

2023-01

Professor:

RADAMÉS PEREIRA

Atributos de uma boa especificação de Projeto de Software:

- Clareza
- Não Ambígua
- Completa
- Simples
- Bem escrita

**UNIVERSIDADE COMUNITÁRIA REGIONAL DE
CHAPECÓ - UNOCHAPECÓ
ÁREA DE CIÊNCIAS EXATAS E AMBIENTAIS
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

Título

...

Equipe: ...
...
...

Introdução

1.1 Resumo do Projeto

Descreve-se aqui o sistema a ser desenvolvido.

1.2 Plataforma de desenvolvimento

Descreve-se aqui uma primeira visão das tecnologias para desenvolvimento do projeto de software.

1.3 Plataforma de operação

Descreve-se aqui uma primeira visão das tecnologias para operacionalização.

1.4 Definições e siglas

Descreve-se aqui a definição de todas as siglas, abreviações e termos usados.

1.5 Perspectiva do produto

1.5.1 Modos de operação

Identificam-se aqui os modos requeridos de operação, tais como: Back-End-Front-End, Móvel, Stand-Alone, ...

1.5.2 Requisitos de adaptação ao ambiente

Definem-se aqui possíveis requisitos de adaptação do produto aos ambientes particulares onde ele será implantado. Por exemplo, parâmetros e métodos de configuração requeridos para ambientes específicos devem ser descritos aqui.

Número de ordem	Requisito	Detalhes
1	Configuração de ticket de venda e da Nota Fiscal Eletrônica	Configuração dos campos de formulário com interface responsiva.

1.6 Funções do produto

1.1 Gerenciar o processo de compra de ingredientes e materiais necessários para a produção de alimentos, negociando com fornecedores e garantindo a qualidade dos produtos.

1.2 Controlar o armazenamento e organização dos materiais dentro do armazém, garantindo que tudo esteja devidamente registrado e em conformidade com os pedidos feitos pelo gerente de compras.

1.3 Coordenar a utilização dos ingredientes e materiais no processo de fabricação, garantindo que os itens necessários sejam entregues no momento certo e na quantidade adequada.

1.4 Monitorar o processo de produção para garantir que todos os ingredientes e materiais estejam dentro dos padrões exigidos de qualidade e segurança alimentar.

1.5 Coordenar a distribuição dos produtos acabados aos clientes, mantendo um registro de todas as vendas realizadas e fornecendo informações sobre a demanda do mercado e as preferências dos clientes para futuras compras.

1.6 Rastreabilidade: o sistema deve permitir o rastreamento dos ingredientes e materiais desde sua aquisição até a entrega dos produtos acabados aos clientes, para garantir a qualidade e segurança alimentar.

1.7 Controle de estoque: o sistema deve controlar o estoque dos materiais e ingredientes de maneira precisa e atualizada, evitando o excesso de estoque ou a falta de itens necessários para a produção.

1.8 Planejamento de produção: o sistema deve permitir o planejamento da produção de acordo com a demanda do mercado e os recursos disponíveis, otimizando a utilização dos materiais e ingredientes.

1.9 Registros e relatórios: o sistema deve manter registros e relatórios precisos e atualizados sobre o estoque, compras, produção e vendas, permitindo uma análise mais detalhada e auxiliando na tomada de decisões.

1.10 Integração com outros sistemas: o sistema de controle de materiais deve ser integrado com outros sistemas, como o sistema de vendas e o sistema de gestão financeira, para garantir uma gestão integrada e eficiente da empresa.

1.7 Características dos usuários

Descrevem-se aqui as principais características dos grupos de usuários esperados para o produto, tais como cargo ou função, permissão de acesso, frequência de uso, nível de instrução, proficiência no processo de negócio e proficiência em informática.

1.8 Restrições

Descrevem-se aqui aspectos técnicos e gerenciais que possam limitar as opções dos desenvolvedores, tais como restrições legais.

1.9 Hipóteses de trabalho

Descrevem-se aqui fatores que não são restrições limitativas do desempenho, como na subseção anterior, mas fatores cuja alteração requer modificações na ER, como, por exemplo, versão a ser utilizada do ambiente operacional ou plataforma de desenvolvimento.

2 Requisitos específicos

2.1 Interfaces externas

2.1.1 Visão geral

Descreve-se aqui, de forma detalhada, todas as entradas e saídas do produto.

