

Trabalho Prático – Desenvolvimento do Portal da Copa 2014

Entrega 1

Curso : Sistemas de Informação
Disciplina : Laboratório de Desenvolvimento de Sistemas – 6º Período
Professora : Maria Augusta Vieira Nelson e Glívia Angélica Rodrigues Barbosa

Primeira fase do projeto interdisciplinar:

Data de entrega: 05/03/2013 **Valor:** 05 pontos

O trabalho interdisciplinar deste semestre trata do desenvolvimento de um Portal Colaborativo da Copa do Mundo. Anexo a este documento está a: (1) apresentação do trabalho e (2) especificação de requisitos do sistema (ERSw)

O que deve ser entregue:

Com base na especificação de requisitos do Portal da Copa Brazucas 2014:

1. Desenvolver as interfaces do Portal, considerando aspectos de usabilidade do sistema. Em linhas gerais, uma interface oferece interação de qualidade aos seus usuários se ela resguarda as seguintes propriedades: (1) Facilidade de Uso; (2) Facilidade de Aprendizado; (3) Flexibilidade; (4) Produtividade do Usuário; (5) Retenção do Aprendizado com o uso intermitente; (6) Prevenção de Erros e (7) Satisfação de uso. Durante a construção da interface você deverá considerar esses aspectos de usabilidade e as diretrizes de projeto de diálogo homem-máquina citadas no Capítulo 6 – *Dialogue Design* do seguinte livro *Human Computer Interface Design Guidelines*, Brown, C. Marlin, Ablex Publishing Corporation. Lembre-se ao desenvolver as interfaces que elas devem conter tanto telas de entrada de dados quanto telas de saída apresentando os resultados.
2. Revisar a ERSw do Portal da Copa Brazucas 2014:
 - Atualizar os protótipos e a listagem de campos e comandos, considerando as interfaces desenvolvidas para o Portal;
 - Apresentar o detalhamento real dos casos de uso (CSUs), incluindo aspectos da interação com a interface desenvolvida para o sistema;
 - Fazer o diagrama de classes de domínio, incluindo os atributos, relacionamentos de especialização/generalização e associações com multiplicidade. Operações/métodos não são necessários neste diagrama;
3. Utilizando a linguagem de programação escolhida pelo grupo (C# Java, PHP ou Ruby) e seguindo a arquitetura em 3 camadas, MVC, implemente os seguintes casos de uso, especificados na ERSw do Portal da Copa Brazucas:

Caso de Uso	Ator	Descrição CSU
Página Inicial	N/A	N/A
Gerenciar notícias e comentários	Administrador	Permite ao administrador gerenciar as notícias e comentários do site
Visualizar notícias e comentários	Visitante	Permite ao visitante visualizar as notícias da copa e seus respectivos comentários

Observação:

*Para a revisão da ERSw, você deverá utilizar o template disponibilizado pelo professor.

Arquivo: <TP1_LabDev_Template_ERSw_Resumida.doc>

**O “Capítulo 6 – Dialogue Design do seguinte livro *Human Computer Interface Design Guidelines*, Brown, C. Marlin, Ablex Publishing Corporation” será disponibilizado pelo professor, bem como uma apostila de exemplos que evidenciam essas diretrizes

***O Local para entrega dos artefatos produzidos na primeira fase do projeto será especificado posteriormente pelo professor

****Seguem alguns exemplos dos artefatos que estão sendo solicitados.

Exemplo de Detalhamento de Caso de Uso Real

Fluxo Principal: *Solicitar Reserva*

1. O usuário acessa a funcionalidade de cadastrar reservas de recursos áudio visuais;
2. O sistema exibe os campos para o cadastro da reserva, os tipos de recursos disponíveis, um botão **Confirmar Reserva** e um botão **Cancelar**;
3. O usuário digita as seguintes informações sobre a reserva dos recursos:

- a. Data que deseja utilizar o recurso;
- b. Horário de início do empréstimo;
- c. Horário de fim do empréstimo;
- d. Unidade;
- e. Observações;
- f. Seleciona os recursos desejados;

E em seguida clica no botão **Confirmar Reserva**;

4. O sistema valida os dados, grava os dados no Banco, confirma a reserva e exibe a página de detalhes com os dados da reserva realizada para conferência;

5. O usuário visualiza os detalhes e encerra o caso de uso.



