

Universidade Federal de Sergipe  
Disciplina de Engenharia de Software I

# Projetorium

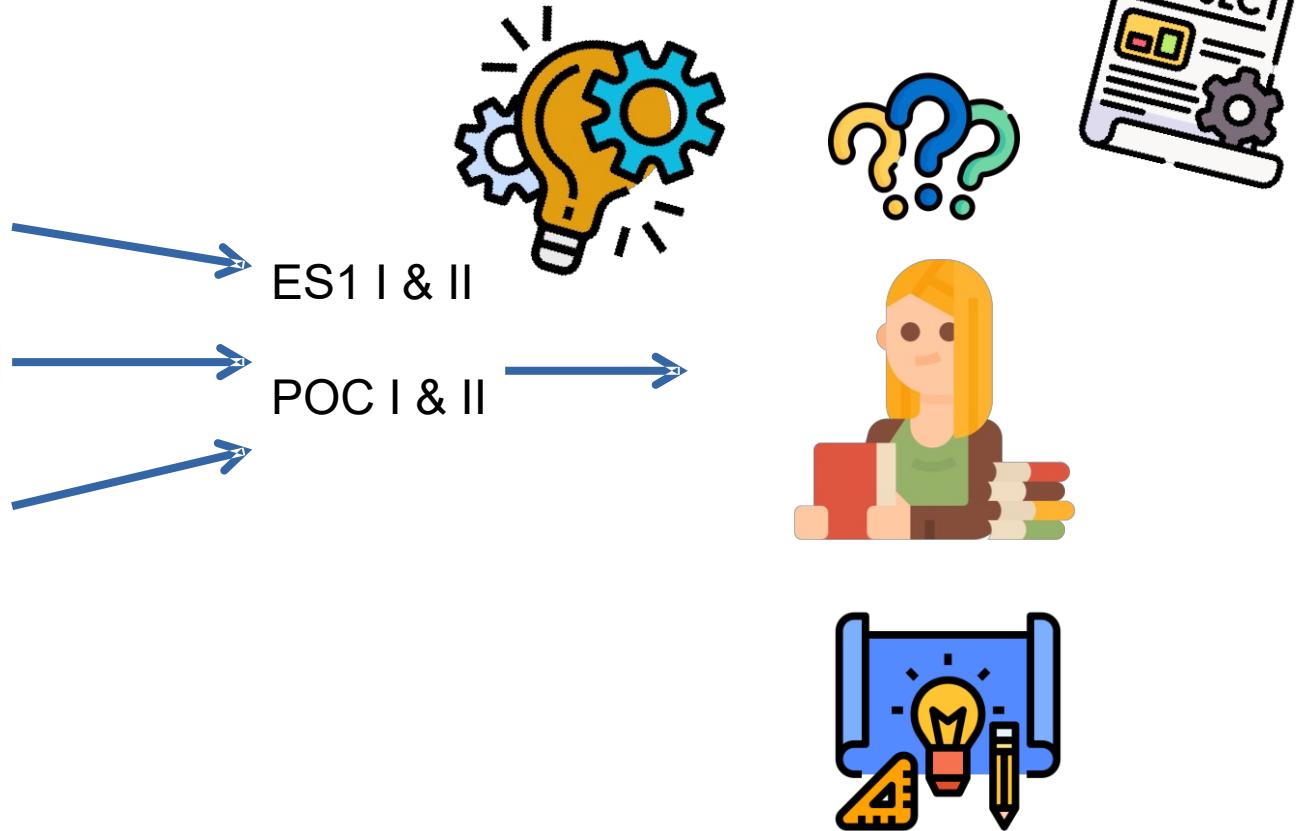
Max Antônio Lima Barreto  
Pedro Vinícius de Araújo Barreto  
Jonas Gabriel dos Santos Ribeiro  
Matheus Victor Fontes Santos

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



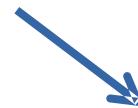
Facilitar  
organização dos  
professores



