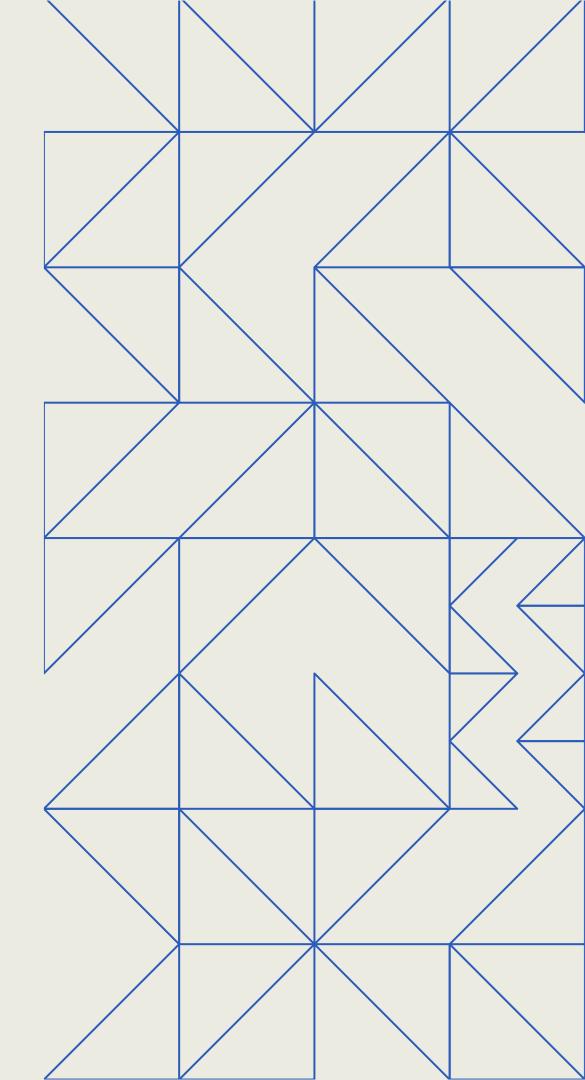
# Script Inteligente

Autores: Giordano Bruno Mochel e Vitor Ferreira Nunes



A automação de tarefas é uma prática comum entre os desenvolvedores de software.

A automação de tarefas é uma prática comum entre os desenvolvedores de software.

Otimizar processos e aumentar a eficiência no ambiente de trabalho.

A automação de tarefas é uma prática comum entre os desenvolvedores de software.

Otimizar processos e aumentar a eficiência no ambiente de trabalho.

Ocorrência de erros nos scripts desenvolvidos.

A automação de tarefas é uma prática comum entre os desenvolvedores de software.

Otimizar processos e aumentar a eficiência no ambiente de trabalho.

Ocorrência de erros nos scripts desenvolvidos.

Frustração e desperdício de recursos.

Empresa do Tom



#### Empresa do Tom

- Correção automática de scripts
- Identifique e corrija erros de sintaxe ou lógica
- Feedback imediato sobre a entrada e saída esperada dos scripts.





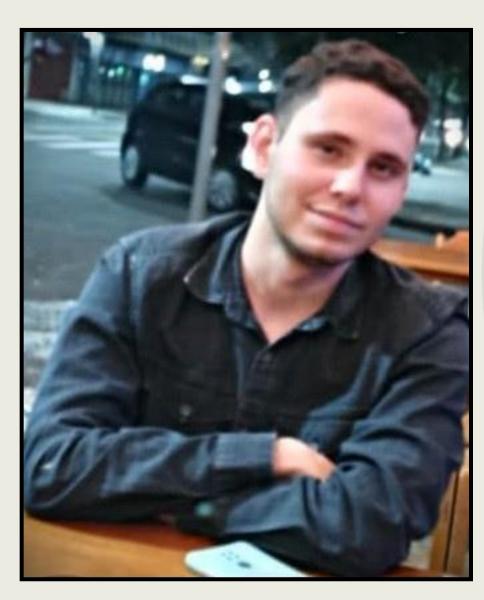
#### O que é?

- Solução inovadora e eficaz;
- Analisar o código fonte de scripts em busca de erros de semântica, lógica ou sintaxe;
- Integrar com APIs externas ou utilizar algoritmos de inteligência artificial;
- Interface web intuitiva;

#### Quem realiza?



Vitor Nunes



Giordano Bruno



Por que é importante?

- 1. Personalização e Integração;
- 2. Segurança e Privacidade;
- 3. Suporte Especializado e Atendimento ao Cliente;
- 4. Reduzir custo de hora / trabalhada;



Quais são as etapas de utilização envolvidas?

- 1. Submissão do Script;
- 2. Análise do Script;
- 3. Identificação de Erros;
- 4.Feedback;
- 5. Validação e Testes;



Quais são as etapas de utilização envolvidas?

- 1. Submissão do Script;
- 2. Análise do Script;
- 3. Identificação de Erros;
- 4.Feedback;
- 5. Validação e testes;

O usuário, faz o upload ou insere o script que deseja corrigir na plataforma.

Quais são as etapas de utilização envolvidas?

- 1. Submissão do Script;
- 2. Análise do Script;
- 3. Identificação de Erros;
- 4.Feedback;
- 5. Validação e testes;

Realiza uma análise detalhada do código fonte do script em busca de erros de semântica, lógica ou sintaxe, utilizando algoritmos de análises.

Quais são as etapas de utilização envolvidas?

- 1. Submissão do Script;
- 2. Análise do Script;
- 3. Identificação de Erros;
- 4.Feedback;
- 5. Validação e testes;

Identifica os erros encontrados no script;

Apresenta ao usuário de forma clara e organizada;

Indica sua localização no código e Oferece sugestões de correção;

Quais são as etapas de utilização envolvidas?

- 1. Submissão do Script;
- 2. Análise do Script;
- 3. Identificação de Erros;
- 4.Feedback;
- 5. Validação e testes;

Analisa o feedback fornecido;

Decide quais correções deseja aplicar ao seu script;

Pode aproveitar sugestões adicionais de melhoria fornecidas.

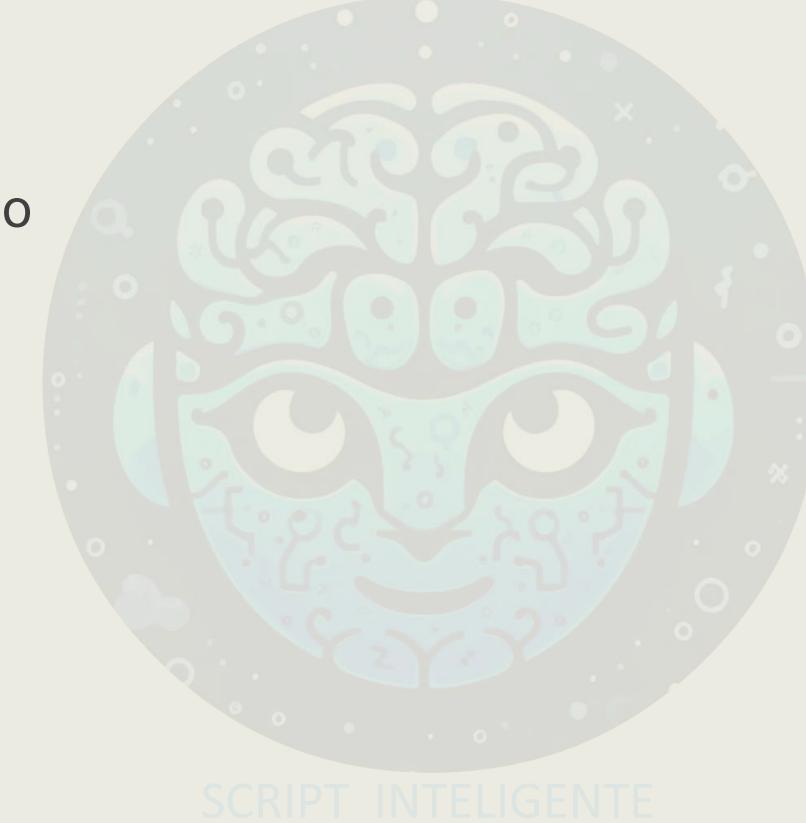
Quais são as etapas de utilização envolvidas?

