

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TECNOLOGIA  
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

ADRIANO MARGARIN

**Evolução da Ferramenta de  
Gerenciamento do Portal de  
Algoritmos da UCS**

Alexandre Erasmo Krohn Nascimento  
Orientador

Ricardo Vargas Dorneles  
Coorientador

Caxias do Sul, Março de 2018

**Evolução da Ferramenta de Gerenciamento do Portal de Algoritmos da  
UCS**

por

Adriano Margarin

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do Centro de Ciências Exatas e da Tecnologia da Universidade de Caxias do Sul, como requisito obrigatório para graduação.

**Trabalho de Conclusão de Curso**

Orientador: Alexandre Erasmo Krohn Nascimento

Coorientador: Ricardo Vargas Dorneles

Banca examinadora:

Ricardo Vargas Dorneles

CCET/UCS

André Luis Martinotto

CCET/UCS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado em  
9 de Dezembro de 2015

Daniel Luís Notari  
Coordenador

*“Não é preciso fazer coisas extraordinárias para obter resultados extraordinários.”*

WARREN BUFFET

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha esposa, Marciele Luis, meus pais, Neusa Maria Margarin e Mauri Augusto Margarin, meus irmãos, André Augusto Margarin e Letícia Margarin pelo apoio no caminho trilhado até aqui.

A todos vocês, minha sincera gratidão.

Adriano Margarin

# SUMÁRIO

<b>LISTA DE ACRÔNIMOS</b> . . . . .	9
<b>LISTA DE FIGURAS</b> . . . . .	10
<b>LISTA DE TABELAS</b> . . . . .	14
<b>RESUMO</b> . . . . .	15
<b>ABSTRACT</b> . . . . .	16
<b>1 INTRODUÇÃO</b> . . . . .	17
<b>2 EVOLUÇÃO DE SOFTWARE</b> . . . . .	20
<b>2.1 Reengenharia de Software</b> . . . . .	21
<b>2.2 Engenharia Reversa</b> . . . . .	22
<b>2.3 Engenharia de Software</b> . . . . .	23
<b>2.4 Processo de Software</b> . . . . .	23
<b>2.5 Engenharia de Requisitos</b> . . . . .	24
<b>2.6 Casos de Uso</b> . . . . .	25
<b>2.7 Metodologia ICONIX</b> . . . . .	26
<b>2.7.1 Diagramas de Classe</b> . . . . .	26
<b>2.7.2 Diagrama de Sequência</b> . . . . .	27
<b>2.7.3 Diagrama de Robustez</b> . . . . .	28
<b>2.7.4 Casos de Usos</b> . . . . .	28
<b>2.8 Modelos de Domínio</b> . . . . .	29
<b>2.9 Projeto de Arquitetura</b> . . . . .	29
<b>2.10 Usabilidade</b> . . . . .	29
<b>2.11 Tecnologias</b> . . . . .	30
<b>2.11.1 Python e Django</b> . . . . .	30
<b>2.11.2 Java EE</b> . . . . .	30
<b>2.11.3 WildFly</b> . . . . .	31

2.11.4	DAO . . . . .	31
2.11.5	REST . . . . .	31
2.11.6	AngularJS . . . . .	31
<b>2.12</b>	<b>Ambiente Virtual de Aprendizagem . . . . .</b>	<b>33</b>

### **3 REENGENHARIA DE SOFTWARE DO PORTAL DE ALGORITMOS DA UCS . . . . .** 34

<b>3.1</b>	<b>Diagrama de Classe de Domínio . . . . .</b>	<b>34</b>
3.1.1	User . . . . .	35
3.1.2	Groups . . . . .	35
3.1.3	Permission . . . . .	35
3.1.4	ContentType . . . . .	36
3.1.5	Aluno . . . . .	36
3.1.6	Professor . . . . .	36
3.1.7	Turma . . . . .	36
3.1.8	Problema . . . . .	36
3.1.9	Pchave . . . . .	36
3.1.10	PchaveProb . . . . .	36
3.1.11	EProblema . . . . .	37
3.1.12	SProblema . . . . .	37
<b>3.2</b>	<b>Interfaces Gráficas . . . . .</b>	<b>37</b>
3.2.1	Cadastro de Aluno . . . . .	37
3.2.2	Criação de Solução de Problemas . . . . .	38
3.2.3	Gerenciamento de Alunos . . . . .	39
3.2.4	Gerenciamento de Problemas . . . . .	40
3.2.5	Edição de Palavra-Chave . . . . .	41
3.2.6	Solução de Problemas . . . . .	42

### **4 PROPOSTA DE SOLUÇÃO . . . . .** 44

<b>4.1</b>	<b>Diagrama de Classe de Domínio . . . . .</b>	<b>45</b>
4.1.1	User . . . . .	45
4.1.2	Teacher . . . . .	46
4.1.3	Student . . . . .	46
4.1.4	Admins . . . . .	46
4.1.5	GroupAdmin . . . . .	46
4.1.6	Permission . . . . .	46
4.1.7	Group . . . . .	46
4.1.8	Institution . . . . .	46
4.1.9	Problem . . . . .	46

4.1.10	ProblemSolution . . . . .	46
4.1.11	ProblemList . . . . .	47
4.1.12	ProblemKeyWord . . . . .	47
4.1.13	KeyWord . . . . .	47
4.1.14	TestData . . . . .	47
4.1.15	ProblemType . . . . .	47
4.1.16	Country . . . . .	47
4.1.17	State . . . . .	47
4.1.18	City . . . . .	47
<b>4.2</b>	<b>Requisitos de projeto</b> . . . . .	48
4.2.1	Requisitos Funcionais . . . . .	48
4.2.2	Requisitos Não-Funcionais . . . . .	49
<b>4.3</b>	<b>Casos de Uso</b> . . . . .	49
4.3.1	Descrição dos Casos de Uso . . . . .	51
<b>4.4</b>	<b>Protótipos de Interfaces Gráficas</b> . . . . .	71
4.4.1	Cadastro de Aluno . . . . .	72
4.4.2	Autenticação . . . . .	73
4.4.3	Recuperação de Senha . . . . .	74
4.4.4	Boas Vindas do Aluno . . . . .	75
4.4.5	Boas Vindas ao Administrador e Professor . . . . .	76
4.4.6	Problemas . . . . .	77
4.4.7	Tipo de Problema . . . . .	78
4.4.8	Cadastro e Edição de Problema . . . . .	79
4.4.9	Palavras-chave . . . . .	80
4.4.10	Dados de Testes . . . . .	81
4.4.11	Visualização de Solução partindo da listagem de Problemas . . . . .	82
4.4.12	Lista de Grupos . . . . .	83
4.4.13	Cadastro e Edição de Grupo . . . . .	84
4.4.14	Adicionar Participantes . . . . .	85
4.4.15	Adicionar Lista de Problemas . . . . .	86
4.4.16	Visualização de Solução partindo da listagem de Grupos . . . . .	87
4.4.17	Lista de Alunos . . . . .	88
4.4.18	Cadastro de Alunos . . . . .	89
4.4.19	Visualização de Solução partindo da listagem de Alunos . . . . .	90
4.4.20	Listas de Problemas . . . . .	91
4.4.21	Cadastro e Edição de Lista de Problemas . . . . .	92
4.4.22	Visualização de Solução partindo da listagem de Listas de Problemas	93
4.4.23	Lista de Usuários . . . . .	94
4.4.24	Cadastro e Edição de Usuários . . . . .	95

4.4.25	Lista de Administradores . . . . .	96
4.4.26	Cadastro e Edição de Administradores . . . . .	97
4.4.27	Lista de Professores . . . . .	98
4.4.28	Cadastro e Edição de Professores . . . . .	99
4.4.29	Lista de Instituições . . . . .	100
4.4.30	Cadastro e Edição de Instituições . . . . .	101
4.4.31	Lista de Permissões . . . . .	102
4.4.32	Cadastro e Edição de Permissões . . . . .	103
4.4.33	Lista de Grupos de Administradores . . . . .	104
4.4.34	Cadastro e Edição de Grupos de Administradores . . . . .	105
4.4.35	Lista de Países, Estados e Cidades . . . . .	106
4.4.36	Cadastro e Edição de País . . . . .	108
4.4.37	Cadastro e Edição de Estado . . . . .	109
4.4.38	Cadastro e Edição de Cidade . . . . .	110
<b>4.5</b>	<b>Diagramas de Robustez . . . . .</b>	<b>110</b>
4.5.1	Cadastro de Aluno . . . . .	111
4.5.2	Autenticação . . . . .	111
4.5.3	Recuperação de Senha . . . . .	112
4.5.4	Boas Vindas do Aluno . . . . .	112
4.5.5	Boas Vindas do Administrador e do Professor . . . . .	113
4.5.6	Problemas . . . . .	113
4.5.7	Tipo de Problema . . . . .	114
4.5.8	Cadastro e Edição de Problema . . . . .	114
4.5.9	Palavras-chave . . . . .	115
4.5.10	Dados de Testes . . . . .	115
4.5.11	Visualização de Solução partindo da listagem de Problemas . . . . .	116
4.5.12	Lista de Grupos . . . . .	116
4.5.13	Cadastro e Edição de Grupo . . . . .	117
4.5.14	Adicionar Participantes . . . . .	117
4.5.15	Adicionar Lista de Problemas . . . . .	118
4.5.16	Visualização de Solução partindo da listagem de Grupos . . . . .	118
4.5.17	Lista de Alunos . . . . .	119
4.5.18	Cadastro de Alunos pelo Administrador . . . . .	120
4.5.19	Visualização de Solução partindo da listagem de Alunos . . . . .	120
4.5.20	Lista de Problemas . . . . .	121
4.5.21	Cadastro e Edição de Lista de Problemas . . . . .	122
4.5.22	Visualização de Solução partindo da listagem de Listas de Problemas	122
4.5.23	Lista de Usuários . . . . .	123
4.5.24	Cadastro e Edição de Usuários . . . . .	123

4.5.25	Lista de Administradores . . . . .	124
4.5.26	Cadastro e Edição de Administradores . . . . .	124
4.5.27	Lista de Professores . . . . .	124
4.5.28	Cadastro e Edição de Professores . . . . .	125
4.5.29	Lista de Instituições . . . . .	126
4.5.30	Cadastro e Edição de Instituições . . . . .	126
4.5.31	Lista de Permissões . . . . .	127
4.5.32	Cadastro e Edição de Permissões . . . . .	127
4.5.33	Lista de Grupos de Administradores . . . . .	128
4.5.34	Cadastro e Edição de Grupos de Administradores . . . . .	128
4.5.35	Lista de Países, Estados e Cidades . . . . .	129
4.5.36	Cadastro e Edição de País . . . . .	129
4.5.37	Cadastro e Edição de Estado . . . . .	130
4.5.38	Cadastro e Edição de Cidade . . . . .	130
4.6	<b>Diagramas de Sequência</b> . . . . .	131
4.7	<b>Arquitetura do Software</b> . . . . .	132
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES PARCIAIS</b> . . . . .	134
	<b>REFERÊNCIAS</b> . . . . .	136

## **LISTA DE ACRÔNIMOS**

<b>API</b>	<i>Application Programming Interface</i>
<b>AVA</b>	<i>Ambiente Virtual de Aprendizagem</i>
<b>CCET</b>	Centro de Ciências Exatas e da Tecnologia
<b>DAO</b>	<i>Data Access Object</i>
<b>HTML</b>	<i>HyperText Markup Language</i>
<b>HTTP</b>	<i>Hypertext Transfer Protocol</i>
<b>IHC</b>	Interação humano-computador
<b>JAVA EE</b>	<i>Java Enterprise Edition</i>
<b>MVC</b>	<i>Model-View-Controller</i>
<b>NPAPI</b>	<i>Netscape Plugin Application Programming Interface</i>
<b>ORM</b>	<i>Object-relational mapping</i>
<b>REST</b>	<i>Representational State Transfer</i>
<b>SQL</b>	<i>Structured Query Language</i>
<b>UCS</b>	Universidade de Caxias do Sul
<b>UML</b>	<i>Unified Modeling Language</i>

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 2.1: Processo de Reengenharia . . . . .	22
Figura 2.2: Camadas da Engenharia de Software . . . . .	23
Figura 2.3: Casos de uso . . . . .	25
Figura 2.4: Diagramas de Classe . . . . .	26
Figura 2.5: Diagrama de Sequência . . . . .	27
Figura 2.6: Diagrama e Robustez . . . . .	28
Figura 2.7: Casos de uso de transferência de dados . . . . .	28
Figura 2.8: Interação entre AngularJS e Arquitetura . . . . .	32
Figura 3.1: Diagrama de Domínio do Portal de Algoritmos Atual . . . . .	35
Figura 3.2: Cadastro de Aluno . . . . .	37
Figura 3.3: Criação de Solução de Problemas . . . . .	38
Figura 3.4: Gerência de Alunos . . . . .	39
Figura 3.5: Gerência de Problemas . . . . .	40
Figura 3.6: Edição de palavras-chave . . . . .	41
Figura 3.7: Visualizando solução de um aluno . . . . .	42
Figura 4.1: Diagrama de Domínio do Portal de Algoritmos Novo . . . . .	45
Figura 4.2: Casos de Uso que envolvem o ator Administrador . . . . .	50
Figura 4.3: Casos de Uso que envolvem o ator Professor . . . . .	50
Figura 4.4: Casos de Uso que envolvem o ator Aluno . . . . .	51
Figura 4.5: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro de Aluno . . . . .	72
Figura 4.6: Protótipo de Interface Gráfica de Autenticação . . . . .	73
Figura 4.7: Protótipo de Interface Gráfica de Recuperação de Senha . . . . .	74
Figura 4.8: Protótipo de Interface Gráfica de Boas Vindas do Aluno . . . . .	75
Figura 4.9: Protótipo de Interface Gráfica de Boas Vindas do Administrador e Professor . . . . .	76
Figura 4.10: Protótipo de Interface Gráfica de Problemas . . . . .	77
Figura 4.11: Protótipo de Interface Gráfica de Novo Tipo de Problema . . . . .	78
Figura 4.12: Protótipo de Interface Gráfica de Novo Problema . . . . .	79

Figura 4.13: Protótipo de Interface Gráfica de Palavras Chaves . . . . .	80
Figura 4.14: Protótipo de Interface Gráfica de Dados de Testes . . . . .	81
Figura 4.15: Protótipo de Interface Gráfica de Visualização de Solução do Problema . . . . .	82
Figura 4.16: Protótipo de Interface Gráfica de Grupos . . . . .	83
Figura 4.17: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro de Grupo . . . . .	84
Figura 4.18: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro de Participantes no Grupo . . . . .	85
Figura 4.19: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro de Lista de Problemas no Grupo . . . . .	86
Figura 4.20: Protótipo de Interface Gráfica de Visualização de Solução dos Grupos . . . . .	87
Figura 4.21: Protótipo de Interface Gráfica de Listagem de Alunos . . . . .	88
Figura 4.22: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro de Alunos . . . . .	89
Figura 4.23: Protótipo de Interface Gráfica de Visualização de Solução de Alunos	90
Figura 4.24: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Problemas . . . . .	91
Figura 4.25: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Lista de Problemas . . . . .	92
Figura 4.26: Protótipo de Interface Gráfica de Visualização de Solução de Lista de Problemas . . . . .	93
Figura 4.27: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Usuários . . . . .	94
Figura 4.28: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Usuários .	95
Figura 4.29: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Administradores . . .	96
Figura 4.30: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Administradores . . . . .	97
Figura 4.31: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Professores . . . . .	98
Figura 4.32: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Professores	99
Figura 4.33: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Instituições . . . . .	100
Figura 4.34: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Instituições	101
Figura 4.35: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Permissões . . . . .	102
Figura 4.36: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Permissões	103
Figura 4.37: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Grupos de Administradores . . . . .	104
Figura 4.38: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Grupos de Administradores . . . . .	105
Figura 4.39: Protótipo de Interface Gráfica de Listagem de Países, Estados e Cidades . . . . .	106
Figura 4.40: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de País . . .	108
Figura 4.41: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Estado . .	109

Figura 4.42: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Cidade . . . . .	110
Figura 4.43: Diagrama de Robustez de Cadastro de Aluno . . . . .	111
Figura 4.44: Diagrama de Robustez de Autenticação . . . . .	111
Figura 4.45: Diagrama de Robustez de Recuperação de Senha . . . . .	112
Figura 4.46: Diagrama de Robustez de Boas Vindas do Aluno . . . . .	112
Figura 4.47: Diagrama de Robustez de Boas Vindas Administrador . . . . .	113
Figura 4.48: Diagrama de Robustez de Problemas . . . . .	113
Figura 4.49: Diagrama de Robustez de Tipo de Problema . . . . .	114
Figura 4.50: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Problema . . . . .	114
Figura 4.51: Diagrama de Robustez de Palavras-chave . . . . .	115
Figura 4.52: Diagrama de Robustez de Dados de Testes . . . . .	115
Figura 4.53: Diagrama de Robustez de Visualização de Solução partindo da listagem de Problemas . . . . .	116
Figura 4.54: Diagrama de Robustez de Lista de Grupos . . . . .	116
Figura 4.55: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Grupo . . . . .	117
Figura 4.56: Diagrama de Robustez de Adicionar Participantes . . . . .	117
Figura 4.57: Diagrama de Robustez de Adicionar Lista de Problemas . . . . .	118
Figura 4.58: Diagrama de Robustez de Visualização de Solução partindo da listagem de Grupos . . . . .	118
Figura 4.59: Diagrama de Robustez de Lista de Alunos . . . . .	119
Figura 4.60: Diagrama de Robustez de Cadastro de Alunos pelo Administrador	120
Figura 4.61: Diagrama de Robustez de Visualização de Solução partindo da listagem de Alunos . . . . .	120
Figura 4.62: Diagrama de Robustez de Lista de Problemas . . . . .	121
Figura 4.63: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Lista de Problemas	122
Figura 4.64: Diagrama de Robustez de Visualização de Solução partindo da listagem de Listas de Problemas . . . . .	122
Figura 4.65: Diagrama de Robustez de Lista de Usuários . . . . .	123
Figura 4.66: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Usuários . . . . .	123
Figura 4.67: Diagrama de Robustez de Lista de Administradores . . . . .	124
Figura 4.68: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Administradores	124
Figura 4.69: Diagrama de Robustez de Lista de Professores . . . . .	125
Figura 4.70: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Professores . . . .	125
Figura 4.71: Diagrama de Robustez de Lista de Instituições . . . . .	126
Figura 4.72: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Instituições . . . .	126
Figura 4.73: Diagrama de Robustez de Lista de Permissões . . . . .	127
Figura 4.74: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Permissões . . . .	127
Figura 4.75: Diagrama de Robustez de Lista de Grupos de Administradores . .	128

Figura 4.76: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Grupos de Ad-	
ministradores . . . . .	128
Figura 4.77: Diagrama de Robustez de Lista de Países, Estados e Cidades . .	129
Figura 4.78: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de País . . . . .	129
Figura 4.79: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Estado . . . . .	130
Figura 4.80: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Cidade . . . . .	130
Figura 4.81: Diagrama de Sequência de Cadastro e Edição de Problemas . .	131
Figura 4.82: Arquitetura do Portal de Algoritmos . . . . .	132

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 4.1: Requisitos funcionais . . . . .	48
Tabela 4.2: Requisitos não-funcionais . . . . .	49
Tabela 4.3: Caso de Uso Manter Usuários . . . . .	52
Tabela 4.4: Caso de Uso Manter Alunos . . . . .	53
Tabela 4.5: Caso de Uso Manter Professores . . . . .	54
Tabela 4.6: Caso de Uso Manter Administradores . . . . .	55
Tabela 4.7: Caso de Uso Manter Tipo de Problema . . . . .	56
Tabela 4.8: Caso de Uso Manter Problemas . . . . .	57
Tabela 4.9: Caso de Uso Manter Palavras-chave . . . . .	58
Tabela 4.10: Caso de Uso Manter Entrada e Saídas . . . . .	59
Tabela 4.11: Caso de Uso Manter Soluções de Problemas . . . . .	60
Tabela 4.12: Caso de Uso Manter Listas de Problemas . . . . .	61
Tabela 4.13: Caso de Uso Manter Instituições . . . . .	62
Tabela 4.14: Caso de Uso Manter Grupos . . . . .	63
Tabela 4.15: Caso de Uso Manter Permissões . . . . .	64
Tabela 4.16: Caso de Uso Manter Grupos de Administradores . . . . .	65
Tabela 4.17: Caso de Uso Manter Países . . . . .	66
Tabela 4.18: Caso de Uso Manter Estados . . . . .	67
Tabela 4.19: Caso de Uso Manter Cidades . . . . .	68
Tabela 4.20: Caso de Uso Chat Online . . . . .	69
Tabela 4.21: Caso de Uso Aluno Manter suas Informações Pessoais . . . . .	70
Tabela 5.1: Cronograma TCC 2 . . . . .	135

## **RESUMO**

O portal de algoritmos da Universidade de Caxias do Sul encontra-se tecnologicamente defasado, com falhas de segurança e pouca usabilidade.

Utilizando-se de metodologias da engenharia de *software* será realizada a evolução do portal de algoritmos. Levando em consideração a necessidade de facilitar adaptações e manutenções futuras que ocorrem no ciclo de vida de um *software*.

O desenvolvimento da solução contará com a unificação das tecnologias, seguindo os padrões de arquitetura de *software*. Além do portal de algoritmos contar com todas as funcionalidades antigas, serão implementadas diversas novas funcionalidades, que se mostraram necessárias durante o levantamento de requisitos, tanto funcionais como os não-funcionais. Tendo os casos de usos detalhados para certificar o cumprimento dos objetivos.

**Palavras-chave:** Portal de Algoritmos, Algoritmos, Evolução, Software.

## **Algorithms Portal of the University of Caxias do Sul Evolution of the portal's management tool**

### **ABSTRACT**

The Algorithms portal is technologically outdated, with security breaches and was not designed with usability in mind.

The evolution of the algorithms portal will be done leveraging the software engineering methodologies. Thus, taking into account the necessity to facilitate extensions and the maintenance in the future, that are normal in the software life cycle.

The development of the solution will be done by the unification of the technologies, following the software architectural patterns. In addition of the current functionalities, several new features will be implemented, these new features were gathered in the requirement analysis phase, considering functional and non-functional requirements. The use cases will be the assurance that the objectives were reached.

**Keywords:** Evolution, Software, portal.

# 1 INTRODUÇÃO

No presente trabalho será realizada a evolução do módulo de gerenciamento do portal de algoritmos da Universidade de Caxias do Sul. Nesse mesmo período está sendo desenvolvido pelo aluno Gabriel Weber um trabalho que visa a evolução do analisador algorítmico (SANTOS WEBER, 2015). Os dois trabalhos são desenvolvidos em paralelo, pois um irá complementar o outro.

O portal de algoritmos, desenvolvido no ano de 2009 pelos professores Ricardo Vargas Dorneles e Delcino Picinin Junior, da Universidade de Caxias do Sul, tem por objetivo auxiliar no ensino da lógica de programação através da linguagem do português estruturado, também conhecida como portugol e é utilizado pelos alunos do CCET (Centro de Ciências Exatas e da Tecnologia) e público em geral. Esse portal oferece ao aluno a possibilidade de exercitar sua lógica através de exercícios cadastrados pelos professores, utilizando a linguagem portugol em um editor específico. O aluno submete soluções de problemas a fim de validá-las e pode acompanhar seu desempenho através de um ranking de submissões de soluções corretas. O portal possui uma seção de gerenciamento que somente administradores podem acessar. Nessa administração há a possibilidade de acompanhar a evolução dos alunos, suas submissões de soluções, visualização e edição de usuário, de problemas, de dados de testes e palavras-chave (DORNELES; JUNIOR; ADAMI, 2010).

Na criação de um problema, o administrador informa um nome e uma descrição do problema a ser solucionado, dicas e palavras-chave, sendo que as últimas informações não são obrigatórias. Também são informadas entradas de dados para testes e as saídas esperadas para as entradas informadas. Já na edição do problema, as mesmas informações citadas acima podem ser alteradas.

Outra funcionalidade do portal é de poder acompanhar as submissões dos alunos. Selecionando um problema, pode-se visualizar os alunos que submeteram uma solução para o mesmo e a partir do aluno é possível ver as soluções dele e em seguida visualizar as soluções em si. Essa é uma das formas de acompanhar a evolução do aluno. Outra forma é partindo de um determinado aluno e visualizando todas as soluções que ele já submeteu.

No módulo de administração é possível manter todas as informações dos usuários, problemas, palavras-chave, dados de testes, dentre outras informações.

Devido à constante evolução tecnológica, o portal de algoritmo ficou defasado, com problemas de compatibilidade com os navegadores atuais e pouca ou nenhuma segurança. Funcionalidades limitadas no seu gerenciamento também foram apontadas pelos usuários como alvo de melhorias.

As tecnologias utilizadas no desenvolvimento do portal atual, *Python* versão 2.6, *Django* versão 1.2, *Plugins NPAPI* (*Netscape Plugin Application Programming Interface*) (*Java Applet*), estão desatualizadas ou foram descontinuadas. No caso da tecnologia *NPAPI*, esta foi totalmente desativada (PYTHON, 2015; DJANGO, 2015; GOOGLE, 2015).

Um dos problemas citados acima são as versões do *Python* e *Django*, que estão em versões desatualizadas e sem suporte técnico por seus desenvolvedores.

O editor de soluções do portal atual foi programado como sendo um *Applet Java*. *Applets* executam nos navegadores, utilizando a tecnologia de plugins *NPAPI* (GOOGLE, 2015). *Plugins NPAPI* deixaram de ser suportados pelos navegadores atuais, pelo fato de causarem riscos de segurança para quem esteja utilizando. Desde o dia 1º de Setembro de 2015, o navegador *Google Chrome* deixou de suportar todas as tecnologias que utilizam *NPAPI*, como *Flash*, *Java*, entre outros. Mesmo eles não sendo mais suportados nativamente, é possível ativar isso no navegador, mas isso pode causar vulnerabilidades para quem deseja fazer isto (GOOGLE, 2015).

Para resolver os problems citados acima, este trabalho visa realizar a engenharia reversa do aplicativo, da modelagem de banco de dados atual, reengenharia de *software* e evolução de *software* através de técnicas de engenharia de *software* e desenvolvimento.

Através da engenharia reversa, o programa é analisado e são extraídas as informações, facilitando a documentação de sua organização e funcionalidades (SOMMERVILLE, 2011).

Para realizar a engenharia reversa é preciso fazer a tradução de seu código fonte, sendo que o atual *software* foi desenvolvido utilizando a linguagem de programação *Python* e o *Django* (DJANGO, 2015).

Com *Python* e *Django* foram desenvolvidas todos os modelos de classes de domínio, que serão detalhadas no Capítulo 3, usando o *ORM* (*Object-relational mapping*) do *Django* foram criadas as tabelas de banco de dados e são realizadas as consultas.

Será realizada a diagramação das classes atuais utilizando-se da notação *UML* (*Unified Modeling Language*). Serão utilizados diagramas de classes de domínio, que representarão essas classes, interfaces e suas associações, para que depois sejam usadas no desenvolvimento de um modelo de sistema orientado a objetos (PRESSMAN,

2011; SOMMERVILLE, 2011).

Através da engenharia de *software* será produzido um novo portal de algoritmos, desde os estágios iniciais da especificação do sistema até sua manutenção. Com o uso de engenharia de *software* espera-se obter resultados de qualidade e requeridos dentro do cronograma (SOMMERVILLE, 2011).

Para atingir o objetivo proposto, o trabalho está organizado da seguinte forma:

No Capítulo 2 são apresentados todos os conceitos metodológicos da engenharia de *software*, quais tecnologias que serão utilizadas e suas funções no contexto do trabalho.

No Capítulo 3 é apresentada a reengenharia de *software* realizada no portal de algoritmos atual.

No Capítulo 4 é apresentada a modelagem para a evolução do *software*, suas interfaces e diagramas relacionados.

No Capítulo 5 são apresentadas as considerações parciais do trabalho.

## 2 EVOLUÇÃO DE SOFTWARE

Para manter um *software* útil ele deve mudar continuamente. Essa mudança pode ser a partir de uma pressão constante de mudanças que os usuários impõem, para facilitar ou automatizar algumas tarefas do dia-a-dia, entre outros fatores.

Todos os *softwares* passarão pelo processo de envelhecimento, isso é inevitável. Algumas causas de problemas podem ser previstas, minimizando os impactos dos danos que são causados por esse fator. A continuidade de uso do *software* implica que ocorram mudanças, que podem ocorrer em regras de negócio ou nas expectativas dos usuários (SOMMERVILLE, 2011).

REZENDE (2005), define que um *software* tem um ciclo de vida de no máximo 10 anos, quando ele não sofre novas implementações. O ciclo de vida natural de um *software* abrange as seguintes fases: concepção, construção, implementações, implantação, maturidade e utilização plena, declínio, manutenção e morte.

Devido a esse ciclo de vida, uma evolução de *software* pode ser desencadeada por necessidades de novos componentes, por defeitos relatados ou devido a mudanças de outros sistemas (SOMMERVILLE, 2011).

A evolução de *software* compreende as mudanças que irão ocorrer a fim de deixá-lo completo e, se possível, livre de erros (SOMMERVILLE, 2011). Mas para essa evolução acontecer é necessário considerar diversos fatores que servirão de base para que um novo software seja construído, com base nos requisitos do atual.

O processo de evolução varia conforme o tipo de *software* que esteja sendo mantido, dos processos de desenvolvimento e as habilidades das pessoas envolvidas. Em alguns casos a evolução pode ser um processo informal, em que na maioria das vezes as mudanças resultam de conversas com usuários. Já em outros casos é um processo formal, envolvendo documentação estruturada que é produzida em cada estágio do processo (SOMMERVILLE, 2011).

O processo de evolução de *software* envolve a compreensão do *software* que tem que ser alterado. Para tornar-se possível a evolução é preciso aplicar reengenharia no *software* atual, visando melhorar sua estrutura e inteligibilidade (SOMMERVILLE, 2011).

Para tornar possível a evolução de *software* é preciso seguir alguns processos. Nas próximas seções serão apresentadas as metodologias e tecnologias que serão utilizadas neste trabalho.

- Reengenharia de *Software*
- Engenharia Reversa
- Engenharia de *Software*
- Processo de *Software*
- Engenharia de Requisitos
- Casos de Uso
- Modelagem de Domínio
- Metodologia ICONIX
- Projeto de Arquitetura
- Usabilidade
- Tecnologias
  - Python e Django
  - Java EE
  - Wildfly
  - DAO
  - REST (*Representational State Transfer*)
  - AngularJS

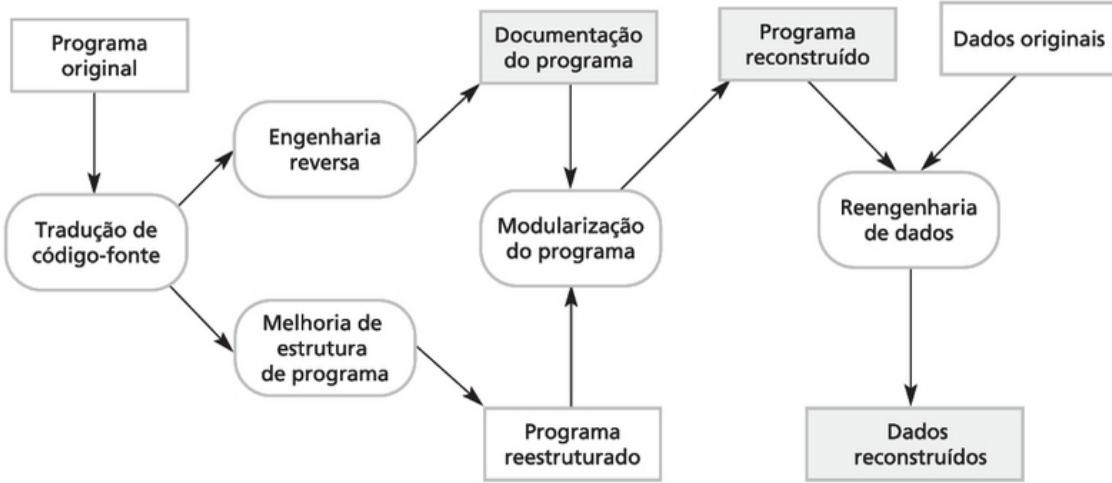
## 2.1 Reengenharia de Software

A reengenharia de *software* pode envolver a redocumentação do sistema, a refatoração da arquitetura, a mudança de linguagem de programação para uma linguagem mais moderna e modificações e atualização de estrutura e dos dados de sistema. A funcionalidade não é alterada, e geralmente deve evitar grandes mudanças na arquitetura (SOMMERVILLE, 2011).

Alguns benefícios importantes na reengenharia é o risco reduzido quando trata-se de um *software* crítico de negócio, onde podem haver erros nas especificações e atrasos no início do novo, e o custo reduzido, onde o custo da reengenharia se torna significamente menor do que o desenvolvimento de um novo.

A Figura 2.1 demonstra o processo geral da reengenharia, onde a entrada é um sistema legado e a saída é uma versão melhorada do mesmo.

Figura 2.1: Processo de Reengenharia



Fonte: (SOMMERVILLE, 2011)

1. Tradução de código-fonte: através de alguma ferramenta de tradução, o programa é convertido para uma versão mais atual da linguagem ou para outra diferente.
2. Engenharia reversa: o programa é analisado e as informações são extraídas a partir dele.
3. Melhoria na estrutura de programa: a estrutura de controle é analisada e modificada para que se torne mais fácil de ler e entender.
4. Modularização de programa: partes relacionadas do programa são agrupadas, e onde houver redundância, se apropriado, esta é removida. Em alguns casos, esse estágio pode envolver refatoração de arquitetura.
5. Reengenharia dos dados: os dados processados pelo programa são alterados para refletir as mudanças de programa.

Nem sempre é necessário seguir todas as etapas da Figura 2.1. Pode haver casos em que se utiliza o mesmo ambiente de desenvolvimento da linguagem de programação. Nesse caso não é necessário a tradução do código (SOMMERVILLE, 2011).

Na reengenharia um dos processos é a engenharia reversa. Na próxima seção é descrito como ela é utilizada no processo de evolução.

## 2.2 Engenharia Reversa

A engenharia reversa, segundo SOMMERVILLE (2011), consiste em uma técnica de análise de software com o objetivo de recuperar o projeto e suas especificações técnicas.

É possível fazer a engenharia reversa através de diversas formas, na maioria das

vezes utiliza os de códigos fontes, conhecimentos técnicos e experiências dos próprios desenvolvedores.

Na seção seguinte é descrita a Engenharia de *software* e suas respectivas camadas.

## 2.3 Engenharia de Software

Engenharia de *software* é uma disciplina cujo foco está em todos os aspectos da produção de software, partindo dos estágios iniciais da especificação do *software* até sua manutenção, quando o *software* já está em funcionamento (SOMMERVILLE, 2011). De acordo com REZENDE (2005), “é a metodologia de desenvolvimento e manutenção de sistemas modulares, com as seguintes características: processo dinâmico, integrado e inteligente de soluções tecnológicas; adequação aos requisitos funcionais do negócio do cliente e seus respectivos procedimentos pertinentes; efetivação de padrões de qualidade, produtividade e efetividade em suas atividades e produtos; fundamentação da Tecnologia da Informação disponível, viável, oportuna e personalizada; planejamento e gestão de atividades, recursos, custos e datas”.

Conforme podemos ver na Figura 2.2, a engenharia de *software* é uma tecnologia em camadas. A base para a engenharia de *software* é a camada de processos. O processo de engenharia de *software* é a método que permite manter as camadas de tecnologia coesa e possibilita o desenvolvimento do *software* (PRESSMAN, 2011).

Figura 2.2: Camadas da Engenharia de Software



Fonte: (PRESSMAN, 2011)

A engenharia de *software* é realizada através de processos de *software*, que serão descritos a seguir.

## 2.4 Processo de Software

Um processo de *software* é um conjunto de atividades, ações e tarefas relacionadas que levam à produção de um produto de *software* (SOMMERVILLE, 2011; PRESSMAN, 2011). No contexto da engenharia de *software*, um processo não é uma prescrição rígida de como desenvolver, ele é adaptável, que possibilita às pes-

soas realizar o trabalho de selecionar e escolher o conjunto apropriado de ações e tarefas (PRESSMAN, 2011).

Dentre muitos processos de *software* existentes todos devem incluir quatro atividades fundamentais (SOMMERVILLE, 2011).

- Especificação de *software*
- Projeto e implementação de *software*
- Validação de *software*
- Evolução de *software*

De acordo com SOMMERVILLE (2011), essas atividades fazem parte do processo de *software*. Na prática eles são complexos, possuem subatividades, entre elas levantamento de requisitos, projeto de arquitetura, testes etc.

Para melhor entendimento desses processos, nas próximas seções serão descritas com mais detalhes algumas dessas atividades.

## 2.5 Engenharia de Requisitos

Engenharia de requisitos de sistemas basicamente é o conjunto das descrições do que o sistema deve fazer, o que ele oferece de serviço e restrições a seu funcionamento SOMMERVILLE (2011). A engenharia de requisitos abrange sete tarefas distintas: concepção, levantamento, elaboração, negociação, especificação, validação e gestão, onde geralmente algumas ocorrem em paralelo e todas podem ser adaptadas à necessidade de cada projeto (PRESSMAN, 2011)

Somente descrever os requisitos não é suficiente, é preciso entender o que está descrito, e essa é uma das tarefas mais difíceis enfrentadas por um engenheiro de *software*.

Os requisitos de *software* frequentemente são classificados em funcionais e não-funcionais.

Requisitos funcionais são declarações de serviço que o sistema deve fornecer, de como fornecer, de como o sistema deve reagir a entradas específicas e de como o sistema deve se comportar em determinadas situações. Em alguns casos, os requisitos funcionais também podem explicitar o que o sistema não deve fazer (SOMMERVILLE, 2011).

Requisitos não-funcionais são restrições aos serviços ou funções oferecidas pelo sistema. Incluem restrições de *timing*, restrições no processo de desenvolvimento e restrições impostas pelas normas. Ao contrário das características individuais ou serviços do sistema, os requisitos não funcionais muitas vezes aplicam-se ao sistema como um todo (SOMMERVILLE, 2011).

## 2.6 Casos de Uso

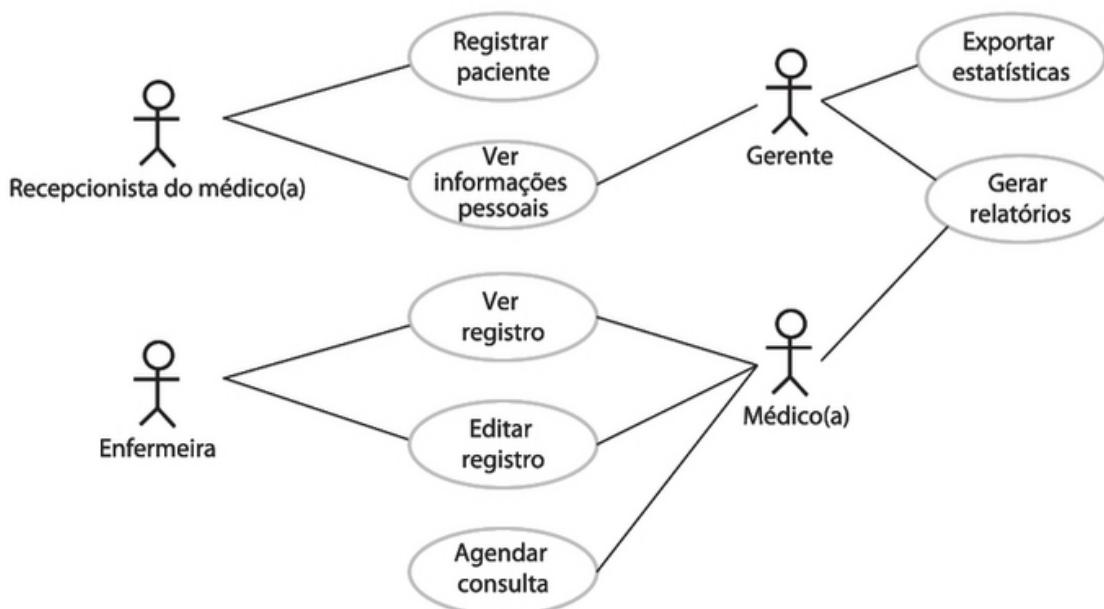
Casos de uso tem por objetivo descrever os requisitos funcionais, delimitação do contexto do sistema documentado e entendimento dos requisitos, onde cada caso de uso deve descrever somente uma funcionalidade ou objetivo do sistema (SOMMERVILLE, 2011) e (PRESSMAN, 2011).

