

TICKET MACHINE - INSPEÇÃO  
PROF. CALEBE DE PAULA BIANCHINI  
DATA DE ENTREGA: ---

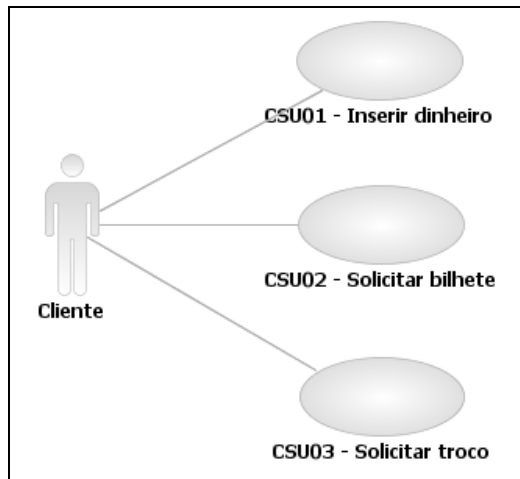
## 1 Engenharia de Requisitos

As estações de trem freqüentemente fornecem máquinas de vender bilhetes que imprimem um bilhete quando um cliente insere a quantia correta para pagar a passagem. As máquinas mantêm uma soma total da quantidade de dinheiro que coletou durante toda sua operação.

### 1.1 Catálogo dos Atores

Ator	Descrição
Cliente	Usuário da máquina de vender bilhetes.

### 1.2 Diagrama dos Casos de Uso



### 1.3 Especificação dos Casos de Uso

#### 1.3.1 CSU01 – Inserir dinheiro

Identificador	CSU01
Nome	Inserir dinheiro

<b>Atores</b>	Cliente
<b>Sumário</b>	Uma quantia de dinheiro é inserida na máquina. É importante ressaltar que essa quantia sempre é representada por uma única nota de papel-moeda.
<b>Complexidade</b>	Médio
<b>Regras de Negócio</b>	N/D
<b>Pré-condições</b>	N/D
<b>Pós-condição</b>	O valor inserido é adicionado ao saldo total disponível.
<b>Pontos de Inclusão</b>	N/D
<b>Pontos de Extensão</b>	N/D

<b>Fluxo Principal</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. O Cliente insere uma nota de papel-moeda.	
	2. O Sistema mostra uma mensagem informando para o Cliente aguardar alguns instantes.
	3. O Sistema valida a nota de papel-moeda inserida.
	4. O Sistema adiciona o valor ao saldo disponível.
	5. O Sistema informa que a nota de papel-moeda foi aceita.
	6. O sistema informa o saldo atual. Caso de Uso é encerrado.

<b>Fluxo de Exceção 1: 3a. O Sistema não valida a nota de papel-moeda.</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
	1. O Sistema devolve a nota de papel-moeda.
	2. Enquanto o Cliente não retirar a nota de papel-moeda, o Sistema informa que a nota de papel-moeda é inválida.
3. O Cliente retira a nota de papel-moeda.	
	4. Volta ao passo 6 do Fluxo Principal.

### 1.3.2 CSU02 – Solicitar bilhete

<b>Identificador</b>	CSU02
<b>Nome</b>	Solicitar bilhete
<b>Atores</b>	Cliente
<b>Sumário</b>	Um único bilhete de transporte é impresso.
<b>Complexidade</b>	Fácil
<b>Regras de Negócio</b>	N/D
<b>Pré-condições</b>	N/D
<b>Pós-condição</b>	Um bilhete é impresso e seu valor é debitado do saldo

	disponível.
<b>Pontos de Inclusão</b>	N/D
<b>Pontos de Extensão</b>	N/D

<b>Fluxo Principal</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. O Cliente solicita impressão do bilhete de transporte.	
	2. O Sistema verifica o saldo e emite o bilhete.
	3. O sistema informa o saldo atual. Caso de Uso é encerrado.

<b>Fluxo de Exceção 1: 2a. O saldo é insuficiente para emissão do bilhete.</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
	1. O Sistema informa que o saldo é insuficiente.
	2. Volta ao passo 3 do Fluxo Principal.

### 1.3.2 CSU03 – Solicitar troco

<b>Identificador</b>	CSU03
<b>Nome</b>	Solicitar troco
<b>Atores</b>	Cliente
<b>Sumário</b>	O troco é devolvido. Vale ressaltar que o troco também é em nota de papel-moeda.
<b>Complexidade</b>	Fácil
<b>Regras de Negócio</b>	N/D
<b>Pré-condições</b>	N/D
<b>Pós-condição</b>	O valor em nota de papel-moeda é devolvido e o saldo disponível é zerado.
<b>Pontos de Inclusão</b>	N/D
<b>Pontos de Extensão</b>	N/D

<b>Fluxo Principal</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do Sistema</b>
1. O Cliente solicita devolução do saldo restante como troco.	
	2. O Sistema verifica o saldo e devolve a quantidade do saldo em notas de papel-moeda.
	3. O Sistema zera o valor do saldo.
	3. O sistema informa o saldo atual. Caso de Uso é encerrado.