Documentar o que é  
feito no Dcomp nas  
disciplinas práticas



Conveniência para os  
alunos



# 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

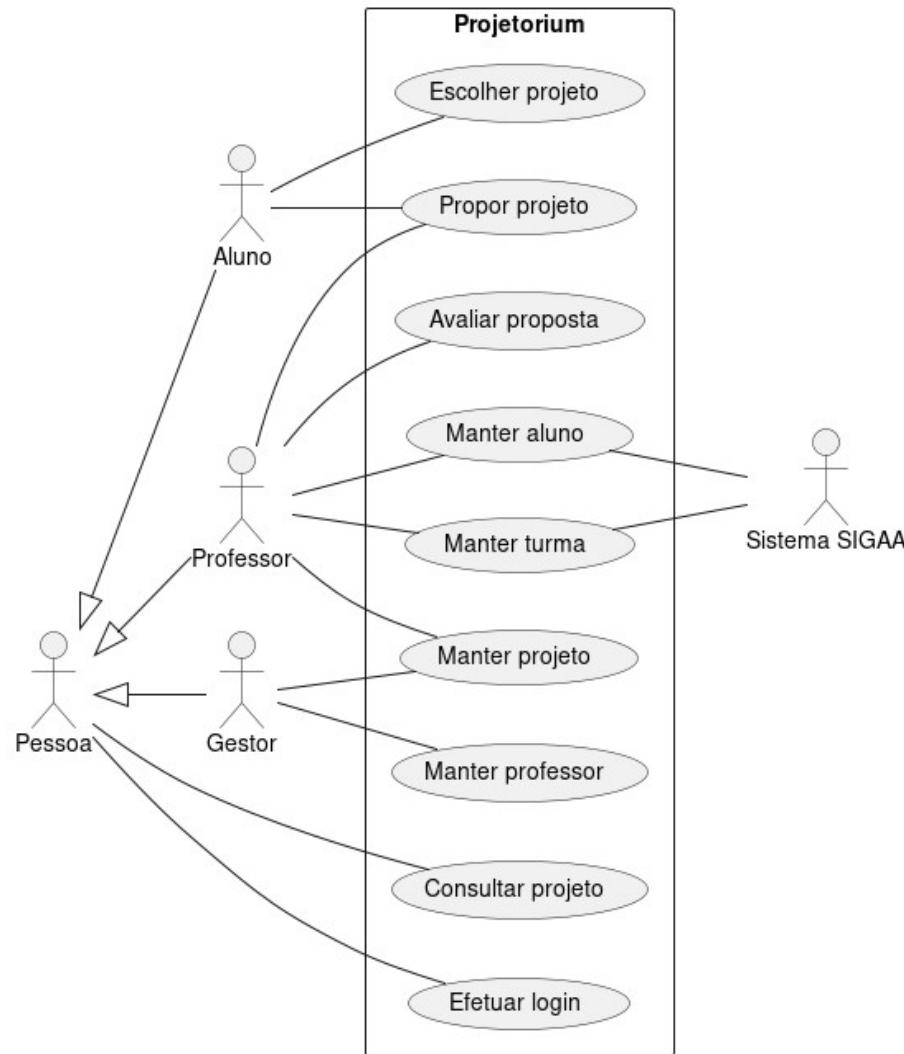


- [NFUS03] Usabilidade