Um conjunto de casos de uso representa todas as possíveis interações que são descritas nos requisitos de sistema. Os atores podem ser pessoas ou outros sistemas e são representados como figuras “palitos” e cada classe de interação é representada por uma elipse (SOMMERVILLE, 2011).

Casos de uso possuem atores e cenários, onde os atores podem ser pessoas ou outros sistemas que interagem entre si, e os cenários são sequências específicas de ações. Em outros termos casos de uso é uma coleção de cenários relacionados ao sucesso ou fracasso (LARMAN, 2007).

A Figura 2.3 apresenta um exemplo de caso de uso de um consultório médico, onde podemos observar todos os atores envolvidos e suas respectivas ações.

Figura 2.3: Casos de uso



Fonte: (SOMMERVILLE, 2011)

A modelagem de caso de uso é um apoiador para a elicitação de requisitos, geralmente descreve o que o usuário espera do sistema. Cada caso de uso representa uma tarefa que envolve a interação externa com o sistema (SOMMERVILLE, 2011).

## 2.7 Metodologia ICONIX

Para desenvolver um projeto, é necessário uma metodologia. Nesse trabalho, será utilizada a metodologia ICONIX.

A metodologia ICONIX foi elaborada por Doug Rosenberg e Kendal Scott, a partir de um processo simples e unificado dos pesquisadores Booch, Rumbaugh e Jacobson (ROSENBERG et al., 2005).

As vantagens de se utilizar a metodologia ICONIX são: metodologia prática, simples, específica de forma objetiva e possui rastreabilidade dos requisitos (ROSENBERG et al., 2005).

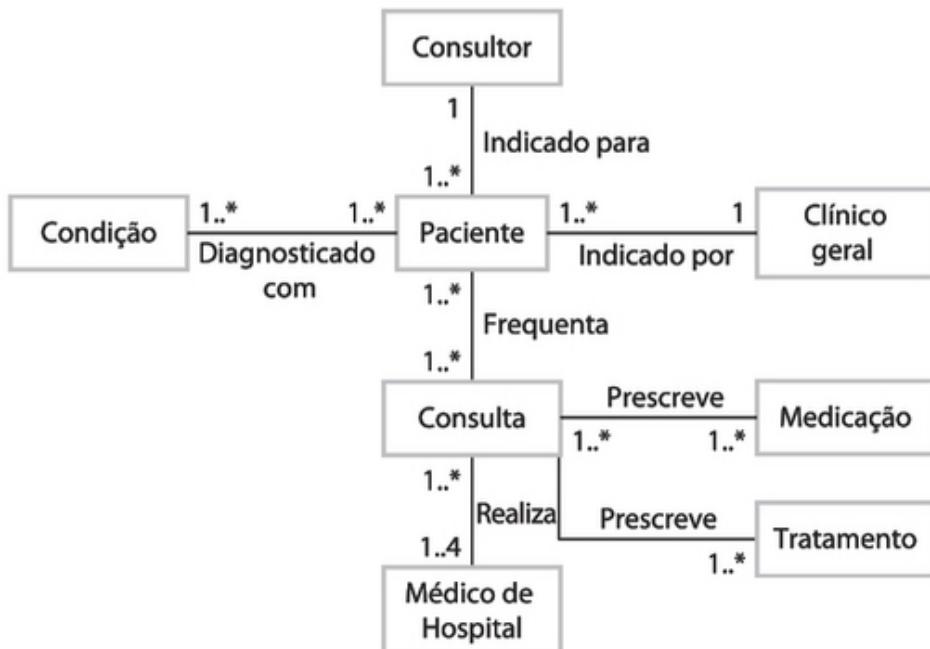
A metodologia ICONIX utiliza-se de um subconjunto da *UML* no qual apenas 4 diagramas são utilizados: diagramas de classe, diagrama de sequência, diagrama de robustez e caso de usos (ROSENBERG et al., 2005).

### 2.7.1 Diagramas de Classe

Os diagramas de classes são usados no desenvolvimento de um modelo de sistema orientado a objetos para mostrar as classes de um sistema e as associações entre essas classes (SOMMERVILLE, 2011).

A Figura 2.4 indica as relações entre os objetos da classe Paciente e objetos de outras classes (SOMMERVILLE, 2011).

Figura 2.4: Diagramas de Classe

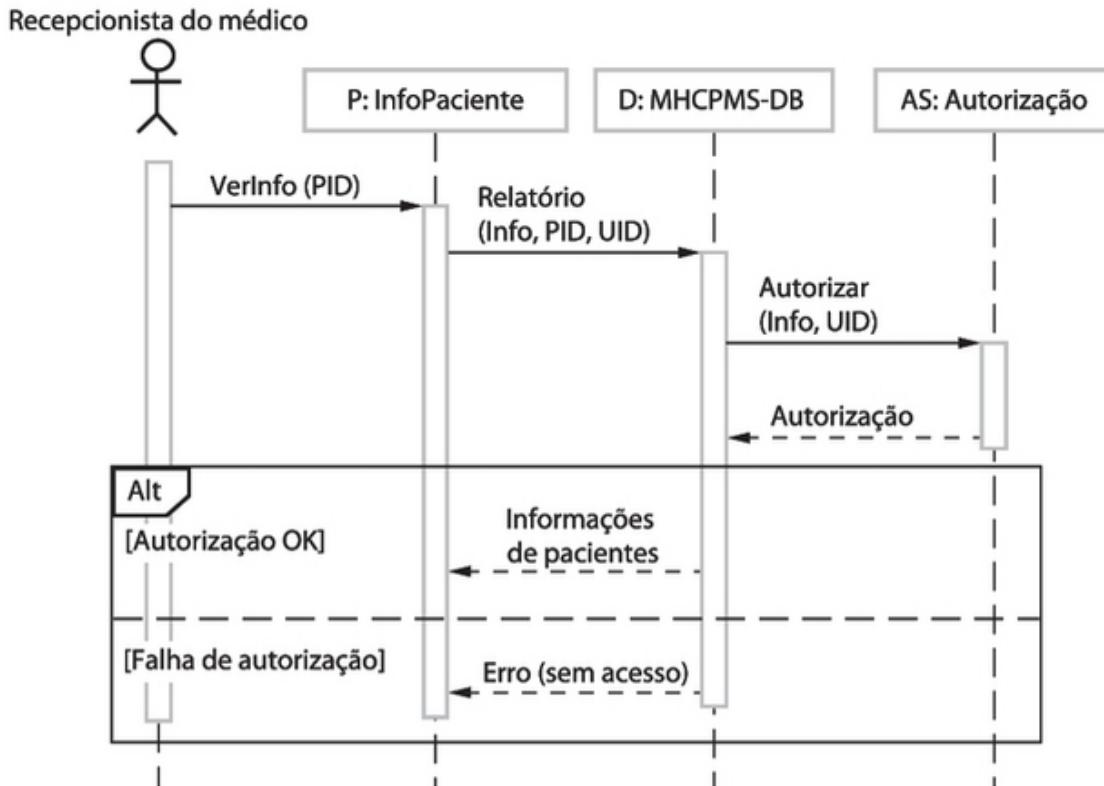


Fonte: (SOMMERVILLE, 2011)

### 2.7.2 Diagrama de Sequência

Os diagramas de sequência geralmente são utilizados para modelar as interações entre os atores e os objetos em um sistema (SOMMERVILLE, 2011).

Figura 2.5: Diagrama de Sequência



Fonte: (SOMMERVILLE, 2011)

A Figura 2.5 pode ser lida da seguinte maneira:

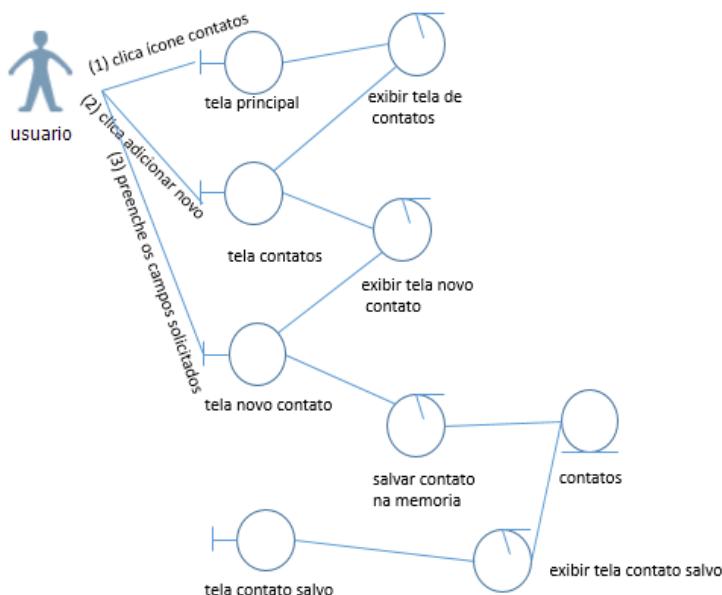
1. A recepcionista do médico aciona o método VerInfo em uma instância P da classe de objeto InfoPaciente, fornecendo o identificador do paciente (PID, do inglês *patient's identifier*). A instância P é um objeto de interface do usuário, exibido como um formulário que mostra os dados do paciente.
2. A instância P chama o banco de dados para retornar as informações necessárias, fornecendo o identificador da recepcionista, que permite a verificação de proteção (nessa fase, não importa de onde vem o esse UID - do inglês, *user's identifier*).
3. O banco de dados verifica, com o sistema de autorização, que o usuário está autorizado a essa ação.
4. Se autorizado, as informações de pacientes são retornadas, e um formulário é preenchido na tela do usuário. Se falhar a autorização, aparece uma mensagem de erro.

### 2.7.3 Diagrama de Robustez

A Figura 2.6 representa a interação entre o usuário e as interface de um sistema, bem como todas as interações entre as interfaces.

Como podemos observar na Figura 2.6 o ator usuário clica no “ícone de contatos” na tela principal, após o clique é exibido a tela de contatos, na sequência o ator clica em “adicionar novo” no qual resulta na exibição da tela de novo contato, continuando a ação o ator preenche os campos selecionados e faz a ação de salvar contato na memória retornando assim para para tela de exibição de contatos.

Figura 2.6: Diagrama de Robustez



Fonte: (GALEOTE, 2015)

### 2.7.4 Casos de Usos

A Figura 2.7 representa o caso de uso de transferência de dados que envolve os atores Repcionista do médico e Sistema de registro de pacientes (SOMMERVILLE, 2011).

Como podemos observar na Figura 2.7 a recepcionista do médico realiza a transferência de dados para o sistema de registro de pacientes.

Figura 2.7: Casos de uso de transferência de dados



Fonte: (SOMMERVILLE, 2011)

## 2.8 Modelos de Domínio

Um modelo de domínio exibe como está organizado o sistema em termos de seus componentes e seus relacionamentos. Podem ser estáticos ou dinâmicos, onde os modelos estáticos mostram a estrutura do sistema e os dinâmicos, onde é exibido quando ele está em execução (SOMMERVILLE, 2011).

De acordo com SOMMERVILLE (2011), “os diagramas de classe são utilizados no desenvolvimento de um modelo de sistema orientado a objetos para mostrar as classes de um sistema e as associações entre essas classes”.

Um modelo de domínio é uma representação visual de classes conceituais, ou objetos do mundo real, em um domínio (LARMAN, 2007). Também são conhecidos como modelos conceituais.

## 2.9 Projeto de Arquitetura

O projeto de arquitetura é a representação da estrutura de dados e seus componentes. Ele compreende como o sistema deve ser organizado a fim de atender as necessidades levantadas na engenharia de requisitos (SOMMERVILLE, 2011; PRESSMAN, 2011).

Na arquitetura em camadas o *software* é dividido em camadas, onde cada camada possui um propósito bem definido e cada camada conhece apenas a camada imediatamente inferior (SOMMERVILLE, 2011).

Na arquitetura em camadas encontram-se todas as camadas do *software*, e define-se a responsabilidade de cada uma. Esse padrão de arquitetura é uma das maneiras de se conseguir independência entre elas, como por exemplo o padrão *MVC* (*Model-View-Controller*), em que são separadas as camadas de apresentação da interação dos dados do sistema (SOMMERVILLE, 2011; PRESSMAN, 2011).

## 2.10 Usabilidade

Sistemas devem ser fáceis de usar e de aprender, flexíveis e devem despertar nas pessoas uma boa atitude. A usabilidade é a principal busca da *IHC* (Interação humano-computador).

### EXPLICAR A IMPORTANCIA DO IHC

De acordo com BENYON (2011), um sistema com usabilidade terá as seguintes características:

- Será eficiente no sentido de que as pessoas poderão fazer as coisas mediante uma quantidade adequada de esforço.
- Será eficaz no sentido de que conterá as funções e o conteúdo de informações

adequadas e organizadas de forma apropriada.

- Será fácil aprender como fazer as coisas e será fácil de lembrar como fazê-las após algum tempo.
- Será seguro de operar na variedade de contextos em que será usado.
- Terá um alto grau de utilidade no sentido de que fará as coisas que as pessoas querem que sejam feitas.

O portal de algoritmos atual apresenta algumas telas confusas, que podem ser observadas no Capítulo 4 na Seção 4.4. Esse trabalho pretende melhorá-las.

Até aqui foram apresentadas as metodologias que serão utilizadas na evolução do aplicativo. Na seção seguinte serão apresentadas as tecnologias escolhidas para a evolução do gerenciamento do portal de algoritmos.

## 2.11 Tecnologias

Nesta seção serão descritas as tecnologias que vão ser utilizadas na evolução do portal de algoritmos, tais como a linguagem de programação *Java*, *REST* e *AngularJS*. São tecnologias bem consolidadas no mercado, com *upgrade* garantido por tempo indeterminado, mantidas por empresas sérias e de grande porte.

### 2.11.1 Python e Django

O *Python* é uma linguagem interpretada de alto nível, criada por Guido Van Rossum em 1989 e lançada em 1991 e atualmente possui o modelo de desenvolvimento comunitário (PYTHON, 2015). Com o auxílio do *framework Django*, criado originalmente para gerenciar conteúdos de um jornal da cidade de Lawrence, no Kansas, é possível definir a modelagem de dados através de classes *Python* e gerar tabelas do banco de dados para manipulação sem a necessidade de *SQL (Structured Query Language)* (DJANGO, 2015).

### 2.11.2 Java EE

A linguagem Java é uma linguagem de programação orientada a objetos, com portabilidade, independência de plataforma, extensas bibliotecas de rotinas que facilitam recursos de rede e segurança, podendo executar programas via rede com restrições de execuções (JAVA, 2015).

Além disso, ela se destaca com a similaridade de sintaxe da linguagem C/C++, facilidade de internacionalização, simplicidade nas especificações, entre outras (JAVA, 2015).

O JAVA EE (*Java Enterprise Edition*) é uma série de especificações que descrevem como deve ser implementado um *software* que faz uso de serviços de infraestrutura.

tura. Também é considerado uma maneira de desenvolver aplicativos com suporte a escabilidade, flexibilidade e segurança (JAVA, 2015).

### 2.11.3 WildFly

O servidor de aplicação *WildFly* implementa a mais recente versão do *JAVA EE*, sendo mantido pela *Red Hat* (WILDFLY, 2015).

Os *frameworks* que compõem o *JAVA EE* são fortemente testados em diversas combinações. De acordo com padrões com os quais o servidor foi desenvolvido o desenvolvedor pode focar nas regras de negócio e utilizar-se dos recursos de infraestrutura fornecidas pelo *framework* (WILDFLY, 2015).

### 2.11.4 DAO

*DAO* (*Data Access Object*) é um mecanismo de acesso para trabalhar com fonte de dados, essa fonte de dados pode ser um banco de dados relacional, banco de dados orientado a objetos entre outros (ALUR, 2004).

Com *DAO* é possível adaptar a diferentes esquemas de armazenamento sem afetar outros componentes de negócio, basicamente o *DAO* atua como um adaptador entre o componente e a fonte de dados (ALUR, 2004).

### 2.11.5 REST

O *REST* não é um protocolo, é um formato de arquivo ou uma estrutura de desenvolvimento. *REST* é uma solução simples baseada em *HTTP* (*Hypertext Transfer Protocol*) utilizando-se dos verbos desse protocolo. As princípios fundamentais do *REST* são: dê a todas as coisas um identificador, vincule as coisas, utilize métodos padronizados, recursos com múltiplas representações e comunique sem estado (FIELDING, 2000).

O *REST* possui um conjunto de operações bem definidas, os mais importantes são *GET*, *POST*, *PUT* e *DELETE* (RICHARDSON; AMUNDSEN, 2013). Conforme (FIELDING, 2000), *REST* é um modelo de arquitetura bem definido para servir aplicações *WEB*.

### 2.11.6 AngularJS

*AngularJS* foi criado por Misko Hevery e Adam Abrons em 2009, sendo seu código fonte aberto (*Open Source*). Ele é um *framework JavaScript* que é executado no navegador de internet do usuário, através do qual é possível aumentar sua produtividade no desenvolvimento *WEB* (BRANAS, 2014).

*AngularJs* foi construído com a crença de que a programação declarativa é a melhor escolha para a construção de interfaces de usuários. Para isso, o *AngularJs* aumenta o vocabulário do *HTML* (*HyperText Markup Language*) padrão, tornando

a vida dos desenvolvedores mais fácil (BRANAS, 2014).

O resultado é o desenvolvimento reutilizável e aplicação sustentável de componentes, deixando para trás códigos desnecessários e mantendo a equipe focada no que é importante (BRANAS, 2014).

O padrão *MVC* ganhou muita popularidade nas fábricas de *software*, tornando-se um dos projetos de arquitetura empresarial mais utilizados. Basicamente o modelo (*Model*) consiste nos dados da aplicação, regras de negócios, lógicas e funções. A visão (*View*) é a saída de representação dos dados e o controle (*Controller*) faz a intermediação da entrada ou saída para o modelo ou visão.

Uma aplicação em *AngularJS* trabalha com *HTML* e *MVC*, mas também possui serviços, diretivas e filtros (BRANAS, 2014).

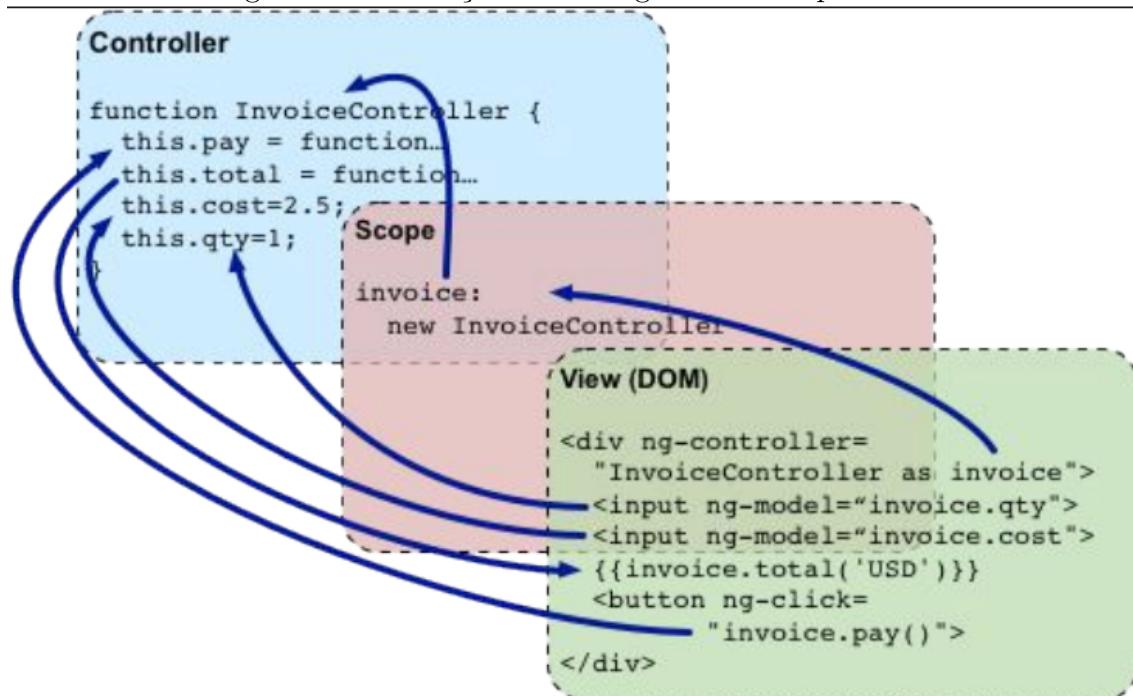
A *View* é escrita em *HTML* que faz com que *web designers* e programadores trabalhem lado a lado, com a ajuda das diretivas, que são um tipo de extensão do vocabulário *HTML*, que traz a capacidade de executar tarefas de linguagem de programação (BRANAS, 2014).

Atrás da *View* existe um *Controller*, que contém toda a lógica do negócio usado pela *View*.

A conexão entre a visão e o controlador é feita por um objeto compartilhado chamado *scope*. Ele está localizado entre eles e é usado para trocar informações relacionados com o *Model*.

A Figura 2.8 representa a interação entre os componentes do *AngularJS*

Figura 2.8: Interação entre AngularJS e Arquitetura



Fonte: (BRANAS, 2014)

## 2.12 Ambiente Virtual de Aprendizagem

*AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem)* é um local virtual que possui um conjunto de elementos tecnológicos, onde são disponibilizadas ferramentas que permitem o acesso a um ou mais cursos ou disciplinas de uma instituição de ensino. De modo geral, um AVA refere-se ao uso de recurso digitais de comunicação, principalmente, através de softwares educacionais via internet que reúnem diversas ferramentas de interação (OLIVEIRA; COSTA; MOREIRA, 2004; VALENTINI; SOARES, 2005).

O objetivo de um ambiente virtual de aprendizagem é de facilitar o acesso de alunos ao ensino, práticas de exercícios e livros online para consulta. Na Universidade de Caxias do Sul o AVA já é utilizado desde meados de 2005, onde é possível acessar os materiais disponibilizados pelos professores em suas respectivas disciplinas, podendo também acompanhar o cronograma, entre outras funcionalidades (OLIVEIRA; COSTA; MOREIRA, 2004; VALENTINI; SOARES, 2005).

O portal de algoritmos é um ambiente virtual de aprendizagem utilizado pelos alunos da UCS (Universidade de Caxias do Sul) nas disciplinas do CCET. O portal tem por objetivo auxiliar no ensino da lógica de programação através da linguagem do português estruturado (DORNELES; JUNIOR; ADAMI, 2010).

Vimos até aqui todos os conceitos necessários para o desenvolvimento do trabalho, no capítulo a seguir veremos a reengenharia do portal de algoritmos atual, onde é descrita a modelagem e seus problemas de usabilidade e de tecnologia.

## 3 REENGENHARIA DE SOFTWARE DO PORTAL DE ALGORITMOS DA UCS

Nesse capítulo é descrita a situação atual do sistema, sua modelagem e arquitetura.

### 3.1 Diagrama de Classe de Domínio

O diagrama de classe de domínio é a representação visual de classes conceituais, ou objetos do mundo real. Também é chamado de modelo conceitual, que significa uma representação de classes conceitos do mundo real, não de objetos de *software* (LARMAN, 2007).

Durante a tradução do código fonte dos modelos de classes do *Django*, foi constatada nenhuma padronização em nomes de variáveis e classes. Abaixo algumas considerações:

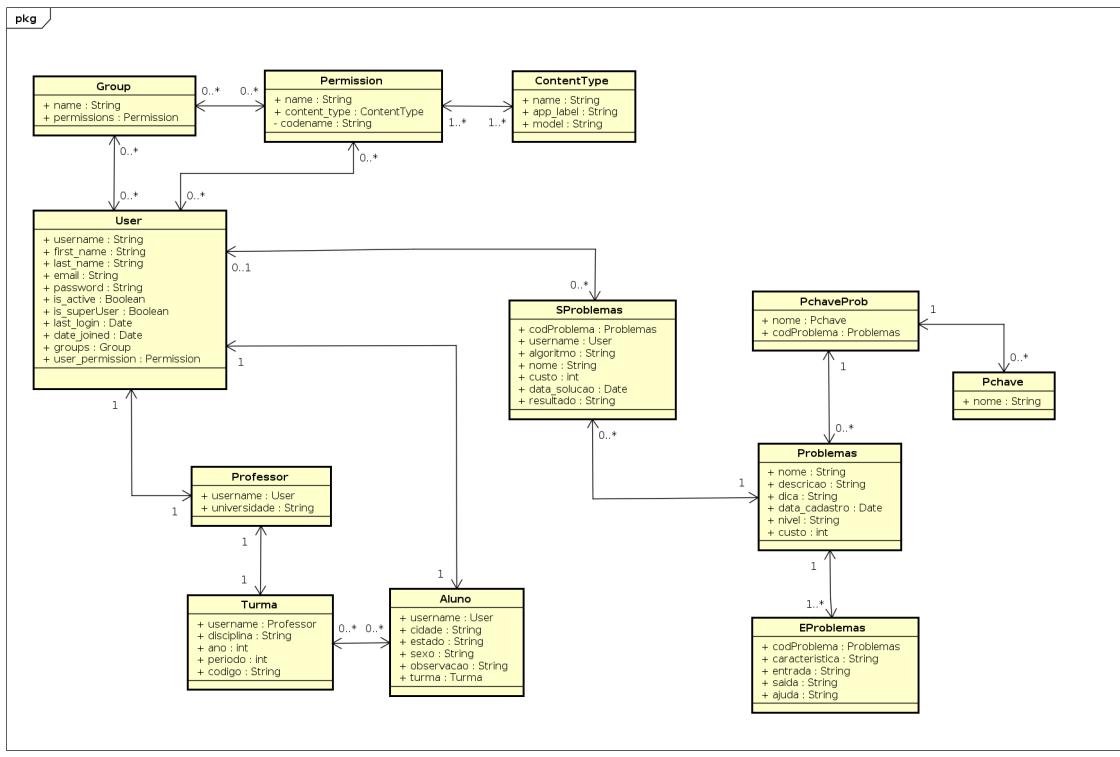
- Os campos não possuem nomes padronizados utilizando *CamelCase*;
- Nomes de campos escritos em inglês e em português;
- Nomes de classes escritos em inglês e em português;
- Nomes de classes não são intuitivos quanto ao seu objetivo;

*CamelCase* é a denominação em inglês para a prática de escrever palavras compostas, onde cada palavra é iniciada com minúscula ou maiúscula e unidas sem espaço. Exemplo:

- lowerCamelCase;
- UpperCamelCase;

A Figura 3.1 representa as classes do portal que é utilizado atualmente.

Figura 3.1: Diagrama de Domínio do Portal de Algoritmos Atual



Fonte: (AUTOR, 2015)

Abaixo é descrito o que cada classe representa no *software* atual, visa-se manter todas as funcionalidades atuais após a evolução do mesmo, e adicionar algumas novas.

### 3.1.1 User

*User* representa os usuários. O usuário tem algumas funções importantes no sistema. Sendo somente com ele é possível ter acesso a áreas restritas, bem como resolver os exercícios do portal.

### 3.1.2 Groups

*Group* representa os grupos do *ORM* do *framework Django*. Essa classe tem por objetivo agrupar usuários com determinadas permissões, mas para o sistema atual ela não é utilizada.

### 3.1.3 Permission

*Permission* corresponde às permissões utilizadas no sistema. Tem por objetivo definir permissões de acesso ao sistema, como por exemplo se um usuário que possui acesso ao gerenciamento do portal esse pode cadastrar um aluno ou um novo

problema.

### **3.1.4 ContentType**

*ContentType* corresponde aos tipos de conteúdo. É uma classe padrão do *Framework Django*, que representa informações dos modelos utilizados no projeto. Sempre que é criado um modelo novo é criado um tipo de conteúdo automaticamente.

### **3.1.5 Aluno**

Aluno corresponde aos alunos cadastrados no sistema. No portal essa classe é um complemento aos dados do usuário, representando um aluno com suas respectivas informações.

### **3.1.6 Professor**

Professor corresponde aos professores que podem cadastrar problemas no sistema. No portal é um complemento aos dados do usuário, representando um professor com suas respectivas informações.

### **3.1.7 Turma**

Turma corresponde a turmas cadastradas no sistema. As turmas são usadas para agrupar alunos. Essa classe não é utilizada no sistema atual.

### **3.1.8 Problema**

Problema corresponde aos problemas. Essa classe representa todas as informações correspondentes a um problema. Somente administradores do portal tem permissão para gravar informações. Essas permissões não são controladas pela classe de domínio *Permission*. Esse controle funciona através do campo *is\_superuser* da classe de domínio *User*.

### **3.1.9 Pchave**

Pchave corresponde às palavras-chave. Representa uma palavra-chave que é um facilitador para a pesquisa de problemas.

### **3.1.10 PchaveProb**

PchaveProb corresponde à relação entre a palavra-chave e um problema. Essa classe é utilizada para poder referenciar mais de uma palavra-chave para o mesmo problema.

### 3.1.11 EProblema

EProblema corresponde às entradas e saídas esperadas de um determinado problema. Nela é possível informar alguma característica que ajude o usuário a resolver um determinado exercício.

### 3.1.12 SProblema

SProblema corresponde às soluções submetidas pelos usuários em algum exercício resolvido. Possui relação direta com o usuário e um problema.

Nesta seção foram descritas as classes de domínios do portal de algoritmos, a seguir é exibida as interfaces gráficas.

## 3.2 Interfaces Gráficas

Nessa seção são descritas as interfaces gráficas atuais do software, bem como os problemas encontrados nelas.

### 3.2.1 Cadastro de Aluno

A Figura 3.2 é a interface de Cadastro de Aluno, que é realizado pelo próprio aluno. As informações do aluno serão mantidas nas interfaces novas, mantendo assim consistência nas informações dos mesmos.

Figura 3.2: Cadastro de Aluno

The figure consists of two side-by-side screenshots of the WebAlgo portal. The left screenshot shows the 'EProblema' interface, featuring a code editor window with the text 'algoritmo' and several execution options at the top: 'Executar', 'Passo/Passo', 'Continuar', 'Encerrar', 'Linha a Linha' (checked), 'Leia Aleatório', 'Dados de teste', and 'Valida Solução'. The right screenshot shows the 'SProblema' interface, which is a user registration form. It includes fields for 'Usuário' and 'Senha', and links for 'Manual do Usuário', 'Gerência de Usuários', 'Banco de Algoritmos', and 'Top 5'. Below these are fields for 'Primeiro Nome', 'Último Nome', 'Login (entre 7 e 10)', 'Email', 'Quem é você?', 'Sexo' (with radio buttons for 'Masculino' and 'Feminino'), 'Cidade', 'Estado', and 'Senha'. At the bottom are buttons for 'Concluir meu Cadastro' and 'Limpar Campos preenchidos', along with a note that '\*' indicates required fields.

Fonte: (AUTOR, 2015)

Problemas encontrados:

- Java Applet que funciona somente no Internet Explorer após algumas configurações.

gurações nas exceções do *Java*.

- Pouca Usabilidade, uma vez que o cadastro do aluno está na mesma interface da programação de algoritmos.

### 3.2.2 Criação de Solução de Problemas

A Figura 3.3 exibe um aluno já autenticado no portal e um problema e sua solução já selecionados. Nessa interface gráfica encontramos as seguintes funcionalidades:

- Criar nova solução.
- Salvar solução.
- Executar solução.
- Validar solução.

Figura 3.3: Criação de Solução de Problemas

The screenshot displays the WebAlgo portal interface. On the left, there is a code editor window containing the following pseudocode:

```

algoritmo
var n : inteiro
inicio
leia(n)
escreval (n * n)
finalgoritmo

```

Below the code editor are several buttons: Executar, Passo/Passo, Continuar, Encerrar, Linha a Linha (checked), Leia Aleatório, Dados de teste, and Valida Solução.

The right side of the interface shows the following components:

- User Authentication:** Usuário: amargarin, Sair.
- Navigation:** Manual do Usuário, Gerência de Usuários, Banco de Algoritmos, Top 5.
- Problem Details:** Tipo de Problema: Sequencial. Descrição do problema: Faça um algoritmo que leia um valor N, representando o lado de um quadrado, e calcule e escreva a área do quadrado. Dica: A área de um quadrado de lado N é dada por N x N.
- Solutions:** Exemplo de [Entrada | Saída] (na ordem): 5, 25. Soluções de menor custo: As melhores soluções com custo: 5 foram de: Menegazzi.
- My Solutions:** Minhas soluções para o problema: S00000050. Shows three solutions: S001, S002, S003. S001 is highlighted. Description: Solução validada. Custo: 16.
- Action Buttons:** Criar Solução, Salvar Solução: [S001\_S00000050].

At the bottom of the interface, there are links for Dados Aleatórios, Exemplo Entrada-Saída, #S001\_S00000050, Sobre, Avisos de Compilação, Entrada e Saída na Execução, Variáveis / Computação, and AJUDA - Dicas de como usar o portal !!!.

Fonte: (AUTOR, 2015)

Problemas encontrados:

- *Java Applet* que funciona somente no Internet Explorer após algumas configurações nas exceções do *Java*.
- Pouca Usabilidade, uma vez que para selecionar outro problema são necessárias diversas confirmações antes de executar a ação.

### 3.2.3 Gerenciamento de Alunos

A Figura 3.4 é a interface de gerenciamento de alunos. Nessa interface encontramos as seguintes funcionalidades:

- Pesquisa de problemas: é possível realizar uma pesquisa livre, entendendo-se por livre qualquer palavra digitada no campos de pesquisa.
- Pesquisa de alunos: é possível realizar uma pesquisa livre, entendendo-se por livre qualquer palavra digitada no campos de pesquisa.
- Selecionando um problema, automaticamente o sistema faz uma pesquisa dos alunos que já solucionaram o problema, e selecionando o aluno é realizada uma pesquisa para encontrar as soluções desse aluno.
- Selecionando um aluno, automaticamente o sistema faz uma pesquisa dos problemas que esse aluno já resolveu, e selecionando o problema é realizada uma pesquisa para encontrar as soluções desse aluno.

Figura 3.4: Gerênciade Alunos

Fonte: (AUTOR, 2015)

Problemas encontrados:

- Pouca Usabilidade, uma vez que os campos dispostos na interface de maneira

pouco intuitiva ao usuário.

### 3.2.4 Gerenciamento de Problemas

A Figura 3.5 é a interface de gerenciamento de problemas. Nessa interface encontramos as seguintes funcionalidades:

- Cadastrar novo problema
- Editar um problema:
  - Alterar descrição e dicas
  - Alterar palavras-chave
  - Alterar entradas e saídas

Figura 3.5: Gerência de Problemas

Fonte: (AUTOR, 2015)

Problemas encontrados:

- Pouca Usabilidade.
  - Campos dispostos na interface de maneira pouco intuitiva ao usuário.
  - Não possui campo de pesquisa.
  - Ações descentralizadas que confundem o usuário.

### 3.2.5 Edição de Palavra-Chave

A Figura 3.6 mostra a mensagem de sucesso após a edição de alguma informação do problema.

Figura 3.6: Edição de palavras-chave

**PortAlgo - Gerencia de Problemas      Administrador: amargarin**

The screenshot shows the PortAlgo application interface. On the left, there's a sidebar with 'Novo Problema' and 'Cadastrar Problema' buttons, and a list of 'Problemas Existentes' with items like S00000050, S00000100, etc. The main area is focused on problem S00000050. It contains fields for 'Descrição do problema' (with a text about calculating the area of a square), 'Dica para o problema' (with a note about the formula N x N), 'Palavras chave o problema' (empty), 'Exemplo de entrada (na ordem)' (containing '5 | 3 | 4 | 6'), and 'Saída após e/ou durante processamento' (containing '25 | 9 | 16 | 36'). At the bottom are buttons for 'Gravar Problema', 'Alterar Descrição/Dicas', 'Alterar Palavras Chave' (which is highlighted in blue), and 'Alterar Entradas/Saídas'. A modal dialog box titled 'Mensagem da página da web' is overlaid on the screen, showing a warning icon and the text 'OK'.

Fonte: (AUTOR, 2015)

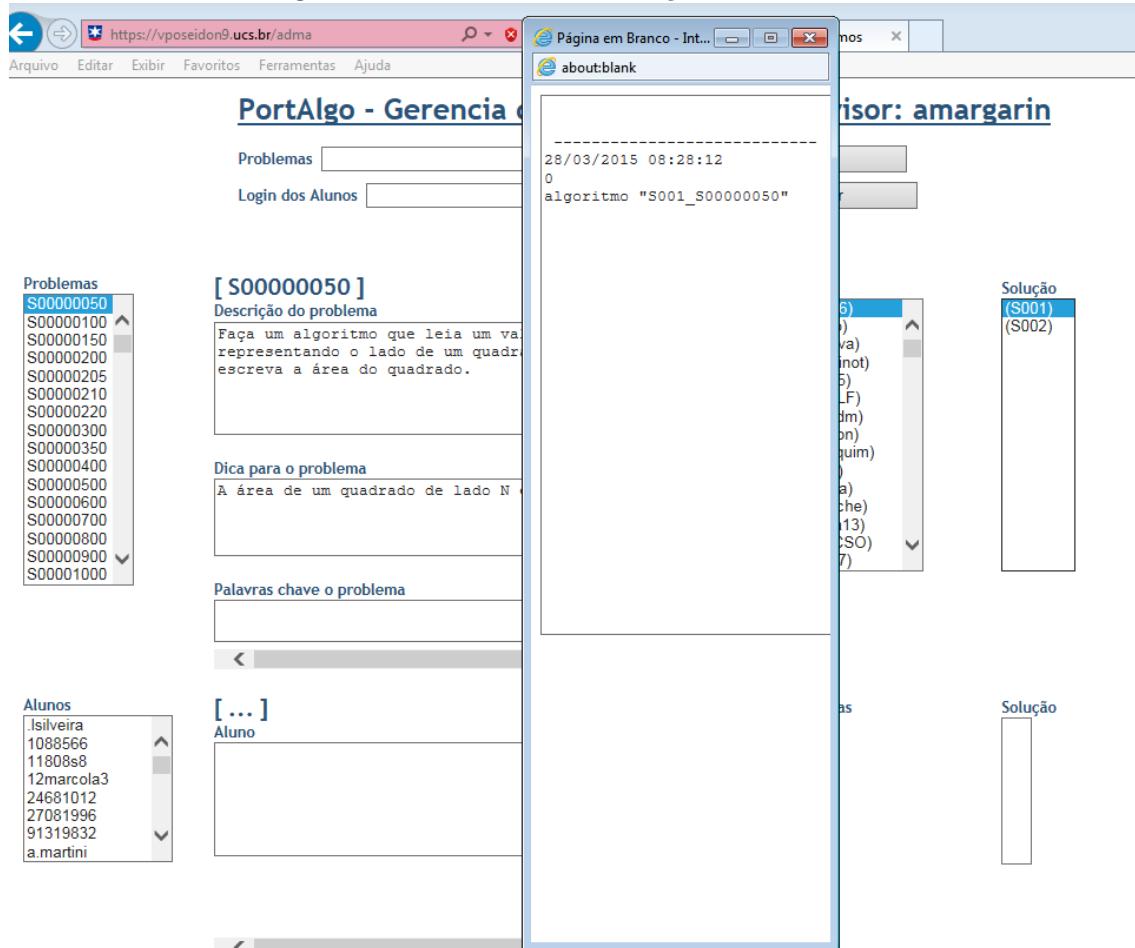
Problemas encontrados:

- Pouca Usabilidade: a mensagem não possui uma informação clara do que foi editado, ou o que foi realizado.

### 3.2.6 Solução de Problemas

A Figura 3.7 exibe a solução de um problema em uma nova janela.

