



Projeto de Bloco - Engenharia Disciplinada de Softwares

TESTE DE PERFORMANCE - TP3

Rodrigo de Moraes Filomeno

002.628.957-14

Sumário

Introdução	4
Objetivo	4
Justificativa	4
Descrição da tarefa	4
Conclusão	7
Bibliografia	8

Introdução

Trata-se de um teste de performance onde o aluno deve demonstrar as competências adquiridas durante as etapas lecionadas

Objetivo

Este trabalho tem o objetivo de documentar as competências que o aluno adquiriu durante as etapas.

Justificativa

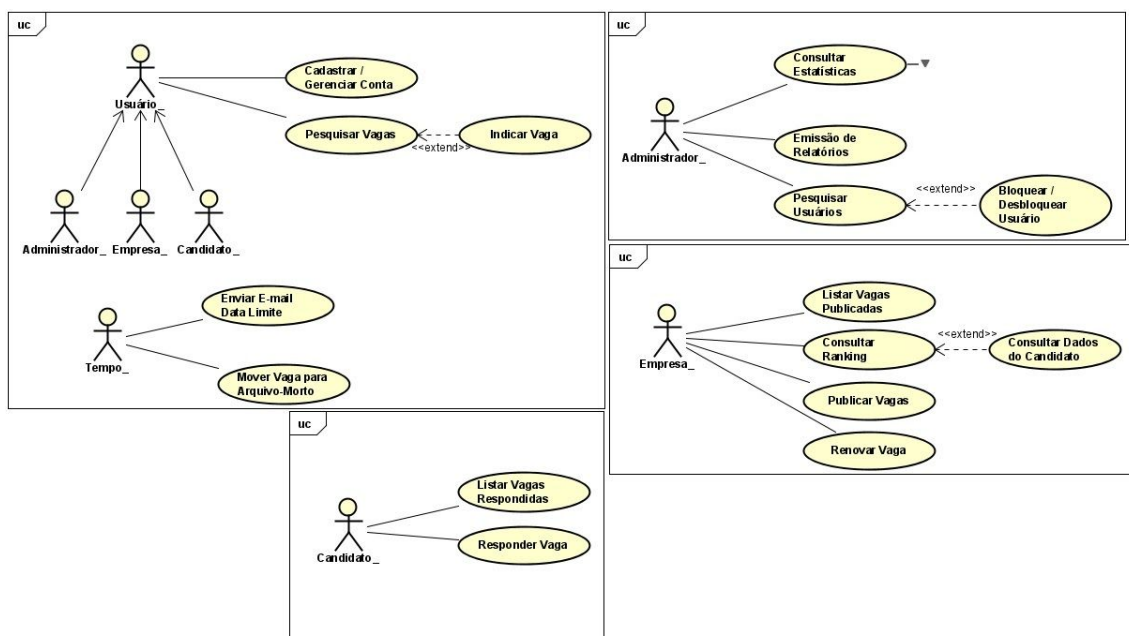
Este trabalho se justifica na necessidade da Instituição verificar o desenvolvimento dos alunos durante o curso.