- 1. Submissão do Script;
- 2. Análise do Script;
- 3. Identificação de Erros;
- 4.Feedback;
- 5. Validação e testes;

Após aplicar as correções sugeridas o Usuário pode validar o script corrigido por meio de testes automatizados para garantir que os erros tenham sido corrigidos com sucesso.

#### Qual é o artefato?

- Script corrigido;
- Fornecer ao usuário um código funcional e de qualidade;



Como garantir que o trabalho foi realizado corretamente?

- 1. Testes Automatizados;
- 2. Revisão Manual;
- 3. Comparação de Versões;
- 4.Feedback da Equipe;



Como garantir que o trabalho foi realizado corretamente?

- 1. Testes Automatizados;
- 2. Revisão Manual;
- 3. Comparação de Versões;
- 4. Feedback da Equipe;

Executar testes de unidade automatizados para verificar se o código funciona conforme o esperado

Como garantir que o trabalho foi realizado corretamente?

- 1. Testes Automatizados;
- 2. Revisão Manual;
- 3. Comparação de Versões;
- 4. Feedback da Equipe;

Revisar manualmente o script corrigido para verificar se as correções sugeridas estão de acordo com suas expectativas e requisitos.

Como garantir que o trabalho foi realizado corretamente?

- 1. Testes Automatizados;
- 2. Revisão Manual;
- 3. Comparação de Versões;
- 4. Feedback da Equipe;

Comparar a versão original do script com a versão corrigida para identificar as alterações feitas.

Como garantir que o trabalho foi realizado corretamente?

- 1. Testes Automatizados;
- 2. Revisão Manual;
- 3. Comparação de Versões;
- 4.Feedback da Equipe;

O usuário pode solicitar feedback de outros membros da equipe para avaliar a qualidade das correções realizadas.

# Desenvolvimento de software

Responsável: Analista de sistemas.

Responsável: Analista de sistemas.

Levantamento das necessidades.

Responsável: Analista de sistemas.

Levantamento das necessidades.

Especificação de requisitos.

Responsável: Analista de sistemas.

Levantamento das necessidades.

Especificação de requisitos.

Técnica para colher informação: Entrevista

Responsável: Analista de sistemas.

Levantamento das necessidades.

Especificação de requisitos.

Técnica para colher informação: Entrevista.

Modelagem de alto nível do sistema.

Responsável: Analista de sistemas.

Levantamento das necessidades.

Especificação de requisitos.

Técnica para colher informação: Entrevista.

Modelagem de alto nível do sistema.

Requisito é uma característica do sistema.

Requisito é uma característica do sistema.

Requisito Funcional:

Requisito Não Funcional:

Requisito é uma característica do sistema.

Requisito Funcional: Funcionalidades ou serviço do sistema.

Requisito Não Funcional:

Requisito é uma característica do sistema.

Requisito Funcional: Funcionalidades ou serviço do sistema.

Requisito Não Funcional: Atributos de qualidade, desempenho, segurança ou restrição do sistema

Requisitos Funcionais	
Análise de erros	Feedback de erros
Integração API ou modelo interno	Corrigir erros identificados
Controle de acesso	Suporte inteligência artificial
Diferença de acesso entre usuários	Interface web

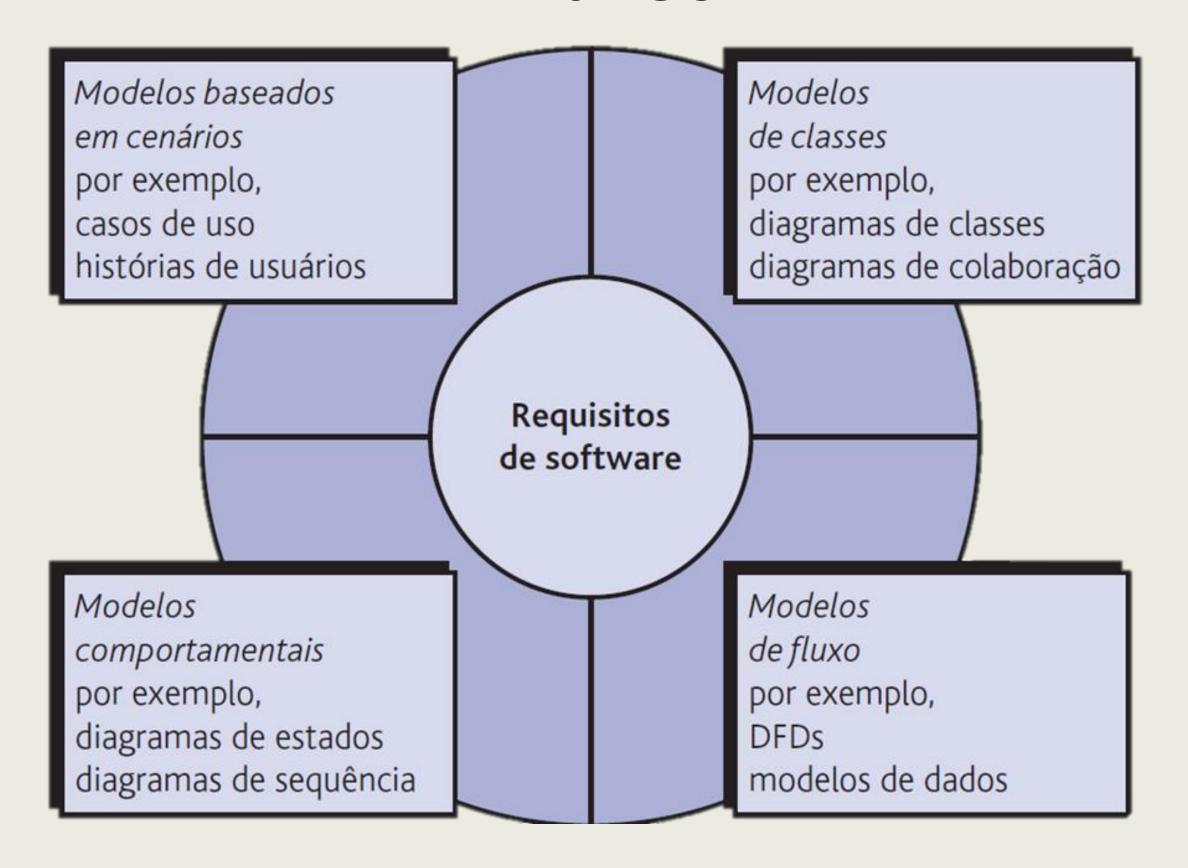
Requisitos Não Funcionais	
Eficiência do sistema	Segurança e privacidade
Escalabilidade	Recursividade
Performance	Segurança

