



Elicitação Descritiva

M

odelo de domínio

Um modelo de domínio abstrai elementos considerados relevantes para elaborarmos a solução de um problema. A modelagem de domínio tem o propósito de construir um glossário para subsidiar o processo de comunicação entres todos os envolvidos no processo de desenvolvimento.

O modelo de domínio é construído com o diagrama de classes da UML, onde cada classe representa um termo associado ao entendimento do negócio em análise. Esse modelo ao extrair elementos fundamentais para a solução do problema vai auxiliar na escrita e definição do glossário de termos do projeto.

Sobre o diagrama de classe usamos os seguintes desenhos, veja na figura 1.

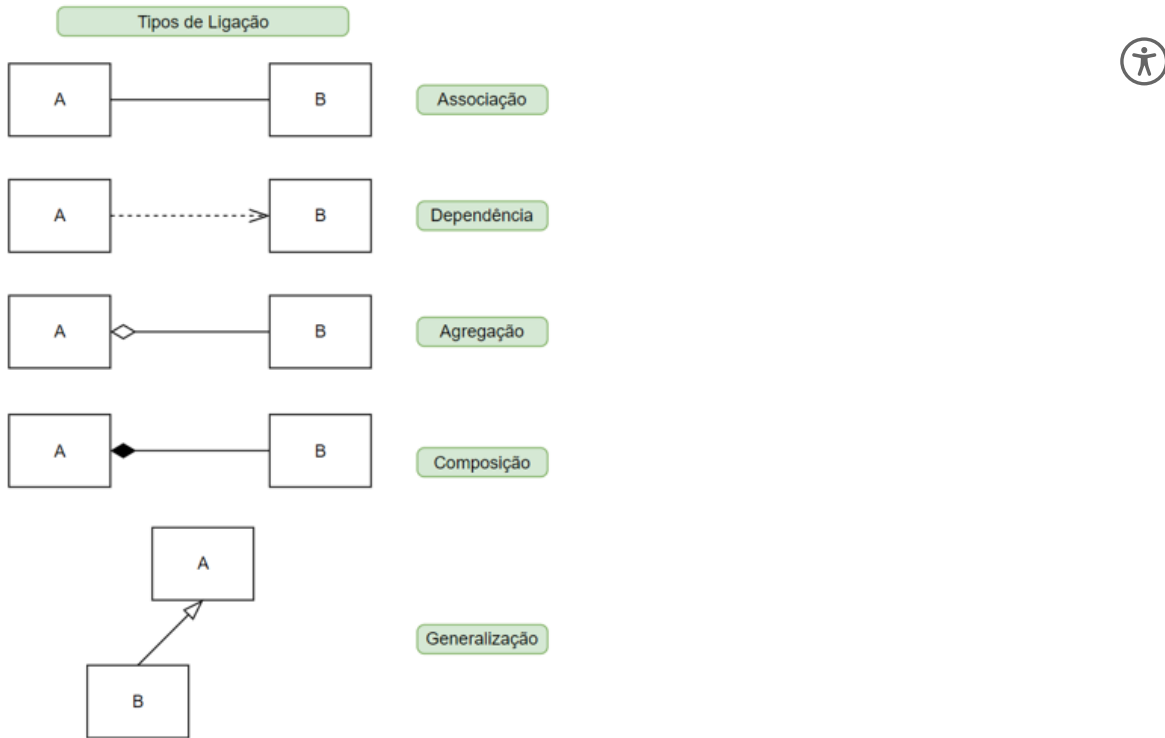
Figura 1 – Elementos do diagrama de Classe



Na figura 2 estão ilustrados os tipos de ligações entres as classes para melhorar o entendimento da relação entre os elementos.

Figura 2 – Tipos de ligação entre as classes





Vamos usar o draw.io como ferramenta para desenhar o modelo de domínio, trata-se de uma ferramenta disponível na internet e pode utilizá-la diretamente na web (online).

Análise de documentos

A técnica de elicitação de requisitos conhecido como análise de documentos prevê que o analista realize uma coleta de documentos usuais da empresa com o objetivo de preparar um estudo e entendimento preliminar do negócio para montagem dos questionários utilizados nas entrevistas.

Nesse processo, programas coletam títulos de documentos nas empresas, formulários utilizados nas atividades cotidianas da empresa, um conjunto de relatórios gerados para o gerenciamento e gestão, possíveis manuais do usuário, sistemas já existentes e uma descrição

de procedimentos que devem ser realizados do ponto de vista de negócio.



Podemos listar algumas vantagens:

- * Voltar técnica de análise de documentos como identificação de documentos ligados aos processos de negócio;
- * Realizar a coleta de dados dos processos e possíveis erros nos documentos;
- * Promover análise e refinamento dos processos.

De uma forma geral a técnica permite abstrair necessidades, identificar regras de negócio, discrepâncias e redundâncias.

Casos de uso cenários

A técnica de caso de uso é amplamente utilizada pela comunidade de desenvolvimento de sistemas em todo o mundo. O modelo de caso de uso está especificado pela UML e é uma técnica para a descoberta de requisitos.

