

Universidade Federal de Sergipe
Disciplina de Engenharia de
Software I

Projetorium

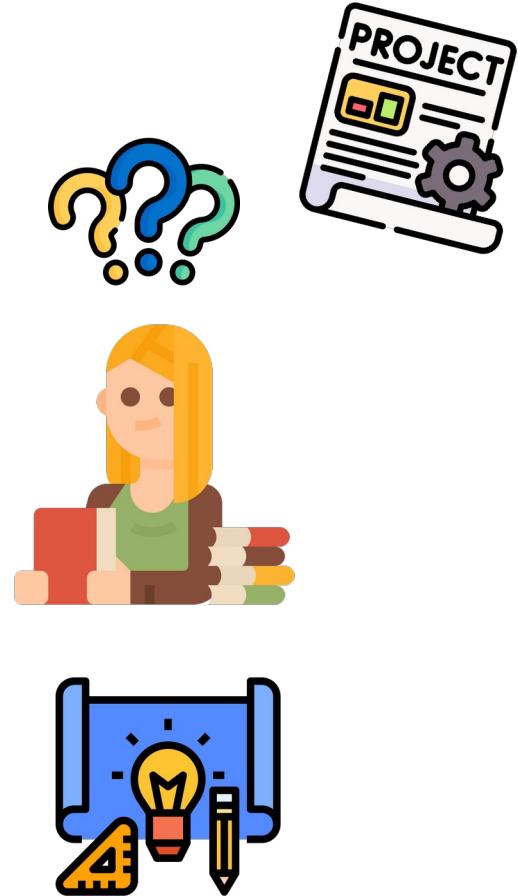
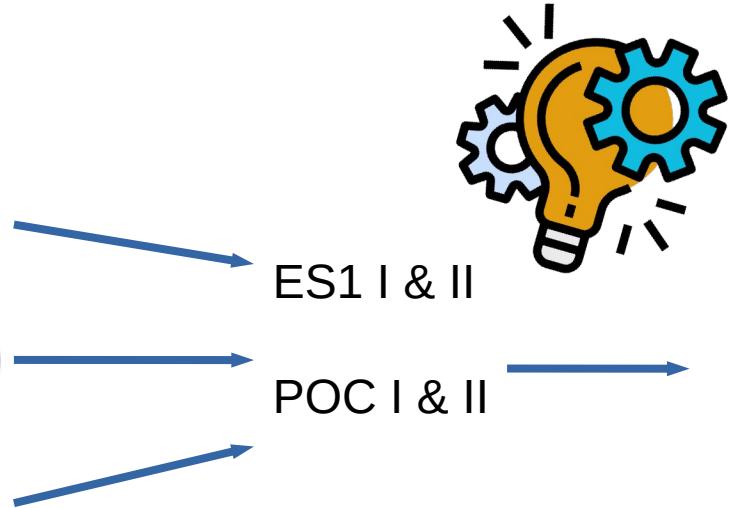
Max Antônio Lima Barreto
Pedro Vinícius de Araújo Barreto
Jonas Gabriel dos Santos Ribeiro
Matheus Victor Fontes Santos