Descrição da tarefa

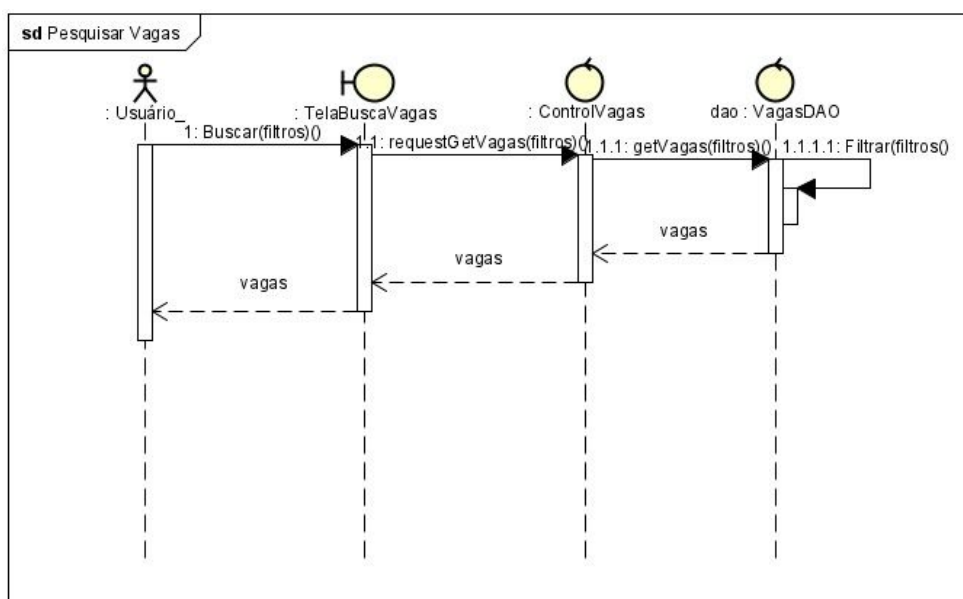
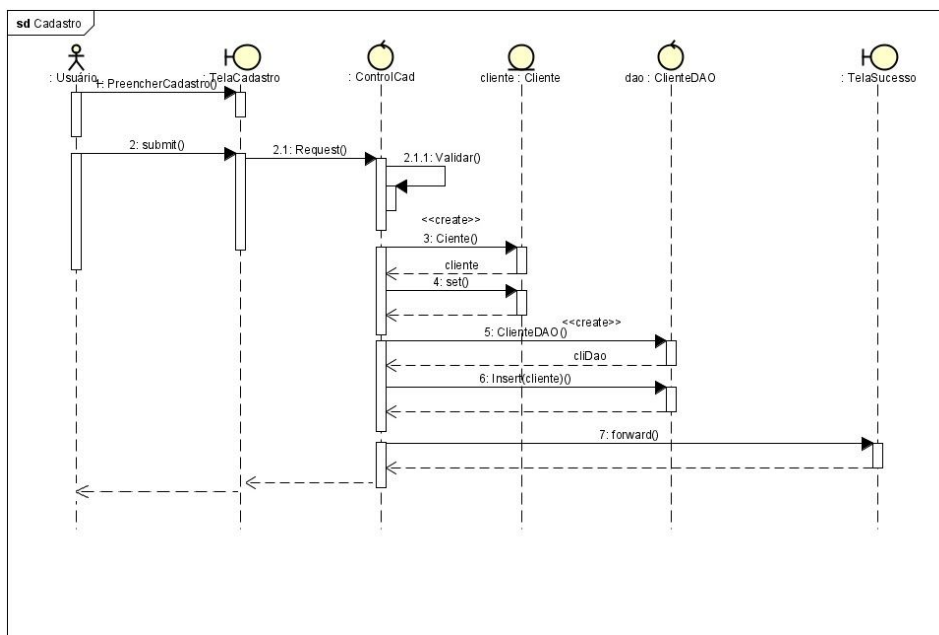
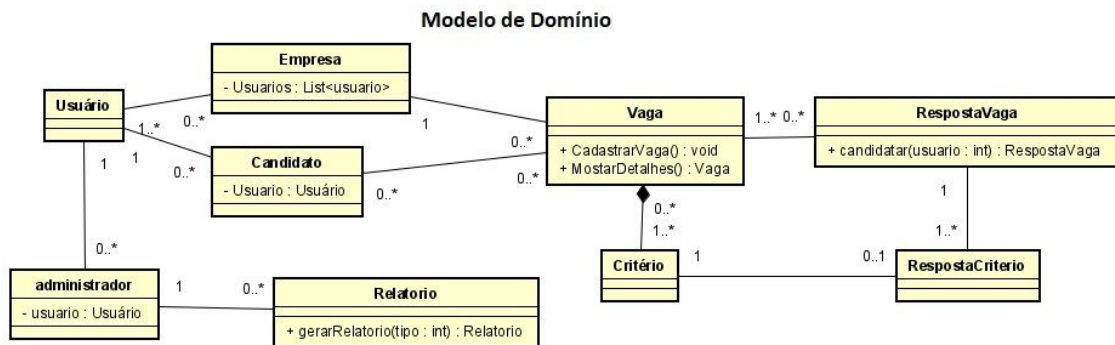
Continuando o projeto de bloco o aluno deve considerar os entregáveis do TP1 e continuar seu desenvolvimento considerando uma metodologia ágil

Entregável deste TP:

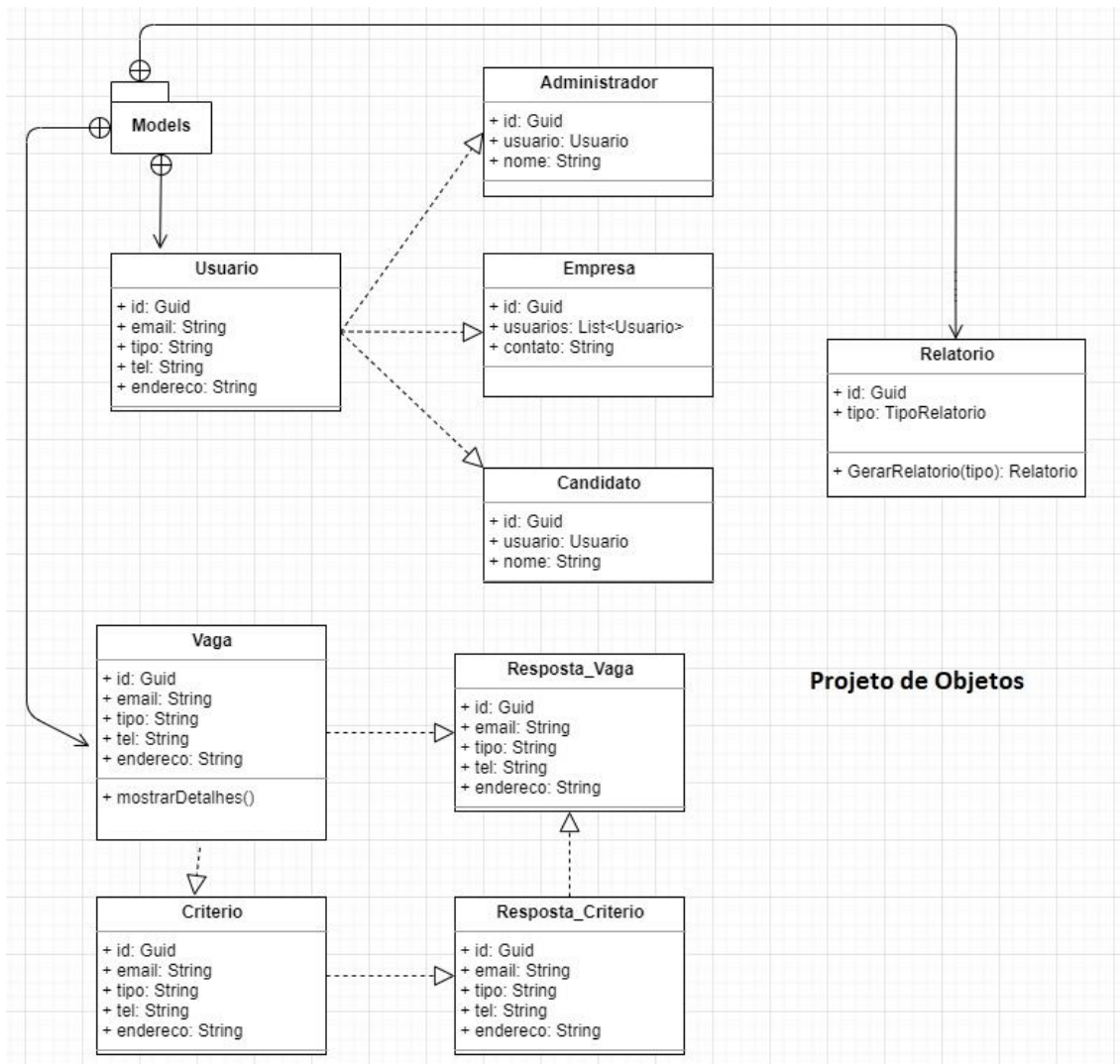
1. O aluno deve refinar o caso de uso do TP1, de acordo com feedback recebido;



2. O aluno deve refinar os modelos de domínio e os diagramas sequenciais de acordo com o feedback recebido;



3. O aluno deve realizar o projeto de objetos, representando com o diagrama UML adequando, indicando Classes e Métodos;



4. O aluno deve dissertar sobre as responsabilidades (princípios GRASP e padrões GoF) de cada objeto projetado, indicando-as.

Os princípios GRASP (General responsibility assignment software principles), definem diretrizes para atribuir responsabilidade a classes e objetos em projeto orientado a objetos. São padrões (patterns) que “respondem” a problemas comuns a quase todos os projetos de desenvolvimento de software.

Alguns exemplos que podemos citar são Controller, Alta coesão, Baixo acoplamento, etc...

Os padrões GoF (Gang of Four) são Padrões de Projeto que trazem soluções reutilizáveis de software orientado a objetos, são divididos em 24 tipos em 3 categorias distintas, as categorias e alguns exemplos de cada uma são:

- Criacional:

Singleton, Builder, etc...

- Estruturais:

Decorator, Composite, Adapter, etc...

- Comportamental:

Strategy, Chain of Responsibility, Observer, etc...

Conclusão

Concluimos este trabalho demonstrando tudo que foi ensinado durante as etapas desta disciplina.

Bibliografia

Infnet, Moodle, 2020, <https://lms.infnet.edu.br/moodle/course/view.php?id=1756#section-2>

Ambler, Scott W. , Lines, Mark, 2012, Disciplined Agile Delivery, IBM Press

Wikipedia, 2020, <https://pt.wikipedia.org/>

Devmedia, 2020, <https://www.devmedia.com.br/>