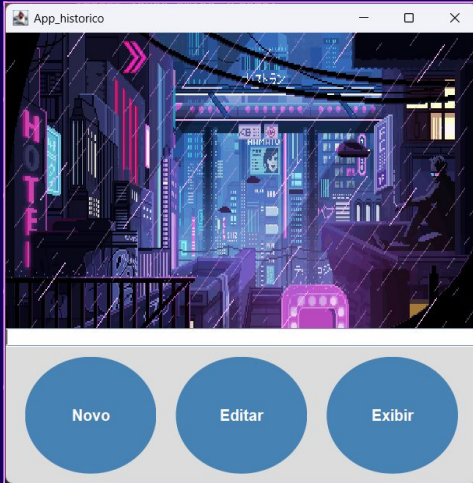


# Trabalho de Desenvolvimento

Sandro Rodrigues

# Topicos



Metodologia e ferramentas

Fase de levantamento de requisitos

Fase de modelagem

Fase de Implementação e testes iniciais

Fase de teste finais

# Timeline



## Primeira fase

Levantamento e a  
validação de  
requisitos



## Segunda fase

Modelagem do  
projeto e a validação  
da mesma



## Terceira sprint

Implementação e  
testes parciais do  
projeto



## Quarta sprint

Teste finais do  
projeto e melhorias  
pontuais



3



# Ferramenta utilizadas

1.

**Repositórios**

Github

2.

**IDE**

intellij IDEA

3.

**Linguagem**

Java

4.

**Documentação**

Google docs

5.

**Modelagem UML**

Astah/ UML  
board/visual Paradigm

6.

**Quadro de tarefas**

Excel/cadernos de  
anotações

The background is a dark blue field filled with white and yellow circuit-like patterns. These include lines with circular nodes, some of which are connected to form larger shapes like a grid of squares at the top center and a series of vertical bars at the bottom center. There are also circular nodes with concentric circles, some in blue and some in yellow. A large, light blue rectangle with a thin white border is positioned in the upper right, containing the main title. Below it, a solid yellow rectangle contains the text 'Sprint 1'. In the bottom right corner, there is a small yellow rectangle with three white dots and a yellow number '5' below it.

01

# Levantamento de requisitos

Sprint 1

# Levantamento de requisitos

## Processo usado

1.

**Brainstorm**

Levantamento de requisitos temporários com base no domínio de problema

2.

**Lapidação**

Levantamento de dúvidas e questões pertinentes para o stakeholder

3.

**Validação**

Reunião com stakeholder para validação e organização de requisitos

4.

**organização**

Alinhar informações e definir requisitos

# Requisitos do projeto



## Requisitos funcionais

- Permitir o cadastro pessoal do discente
- Permitir Carregar os dados do PPC de EC
- Permitir o aluno registrar e atualizar dados
- Informar progresso atual do discente
- Salvar em algum artefato o progresso atual do aluno
- Carregar o progresso do aluno quando existir



## Requisitos não funcionais

- utilização de um front-end
- \*Ter o mínimo de escritas em .csv para não afetar o desempenho
- interface familiar e amigável, utilizando ícones intuitivos



