

**GOVERNANTAS**

**Engenharia de Software II**

**Engenharia Informática**

André Madeira, 1010066

Luís Soares, 1009751

Conteúdo

[Descrição do tema 3](#_Toc409455779)

[Mapa de Gantt 4](#_Toc409455780)

[Diagrama de Contexto 5](#_Toc409455781)

[Casos de Uso 6](#_Toc409455782)

[Diagrama de sequência; 11](#_Toc409455783)

[Descrição dos Atores e dos fluxos 14](#_Toc409455784)

[Diagrama de Classes 15](#_Toc409455785)

[Semântica das classes 16](#_Toc409455786)

[Linha\_Limpeza 16](#_Toc409455787)

[Quarto 17](#_Toc409455788)

[Funcionário 18](#_Toc409455789)

[Fornecedor 19](#_Toc409455790)

[Limpeza 20](#_Toc409455791)

[Horário 20](#_Toc409455792)

[Linha Horário 22](#_Toc409455793)

[Produto 23](#_Toc409455794)

[Pedido 24](#_Toc409455795)

[Linha Pedido 25](#_Toc409455796)

[diagrama de Atividade; 26](#_Toc409455797)

[Diagrama de instalação 27](#_Toc409455798)

[Protótipos 28](#_Toc409455799)

[Bibliografia 29](#_Toc409455800)

[Conclusão 30](#_Toc409455801)

Descrição do tema

O nosso Trabalha foi realizado no contexto da disciplina de engenharia de software II/programação para a internet com objetivo de elaborar um protótipo com os seguintes tópicos:

* Criar, consultar, editar e eliminar utilizadores.
* Criar, consultar, editar e eliminar questionários.
* Criar, consultar, editar e eliminar inquéritos.

Mapa de Gantt

Casos de Uso

Em baixo encontra-se uma imagem com o diagrama de casos de uso



Imagem 1 diagrama de casos de uso

Em baixo encontram-se as tabelas de caso de uso

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Criar Inquérito |
| descrição | o ator vai criar o inquerito |
| pré-condição |  |
| caminho principal |  |
| 1 | clicar no botão novo |
| 2 | o sistema devolve um formulario com os dados a preencher |
| 3 | o ator preenche os dados e clica em submeter |
| 4 | o sistema devolve uma mensagem de sucesso |
| caminhos alternativos |  |
|  |  |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| 2.1 | verificar se o sistema devolve os dados necessarios |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 2 - Caso de uso criar inquerito

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Alterar Inquérito |
| descrição | o ator vai alterar o inquerito |
| pré-condição | consultar inquerito |
| caminho principal |  |
| 1 | clicar no botão Editar inquerito |
| 2 | o sistema devolve um formulario com os dados a Alterar |
| 3 | o ator preenche os dados e clica em submeter |
| 4 | o sistema devolve uma mensagem de sucesso |
| caminhos alternativos |  |
| 2.a | Dados invalido |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| 2.1 | verificar se o sistema devolve os dados necessarios |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 3 - Caso de uso alterar inquerito

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Consultar Inquérito |
| descrição | o ator vai consultar inquerito |
| pré-condição |  |
| caminho principal |  |
| 1 | clicar no botão Survey |
| 2 | o sistema devolve um formulario com todos os Surveys |
| caminhos alternativos |  |
| 2.a | Não existem surveys |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| 2.1 | verificar se o sistema devolve os dados necessarios |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 4 - Caso de uso consultar inquerito

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Eliminar Inquérito |
| descrição | o ator vai eliminar o inquerito |
| pré-condição | consultar inquerito |
| caminho principal |  |
| 1 | clicar no botão eliminar inquerito |
| 2 | o sistema elimina o inquerito (coloca no estado inativo) |
| caminhos alternativos |  |
|  |  |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 5 - Caso de uso eliminar inquerito