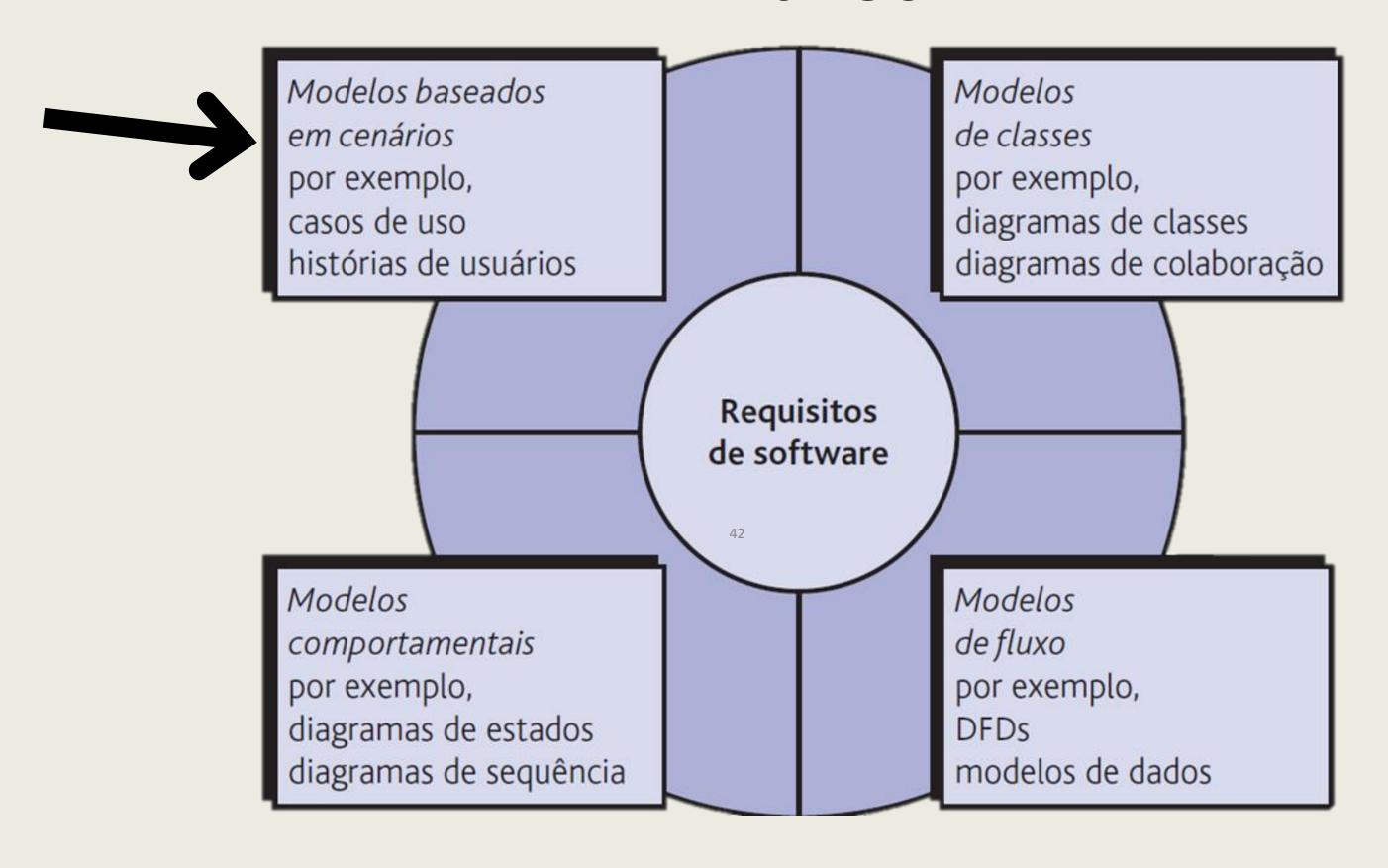
Modelagem de alto nível do sistema

Modelagem de alto nível do sistema Linguagem UML (Unified Modeling Language)

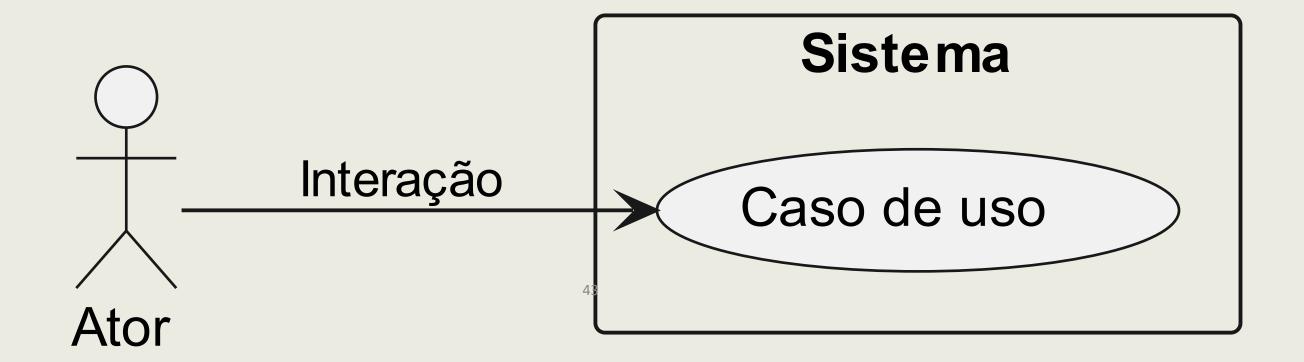
Modelagem de alto nível do sistema Linguagem UML (Unified Modeling Language)

"Assim como os arquitetos criam plantas e projetos para serem utilizados por uma empresa de construção, os arquitetos de software criam diagramas UML para ajudas os desenvolvedores de software a construir o software."

