

1 Objetivo

Testar a proficiência dos alunos na aplicação de conhecimentos adquiridos na unidade de conhecimento, concedendo a oportunidade de realizar uma prática supervisionada modelos, métodos e técnicas de engenharia de software.

2 Forma de realização

O trabalho será realizado em grupos de 5 alunos, não será permitido realizar o trabalho individual.

3 Descrição Geral

Os grupos deverão escolher um problema relacionado ao seu cotidiano e propôr uma solução computacional que supra a necessidade. O trabalho será composto de duas partes, relatório final e apresentação.

1. O relatório final deve constar os seguintes tópicos:

(a) (3 pontos) **Entrega 1:**

- i. Arquivo em formato de artigo seguindo as regras de templates da Sociedade Brasileira de computação.
- ii. Introdução - Deve descrever o problema que será abordado.
- iii. Requisitos Funcionais e não funcionais.
- iv. Regras de negócio

(b) (4 pontos) **Entrega 2:**

- i. Projeto de Arquitetura lógica
- ii. Projeto de arquitetura física
- iii. Implementação do projeto utilizando padrões vistos em aula.

2. (3 pontos) Todos os integrantes devem apresentar. Deve ser utilizado algum software de apresentação tipo PowerPoint. Todos os grupos têm o tempo médio é de 10 minutos (variação de 2 minutos) para a apresentação.

4 Datas importantes

- **29/04/2024** Entrega da primeira parte do relatório.
- **03/06/2024** Entrega do relatório completo.
- **03/06/2024** Apresentações para turma (presencial).