

CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

FLÁVIO ROCHA VALENÇA - B2751A-0

RAFAEL DE SOUZA BATISTA -

WESLEY DO ESPIRITO SANTO –B316GH-6

**DESENVOLVIMENTO DO ESCOPO DE UM PROJETO DE UM PRODUTO DE
SOFTWARE**

ESCOPO DE CONTROLE DE INFORMAÇÃO

SANTOS

2015

SUMÁRIO

1	Objetivo.....	3
2	Introdução	4
3	Conceitos gerais	5
3.1	Requisitos de Software	5
3.1.1	Requisitos funcionais	5
3.1.2	Requisitos não funcionais	5
3.1.3	Mensagem do sistema	6
3.2	Engenharia de Requisitos.....	6
3.3	Modelagem Gráfica	8
3.3.1	Diagrama de caso de uso	8
3.3.2	Diagrama de classe	9
3.3.3	Lista de caso de uso	9
3.3.4	Tabela de relação de atores/processos.....	10
3.4	Prototipação.....	11
4	Documento de Requisitos	15
4.1	Modelagem	15
4.2	Protótipos.....	15
5	Conclusão	16
6	Bibliografia	17
7	Ficha de Atividades Práticas Supervisionadas.....	18

1 OBJETIVO

O objetivo desse trabalho é apresentar requisitos de software, engenharia de requisitos e sua importância sobre o produto final.

Veremos mais adiante, modelagens gráfica, em especial a modelagem UML, com os diagramas necessários para se ter um melhor entendimento de como iremos solucionar o problema do cliente.

Iremos listar os requisitos funcionais, não funcionais, interface com o usuário e mensagens do sistema. Na seção gráfica iremos mostrar a listagem dos casos de uso, relação de atores, lista de exceções, diagramas e detalhamento dos casos de uso.

2 INTRODUÇÃO

Nesse trabalho iremos desenvolver um escopo de um projeto para um produto para a ONG Jovens Ambientalistas que recolhe e oferece uma formação profissionalizante para jovens sem lar. Eles recebem cursos gratuitos de professores que já estiveram na mesma situação. Com isso eles têm uma mão de obra capacitada para prestarem serviços remunerados para fábricas de brinquedos, que tenham o conceito e a prática de ambientalmente correto, nos quais são vendidos no Brasil e no exterior.

Temos como proposta instalar uma solução para melhorar o controle das informações referente aos serviços, produtos e financeiro da instituição.

Iremos desenvolver a proposta baseado em seus problemas atuais de gestão e prever possíveis problemas futuros.

O desenvolvimento desse escopo irá nos ajudar a compreender melhor o fluxo do negócio do cliente, exhibir as falhas e corrigi-las.

3 CONCEITOS GERAIS

3.1 Requisitos de Software

3.1.1 Requisitos funcionais

RF001	O usuário deve se autenticar
RF002	O aluno pode consultar notas
RF003	O aluno pode consultar faltas
RF004	O professor pode fazer as mesmas ações do aluno
RF005	O professor pode cadastrar notas
RF006	O professor pode atualizar notas
RF007	O professor pode cadastrar faltas
RF008	O professor pode atualizar faltas
RF009	O professor pode atualizar seus dados
RF010	O professor pode consultar alunos
RF011	O administrador pode fazer as mesmas ações do professor
RF012	O administrador pode cadastrar professor
RF013	O administrador pode excluir professor
RF014	O administrador pode consultar professor
RF015	O administrador pode cadastrar aluno
RF016	O administrador pode atualizar aluno
RF017	O administrador pode excluir aluno
RF018	O administrador pode cadastrar empresa
RF019	O administrador pode atualizar empresa
RF020	O administrador pode excluir empresa
RF021	O administrador pode consultar empresa

3.1.2 Requisitos não funcionais

RNF001	Desempenho O sistema deve ter garantir que as transações por cartões sejam confirmados em menos de 5 minutos. Prioridade: () Essencial () Importante () Desejável
RNF002	Arquitetura do Software O sistema deve seguir o designer pattern MVC. Modelo, Visão e Controle. Prioridade: () Essencial () Importante () Desejável

