

DES - Documento de Engenharia de Software

Versão: 0.3

30 de Agosto de 2017

Projeto Rikifoki

Ana Júlia Floriano Monti
Ellen Silveira Paradello
Rafael Magalhães de Barros

TABELA DE REVISÕES

Versão	Principais Autores	Descrição da Versão	Data de Término	Aprovação e data	
V0.1	Ana Júlia Ellen Rafael	Introdução, Escopo e Descrição de Funcionamento.	14/08/2017	Marina Vilela	16/08/2017
V0.2	Ana Júlia Ellen Rafael	Correção de erros da versão anterior, EAP e Dicionário EAP	22/08/2017	Marina Vilela	25/08/2017
V0.3	Ana Júlia Ellen Rafael	Correção de erros da versão anterior e Cronograma de Atividades	30/08/2017	Marina Vilela	xx/xx/xxxx

ÍNDICE

TABELA DE REVISÕES	2
ÍNDICE.....	3
1. LISTA DE FIGURAS.....	4
2. LISTA DE TABELAS	5
3. INTRODUÇÃO	6
3.1 DEFINIÇÕES, ACRÔNIMOS E ABREVIATURAS	6
4. VISÃO GERAL	7
4.1 INTRODUÇÃO	7
4.2 ESCOPO	7
4.3 DESCRIÇÃO DE FUNCIONAMENTO.....	8
5. ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS	10
5.1 REQUISITOS FUNCIONAIS	10
5.2 DIAGRAMA DE CASOS DE USO	11
5.3 FLUXOS DE EVENTOS DE CASOS DE USO.....	12
5.4 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS	13
6. PROJETO DE DADOS	14
6.1 MODELO ENTIDADE-RELACIONAMENTO	14
7. PROJETO LÓGICO.....	15
7.1 DIAGRAMA DE CLASSES.....	15
7.2 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA	15
7.3 DIAGRAMA DE PACOTES	15
7.4 DIAGRAMA DE ATIVIDADE.....	15
8. ANEXOS.....	16
8.1 STORYBOARDING	16
8.2 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO – EAP	17
8.3 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES	20
9. BIBLIOGRAFIAS DE TEXTO.....	22
10. BIBLIOGRAFIA DE IMAGENS.....	23

1. LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Logotipo da empresa	7
Figura 2 - Diagrama do Projeto Rikifoki	8
Figura 3 - Fluxograma	9
Figura 4 - EAP	17
Figura 5 - Cronograma (página 1)	20
Figura 6 - Cronograma (página 2)	21

2. LISTA DE TABELAS

Table 1- Dicionário EAP	19
-------------------------------	----

3. INTRODUÇÃO

3.1 Definições, Acrônimos e Abreviaturas

CRUD – Create, Read, Update e Delete.

4. VISÃO GERAL

4.1 Introdução

A empresa Rikifoki é voltada para a área de vestuário feminino, foi fundada em 1993. De início a produção era pequena e exclusiva para a própria loja da marca, hoje em dia a produção aumentou, é destinada à diversos clientes e não possui mais loja física.

Será desenvolvido um software de gerenciamento que abrangerá tanto a área de clientes, quanto a área de produtos, o que facilitará a administração da empresa.



Figura 1 - Logotipo da empresa

4.2 Escopo

Este projeto consiste em desenvolver um software que irá facilitar o gerenciamento dos serviços da empresa, que serão divididos em clientes, produtos e pedidos. Na área destinada aos clientes além do CRUD que conterà nome do cliente, endereço, contato, e-mail, CPF ou CNPJ, haverá a opção para adicionar um novo pedido, e verificar os pedidos já existentes com seus respectivos números de referência e datas de vencimento. Na aba de adição de pedidos será necessário informar o número do bloco, o número de referência, a data de vencimento e em uma caixa de seleção poderão ser informados os produtos contidos naquele pedido seguido pelas quantidades. Já na parte dos produtos também haverá o CRUD que conterà a referência do produto, a quantidade produzida, o custo unitário, o custo total do lote e o preço de venda unitário. Como mencionado anteriormente haverá uma ligação entre cliente e pedido, e produto e pedido.

O software não conterà com muitos detalhes do produto, não conterà um filtro para pagamentos vencidos, nem mesmo a verificação do status do pedido. Não haverá também o detalhamento do cálculo para o custo de produção unitário, e também não terá hierarquia de logins.

Abaixo está uma imagem exemplificando o funcionamento do projeto:



Figura 2 - Diagrama do Projeto Rikifoki

4.3 Descrição de funcionamento

A linguagem utilizada para desenvolvimento do software será Java, a ferramenta será a IDE Eclipse e o armazenamento dos dados será feito através de banco de dados utilizando MySQL.

