

# — Sistema —



## Projeto Integrador: Projeto de Desenvolvimento de um Site – Criação de uma Loja Virtual

Técnico em Informática

Alessandro Vieira

# Competências

- Ler e Interpretar modelos criados através da linguagem UML;
- Desenvolver aplicações desktop orientadas a objeto, utilizando a plataforma Java Standard;
- Desenvolver soluções de software orientado a objeto para Internet utilizando a plataforma Java Enterprise.

# Carga Horária

---

- Data de início: 22/05/2018
- Data de término: 03/07/2018
- Duração: 48 horas.

# PROJETO INTEGRADOR - Orientações Gerais

---

Projeto Integrador: Projeto de Desenvolvimento de um Site – Criação de uma Loja Virtual, visa sistematizar os conhecimentos adquiridos pelos estudantes durante o desenvolvimento do módulo 5 deste curso, como também, oferecer vivência prática-profissional mediante aplicação dos conhecimentos em situações reais.

Este Projeto pode ser elaborado em no máximo 5 pessoas.

# PROJETO INTEGRADOR – MER

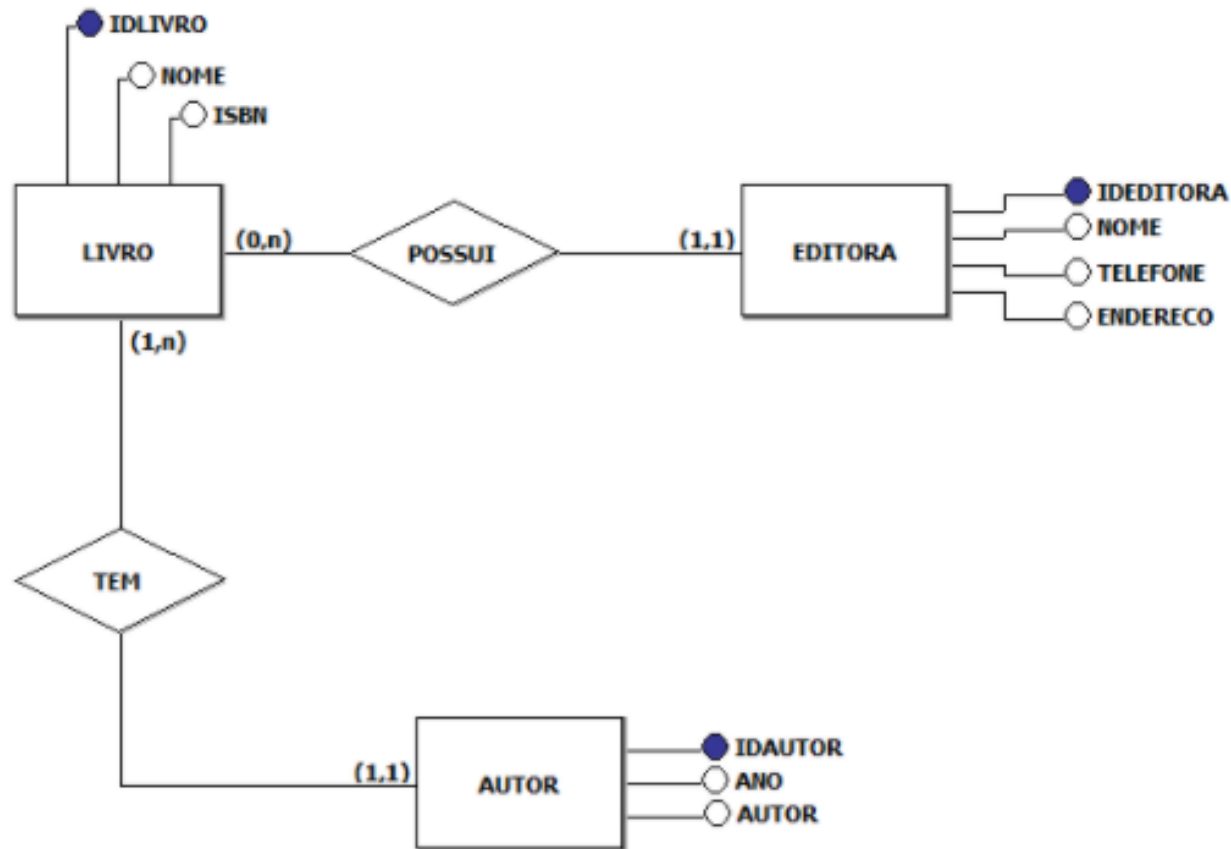
## 5. Modelo Entidade Relacionamento

O Modelo Entidade Relacionamento (também chamado Modelo ER, ou simplesmente MER), como o nome sugere, é um modelo conceitual utilizado na Engenharia de Software para descrever os objetos (entidades) envolvidos em um domínio de negócios, com suas características (atributos) e como elas se relacionam entre si (relacionamentos).

Em geral, este modelo representa de forma abstrata a estrutura que possuirá o Banco de Dados da aplicação.

