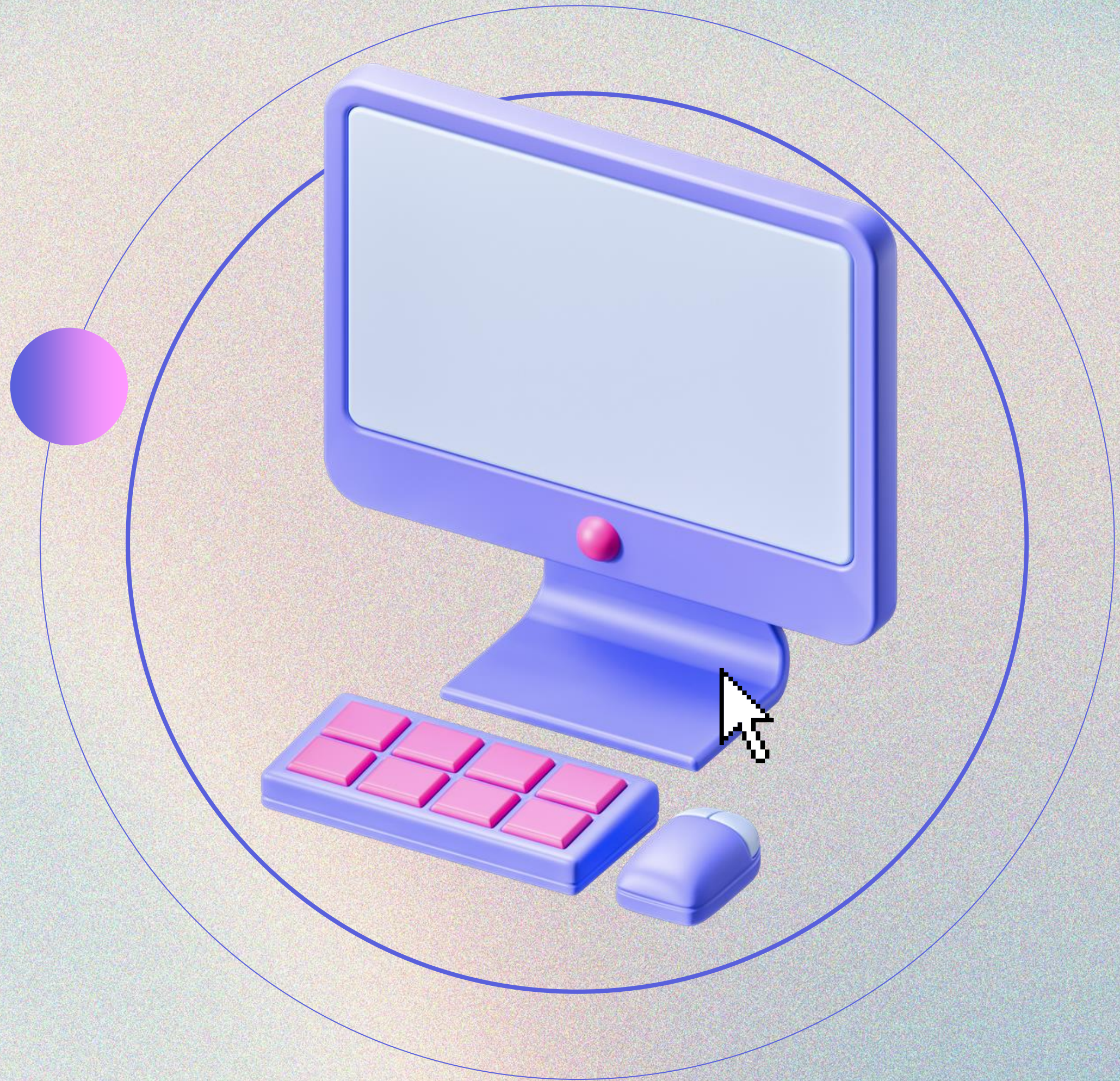


SCRIBBLE

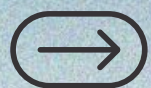
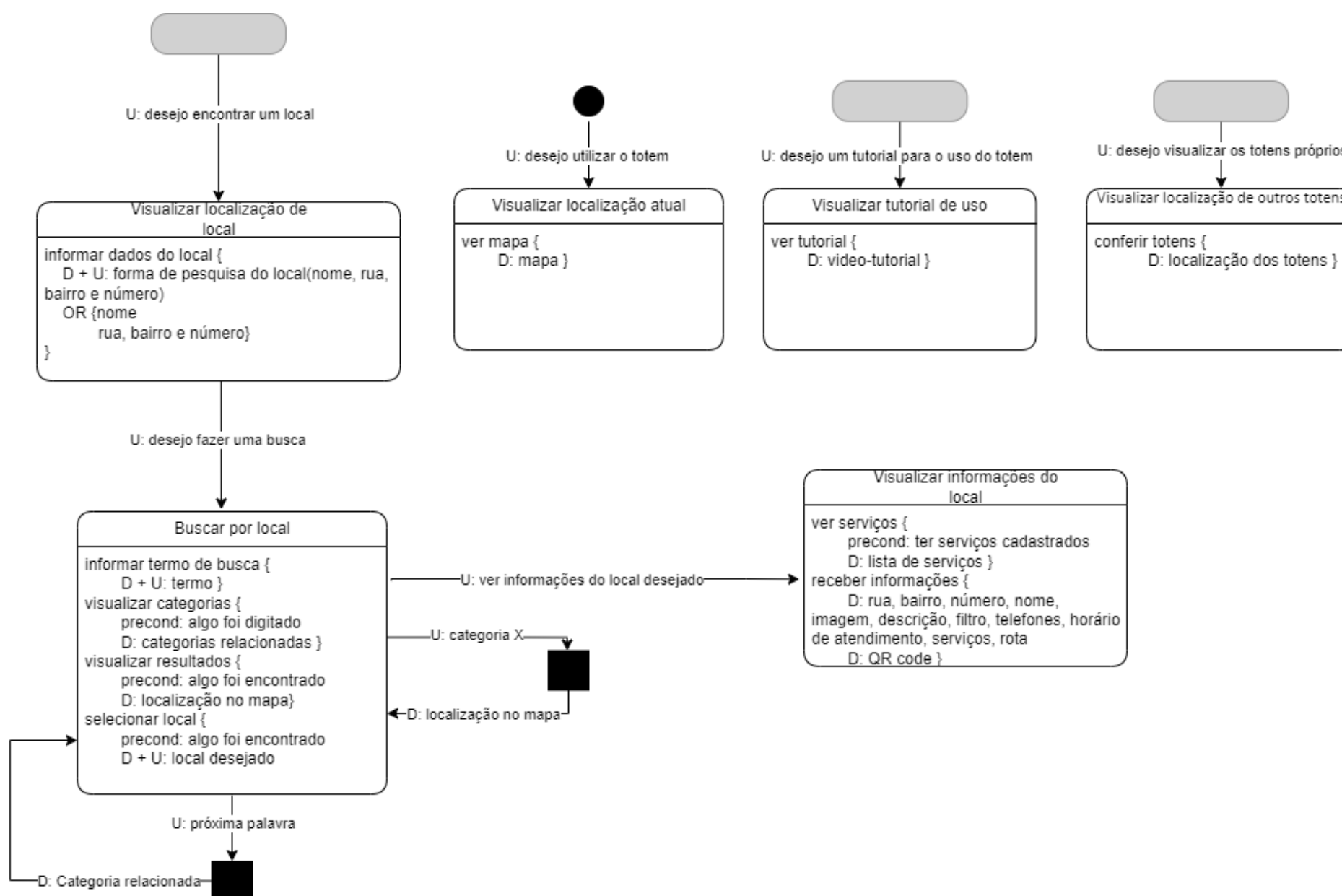
SISTEMA DE CRIAÇÃO DE DIAGRAMA MOLIC

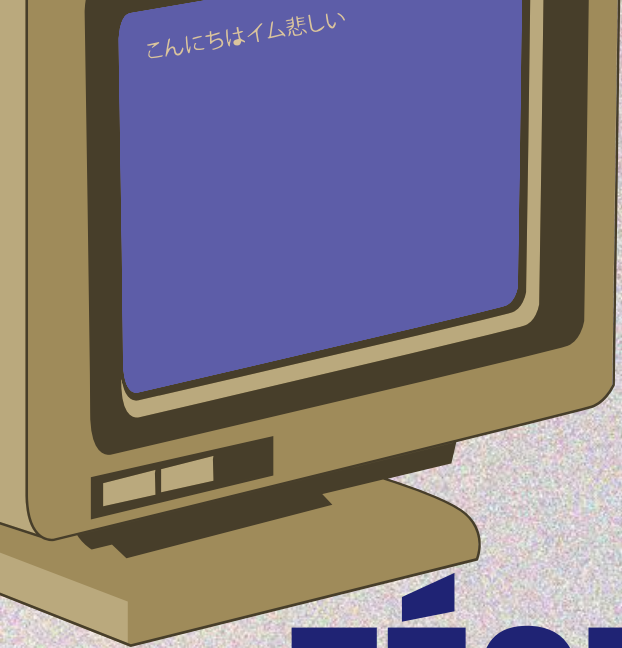
Felipe, Iara, Mariana Oliveira, Mariana Pereira e Yagho



OBJETIVOS

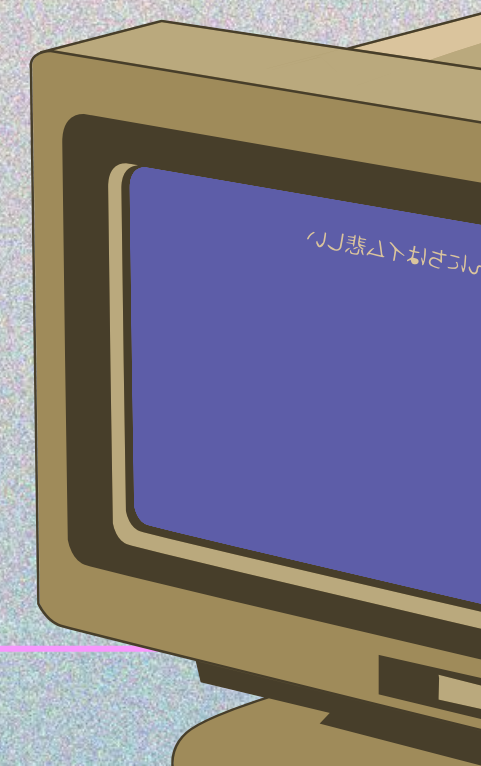
- Construção de diagramas MoLIC (Modeling Language for Interaction as Conversation);
- Suporte a atividades didáticas e diversas;
- Stakeholders.





TÉCNICAS DE ELICITAÇÃO DE REQUISITOS

- Entrevista com cliente;
- Observação;
 - analisamos a necessidade de um sistema como o Scribble;
 - analisamos as necessidades dos usuários dos sistemas existentes.
- Brainstorming;
- Análise de documentos.
 - estudamos a documentação do Molic.





§ scribble

REQUISITOS FUNCIONAIS

[RF-3] O sistema deve permitir que os elementos e símbolos sejam facilmente arrastados e soltos na área de edição;

[RF-4] O sistema deve permitir um posicionamento livre dos elementos do diagrama, porém, seguindo um grid (layout de grade);

[RF-5] O sistema deve permitir que o usuário salve os diagramas nos formatos SVG e XME;

[RF-6] O sistema deve permitir que o usuário insira anotações sobre o diagrama;





§ scribble

REQUISITOS FUNCIONAIS

[RF-8] O sistema deve permitir que o usuário mude o tema da aplicação para claro ou escuro;

[RF-9] O sistema deve permitir que o usuário mude as cores do acesso ubíquo, da cena, do processo de sistema, ponto de encerramento, da cena de alerta e do ponto de abertura;

[RF-10] O sistema deve permitir que o usuário formate o texto a ser inserido (itálico, fonte, negrito, etc.);





§ scribble

REQUISITOS FUNCIONAIS

[RF-11] O sistema deve permitir que o usuário mude as cores da folha de edição e da grade;

[RF-12] O sistema deve permitir que o usuário mude o estilo da grade, como tracejado e pontilhado;

[RF-13] O sistema deve permitir que o usuário escolha visualizar ou não o contorno da página que está sendo editada, como uma prévia.