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Responder questionario |
| descrição | o ator vai responder ao questionario |
| pré-condição |  |
| caminho principal |  |
| 1 | clicar no botão questionario |
| 2 | o sistema devolve um questionario |
| 3 | o ator responde ao questionario e clica em submeter |
| 4 | o sistema devolve uma mensagem de sucesso |
| caminhos alternativos |  |
| 2.a | O sistema não devolve um questionario |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| 2.1 | verificar se o sistema devolve os dados necessarios |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 6 – Responder questionario

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Eliminar questionario |
| descrição | o ator vai eliminar o questionario |
| pré-condição | consultar questionario |
| caminho principal |  |
| 1 | clicar no botão eliminar |
| 2 | o sistema elimina o questionario (coloca no estado inativo) |
| caminhos alternativos |  |
|  |  |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| 2.1 | verificar se o sistema devolve os dados necessarios |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 7 – Eliminar questionario

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Consultar questionario |
| descrição | o ator vai consultar questionario |
| pré-condição |  |
| caminho principal |  |
| 1 | clicar no botão Survey |
| 2 | o sistema devolve um formulario com o questionario |
| caminhos alternativos |  |
| 2.a | Não existe questionario |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| 2.1 | verificar se o sistema devolve os dados necessarios |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 8 - Consultar questionario

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Criar utente |
| descrição | o ator vai criar o seu profile |
| pré-condição |  |
| caminho principal |  |
| 1 | clicar no botão registar |
| 2 | o sistema devolve uma lista com todos os dados a preencher |
| 3 | o ator clica no botão registar |
| 4 | o sistema devolve uma mensagem de sucesso |
| caminhos alternativos |  |
| 2.a | Já existe alguem registado |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| 2.1 | verificar se o sistema devolve os dados necessarios |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 9 - Criar utente

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Consultar utente |
| descrição | o ator vai consultar o seu profile |
| pré-condição | login feito |
| caminho principal |  |
| 1 | clicar no botão profile |
| 2 | o sistema devolve um formulario com o profile do utente |
| caminhos alternativos |  |
|  |  |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| 2.1 | verificar se o sistema devolve os dados necessarios |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 10 - Consultar utente

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Alterar utente |
| descrição | o ator vai alterar o seu profile |
| pré-condição | login feito |
| caminho principal |  |
| 1 | o ator clicar no botão profile |
| 2 | o sistema devolve um formulario com o profile do utente |
| 3 | o ator clica no botão alterar |
| 4 | o sistema devolve um formulario com os dados a alterar |
| 5 | o ator altera os dados pretendidos e clica no botao alterar |
| 6 | o sistema devolve um formulario com o profile do utente |
| caminhos alternativos |  |
|  |  |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| 2.1 | verificar se o sistema devolve os dados necessarios |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 11 - Alterar utente

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | |
| nome | Eliminar utente |
| descrição | o ator vai Eliminar o seu profile |
| pré-condição | login feito |
| caminho principal |  |
| 1 | o ator clicar no botão profile |
| 2 | o sistema devolve um formulario com o profile do utente |
| 3 | o ator clica no botão eliminar |
| 4 | o sistema devolve uma mensagem a solicitar confirmação |
| 5 | o ator confirma |
| 6 | o sistema devolve uma mensagem de sucesso |
| caminhos alternativos |  |
| suplementos e adornos |  |
| 1.1 | texto do botão |
| 1.2 | cores |
| 1.3 | verificar se o botão faz o indicado |
| 2.1 | verificar se o sistema devolve os dados necessarios |
| pós-condição | nenhum |

Tabela 12 - Eliminar utente

Diagrama de sequência;

O diagrama de Sequência das ferramentas UML que representa as interações entre o utilizador e o sistema. Este diagrama é construído a partir dos casos de uso



Diagrama 1 - Inserir Inquerito



Diagrama 2 – Responder Questionario

Diagrama de Classes

O diagrama de classes é composto pelas tabelas, os seus atributos e as ações que irem ser realizadas em cada tabela

Diagrama 3 - Classes