

GRADUAÇÃO EM **ENGENHARIA DE SOFTWARE**



Disciplina: Projeto de Bloco de Engenharia Disciplinada de Softwares

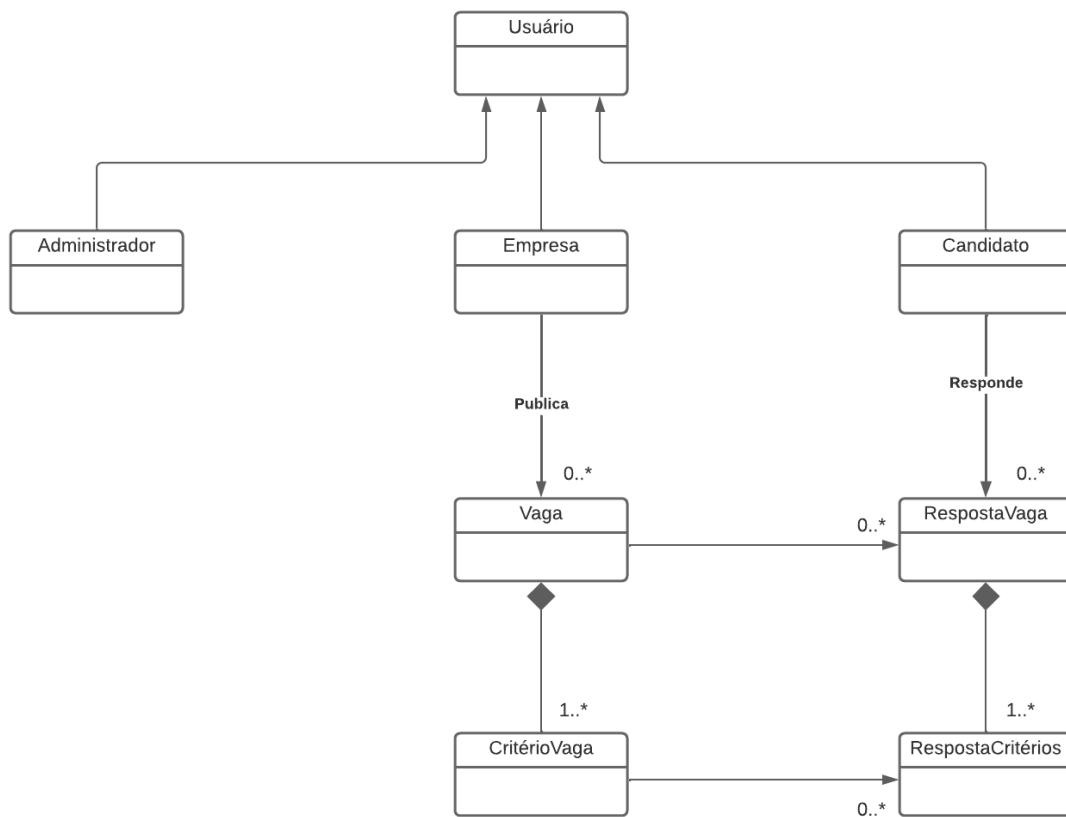
Aluno: Matheus Evangelista

Github: <https://github.com/VenturaHR-Project>

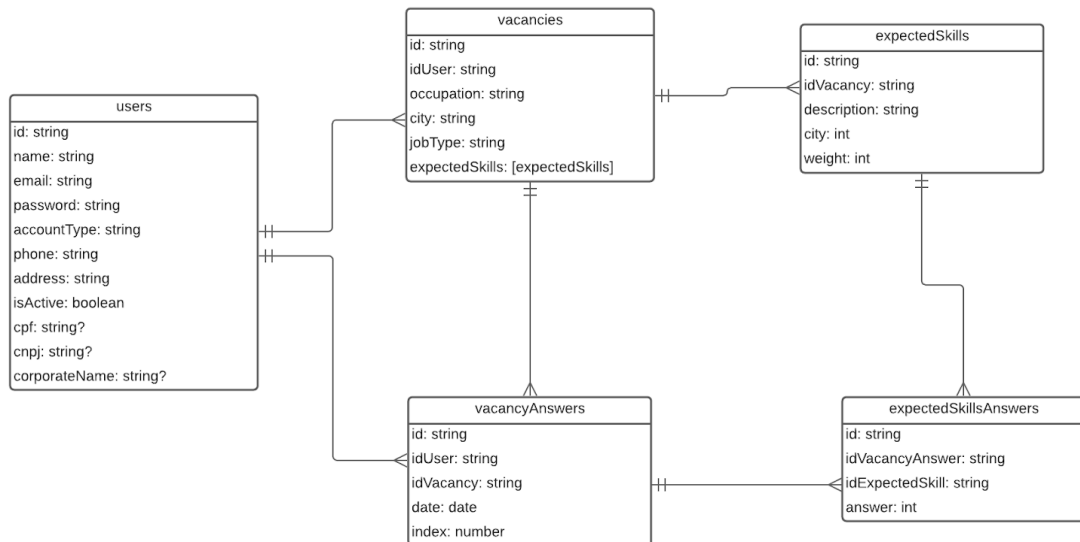
Trello: <https://trello.com/b/KFT0Dqrh/venturah>