.



REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

[RNF-3] O sistema deve ser acessível por meio de aplicação desktop;

[RNF-5] O sistema deve responder a ações do usuário dentro de um tempo rápido;

[RNF-6] O sistema deve ter conexão com o banco de dados;

[RNF-8] O sistema deve ser compatível com a versão 17 do Java.



HISTÓRIAS DE USUÁRIO

[HU-2] Como pesquisador na área de Interação Humano-Computador (IHC), quero ter a opção de visualizar ou não a prévia da página do diagrama que estou criando;

- **Conversas:**

- Na barra superior de ferramentas do sistema, o usuário terá o botão “Diagrama” e nele, a opção “Contorno”;
- Abaixo da seção de símbolos MoLIC, o usuário visualizará três pontos (...), que ao passar o cursor por cima, conseguirá mover a seção dos símbolos para baixo ou para cima.

- **Confirmações:**

- Caso o usuário não queira visualizar a prévia do diagrama, ele deverá desmarcar “Contorno”;
- Caso ele queira voltar a ver a prévia, ele deverá marcar novamente “Contorno”;
- Caso o usuário passe o cursor para cima ou para baixo dos três pontos na seção de símbolos MoLIC, ele conseguirá mudar o tamanho da prévia da página do diagrama, bem como diminuir ao ponto de não conseguir visualizá-lo;
- Caso ele não siga os passos, ele não conseguirá remover/recolocar a prévia do diagrama.

HISTÓRIAS DE USUÁRIO

[HU-12] Como designer de sistemas de user experience, quero adicionar meu cronograma de trabalho como anotação no sistema;

- **Conversas:**

- Enquanto está na tela inicial do sistema, o usuário, ao clicar em “Adicionar”, na parte inferior direita da tela, na seção “Anotação”, poderá adicionar uma anotação que ficará salva no banco de dados.

- **Confirmações:**

- Ao clicar em “Adicionar”, o usuário visualizará o pop-up “Digite a nova anotação”, onde ele poderá inserir seu texto desejado. Para tal texto ser salvo, ele deverá clicar em “OK” ou na tecla “Enter”. Após isso, aparecerá na tela a mensagem “Anotação Salva!” junto com o conteúdo da anotação;
- Caso o usuário não clique em “Adicionar” e em “OK” ou clique no “X” presente na parte superior direita da tela ou em “Cancel”, ele não conseguirá salvar a anotação.