Figura 3.7: Visualizando solução de um aluno



Fonte: (AUTOR, 2015)

Problemas encontrados:

- Pouca Usabilidade.
  - A nova janela que é aberta é muito pequena e sem a possibilidade de aumentar.
  - Não é possível editar.

Os problemas encontrados no *software* atual prejudicam a usabilidade do mesmo. Atualmente ele está limitado a apenas um navegador de internet, no caso o *Internet Explorer*.

Para solucionar e deixá-lo mais usável, fazendo com que mais alunos sejam beneficiados pelo portal, bem como facilitando o uso por parte dos professores, no próximo capítulo será descrita toda a modelagem, novas interfaces e novas funcio-

nalidades, utilizando-se de tecnologias mais atuais.

## 4 PROPOSTA DE SOLUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo realizar a evolução do gerenciamento do portal de algoritmos. Para tanto, é realizada a engenharia reversa do *software* atual, através da análise do código fonte, suas funcionalidades, sua arquitetura e seu banco de dados.

Para descrever a evolução de *software*, nas seções seguintes serão apresentados conceitos e artefatos da engenharia de *software*. Utilizando-se de artefatos da metodologia ICONIX será modelado o *software*.

A solução proposta será desenvolvida na linguagem de programação Java, a fim de unificar as tecnologias do gerenciamento do portal de algoritmos com seu analisador algorítmico.

O *software* será construído com um arquitetura orientada a serviços, cujo objetivo é que ele seja disponibilizado em interfaces, ou seja, seja acessível através de *REST*.

Na evolução do *software* serão mantidas as funcionalidades atuais e adicionadas novas funcionalidades:

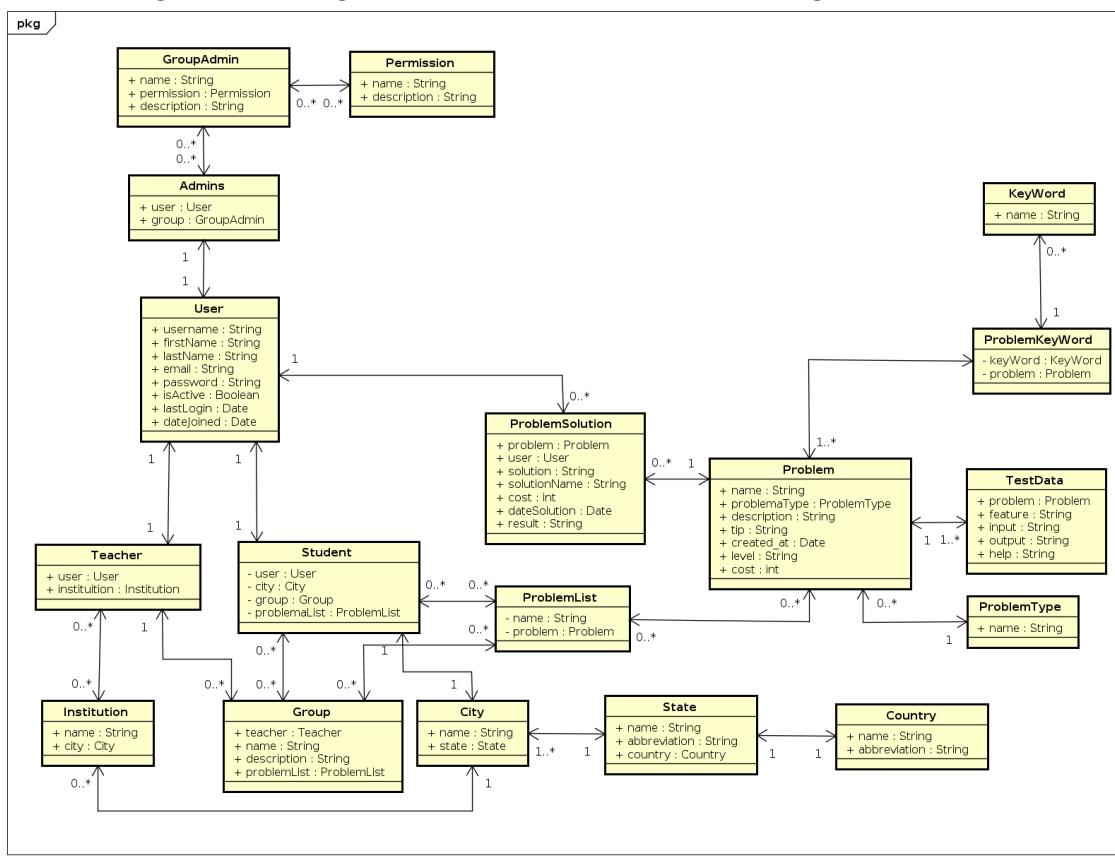
- Manter Administradores.
- Manter Grupos de Administradores.
- Manter Usuários, Alunos e Professores.
- Manter Grupos de Alunos.
- Manter Instituições.
- Manter Permissões.
- Manter Países, Estados e Cidades.
- Manter Tipos de Problemas.
  - Manter Problemas.
  - Manter Entradas e Saídas
  - Manter Palavras-chave
  - Manter Listas de Problemas
  - Manter Soluções de Problemas

- Chat para comunicação entre usuários
  - Relatórios.
    - Relatórios de acesso: esse relatório demonstra todas as vezes que um usuário acessou o portal, podendo ser filtrado por data.
    - Relatório de problemas solucionados: esse relatório demonstra todas as soluções submetidas pelos usuários, podendo ser filtrado por data.

## 4.1 Diagrama de Classe de Domínio

A Figura 4.1 representa o diagrama de classe de domínio proposto para a evolução do portal de algoritmos novo. Nesse novo diagrama foram melhoradas as descrições dos campos, descrevendo-os em inglês e utilizando *CamelCase*.

Figura 4.1: Diagrama de Domínio do Portal de Algoritmos Novo



Fonte: (AUTOB 2015)

### 4.1.1 User

*User* representa os usuários. Possui a mesma função da classe *User* do portal de algoritmos antigo.

#### **4.1.2 Teacher**

*Teacher* representa os professores. Essa classe é equivalente à classe Professor do portal de algoritmos antigo.

#### **4.1.3 Student**

*Student* representa os estudantes. Essa classe é equivalente à classe Aluno do portal de algoritmos antigo.

#### **4.1.4 Admins**

*Admins* representa a classe de administradores do portal de algoritmos. Essa classe foi criada para fazer a associação entre um *User* e um *GroupAdmin*.

#### **4.1.5 GroupAdmin**

*GroupAdmin* representa a classe de Grupo de Administradores. Essa classe é equivalente à classe *Group* do portal de algoritmos antigo.

#### **4.1.6 Permission**

*Permission* representa as permissões. Essa classe é equivalente à classe *Permission* do portal de algoritmos antigo.

#### **4.1.7 Group**

*Group* representa os grupos de alunos. É equivalente à classe Turma no portal de algoritmos antigo, que não estava sendo utilizada.

#### **4.1.8 Institution**

*Institution* representa as instituições que utilizam o portal de algoritmos e serve para identificar a localização de um professor. Essa classe surgiu da necessidade de padronização, pois antes era um campo de texto livre na classe Professor.

#### **4.1.9 Problem**

*Problem* representa os problemas do portal de algoritmos. É equivalente à classe Problema do portal de algoritmos antigo.

#### **4.1.10 ProblemSolution**

*ProblemSolution* representa as soluções submetidas pelos usuários. É equivalente à classe SProblema.

#### **4.1.11 ProblemList**

*ProblemList* representa as listas de problemas. É uma classe nova que surgiu da necessidade de criar listas específicas para grupos ou alunos.

#### **4.1.12 ProblemKeyWord**

*ProblemKeyWord* representa a relação entre palavras-chave com o problema. É equivalente à classe PchaveProb do portal de algoritmos antigo.

#### **4.1.13 KeyWord**

*KeyWord* representa as palavras-chave. É equivalente à classe Pchave do portal de algoritmos antigo.

#### **4.1.14 TestData**

*TestData* representa os dados de teste dos problemas. É equivalente à classe EProblema.

#### **4.1.15 ProblemType**

*ProblemType* representa os tipos de problemas. É uma classe nova que surgiu da necessidade de agrupar os problemas por tipos, não mais pela nomenclatura utilizada atualmente.

#### **4.1.16 Country**

*Country* representa os países do portal de algoritmos, classe nova que surgiu da necessidade de padronizar nomes de países.

#### **4.1.17 State**

*State* representa os estados do portal de algoritmos, classe nova que surgiu da necessidade de padronizar nomes de estados.

#### **4.1.18 City**

*City* representa as cidades do portal de algoritmos, classe nova que surgiu da necessidade de padronizar nomes de cidades.

Ao realizar a modelagem do diagrama de classes de domínios do novo portal de algoritmos, foram padronizadas descrições de campos e descrições de classes para o padrão *CamelCase*.

Na seção seguinte são descritos os requisitos de projeto que são os requisitos funcionais e não-funcionais.

## 4.2 Requisitos de projeto

Antes do desenvolvimento do *software* é preciso realizar o levantamento de requisitos funcionais e não-funcionais. Esses requisitos descrevem o que o sistema deve fazer e suas restrições.

### 4.2.1 Requisitos Funcionais

A Tabela 4.1 mostra os requisitos funcionais do portal de algoritmos. Nesta Tabela entende-se quando se refere em “manter”, listar, cadastrar, editar e deletar um objeto.

Tabela 4.1: Requisitos funcionais

<b>Código</b>	<b>Descrição</b>
RF-001	O software deve manter Usuários.
RF-002	O software deve manter Alunos.
RF-003	O software deve manter Professores.
RF-004	O software deve manter Administradores.
RF-005	O software deve manter Tipo de Problemas.
RF-006	O software deve manter Problemas.
RF-007	O software deve manter Palavras-chave.
RF-008	O software deve manter Entradas e Saídas para os Problemas.
RF-009	O software deve manter Soluções de Problemas.
RF-010	O software deve manter Lista de Problemas.
RF-011	O software deve manter Instituições.
RF-012	O software deve manter Grupos.
RF-013	O software deve manter Grupos de Administradores.
RF-014	O software deve manter Permissões.
RF-015	O software deve manter Países.
RF-016	O software deve manter Estados.
RF-017	O software deve manter Cidades.
RF-018	O software deve possuir um chat para comunicação entre os usuários.
RF-019	O usuário deve manter suas informações pessoais

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.2.2 Requisitos Não-Funcionais

A Tabela 4.2 são os requisitos não-funcionais do portal de algoritmos.

Tabela 4.2: Requisitos não-fucionais

Código	Descrição
RFN-001	O software deve ser uma aplicação para internet.
RFN-002	O software deve possuir uma API REST.
RFN-003	O software deve ter uma interface gráfica de fácil operação.
RFN-004	O software deve executar nos principais navegadores de internet.

Fonte: (AUTOR, 2015)

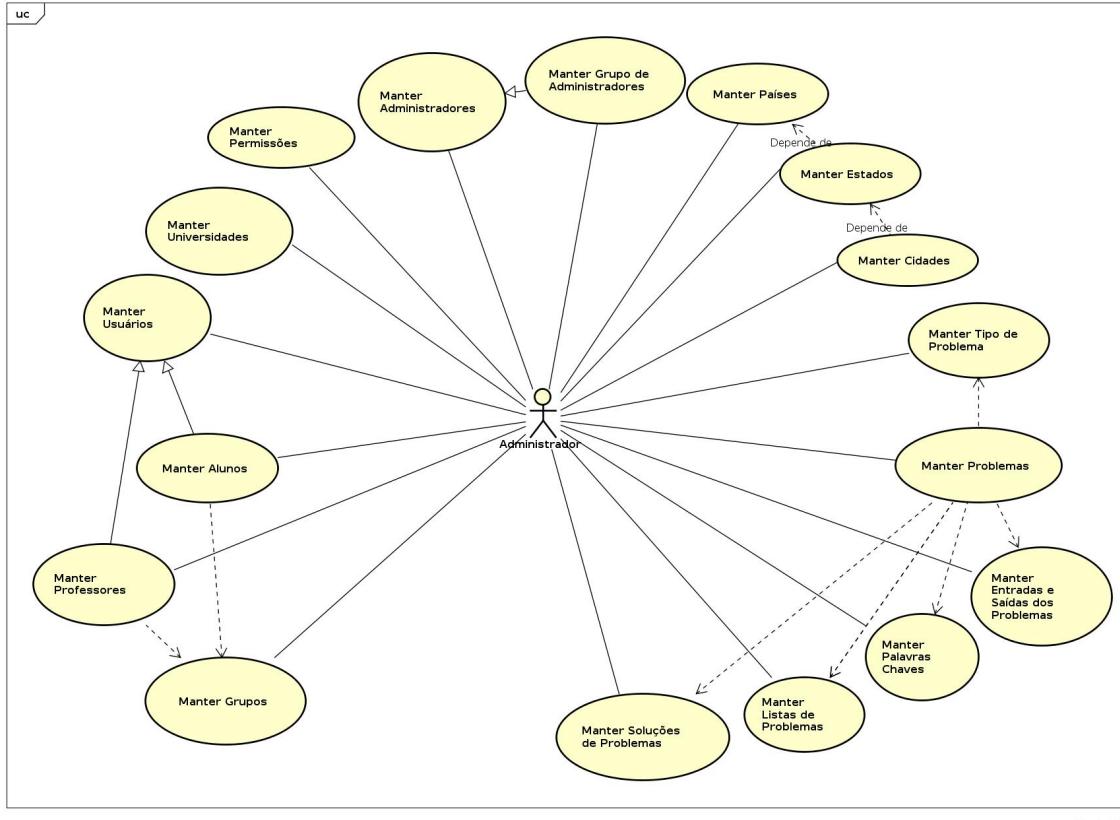
Cada requisito funcional elicitado pode se tornar um caso de uso. Esses casos de uso serão descritos na seção seguinte.

### 4.3 Casos de Uso

Após o levantamento e descrição dos requisitos do *software*, pode ser criado o diagrama macro de interação entre o usuário e os casos de uso do sistema, ressaltando que um *software* dessa natureza deve ter um ambiente de execução com acesso a *internet*.

Na Figura 4.2 estão representados os casos de uso em que o ator “Administrador” está envolvido para o gerenciamento do portal.

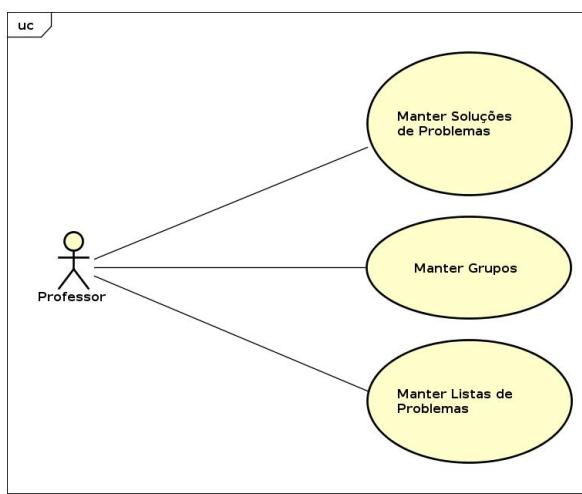
Figura 4.2: Casos de Uso que envolvem o ator Administrador



Fonte: (AUTOR, 2015)

Na Figura 4.3 estão representados os casos de uso em que o ator “Professor” está envolvido para o gerenciamento do portal.

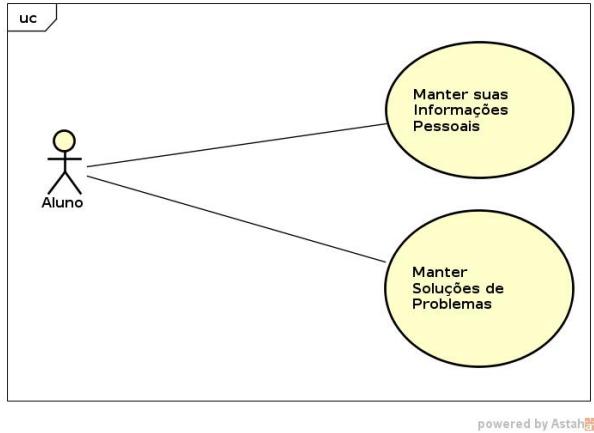
Figura 4.3: Casos de Uso que envolvem o ator Professor



Fonte: (AUTOR, 2015)

Na Figura 4.4 estão representados os casos de uso em que o ator “Aluno” está envolvido para o gerenciamento do portal.

Figura 4.4: Casos de Uso que envolvem o ator Aluno



Fonte: (AUTOR, 2015)

A seguir são apresentados detalhadamente cada um dos casos de uso apresentados nas figuras 4.2, 4.3 e 4.4. Serão apresentados os fluxos de execução principais e alternativos de cada caso de uso.

#### 4.3.1 Descrição dos Casos de Uso

Nesta seção são descritos os casos de uso levantados a partir dos requisitos funcionais.

#### 4.3.1.1 Manter Usuários

A Tabela 4.3 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das informações dos usuários. Esse caso de uso possui um único ator, o “Administrador” e a pré-condição é ser um administrador do sistema.

Tabela 4.3: Caso de Uso Manter Usuários

<b>CASO DE USO 001 - Manter Usuários (RF-001)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra usuários para o software, podendo editar e remover.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de usuários.</li> <li>2. Sistema lista todos usuários já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de usuários.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de usuários.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de usuários.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos campos obrigatórias.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Usuário cadastrado

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.2 Manter Alunos

A Tabela 4.4 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das informações dos alunos. Esse caso de uso possui um único ator, o “Administrador” e possui duas pré-condições, ser administrador do sistema e o aluno precisa estar associado a um usuário.

Tabela 4.4: Caso de Uso Manter Alunos

<b>CASO DE USO 002 - Manter Alunos (RF-002)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra alunos para o software, podendo editar e remover. O usuário é cadastrado automaticamente.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 001. Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de alunos.</li> <li>2. Sistema lista todos alunos já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de alunos.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de alunos.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de alunos.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Aluno cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.3 Manter Professores

A Tabela 4.4 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das informações dos professores. Esse caso de uso possui um único ator, o “Administrador” e possui duas pré-condições, ser administrador do sistema e o professor precisa estar associado a um usuário.

Tabela 4.5: Caso de Uso Manter Professores

<b>CASO DE USO 003 - Manter Professores (RF-003)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra professores para o software, podendo editar e remover. O usuário é cadastrado automaticamente.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 001. Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de professores.</li> <li>2. Sistema lista todos professores já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de professores.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de professores.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de professores.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Aluno cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.4 Manter Administradores

A Tabela 4.6 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das informações dos administradores do sistema. Esse caso de uso possui um único ator, o “Administrador”, possui duas pré-condições, ser um administrador do sistema e possuir um usuário para adicionar como administrador do sistema.

Tabela 4.6: Caso de Uso Manter Administradores

<b>CASO DE USO 004 - Manter Administradores (RF-004)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra outros administradores para o software, podendo editar e remover. O usuário é cadastrado automaticamente.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 001. Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de administradores.</li> <li>2. Sistema lista todos administradores já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de administradores.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de administradores.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de administradores.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Administrador cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.5 Manter Tipo de Problema

A Tabela 4.7 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das informações de um tipo de problema. Um tipo de problema serve para agrupar problemas que possuem relação.

Tabela 4.7: Caso de Uso Manter Tipo de Problema

<b>CASO DE USO 005 - Manter Tipo de Problema (RF-005)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra um tipo de problema, podendo editar e remover. O tipo de problema agrupa problemas relacionados.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de tipos de problemas.</li> <li>2. Sistema lista todos tipos de problemas já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de tipos de problemas.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de tipos de problemas.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de tipos de problemas.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> <li>2. Sistema exibe página de login para usuário.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Tipo de Problema cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.6 Manter Problemas

A Tabela 4.8 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das informações de problemas.

Tabela 4.8: Caso de Uso Manter Problemas

<b>CASO DE USO 006 – Manter Problemas (RF-006)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra problemas, podendo editar e remover. Para o cadastro de um problema é necessário possuir um tipo de problema já cadastrado.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 005. Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de problemas.</li> <li>2. Sistema lista todos problemas já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de problemas.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de problemas.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de problemas.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Problema cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.7 Manter Palavras-chave

A Tabela 4.10 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das informações das palavras-chave de um ou mais problemas.

Tabela 4.9: Caso de Uso Manter Palavras-chave

<b>CASO DE USO 007 – Manter Palavra-chave (RF-007)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra palavras-chave para um problema, podendo editar e remover.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 006. Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de problemas.</li> <li>2. Sistema lista todos problemas já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de problemas.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador seleciona o cadastro de palavras-chave.</li> <li>6. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>7. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>8. Administrador submete formulário.</li> <li>9. Sistema retorna para listagem de problemas.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de problemas.</li> <li>2. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 7:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Palavra chave cadastrada.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.8 Manter Entradas e Saídas

A Tabela 4.10 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das informações das entradas e saídas de um determinado problema.

Tabela 4.10: Caso de Uso Manter Entrada e Saídas

<b>CASO DE USO 008 – Manter Entradas e Saídas (RF-008)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra entradas e saídas para um problema, podendo editar e remover.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 006. Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de problemas.</li> <li>2. Sistema lista todos problemas já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de problemas.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador seleciona o cadastro de entradas e saídas.</li> <li>6. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>7. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>8. Administrador submete formulário.</li> <li>9. Sistema retorna para listagem de problemas.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de administradores.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 7:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Entrada e Saída Cadastrada.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.9 Manter Soluções de Problemas

A Tabela 4.11 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das soluções de um determinado problema. As soluções podem ser cadastradas por administradores, professores e/ou alunos.

Tabela 4.11: Caso de Uso Manter Soluções de Problemas

<b>CASO DE USO 009 - Manter Soluções de Problemas (RF-009)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador, aluno e/ou professor pode cadastrar uma solução para um problema, podendo editar e remover.
<b>Ator</b>	Administrador, Aluno, Professor.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 006
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário autentica-se no sistema</li> <li>2. Usuário acessa área de soluções de problemas</li> <li>3. Sistema exibe listagens de problemas e editor de soluções</li> <li>4. Usuário cria uma nova solução</li> <li>5. Sistema valida solução</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<b>Item 5:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema não valida solução           <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário refaz solução</li> </ol> </li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Solução cadastrada.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.10 Manter Listas de Problemas

A Tabela 4.12 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das listas de problemas. Essas listas agrupam problemas para serem aplicados a um grupo e/ou aluno.

Tabela 4.12: Caso de Uso Manter Listas de Problemas

<b>CASO DE USO 010 - Manter Listas de Problemas (RF-010)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador e o professor podem cadastrar listas de problemas, estas listas ficam relacionadas a um grupo de alunos, ou apenas a um aluno, podendo editar ou remover.
<b>Autor</b>	Administrador, Professor.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 006. Ser um administrador do portal de algoritmos. Ser um professor.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador/Professor acessa listagem de lista de problemas.</li> <li>2. Sistema lista todas as listas de problemas             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador consegue acessar todas já criadas.</li> <li>2. Professor consegue acessar somente as criadas por ele.</li> </ol> </li> <li>3. Administrador/Professor acessa o cadastro de lista de problemas.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador/Professor preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador/Professor submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de lista de problemas.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador/Professor não tem acesso a listagem de administradores.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Lista de Problemas cadastrada.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.11 Manter Instituições

A Tabela 4.13 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das instituições que podem ser utilizadas no cadastro do professor.

Tabela 4.13: Caso de Uso Manter Instituições

<b>CASO DE USO 011 - Manter Instituições (RF-011)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cobra instituições, podendo editar ou remover. A instituição pode ser selecionada no cadastro do aluno e/ou professor.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de instituições.</li> <li>2. Sistema lista todas as instituições já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de instituições.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de instituições</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de instituições.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Instituição cadastrada.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.12 Manter Grupos

A Tabela 4.14 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção de grupos. Os grupos servem para agrupar alunos e professores, onde os professores e administradores podem criar listas de problemas específicos para os grupos ou alunos.

Tabela 4.14: Caso de Uso Manter Grupos

<b>CASO DE USO 012 – Manter Grupos (RF-012)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador ou professor cadasstra grupos, associando alunos para o mesmo, podendo editar ou remover.
<b>Autor</b>	Administrador, Professor.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 001. CASO DE USO 006. Ser um administrador do portal de algoritmos. Ser um professor.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador/Professor acessa listagem de grupos.</li> <li>2. Sistema lista todos grupos já cadastrados.</li> <li>3. Administrador/Professor acessa cadastro de grupos.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador/Professor preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador/Professor submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de grupos.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador/Professor não tem acesso a listagem de grupos.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador/Professor não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Grupo cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.13 Manter Permissões

A Tabela 4.15 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção das permissões do portal de algoritmos. Essas permissões servem para permitir acesso a determinados cadastros do sistema.

Tabela 4.15: Caso de Uso Manter Permissões

<b>CASO DE USO 013 – Manter Permissões (RF-013)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra permissões para o software, podendo editar ou remover.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de permissões.</li> <li>2. Sistema lista todas permissões já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de permissões .</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para permissões.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a permissões.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Permissão cadastrada.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.14 Manter Grupos de Administradores

A Tabela 4.16 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção de grupos de administradores. É um agrupador de usuários que tem a permissão de acessar o gerenciamento do portal de algoritmos.

Tabela 4.16: Caso de Uso Manter Grupos de Administradores

<b>CASO DE USO 014 – Manter Grupos de Administradores (RF-014)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra grupos de administradores, podendo editar ou remover. No cadastro pode ser associado às permissões já cadastradas.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 013. Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de grupos de administradores.</li> <li>2. Sistema lista todos os grupos de administradores já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de grupos de administradores.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de grupos de administradores.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de grupos de administradores.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Grupos de Administradores cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.15 Manter Países

A Tabela 4.17 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção de países.

Tabela 4.17: Caso de Uso Manter Países

<b>CASO DE USO 015 – Manter Países (RF-015)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra países, podendo editar ou remover.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de países.</li> <li>2. Sistema lista todos países já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de países.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de países.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de países.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	País cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.16 Manter Estados

A Tabela 4.18 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção de estados.

Tabela 4.18: Caso de Uso Manter Estados

<b>CASO DE USO 016 - Manter Estados (RF-016)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra estados, podendo editar ou remover. É necessário ter um país cadastrado para associar ao estado.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 015. Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de estados.</li> <li>2. Sistema lista todos estados já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de estados.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de estados.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de estados.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Estados cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.17 Manter Cidades

A Tabela 4.19 descreve o caso de uso de manter o cadastro, edição e remoção de cidades.

Tabela 4.19: Caso de Uso Manter Cidades

<b>CASO DE USO 017 - Manter Cidades (RF-017)</b>	
<b>Descrição</b>	O administrador cadastra cidades, podendo editar ou remover. É necessário ter um estado já cadastrado.
<b>Autor</b>	Administrador.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 016. Ser um administrador do portal de algoritmos.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador acessa listagem de cidades.</li> <li>2. Sistema lista todos cidades já cadastrados.</li> <li>3. Administrador acessa cadastro de cidades.</li> <li>4. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>5. Administrador preenche campos obrigatórios.</li> <li>6. Administrador submete formulário.</li> <li>7. Sistema retorna para listagem de cidades.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<p><b>Item 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não tem acesso a listagem de cidades.</li> <li>1. Sistema exibe mensagem de bloqueio.</li> </ol> <p><b>Item 5:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrador não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Estados cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.18 Chat Online

A Tabela 4.20 descreve o caso de uso do *chat online*, ele servirá para comunicação interna em tempo real dentro do portal de algoritmos.

Tabela 4.20: Caso de Uso Chat Online

<b>CASO DE USO 018 – Sistema deve possuir um chat para comunicação entre os usuários (RF-018)</b>	
<b>Descrição</b>	O chat servirá para comunicação por troca mensagens de texto privadas, em grupo ou públicas.
<b>Autor</b>	Administrador, Professor e Aluno.
<b>Pré-condição</b>	CASO DE USO 001. Usuário autenticado no sistema
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário acessa o sistema</li> <li>2. Sistema exibe lista de usuários autenticados</li> <li>3. Usuário seleciona um usuário para trocar mensagens</li> <li>4. Sistema abre nova janela para a troca de mensagem</li> <li>5. Usuários trocam mensagens</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	
<b>Pós-condição</b>	Troca de mensagens entre usuários

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.3.1.19 Manter suas Informações Pessoais

A Tabela 4.21 descreve o caso de uso de cadastro, edição e remoção das informações pessoais do aluno.

Tabela 4.21: Caso de Uso Aluno Manter suas Informações Pessoais

<b>CASO DE USO 019 – Manter suas informações pessoais (RF-019)</b>	
<b>Descrição</b>	O aluno pode se cadastrar, editar e remover suas informações pessoais.
<b>Autor</b>	Aluno.
<b>Pré-condição</b>	Não possui.
<b>Fluxo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário acessa cadastro público do portal.</li> <li>2. Sistema exibe formulário para cadastro.</li> <li>3. Usuário preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>4. Sistema retorna para formulário de login.</li> </ol>
<b>Fluxo alternativo e exceções</b>	<b>Item 3:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usuário não preenche todos os campos obrigatórios.</li> <li>1. Sistema exibe mensagens de erros.</li> </ol>
<b>Pós-condição</b>	Aluno cadastrado.

Fonte: (AUTOR, 2015)

Foram apresentados os casos de uso que serão utilizados para a evolução do portal de algoritmos. Na próxima Seção serão apresentados os protótipos de interface do portal de algoritmos.

#### 4.4 Protótipos de Interfaces Gráficas

Os protótipos exibidos nessa seção procuram seguir os seguintes princípios de usabilidade conforme BENYON (2011):

1. Visibilidade: garante que os elementos sejam visíveis, de forma que as pessoas possam ver quais funções estão disponíveis e o que o sistema está fazendo atualmente.
2. Consistência: mantém consistência no uso de características de *design* e com sistema semelhantes e método-padrão de trabalho.
3. Familiaridade: utiliza linguagem e símbolos com os quais os futuros usuários estão familiarizados.
4. *Affordance*: criar *design* de forma que fique claro para o quê elas servem.
5. Navegação: proporcione suporte para que as pessoas possam se movimentar pelo sistema.
6. Retorno: retorna as informações rapidamente a informação do sistema para os usuários para que elas saibam que efeito suas ações causaram.
7. Estilo: *designs* devem ser elegantes e atraentes.

#### 4.4.1 Cadastro de Aluno

A Figura 4.5 é o protótipo de interface gráfica de cadastro de um novo aluno.

Figura 4.5: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro de Aluno

O formulário de cadastro de aluno contém os seguintes campos:

- Nome**: Campo para digitar o nome.
- Sobrenome**: Campo para digitar o sobrenome.
- E-mail**: Campo com o valor "seu.email@email.com".
- Usuário**: Campo vazio para inserir o login.
- Senha**: Campo com máscara de asteriscos ("\*\*\*\*\*").
- Repita a senha**: Campo com máscara de asteriscos ("\*\*\*\*\*").
- Quem é você?**: Campo com o placeholder "Escolha uma das instituições".
- País**: Botão com placeholder "Opções".
- Estado**: Botão com placeholder "Opções".
- Cidade**: Botão com placeholder "Escolha uma das opções".
- Limpar**: Botão vermelho.
- Registrar**: Botão verde.

Fonte: (AUTOR, 2015)

Nessa interface gráfica o aluno preenche todos os campos abaixo:

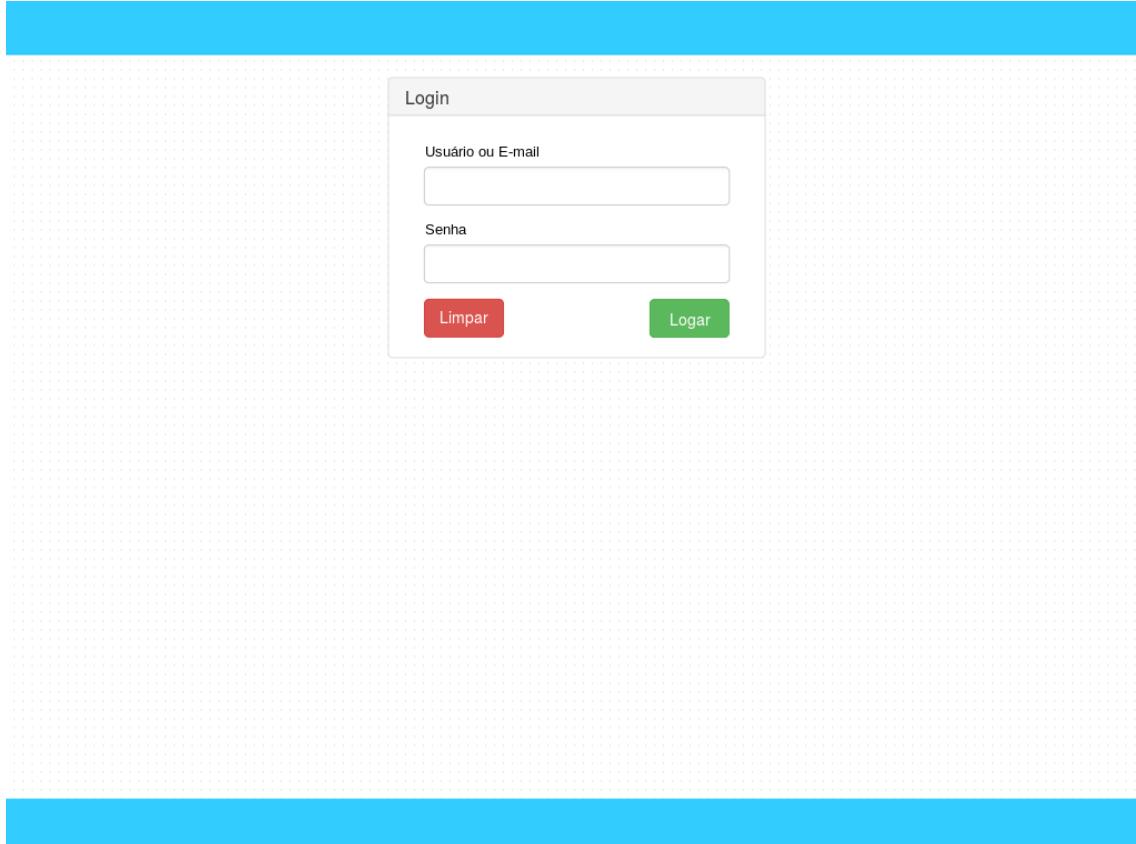
- Nome.
- Sobrenome.
- E-mail.
- Login: o login é seu *username* que será utilizado para acessar o portal de algoritmos.
- Senha.
- Repita a senha: nesse campo faz-se a verificação se a senha digitada anteriormente corresponde a essa.
- Quem é você? Escolhe uma das opções disponíveis, como por exemplo: Aluno da UCS.
- País.
- Estado: somente exibirá as opções depois que selecionar um País.
- Cidade: somente exibirá as opções depois que selecionar um Estado.

Após o preenchimento de todos os campos, o aluno clica em “Registrar” e seu cadastro estará realizado.

#### 4.4.2 Autenticação

A Figura 4.6 é o protótipo de interface gráfica de autenticação.

Figura 4.6: Protótipo de Interface Gráfica de Autenticação



Fonte: (AUTOR, 2015)

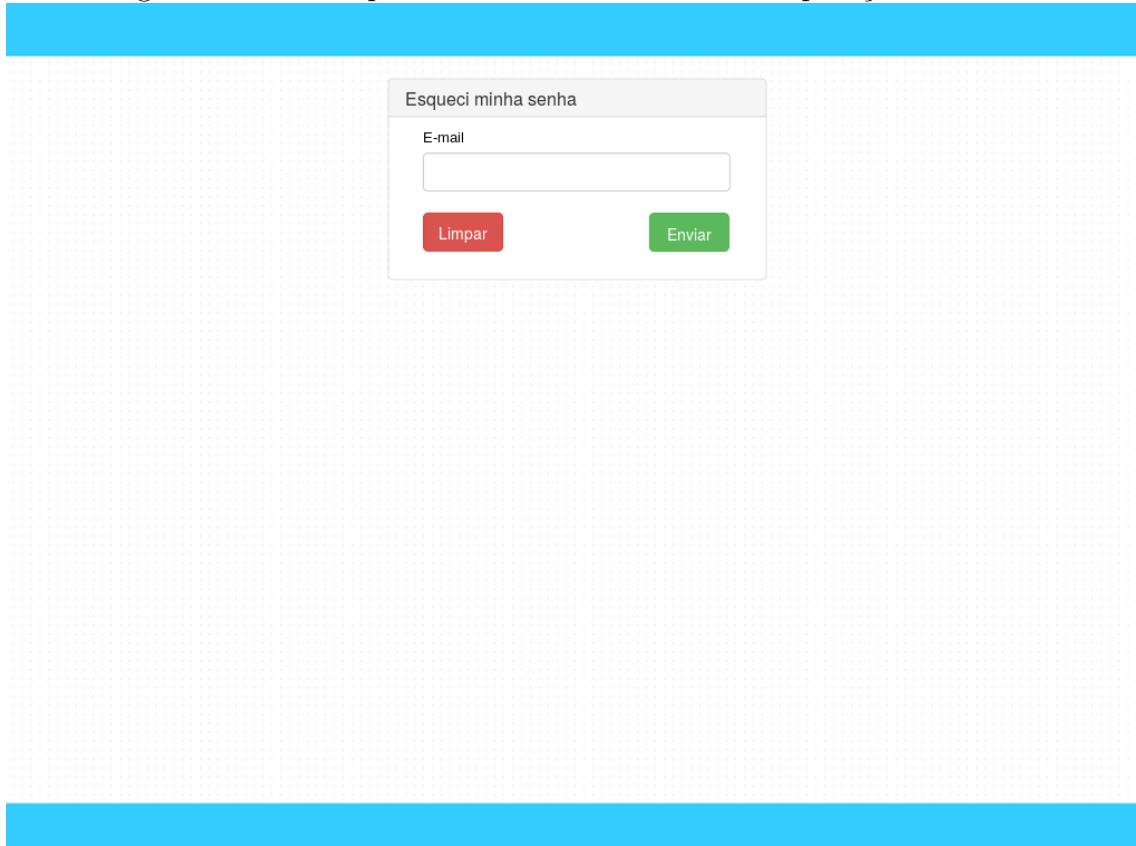
Nessa interface gráfica o aluno, professor ou administrador realiza a autenticação no portal de algoritmos. A autenticação somente é autorizada para usuários ainda ativos no sistema.

O seu funcionamento é simples, o usuário preenche os campos de “Usuário ou E-mail” e “Senha” com as seguintes informações, e-mail ou usuário e senha, o usuário estando ativo no sistema ele será redirecionado para a página inicial do sistema.

#### 4.4.3 Recuperação de Senha

A Figura 4.7 é o protótipo de interface gráfica de recuperação de senha.

Figura 4.7: Protótipo de Interface Gráfica de Recuperação de Senha



Fonte: (AUTOR, 2015)

Nessa interface o usuário é capaz de solicitar uma nova senha somente preenchendo seu e-mail cadastrado no portal de algoritmos.

Após o preenchimento do e-mail o usuário clica em “Enviar”, fazendo com que o sistema dispare um e-mail com a senha nova e anulando a senha antiga.

#### 4.4.4 Boas Vindas do Aluno

A Figura 4.8 é o protótipo de interface gráfica de Boas Vindas do Aluno.