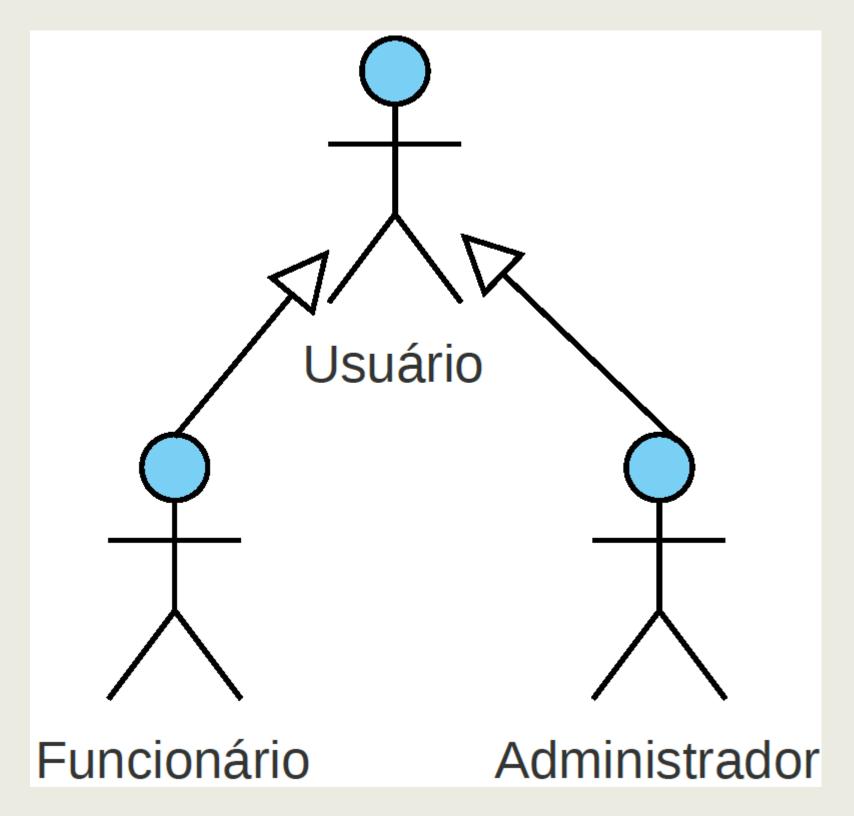




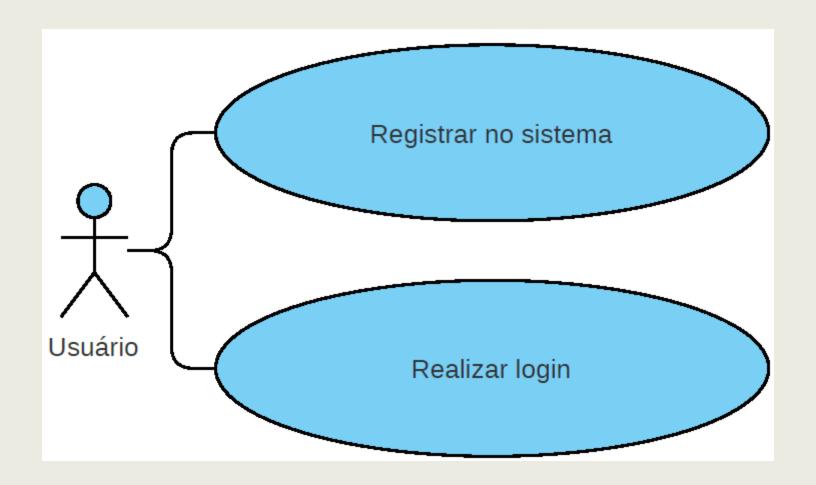
### Análise - Caso de Uso



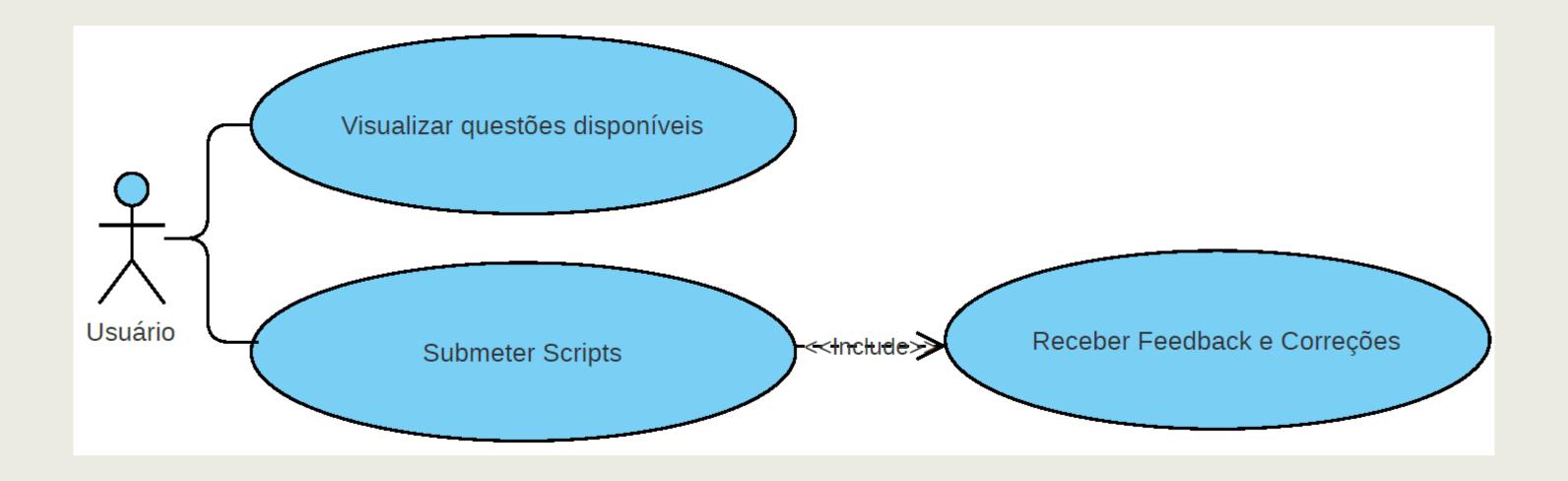
## Caso de Uso - Usuário



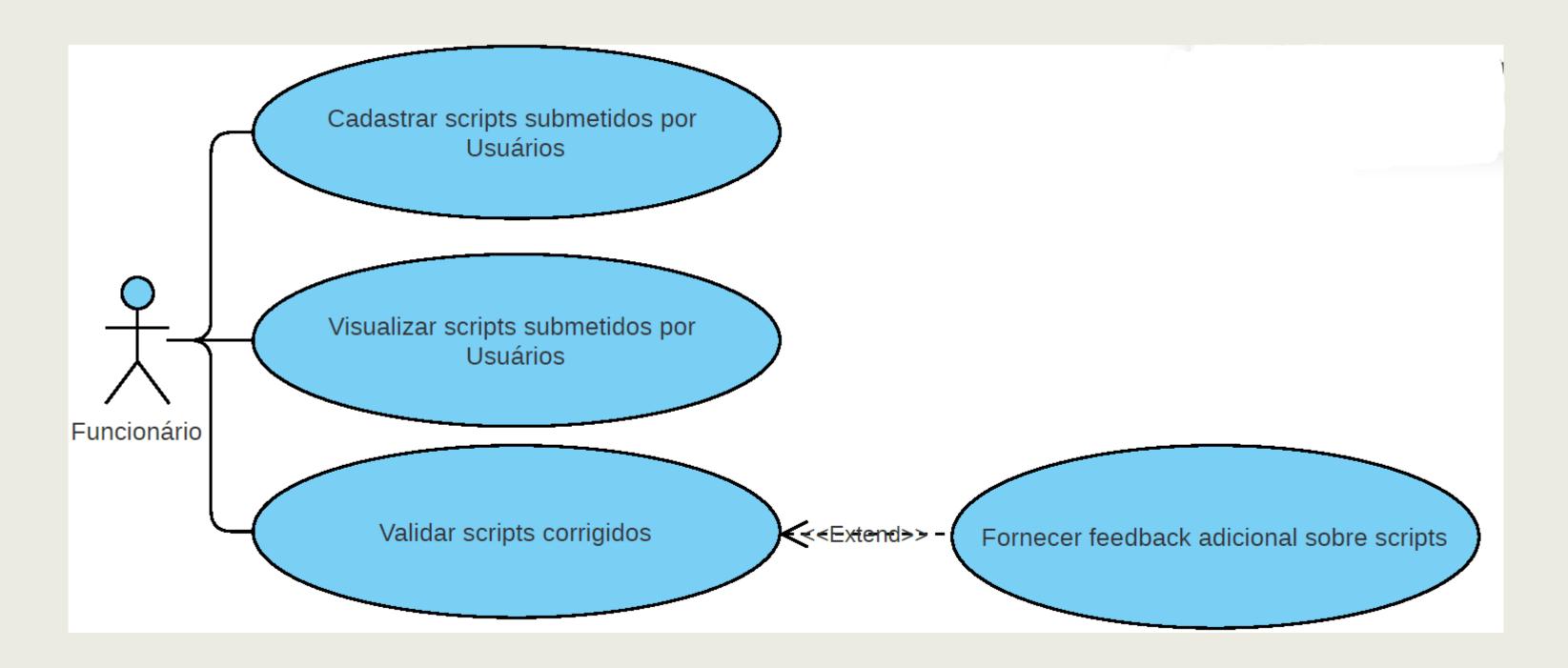
## Caso de Uso - Usuário



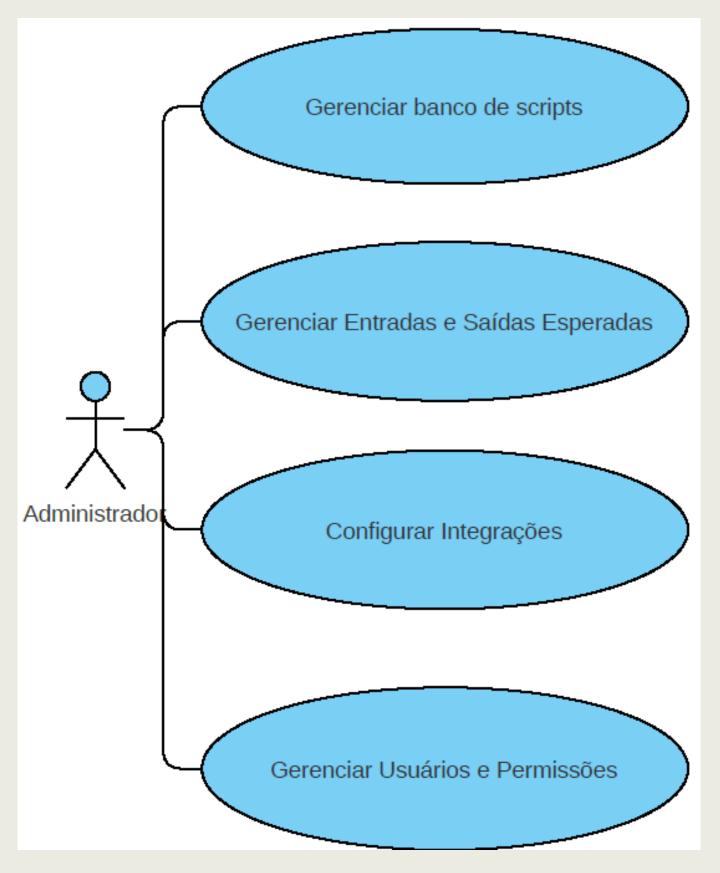
## Caso de Uso - Usuário



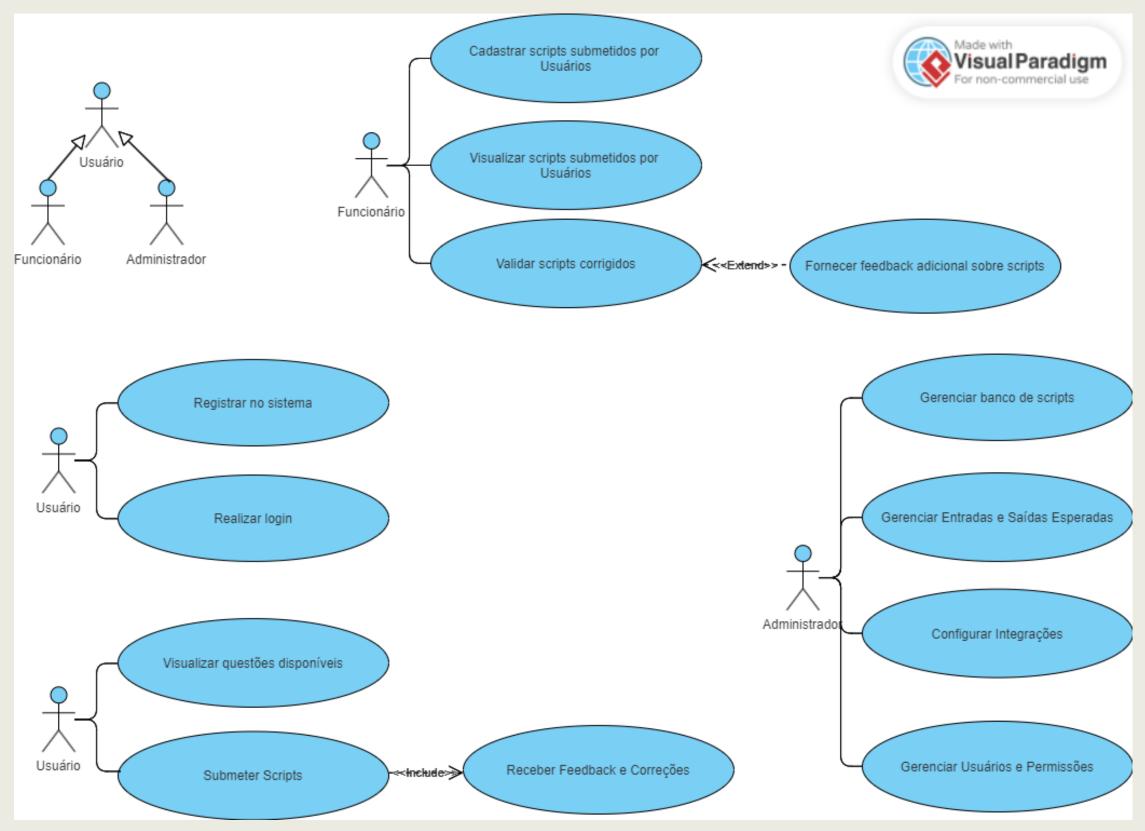