RNF003	Apresentação da interface gráfica O sistema deve fazer uso exclusivo da língua Portuguesa Prioridade: () Essencial () Importante () Desejável
RNF004	Usabilidade O sistema deve prover o usuário com interface simples e intuitiva, de fácil navegação para facilitar o uso do mesmo por parte dos usuários. Prioridade: () Essencial () Importante () Desejável
RNF005	Linguagem de programação adotada A implementação do sistema deve ser feito em PHP Prioridade: () Essencial () Importante () Desejável
RNF006	Banco de dados A implementação do sistema deve empregar o MySQL como servidor de banco de dados. Prioridade: () Essencial () Importante () Desejável

3.1.3 Mensagem do sistema

MS001	Professor cadastrado com sucesso!
MS002	Professor editado com sucesso!
MS003	Professor excluído com sucesso!
MS004	Empresa cadastrada com sucesso!
MS005	Empresa editada com sucesso!
MS006	Empresa excluída com sucesso!
MS007	Aluno cadastrado com sucesso!
MS008	Aluno editado com sucesso!
MS009	Aluno excluído com sucesso!
MS010	Nota cadastrada com sucesso!
MS011	Nota editada com sucesso!
MS012	Falta cadastrada com sucesso!
MS013	Nota editada com sucesso!
MS014	Nenhum registro foi encontrado!

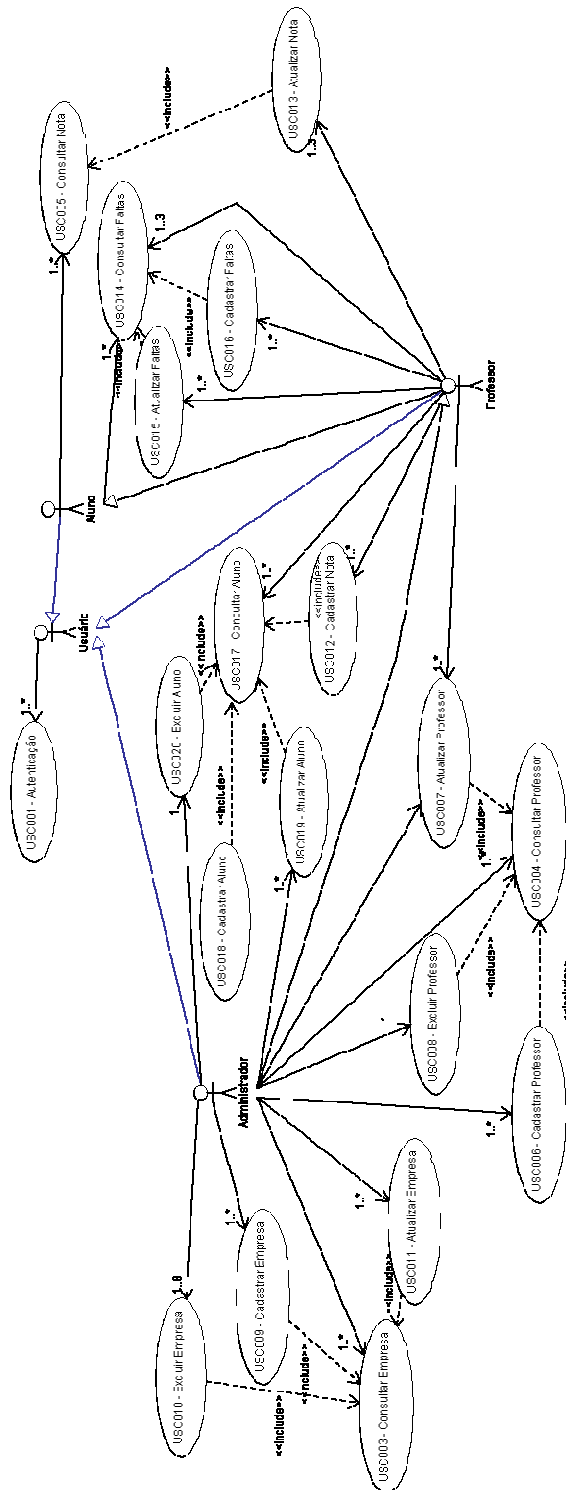
3.2 Engenharia de Requisitos

Usamos algumas metodologias para que pudéssemos extrair o máximo de informações do cliente, fizemos uma primeira reunião com o cliente para entender suas primeiras necessidades, com isso pudemos nos reunir com a equipe e fazer um brainstorm e assim fizemos algumas observações. Feito isso iniciamos uma nova reunião com o cliente para que pudéssemos alinhar nossas dúvidas a suas

