

# ESWII - Trabalho final

# Trabalho Final – Engenharia de Software II

DATA DE ENTREGA 11/12 ATÉ 12h – Pode ser feito em <del>DUPLA</del>TRIO -\_-

#### Escolher DOIS CASOS e elaborar:

- Diagrama de caso de uso
- 2 sequencias principais (NÃO PODE LOGIN)
- Diagrama de classes (com atributos, características e relações entre classes)
- diagrama de estados descrevendo os processos principais do software
- Vídeo explicando os diagramas (NÃO MANDAR O ARQUIVO DE VÍDEO, HOSPEDAR)

- Sistema de controle de uma cooperativa agropecuária
- A cooperativa possui supermercado, loja veterinária e loja de rações.
  Cada uma com caixas e depósitos separados
- Cada cooperado possui uma cota de consumo em um mês, calculada a partir do volume de produtos que vende para a cooperativa. Após atingir a cota, a compra é bloqueada até o dia do vencimento.
- A loja veterinária conta com veterinários e agrônomos que podem comprar insumos para os cooperados de acordo com seus serviços (durante um atendimento, um veterinário pode comprar um medicamento "na conta" de um cooperado para atender uma emergência, por exemplo)
- O cooperado vende leite e/ou grãos para a cooperativa
- Apenas o gerente pode incluir/excluir cooperados
- Ao final do mês, o cooperado recebe uma fatura com o que forneceu para a cooperativa menos todos os seus gastos. O valor é depositado na conta bancária cadastrada durante o processo de inclusão do cooperado

- Jogo online do tipo MMORPG de tiro;
- O jogador realiza cadastro por meio da interface do jogo e sua conta pode ter até três personagens
- Um personagem possui uma classe e um conjunto de armas e equipamentos
- Um personagem pode fazer parte de um clã e tem uma cidadenatal. O personagem ganha experiência e dinheiro matando monstros
- O personagem pode comprar itens em lojas nas cidades
- O sistema deve controlar o cadastro de jogadores e personagens, bem como os inventários dos jogadores, os itens, monstros, cidades e mapas do jogo.

- Site de venda de passagens de avião
- O comprador se cadastra no site com um ou mais meios de pagamento (que podem estar vencidos ou não) e pode pesquisar e comprar passagens para um voo que possui um código, é realizado por um avião que possui uma quantidade pré-determinada de lugares, origem, destino, data e hora
- O comprador pode comprar adicionais para a passagem, como bagagem extra, mais espaço para as pernas, seguro e comida
- Caso o meio de pagamento seja cartão de crédito, a passagem pode ser parcelada. Uma compra pode conter uma ou mais passagens, sendo que o comprador precisa cadastrar os dados pessoas de todos os passageiros
- A companhia aérea trabalha com três tipos de passagens: promo, plus e ultra, com valores diferentes. Uma mesma compra pode incluir passagens de tipos diferentes e o comprador pode cancelar uma compra sem custo, desde que o cancelamento seja feito a menos de 24h da compra.
- Ao final da compra, um comprovante é enviado para o email do comprador

- Site de compartilhamento de receitas. Existem três categorias de usuários: comentaristas, chefes e cozinheiros;
- Comentaristas podem deixar comentários de texto e com fotos em receitas postadas por cozinheiros e podem adicionar a receita a um livro de receitas pessoal por meio de um ícone '+' e compartilhar a receita em redes sociais;
- Cozinheiros podem postar receitas compostas por ingredientes, modos de preparo e multimídia (fotos e vídeos). Ao postar a receita, o cozinheiro a classifica (entrada, sobremesa, assados, etc...);
- Chefes podem recomendar ou não receitas, expulsar comentaristas ou cozinheiros inconvenientes e avaliar receitas por meio de um sistema de estrelas. Os chefes podem votar nas melhores receitas que serão ranqueadas semanalmente, mensalmente e anualmente;
- O site possui um sistema de I.A. que identifica ingredientes e cria links para sites de supermercados e derivados. Quando o usuário adquire algum dos ingredientes pelo link, o cozinheiro ganha alguns centavos armazenados em sua conta