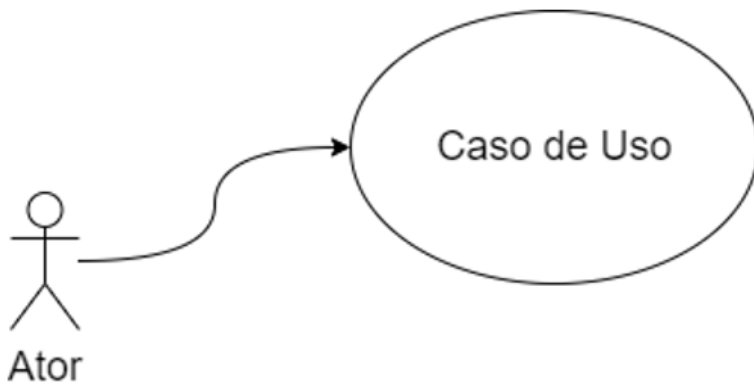
Os casos de uso consistem em descrever as interações entre os usuários e um sistema, podemos usar diversos formatos para escrever esta descrição, desde um texto narrativo informal, até um texto que descreve uma sequência de passos realizando o diálogo entre o ator e o sistema.

Podemos resumir que os casos de uso descrevem os cenários de utilização de um sistema por um ator. Um ator pode representar uma pessoa ou outros sistemas.



O diagrama de caso de uso é uma representação gráfica dos atores se relacionando com os casos de usos e pode expressar as relações entre os casos de uso. Na figura 3 são ilustrados os elementos de um diagrama de caso de uso.

Figura 3 – Elementos do Diagrama de Caso de Uso




Casos de uso descrição

A descrição do caso de uso é essencial para o entendimento e discussão do cenário em questão. A descrição é a materialização das formas de interação do usuário com o sistema.

Veja a descrição a seguir: “Para eu agendar uma consulta no consultório médico, eu vou ligar e falar com a secretária, vou perguntar se o médico pode me atender no dia “d” e hora “h”, a secretária vai olhar na agenda do médico e me dizer que sim, então eu solicito que ela agende a consulta para mim. E ela vai me pedir alguns dados, como: meu nome, meu telefone, meu e-mail e qual o meu plano de saúde. E vai colocar meu nome na agenda.”



Observe que no texto ocorre a descrição de um cenário para de ~~an~~endar uma consulta. Deste cenário ainda podemos ter um conjunto a  outros cenários, como não ter o dia e hora disponível. Ou o médico não atender o plano de saúde.

Dessa descrição podemos listar uma série de requisitos, como; o médico tem uma agenda e essa agenda é organizada por dias e horas de atendimento; quem tem acesso a agenda é a secretária; o paciente tem acesso a agenda através da secretária; pode agendar, então também poderá cancelar; Depois de ocorrer a consulta pode-se marcar que a consulta foi realizada, então deve cobrar o plano de saúde.

A escrita no caso de uso pode ser formal, e utilizamos a seguinte estrutura do documento de caso de uso: nome do caso de uso; descrição; lista de atores; pré-condição; pós condição; fluxo básico de eventos; fluxos alternativos de eventos e fluxos de exceção.

História de Usuário cenários

A história de usuário é uma técnica de descoberta de requisito muito utilizada e difundida em equipes de desenvolvimento que utilizam processos ágeis. Pois como os requisitos mudam rapidamente, não se gasta tempo com documentações formais.

A técnica consiste em organizar as histórias em cartões, e dessa forma a priorização dos requisitos ocorre com a discussão dos cartões e se define

as prioridades.



Mas as histórias têm uma forma pré-estabelecida de escrita que segue o modelo: Quem <usuário>, o quê <requisito>, por quê <necessidade>

Um outro modelo de escrita pode ser baseado no: Como/eu quero/para.

Como <tipo de usuário ou produto>, eu quero <requisitos> para <necessidade a ser atendida>.

História de Usuário Descrição

A história do usuário deve conter apenas as informações necessárias para representar uma conversa entre os desenvolvedores e o PO (*Product Owner*) sobre as necessidades e metas dos usuários.

A técnica de história do usuário é estruturada por 3 elementos, a saber: cartão, ser um pequeno espaço para escrever o suficiente; conversa, o requisito é compartilhado com a equipe via conversa; e confirmação, ter um método de validação com um critério de aceitação.

A história do usuário deve passar pelo teste INVEST, ver figura 4.

Figura 4 – INVEST



- **I** (*Independente*): a história deve ser o máximo independente de outras, a ponto de ser possível modificar sua posição no *Backlog* sem outros impactos;
- **N** (*Negociáveis*): a história não deve rígida, mas sim deve gerar uma discussão aberta e flexível;
- **V** (*Valorosa*): a entrega indicada na história deve gerar valor para o usuário do produto;
- **E** (*Estimável*): a história deve ser possível de ser estimada pelos *Developers*;
- **S** (*Pequena / Small*): a história deve ser pequena o suficiente para caber em uma Sprint;
- **T** (*Testável*): deve haver um acordo sobre como a história será avaliada, com base em testes. Normalmente critérios de aceitação são utilizados para esse fim.



Atividade Extra

Nome da atividade: Imaginar e aplicar no dia a dia.

Observe o seu dia a dia e escreva três situações em que você consegue imaginar-se utilizando os conceitos de elicitación descritiva.

Referência Bibliográfica

- REINEHR, S. Engenharia de Requisitos – Editora Grupo A. 1ª Edição. 2020.
- SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software – Editora Pearson. 10a Edição. 2019.

Ir para questão

