

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.

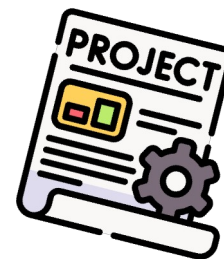
Introdução e contextualização



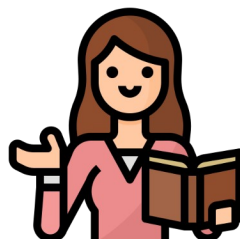
ES1 I & II



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

Projetorium

Documentar o que é
feito no Dcomp nas
disciplinas práticas

Conveniência para os
alunos

Requisitos

Matriz de rastreabilidad

[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

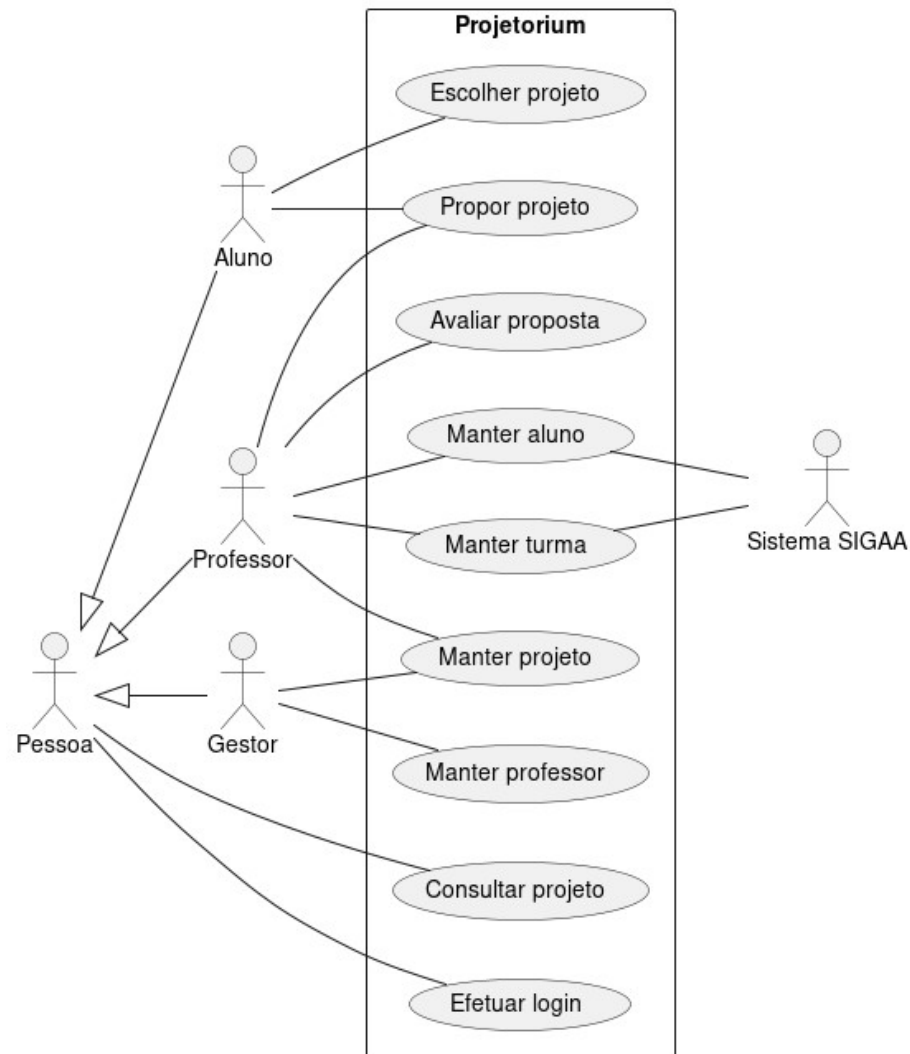


Diagrama de Sequência: Consultando projetos

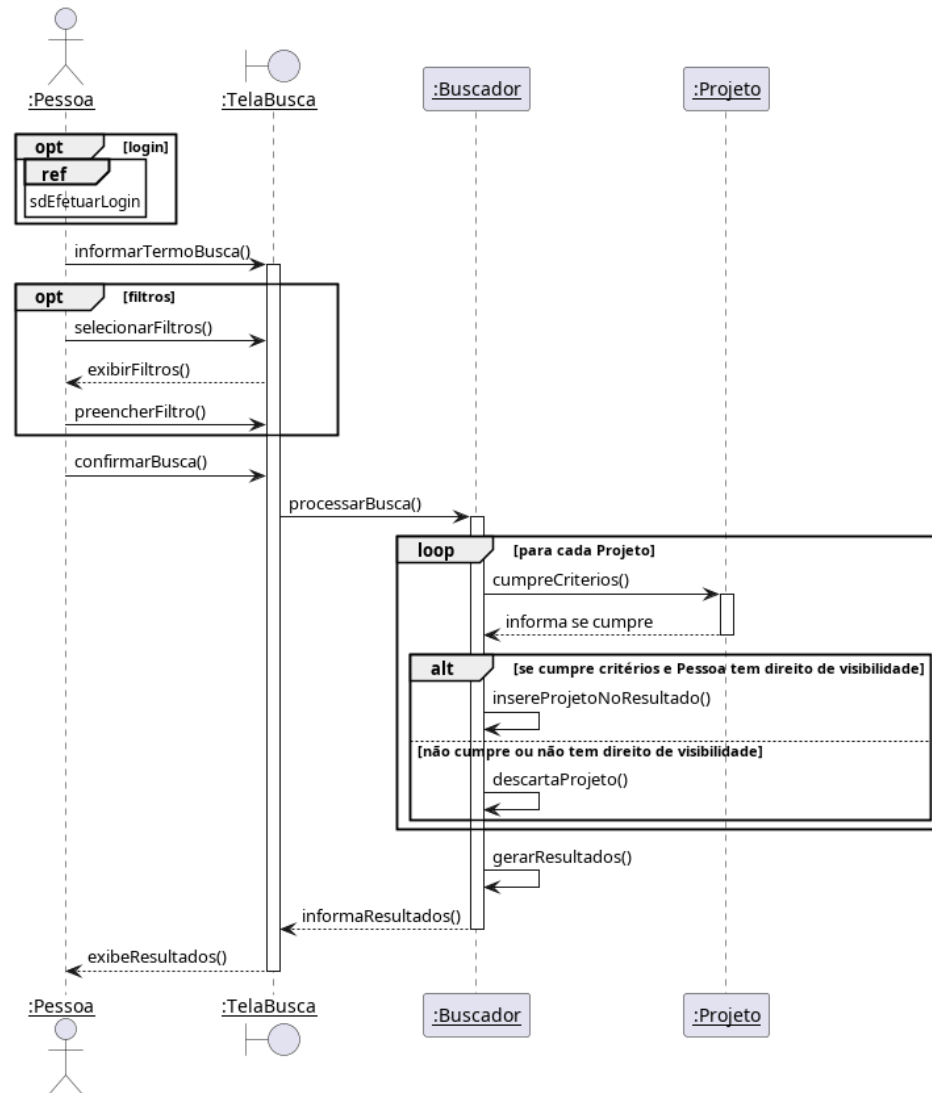
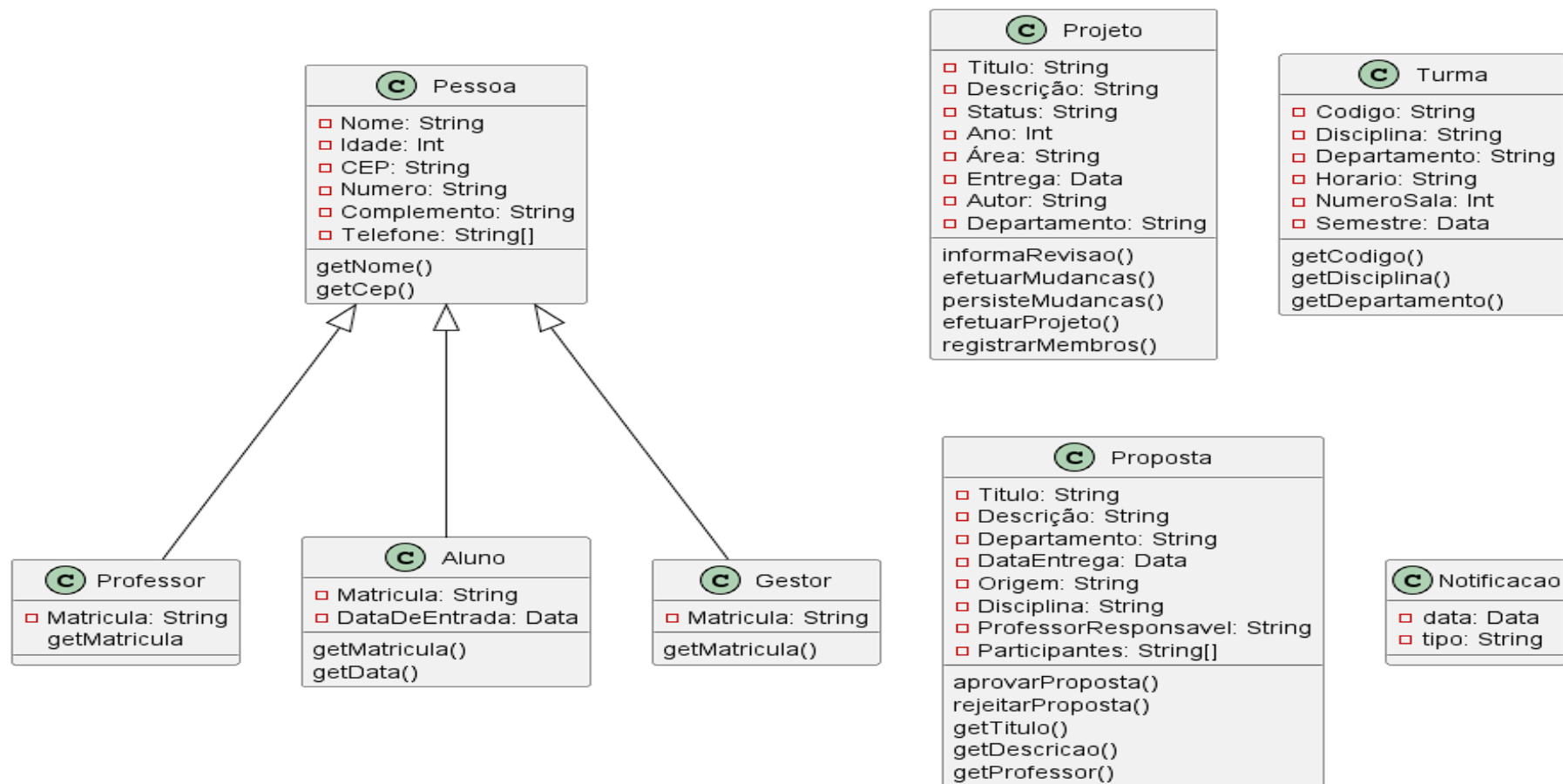


