ES3 – Engenharia de Software III

Prof. Antonio Sergio Bernardo

Manhã

PROJETO DE SOFTWARE

TÍTULO DO TRABALHO

Grupo AViS

Pedro Bernardo de SOUSA 0030481711006

Weuller Júnior Souza Bessa 0030481621040

Vítor Andrade Marques da Silva 0030481511040

Sorocaba

Primeiro Semestre de 2019

RESUMO

A Alloy City Linguistics desenvolveu e mantém uma plataforma de ensino e aprendizado de francês baseada em tecnologias web. O objetivo do grupo AViS até o final do curso ADS dos participantes é desenvolver um cliente para essa plataforma existente. O cliente vai se chamar AViS - Alloy Virtual Space, e vai se apoiar na RESTful API disponibilizada pela Alloy para o projeto. O cliente AViS será capaz de simular um ambiente 3D onde professor e aluno poderão interagir de maneira mais próxima de interações humanas presenciais, isto é, com a impressão de compartilhar o lugar, e não apenas o momento.

**Palavras-chave:** AViS. *Plataforma*. EAD. Ambiente.Tri-dimensional.

LISTA DE figuras

Figura 1 Símbolos xx

Figura 2 Ciclo de Vida xx

Figura 3 Processos xx

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 Padrão xx

Tabela 2 Ciclo xx

Tabela 3 Gupos xx

SUMÁRIO

**1 INTRODUÇÃO** 5

**2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS** xx

**3 REQUISITOS FUNCIONAIS** xx

**3.1** DIAGRAMA DE CASOS DE USO..................................................................... xx

**3.1** DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO.............................................................. xx

4 ARQUITETURA DO SISTEMA .......................................................................... xx

**4.1** DIAGRAMA DE PACOTES ............................................................................. xx

**4.2** FERRAMENTAS E TECNOLOGIA ...................................................................xx

5 DIAGRAMAS DE SEQUENCIA ........................................................................ xx

6 DIAGRAMAS DE ESTADOS ............................................................................ xx

7 OUTROS DIAGRAMAS ...................................................................................... xx

8 TELAS DO PROTÓTIPO .................................................................................. xx

**9 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

**BIBLIOGRAFIA** ....................................................................................................XX

1 INTRODUÇÃO

Arial 12 com n parágrafos.

Começar cada parágrafo com deslocamento.

Dicas:

Definir o tema Metodologia e dizer qual a sua importância.

Explicar o que significa Metodologia Customizada.

Dizer qual é a Questão de Pesquisa.

Dizer que a Questão de Pesquisa tem seus Objetivos, a seguir.

Dizer resumidamente o que é tratado em cada capítulo subsequente.

**2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS**

**3 REQUISITOS FUNCIONAIS**

**3.1** DIAGRAMA DE CASOS DE USO

**3.1** DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

4 ARQUITETURA DO SISTEMA

<ESCREVER AQUI, DE MANEIRA SUSCINTA, QUAL FOI O MODELO

ARQUITETURAL ESCOLHIDO PELO GRUPO>

**4.1** DIAGRAMA DE PACOTES

<ESCREVER AQUI UMA DEFINIÇÃO DO QUE É O DIAGRAMA DE PACOTES, DE ACORDO COM ALGUMA BIBLIOGRAFIA DA ÁREA DE ENGENHARIA DE SOFTWARE>

<INSERIR O DIAGRAMA AQUI>

**4.2** FERRAMENTAS E TECNOLOGIA

* Unreal Engine 4

É um motor de jogo desenvolvido pela Epic Games escrito em C++;

Visual Studio Community

É uma IDE da Microsoft para desenvolvimento de softwares.

* Git

É um sistema de controle de versões utilizado para registrar os históricos de edições de qualquer tipo de arquivo

* CI (Continuous Integration)

É uma prática de desenvolvimento com o objetivo de encontrar e ivestigar bus melhorando a qualidade do software e velocidade de desenvolvimento.

* CD (Continuous Integration)

É uma série de práticas destinadas a garantir que o código pode ser implantado com rapidez e segurança na produção, fornecendo todas as alterações em um ambiente de trabalho e garantindo que as aplicações e serviços de negócios funcionem como esperado por meio de rigorosos testes automatizados.

5 DIAGRAMAS DE SEQUENCIA

<ESCREVER AQUI UMA DEFINIÇÃO DO QUE É O DIAGRAMA DE SEQUENCIA, DE ACORDO COM ALGUMA BIBLIOGRAFIA DA ÁREA DE ENGENHARIA DE SOFTWARE, COMO POR EXEMPLO:>

O Diagrama de Sequência é um diagrama comportamental que procura determinar a sequência de eventos que ocorrem em um determinado processo, identificando quais mensagens devem ser disparadas entre os elementos envolvidos e em que ordem. (GUEDES, 2009).

<INSERIR OS DIAGRAMAS AQUI>

6 DIAGRAMAS DE ESTADOS

<ESCREVER AQUI UMA DEFINIÇÃO DO QUE É O DIAGRAMA DE ESTADOS, DE ACORDO COM ALGUMA BIBLIOGRAFIA DA ÁREA DE ENGENHARIA DE SOFTWARE>

<INSERIR OS DIAGRAMAS AQUI

7 OUTROS DIAGRAMAS

8 TELAS DO PROTÓTIPO

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dica:

Explicar como a Questão de Pesquisa e os Objetivos foram alcançados.

BIBLIOGRAFIA

<ESCREVER AQUI, EM ORDEM ALFABÉTICA, AS REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS USADAS PARA CONCEITUAR OS DIAGRAMAS DO TRABALHO, COMO POR EXEMPLO: >

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML 2: uma abordagem prática.** São Paulo: Novatec Editora, 2009.