

Mooca’s Pizza

Especificação de Sistema

Easy Queue

Versão 1.0

Raí Jóia miquilino valencio, Matheus Henrique Oliveira Chuang, Bruno Godoy Dias

Histórico da Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| <dd/mmm/aa> | <x.x> | <detalhes> | <nome> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Índice Analítico

1. Identificação 4

*1.1* Nome: 4

*1.2* RA: 4

*1.3* Turma: 4

1.4 Professor: 4

1.5 Disciplinas envolvidas: 4

1.5.1 Disciplina 1: 4

1.5.2 Disciplina 2: 4

2. Especificação Geral do Sistema. 4

2.1 Escopo 4

2.2 Descrição dos requisitos de usuário. 4

2.2.1 Breve Descrição 4

2.2.2 Requisitos do produto 4

2.3 Requisitos Especiais 5

2.3.1 <Nome do Requisito Especial 1> 5

2.3.2 <Nome do Requisito Especial 2> 5

3. Distribuição das Funcionalidades (Modelagem). 5

3.1 Funcionalidades do Sistema 5

3.1.1 Descrição da Funcionalidade-1 do Sistema 5

3.1.2 Descrição da Funcionalidade-2 do Sistema 5

4. Representação Gráfica do Software. 5

4.1 Diagrama de Casos de Uso 5

4.1.1 Especificação do Caso de Uso-1 5

4.1.2 Especificação do Caso de Uso-2 5

4.2 Diagrama de Classes. 6

4.3 Diagrama de Sequência. 6

4.3.1 Diagrama de Sequência-1. 6

4.3.2 Diagrama de Sequência-2. 6

4.4 Diagrama de Comunicação/Colaboração. 6

4.5 Diagrama de Atividades. 6

4.6 Diagrama de Estados. 6

4.6.1 Diagrama de Estados da classe-x atributo-x. 6

4.6.2 Diagrama de Estados da classe-y atributo-y. 6

4.7 Diagrama de Implementação. 6

4.7.1 Diagrama de Pacotes. 6

4.7.2 Diagrama de Componentes. 6

4.7.3 Diagrama de Implantação/Distribuição 6

4.8 Diagrama de Objetos. 7

4.9 Diagrama de Estrutura Composta. 7

4.10 Diagrama de Interação Geral. 7

4.11 Diagrama de Tempo ou Temporal. 7

Easy Queue

# Identificação

## Nome aluno 01: Raí jóia miquilino valencio

## RA aluno 01: 82318841

## Nome aluno 02: Matheus Henrique Oliveira Chuang

## RA aluno 02: 823165173

## Nome aluno 03: Bruno Godoy Dias

## RA aluno 03: 82311358

## Turmas: CCP1AN-MCD3-25085187 / CCP1AN-MCD3-25070036

## Professores(as): Carlos Enrique Lopez Noriega e Robson Calvetti

## Disciplinas envolvidas:

### Disciplina 1: Gestão e qualidade de Software

#### Professor responsável: Robson Calvetti

#### Ponto a ser verificado:

[Solicitação do professor da disciplina para ser desenvolvida no projeto]

### Disciplina 2: Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

#### Professor responsável: Carlos Enrique Lopez Noriega

#### Ponto a ser verificado:

[Solicitação do professor da disciplina para ser desenvolvida no projeto]

Etc......

# Especificação Geral do Sistema.

## Escopo

[Uma breve descrição do escopo desta **Especificação de Sistema**, e de tudo o que for afetado ou influenciado por este documento, componentes externos, internos, hardware e software]

## Descrição dos requisitos de usuário.

### Breve Descrição

[A descrição aborda brevemente o papel e a finalidade do sistema/software segundo a perspectivas do usuário]

### Requisitos do produto

[A descrição dos requisitos do produto são referentes a solicitação do usuário, todos os desejos do usuário, independentemente da arquitetura do sistema]

#### Requisitos 1

[Descrição de cada requisito do sistema]

#### Requisitos 2

[Descrição de cada requisito do sistema]

## Requisitos Especiais

[Descrição dos requisitos especiais do Sistema]

### <Nome do Requisito Especial 1>

[Uma breve descrição do requisito especial]

