

# Calculadora do IFC

## Plano de implementação

t

Versão 1.0

### Histórico de Revisão

Encontro	Versão	Descrição	Autor
05 / 02 / 2020	1.0		

### Índice

#### 1. Introdução

##### 1.1 Finalidade

##### 1.2 Escopo

##### 1.3 Definições, acrônimos e abreviações

##### 1.4 Visão geral

#### 2. Referências

#### 3. Planejamento de implantação

##### 3.1 Responsabilidades

##### 3.2 Programação

#### 4. Recursos

##### 4.1 Instalações

##### 4.2 Hardware

##### 4.3 A Unidade de Implantação

##### 4.3.1 Software de suporte

##### 4.3.2 Documentação de suporte

##### 4.3.3 Pessoal de suporte

## **Plano de preparação**

### **1. Introdução**

#### **1.1 Finalidade**

A calculadora deve auxiliar os usuário com cálculos matemáticos, tais como adição, subtração, multiplicação, divisão, raiz quadrada e potenciação.

#### **1.2 Escopo**

Será desenvolvida uma calculadora desktop para auxiliar os usuários que desejam realizar algum tipo de cálculo, seja adição, subtração, multiplicação, divisão, potenciação ou raiz quadrada. Será pedido qual o tipo de cálculo e em seguida, quais os dois números.

A calculadora será desenvolvida em dois tipos de processo de software: cascata e prototipação.

No processo de software prototipação, será feito o protótipo das funções realizadas pela calculadora.

Já no processo de software cascata, será feita a interface da calculadora.

Na calculadora podem ser implementadas outras funções, de acordo com a necessidade do cliente/usuário.

#### **1.3 Definições, acrônimos e abreviações**

Prototipação: é a atividade de criação de protótipos de aplicativos de software.

#### **1.4 Visão geral**

O documento está separado por etapas de plano implementação, cronograma, programação, alteração possíveis, testes, instalação e suporte ao cliente. O plano de implementação descreve a forma de como foi identificado o processo a ser seguido com o cliente e os requisitos levantados, o cronograma foi definido pela disponibilidade dos envolvidos, a implementação foi iniciada depois da aprovação do cliente, as alterações possíveis podem ser realizadas conforme a necessidade do cliente. Os testes foram realizados de acordo com os requisitos definidos. A instalação e o suporte ao cliente foi organizado com o cliente para que o mesmo tenha a disponibilidade e os recursos necessários para a utilização do artefato criado.

### **2. Referências**

Ferramentas para criar protótipo:

*Prototipação:*

<https://medium.com/aela/quais-s%C3%A3o-as-melhores-ferramentas-de-prototipagem-de-interface-ui-ux-9b36155eef7a><https://www.objective.com.br/a-prototipacao-no-desenvolvimento-de-software/>

*Modelo cascata:*

<https://casadaconsultoria.com.br/modelo-cascata/>

### **3. Planejamento de implantação**

Verificar se todos os clientes tem os requisitos mínimos de hardware e software antes de qualquer implantação. Nos clientes que cumprirem os requisitos mínimos prosseguir com a instalação do software, assim que a instalação for concluída iniciar o processo de testes, testando cada artefato e objeto.

Se o sistema reprovar nos testes, então será necessário mandar um relatório dos erros ao desenvolvimento o qual deve corrigir e fazer atualização em todos os clientes e refazer os testes, deve se repetir o procedimento até o sistema estiver em pleno funcionamento.

Com o sistema devidamente instalado deve ser dado o treinamento aos usuários, explicando e demonstrando todas as funcionalidades, também deve ser feito um acompanhamento aos usuários durante a primeira utilização, tirando possíveis dúvidas e repassando o treinamento se for necessário.

Já com o software operando deve manter-se um suporte para casos de dúvidas e erros que podem acontecer, assim que for observado um erro deve-se entrar em contato com o usuário e coletar todas as informações possíveis de como o erro acontece, com as informações coletadas, elas devem ser analisadas para procurar a origem do problema para que possa ser corrigido.

#### **3.1 Responsabilidades**

O cliente tem como responsabilidade acompanhar a equipe de desenvolvimento para realizar os testes e aceitação devida, assim como solicitar alterações que deduzir como necessárias. A equipe deve orientar o cliente na especificação dos requisitos do produto, para que ele consiga acompanhar detalhadamente todos os processos a ser seguidos, a equipe tem como dever também analisar e atender as mudanças sugeridas pelo cliente. A fim de que o processo de prototipação.

#### **3.2 Programação**

- Identificação dos requisitos

Identificação dos requisitos funcionais e não funcionais.

- Manual de funcionamento da calculadora

Explica o funcionamento da calculadora.

- Protótipos

Modelo de como será determinada função (ou mais) do sistema.

- Escolha de ferramentas

Google drive, netbeans, github

- Início da programação

Definição dos membros da equipe do projeto.

- Parte de implementação

Definição de classes, métodos e seus responsáveis.

- Testes

Verifica se o sistema está funcionando como o esperado.

- Correção

Caso não, faz a correção dos erros que apareceram nos testes.

- Testes

Novos testes são feitos após a correção dos erros.

- Entrega do projeto ao cliente

Também hospedando o projeto no git e apresentando o projeto ao cliente.

## **4. Recursos**

1. Planejamento;
2. Investimento;
3. Adaptação organizacional;
4. Monitoramento;
5. Realização de testes;
6. Cronograma;
7. Comunicação;
8. Mapeamento de processos;
9. Treinamento;
10. Levantamento dos requisitos;

### **4.1 Instalações**

São necessárias salas que mantenham condições de temperatura de no máximo 15°C, com acesso a internet (cabada ou wi-fi) e tomadas de energia de 220w.

## 4.2 Hardware

Mínimo:

1. Processador: intel (core i3 de 5° geração) ou AMD (Ryzen 3);
2. Placa-mãe: Gigabyte Aorus Gaming 3;
3. Memória RAM: 512 mb;
4. Armazenamento interno: 140 Gb;
5. Acesso a internet.

Recomendado:

1. Processador: Intel (core i3, i5, i7 ou i9 de 8° geração) ou AMD (Ryzen 3, 5 ou 7);
2. Placa-mãe: Asus Z390 Rog Maximus Hero XI
3. Memória RAM: 16 Gb;
4. Armazenamento interno: 500 Gb
5. Acesso a internet.

## 4.3 A Unidade de Implantação

Em conjunto ao software CalculadoraIFC.java será fornecido o Guia da Calculadora para demonstrar as funcionalidades do software e com o planejamento de implantação no mesmo.

### 4.3.1 Software de suporte

Team Viewr 11.3.

Sublime Text 3.0.

### 4.3.2 Documentação de suporte

Manual de instalação e manual de utilização do sistema.

### 4.3.3 Pessoal de suporte

Atendente: Responsável de efetuar o primeiro contato com o cliente, tirar dúvidas, coletar informações e passar elas ao testador. Deve ter dominar todo o sistema e suas funções.

Testador: Com as informações passadas deve tentar replicar o erro no ambiente interno, identificar as situações onde o erro acontece, definir uma prioridade para o atendimento e repassar todas as informações para o desenvolvedor. Deve dominar o sistema e suas funções e ter um conhecimento básico de programação.

Desenvolvedor: Deve identificar os erros lógicos e fazer as correções fazer deploy no ambiente interno e fazer a atualização do sistema.

## 5. Treinamento

*Foi desenvolvido um manual de treinamento que será disponibilizado junto ao software durante a implementação do mesmo, todos os usuários finais deverão ler antes do primeiro uso.*