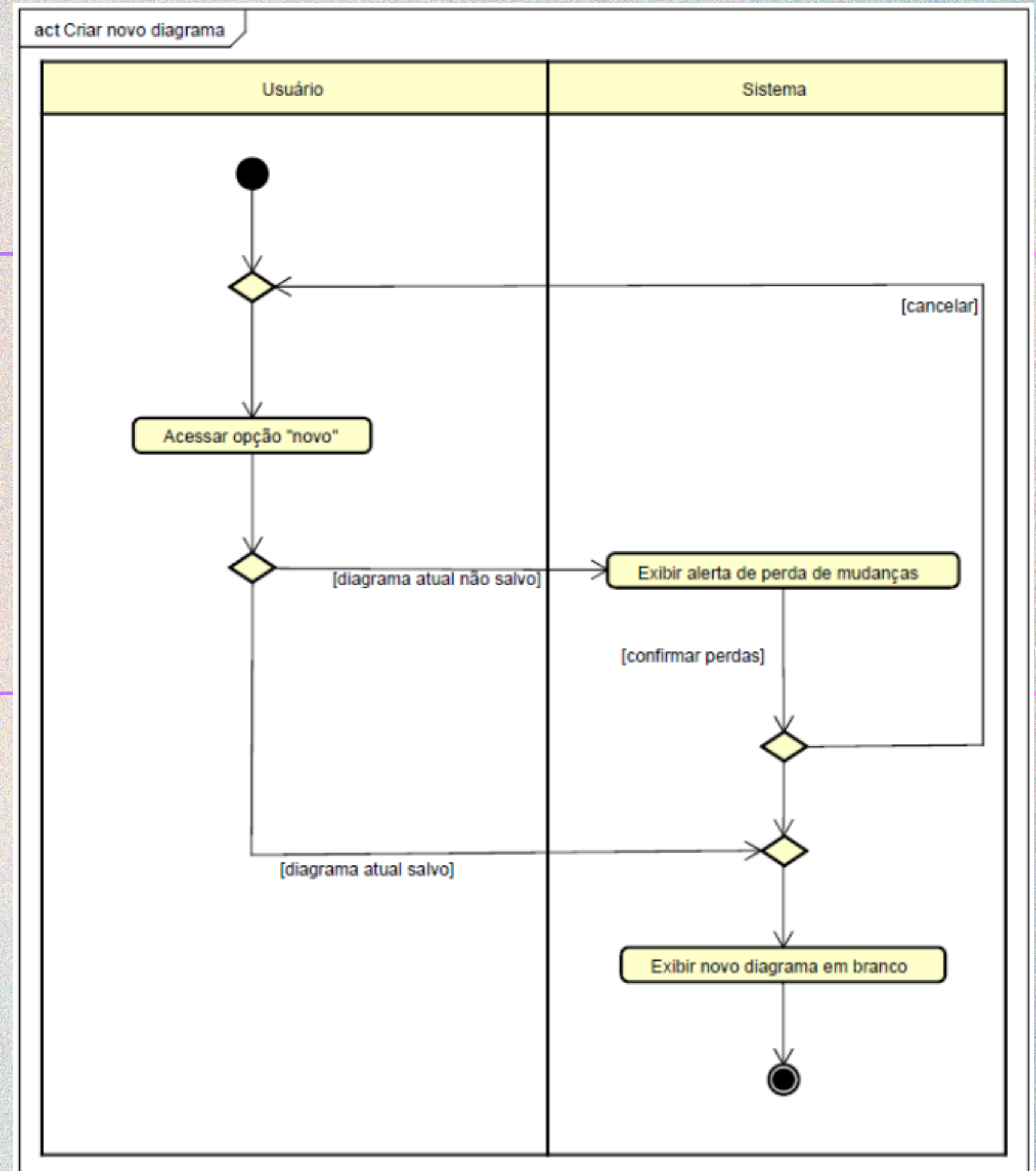
HISTÓRIAS DE USUÁRIO

[HU-20] Como estudante da disciplina de IHC, desejo ser capaz de usar a régua nativa do sistema no intuito de criar um diagrama simétrico e agradável.

- **Conversa:**
 - No botão “Visualizar”, há a opção “Réguas”, que permite, quando selecionada, exibir réguas na horizontal e na vertical da página do diagrama.
- **Confirmações:**
 - Caso o usuário o usuário selecione “Réguas”, imediatamente serão elas serão inseridas na página;
 - Caso ele deseje retirá-las, deverá remover a seleção de “Réguas”, senão, não conseguirá removê-la;
 - Caso o usuário não selecione, ele não conseguirá inseri-las.