### <Nome do Requisito Especial 2>

[Uma breve descrição do requisito especial]

# Distribuição das Funcionalidades (Modelagem).

[ (explicação deste tópico 4) E a atividade de construção de modelos que explique as características e o comportamento da parte software e da parte hardware do Sistema a ser desenvolvido. Em sua construção os modelos devem ser usados na elaboração e representação da arquitetura das características e funcionalidades que o Sistema deve prover e contribui para o seu planejamento e na sua construção. Em geral implica na construção de modelos gráficos que simbolizam os artefatos dos Sistemas de software e hardware utilizados e os seus inter-relacionamentos. A escolha da técnica e da ferramenta a ser utilizada, deve ser escolhida de acordo com as características do Sistema a ser desenvolvido com as características do ambiente de desenvolvimento e dos envolvidos. Pode-se utilizar representação através de fluxogramas, linguagens gráficas, ferramentas e técnicas direcionadas para o Sistema a ser produzido. ]

## Funcionalidades do Sistema

[Listar as funcionalidades do sistema identificadas no enunciado]

### Descrição da Funcionalidade-1 do Sistema

[Descrever cada funcionalidade do sistema pela visão do software]

### Descrição da Funcionalidade-2 do Sistema

[Descrever cada funcionalidade do sistema pela visão do software]

# Representação Gráfica do Software.

## Diagrama de Casos de Uso

[Representar o conjunto de comportamentos de alto nível do sistema - A Representação gráfica das funcionalidades do sistema]

### Especificação do Caso de Uso-1

[Especificação/detalhamento de cada caso de uso do sistema, o detalhamento deve ser feito de forma textual e pode ser demonstrado através de outros diagramas]

### Especificação do Caso de Uso-2

[Especificação/detalhamento de cada caso de uso do sistema, o detalhamento deve ser feito de forma textual e pode ser demonstrado através de outros diagramas]

## Diagrama de Classes.

[Representar a coleção de classes do sistema e seus inter-relacionamentos]

## Diagrama de Sequência.

[Representar uma perspectiva, orientada por tempo, da colaboração/troca de mensagens entre os objetos do sistema, para cada instancia/cenário diferentes do sistema]

### Diagrama de Sequência-1.

[Representação do cenário-1]

### Diagrama de Sequência-2.

[Representação do cenário-2]

## Diagrama de Comunicação/Colaboração.

[Representar o envio ou o recebimento de dados entre um ator e um caso de uso]

## Diagrama de Atividades.

[Representar o fluxo de tarefas que podem ser executadas pelo sistema ou por um ator]

## Diagrama de Estados.

[Representar um conjunto de estados dos objetos das classes]

### Diagrama de Estados da classe-x atributo-x.

[Representar um conjunto de estados que um objeto pode estar e os “gatilhos” que estimulam a transição do objeto de um estado para outro]

### Diagrama de Estados da classe-y atributo-y.

[Representar um conjunto de estados que um objeto pode estar e os “gatilhos” que estimulam a transição do objeto de um estado para outro]

## Diagrama de Implementação.

[Representar a Arquitetura Física do sistema]

### Diagrama de Pacotes.

[Representar os pacotes ou pedaços do sistema divididos em agrupamentos lógicos mostrando as dependências entre eles, representaros módulos físicos que o desenvolvedor deve utilizar]

### Diagrama de Componentes.

[Representar a coleção de componentes de software e seus inter-relacionamentos]

### Diagrama de Implantação/Distribuição

[Representar a arquitetura dos processadores, dispositivos e os componentes de software que rodam na arquitetura utilizada no sistema, a modelagem das plataformas físicas e conexões de rede que do sistema]

## Diagrama de Objetos.

[Representar os objetos que foram instanciados das classes]

## Diagrama de Estrutura Composta.

[Representar os relacionamentos entre os elementos/colaboração interna de classes, interfaces ou componentes para especificar uma funcionalidade do sistema]

## Diagrama de Interação Geral.

[Representar o envio ou o recebimento de dados entre um ator e um caso de uso]

## Diagrama de Tempo ou Temporal.

[Representar o comportamento dos objetos e sua interação em uma escala de tempo, focalizando as condições que mudam no decorrer desse período]