# PROJETO INTEGRADOR – MER

## Exemplo de Modelo Entidade Relacionamento (M.E.R.)



# PROJETO INTEGRADOR – UML

## 6. Linguagem de Modelagem Unificada - UML

A UML - Unified Modeling Language é uma linguagem gráfica padrão para a elaboração da estrutura de projetos complexos de software. A UML pode ser empregada para visualizar, especificar, construir e documentar os artefatos de sistemas de software. Em 1997, a UML v1.1 foi adotada pela OMG (Object Management Group) e desde então tornou-se o padrão da indústria de software para a modelagem de objetos e componentes

# PROJETO INTEGRADOR – UML

## 6.1 Diagrama de Caso de Uso

O Diagrama de *Casos de Uso* tem o objetivo de auxiliar a comunicação entre os analistas e o cliente.

Um diagrama de Caso de Uso descreve um cenário que mostra as funcionalidades do sistema do ponto de vista do usuário.

O cliente deve ver no diagrama de Casos de Uso as principais funcionalidades de seu sistema.



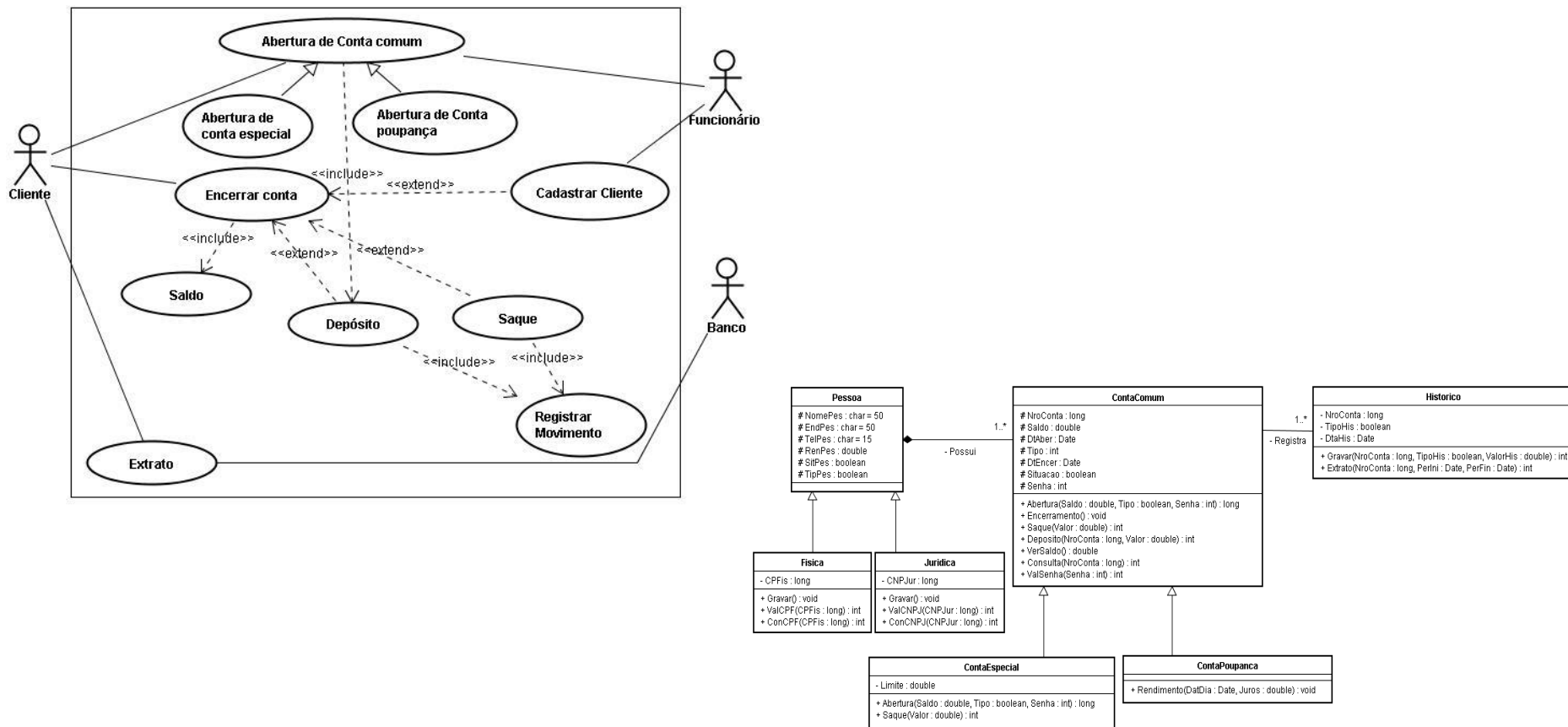
# PROJETO INTEGRADOR – UML

## 6.2 Diagrama de Classes

O Diagrama de Classe é parte central da UML. Ele representa as principais finalidades da UML pois separa os elementos de design da codificação do sistema. Como as classes são os componentes básicos dos objetos, diagramas de classe são os componentes básicos da UML. Os componentes de diagramação em um diagrama de classe pode representar as classes que serão realmente programadas, os principais objetos ou a interação entre classe e objeto.

# PROJETO INTEGRADOR – UML

## Exemplo de Linguagem de Modelagem Unificada (UML)



# PROJETO INTEGRADOR – Layout do Projeto

## 7. Layout do Projeto

Com o planejamento consolidado, o projeto de layout é desenvolvido e apresentado através de imagem para aprovação do cliente.

Com a linha de layout aprovada, e com todo o conteúdo do site em mãos, são desenvolvidos os layouts das páginas internas do site para aprovação destas áreas específicas.