DIAGRAMAS DE ATIVIDADE

- Criar novo diagrama

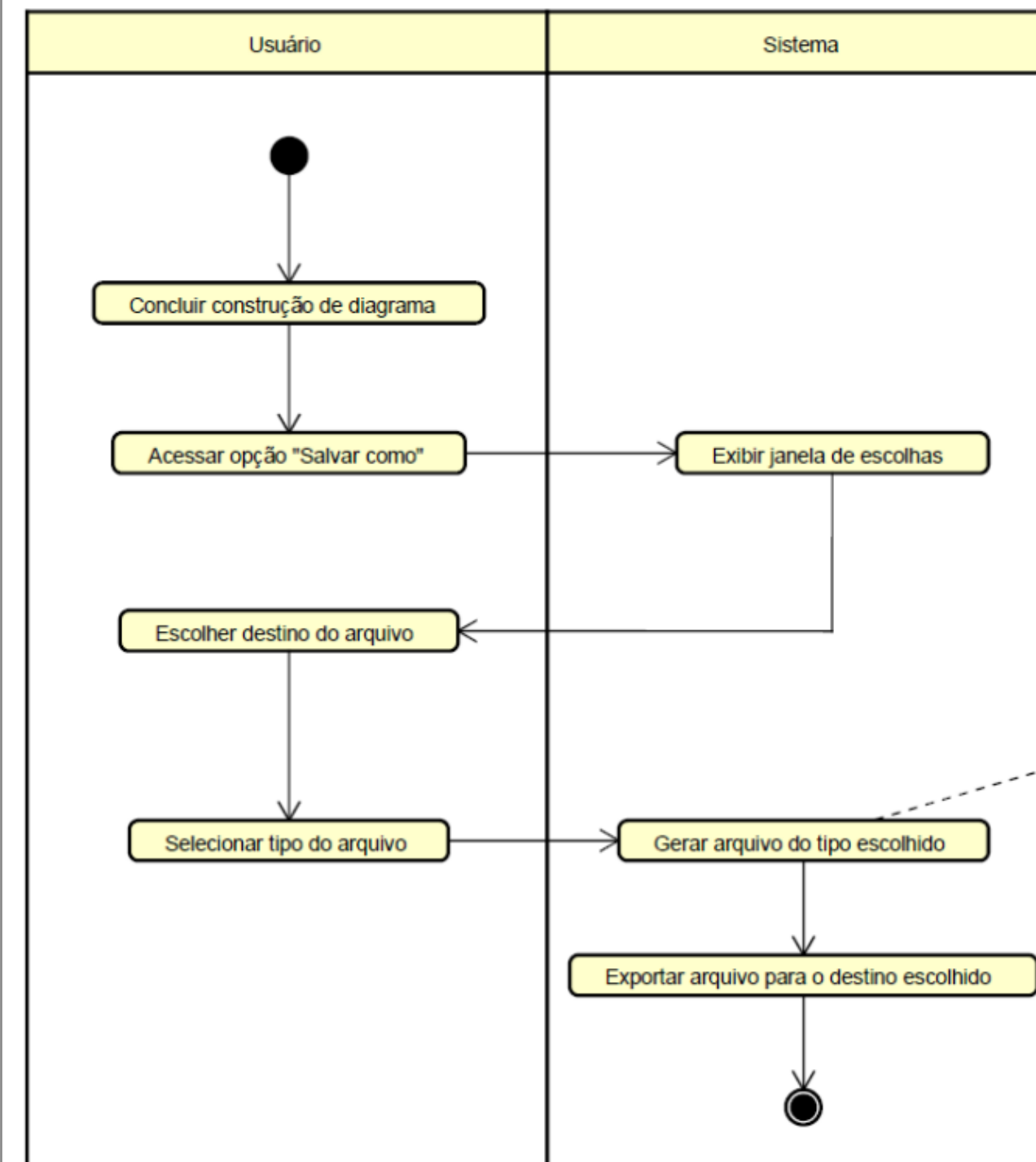


DIAGRAMAS DE ATIVIDADE

- Salvar como MXE ou SVG



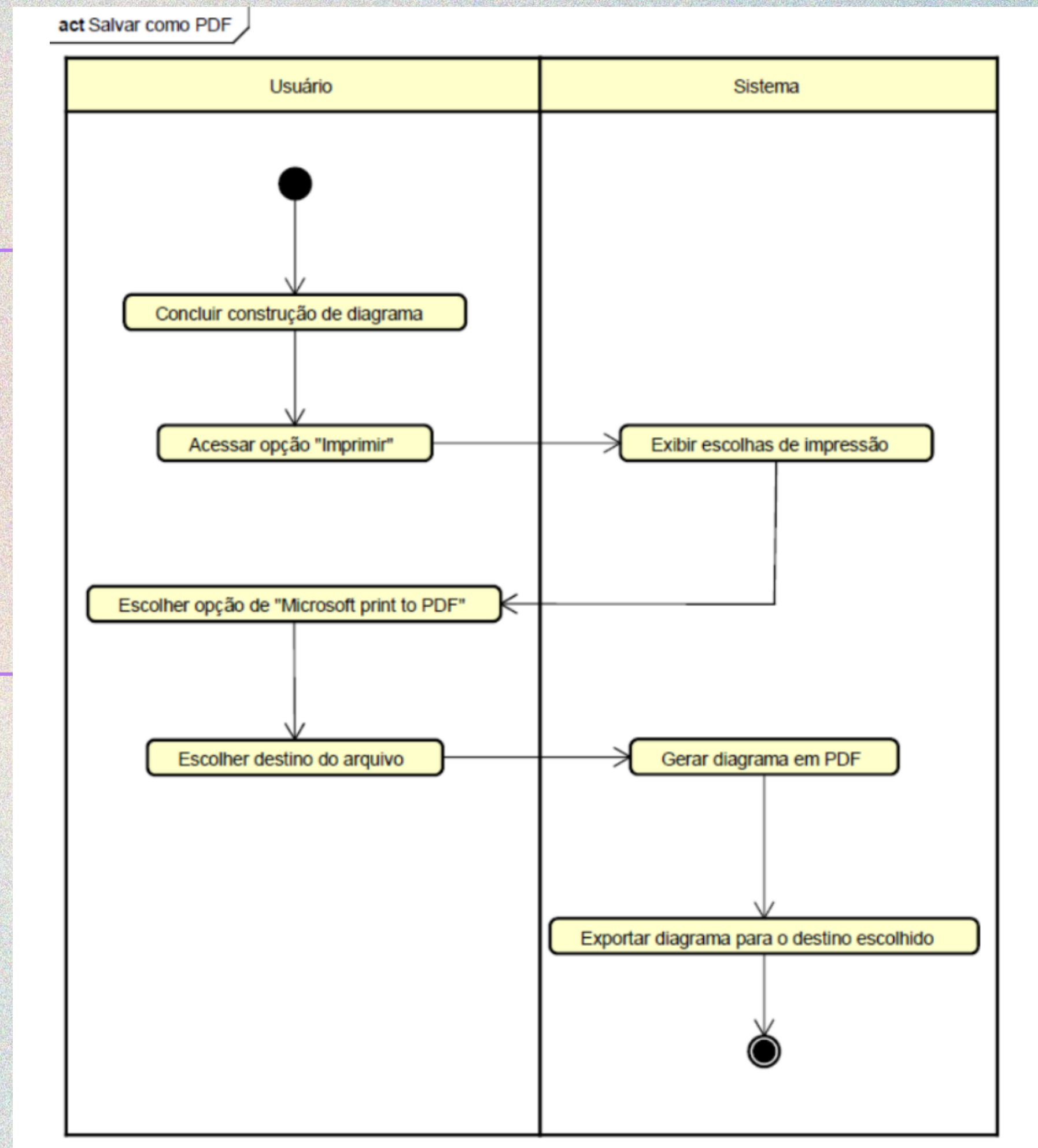
act Salvar como MXE ou SVG



Aqui, o usuário deve escolher entre os tipos de MXE e SVG. Ambos gerarão uma saída semelhante, portanto, optou-se por não adicionar um node de decisão.