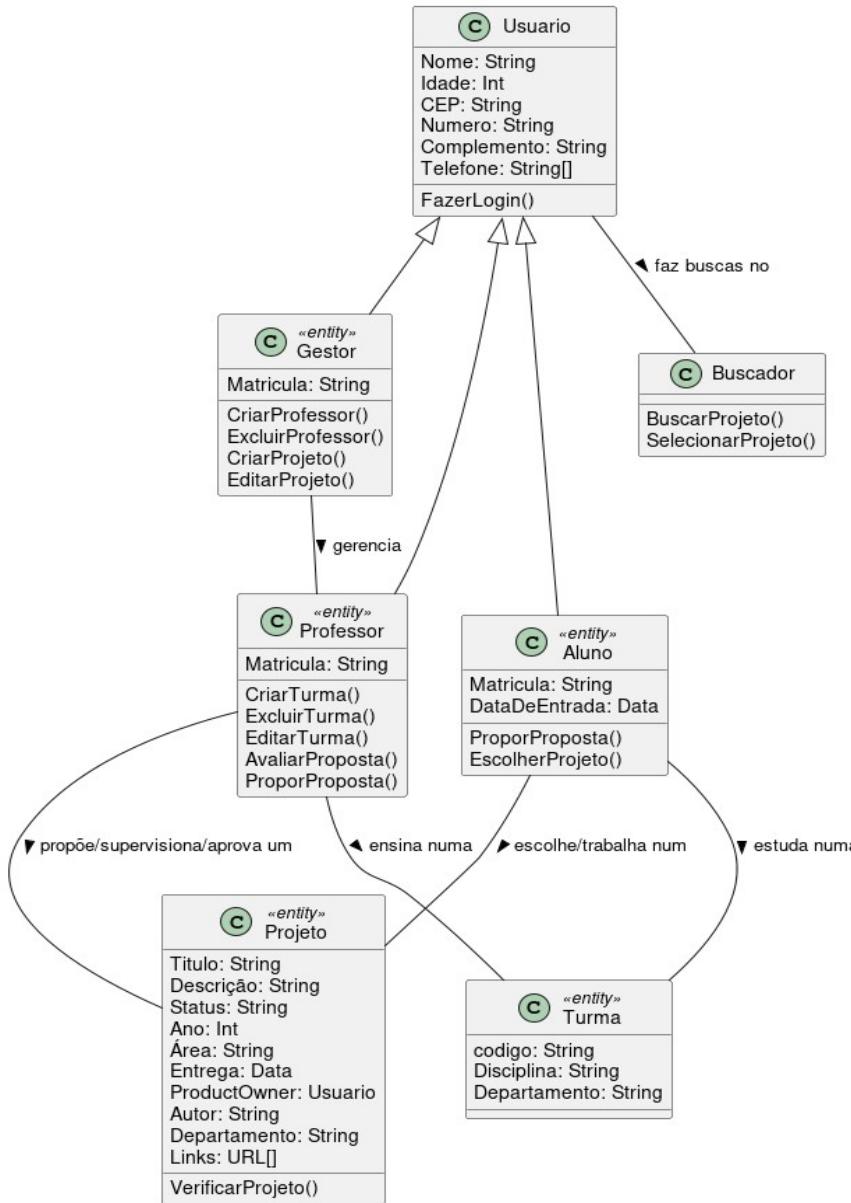


# Diagramas de Análise:

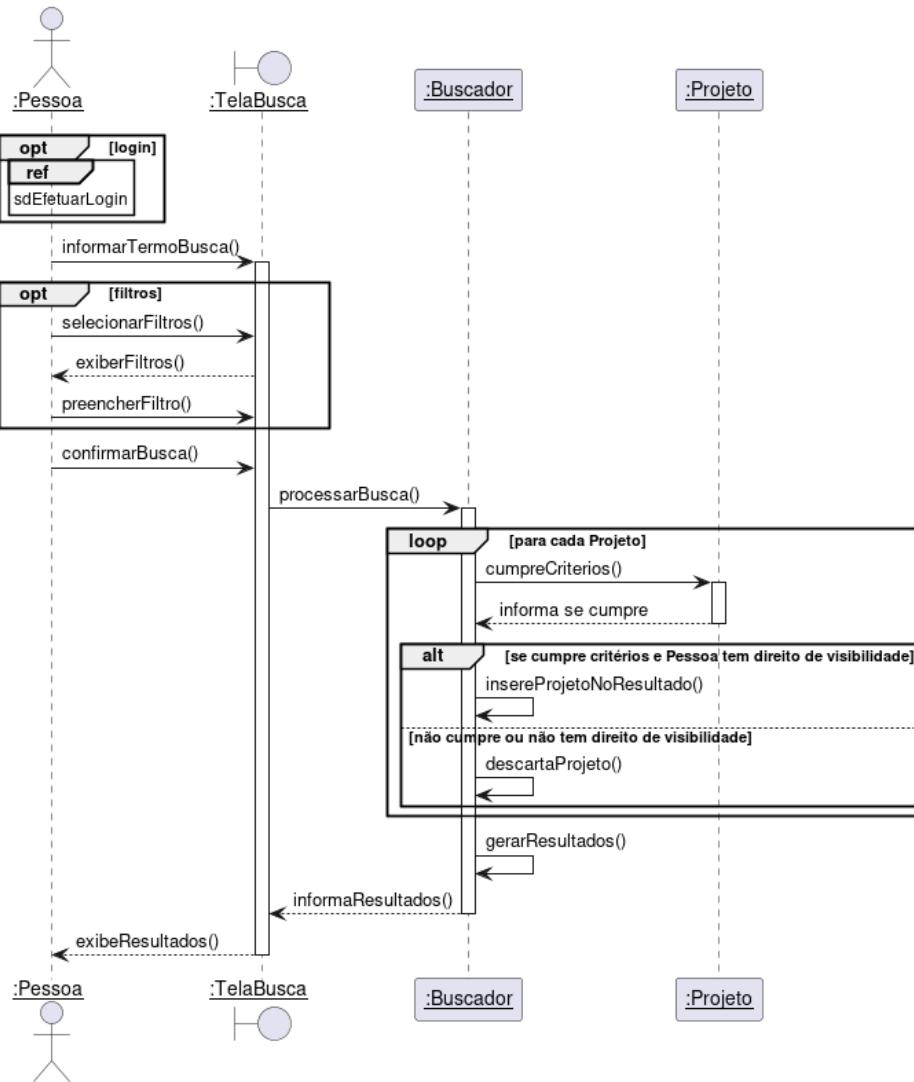