Figura 4.8: Protótipo de Interface Gráfica de Boas Vindas do Aluno



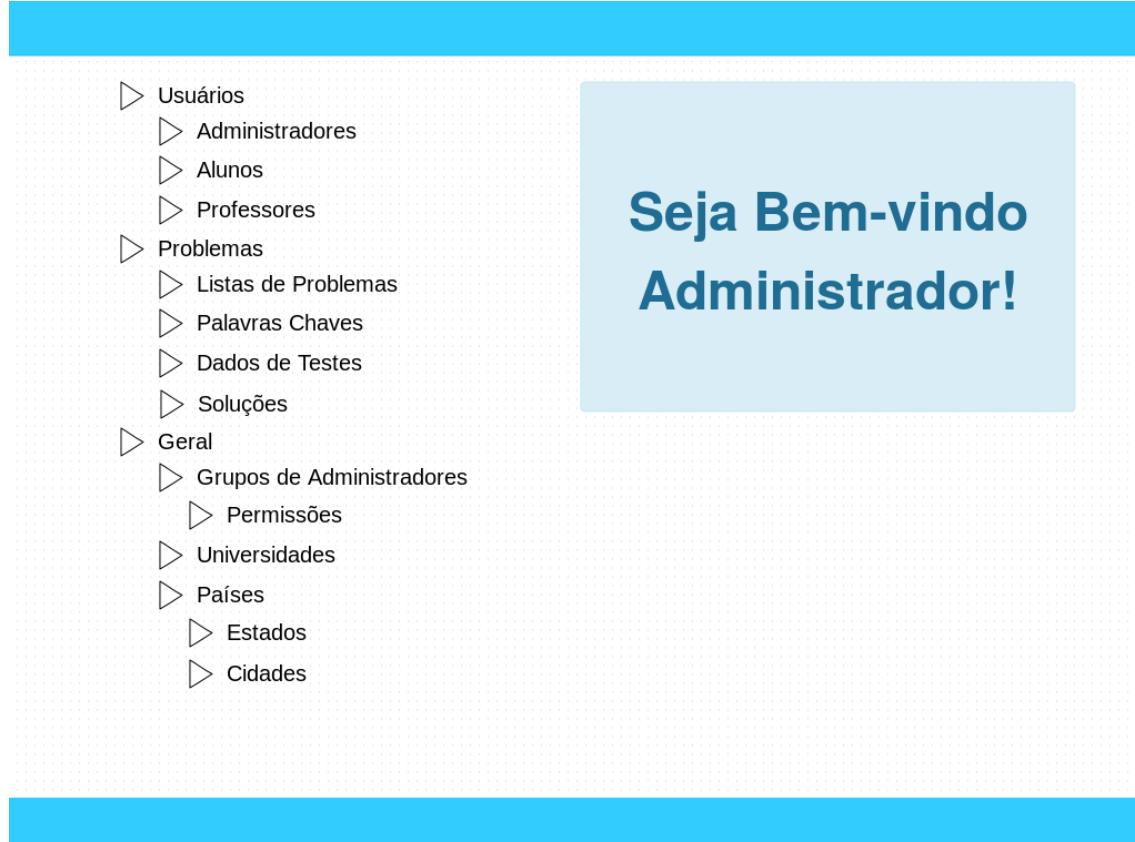
Fonte: (AUTOR, 2015)

Essa interface gráfica é exibida após a autenticação com sucesso do Aluno. É exibido um vídeo explicativo de utilização do novo portal de algoritmos.

#### 4.4.5 Boas Vindas ao Administrador e Professor

A Figura 4.9 é o protótipo de interface gráfica de Boas Vindas do Administrador e Professor.

Figura 4.9: Protótipo de Interface Gráfica de Boas Vindas do Administrador e Professor



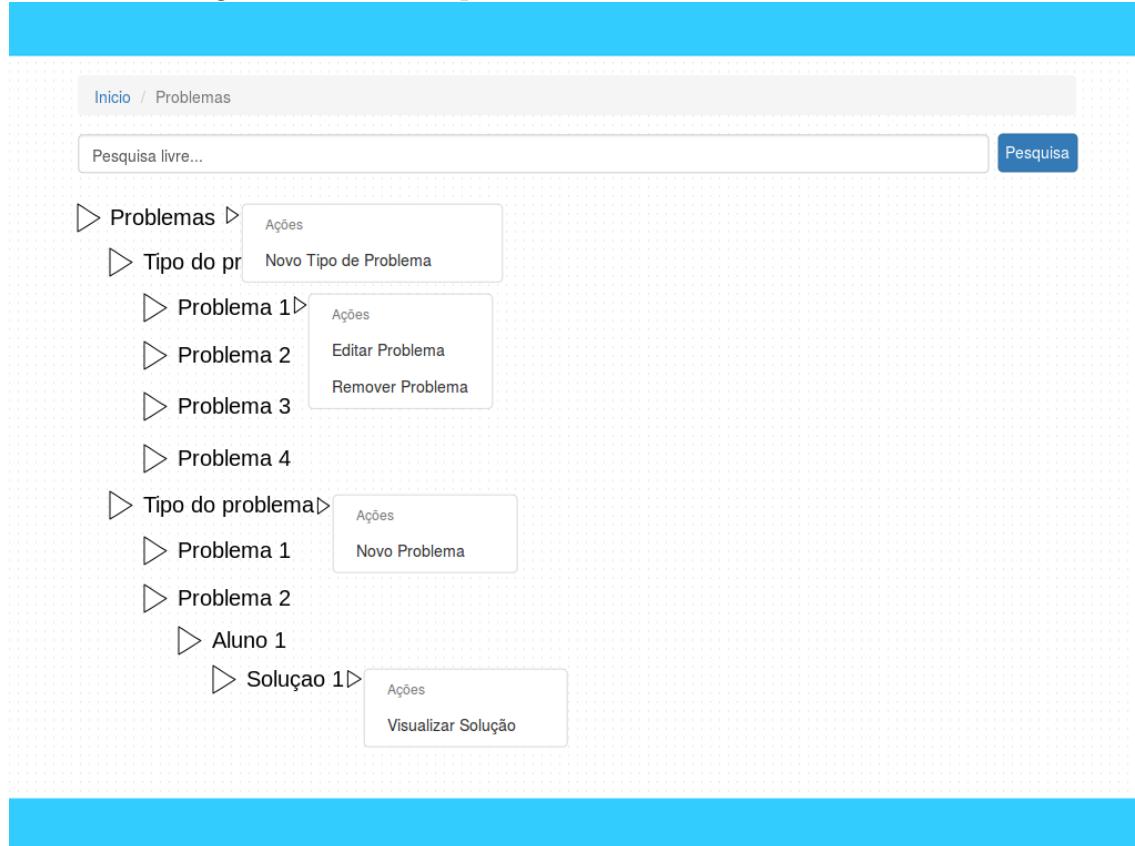
Fonte: (AUTOR, 2015)

Essa interface gráfica é exibida após a autenticação com sucesso do Administrador ou Professor. Nessa interface é exibida uma árvore com links para as demais interfaces gráficas, agrupadas por contextos.

#### 4.4.6 Problemas

A Figura 4.10 é o protótipo de interface gráfica da listagem de problemas. Os problemas são agrupados por tipos de problemas.

Figura 4.10: Protótipo de Interface Gráfica de Problemas



Fonte: (AUTOR, 2015)

Essa interface gráfica possui as seguintes ações:

- Pesquisa livre.  
O administrador pode realizar a filtragem por qualquer palavra.
- Novo Tipo de Problema.  
Selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.11.
- Novo Problema.  
Selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.12.
- Editar Problema.  
Selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.12.
- Remover Problema.  
Selecionando essa ação, o administrador remove o problema.

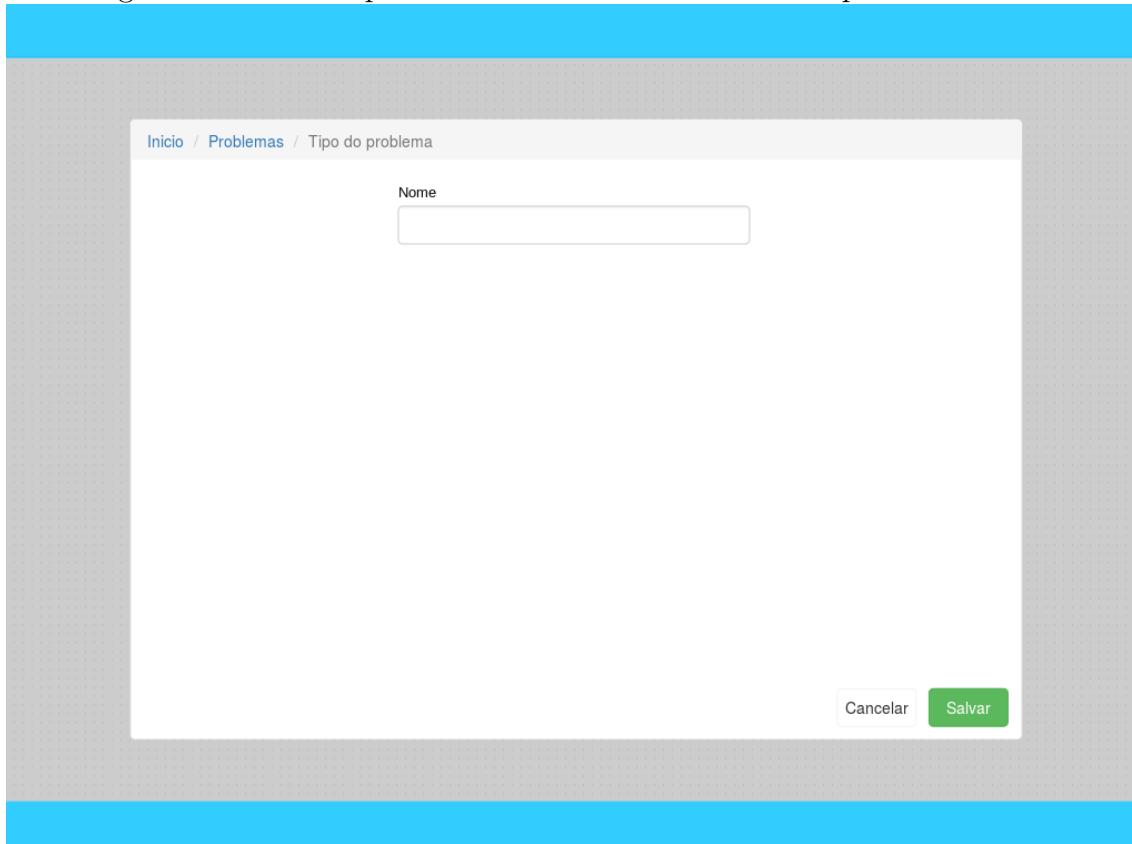
- Visualizar Solução.

Selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.15.

#### 4.4.7 Tipo de Problema

A Figura 4.11 é o protótipo de interface gráfica de cadastro de novo tipo de problema.

Figura 4.11: Protótipo de Interface Gráfica de Novo Tipo de Problema



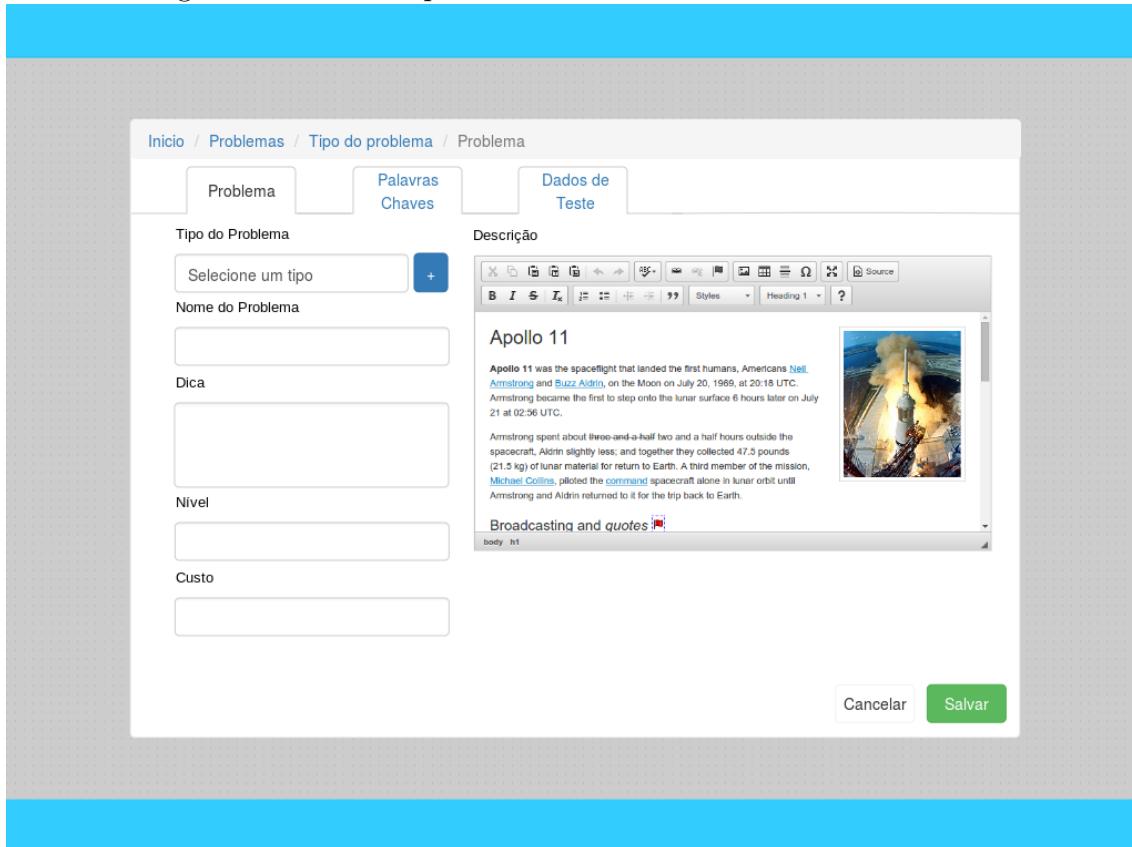
Fonte: (AUTOR, 2015)

Nessa interface gráfica o administrador preenche somente um “Nome” para o tipo de problema. Após o preenchimento o administrador clica em “Salvar” e é redirecionado para listagem de problemas que foi descrito na Seção 4.4.6.

#### 4.4.8 Cadastro e Edição de Problema

A Figura 4.12 é o protótipo de interface gráfica de cadastro e/ou edição de um novo problema.

Figura 4.12: Protótipo de Interface Gráfica de Novo Problema



Fonte: (AUTOR, 2015)

A interface está dividida em três abas, Problema, Palavras Chave e Dados de Testes, cada uma dessas abas estão descritas abaixo:

- Problema.

O cadastro ou edição do problema consiste em preencher os campos, “Tipo de Problema”, “Nome do Problema”, “Dica” e “Nível”, o “Custo” é correspondente ao menor custo de alguma solução daquele problema.

- Palavras Chaves.

O cadastro de palavras-chave é descrito na Seção 4.4.9

- Dados de Testes.

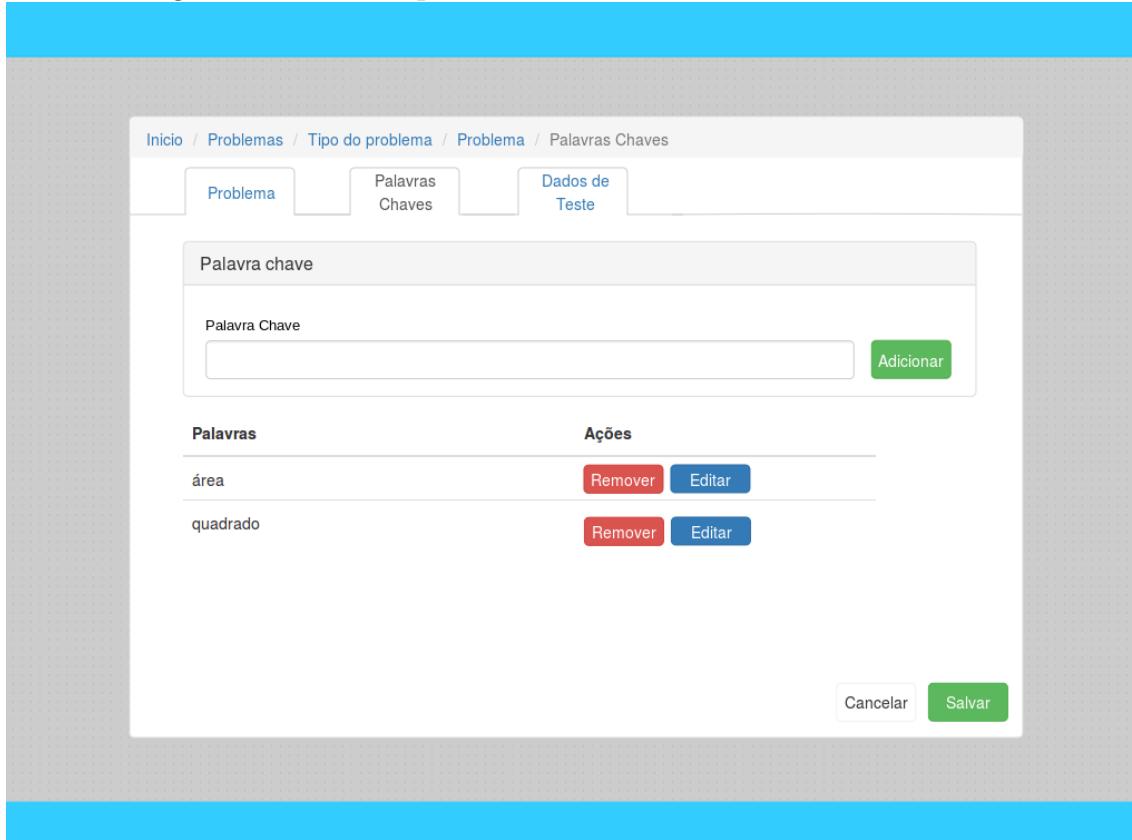
O cadastro de dados de testes é descrito na Seção 4.4.10

Toda a ação nessa interface deve ser gravada ao clicar no botão “Salvar”.

#### 4.4.9 Palavras-chave

A Figura 4.13 é o protótipo de interface gráfica de cadastro e/ou edição de palavras-chave de um problema.

Figura 4.13: Protótipo de Interface Gráfica de Palavras Chaves



Fonte: (AUTOR, 2015)

Nessa interface o administrador preenche o campo “Palavra-chave” e clica em “Adicionar”. Fazendo essa ação ele associa a nova palavra-chave ao problema que ele está cadastrando ou editando. O administrador pode também editar ou remover uma palavra-chave já cadastrada, para isso é preciso selecionar um das ações, “Editar” ou “Remover”.

#### 4.4.10 Dados de Testes

A Figura 4.14 é o protótipo de interface gráfica de cadastro e/ou edição de dados de testes de um problema.

Figura 4.14: Protótipo de Interface Gráfica de Dados de Testes

O formulário para 'Dados de Teste' tem uma barra superior com links: Início, Problemas, Tipo do problema, Problema, Dados de Teste. Os botões 'Problema' e 'Palavras Chaves' estão desativados. O botão 'Dados de Teste' está ativo. Abaixo, uma seção 'Dados de Teste' contém campos 'Entrada' e 'Saída' com um botão 'Adicionar'. Abaixo, uma tabela mostra entradas e saídas associadas a um problema, com botões 'Remover' e 'Editar' para cada linha. No final, há botões 'Cancelar' e 'Salvar'.

Entradas	Saídas	Ações
5	25	<button>Remover</button> <button>Editar</button>
6	36	<button>Remover</button> <button>Editar</button>

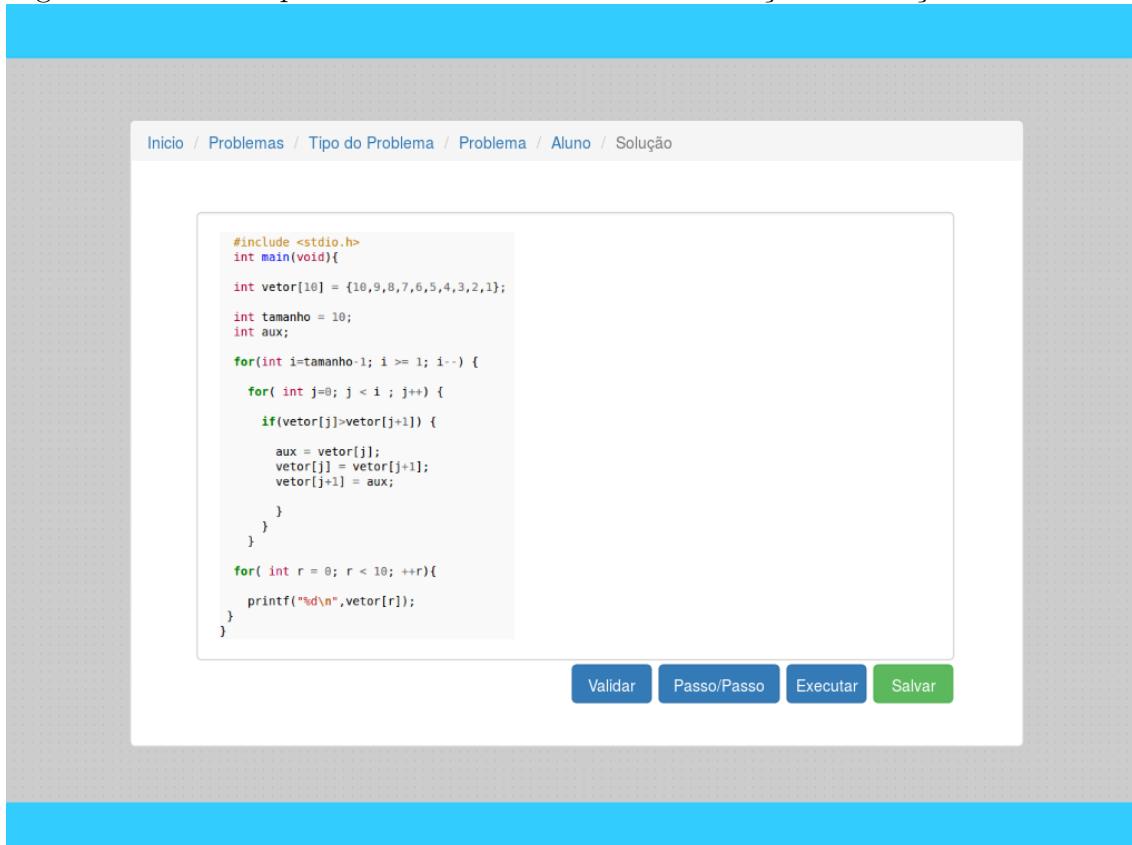
Fonte: (AUTOR, 2015)

Nessa interface o administrador preenche os campos “Entrada” e “Saída” e clica em “Adicionar”, fazendo essa ação ele associa o novo dado de teste ao problema que ele está cadastrando ou editando. O administrador pode também editar ou remover um dado de teste já cadastrado, para isso é preciso selecionar um das ações, “Editar” ou “Remover”. Um problema pode ter apenas dados de testes de “Entrada” ou somente de “Saída”.

#### 4.4.11 Visualização de Solução partindo da listagem de Problemas

A Figura 4.15 é o protótipo de interface gráfica de visualização de uma solução de um problema. Podemos observar no topo da interface que é exibido o caminho que foi utilizado para chegar a essa solução. Em outras interfaces que serão descritas no decorrer deste trabalho, esse caminho pode variar de acordo com o contexto do gerenciamento do portal de algoritmos.

Figura 4.15: Protótipo de Interface Gráfica de Visualização de Solução do Problema

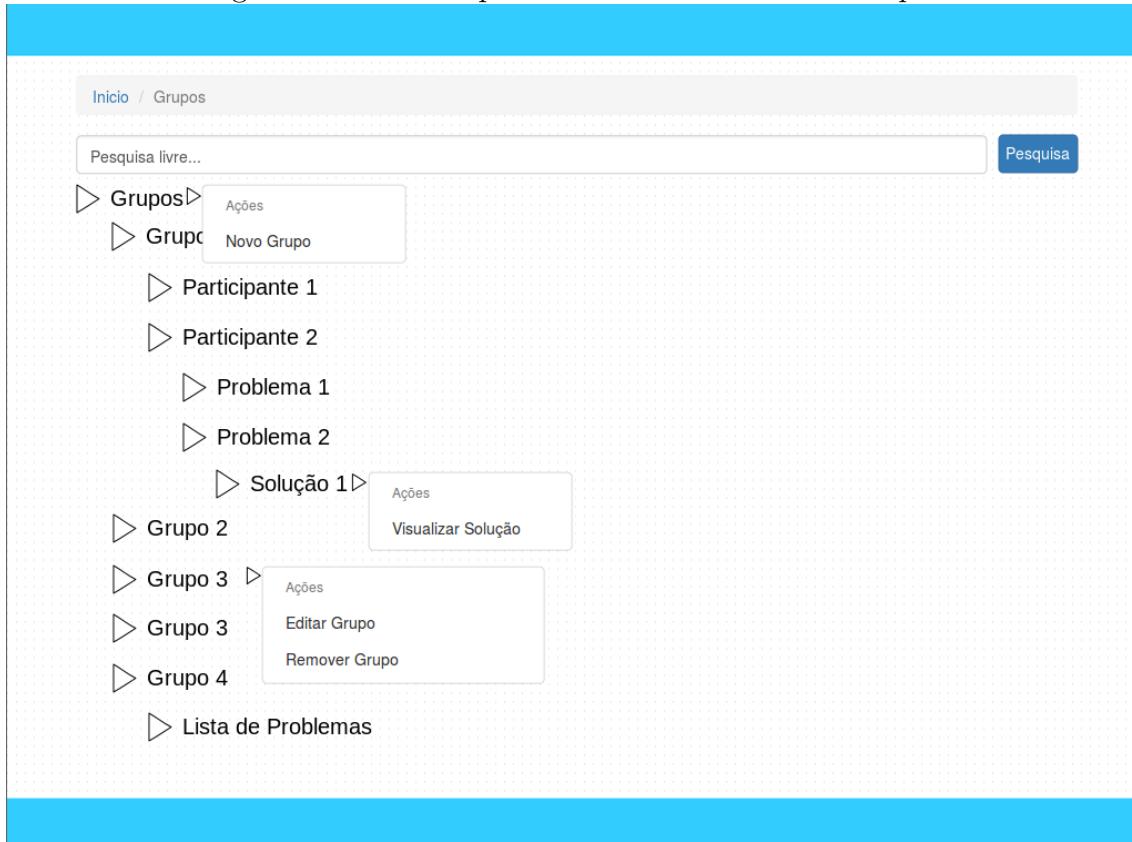


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.4.12 Lista de Grupos

A Figura 4.16 é o protótipo de interface gráfica de listagem dos grupos já cadastrados. Essa listagem corresponde a todos os grupos, caso seja um administrador com total acesso, ou apenas aos grupos cadastrados por um professor, sendo que o professor somente terá na listagem os grupos que ele cadastrou.

Figura 4.16: Protótipo de Interface Gráfica de Grupos



Fonte: (AUTOR, 2015)

Nessa interface gráfica possuímos as seguintes ações:

- Pesquisa Livre.

O administrador pode realizar a pesquisa por qualquer palavra.

- Novo Grupo.

Selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.17

- Editar Grupo.

Selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.17

- Remover Grupo.

Selecionando essa ação, o administrador remove somente o grupo, sendo assim, não remove problemas, soluções e/ou usuários.

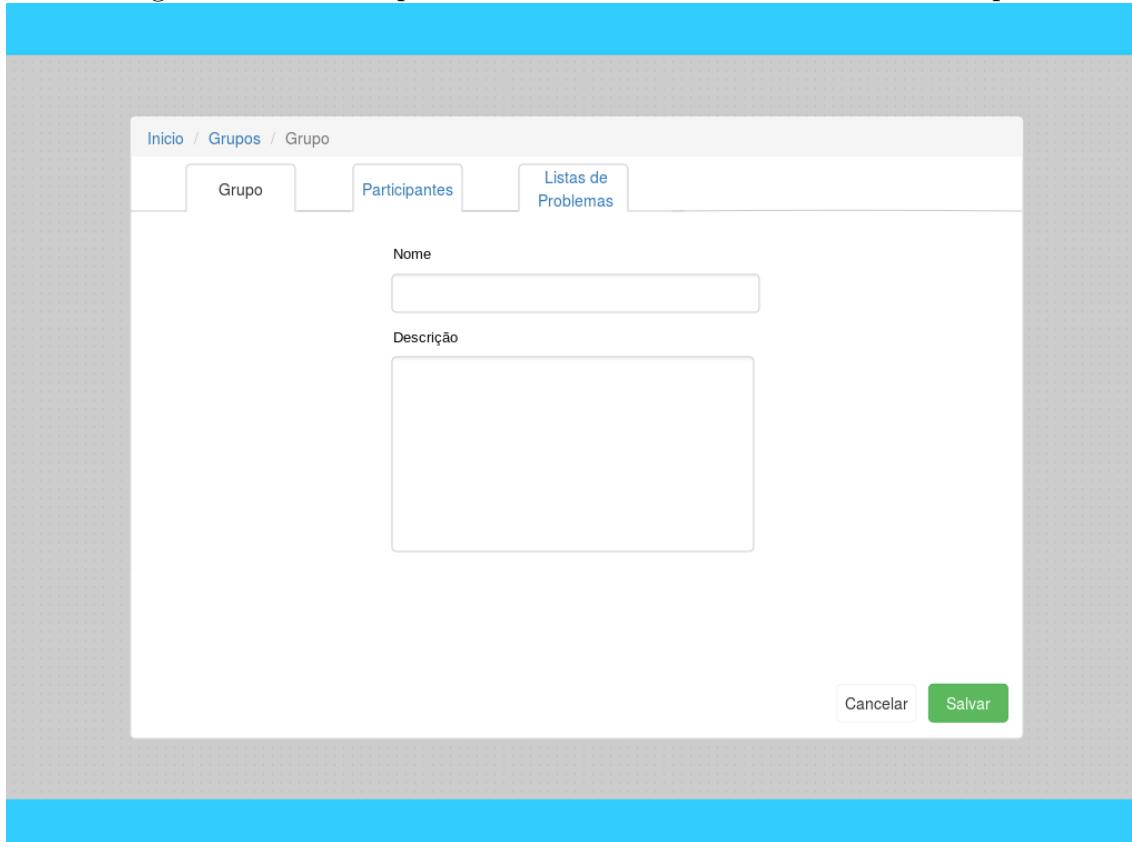
- Visualizar Solução.

Selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.20

#### 4.4.13 Cadastro e Edição de Grupo

A Figura 4.17 é o protótipo de interface gráfica de cadastro e edição de um grupo.

Figura 4.17: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro de Grupo



Fonte: (AUTOR, 2015)

A interface gráfica está dividida em três abas, Grupo, Participantes, Lista de Problemas sendo que cada uma dessas abas estão descritas abaixo:

- Grupo.

Para o cadastro de um novo grupo, basta preencher os campos, Nome e Descrição.

- Participantes.

O cadastro de participantes é descrito na Figura 4.18

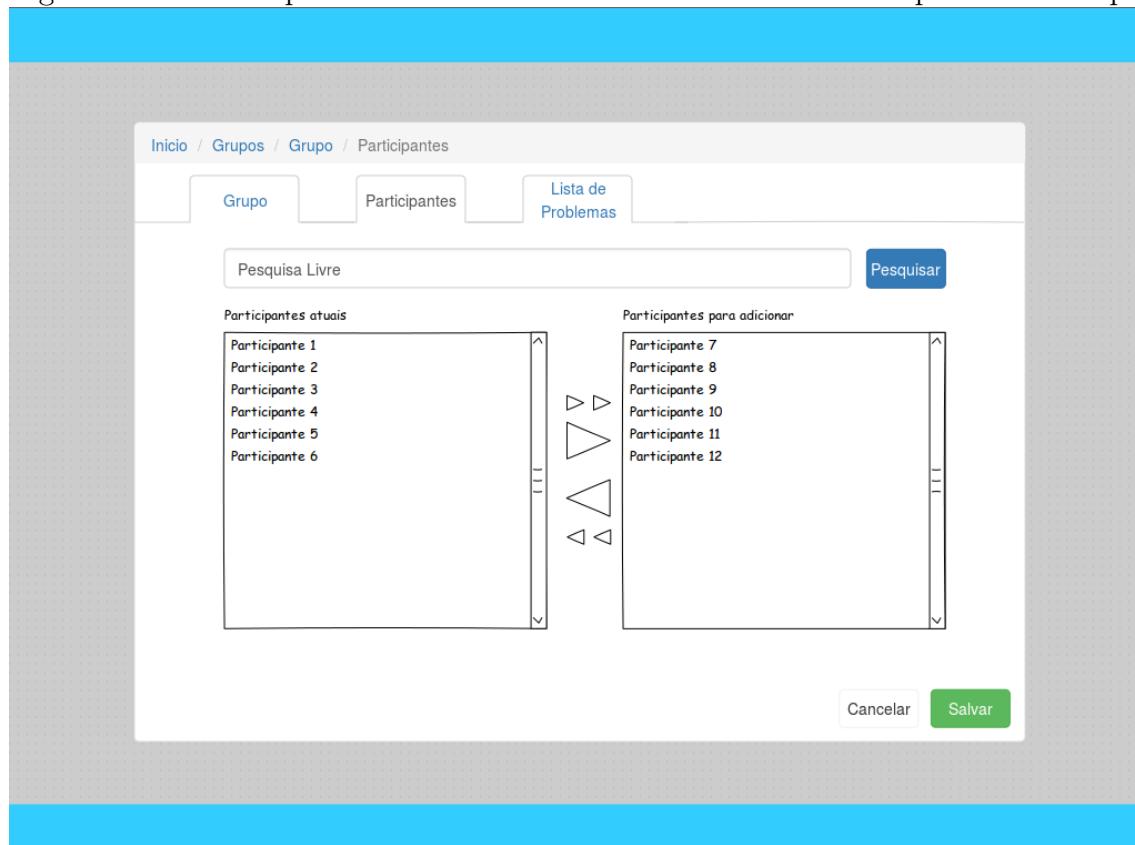
- Lista de Problemas.

O cadastro de lista de problemas é descrito na Figura 4.19

#### 4.4.14 Adicionar Participantes

A Figura 4.18 é o protótipo de interface gráfica de associação de participantes em um grupo.

Figura 4.18: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro de Participantes no Grupo



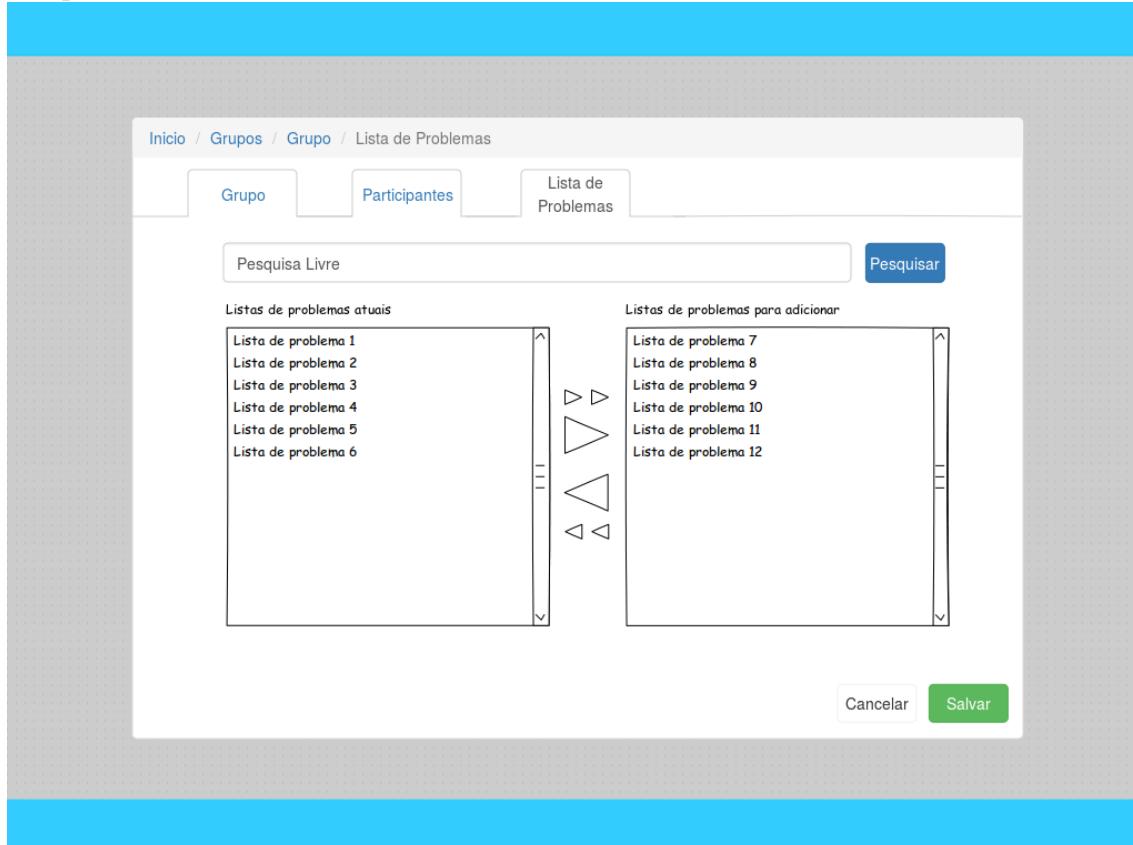
Fonte: (AUTOR, 2015)

Utilizando os botões centrais, é possível adicionar ou remover participantes, podendo-se adicionar ou remover todos ou um e/ou mais por vez.

#### 4.4.15 Adicionar Lista de Problemas

A Figura 4.19 é o protótipo de interface gráfica de associação de lista de problemas em um grupo.

Figura 4.19: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro de Lista de Problemas no Grupo



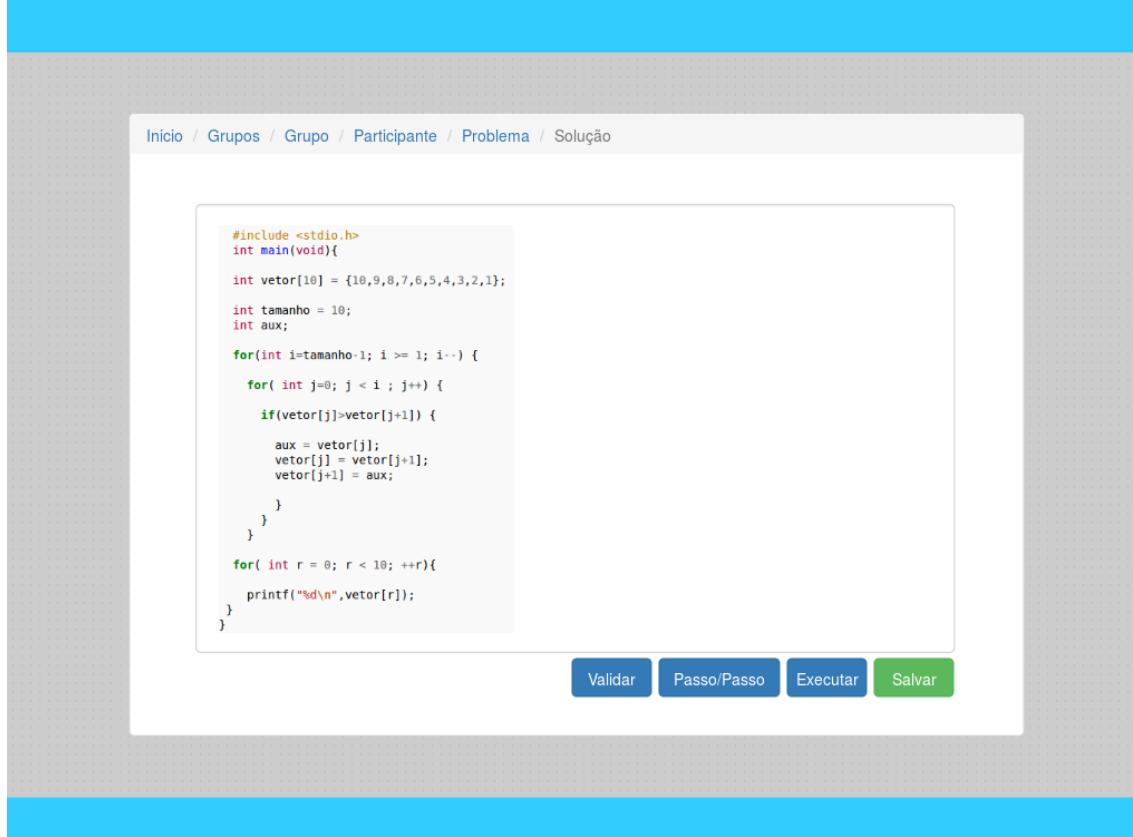
Fonte: (AUTOR, 2015)

Utilizando os botões centrais, é possível adicionar ou remover listas de problemas, podendo-se adicionar ou remover todos ou um e/ou mais por vez.