DIAGRAMAS DE ATIVIDADE

- Salvar como PDF



DIAGRAMAS DE ATIVIDADE

- Alterar estilo de grade

act Alterar estilo de grade

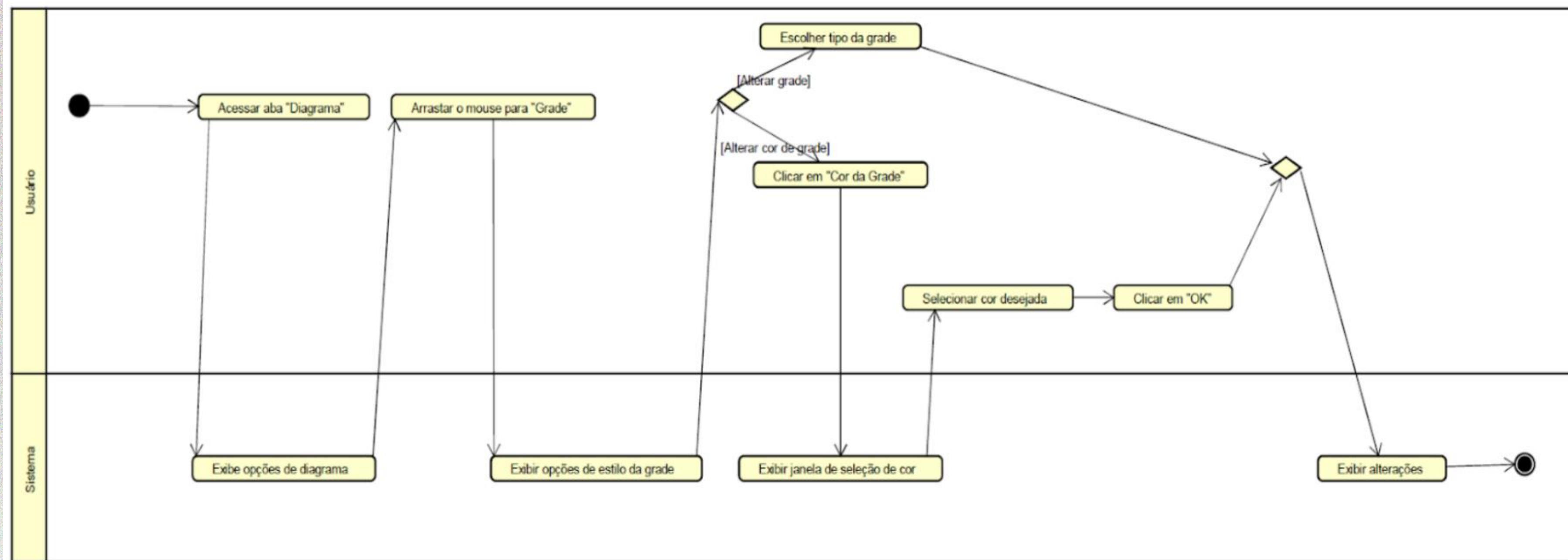
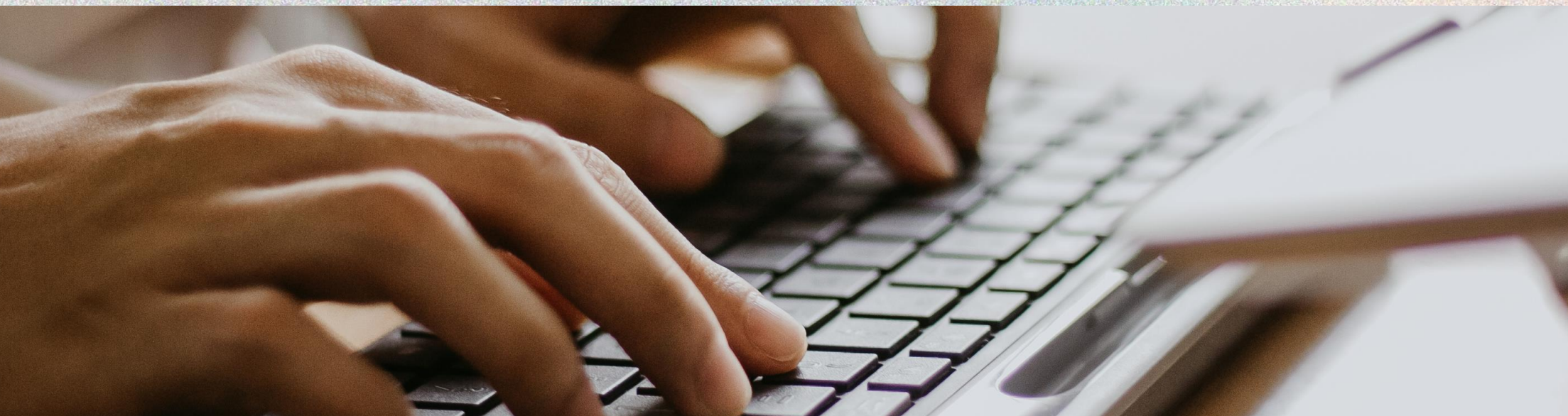