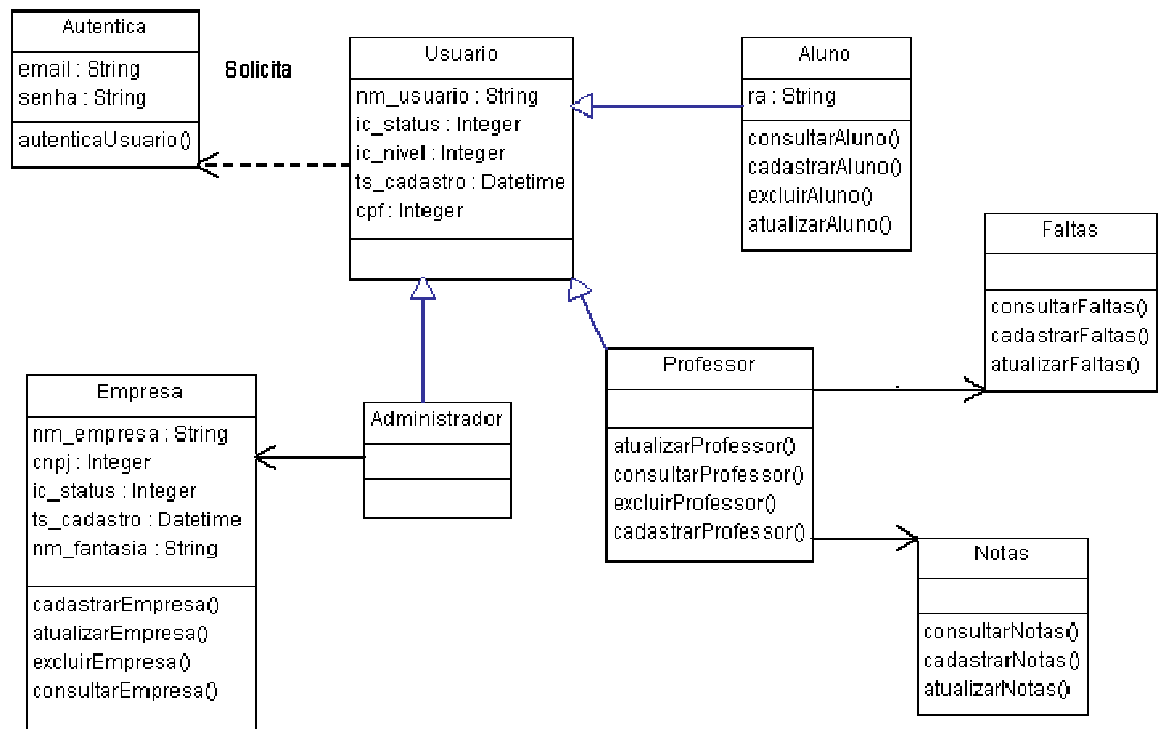
necessidades, concluída essa etapa iniciamos os processos de criação da documentação do sistema.

3.3 Modelagem Gráfica

3.3.1 Diagrama de caso de uso



3.3.2 Diagrama de classe



3.3.3 Lista de caso de uso

USC001	Autenticação
USC002	Consultar Aluno
USC003	Consultar Empresa
USC004	Consultar Professor
USC005	Consultar Nota
USC006	Cadastrar Professor
USC007	Atualizar Professor
USC008	Excluir Professor
USC009	Cadastrar Empresa
USC010	Excluir Empresa
USC011	Atualizar Empresa
USC012	Cadastrar Nota
USC013	Atualizar Nota
USC014	Consultar Faltas
USC015	Atualizar Faltas
USC016	Cadastrar Faltas
USC017	Consultar Aluno
USC018	Cadastrar Aluno
USC019	Atualizar Aluno
USC020	Excluir Aluno
USC021	Cadastrar Nota