#### 4.4.16 Visualização de Solução partindo da listagem de Grupos

A Figura 4.20 é o protótipo de interface gráfica de visualização de uma solução de um problema. Podemos observar no topo da interface que é exibido o caminho que foi utilizado para chegar a essa solução

Figura 4.20: Protótipo de Interface Gráfica de Visualização de Solução dos Grupos

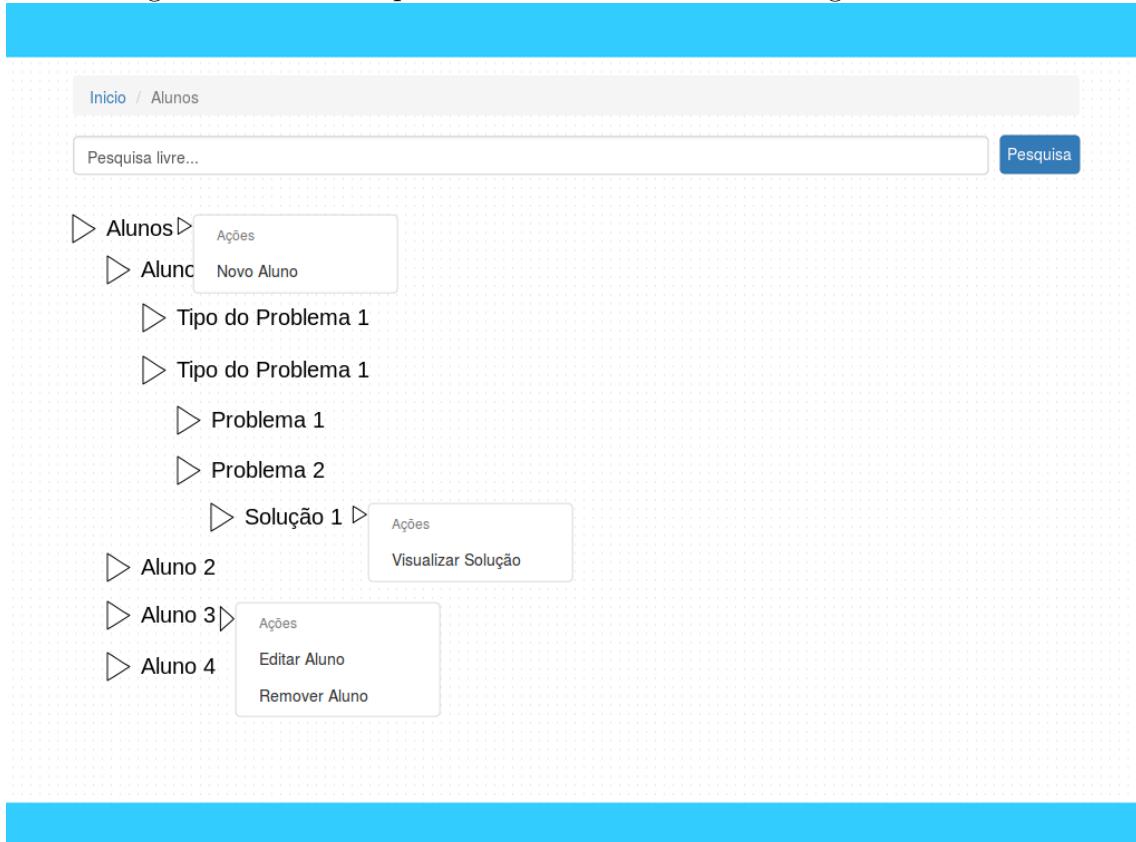


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.4.17 Lista de Alunos

A Figura 4.21 é o protótipo de interface gráfica da listagem de alunos.

Figura 4.21: Protótipo de Interface Gráfica de Listagem de Alunos



Fonte: (AUTOR, 2015)

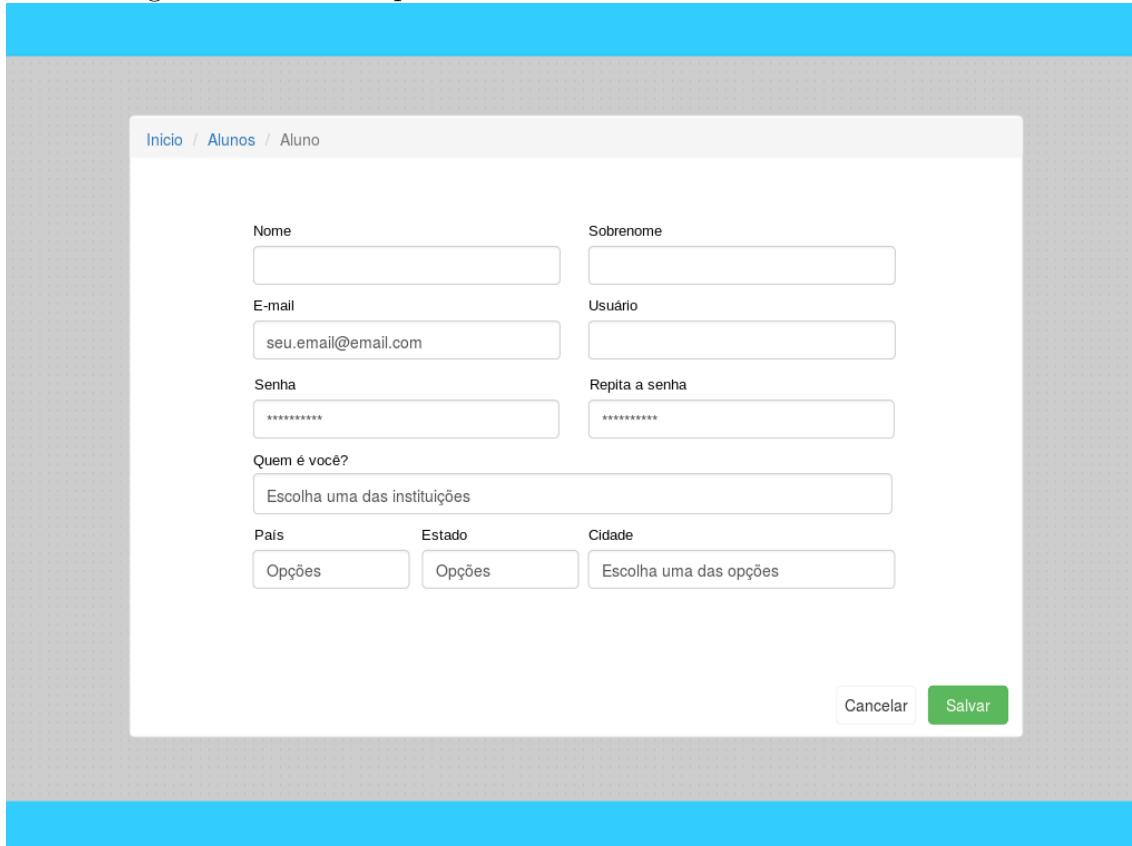
Nessa interface gráfica encontramos as seguintes ações:

- Pesquisa Livre: o administrador pode realizar a pesquisa por qualquer palavra.
- Novo Aluno: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.22
- Editar Aluno: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.22
- Remover Aluno: selecionando essa ação, o administrador remove o aluno.
- Visualizar Solução: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.23.

#### 4.4.18 Cadastro de Alunos

A Figura 4.22 é o protótipo de interface gráfica do cadastro e edição de alunos.

Figura 4.22: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro de Alunos



O formulário de cadastro de aluno contém campos para Nome, Sobrenome, E-mail, Usuário, Senha, Repita a senha, Quem é você?, País, Estado, Cidade, e botões para Cancelar e Salvar.

Nome	Sobrenome	
E-mail	Usuário	
Senha	Repita a senha	
Quem é você?		
Escolha uma das instituições		
País	Estado	Cidade
Opções	Opções	Escolha uma das opções

**Botões:** Cancelar, Salvar

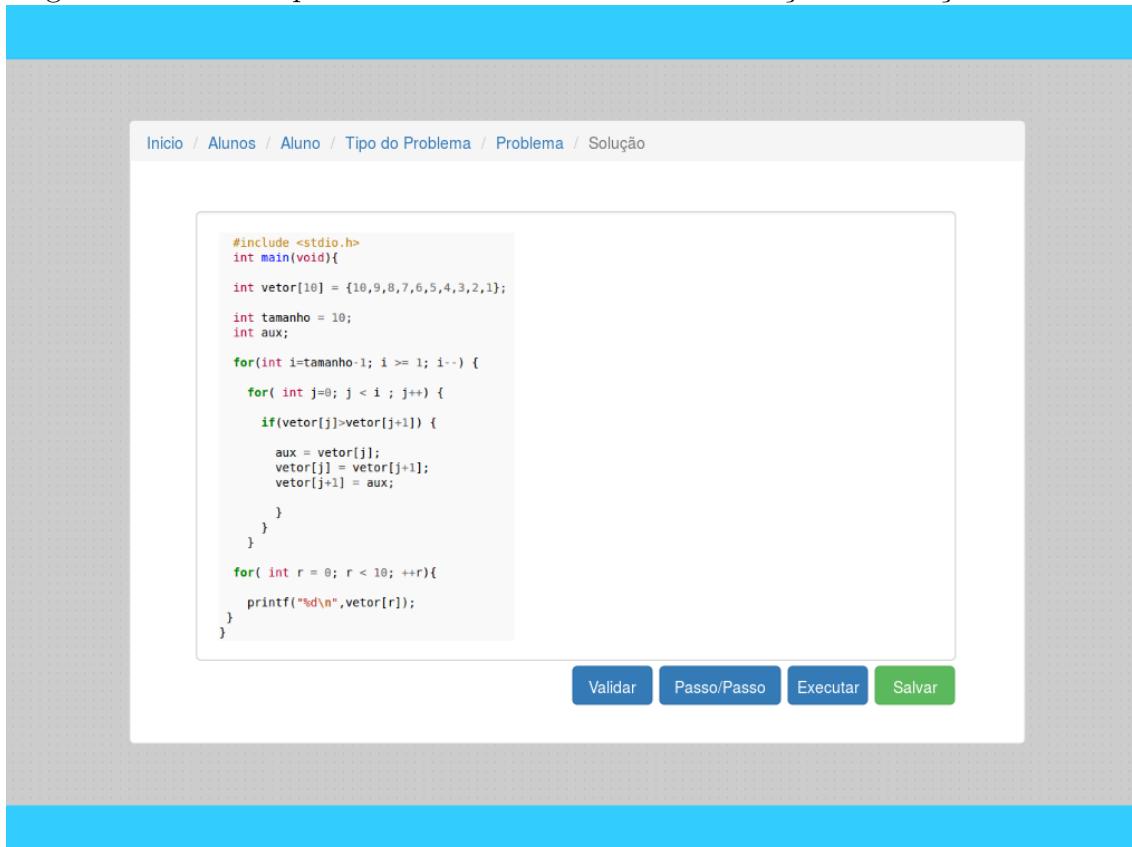
Fonte: (AUTOR, 2015)

A única informação que é necessário preencher é selecionar um Usuário sendo que esse usuário ficará associado ao cadastro do aluno.

#### 4.4.19 Visualização de Solução partindo da listagem de Alunos

A Figura 4.23 é o protótipo de interface gráfica de visualização de uma solução de um problema. Podemos observar no topo da interface que é exibido o caminho que foi utilizado para chegar a essa solução.

Figura 4.23: Protótipo de Interface Gráfica de Visualização de Solução de Alunos

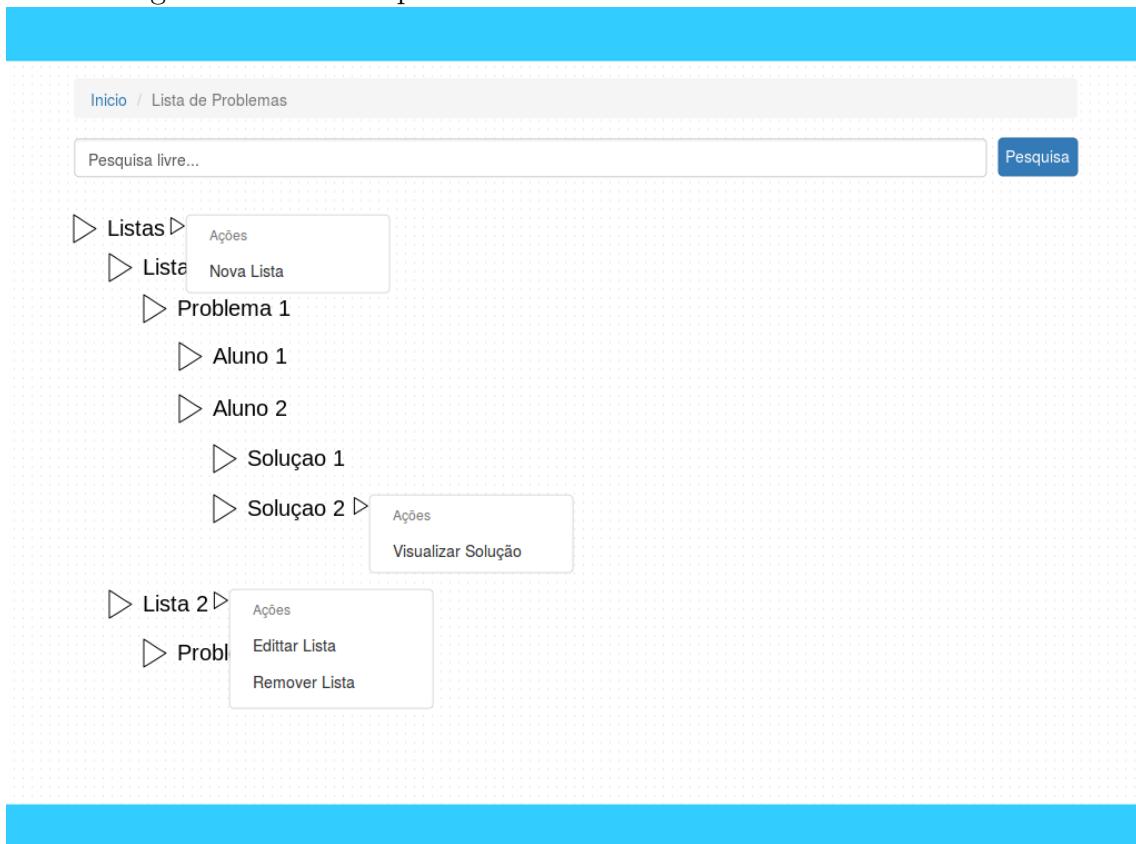


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.4.20 Listas de Problemas

A Figura 4.24 é o protótipo de interface da listagem de listas de problemas. Essa interface apresenta todas as listas de problemas já cadastradas no portal de algoritmos.

Figura 4.24: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Problemas



Fonte: (AUTOR, 2015)

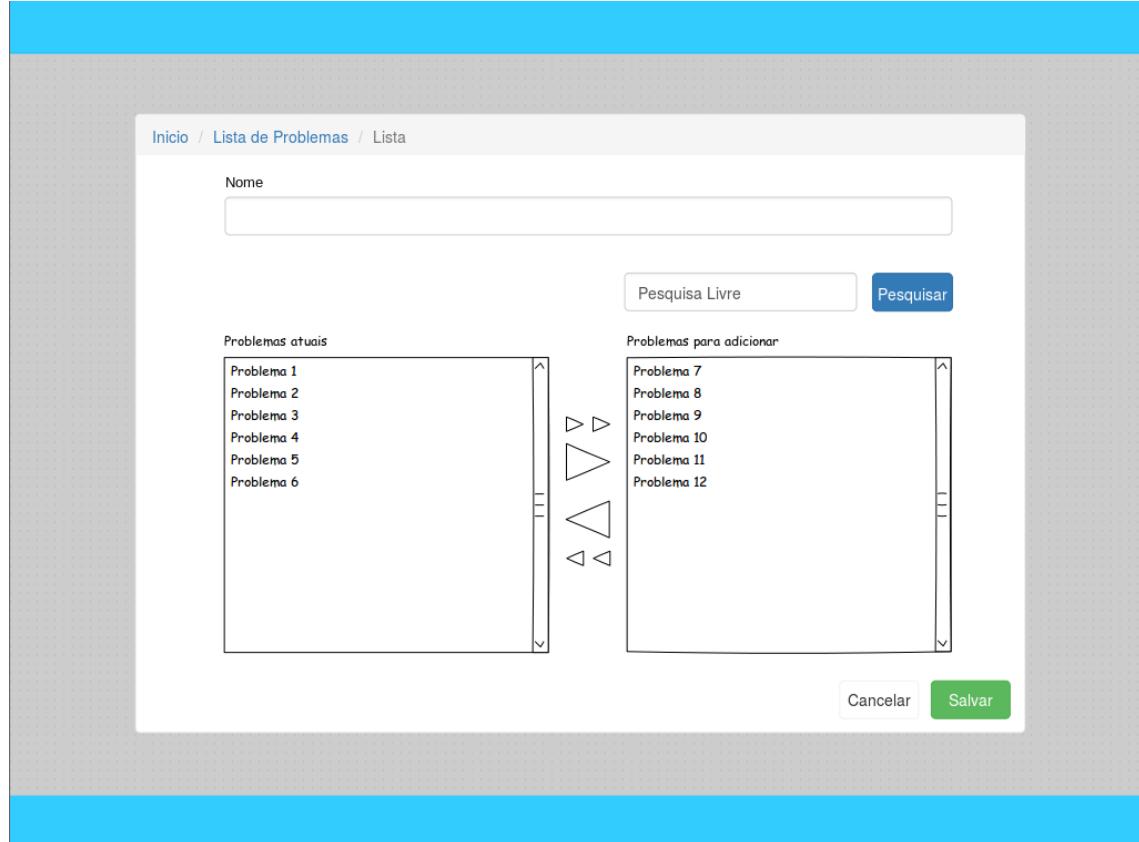
Nessa interface gráfica temos as seguintes ações:

- Pesquisa Livre: o administrador pode realizar a pesquisa por qualquer palavra.
- Nova Lista: selecionado essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.25
- Editar Lista: selecionado essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.25
- Remover Lista: selecionando essa ação, o administrador remove uma lista.
- Visualizar Solução: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.26

#### 4.4.21 Cadastro e Edição de Lista de Problemas

A Figura 4.25 é o protótipo de interface de cadastro e edição de lista de problemas.

Figura 4.25: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Lista de Problemas



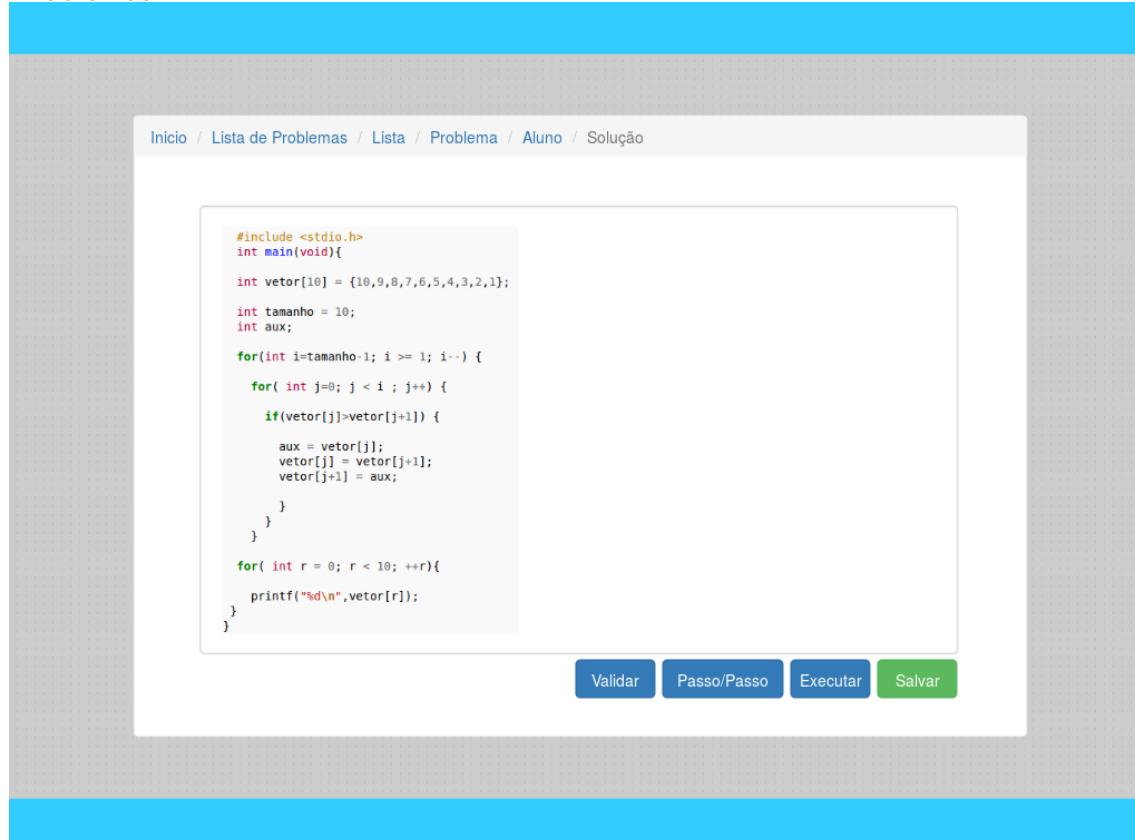
Fonte: (AUTOR, 2015)

Para cadastrar ou editar, o administrador deve preencher um nome para lista e selecionar os problemas conforme as ações disponíveis na interface.

#### 4.4.22 Visualização de Solução partindo da listagem de Listas de Problemas

A Figura 4.26 é o protótipo de interface gráfica de uma solução de um problema. Podemos observar no topo da interface que é exibido o caminho que foi utilizado para chegar a essa solução.

Figura 4.26: Protótipo de Interface Gráfica de Visualização de Solução de Lista de Problemas

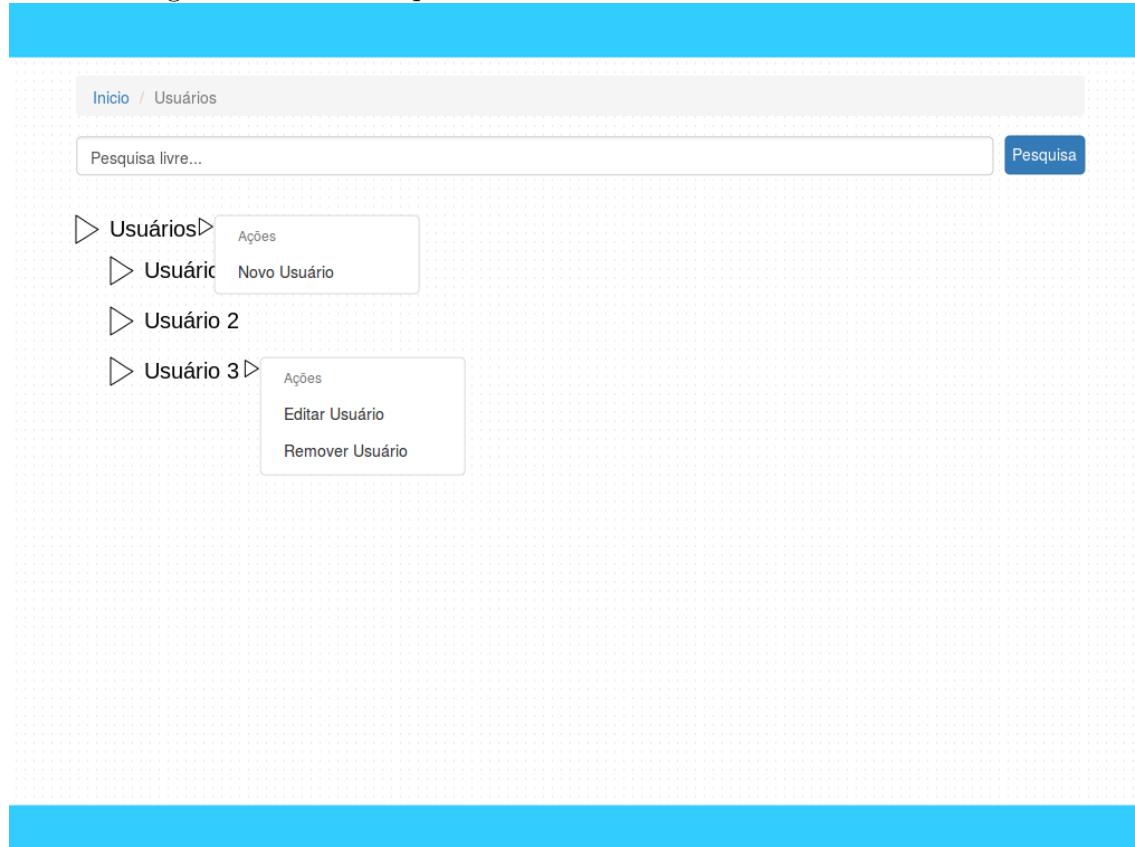


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.4.23 Lista de Usuários

A Figura 4.27 é o protótipo de interface gráfica da listagem dos usuários. Essa interface lista todos os usuários cadastrados no portal de algoritmos, incluindo os inativos.

Figura 4.27: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Usuários



Fonte: (AUTOR, 2015)

Nessa interface gráfica temos as seguintes ações:

- Pesquisa Livre: o administrador pode realizar a pesquisa por qualquer palavra.
- Novo Usuário: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.28.
- Editar Usuário: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.28.
- Remover Usuário: selecionando essa ação, o administrador remove um usuário.

#### 4.4.24 Cadastro e Edição de Usuários

A Figura 4.28 é o protótipo de interface gráfica do cadastro e edição dos usuários.

Figura 4.28: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Usuários

O formulário para Cadastro e Edição de Usuários contém campos para Nome, Sobrenome, E-mail, Usuário, Senha, Repita a senha, Quem é você?, País, Estado, Cidade, e botões para Cancelar e Salvar.

Nome	Sobrenome	
E-mail	Usuário	
Senha	Repita a senha	
Quem é você?		
Escolha uma das instituições		
País	Estado	Cidade
Opções	Opções	Escolha uma das opções
<input type="button" value="Cancelar"/> <input type="button" value="Salvar"/>		

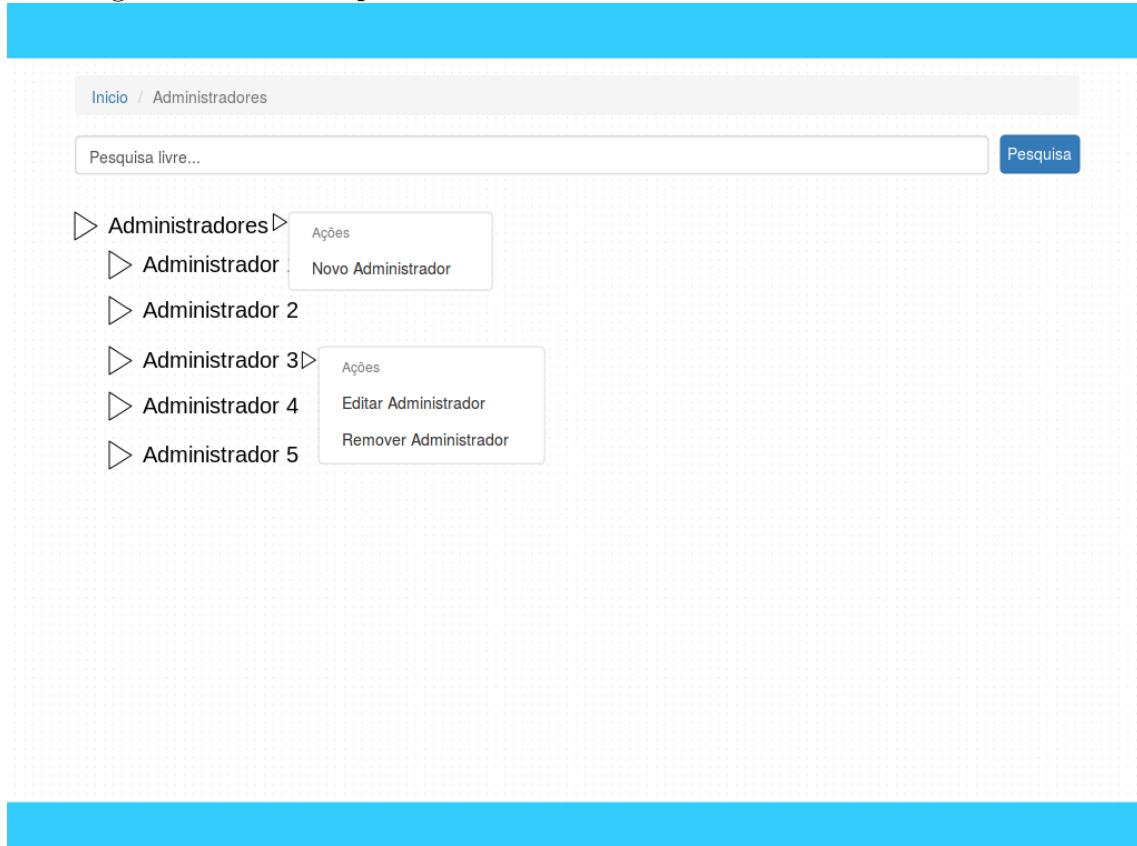
Fonte: (AUTOR, 2015)

O administrador preenche todos os campos do cadastro e clica em “Salvar”. Após o administrador cadastrar ou editar o aluno o sistema retorna para listagem de usuários.

#### 4.4.25 Lista de Administradores

A Figura 4.29 é o protótipo de interface gráfica da listagem dos administradores.

Figura 4.29: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Administradores



Fonte: (AUTOR, 2015)

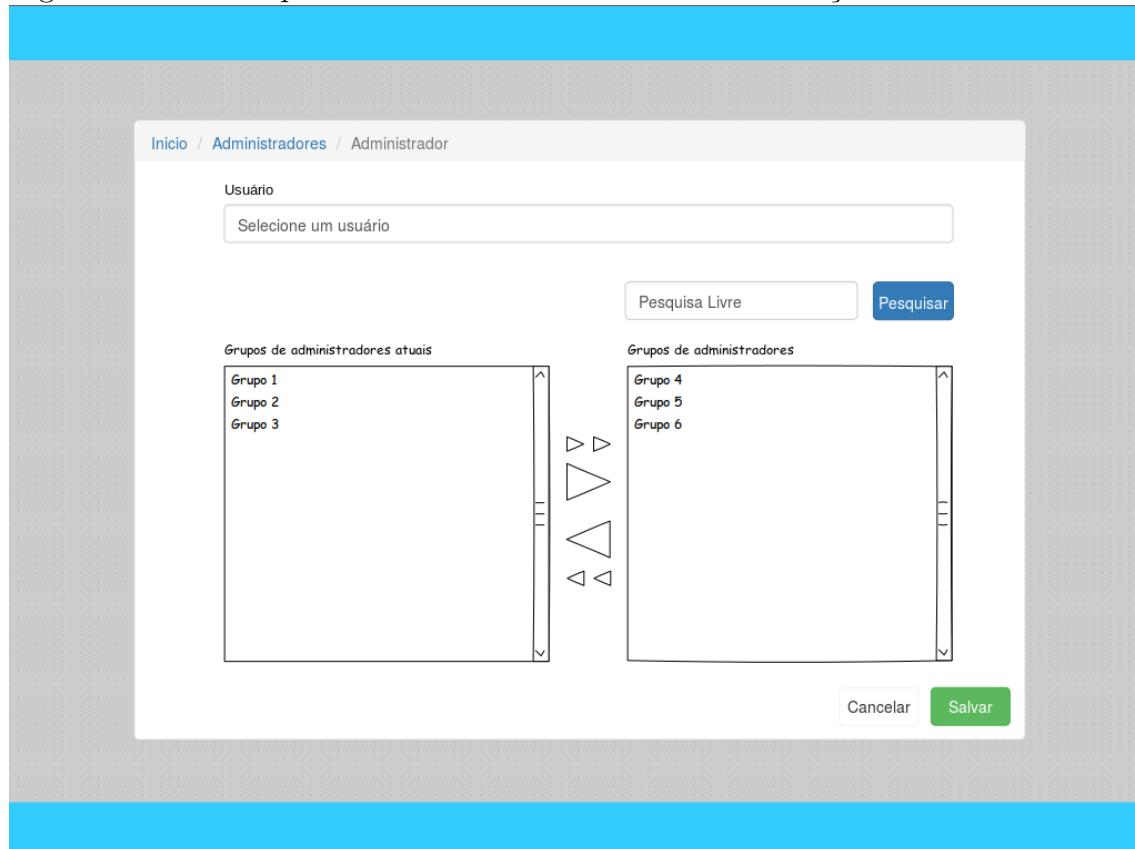
Nessa interface gráfica temos as seguintes ações:

- Pesquisa Livre: o administrador pode realizar a pesquisa por qualquer palavra.
- Novo Administrador: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.30.
- Editar Administrador: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.30.
- Remover Administrador: selecionando essa ação, o administrador remove um Administrador.

#### 4.4.26 Cadastro e Edição de Administradores

A Figura 4.30 é o protótipo de interface gráfica do cadastro e edição dos administradores.

Figura 4.30: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Administradores



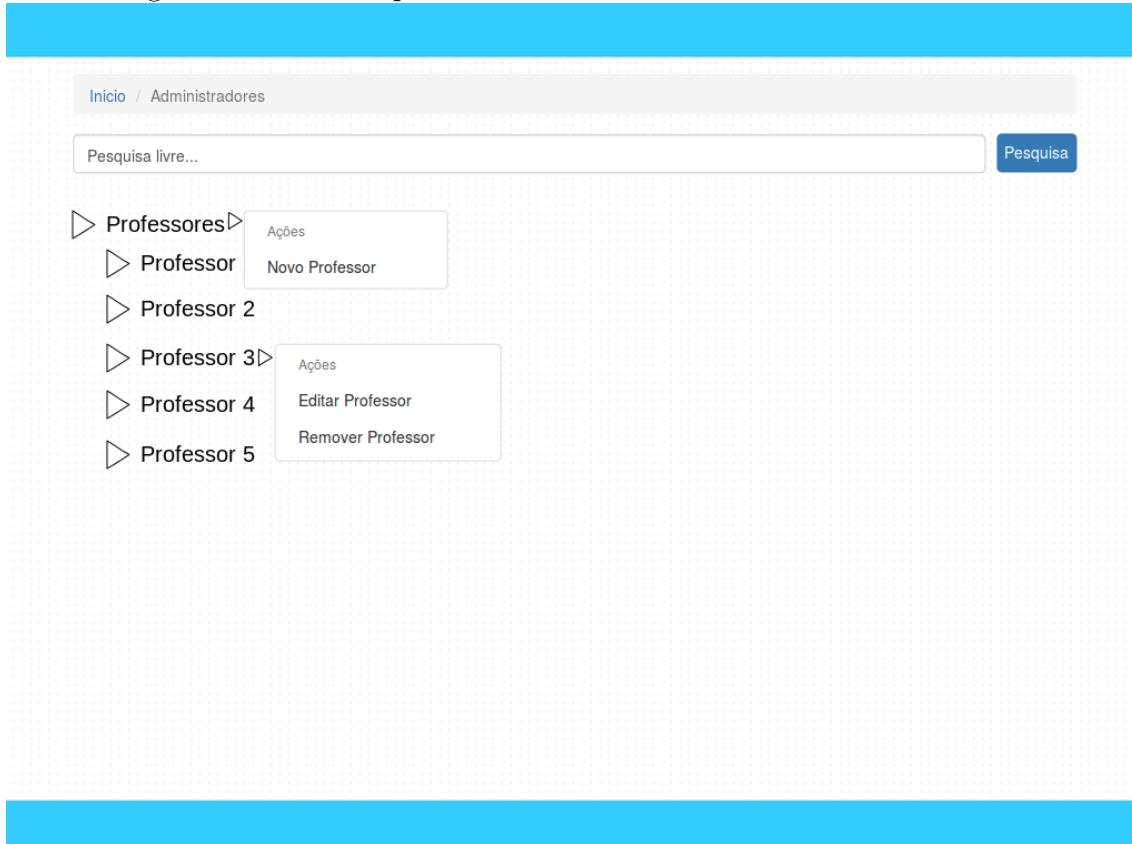
Fonte: (AUTOR, 2015)

O administrador seleciona um usuário para cadastrar como administrador, podendo também adicionar grupos de administradores, sendo que esses grupos possuem permissões diferentes para acessar o gerenciamento do portal de algoritmos. Após preencher todo o cadastro o administrador clica em “Salvar” e o sistema direciona para listagem de administradores.

#### 4.4.27 Lista de Professores

A Figura 4.31 é o protótipo de interface gráfica da listagem dos professores.

Figura 4.31: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Professores



Fonte: (AUTOR, 2015)

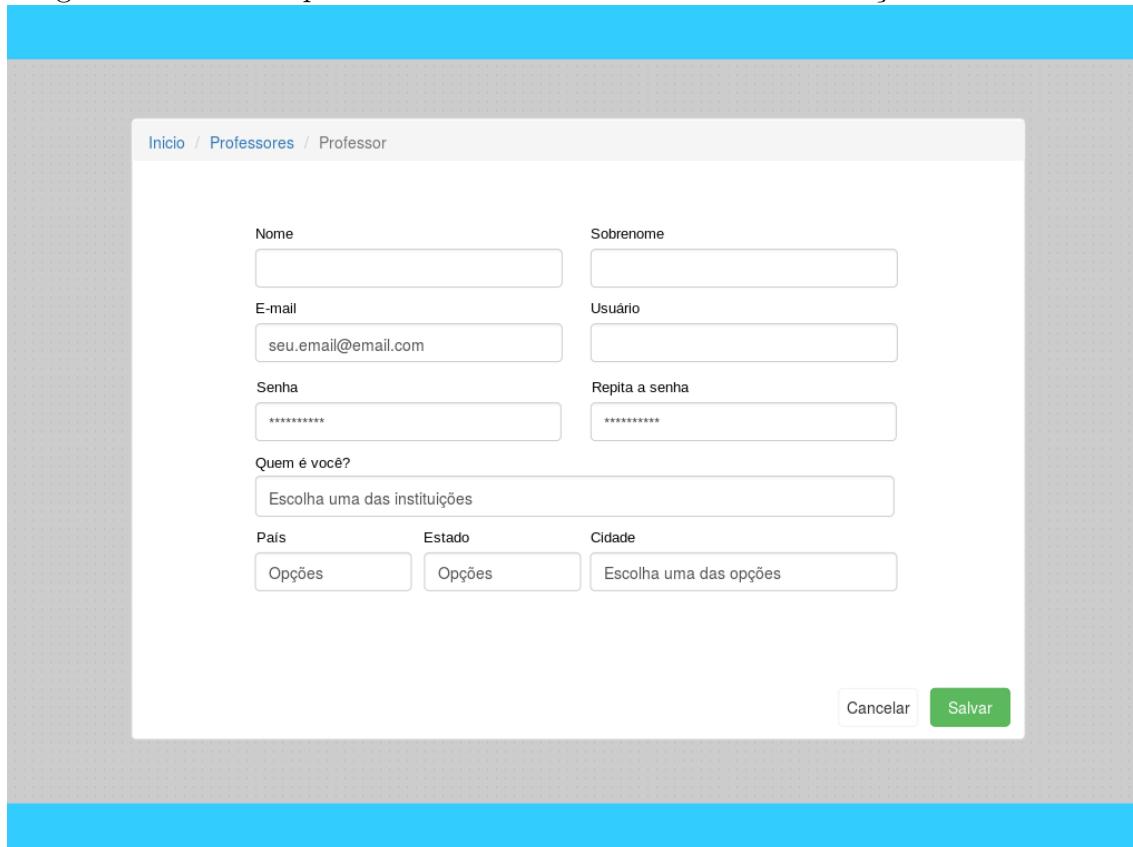
Nessa interface gráfica temos as seguintes ações:

- Pesquisa Livre: o administrador pode realizar a pesquisa por qualquer palavra.
- Novo Professor: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.32.
- Editar Professor: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.32.
- Remover Professor: selecionando essa ação, o administrador remove um Professor.

#### 4.4.28 Cadastro e Edição de Professores

A Figura 4.32 é o protótipo de interface gráfica do cadastro e edição dos professores.