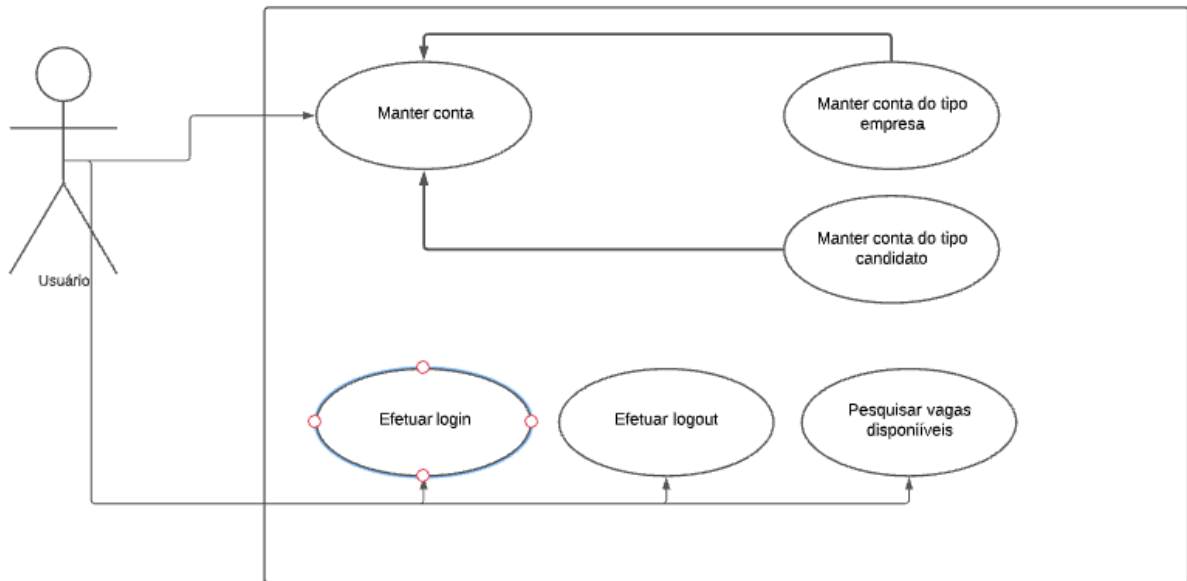
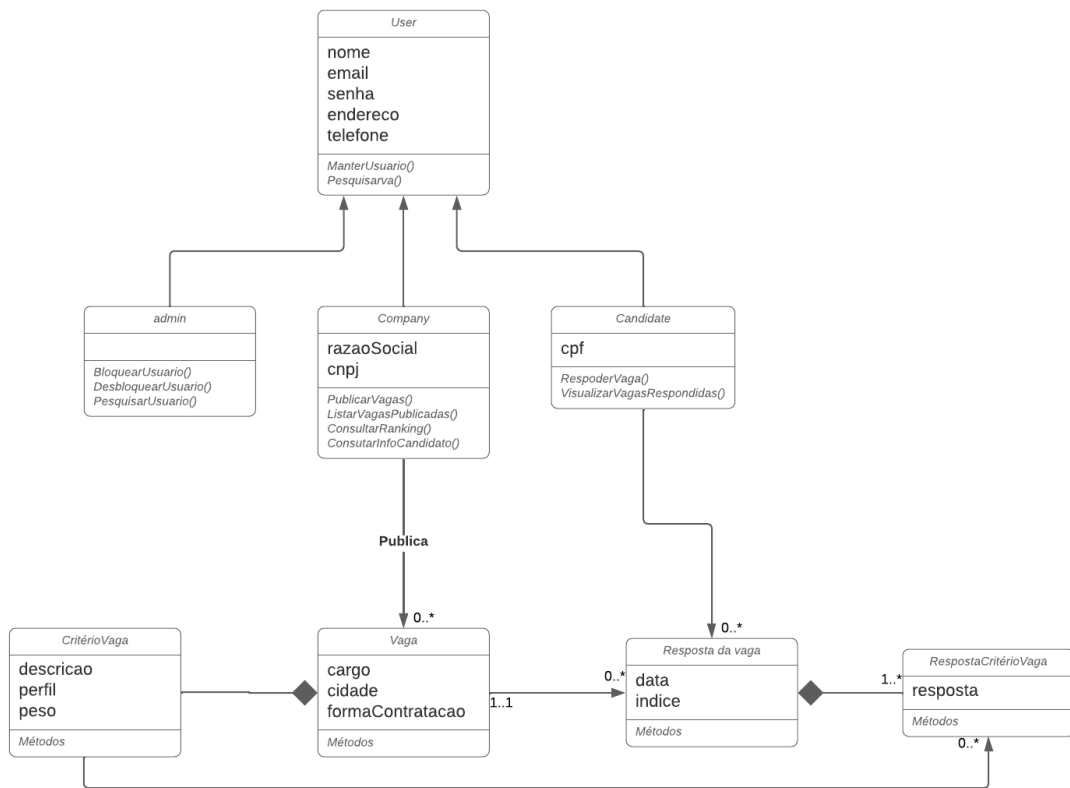
TESTE DE PERFORMANCE - TP3