02

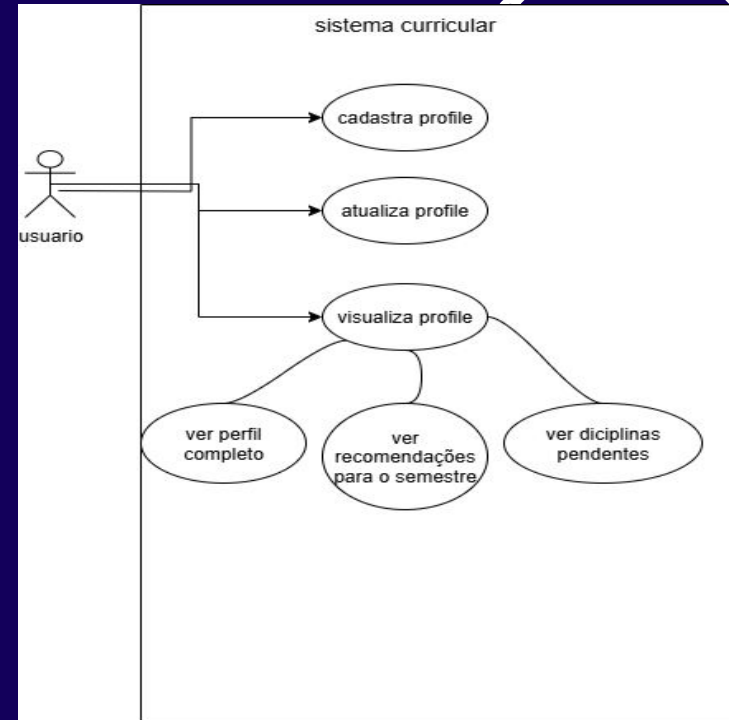
## Modelagem do projeto

Sprint 2

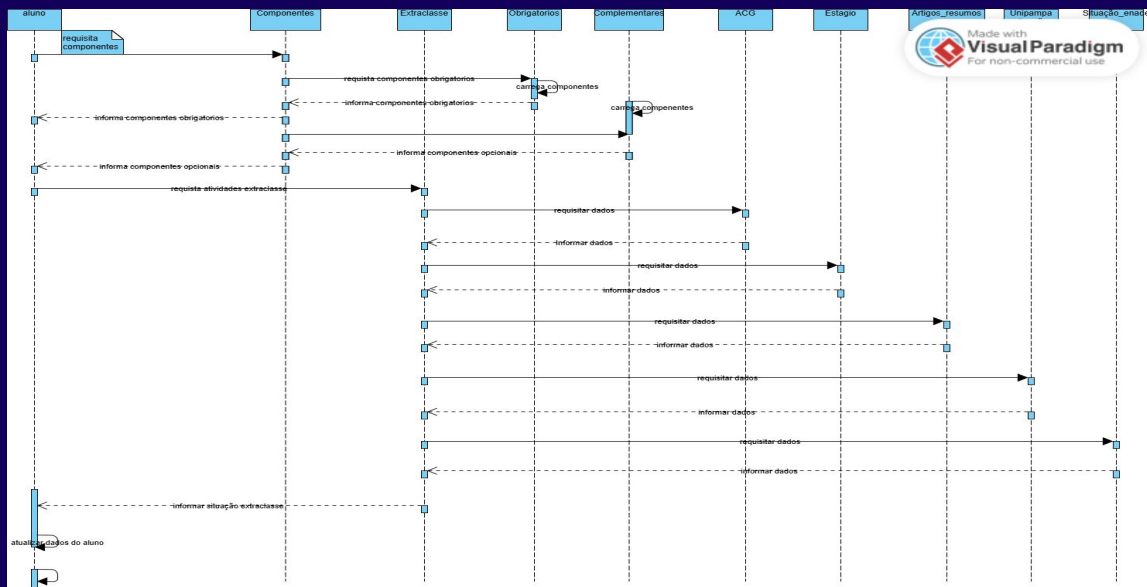


# Diagrama de caso de uso

Interações do usuario no programa

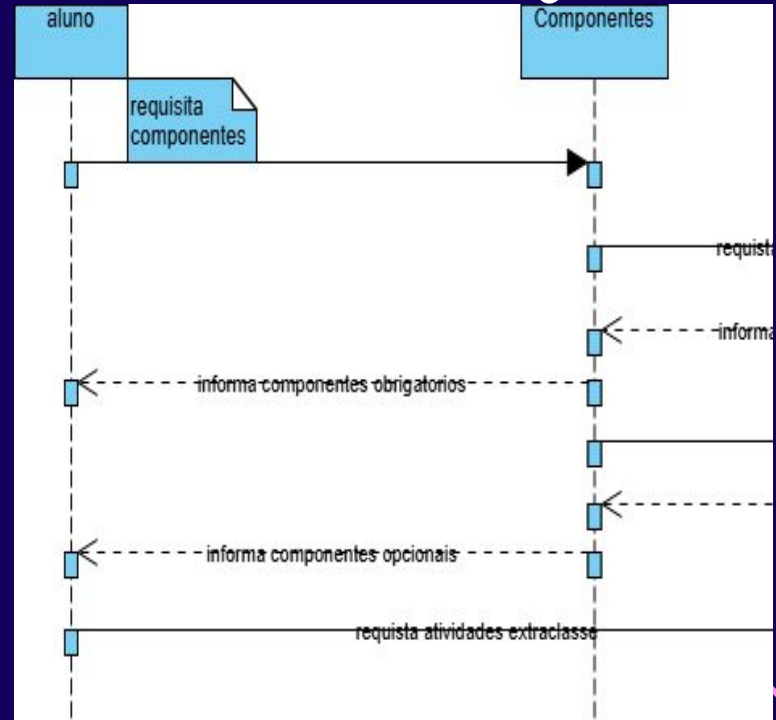


# Diagrama de sequencia:



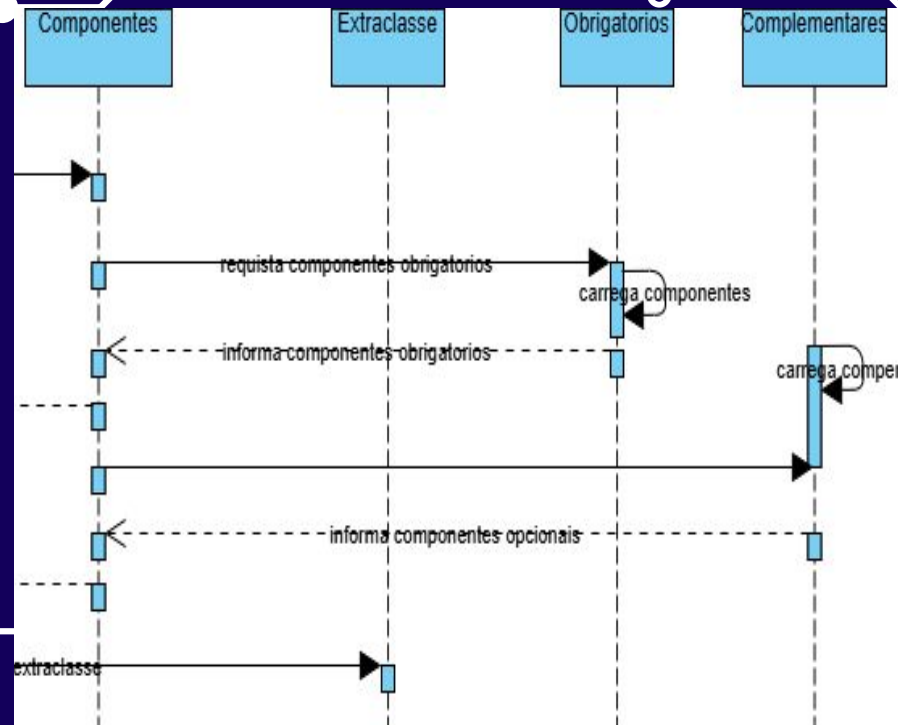
# Aluno & componentes

Indicar a escolha das matérias feitas pelo usuário durante a operação



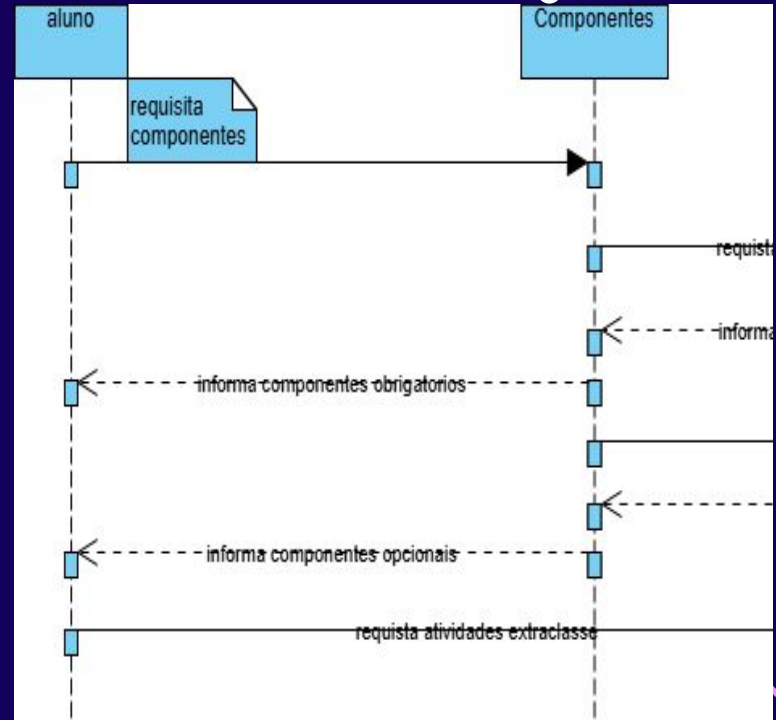
# Componentes & Sub componentes

Indica a carga dados e geração do banco de dados do programa requisição do aluno

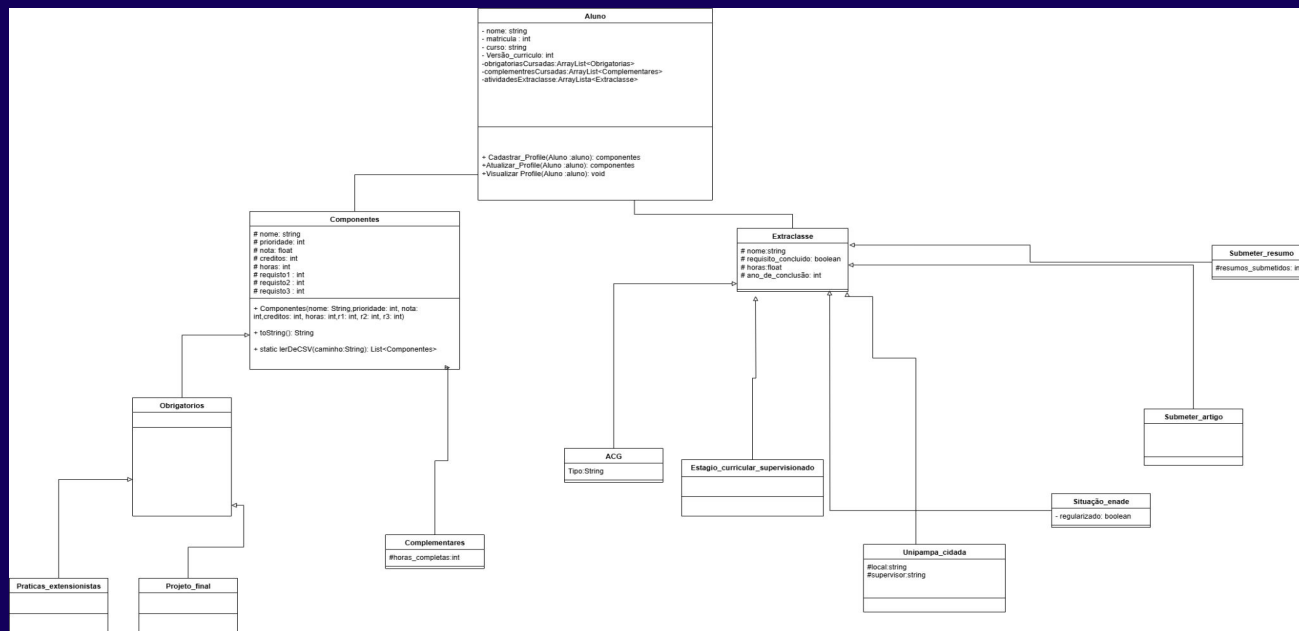


# Aluno & componentes

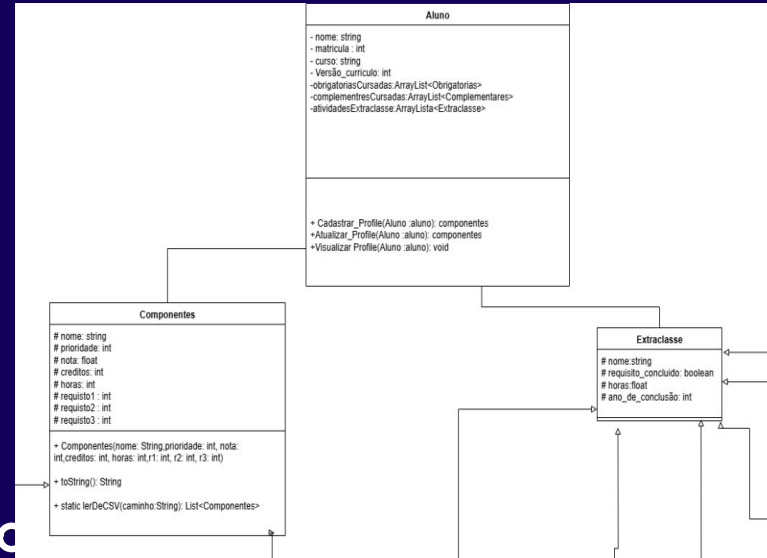
Indicar a escolha das matérias feitas pelo usuário durante a operação



# Diagrama de classe:



# Aluno, Componentes e Extraclasse



# Modelagem da GUI:

Novo usuario