Figura 4.32: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Professores



O formulário para Cadastro e Edição de Professores contém campos para Nome, Sobrenome, E-mail, Usuário, Senha, Repita a senha, Quem é você?, País, Estado, Cidade, e botões para Cancelar e Salvar.

Nome	Sobrenome	
E-mail	Usuário	
Senha	Repita a senha	
Quem é você?		
Escolha uma das instituições		
Pais	Estado	Cidade
Opções	Opções	Escolha uma das opções

**Botões:** Cancelar (branco), Salvar (verde).

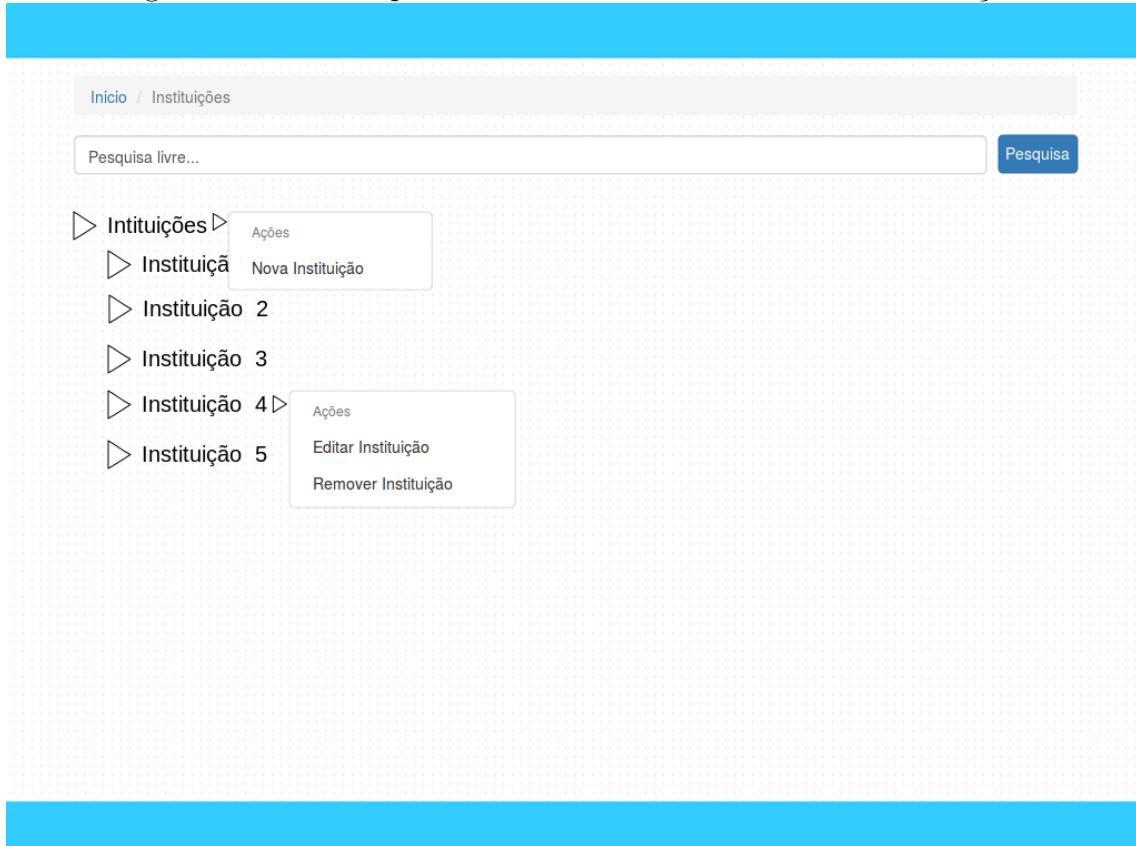
Fonte: (AUTOR, 2015)

O administrador seleciona um usuário para cadastrar como professor, podendo também associar a instituição que ele pertence. Após preencher todo o cadastro, o administrador clica em “Salvar” e o sistema direciona para listagem de professores.

#### 4.4.29 Lista de Instituições

A Figura 4.33 é o protótipo de interface gráfica da listagem das Instituições.

Figura 4.33: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Instituições



Fonte: (AUTOR, 2015)

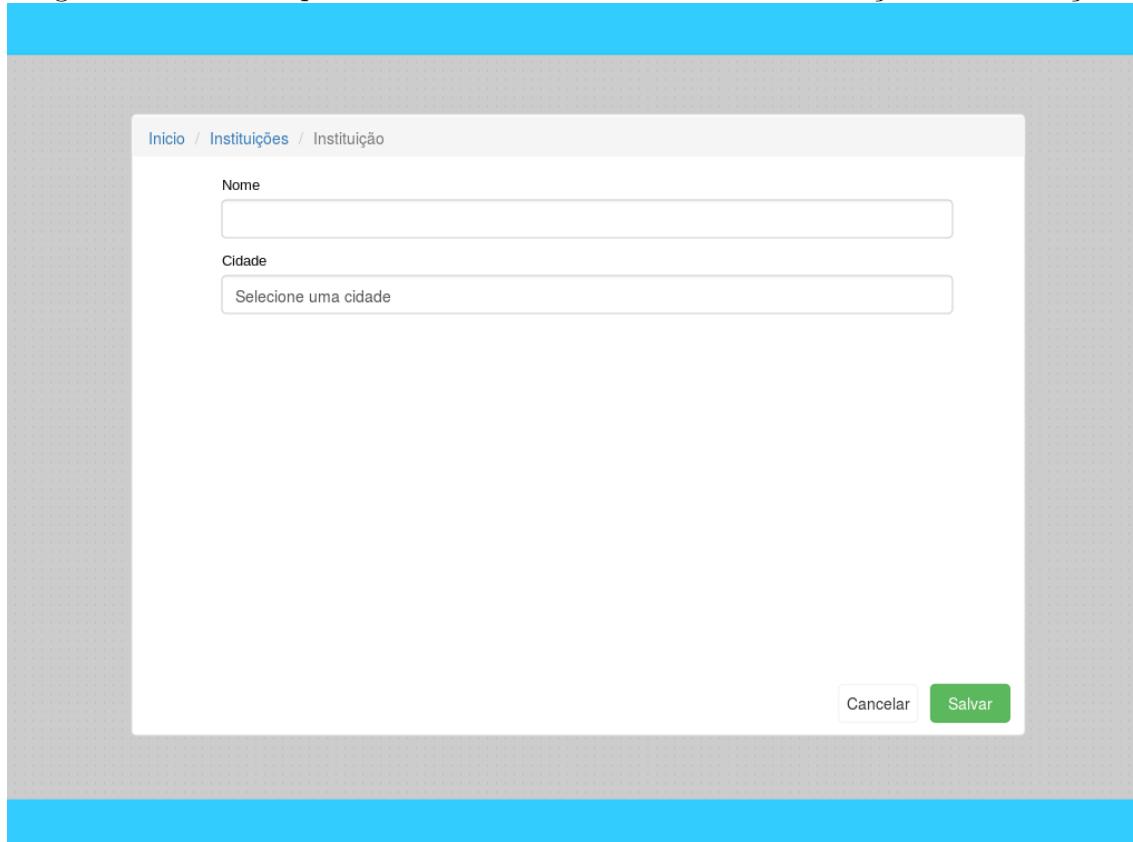
Nessa interface gráfica temos as seguintes ações:

- Pesquisa Livre: o administrador pode realizar a pesquisa por qualquer palavra.
- Novo Instituição: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.34.
- Editar Instituição: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.34.
- Remover Instituição: selecionando essa ação, o administrador remove uma Instituição.

#### 4.4.30 Cadastro e Edição de Instituições

A Figura 4.34 é o protótipo de interface gráfica do cadastro e edição de instituições.

Figura 4.34: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Instituições



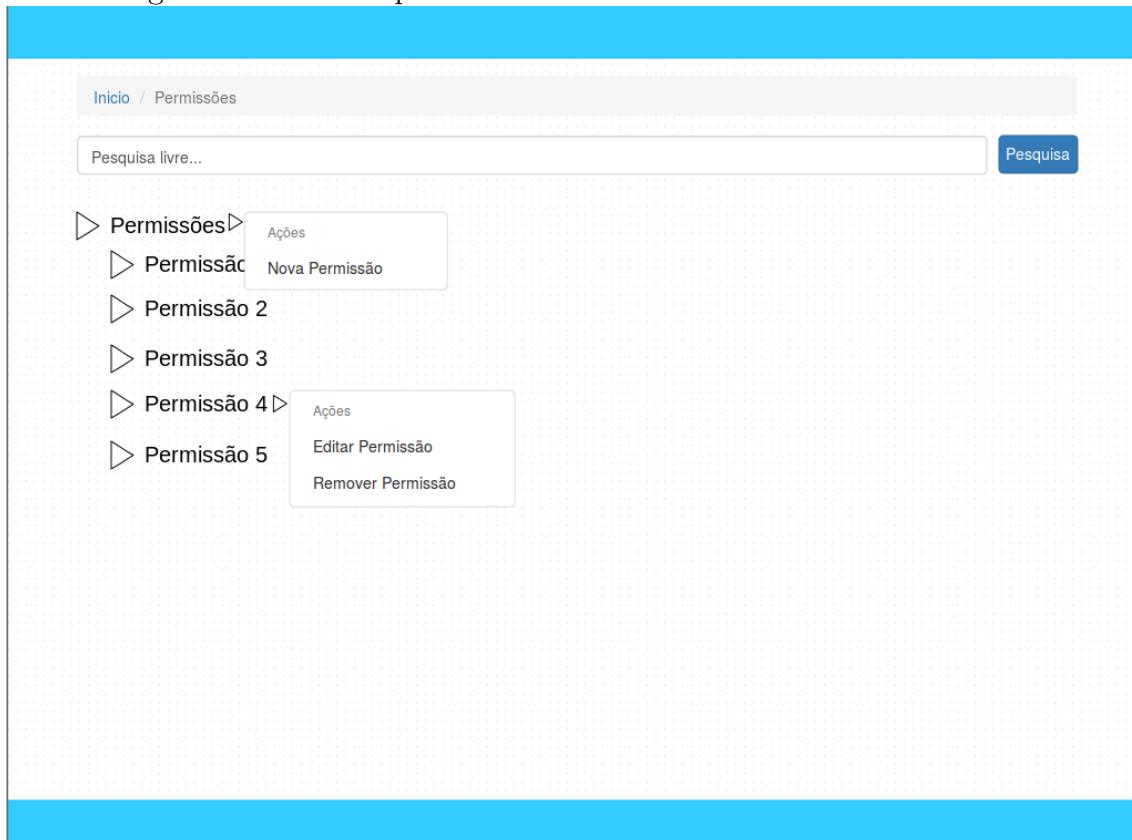
Fonte: (AUTOR, 2015)

O administrador preenche um nome e seleciona uma cidade para cadastrar ou editar uma instituição. Após preencher as informações, o administrador clica em “Salvar” e o sistema direciona para listagem das instituições.

#### 4.4.31 Lista de Permissões

A Figura 4.33 é o protótipo de interface gráfica da listagem das Permissões.

Figura 4.35: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Permissões



Fonte: (AUTOR, 2015)

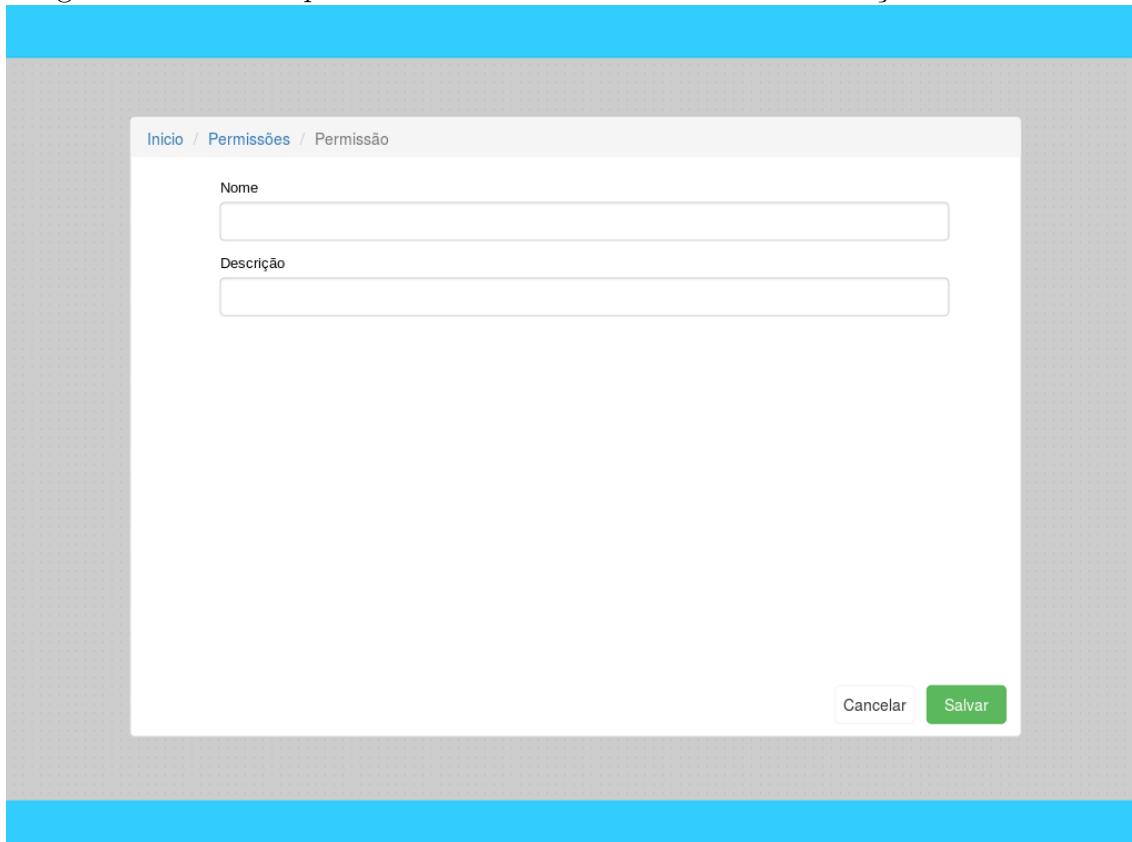
Nessa interface gráfica temos as seguintes ações:

- Pesquisa Livre.  
O administrador pode realizar a pesquisa por qualquer palavra.
- Nova Permissões.  
Selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.36.
- Editar Permissões.  
Selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.36.
- Remover Permissões.  
Selecionando essa ação, o administrador remove uma Permissão.

#### 4.4.32 Cadastro e Edição de Permissões

A Figura 4.36 é o protótipo de interface gráfica do cadastro e edição de permissões.

Figura 4.36: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Permissões



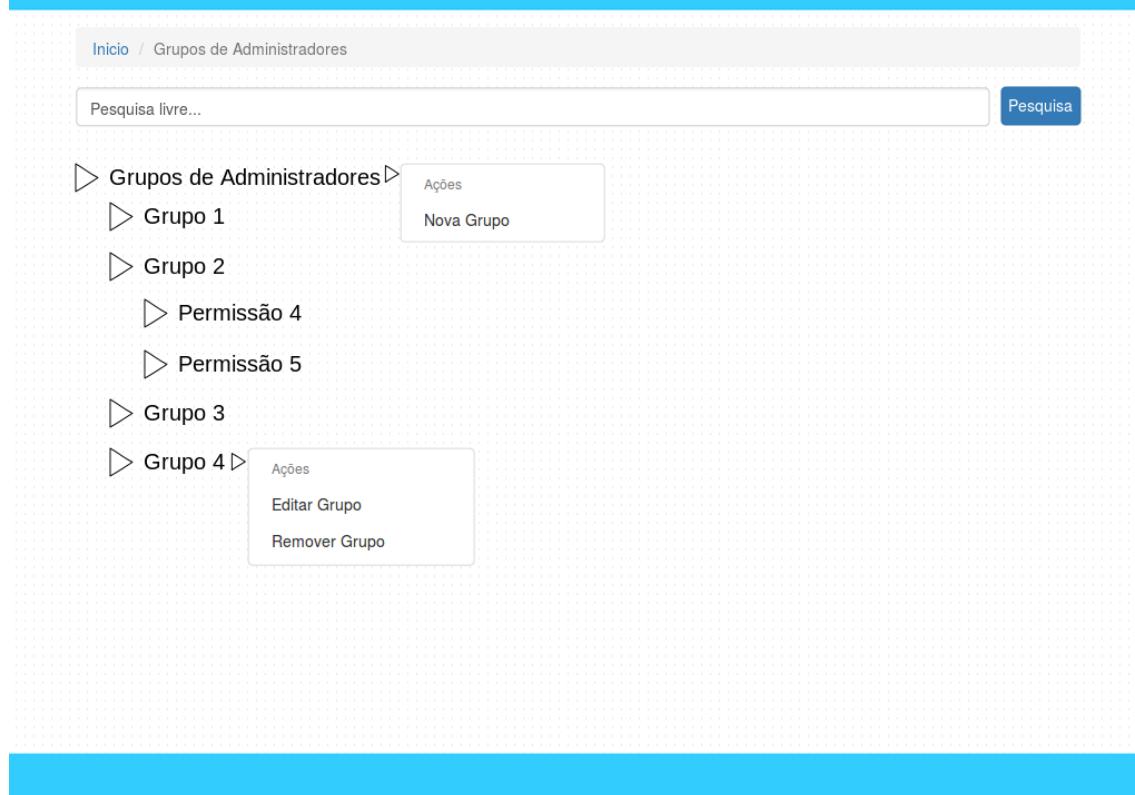
Fonte: (AUTOR, 2015)

O administrador preenche um nome e uma descrição para cadastrar uma permissão. Após o preenchimento o administrador clica em “Salvar” e o sistema direciona para a listagem das permissões.

#### 4.4.33 Lista de Grupos de Administradores

A Figura 4.37 é o protótipo de interface gráfica da listagem das Grupos de Administradores.

Figura 4.37: Protótipo de Interface Gráfica de Lista de Grupos de Administradores



Fonte: (AUTOR, 2015)

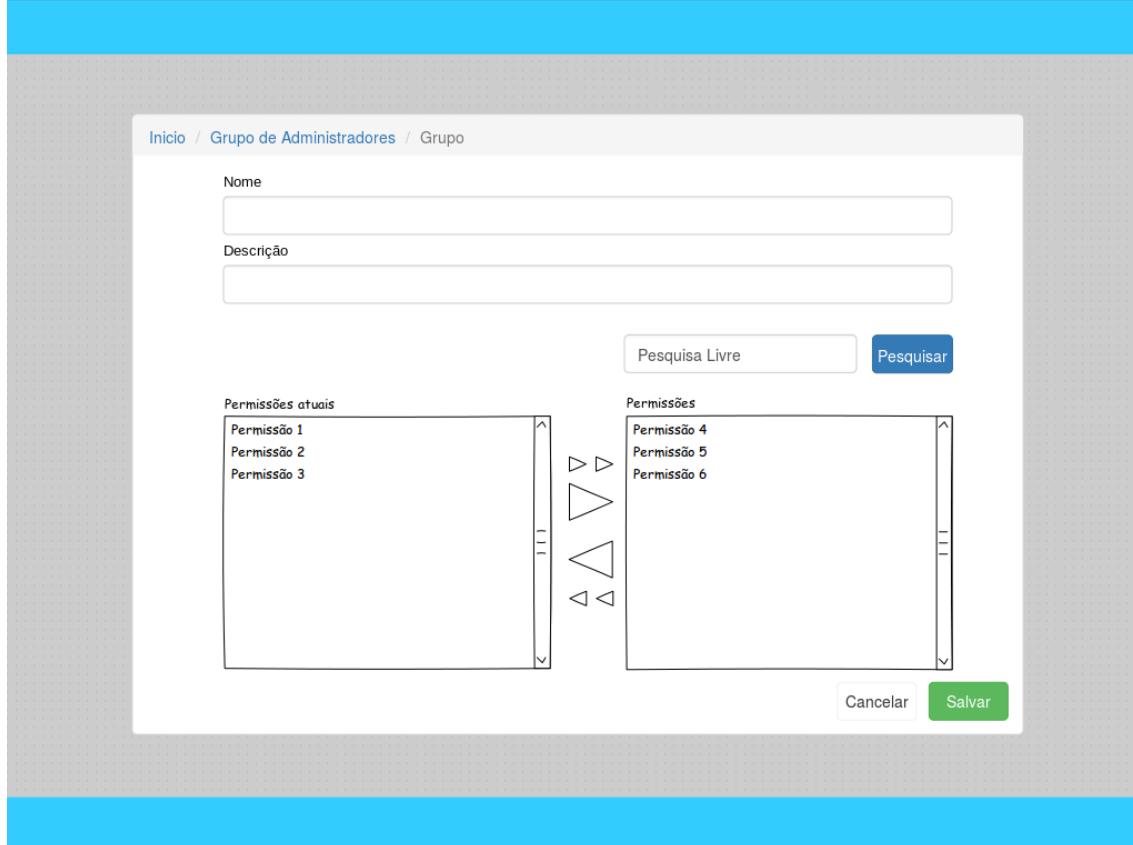
Nessa interface gráfica temos as seguintes ações:

- Pesquisa Livre: o administrador pode realizar a pesquisa por qualquer palavra.
- Novo Grupo: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.38.
- Editar Grupo: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.38.
- Remover Grupo: selecionando essa ação, o administrador remove um Grupo de Administrador.

#### 4.4.34 Cadastro e Edição de Grupos de Administradores

A Figura 4.38 é o protótipo de interface gráfica do cadastro e edição de permissões.

Figura 4.38: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Grupos de Administradores



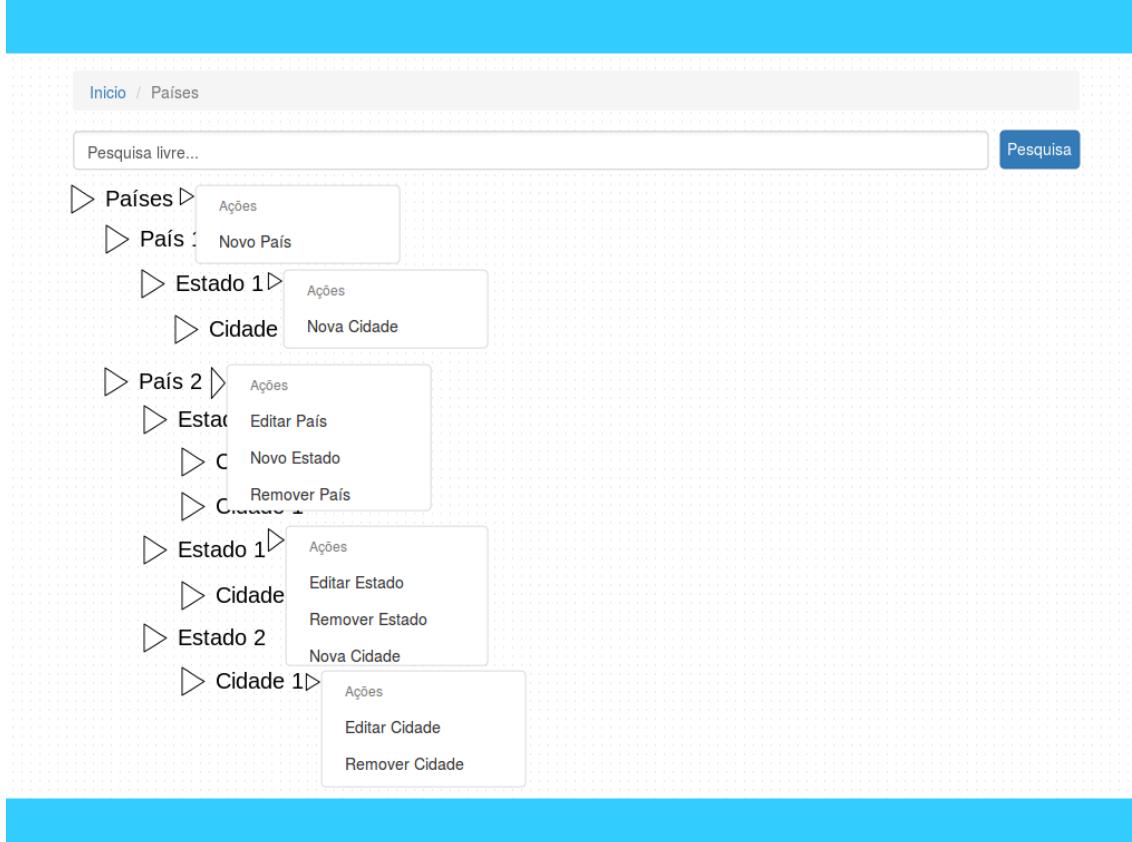
Fonte: (AUTOR, 2015)

O administrador preenche um nome, uma descrição e associa permissões a esse grupo. Após preencher as informações o administrador clica em “Salvar” e o sistema direciona para a listagem dos grupos de administradores.

#### 4.4.35 Lista de Países, Estados e Cidades

A Figura 4.39 é o protótipo de interface gráfica da listagem de países, estados e cidades cadastradas no portal de algoritmos.

Figura 4.39: Protótipo de Interface Gráfica de Listagem de Países, Estados e Cidades



Fonte: (AUTOR, 2015)

Nessa interface encontramos as seguintes ações:

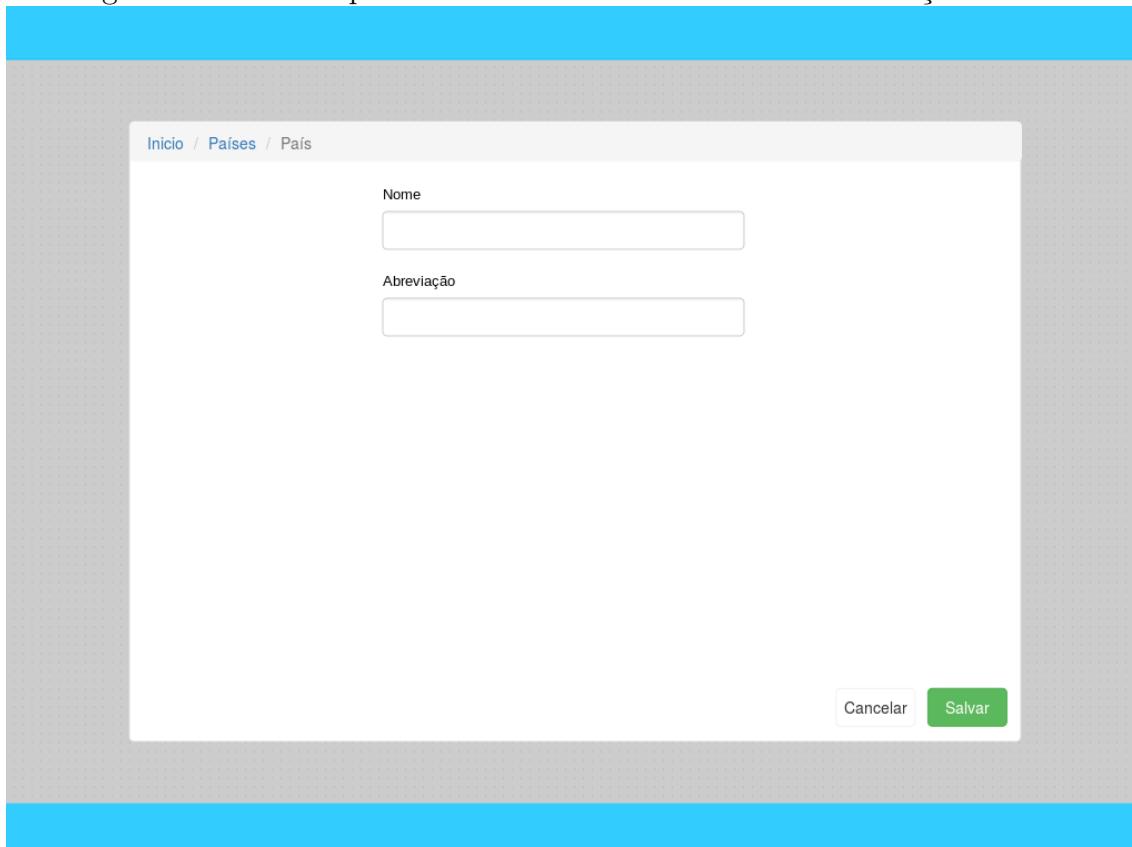
- Pesquisa Livre: o administrador pode realizar a pesquisa por qualquer palavra.
- Novo País: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.40.
- Editar País: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.40.
- Remover País: selecionando essa ação, o administrador remove um país e todos os estados e cidades associados a ele.
- Novo Estado: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.41.
- Editar Estado: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.41.
- Remover Estado: selecionando essa ação, o administrador remove um estado e todas as cidades associadas a ele.

- Nova Cidade: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.42.
- Editar Cidade: selecionando essa ação, o administrador é direcionado para a interface gráfica da Figura 4.42.
- Remover Cidade: selecionado essa ação, o administrador remove uma cidade.

#### 4.4.36 Cadastro e Edição de País

A Figura 4.40 é o protótipo de interface gráfica do cadastro e edição de um País.

Figura 4.40: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de País



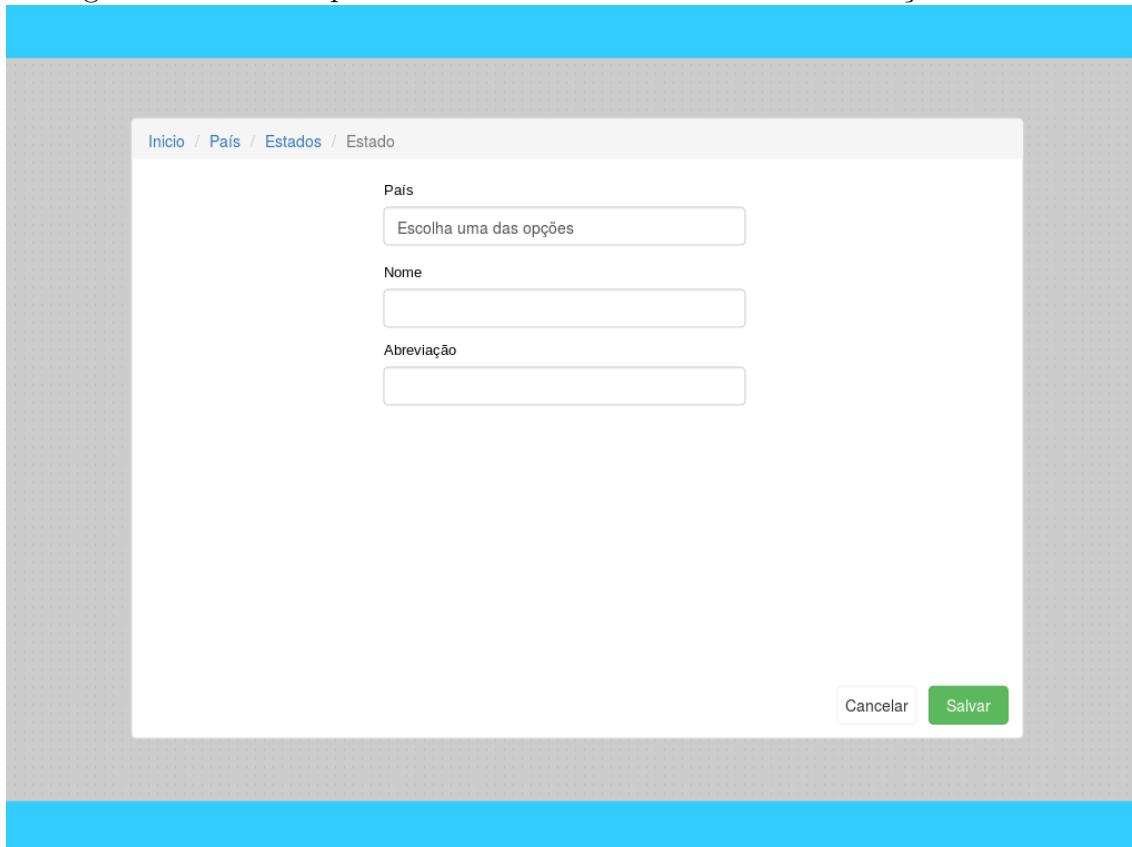
Fonte: (AUTOR, 2015)

O administrador preenche o nome do País e sua Abreviação e clica em “Salvar”, após retorna para listagem de países, estados e cidades.

#### 4.4.37 Cadastro e Edição de Estado

A Figura 4.41 é o protótipo de interface gráfica do cadastro e edição de um Estado.

Figura 4.41: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Estado



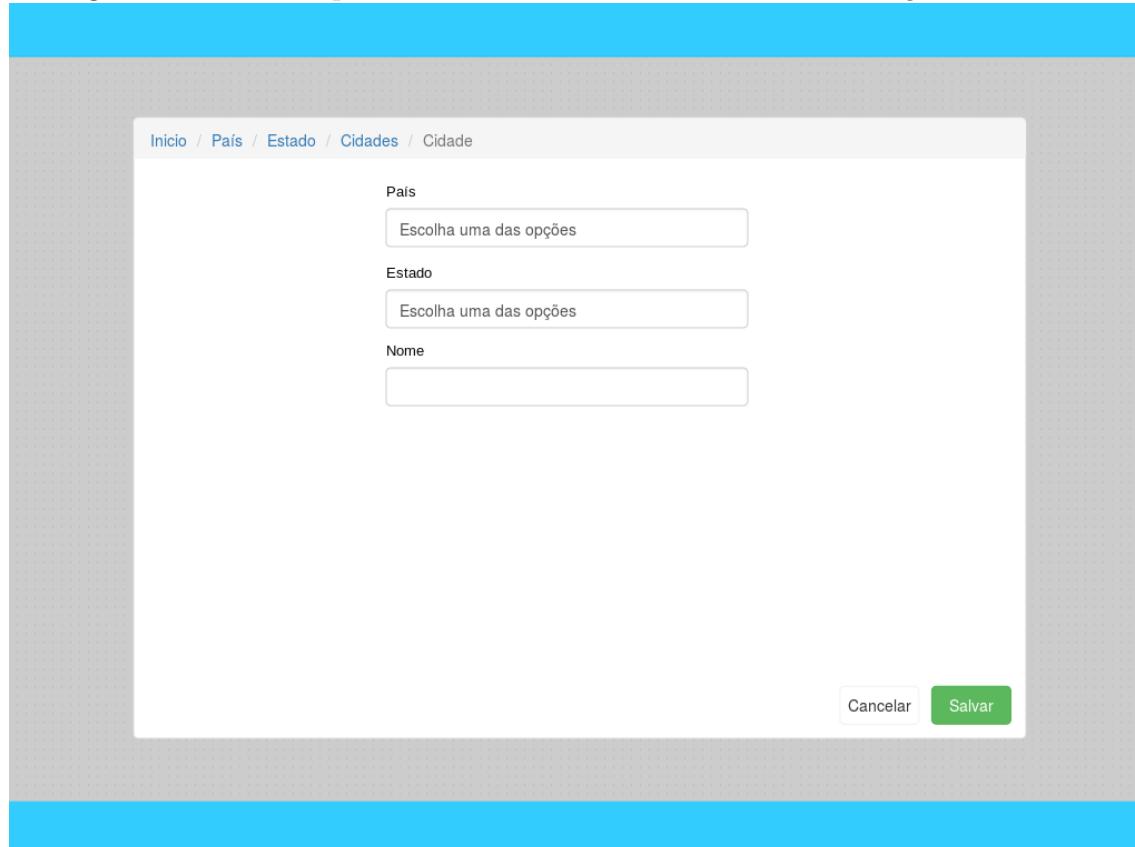
Fonte: (AUTOR, 2015)

O administrador seleciona um País, preenche o nome do Estado e sua Abreviação e clica em “Salvar”, após retorna para listagem de países, estados e cidades.

#### 4.4.38 Cadastro e Edição de Cidade

A Figura 4.41 é o protótipo de interface gráfica do cadastro e edição de uma Cidade.

Figura 4.42: Protótipo de Interface Gráfica de Cadastro e Edição de Cidade



Fonte: (AUTOR, 2015)

O administrador seleciona um País, seleciona um Estado e preenche o nome da cidade e clica em “Salvar”, após retorna para listagem de países, estados e cidades.

Nesta seção foram apresentados todos os protótipos de interfaces gráficas, a seguir veremos os diagramas de robustez na qual é demonstrada a ligação entre as interfaces e as classes de domínio.

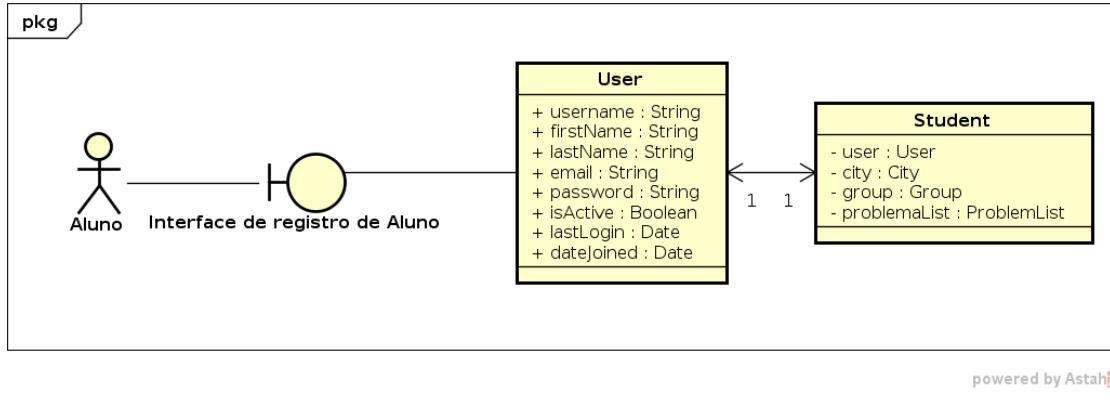
### 4.5 Diagramas de Robustez

Diagramas de Robustez tem por objetivo demonstrar a ligação dos casos de uso com as interfaces gráficas e classes de domínio dentro do contexto da modelagem do *software*.

#### 4.5.1 Cadastro de Aluno

A Figura 4.43 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.5.

Figura 4.43: Diagrama de Robustez de Cadastro de Aluno



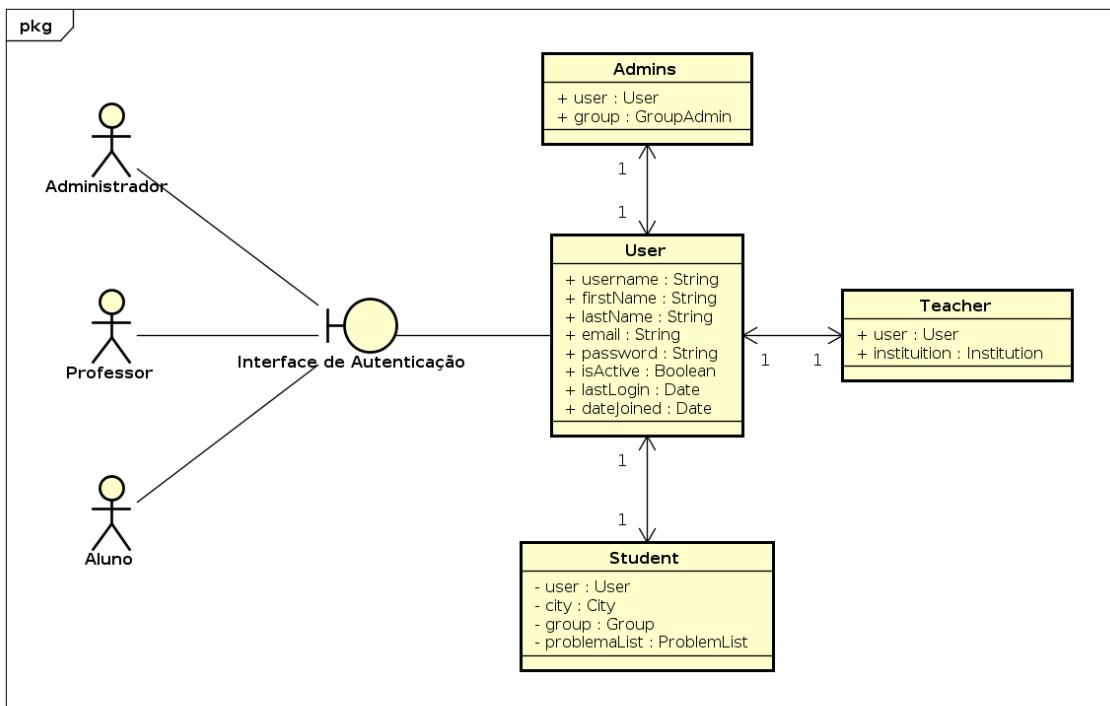
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.2 Autenticação

A Figura 4.44 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.6.