2.1.2 Requisitos para interfaces gráficas de usuário

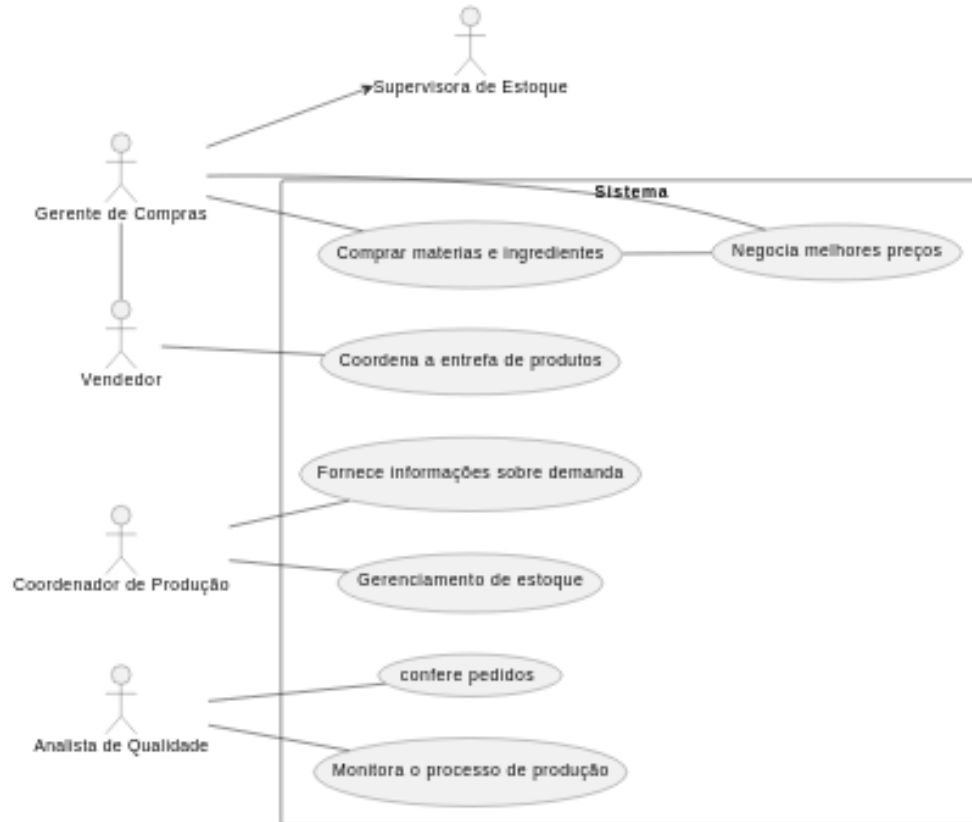
Sugere-se, no caso de interfaces gráficas, a inclusão dos seguintes elementos:

- Um esboço do layout gráfico sugerido para a interface;
- Uma descrição dos relacionamentos com outras interfaces;
- Um diagrama de estados/atividades, caso necessário para melhor entender-se o comportamento requerido da interface;
- Uma lista dos campos de dados da interface;
- Uma lista dos comandos da interface;

- BPM;

2.2 Requisitos funcionais

2.2.1 Diagramas de casos de uso



```

@startuml
left to right direction

actor "Gerente de Compras" as gc
actor "Supervisora de Estoque" as se
actor "Coordenador de Produção" as cp
actor "Vendedor" as v
actor "Analista de Qualidade" as aq

rectangle "Sistema" {
    usecase "confere pedidos" as UC5
    usecase "Monitora o processo de produção" as UC4
    usecase "Coordena a entrega de produtos" as UC6
    usecase "Gerenciamento de estoque" as UC3
    usecase "Comprar materiais e ingredientes" as UC1
    usecase "Negocia melhores preços" as UC2
    usecase "Fornece informações sobre demanda" as UC7
}
  
```

```
gc -- UC1
gc --> se
gc -- UC2
cp -- UC3
UC1 -- UC2
aq -- UC4
aq -- UC5
cp -- UC7
v -- UC6
gc - v
@enduml
```

2.2.2 Fluxos dos casos de uso

- Pré-condições para a realização do caso de uso;
- Fluxo principal do caso de uso (sucesso), descrito na forma de uma sequência de passos;
- Fluxos alternativos do caso de uso;
- Descrições mais formais, como diagramas de estado ou de atividade, se a complexidade do caso de uso exigir;
- Observações.

2.3 Requisitos não-funcionais

2.3.1 Requisitos de desempenho

Requisitos de desempenho devem ser especificados de forma quantitativa e mensurável.

2.3.2 Requisitos de dados persistentes

Descrevem-se aqui estruturas lógicas de dados persistentes (que mantém seu valor após a execução do programa) que sejam usadas pelo produto. Cada estrutura de dados pode ser, por exemplo, um arquivo convencional ou uma tabela em um banco de dados.

INCLUIR AQUI O MODELO DE BANCO DE DADOS

2.3.3 Restrições ao desenho

Restrições de projeto impostas por padrões externos, com influência da legislação..

2.3.4 Atributos de Qualidade

Indica os atributos de qualidade, seguindo as características e subcaracterísticas recomendadas pela norma ISO-9126.

3 Análise de UCP

As tabelas de escopo de valor do produto e tempo de desenvolvimento com Use Case Points - UCP.

Referências:

IEEE Std. 830 – 1993. IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications.

IEEE ISO/IEC/IEEE 29148 – 2011. IEEE Systems and software engineering — Life cycle processes — Requirements engineering

OBSERVAÇÃO: Os itens deste modelo de especificação, recomendado pela IEEE, poderão ser complementados com novos itens caso sejam justificáveis.