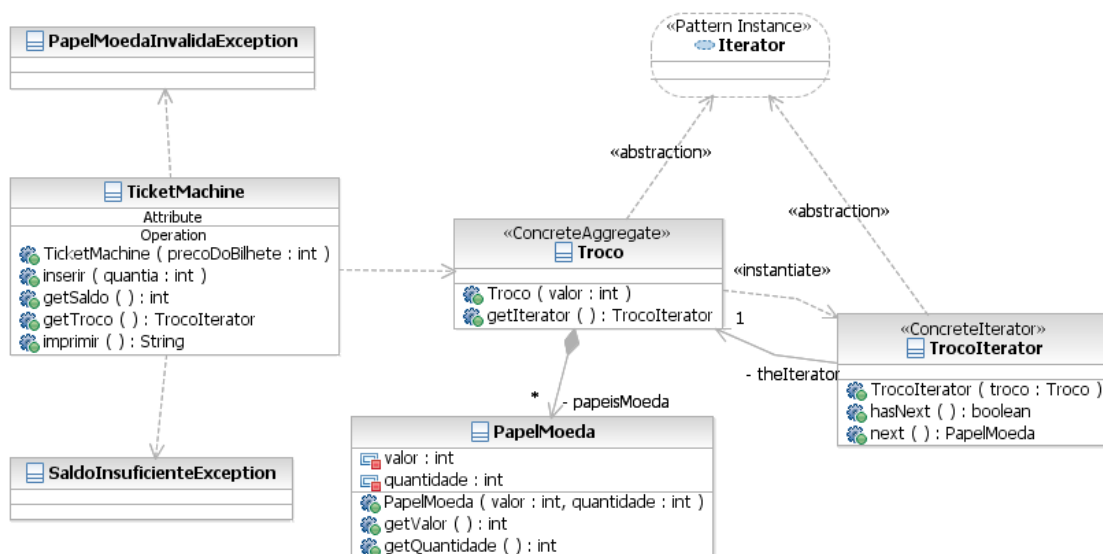
## 1.4 Protótipos

### 1.4.1 Tela principal

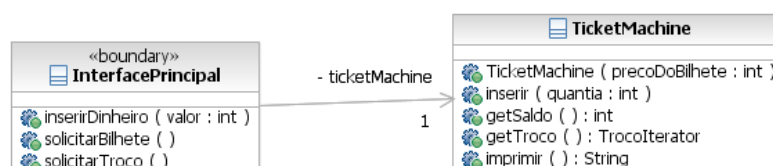


## 2 Projeto Orientado a Objetos

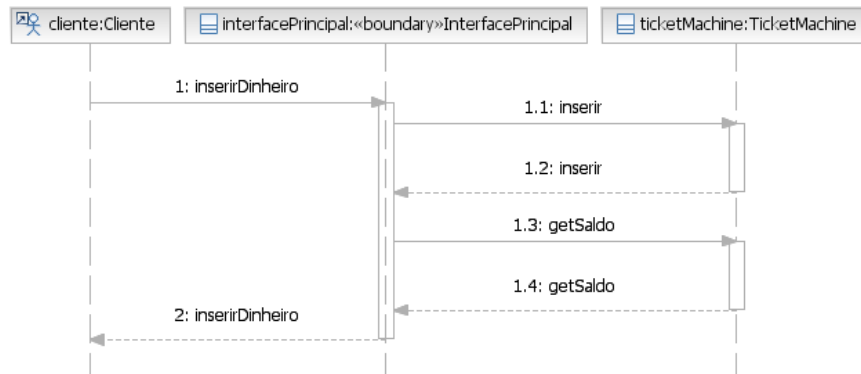
### 2.1 Diagrama de Classes Principal



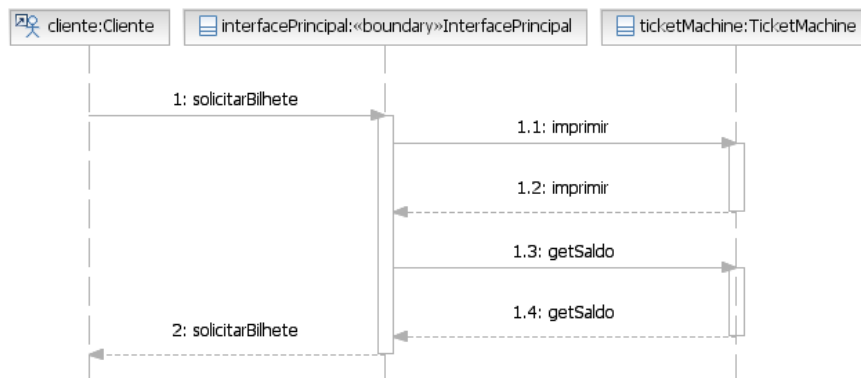
### 2.2 Diagrama de Classes de interação