Figura 4.44: Diagrama de Robustez de Autenticação



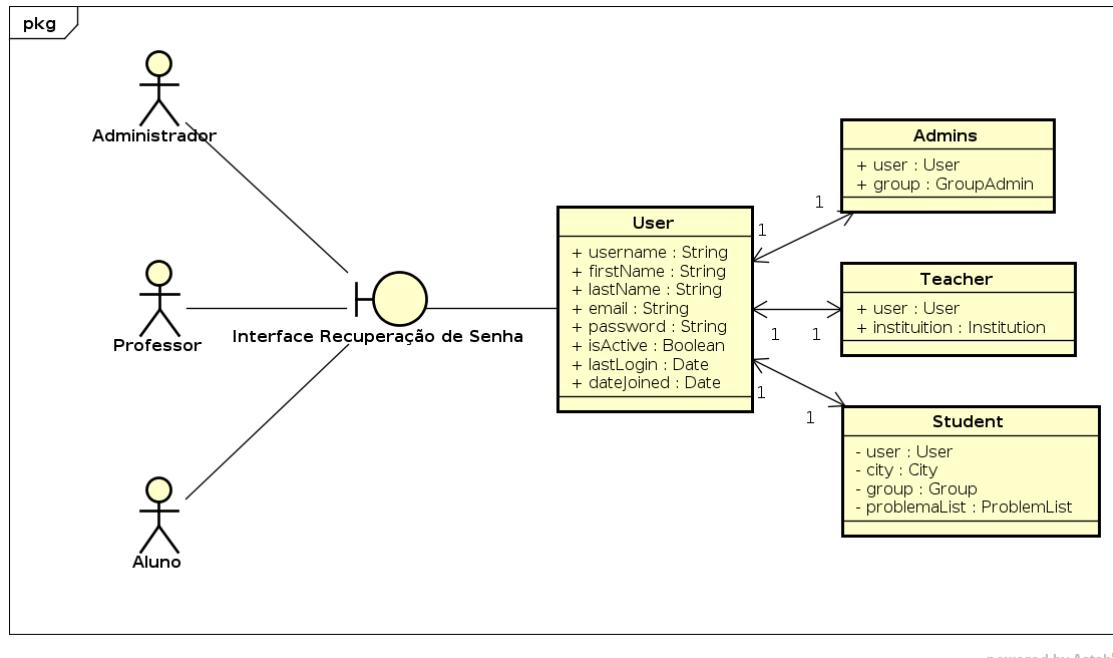
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.3 Recuperação de Senha

A Figura 4.45 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.7.

Figura 4.45: Diagrama de Robustez de Recuperação de Senha



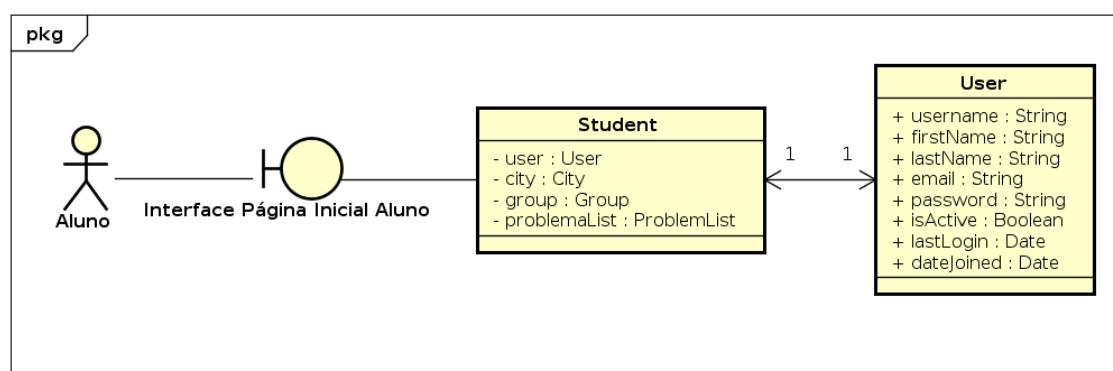
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.4 Boas Vindas do Aluno

A Figura 4.46 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.8.

Figura 4.46: Diagrama de Robustez de Boas Vindas do Aluno



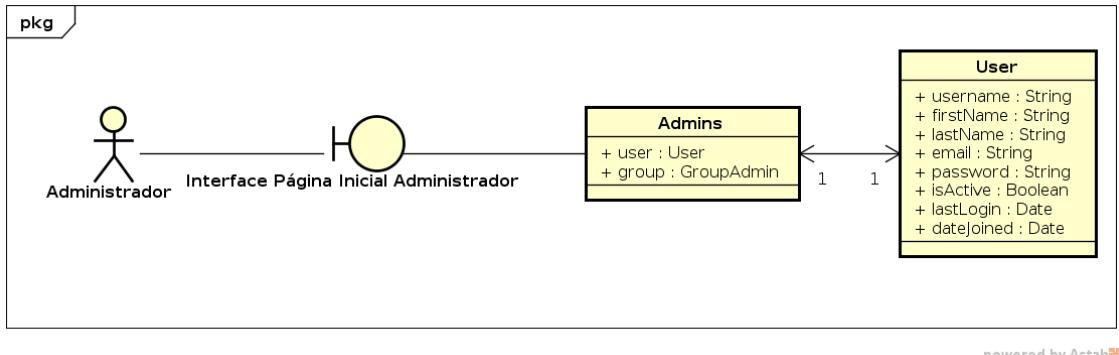
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.5 Boas Vindas do Administrador e do Professor

A Figura 4.47 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.9.

Figura 4.47: Diagrama de Robustez de Boas Vindas Administrador

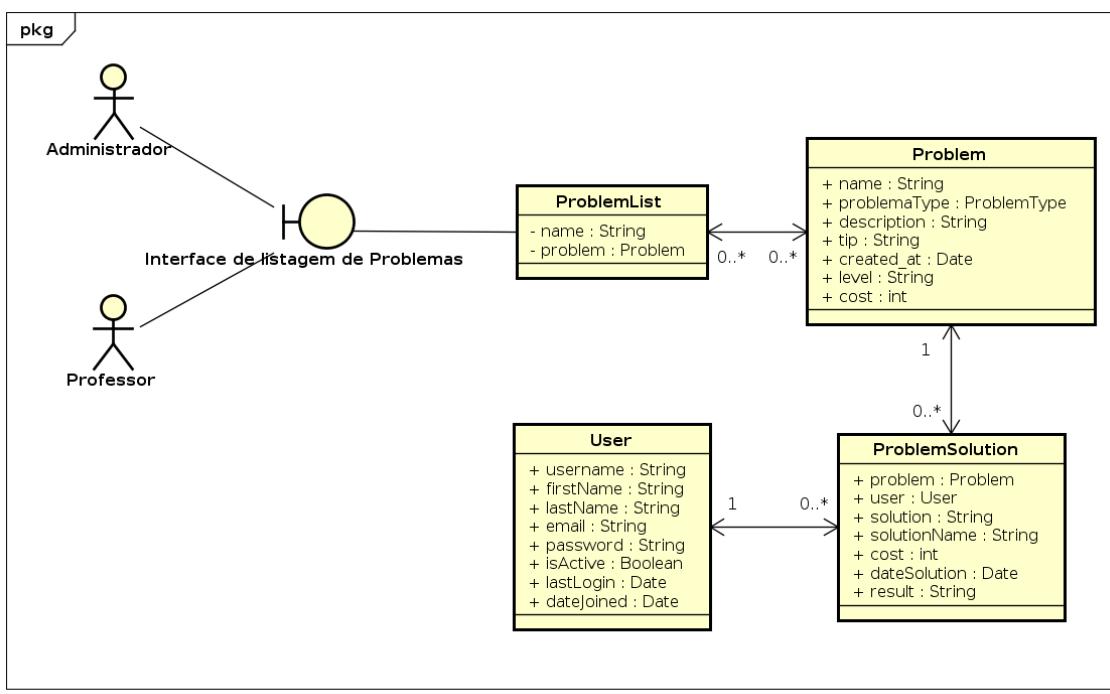


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.6 Problemas

A Figura 4.48 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.10.

Figura 4.48: Diagrama de Robustez de Problemas

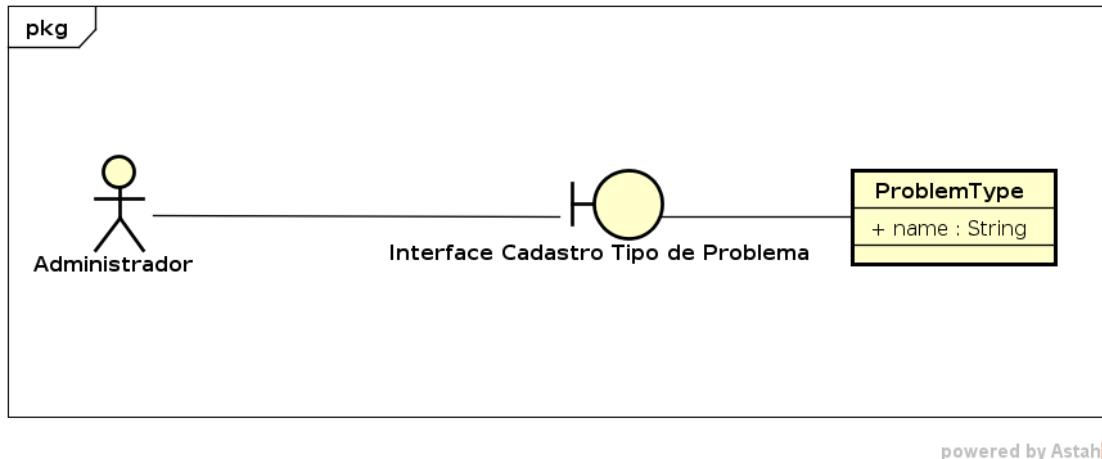


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.7 Tipo de Problema

A Figura 4.49 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.11.

Figura 4.49: Diagrama de Robustez de Tipo de Problema

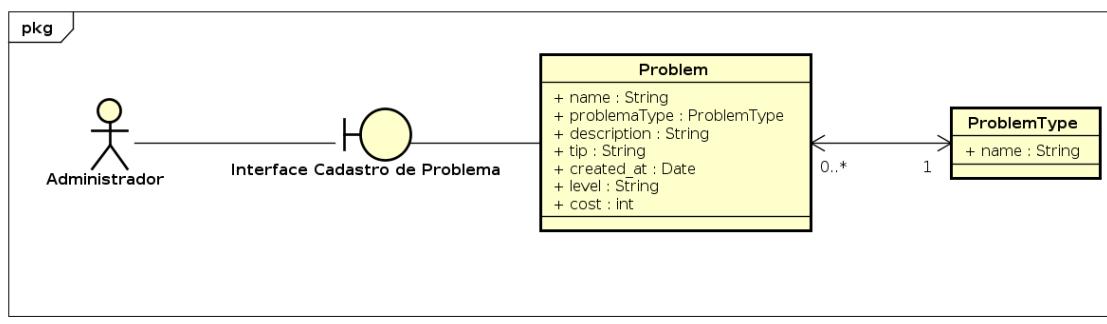


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.8 Cadastro e Edição de Problema

A Figura 4.50 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.12.

Figura 4.50: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Problema

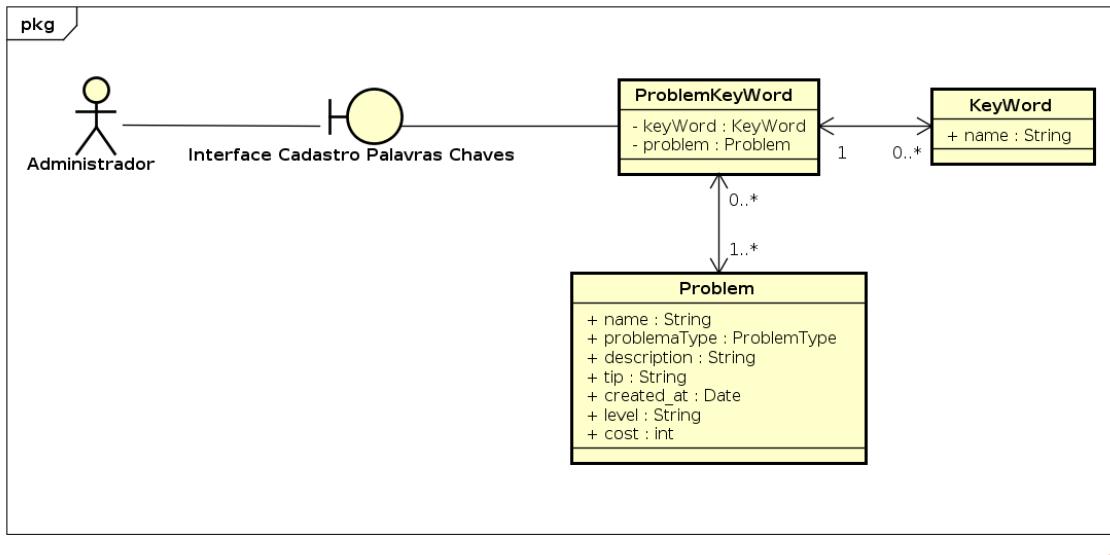


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.9 Palavras-chave

A Figura 4.51 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.13.

Figura 4.51: Diagrama de Robustez de Palavras-chave



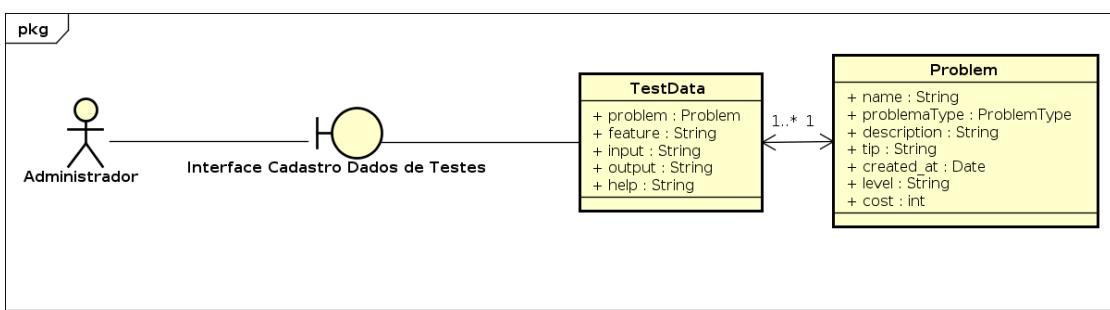
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.10 Dados de Testes

A Figura 4.52 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.14.

Figura 4.52: Diagrama de Robustez de Dados de Testes



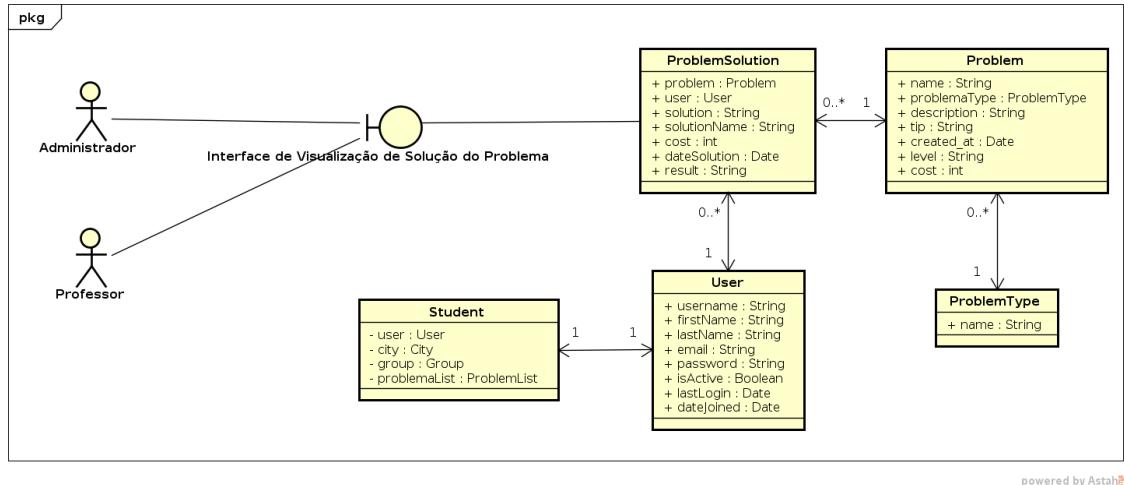
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.11 Visualização de Solução partindo da listagem de Problemas

A Figura 4.53 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.15.

Figura 4.53: Diagrama de Robustez de Visualização de Solução partindo da listagem de Problemas

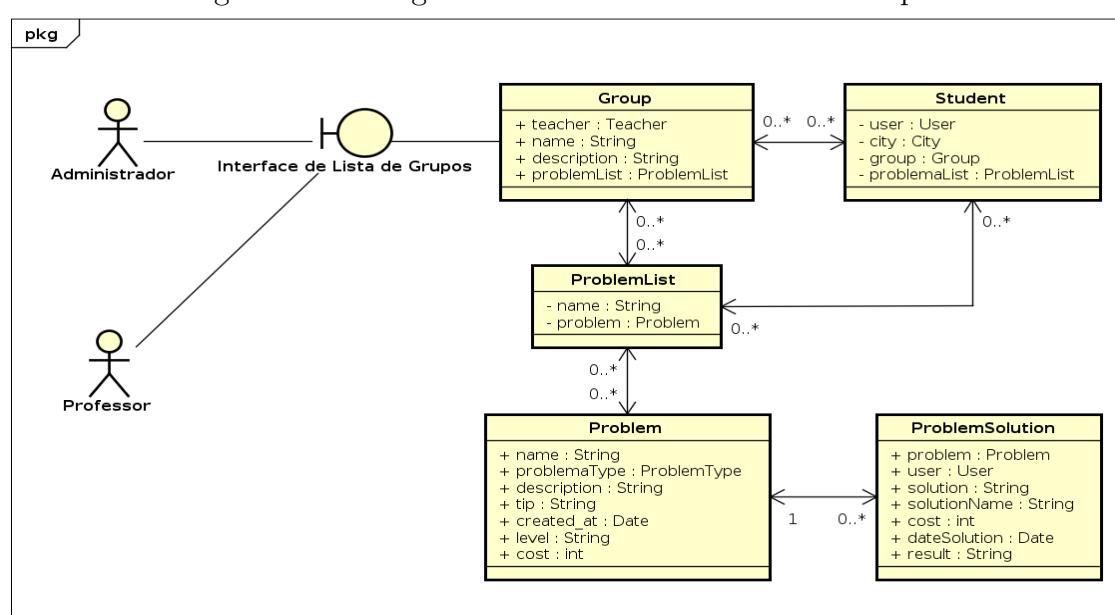


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.12 Lista de Grupos

A Figura 4.54 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.16.

Figura 4.54: Diagrama de Robustez de Lista de Grupos

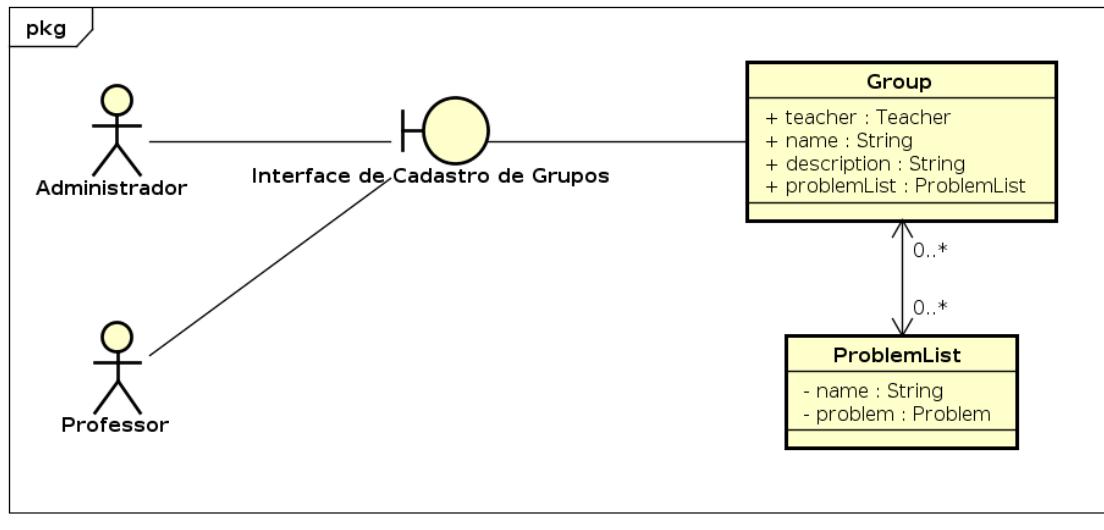


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.13 Cadastro e Edição de Grupo

A Figura 4.55 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.17.

Figura 4.55: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Grupo



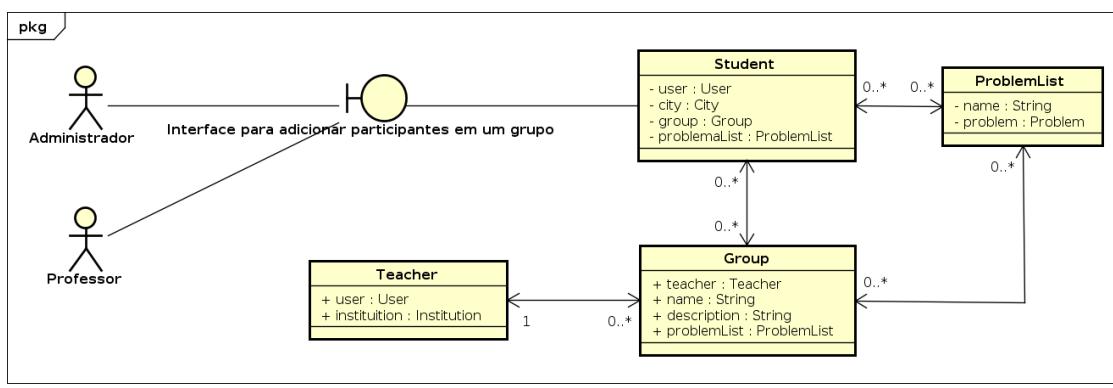
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.14 Adicionar Participantes

A Figura 4.56 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.18.

Figura 4.56: Diagrama de Robustez de Adicionar Participantes



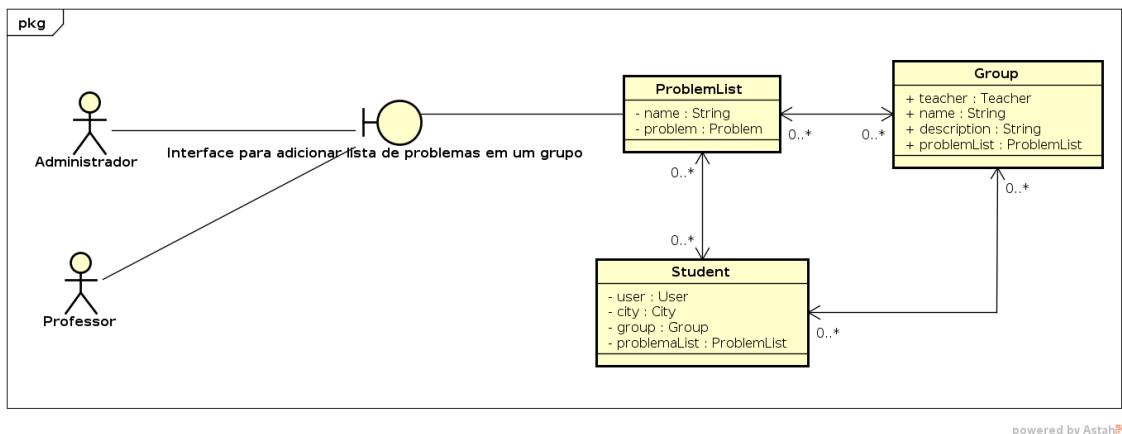
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.15 Adicionar Lista de Problemas

A Figura 4.57 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.19.

Figura 4.57: Diagrama de Robustez de Adicionar Lista de Problemas



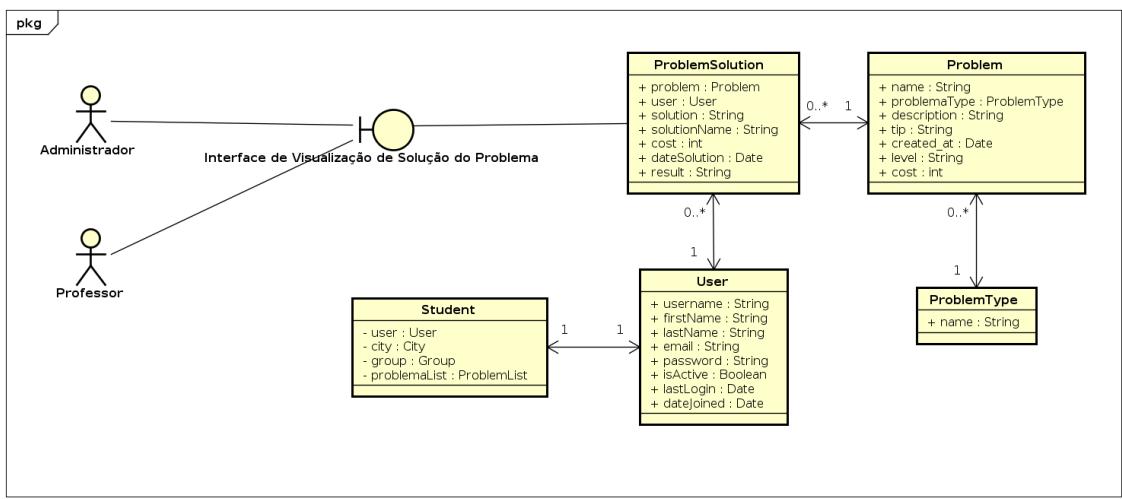
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.16 Visualização de Solução partindo da listagem de Grupos

A Figura 4.58 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.20.

Figura 4.58: Diagrama de Robustez de Visualização de Solução partindo da listagem de Grupos



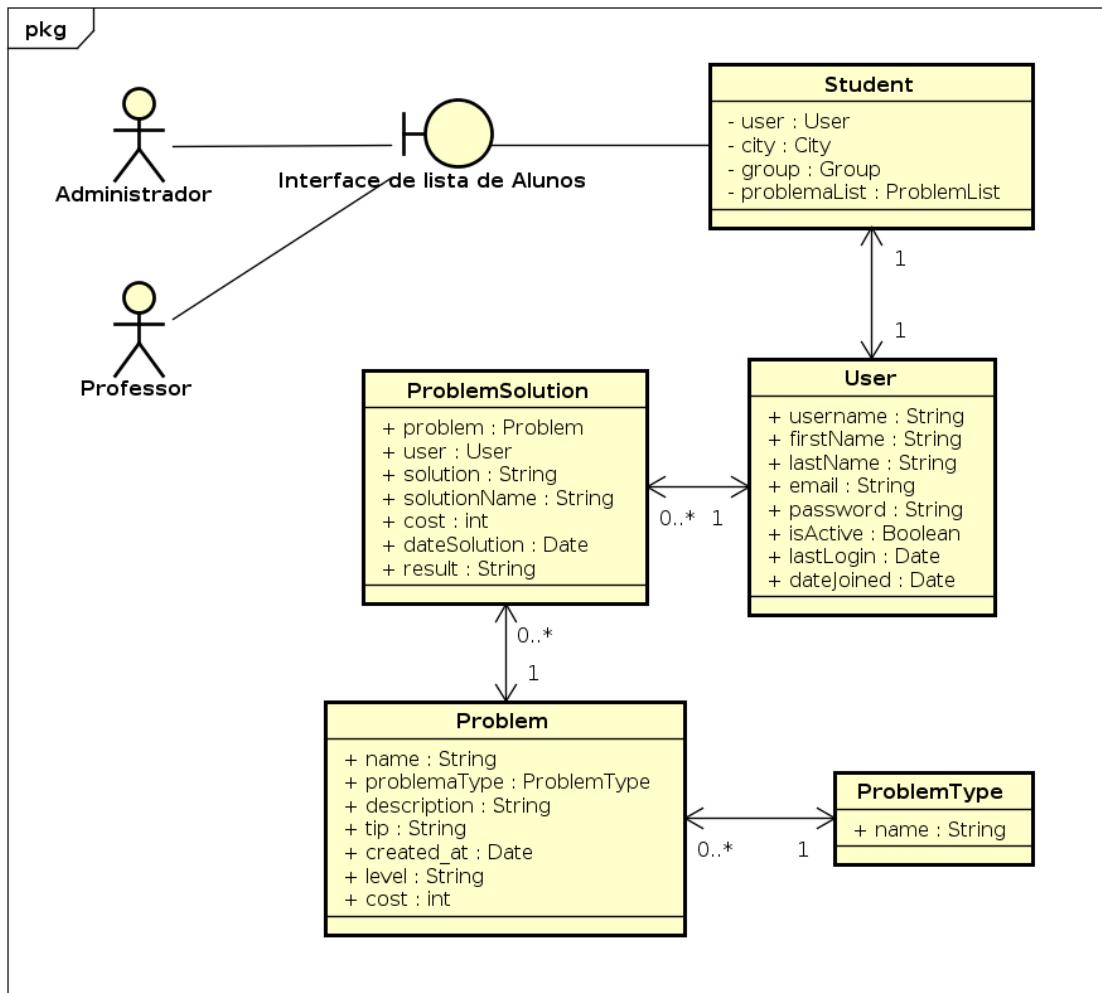
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.17 Lista de Alunos

A Figura 4.59 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.21.

Figura 4.59: Diagrama de Robustez de Lista de Alunos



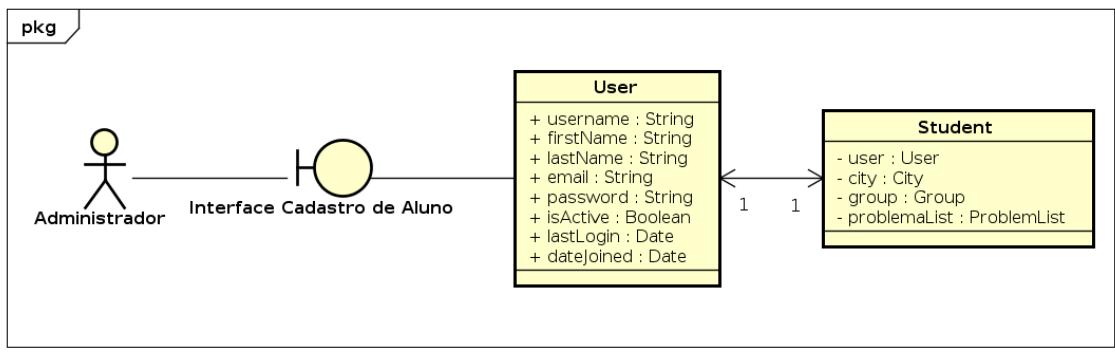
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.18 Cadastro de Alunos pelo Administrador

A Figura 4.60 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.22.

Figura 4.60: Diagrama de Robustez de Cadastro de Alunos pelo Administrador



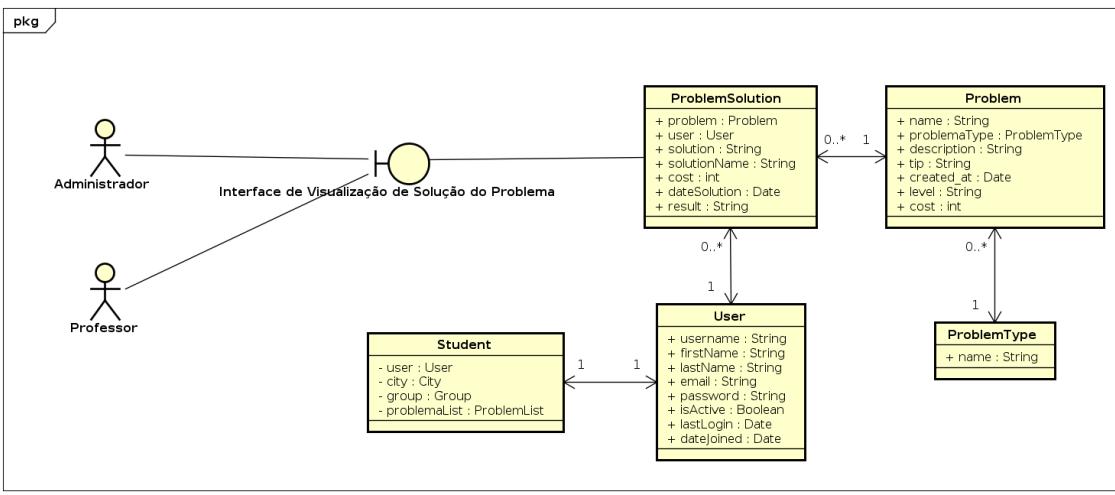
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.19 Visualização de Solução partindo da listagem de Alunos

A Figura 4.61 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.23.

Figura 4.61: Diagrama de Robustez de Visualização de Solução partindo da listagem de Alunos



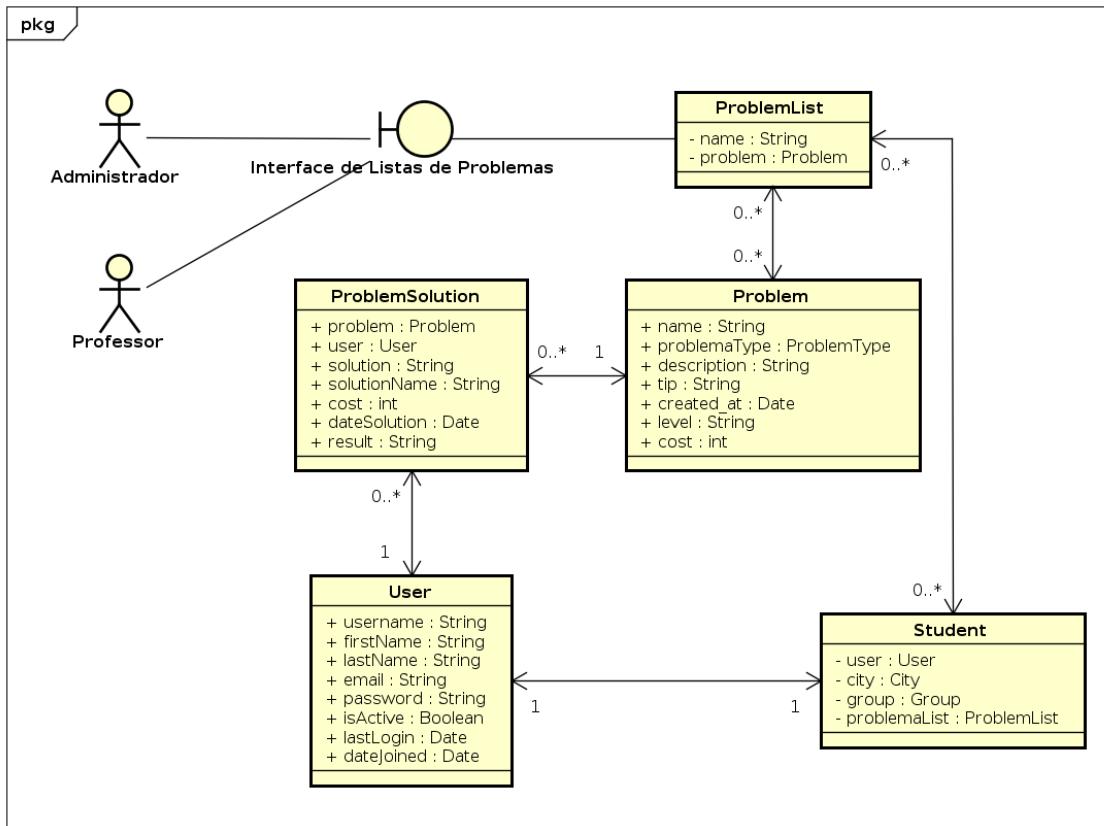
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.20 Lista de Problemas

A Figura 4.62 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.24.

Figura 4.62: Diagrama de Robustez de Lista de Problemas



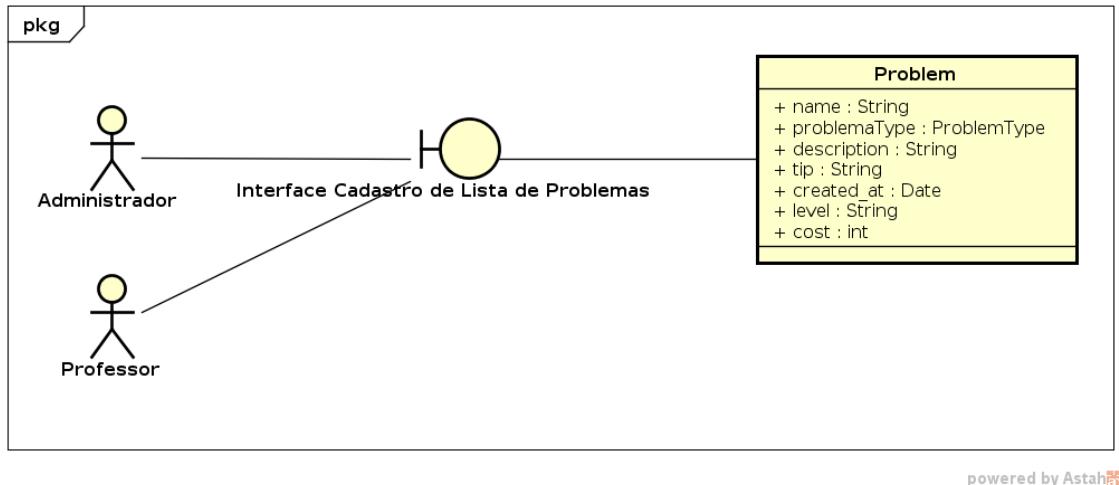
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.21 Cadastro e Edição de Lista de Problemas

A Figura 4.63 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.25.

Figura 4.63: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Lista de Problemas

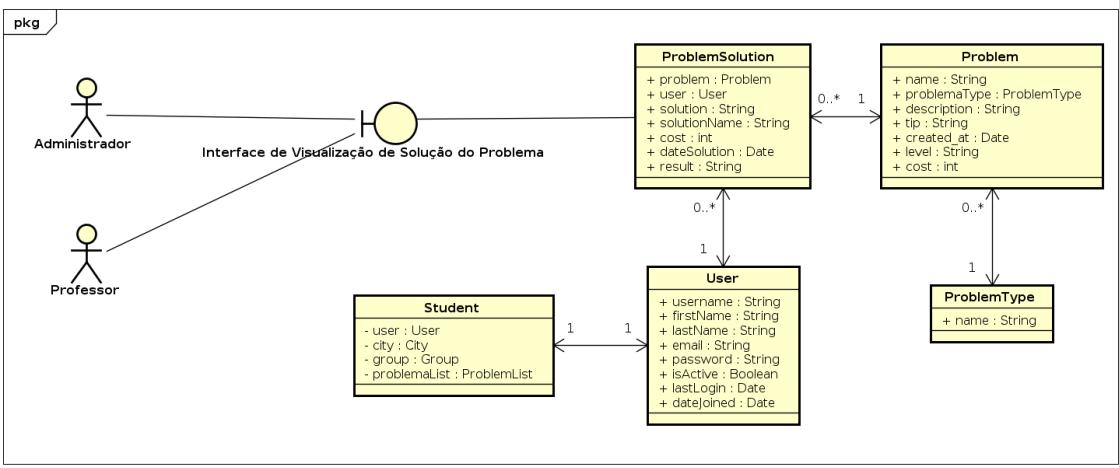


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.22 Visualização de Solução partindo da listagem de Listas de Problemas

A Figura 4.64 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.26.