Diagrama de Classes de Projeto e Arquitetura MVC

Model



Control

Buscador

processarBusca()
insereProjetoNoResultado()
descartaProjetos()
gerarResultados()

VerificadorLogin

verificaddorCadastro()

ControladorProjeto

tratarRevisao()
encontrarProjeto()

GerenciadorContas

enviaDados()

ControladorTurma

registrarProposta()

View

TelaLogin

insereDados()
informarValidez()

TelaInicial

verificaNotificações()
acessarProjeto()
notificaAluno()
acessarTurma()
criarProjeto()
verProjeto()

TelaTurma

verPropostas()
revisarProposta()
escolherProjeto()
proporProjeto()

TelaRevisao

enviarRevisao()

TelaBusca

informarTermoBusca()
selecionarFiltros()
confirmarBusca()
informarResultados()

TelaEscolhaProjeto

informarMembros()
selecionarProjeto()

TelaCadastro

insereDados()

TelaProjeto

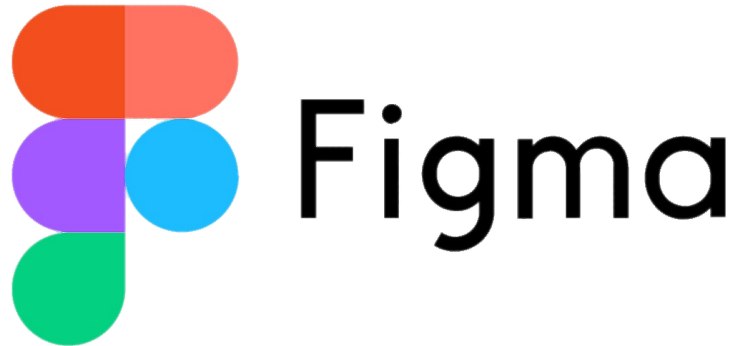
mudarProjeto()
informarDados()

TelaProposta

informarDados()

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 →</div> <div>(-)</div> </div> <div>prioridade</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. | | |

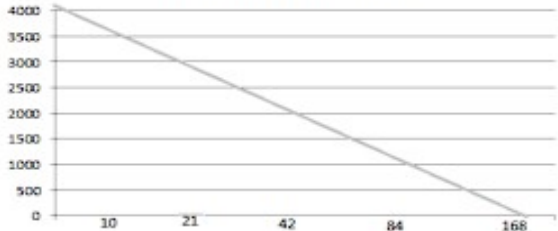
Planejamento

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

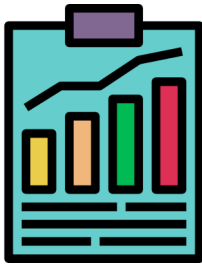
Detalhes da Sprint

| 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. | | | | IMPEDIMENTOS | ITENS NÃO PLANEJADOS |
| 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.