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



Projetorium



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

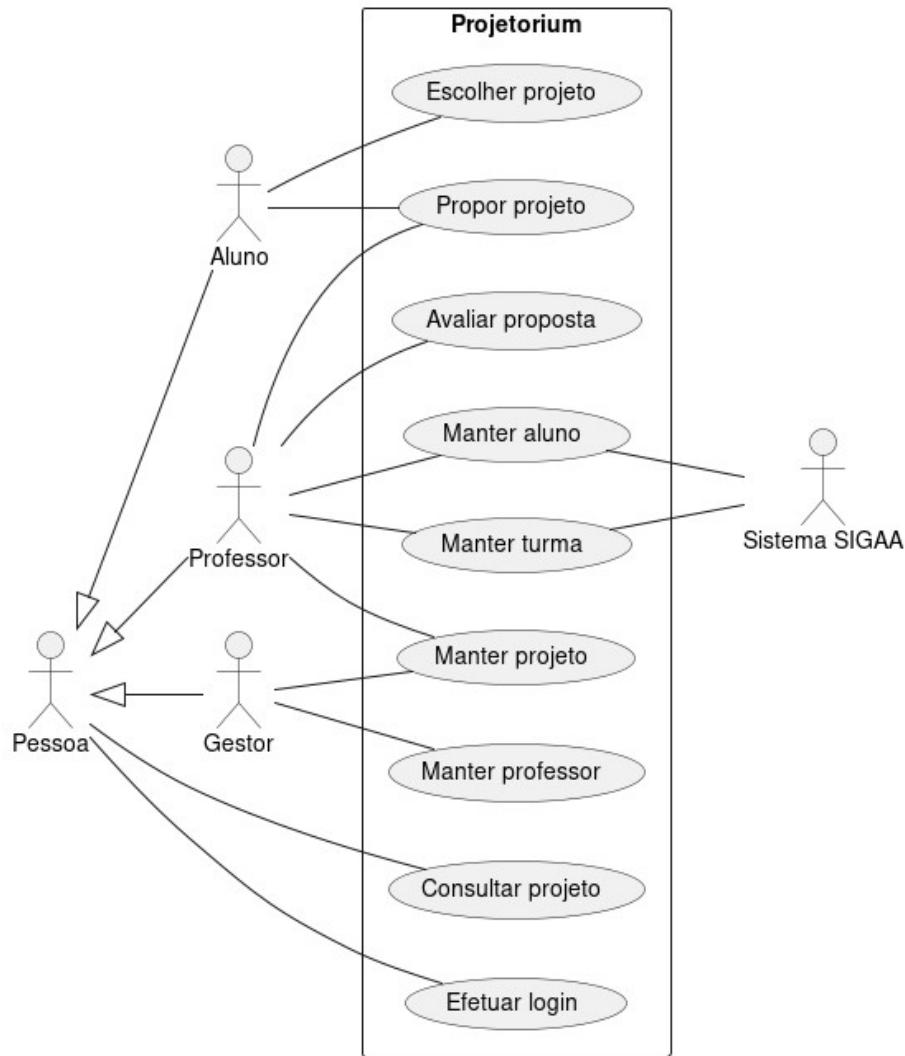


Diagrama de Sequência: Consultando projetos