3.3.4 Tabela de relação de atores/processos

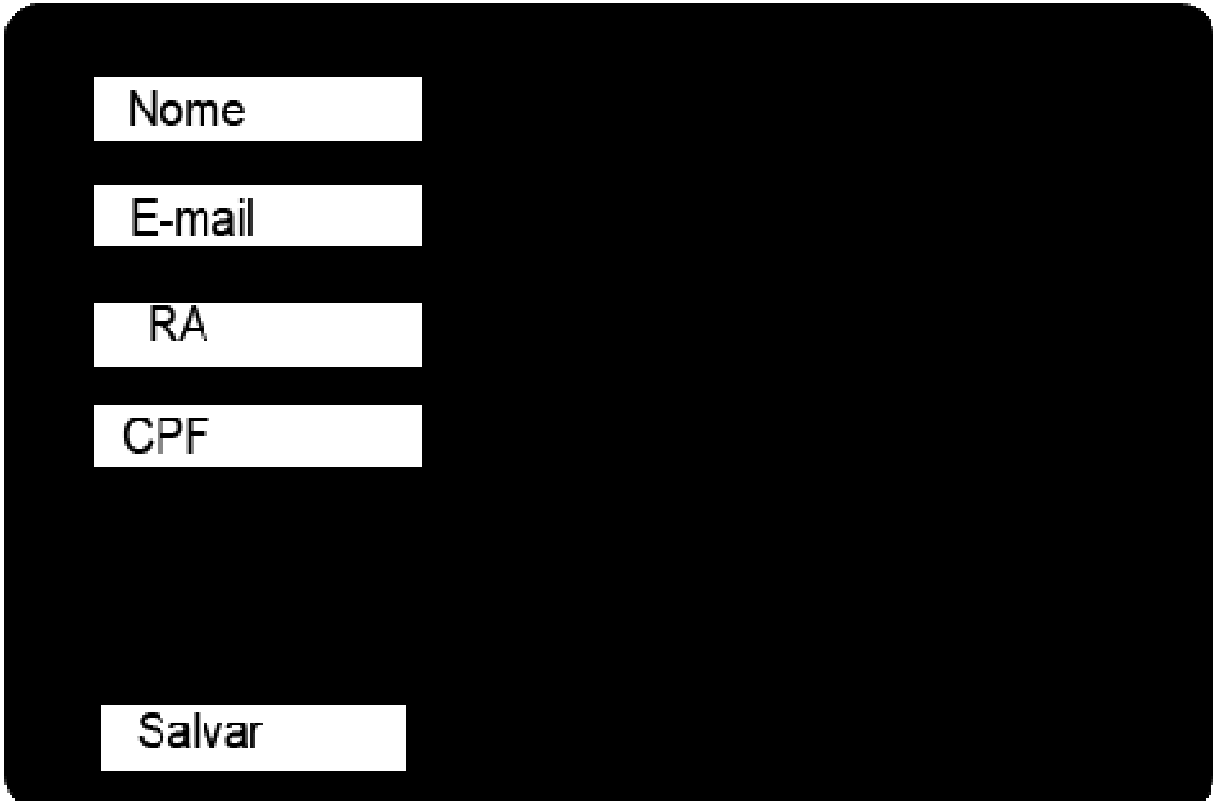
Caso de uso	Descrição
Aluno	Consultar nota
	Consultar falta
Professor	Consultar nota
	Consultar falta
	Cadastrar falta
	Cadastrar nota
	Consultar aluno
	Atualizar professor
Administrador	Consultar nota
	Consultar falta
	Cadastrar falta
	Cadastrar nota
	Consultar aluno
	Atualizar professor
	Cadastrar professor
	Excluir professor
	Consultar professor
	Cadastrar aluno
	Excluir aluno
	Atualizar aluno
	Cadastrar empresa
	Atualizar empresa
	Excluir empresa
	Consultar empresa