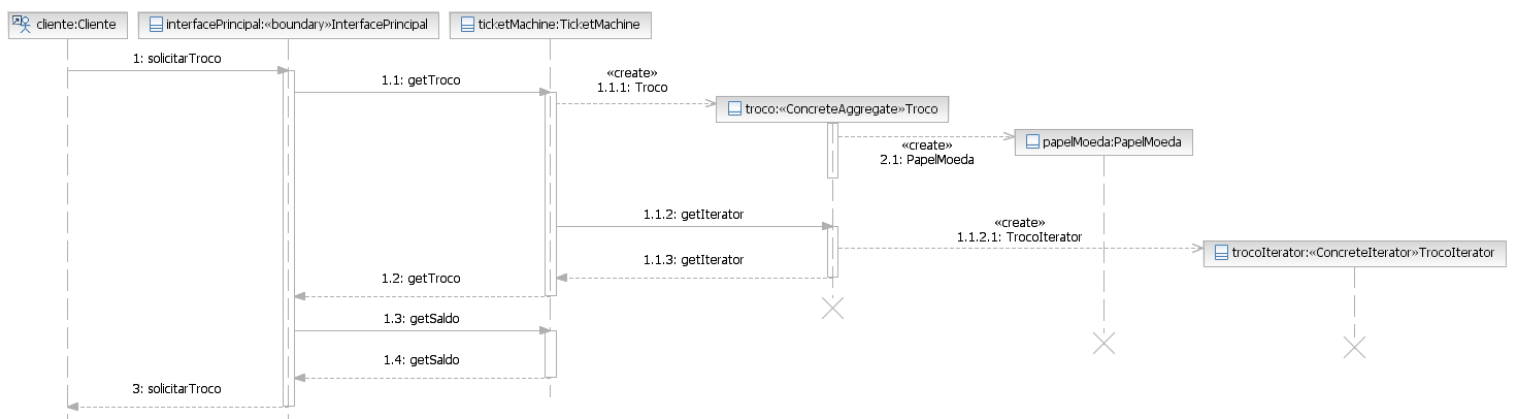
## 2.3 Diagrama de Seqüência – Inserir dinheiro



## 2.4 Diagrama de Seqüência – Solicitar bilhete



## 2.5 Diagrama de Seqüência – Solicitar troco



É importante salientar que estes diagramas representam apenas o fluxo principal dos casos de uso.

### 3 Inspeção

Crie um relatório com o resultado da inspeção deste documento. Liste os defeitos e apresente onde foram encontrados. Classifique os defeitos por categoria (veja tabela abaixo) e quanto à severidade (baixa/média/alta).

Tabela 1. Defeitos de requisitos [Shull 1998].

Tipos de Defeito	Descrição
Omissão	Deve-se à omissão ou negligência de alguma informação necessária ao desenvolvimento do software.
Ambiguidade	Ocorre quando uma determinada informação não é bem definida, permitindo assim uma interpretação subjetiva, que pode levar a múltiplas interpretações.
Fato incorreto	Informações dos artefatos do sistema que são contraditórias com o conhecimento que se tem do domínio da aplicação.
Inconsistência	Ocorre quando duas ou mais informações são contraditórias entre si.
Informação estranha	Informação desnecessária incluída nos requisitos do software que esta sendo desenvolvido

Tabela 2. Defeitos de código [Jones 2009].

Tipos de Defeito	Descrição
Comissão	Ocorre quando existe algum segmento de código que foi implementado incorretamente, i.e., cuja implementação é diferente do que foi especificado.
Inicialização	Ocorre quando se tenta acessar uma variável que não foi inicializada.
Computação	Similar ao defeito de comissão; ocorre quando um valor é definido erroneamente para uma variável.
Desempenho	Algumas rotinas executam comandos ou laços ( <i>loops</i> ) desnecessários.
Controle	Ocorre quando um comando de desvio condicional é usado de forma incorreta.
Excesso	Existem trechos de código irrelevantes e desnecessários.
Dados	Ocorre quando uma estrutura de dados é manipulada de forma incorreta (por exemplo, quando se tenta acessar um índice inexistente de um vetor/matriz).

### 4 Referências

Pötter, H.; Schots, M. , 2011. *InspectorX: Um Jogo para o Aprendizado em Inspeção de Software*. Anais do FEES11 - Fórum de Educação em Engenharia de Software, São Paulo-SP, Brasil.

Jones, C., 2009. *Software Engineering Best Practices*, McGraw-Hill Inc, New York, USA.

Shull, F., 1998. *Developing Techniques for Using Software Documents: A Series of Empirical Studies*, Ph.D. Thesis, University of Maryland, College Park.