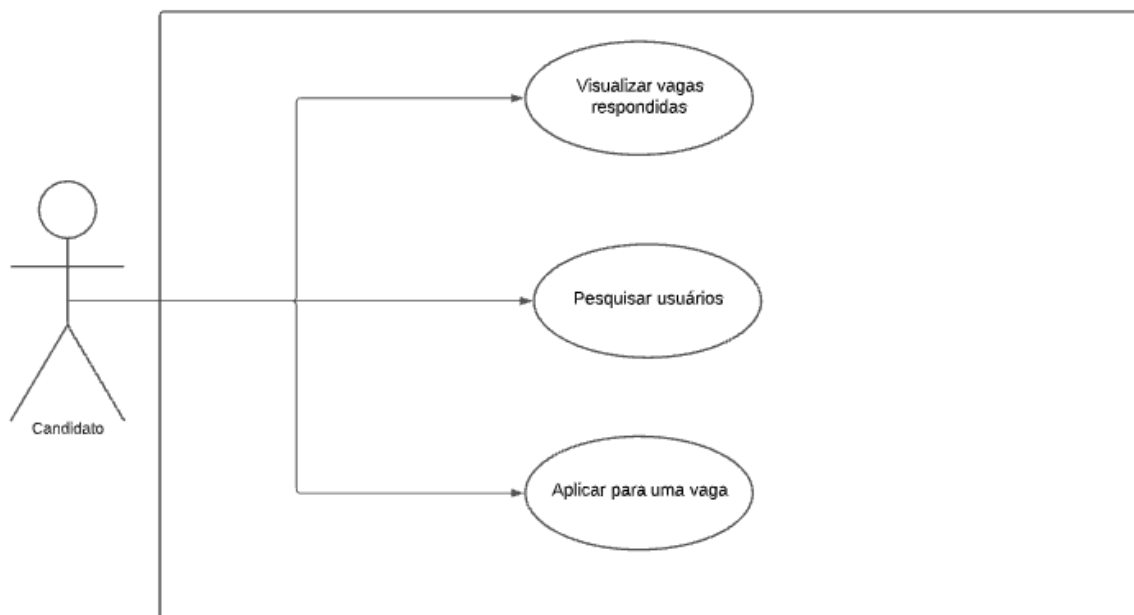
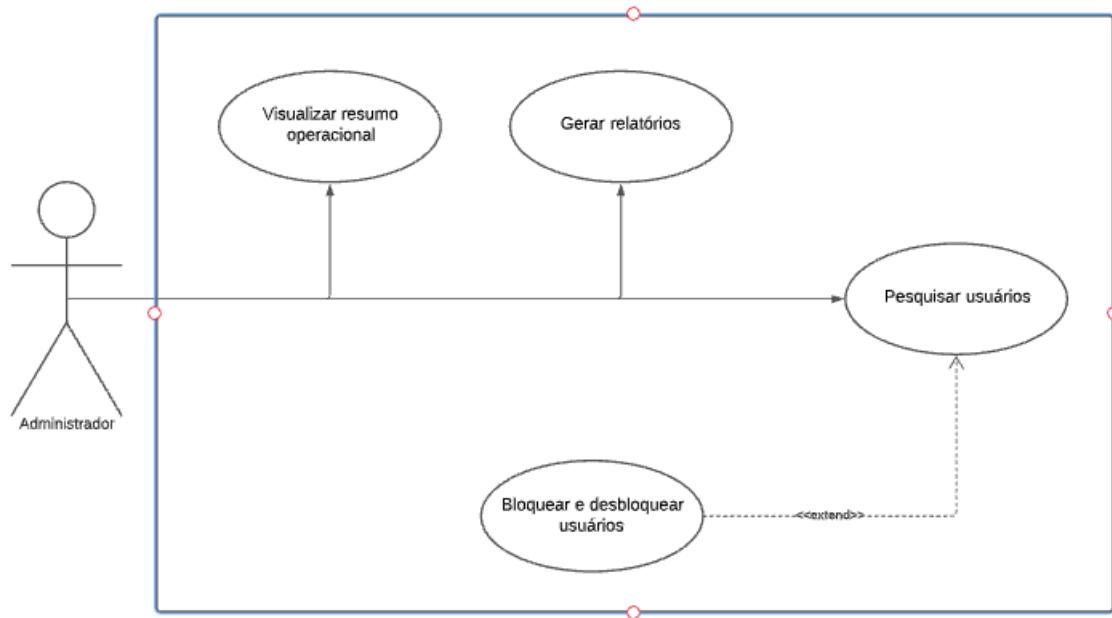
1. Modelo de domínio