## Use Case



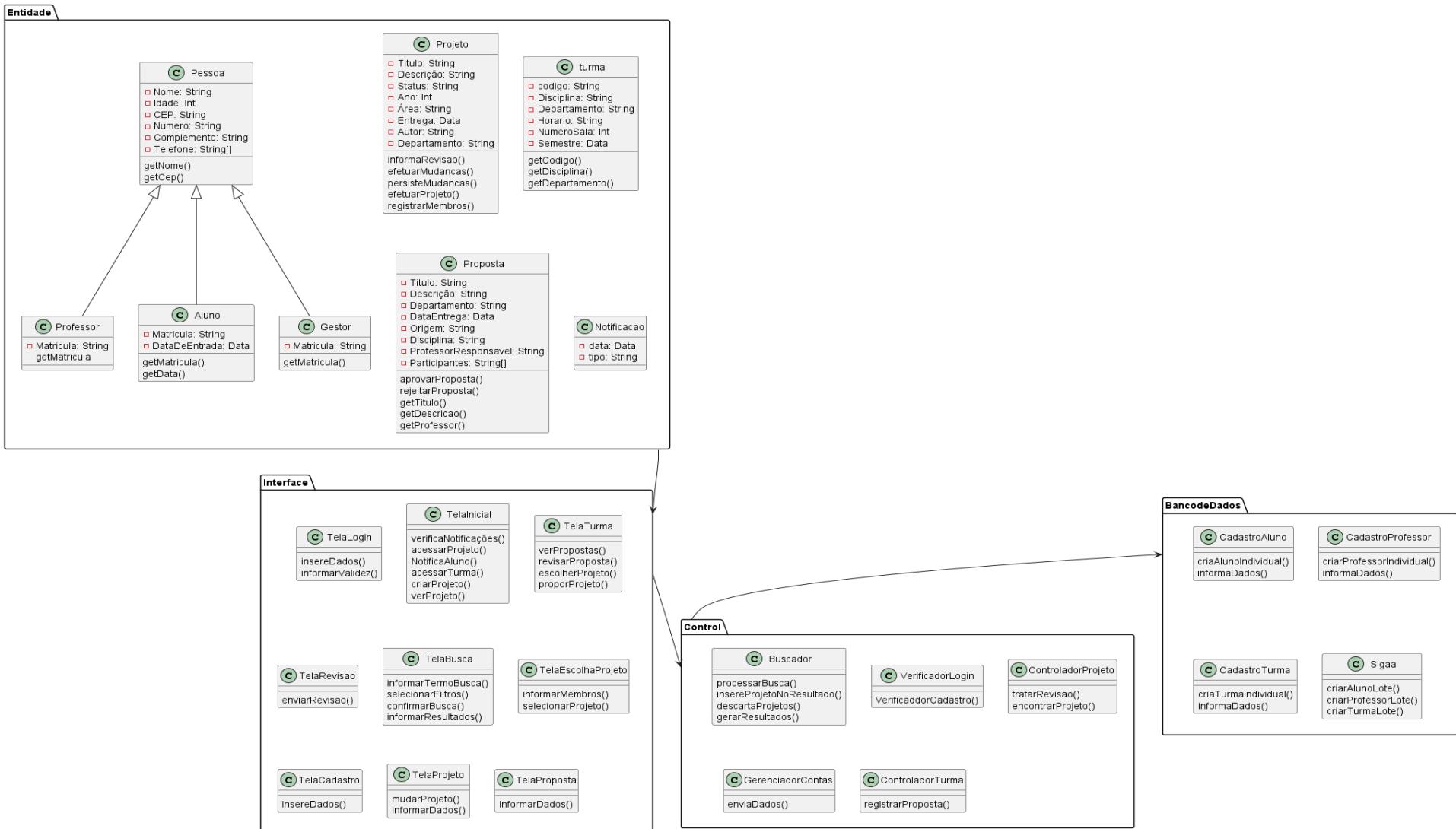
# Diagramas de Análise: Classes de Domínio