### Caso de Uso - Funcionário

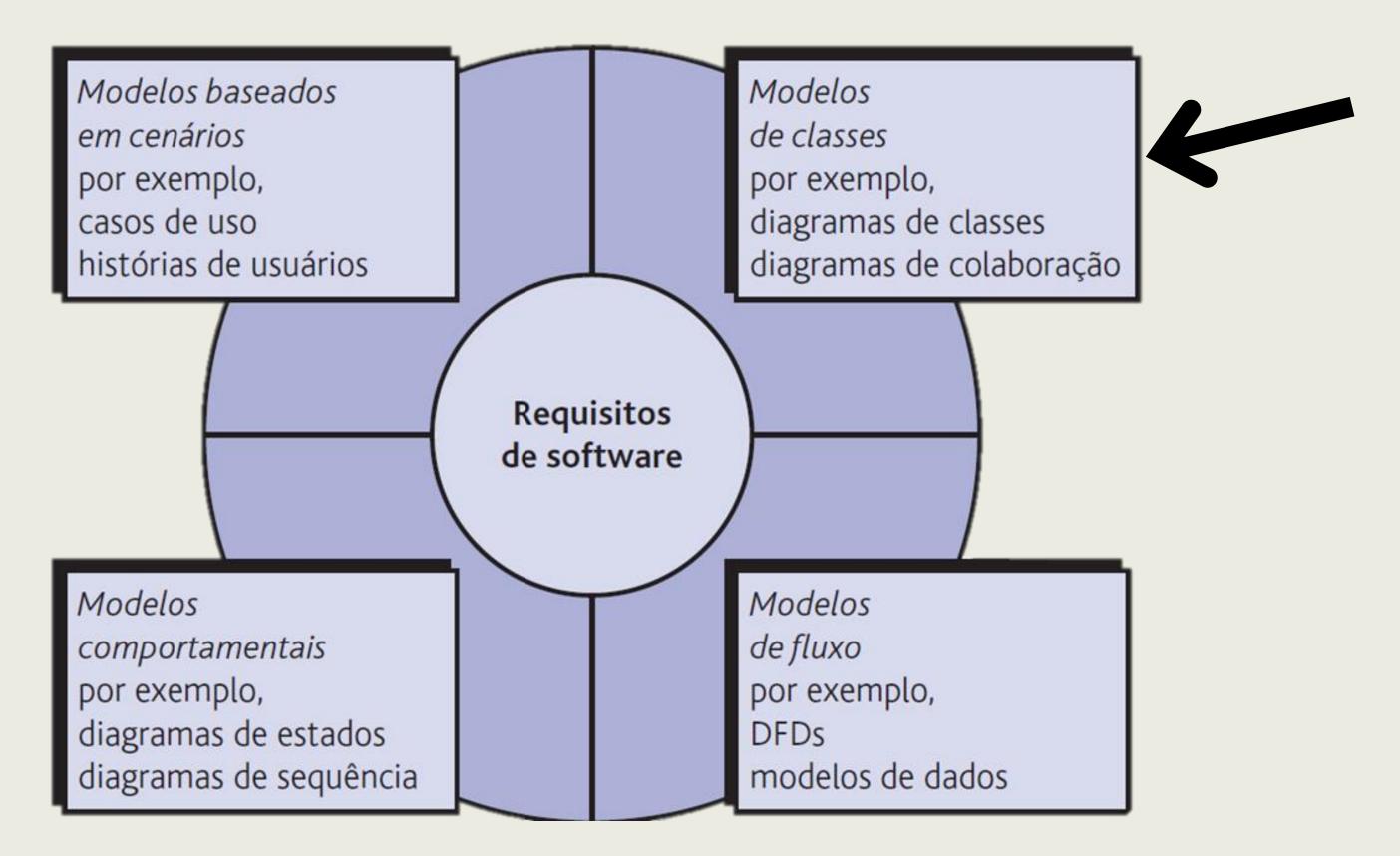


## Caso de Uso - Administrador



## Caso de uso - Geral





#### Análise - Classe



Classe



- -atributoPrivate #atributoProtected
- ~atributoPackage
- +atributoPublic

~methodDaClasse()

#### Análise - Classe



Classe

- -atributoPrivate #atributoProtected
- ~atributoPackage
- +atributoPublic
- ~methodDaClasse()