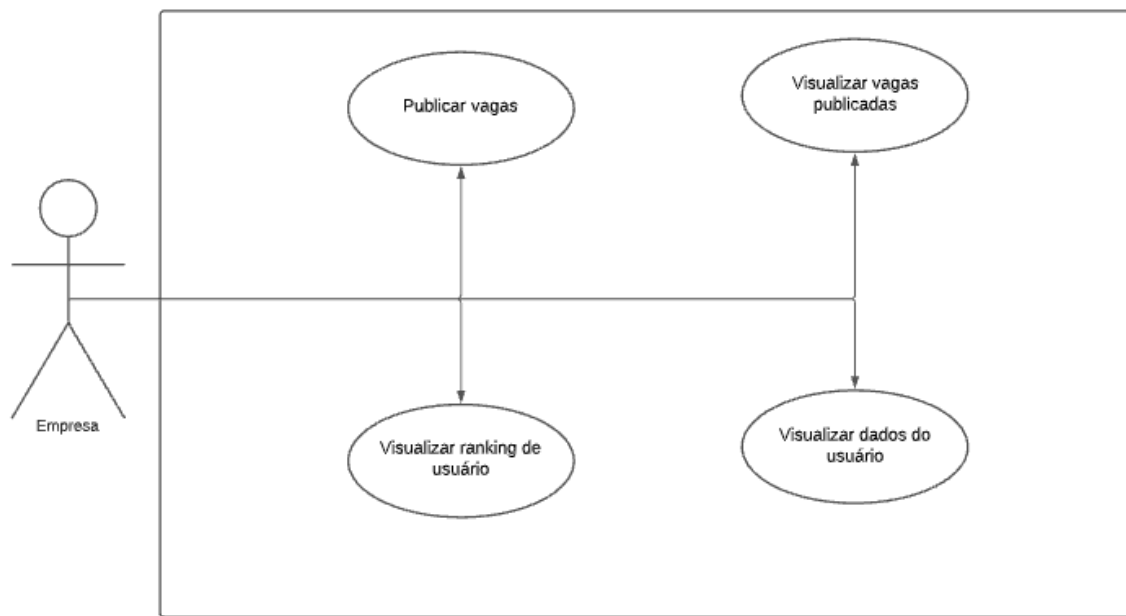


2. Projeto de objetos, representando com o diagrama UML adequando, indicando Classes e Métodos









3. Dissertação sobre as responsabilidades (princípios GRASP e padrões GoF) de cada objeto projetado, indicando-as.

Padrões GOF:

- Criacional
- Estruturais
- Comportamental

Princípios GRASP:

- Encapsulamento, todo objeto não deve expor seus detalhes implementação.
- Abstração, devemos programar tendo em mente a abstração com a qual estamos lidando, e não para a sua implementação.
- Polimorfismo, cada objeto deve ser capaz de assumir diferentes papéis de acordo com o contexto no qual está inserido.

4. Plano do Projeto relacionando os casos de uso e as iterações, bem como seus níveis de complexidade.

Interação 1

UC: Manter Usuário

Ator: Usuário

NC: 2

UC: Bloquear e desbloquear usuários

Ator: Administrador

NC: 1

Interação 2

UC: Efetuar Login

Ator: Usuário

NC: 2

UC: Publicar vagas

Ator: Empresa

NC: 4

UC: Visualizar vagas publicadas

Ator: Empresa

NC: 3

Interação 3

UC: Pesquisar vagas

Ator: Candidato

NC: 2

UC: Pesquisar usuários

Ator: Administrador

NC: 2

Interação 4

UC: Aplicar para uma vaga

Ator: Candidato

NC: 3

UC: Listar vagas respondidas

Ator: Candidato

NC: 2

Interação 5

UC: Visualizar ranking de usuário

Ator: Empresa

NC: 3

UC: Visualizar dados do candidato

Ator: Empresa

NC: 3

Interação 6

UC: Notificar data limite de vaga

Ator: Tempo

NC: 4

UC: Mover vaga para arquivo morto

Ator: Tempo

NC: 4