Figura 4.64: Diagrama de Robustez de Visualização de Solução partindo da listagem de Listas de Problemas

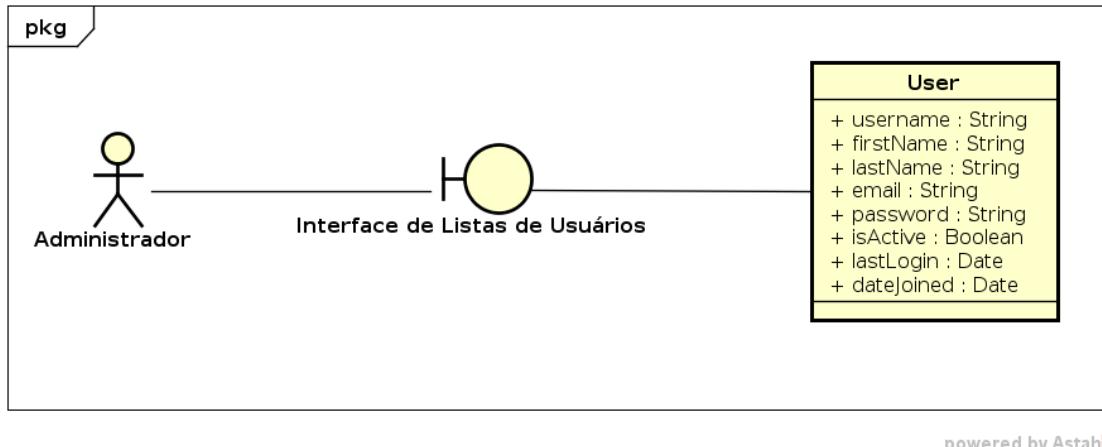


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.23 Lista de Usuários

A Figura 4.65 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.27.

Figura 4.65: Diagrama de Robustez de Lista de Usuários

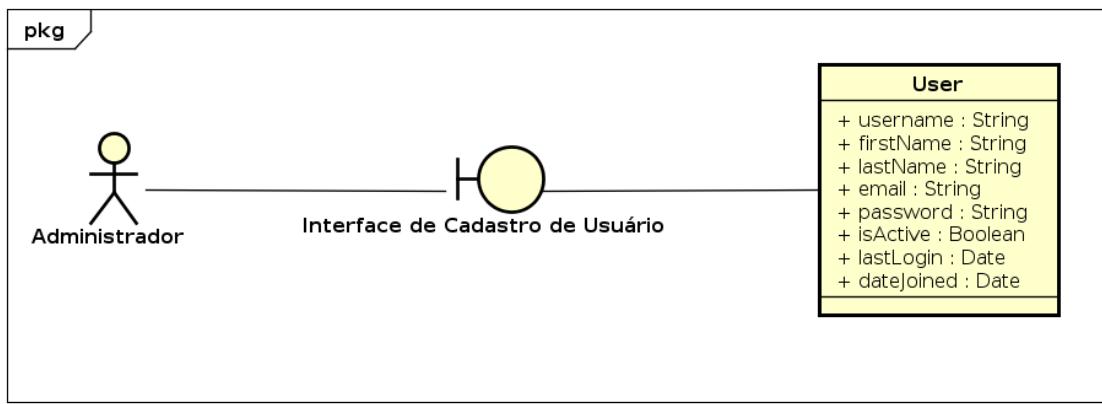


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.24 Cadastro e Edição de Usuários

A Figura 4.66 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.28.

Figura 4.66: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Usuários

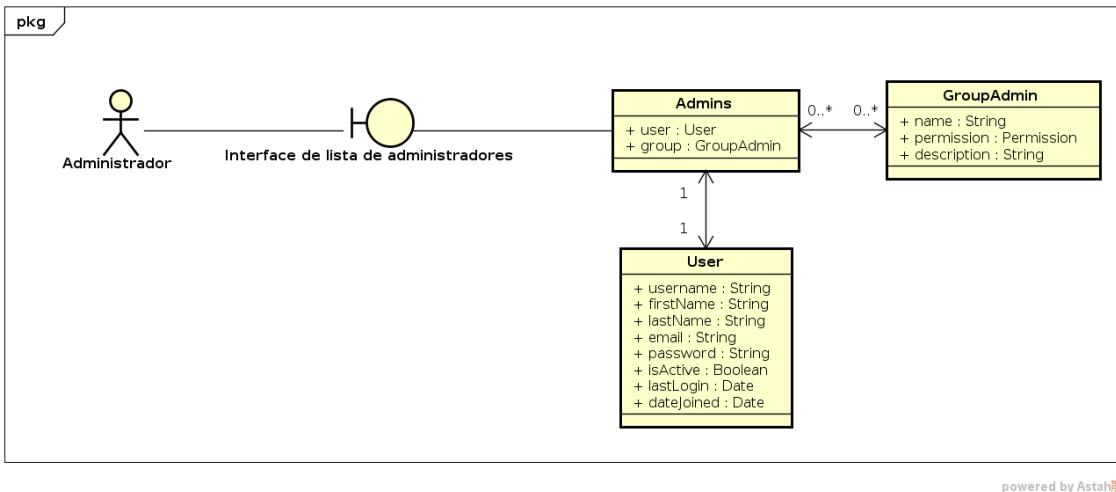


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.25 Lista de Administradores

A Figura 4.67 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.29.

Figura 4.67: Diagrama de Robustez de Lista de Administradores

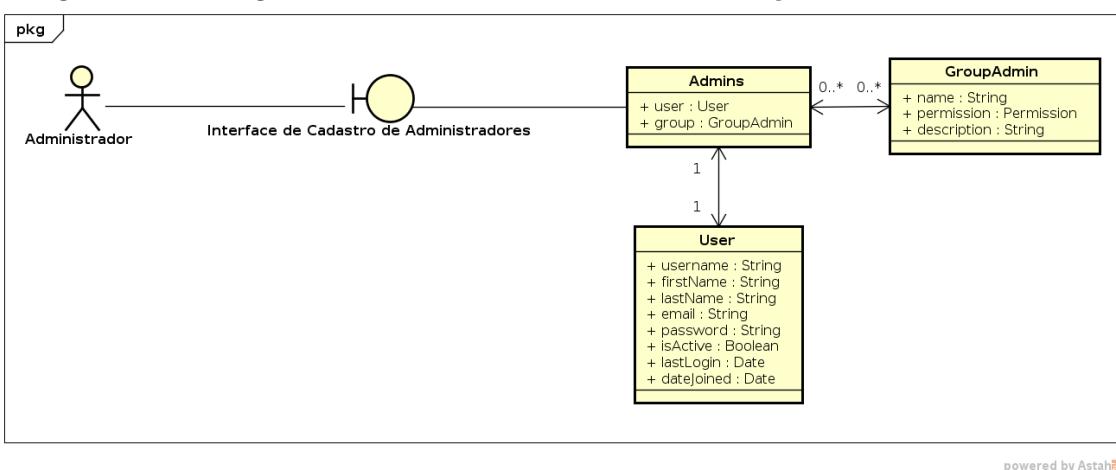


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.26 Cadastro e Edição de Administradores

A Figura 4.68 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.30.

Figura 4.68: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Administradores

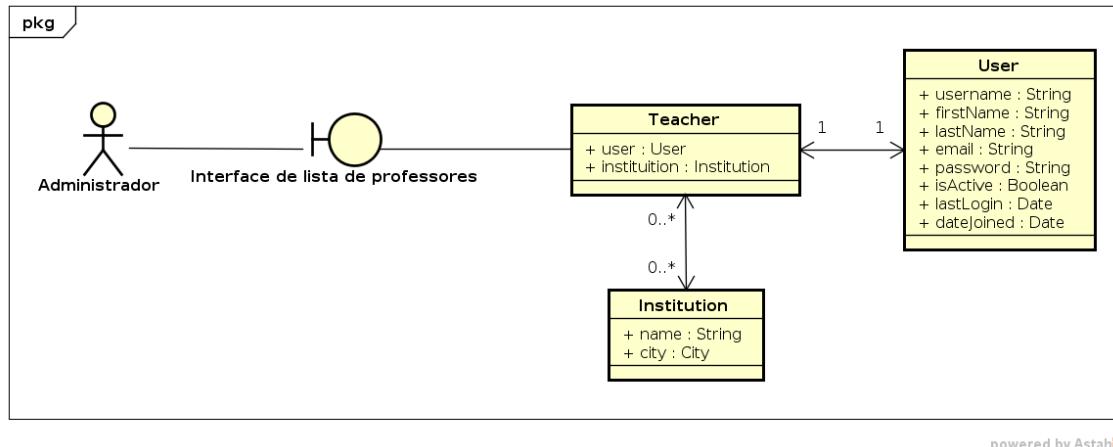


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.27 Lista de Professores

A Figura 4.69 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.31.

Figura 4.69: Diagrama de Robustez de Lista de Professores



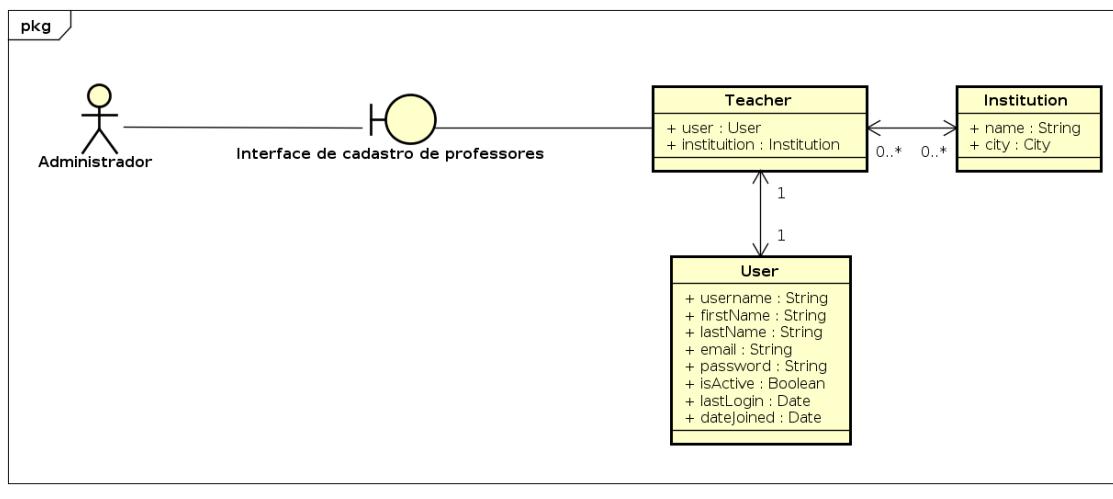
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.28 Cadastro e Edição de Professores

A Figura 4.70 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.32.

Figura 4.70: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Professores



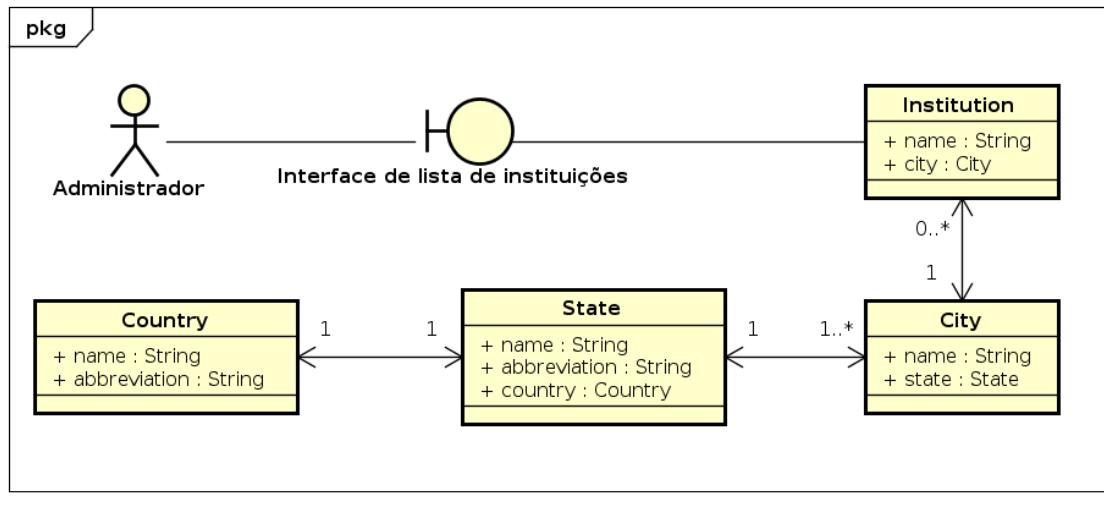
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.29 Lista de Instituições

A Figura 4.71 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.33.

Figura 4.71: Diagrama de Robustez de Lista de Instituições



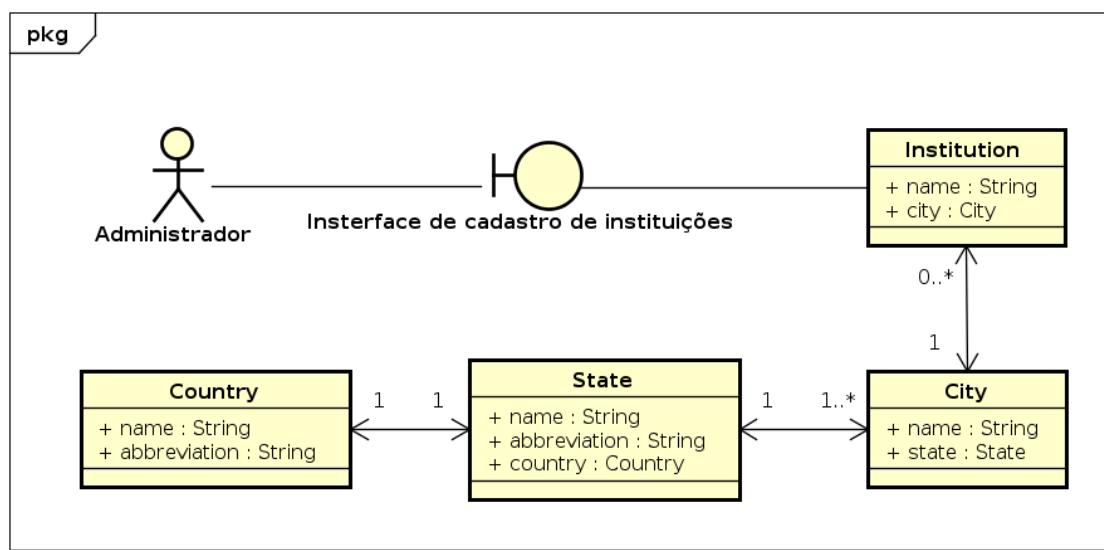
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.30 Cadastro e Edição de Instituições

A Figura 4.72 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.34.

Figura 4.72: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Instituições



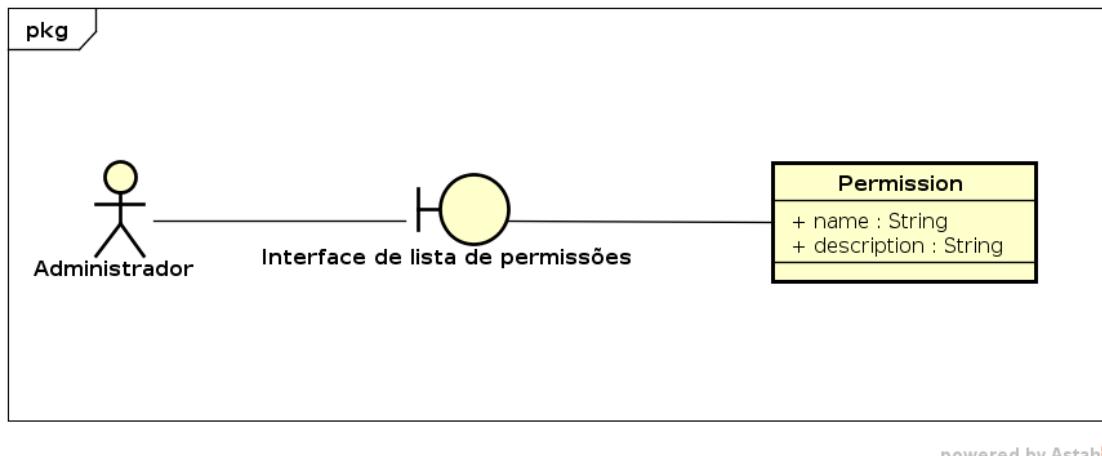
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.31 Lista de Permissões

A Figura 4.73 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.35.

Figura 4.73: Diagrama de Robustez de Lista de Permissões

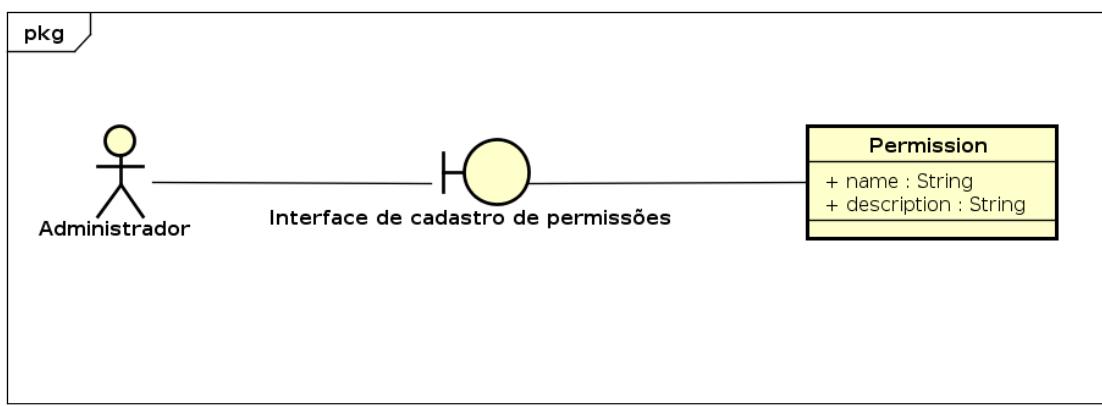


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.32 Cadastro e Edição de Permissões

A Figura 4.74 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.36.

Figura 4.74: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Permissões

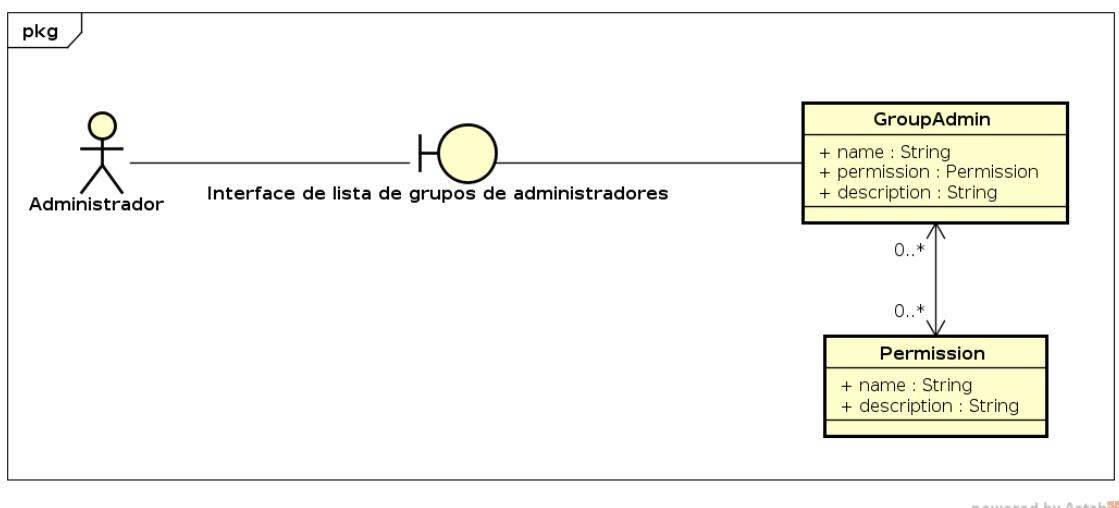


Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.33 Lista de Grupos de Administradores

A Figura 4.75 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.37.

Figura 4.75: Diagrama de Robustez de Lista de Grupos de Administradores



Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.34 Cadastro e Edição de Grupos de Administradores

A Figura 4.76 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.38.

Figura 4.76: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Grupos de Administradores

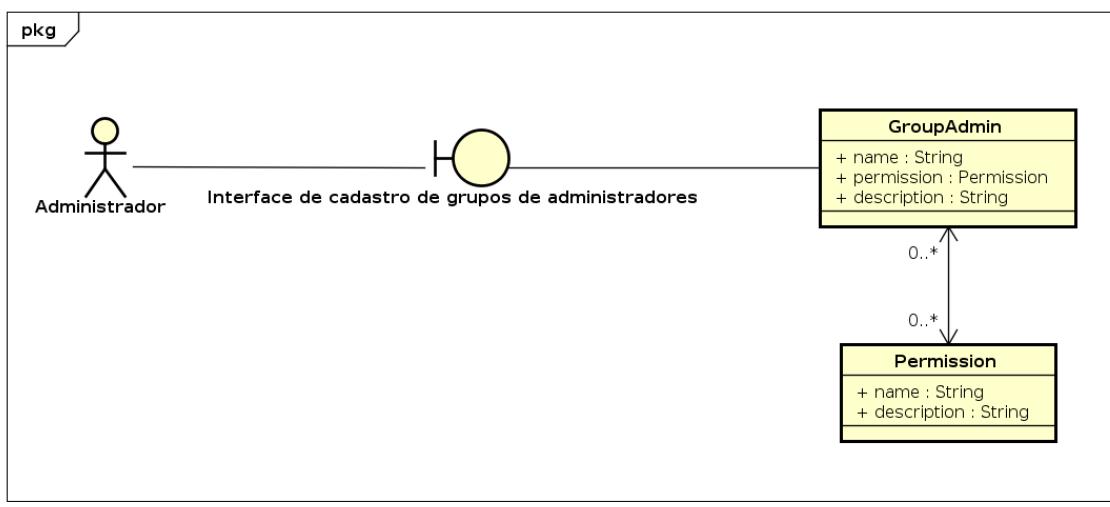
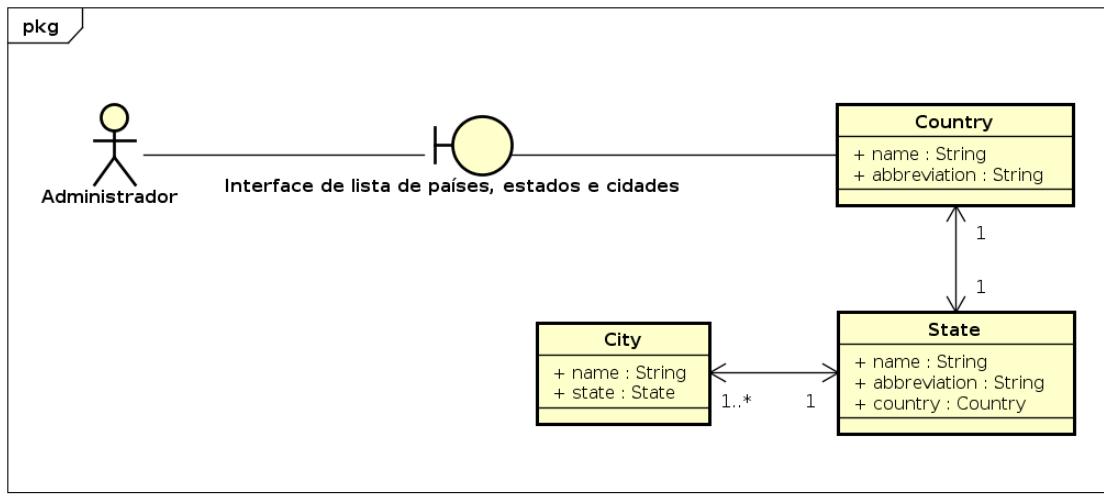


Foto: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.35 Lista de Países, Estados e Cidades

A Figura 4.77 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.39.

Figura 4.77: Diagrama de Robustez de Lista de Países, Estados e Cidades



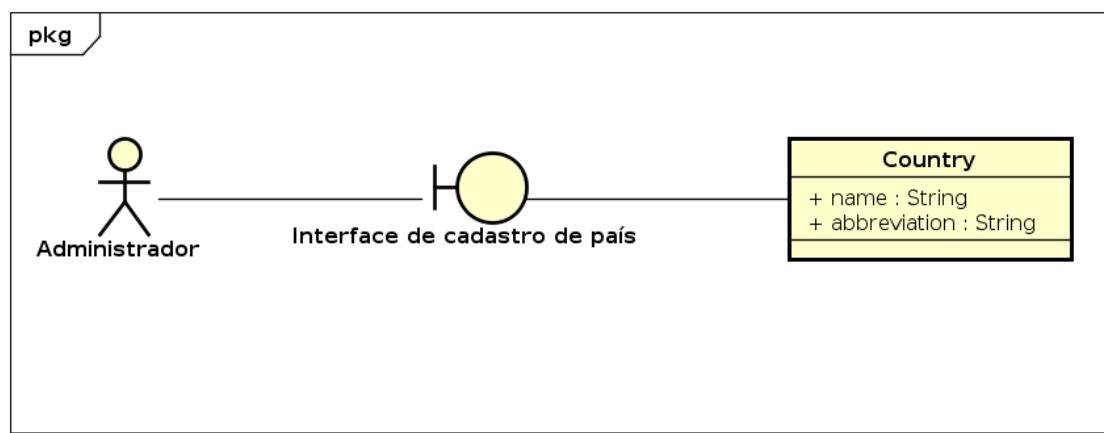
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.36 Cadastro e Edição de País

A Figura 4.78 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.40.

Figura 4.78: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de País



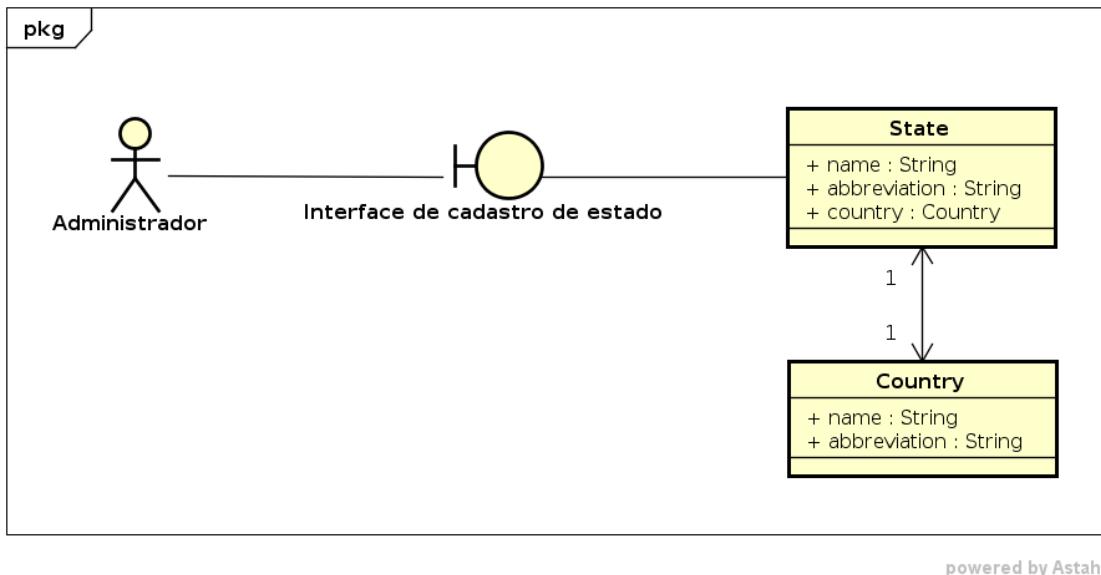
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.37 Cadastro e Edição de Estado

A Figura 4.79 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.41.

Figura 4.79: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Estado



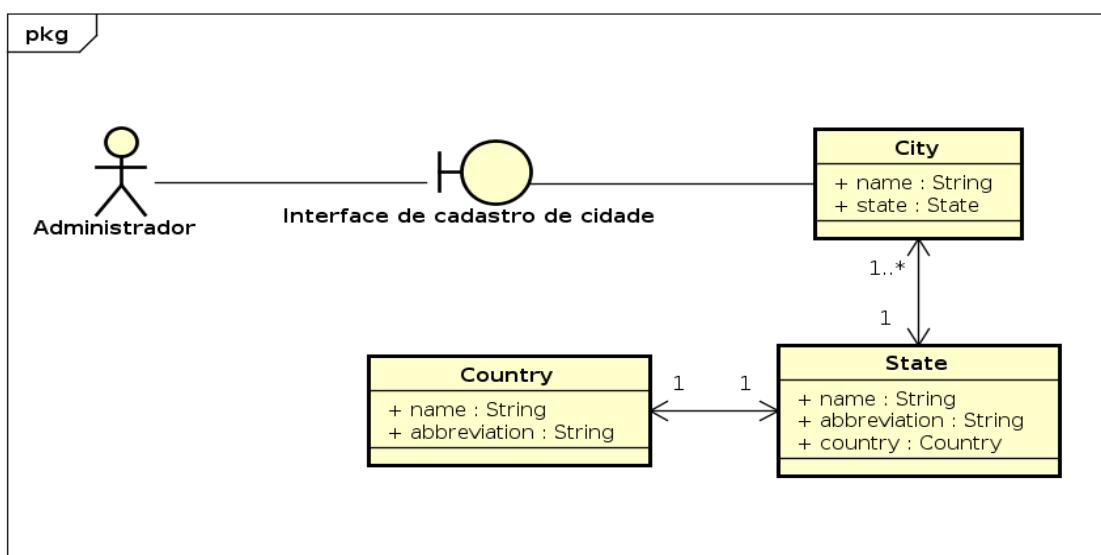
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

#### 4.5.38 Cadastro e Edição de Cidade

A Figura 4.80 demonstra as associações das classes de domínio na interface gráfica da Figura 4.42.

Figura 4.80: Diagrama de Robustez de Cadastro e Edição de Cidade



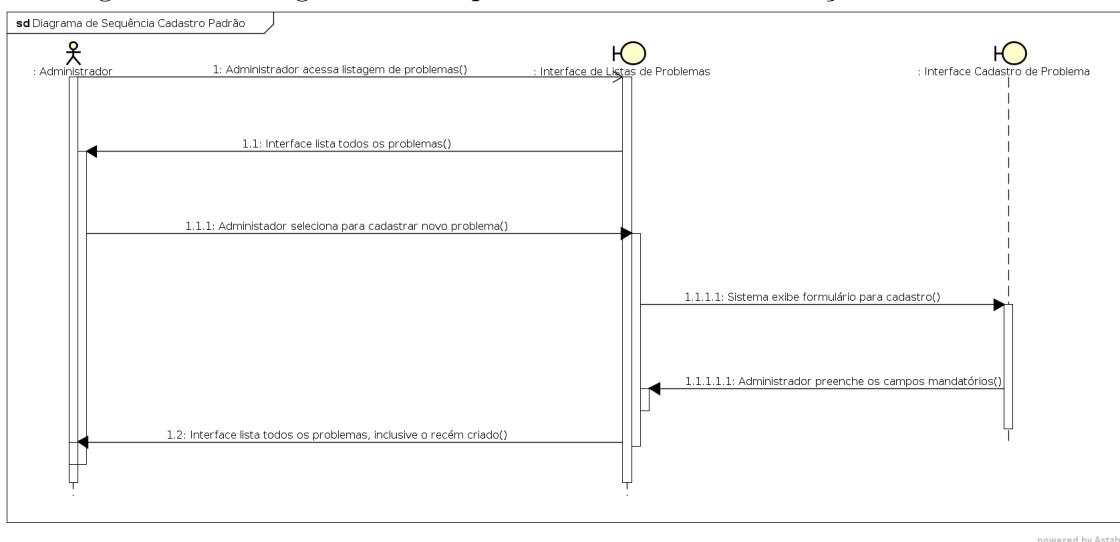
powered by Astah

Fonte: (AUTOR, 2015)

## 4.6 Diagramas de Sequência

A Figura 4.81 demonstra o fluxo de cadastro de um novo problema. O administrador acessa a listagem de problemas, selecionando na interface para o cadastro de um novo problema, o sistema exibe o formulário de cadastro e o administrador preenche todos os campos mandatórios e clica em “salvar” fazendo com que o sistema retorne para a listagem de problemas.

Figura 4.81: Diagrama de Sequência de Cadastro e Edição de Problemas



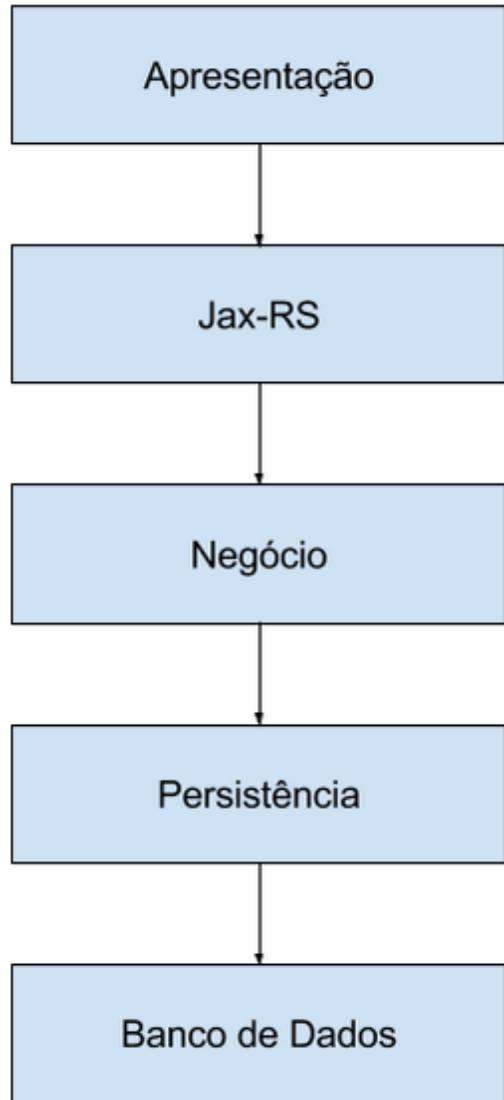
Fonte: (AUTOR, 2015)

Não foram construídos outros diagramas de sequência, porque todos seriam muito semelhantes, trocando-se somente as classes envolvidas.

## 4.7 Arquitetura do Software

Para o desenvolvimento da evolução do portal de algoritmos foi definido utilizar a arquitetura de *software* em camadas, estas representadas na Figura 4.82.

Figura 4.82: Arquitetura do Portal de Algoritmos



Fonte: (AUTOR, 2015)

Na camada de Apresentação utilizaremos *HTML* e *AngularJS* para a construção das interfaces gráficas, essa camada comunica-se diretamente com a camada JAX-RS, essa por sua vez responsável por fazer a transferência de informação via *API* (*Application Programming Interface*) *REST*.

Já a camada de Negócio é responsável pelas regras de negócio, essas já definidas nos casos de uso.

Por sua vez temos a camada de Persistência, essa responsável por persistir e recuperar os dados, nessa camada utilizaremos *DAO* para realizar essa tarefa.

A camada de banco de dados é responsável pelo armazenamento dos dados da aplicação.

## 5 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

No presente trabalho foi realizado o levantamento da situação atual do portal de algoritmos, reengenharia e modelagem. Para que seja viável a evolução foi preciso ser feito o levantamento de requisitos, engenharia, casos de uso, diagramas relacionados e prototipação de telas.

Cada etapa descrita acima foi desenvolvida utilizando metodologias da engenharia de software, as interfaces gráficas foram desenhadas buscando o melhor caso de usabilidade, a fim de facilitar seu uso.

Algumas dificuldades foram encontradas durante o desenvolvimento do presente trabalho, como a limitação de execução do portal de algoritmos em apenas um navegador de *internet*. Desconhecimento das tecnologias utilizadas resultaram em um tempo maior para o entendimento de suas funcionalidades e sua arquitetura.

Para continuarmos com a evolução do portal de algoritmos é preciso seguir o cronograma abaixo.

1. Configuração do ambiente de desenvolvimento.
2. Criação da arquitetura do portal de algoritmos.
3. Migração das tabelas do banco de dados.
4. Criação dos *DAO*.
5. Desenvolvimento da *API REST*.
6. Desenvolvimento das interface gráficas.
7. Configuração do servidor de aplicação;
8. Implantação
9. Criação de relatórios.
10. Redação da monografia.

Tabela 5.1: Cronograma TCC 2

<b>Mês</b>	Janeiro				Fevereiro				Março				Abril				Maio				Junho				Julho				
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	
1	X																												
2		X	X	X																									
3					X	X																							
4						X	X																						
5							X	X	X	X	X	X																	
6								X	X	X	X	X	X	X	X	X													
7																	X	X											
8																			X	X									
9																				X	X								
10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

Fonte (AUTOR, 2015)

A figura 5.1 demonstra a grade do cronograma para o Trabalho de Conclusão de Curso 2.

## REFERÊNCIAS

ALUR, D. **Core J2EE Patterns** : as melhores práticas e estratégias de design. 2.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004. 587p. ISBN 8535212728.

BENYON, D. **Interação Humano-Computador**. São Paulo - SP: Person, 2011. 442p. ISBN 978-85-7936-109-8.

BRANAS, R. **AngularJS Essentials. Design and construct reusable, maintainable, and modular web applications with AngularJs**. Birmingham - UK: Packt Publishing, 2014. 164p. ISBN 978-1-78398-008-6.

DJANGO. **Django**. <Disponível em: <https://www.djangoproject.com/>>. Acesso em: 2 de Novembro de 2015.

DORNELES, R. V.; JUNIOR, D. P.; ADAMI, A. G. AlgoWeb: a web-based environment for learning introductory programming. **ADVANCED LEARNING TECHNOLOGIES (ICALT)**, Sousse, v.10, p.83–85, 2010.

FIELDING, R. T. **Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures**. <Disponível em: [https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/fielding\\_dissertation.pdf](https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/fielding_dissertation.pdf)>. Acesso em: 2 de Dezembro de 2015.

GALEOTE, S. **Do requisito ao diagrama de classe de projeto: ágil e descomplicado**. <Disponível em: <http://www.galeote.com.br/blog/2013/05/do-requisito-ao-diagrama-de-classe-de-projeto-agil-e-descomplicado/>>. Acesso em: 2 de Dezembro de 2015.

GOOGLE. **Conteúdo baseado em plug-in não funciona no Google Chrome**. <Disponível em: <https://support.google.com/chrome/answer/6213033?hl=pt-BR>>. Acesso em: 2 de Novembro de 2015.

JAVA. **Java**. <Disponível em: <https://docs.oracle.com/javaee/7/tutorial/>>. Acesso em: 25 de Novembro de 2015.

LARMAN, C. **Utilizando UML e Padrões. Uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo.** 3.ed. Porto Alegre - RS: Bookman, 2007. 696p. ISBN 978-85-60031-52-8.

OLIVEIRA, C. C. de; COSTA, J. W.; MOREIRA, M. **Ambientes informatizados de aprendizagem:** produção e avaliação de software educativo. São Paulo - SP: [s.n.], 2004. 144p. ISBN 85-3080-634-4.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de Software, Uma Abordagem Profissional.** 7.ed. São Paulo - SP: AMGH Editora Ltda, 2011. 780p. ISBN 978-85-63308-7.

PYTHON. **Python.** <Disponível em: <https://www.python.org/>>. Acesso em: 2 de Novembro de 2015.

REZENDE, D. A. **Engenharia de Software e Sistemas de Informação.** Rio de Janeiro - RJ: BRASPORT, 2005. 316p. ISBN 85-7452-215-5.

RICHARDSON, L.; AMUNDSEN, M. **RESTful Web APIs.** USA: O'Reilly, 2013. 372p.

ROSENBERG, D. et al. . New York: Apress, 2005. 261p. ISBN 1-59059-464-9.

SANTOS WEBER, G. dos. **Desenvolvimento de uma Representação Intermediária para o Portal de Algoritmos da UCS.** Caxias do Sul, RS, 2015. 76p.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software.** São Paulo - SP: PERSON, 2011. 529p. ISBN 978-85-7936-108-1.

VALENTINI, C. B.; SOARES, E. M. S. **Aprendizagem em Ambientes Virtuais:** compartilhando idéias e construindo cenários. Caxias do Sul - RS: EDUCS, 2005. 209p. ISBN 978-85-7061-600-5.

WILDFLY. **WildFly.** <Disponível em: <http://wildfly.org/>>. Acesso em: 2 de Dezembro de 2015.