#### Análise - Classe



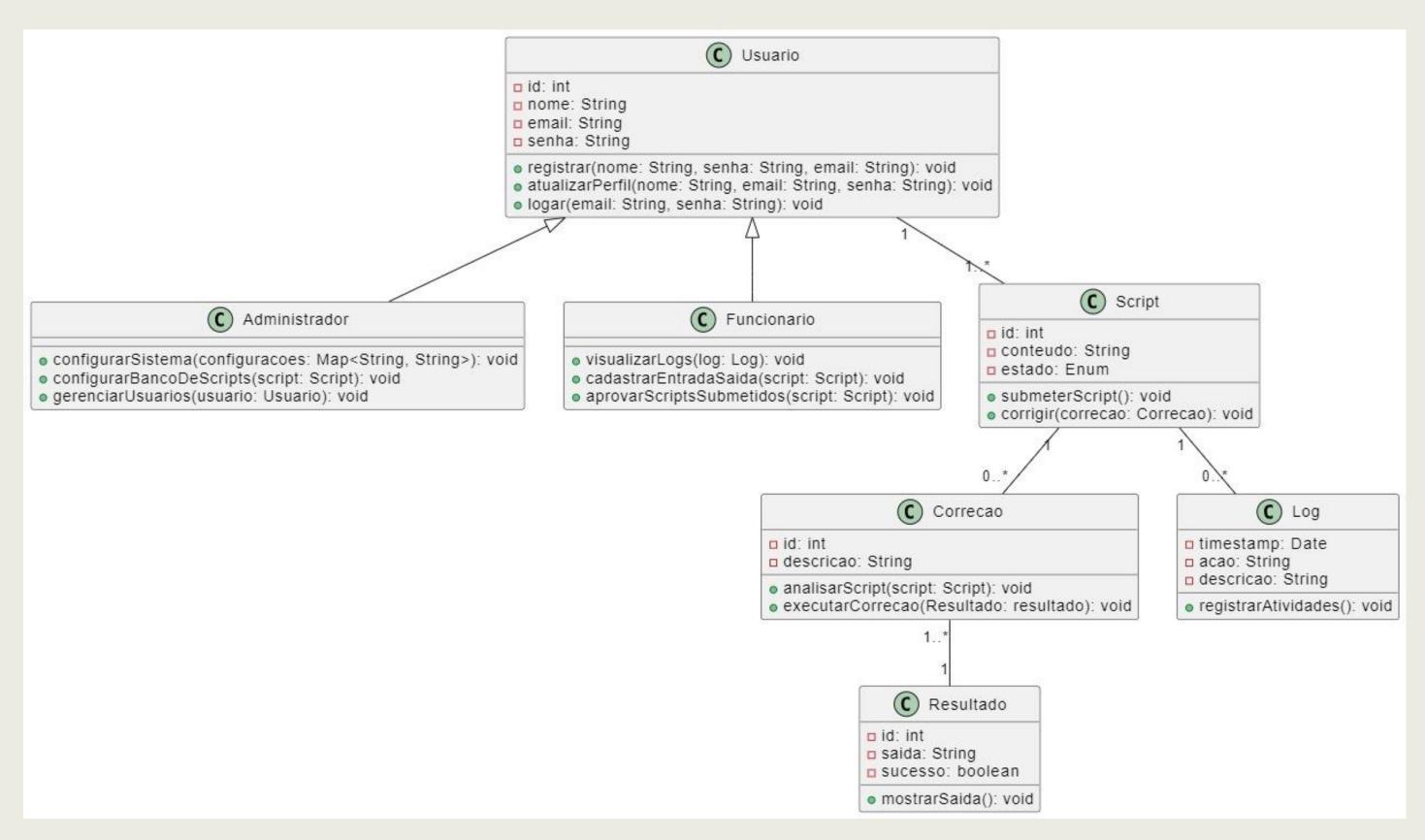
Classe

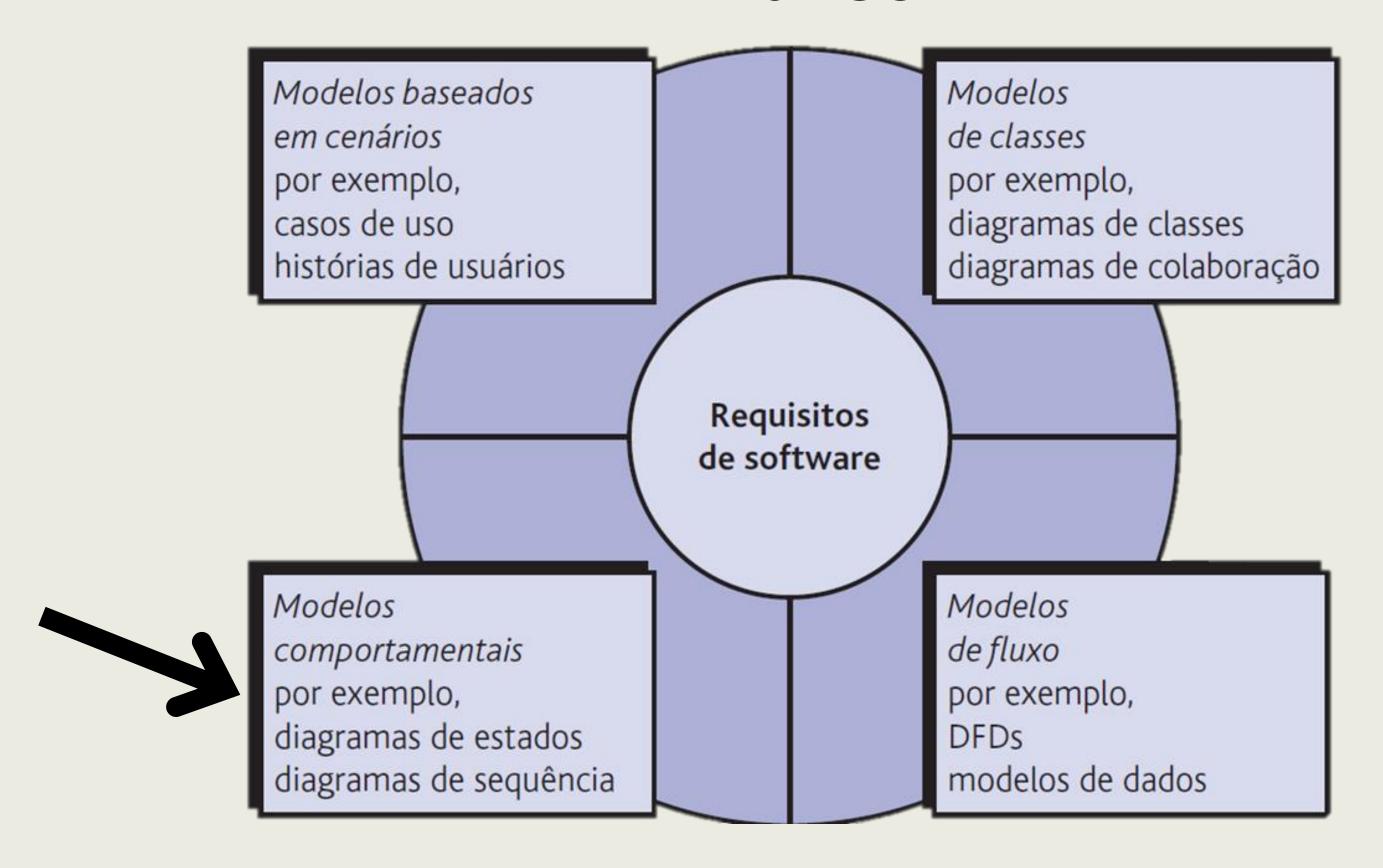
- -atributoPrivate #atributoProtected
- ~atributoPackage
- +atributoPublic