3.4 Prototipação

Imagem 1: Tela cadastrar aluno

ONG Jovens Ambientalistas

Cadastrar Aluno



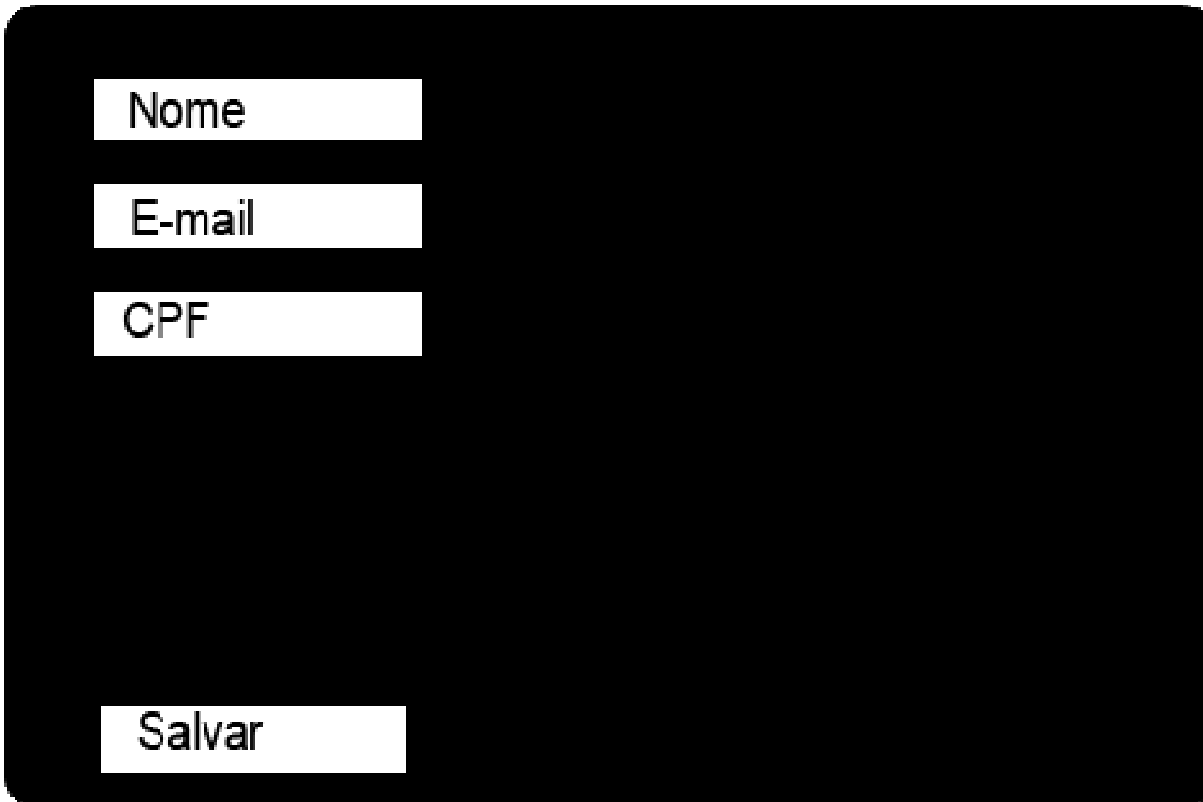
A screenshot of a web form titled "Cadastrar Aluno" (Register Student) for the "ONG Jovens Ambientalistas". The form is set against a dark blue background with rounded corners. It contains four input fields stacked vertically, each with a light blue label on the left: "Nome" (Name), "E-mail", "RA", and "CPF". Below these fields is a large, light blue "Salvar" (Save) button. The form is enclosed in a thin white border.

Imagem 2: Tela cadastrar professor

ONG

Jovens Ambientalistas

Cadastrar Professor

A screenshot of a web form titled "Cadastrar Professor" (Register Professor) for the "ONG Jovens Ambientalistas". The form is contained within a light gray rounded rectangle. It features three input fields stacked vertically: "Nome" (Name), "E-mail", and "CPF" (Brazilian Tax ID). Each field has a light gray border and a small downward arrow on the right side. At the bottom left of the form is a blue button with the text "Salvar" (Save) in white. The background of the page is a light gray gradient.

Nome

E-mail

CPF

Salvar

Imagem 3: Tela listagem de alunos

ONG

Jovens Ambientalistas

Listagem Alunos

Pesquisar...