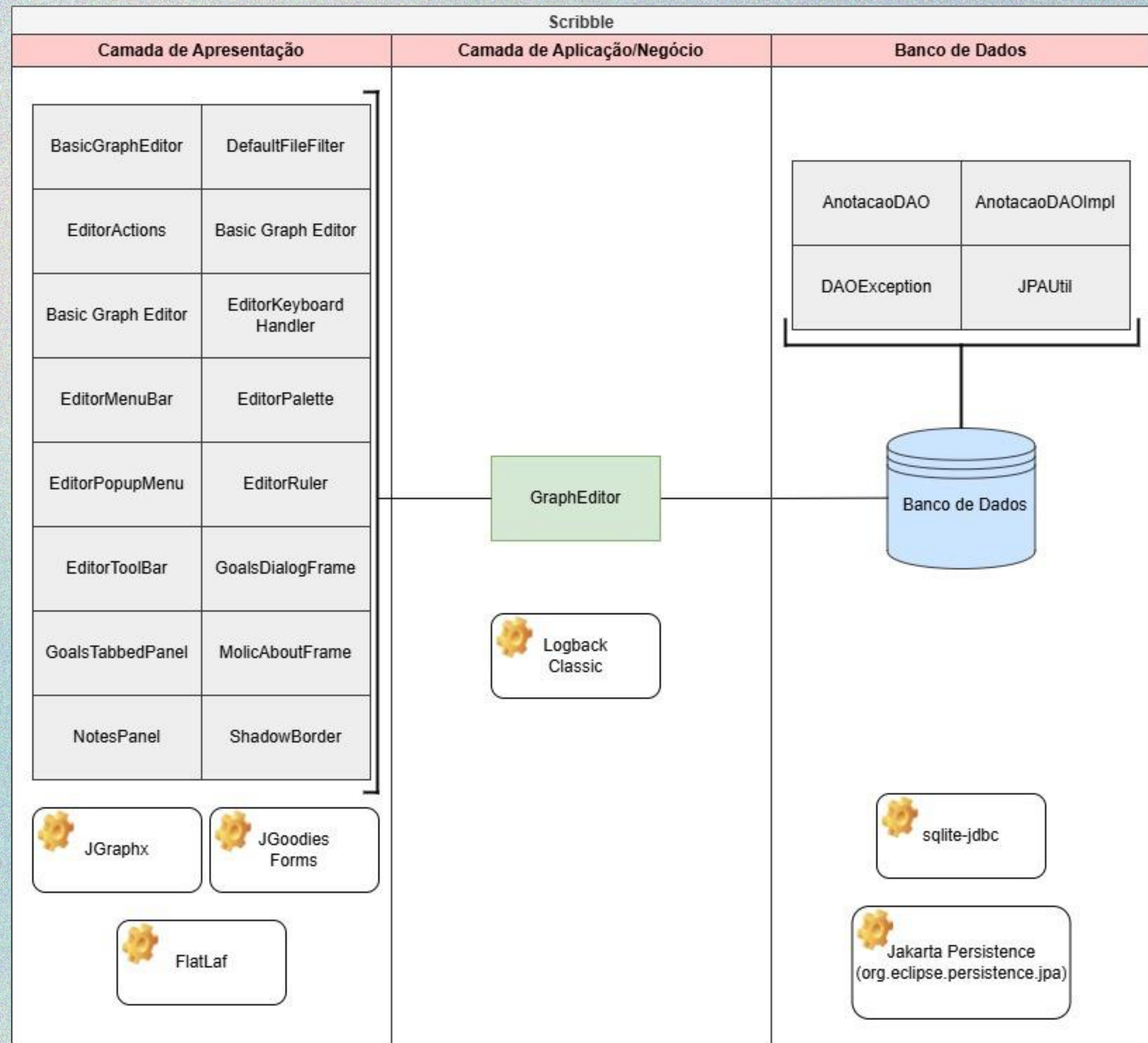
DIAGRAMA DE CLASSES

- Acesso ao Diagrama 



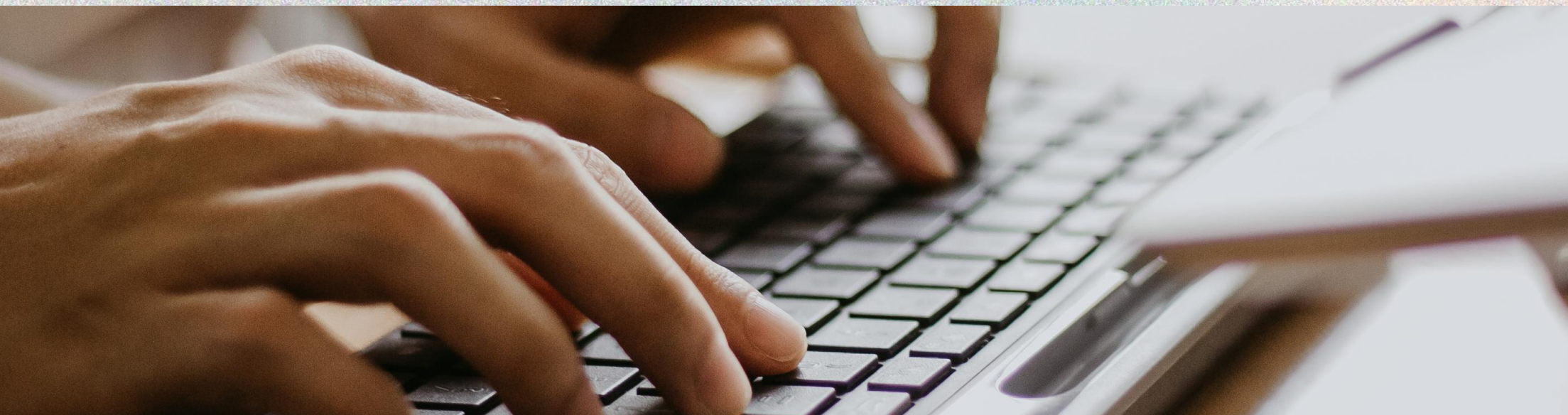
ARQUITETURA

- Aplicação desktop;
- Em Camadas.
 - de apresentação:
 - interação com usuário.
 - de aplicação:
 - operação entre apresentação e BD.
 - de banco de dados:
 - gerenciamento da persistência dos dados.

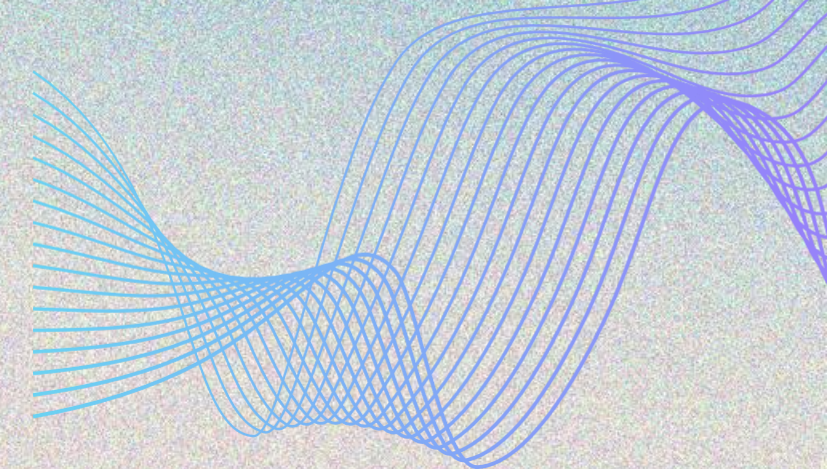


TESTES MANUAIS

- Acesso aos Testes 



TESTES UNITÁRIOS

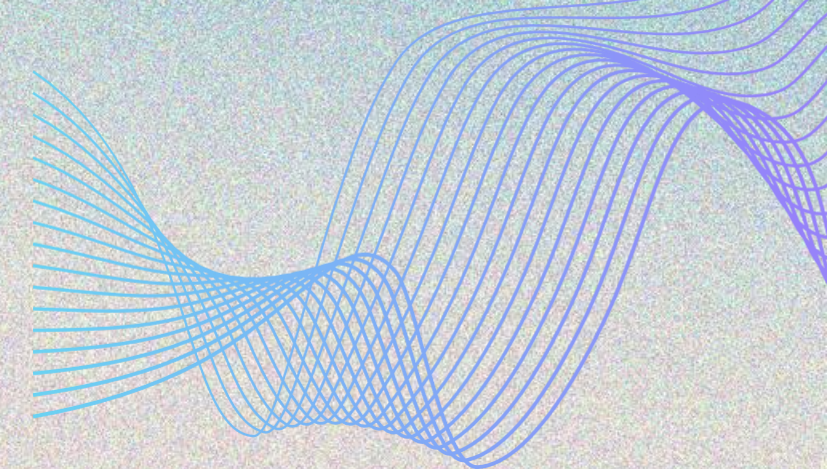


TESTAR CONEXÃO COM BANCO DE DADOS (TESTCONNECTION)



- Objetivo:
 - Verificar se a conexão com o banco de dados SQLite é estabelecida corretamente.
- Descrição:
 - O teste tenta conectar-se ao banco de dados local scribble_db.sqlite utilizando o driver JDBC. A conexão não deve ser nula, indicando que foi estabelecida com sucesso.
- Resultado:
 - Teste aprovado. A conexão foi criada corretamente e fechada ao final do processo, sem erros.