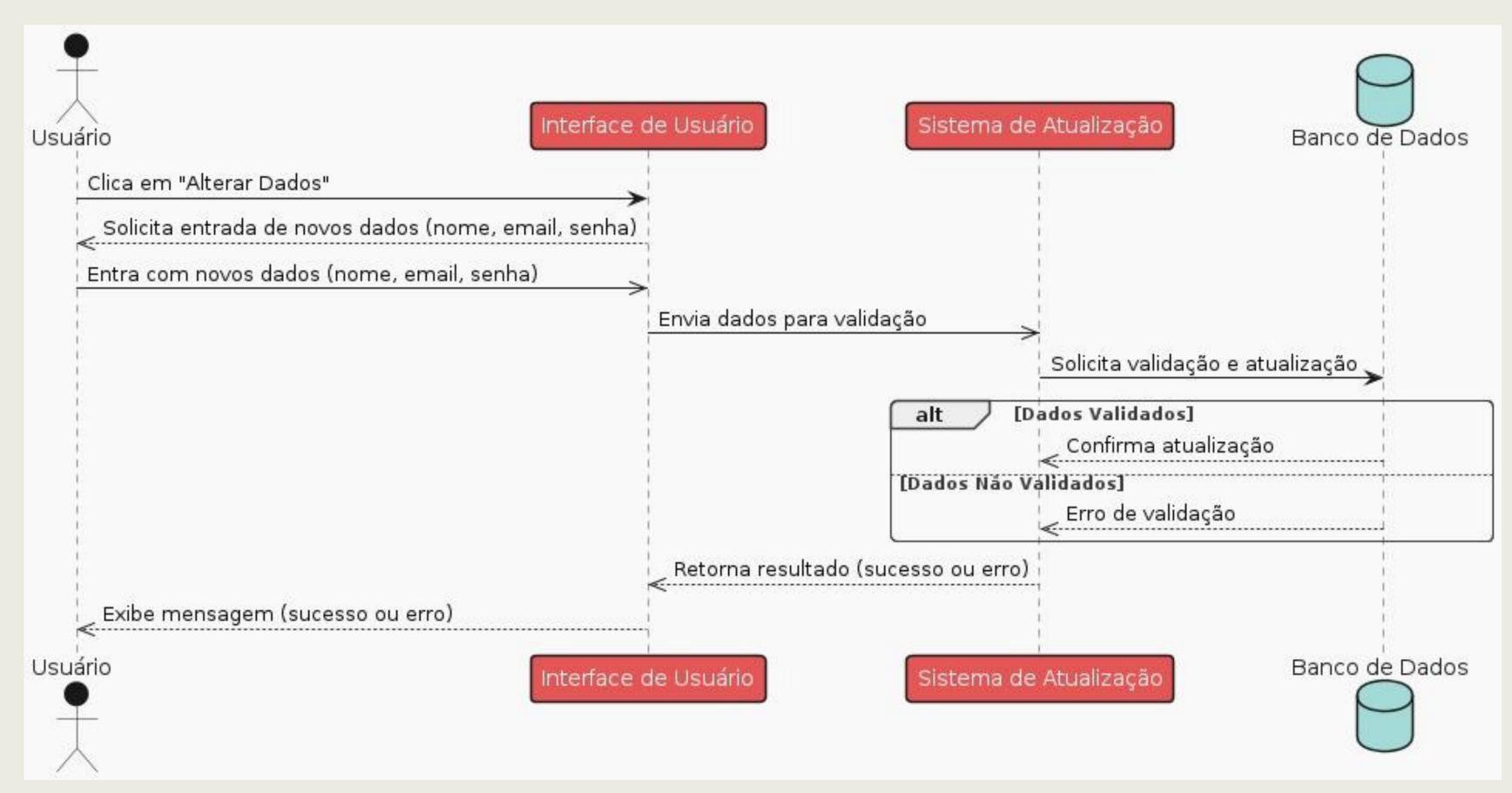


#### Classe





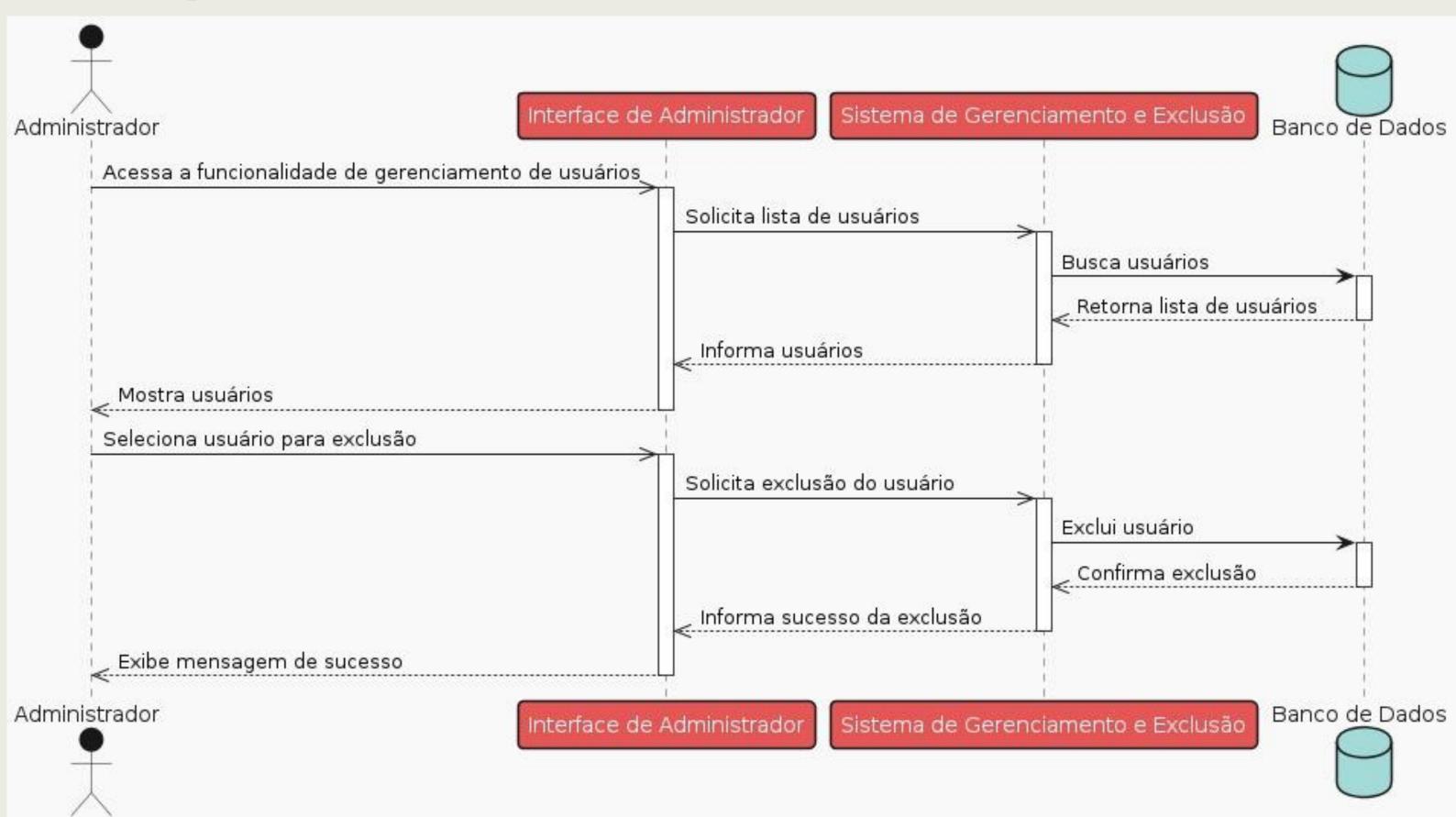
# Sequência - de alteração de dados

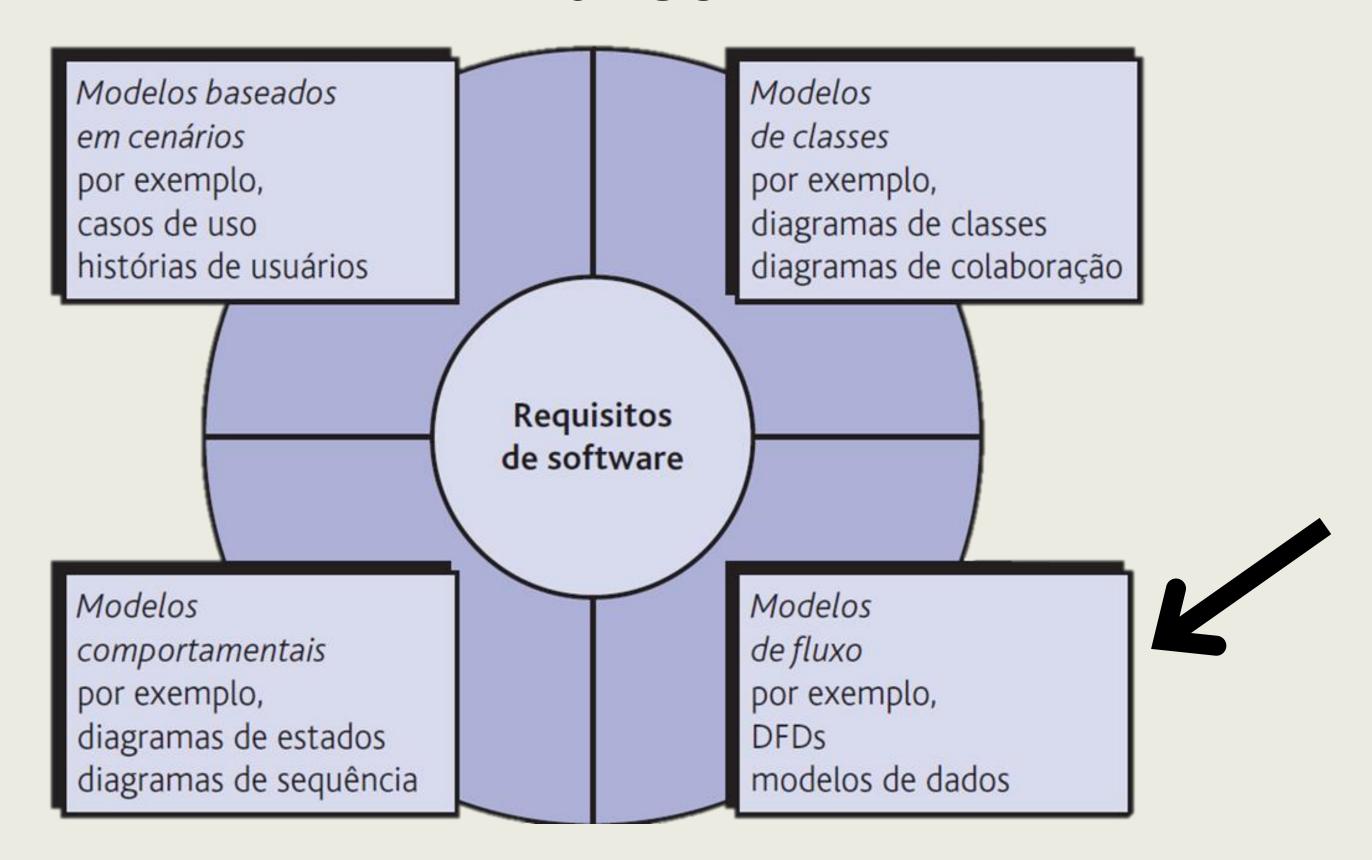


Sequência - de Registro e Autenticação

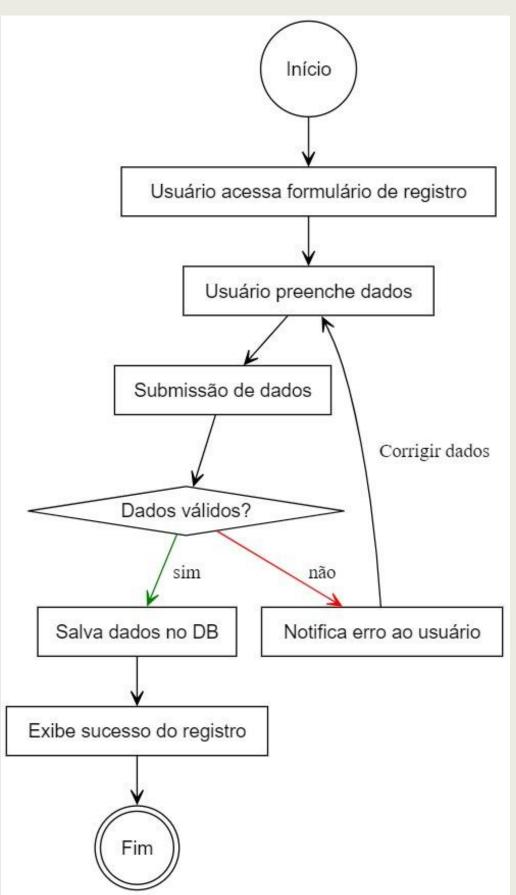


# Sequência - de Gerenciamento e Exclusão

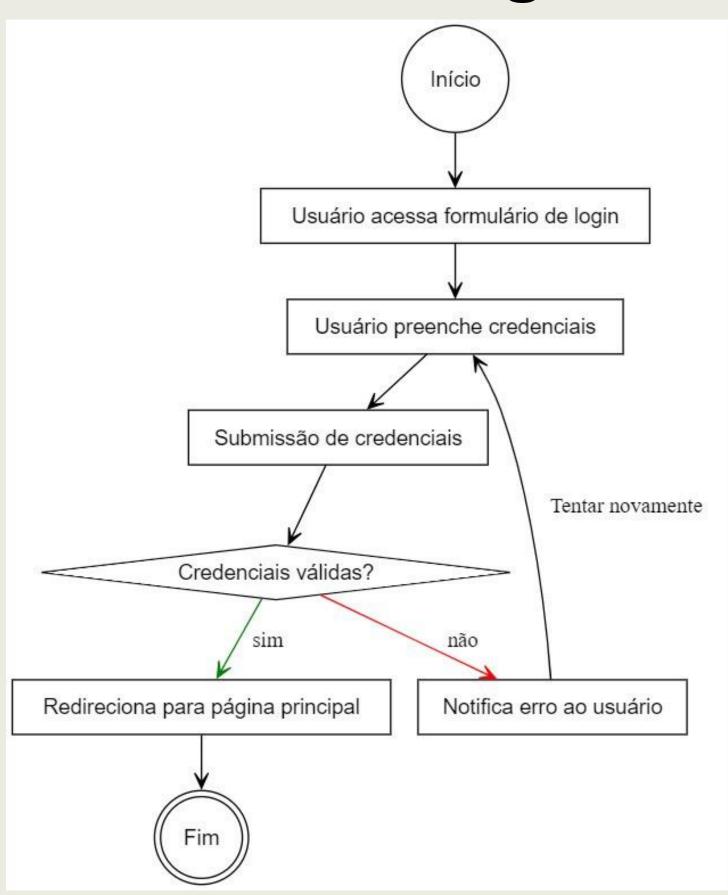




# Atividade - Registro



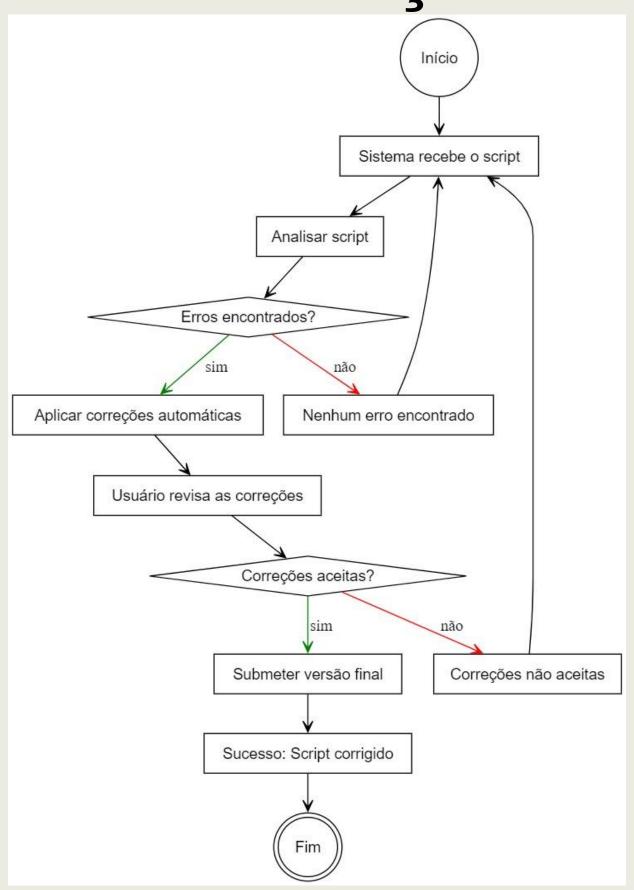
# Atividade - Login



# Atividade – Registro de entrada e saida



# Atividade - Correção de Script



Reconhecimentos e Direitos Autorais

@autor: Giordano Bruno Mochel e Vitor Ferreira Nunes

@contato:

@data última versão: 21 / 06 / 2024

@versão: 1.1

@outros repositórios:

@Agradecimentos: Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Professor Doutor Thales Levi Azevedo Valente, e colegas de curso.

@Copyright/License

Este material é resultado de um trabalho acadêmico para a disciplina PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE, sobre a orientação do professor Dr. THALES LEVI AZEVEDO VALENTE, semestre letivo 2024.1, curso Engenharia da Computação, na Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Todo o material sob esta licença é software livre: pode ser usado para fins acadêmicos e comerciais sem