background

Exibir  
dados



The background is a dark blue field filled with white and yellow circuit-like patterns. These include lines with circular nodes, some of which are connected to form larger shapes like a grid or a stylized 'X'. There are also isolated nodes and lines. A large, light blue rectangle with a thin white border is positioned in the upper left. A yellow circle with a white dot is located in the upper right. A yellow circle with a white dot is located in the lower right. A yellow circle with a white dot is located in the lower right. A yellow circle with a white dot is located in the lower right.

03

## Implementação e testes iniciais

Sprint 3

# Processo de Verificação

1.

## Implementar unidade

Implementar funcionalidades isoladas

2.

## Testar unidade

Testar se esta de acordo com esperado

3.

## Validar ou não

Validar ou não a usabilidade da mesma

# Processo de Verificação

1.

## Implementar componentes

Criar ligações e dependências

2.

## Testar funcionamento

Testar se esta de acordo com esperado

3.

## Validar ou não

Validar ou não a usabilidade da mesma

# Processo de Validação

1.

## Prototipagem

Desenvolver um prototipo funcional

2.

## Teste do cliente

Testar se esta de acordo com esperado

3.

## Coleta de feedback

Coleta a opinião e organiza passos a partir dela

The background is a dark blue field filled with white and yellow circuit-like patterns. These include lines with circular nodes, some of which are connected to larger circles or squares. A central pink-outlined rectangle contains the main text. Below this rectangle is a solid cyan rectangle. In the bottom right corner, the number '21' is displayed in yellow. Various geometric shapes like squares and circles are scattered throughout the design.

04

# Manutenção e Testes Finais

Sprint 4

# Processo de Validação

1.

## Teste de usuario

Um usuário não tão familiarizado com softwares

2.

## Manutenção

Melhorias em cima do feedback do usuário

3.

## Teste de usuario 2

Um usuario mais familiarizado com softwares

# Considerações finais e melhorias futuras



Manutenção



Feedback

# Referencias:



freeCodeCamp.org. (2021). *UML Diagrams Full Course (Unified Modeling Language)* [vídeo]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WnMQ8HlmeXc&t=965s>

Bro Code. (2020). *Java GUI: Full Course ☕ (FREE)* [vídeo]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WnMQ8HlmeXc&t=965s>