**Análise e Projeto de Software Orientado a Objetos**

**Diego Dalto - 28/11/2016**

**samara varela**

**Engenharia de Requisitos**

1. Descreva como funciona cada uma das técnicas de levantamento de requisitos funciona: Entrevistas e Questionários, Workshops de requisitos, Cenários, Prototipagem.
2. Criar um resumo sobre User Stories, e sobre Casos de uso (como usar, vantagens, desvantagem),
3. Escolha um dos modelos, Casos de uso ou User Stories, justifique a escolha, e crie uma proposta do por que adotá-la.

**Respostas:**

**1-**

1.0 - Concepção

A concepção é a primeira etapa da engenharia de requisitos em que se preocupa com o inicio do projeto de um software. Nesta etapa procura-se ter uma conversa informal com os interessados no software a fim de antecipar o trabalho envolvido no software a ser projetado e construído.

1.1 - Levantamento

O Levantamento é uma etapa em que se pergunta ao cliente, usuários e os demais interessados quais são os objetivos de cada um para o sistema, qual será o objetivo do sistema, como o sistema atenderá às necessidades da empresa e como o sistema deverá ser utilizado no dia a dia. Apesar de parecer simples essa é uma etapa bastante complicada.

1.2 - Elaboração

A Elaboração é a etapa em que as informações obtidas do cliente durante as etapas anteriores de concepção e levantamento são expandidas e refinadas. A elaboração é realizada através da criação e refinamento de cenários de usuários que descrevem como o usuário final irá interagir com o sistema. Esses cenários são analisados sintaticamente para extrair classes, atributos das classes e os serviços exigidos por essas classes são identificados.

1.3 - Negociação

A negociação é responsável por conciliar conflitos que podem existir. Por exemplo, clientes e usuários podem pedir mais do que pode ser alcançado com os recursos limitados de negócio que se tem.

1.4 - Especificação

A especificação pode ser um documento escrito, um conjunto de modelos gráficos, um modelo matemático formal, um conjunto de cenários de casos de uso, um protótipo ou qualquer combinação dos fatores anteriores.

1.5 - Validação

A validação é responsável pela avaliação dos artefatos produzidos na engenharia de requisitos. Será avaliada a qualidade dos artefatos produzidos verificando a especificação para garantir que todos os requisitos tenham sido declarados de forma não ambígua.

2. User Storie e Caso de uso

**User Storie**

Podemos definir e organizar os requisitos de um sistema utilizando User Stories (histórias de usuário). User Stories são artefatos de desenvolvimento utilizados em sistemas geridos segundo metodologias ágeis.

Casos de Uso e User Stories são similares, como é apresentado por Martin Fowler em seu texto [User Cases and User Stories](http://www.martinfowler.com/bliki/UseCasesAndStories.html). Ambos são utilizados para organizar requisitos. Porém, enquanto Casos de Uso descrevem ações de interação segundo uma narrativa impessoal entre o usuário e o sistema, User Stories focam nos objetivos do usuário e como o sistema alcança esses objetivos.

User Stories fracionam os requisitos para que seja possível (e mais fácil) estimar o esforço para realizar aquele objetivo. Resumindo, User Stories são descrições simples que descrevem uma funcionalidade e é recomendável que sejam escritas segundo o ponto de vista do usuário.User Stories devem ser curtas, simples e claras. Devemos conseguir escrevê-las em um simples e pequeno cartão (conhecidos como User Index Cards). Se não há espaço para escrevê-la em um cartão é porquê devemos refiná-la mais, e as dividir em outras User Stories.

Caso de uso

Os casos de uso podem ser facilmente adicionados e removidos do projeto de software assim que as prioridades mudam. Os casos de uso podem também servir como base para estimar, escalonar e validar esforços. Uma razão porque os casos de uso se tornaram populares é que são fáceis de entender por pessoas da área de negócio, e assim provaram ser uma excelente ponte entre quem desenvolve o software e os usuários finais. Entre as vantagens da utilização no processo de engenharia de requisitos incluem-se:

2.1 - A modelagem de um caso de uso (incluindo a sua especificação) é geralmente aceita como uma excelente técnica para a captura dos requisitos funcionais de um sistema.

2.2 - São úteis para sondar o verdadeiro âmbito do sistema. Podem ser facilmente adicionados ou removidos consoante a mudança de prioridades no desenvolvimento do projecto do sistema.

2.3 -São facilmente entendidos por todos os tipos de utilizadores, criando uma ponte entre os que desenvolvem o software e os stakeholders do sistema.

2.4 -Estão ligados diretamente com a interação do sistema, isto permite aos designers da interface um maior envolvimento no processo de desenvolvimento do projecto quer antes ou em paralelo com os programadores de software.

2.5 -Podem ser usados a base para o esforço de estimação, planejamento e validação.

3- Caso de uso pois a modelagem é mais prática.

o sistema será catalogação de livros, revistas, séries e filmes