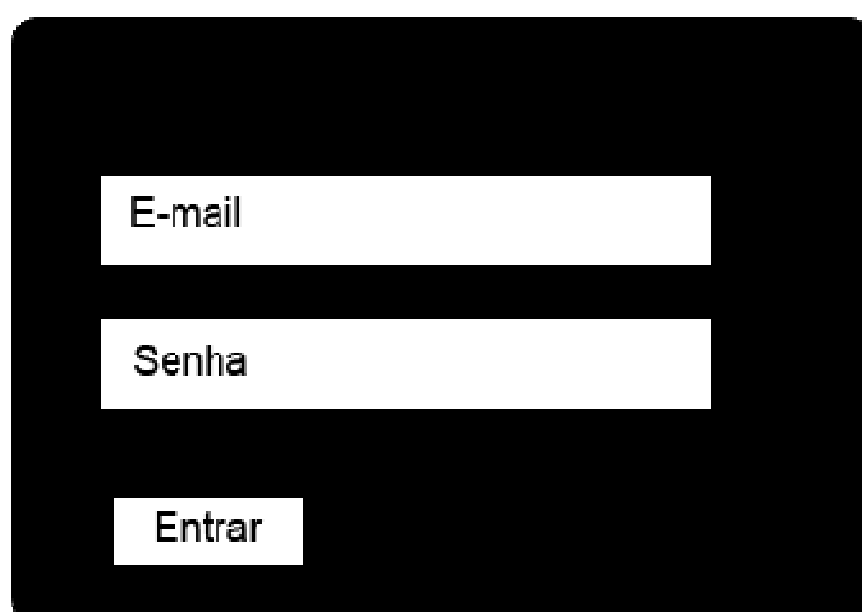
Buscar

Exibição em forma de tabela

Imagem 4: Tela de login

ONG Jovens Ambientalistas

Login



A login form with a dark blue background and rounded corners. It contains three white input fields stacked vertically. The first field is labeled 'E-mail', the second is labeled 'Senha', and the third is a button labeled 'Entrar'.

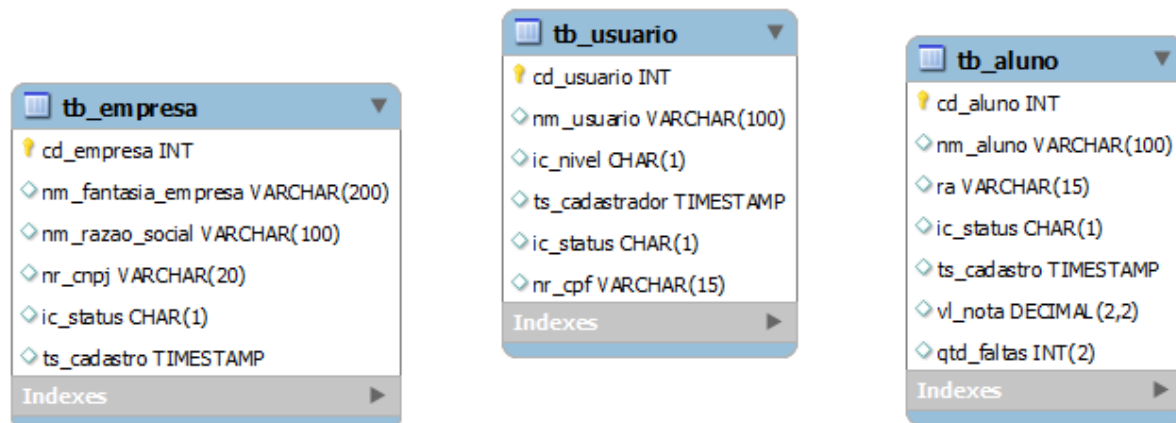
E-mail

Senha

Entrar

4 DOCUMENTO DE REQUISITOS

4.1 Modelagem



4.2 Protótipos

Para o desenvolvimento do diagrama de classe e diagrama de caso de uso foi utilizado o programa ArgoUML, para a criação do MER utilizamos o workbench, na criação dos protótipos de tela foi usado o photoshop, programa para edição de imagens.

5 CONCLUSÃO

De acordo com os dados levantados e os passados pelo cliente, fizemos a análise detalhada do projeto levando em conta tudo que foi passado, com isso concluímos que se o cliente aceitar nossa proposta de projeto ele pode ter um melhor controle de todo seu negócio.

6 BIBLIOGRAFIA

MACORATTI, J. C. **UML - Unified Modeling Language e Visual Modeler**. Disponível em: <http://www.macoratti.net/uml_vb.htm>. Acesso em: 10 maio. 2015.

MIKE. **Unified Modeling LanguageTM (UML®) Resource Page**. Disponível em: <<http://www.uml.org/>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

VARGAS, T. C. DE S. A história de UML e seus diagramas. 2014.

7 FICHA DE ATIVIDADES PRÁTICAS SUPERVISIONADAS

FEICHA DE ATIVIDADES PRÁTICAS SUPERVISIONADAS - APS

[illegible]

NOME: FLÁVIO ROCHA

RA B2751A-0 Turma: CC7P41

CURSO: Ciências da Computação

CAMPUS: Rangel

SEMESTRE: Sétimo

TURN O: Noturno

[illegible]