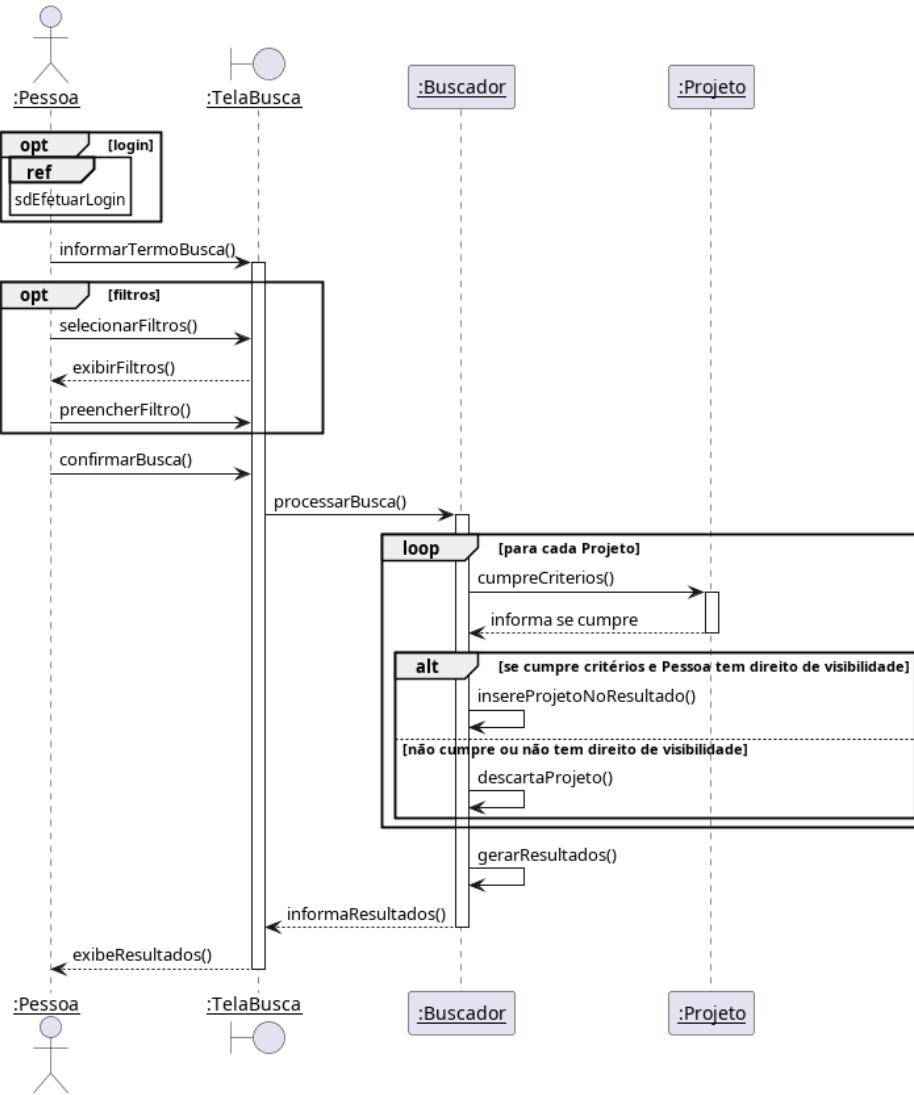
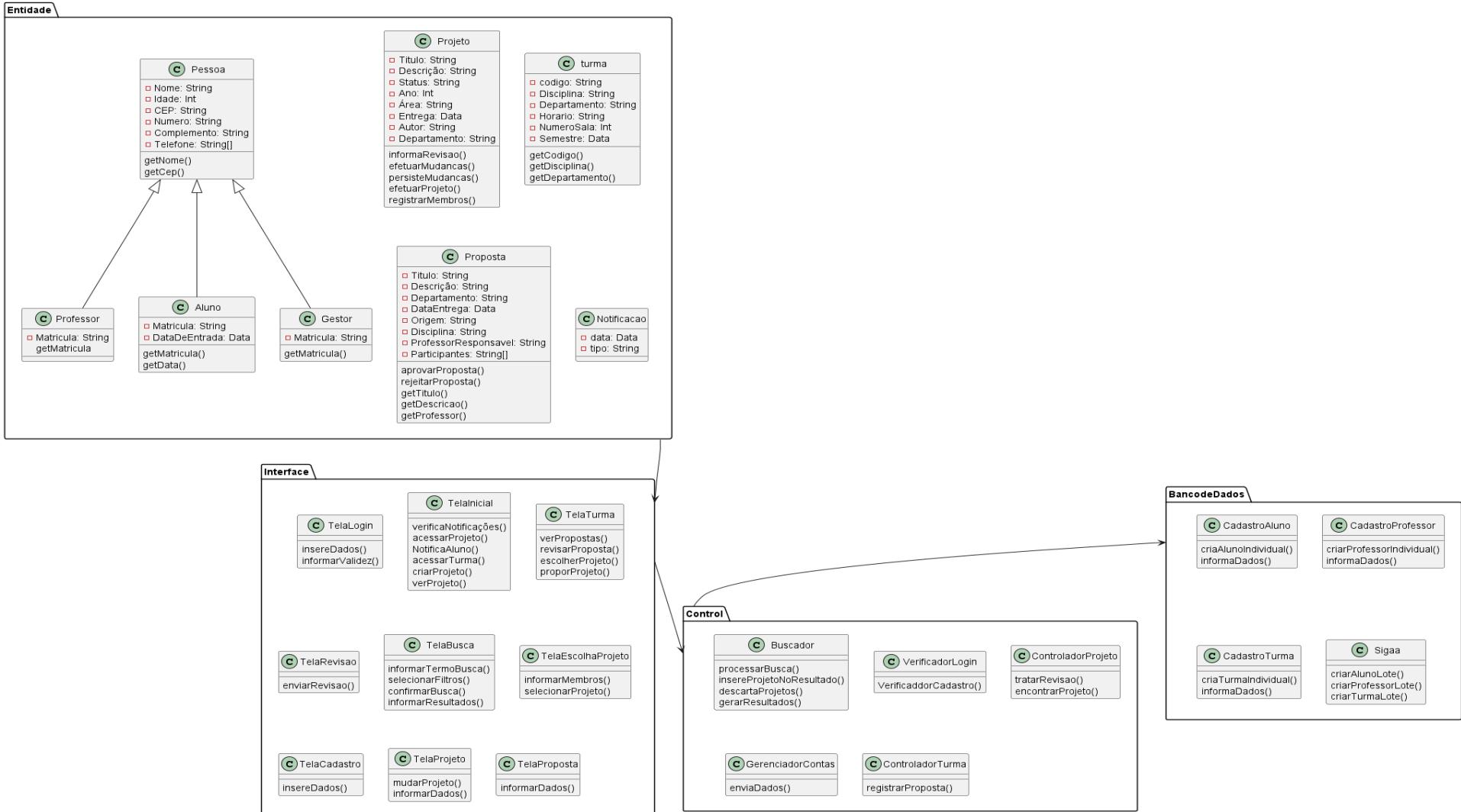
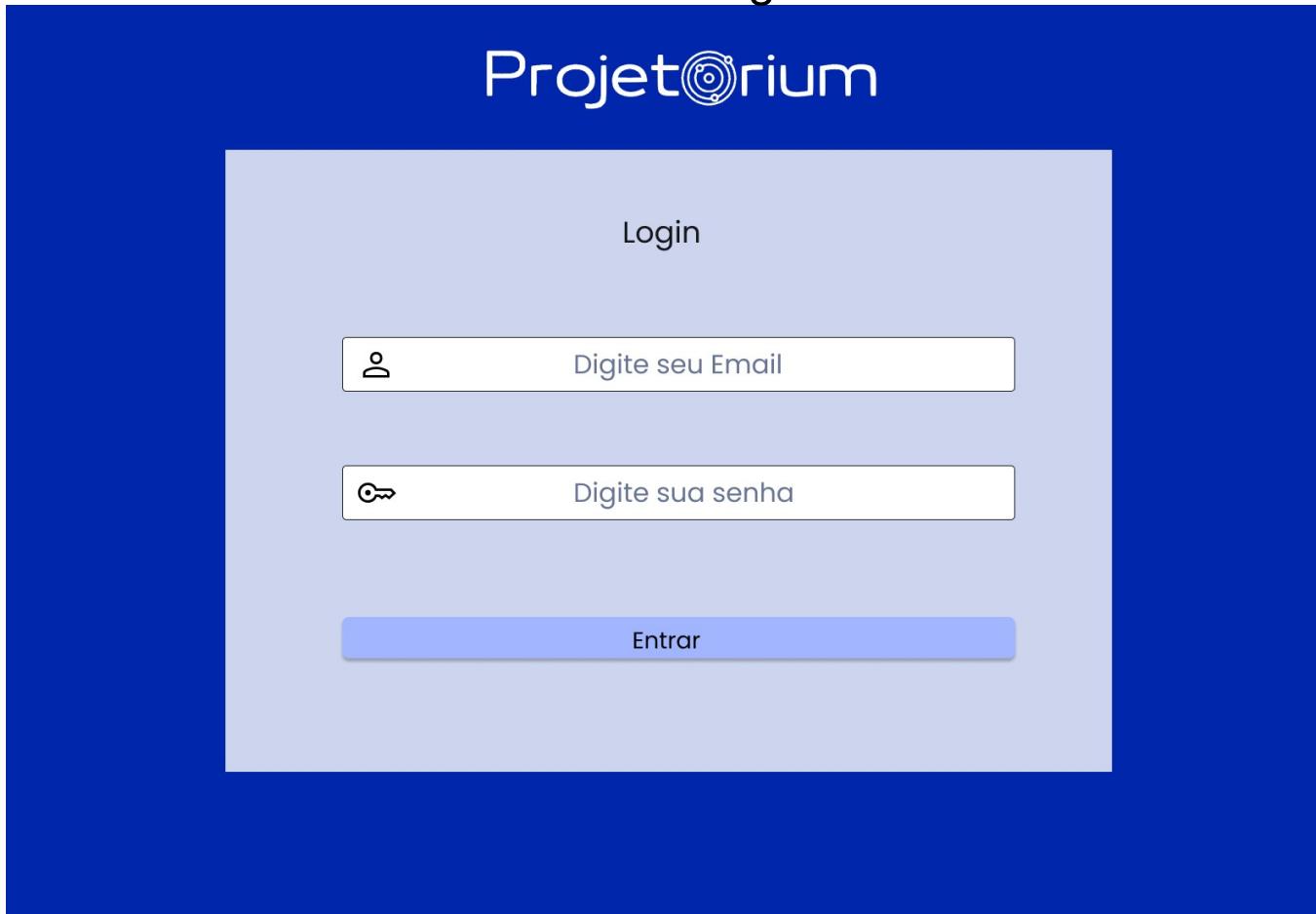


