.

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.**