TESTES UNITÁRIOS

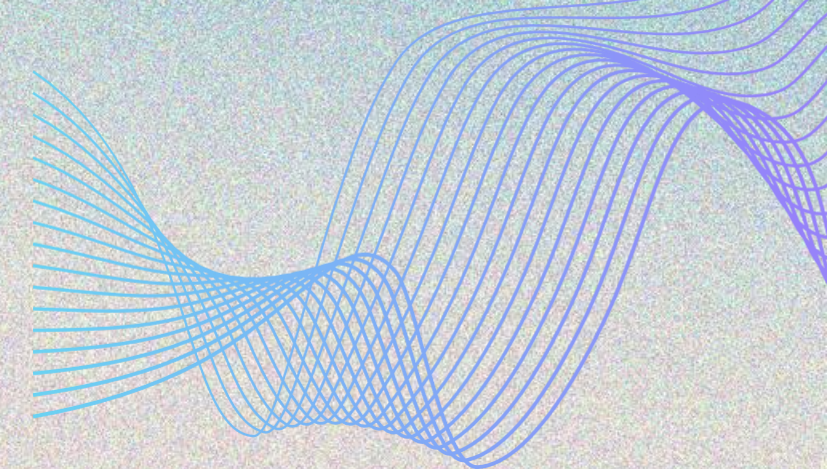


TESTAR ADIÇÃO DE ANOTAÇÃO (TESTADDNOTE)



- Objetivo:
 - Verificar se a adição de uma nova anotação funciona corretamente
- Descrição:
 - Ao adicionar uma nova anotação, o sistema deve inserir o item no DefaultTableModel e salvar a anotação através do DAO.
- Resultado:
 - Teste aprovado. O método addNote adiciona a anotação à tabela e invoca o método save() do DAO corretamente.

TESTES UNITÁRIOS



TESTAR EDIÇÃO DE ANOTAÇÃO (TESTEDITNOTE)



- Objetivo:
 - Garantir que o sistema permita a edição de uma anotação existente.
- Descrição:
 - Ao editar uma anotação selecionada, o sistema deve atualizar o valor da anotação no modelo da tabela e também atualizar a anotação no banco de dados (via DAO).
- Resultado:
 - Teste aprovado. O método editNote atualiza a anotação no DefaultTableModel e chama o método update() do DAO.

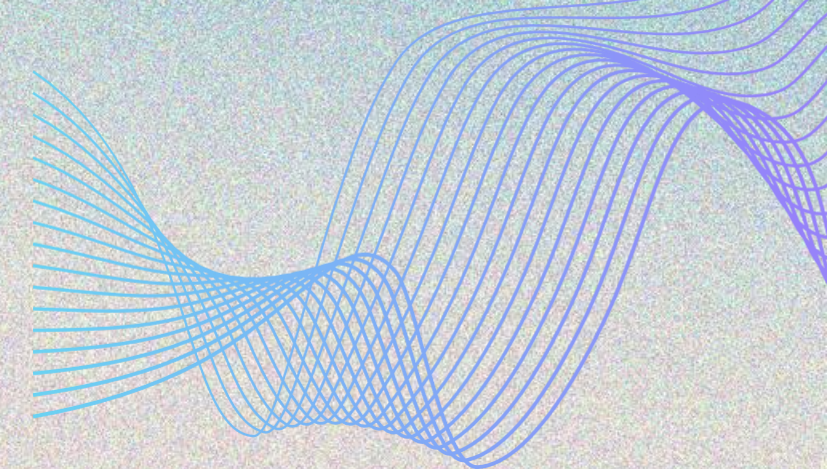
TESTES UNITÁRIOS

TESTAR EXCLUSÃO DE ANOTAÇÃO (TESTDELETENOTE)



- Objetivo:
 - Verificar se o sistema exclui corretamente uma anotação selecionada.
- Descrição:
 - Quando uma anotação é excluída, o sistema deve remover a anotação do DefaultTableModel e excluí-la do banco de dados.
- Resultado:
 - Teste aprovado. O método deleteNote remove a anotação da tabela e invoca o método delete() no DAO.

TESTES UNITÁRIOS



TESTAR CARREGAMENTO DE ANOTAÇÕES (TESTLOADNOTE)



- Objetivo:
 - Validar se as anotações são carregadas corretamente na tabela.
- Descrição:
 - O sistema deve carregar todas as anotações da base de dados (DAO) e aplicá-las no DefaultTableModel.
- Resultado:
 - Teste aprovado. O método loadNotes preenche a tabela com os dados retornados pelo DAO corretamente.

TESTES UNITÁRIOS

TESTAR REMUNERAÇÃO DOS IDS (TESTRENUMBERIDS)

- Objetivo:
 - Verificar se as IDs das anotações são corretamente remuneradas após uma remoção.
- Descrição:
 - Após a exclusão de uma anotação, as IDs das anotações remanescentes devem ser reordenadas para garantir consistência na numeração.
- Resultado:
 - Teste aprovado. O método renumberIds ajusta corretamente as IDs restantes no modelo da tabela.



AMOSTRA DO SCRIBBLE



<https://github.com/Yaghost/Scribble>

OBRIGADO!