Diagrama de Classes de Projeto e Arquitetura MVC



Telas

Tela de login



Tela principal (aluno)

ProjetoRium

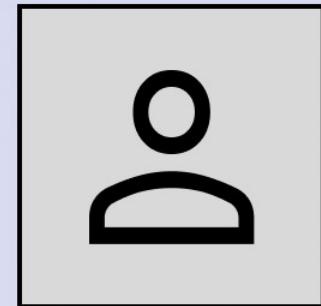
Tela Principal do Aluno

Sair

Consultar projeto

Turmas

Projetos



Nome de usuário

Matrícula

Tela principal (professor)



Tela Principal do Professor

Sair

Consultar projeto

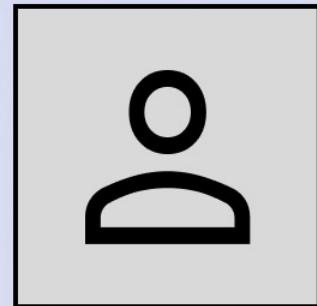
Turmas

Cadastrar alunos

Cadastrar turma

Propor projeto

Avaliar propostas de projeto



Nome de usuário

Tela de principal (gestor)



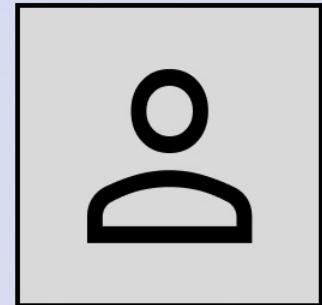
Tela Principal do Gestor

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)



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](#)

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

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>A burndown chart titled "Burndown do Projeto". The vertical axis represents work remaining, ranging from 0 to 4000 in increments of 500. The horizontal axis represents time in days, with markers at 10, 21, 42, 84, and 168. A single diagonal line starts at (0, 4000) and slopes downward to (168, 0), indicating a constant rate of progress.</p>
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^a 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.