

ENGENHARIA DE SOFTWARE

TRABALHO PRÁTICO

1. INTRODUÇÃO

O trabalho consiste em construir artefatos por meio de processo de desenvolvimento iterativo e incremental. Para subsidiar a construção dos artefatos, podem ser acessados sistemas de software existentes por meio da Internet. Por exemplo, sistemas existentes podem facilitar a construção de artefatos resultantes de atividades da disciplina requisitos de software.

2. ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS FUNCIONAIS

O sistema de software a ser desenvolvido possibilitará criar, ler, atualizar e excluir registros. Essas operações são frequentemente designadas pela sigla CRUD (Create, Read, Update, Delete). O sistema a ser desenvolvido proverá suporte à divulgação e gestão de eventos do tipo feira. Em cada feira podem participar expositores. A cada expositor pode ser associada uma lista de produtos. Por meio do sistema, qualquer usuário tem acesso aos seguintes serviços: listar feiras, listar expositores em feira, listar produtos de expositor em feira, ler dados de feira, ler dados de expositor em feira e ler dados de produto de expositor em feira. Ao serem listadas as feiras, é apresentado nome de cada feira. Ao serem listados expositores, é apresentado nome de cada expositor; ao serem listados produtos, é apresentado nome de cada produto. Ao serem lidos dados de feira, são apresentados os seguintes dados: nome, descrição, data de início, data de término, local, cidade e estado. Ao serem lidos dados de expositor, são apresentados os seguintes dados: nome, descrição e contato. Por sua vez, ao serem lidos dados de produto, são apresentados os seguintes dados: nome, descrição e preço.

Para acessar os outros serviços providos pelo sistema, o usuário precisa criar uma conta e ser autenticado. Uma vez autenticado, tem acesso aos seguintes serviços: criar, editar e excluir feira; criar, editar e excluir expositor; criar, editar e excluir lista de produtos; criar, editar e excluir produto; criar, ler e excluir ingresso. Cada ingresso criado possibilita acessar feira na data da emissão do ingresso e contém os seguintes dados: nome de feira, número de ingresso e data. Por fim, o sistema a ser desenvolvido deve impor as seguintes regras: registro (feira, expositor, produto ou ingresso) só pode ser editado ou excluído por quem o criou; exclusão de registro só pode ser realizado se não houver registro a ele associado.

3. ARTEFATOS A SEREM CONSTRUÍDOS E ENTREGUES

1. Descrição do processo de gerenciamento contendo informação acerca do quadro e dos cartões usados.
2. Documento de visão e escopo (*vision*).
3. Especificação de requisitos não funcionais por meio de artefato para esse fim (*system-wide requirements*).
4. Especificação de requisitos funcionais por meio de histórias de usuário (*user story*).
5. Descrição da arquitetura do software (*architecture notebook*).
6. Projeto de interface com o usuário
7. Projeto físico de banco de dados.
8. Protótipo do sistema e vídeo demonstrando teste de sistema do protótipo.
9. Descrição da infraestrutura de implantação (*infrastructure*) contemplando hardware, software e serviços.

4. INSTRUÇÕES

1. Realizar o trabalho individualmente ou em equipe com até seis participantes.
2. Preferencialmente armazenar os artefatos em uma plataforma que possibilite o controle de versões.
3. Procurar adotar modelos (*templates*) na construção dos artefatos solicitados.
4. Preencher os documentos com clareza.
5. Revisar a ortografia.
6. Identificar a autoria do trabalho por meio de número(s) de matrícula.
7. Fornecer os documentos textuais em arquivos no formato PDF.
8. Adotar método Kanban no gerenciamento do projeto.
9. Criar quadro Kanban com colunas apropriadas.
10. Prover descrição de propósito de cada coluna do quadro Kanban.
11. Criar cartões para gerenciamento do projeto por meio do método Kanban.
12. Prover informação sobre cada cartão criado.
13. Especificação de requisito não funcional de prover informação sobre normas, padrões, métricas etc.
14. Criar histórias de usuário adotando modelo (Como Eu quero Para).
15. Descrição da arquitetura do software deve prover informação sobre elementos, relacionamentos etc.
16. Descrição da arquitetura do software deve informar impacto de ferramentas usadas (*templates bibliotecas etc.*).

17. Representar projeto de interface com o usuário por *storyboard* composto por *wireframes*.
18. Construir cada *wireframe* como esboço simples de tela.
19. Representar projeto físico do banco de dados por diagrama e texto.
20. Para cada tabela, informar nome, colunas, chaves, relacionamentos com outras tabelas etc.
21. Para cada tabela prover descrição textual do seu propósito.
22. Projetar e construir protótipo do sistema.
23. Fornecer vídeo que demonstre correto funcionamento do protótipo por meio de teste de sistema.
24. Teste de sistema demonstrado no vídeo deve conter um cenário de sucesso para cada serviço provido.
25. Descrição da infraestrutura deve descrever hardware, software e serviços para sistema ser posto em produção.
26. Incluir todos os artefatos construídos em um arquivo zip e atribuir o nome ESW-A-B-C-D-E-F.ZIP ao arquivo.
27. No nome do arquivo zip, A, B, C, D, E e F devem ser os números de matrícula dos autores do trabalho.
28. Testar se o arquivo pode ser descompactado com sucesso e se não há vírus no mesmo.
29. Enviar o arquivo dentro do prazo.
30. Não cumprimento de requisitos resulta em redução de nota do trabalho.

ENGENHARIA DE SOFTWARE

FICHA DE AVALIAÇÃO DO TRABALHO PRÁTICO

MATRÍCULA:

NOTA:

1. Descrição do processo de gerenciamento contendo informação acerca do quadro e dos cartões usados.
2. Documento de visão e escopo (*vision*).
3. Especificação de requisitos não funcionais por meio de artefato para esse fim (*system-wide requirements*).
4. Especificação de requisitos funcionais por meio de histórias de usuário (*user story*).
5. Descrição da arquitetura do software (*architecture notebook*).
6. Projeto de interface com o usuário.
7. Projeto físico de banco de dados.
8. Protótipo do sistema e vídeo demonstrando teste de sistema do protótipo.
9. Descrição da infraestrutura de implantação (*infrastructure*) contemplando hardware, software e serviços.

ATIVIDADE	PESO	COMENTÁRIO
01. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	1	
02. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	1	
03. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	1	
04. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	1	
05. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	1	
06. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	1	
07. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	1	
08. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	2	
09. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	1	

PONTUAÇÃO POR TRABALHO EM EQUIPE	
PONTOS SÃO SOMADOS APENAS SE A NOTA ORIGINAL DO TRABALHO FOR SUPERIOR A 0.00 PONTUAÇÃO APÓS A SOMA NÃO PODE SER SUPERIOR A 10.00	
NÚMERO DE PARTICIPANTES	PONTUAÇÃO
1	+ 0.00
2	+ 0.25
3	+ 0.50
4	+ 0.75
5 a 6	+ 1.00