# Diagrama de Sequência: Consultando projetos

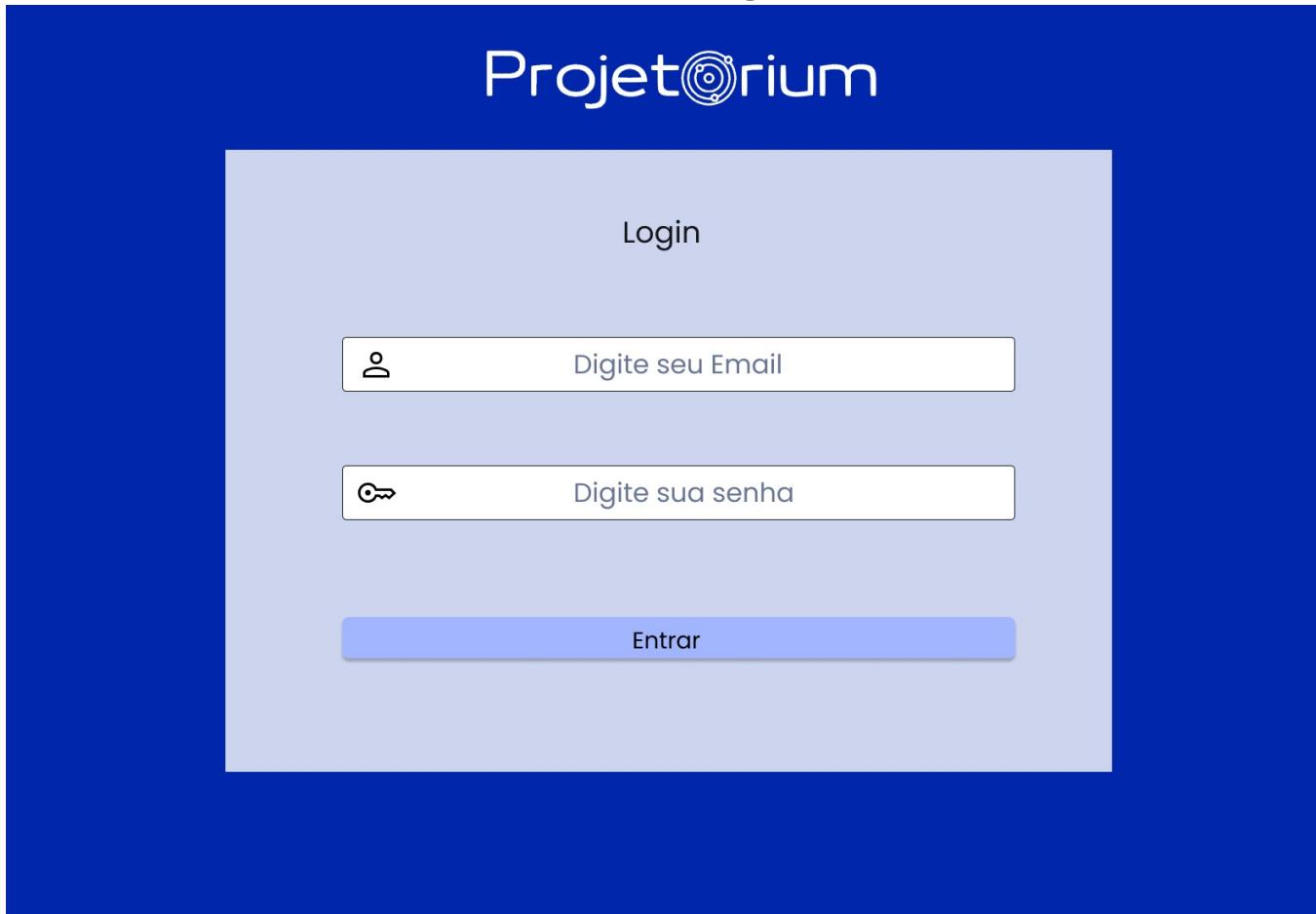


# Diagrama de Classes de Projeto e Arquitetura MVC



# Telas

Tela de login



Tela principal (aluno)

# ProjetoRium

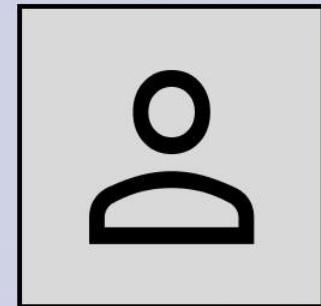
Tela Principal do Aluno

Sair

Consultar projeto

Turmas

Projetos



Nome de usuário

Matrícula

# Tela principal (professor)



Tela Principal do Professor

Sair

Consultar projeto

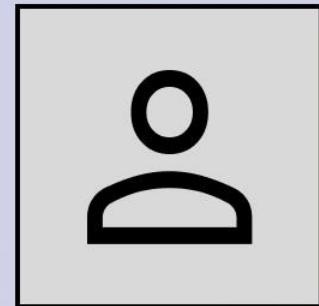
Turmas

Cadastrar alunos

Cadastrar turma

Propor projeto

Avaliar propostas de projeto



Nome de usuário

# Tela de principal (gestor)



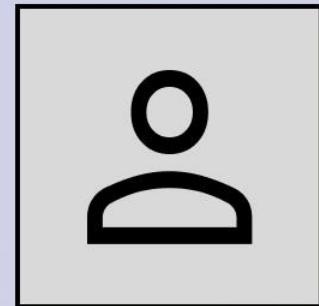
Tela Principal do Gestor

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)

# Projeto**rium**

Turma X

Disciplina

Professor

Departamento

Voltar para tela principal

Escolher projeto

Propor projeto

# Tela de turma (professor)

# Projetorium

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 Practitioner's Approach. 9<sup>a</sup> 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.**