nenhum custo. Não há papelada, nem royalties, nem restrições de "copyleft" do tipo GNU. Ele é licenciado sob os termos da licença MIT reproduzida abaixo e, portanto, é compatível com GPL e também se qualifica como software de código aberto. É de domínio público. Os detalhes legais estão abaixo. O espírito desta licença é que você é livre para usar este material para qualquer finalidade, sem nenhum custo. O único requisito é que, se você usá-los, nos dê crédito.

Copyright © 2024 Educational Material

Este material está licenciado sob a Licença MIT. É permitido o uso, cópia, modificação, e distribuição deste material para qualquer fim, desde que acompanhado deste aviso de direitos autorais.

O MATERIAL É FORNECIDO "COMO ESTÁ", SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO ÀS GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM E NÃO VIOLAÇÃO. EM HIPÓTESE ALGUMA OS AUTORES OU DETENTORES DE DIREITOS AUTORAIS SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUALQUER RECLAMAÇÃO, DANOS OU OUTRA RESPONSABILIDADE, SEJA EM UMA AÇÃO DE CONTRATO, ATO ILÍCITO OU DE OUTRA FORMA, DECORRENTE DE, OU EM CONEXÃO COM O MATERIAL OU O USO OU OUTRAS NEGOCIAÇÕES NO MATERIAL.

Para mais informações sobre a Licença MIT: https://opensource.org/licenses/MIT.