O software conterà X telas, sendo inicializado pela tela de login, da qual partirá à tela com um menu para seleção das ações relacionadas aos clientes, pedidos ou produtos. Caso o usuário selecione a opção 'cliente' um segundo menu será exibido com uma tabela dos clientes já adicionados e ao lado os botões com as opções: adicionar, editar e excluir (A opção listar já estará sendo feita através da tabela). Se o usuário optar pela adição de cliente, ele será redirecionado para uma tela que conterà os campos para a entrada das informações do mesmo, e abaixo um botão para adição de um novo pedido, que quando clicado abrirá uma nova tela que conterà além dos campos para inserção das informações do pedido, um campo não editável referenciando o cliente. Se for de escolha do usuário adicionar um pedido, uma primeira tela será chamada, na qual também existirá uma tabela com todos os clientes cadastrados, para que o pedido seja vinculado a tal cliente, após selecionado, será exibida mais uma tabela com todos os pedidos daquele cliente, e assim como na tela de configuração de clientes, conterà as opções: adicionar, editar e excluir, se o usuário optar pela opção de adicionar a mesma tela de adição de pedidos já descrita anteriormente será aberta. A última opção do menu inicial será a de produto, que quando clicada, assim como todas as outras opções, será exibida uma tabela com todos os produtos da empresa juntamente com os botões de adicionar, editar e excluir. Para adição de um novo produto a tela conterà apenas campos para a inserção das informações.

Abaixo está o diagrama do projeto e fluxograma que explica de forma geral o funcionamento do software:

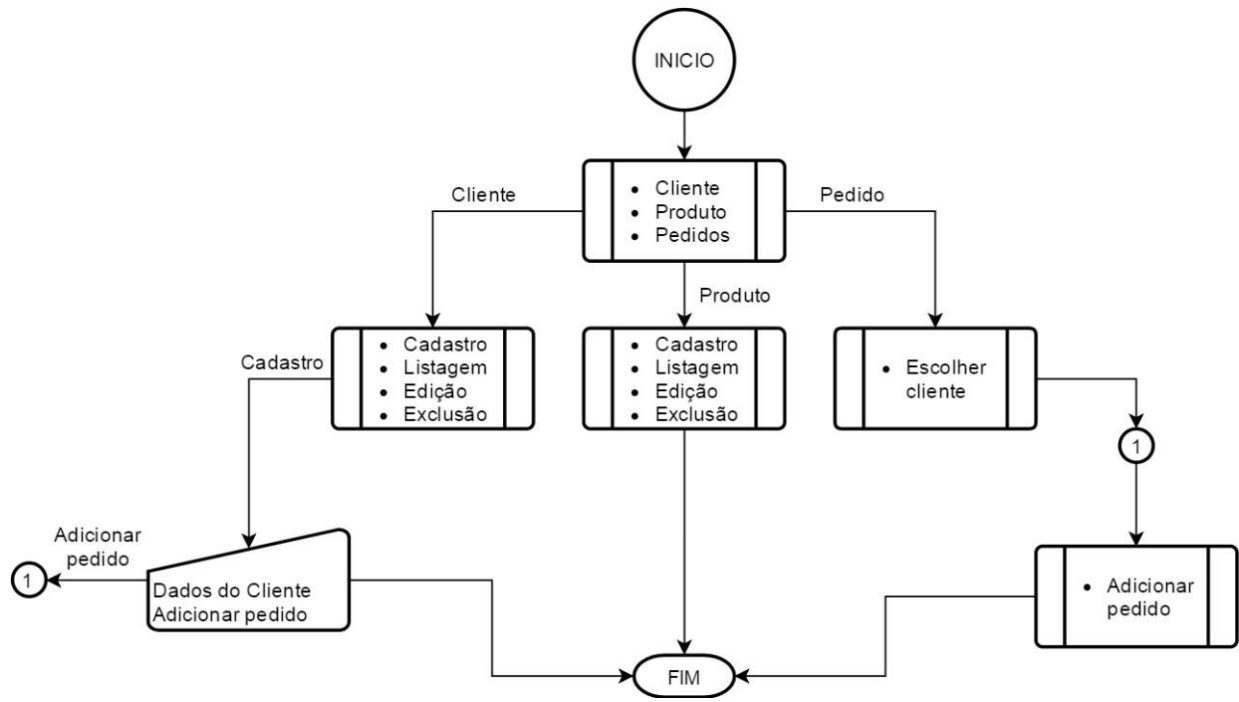


Figura 3 - Fluxograma

5. ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

5.1 Requisitos Funcionais

5.2 Diagrama de Casos de Uso

5.3 Fluxos de Eventos de Casos de Uso

5.4 Requisitos Não-Funcionais

6. PROJETO DE DADOS

6.1 Modelo Entidade-Relacionamento

7. PROJETO LÓGICO

7.1 Diagrama de Classes

7.2 Diagrama de Sequência

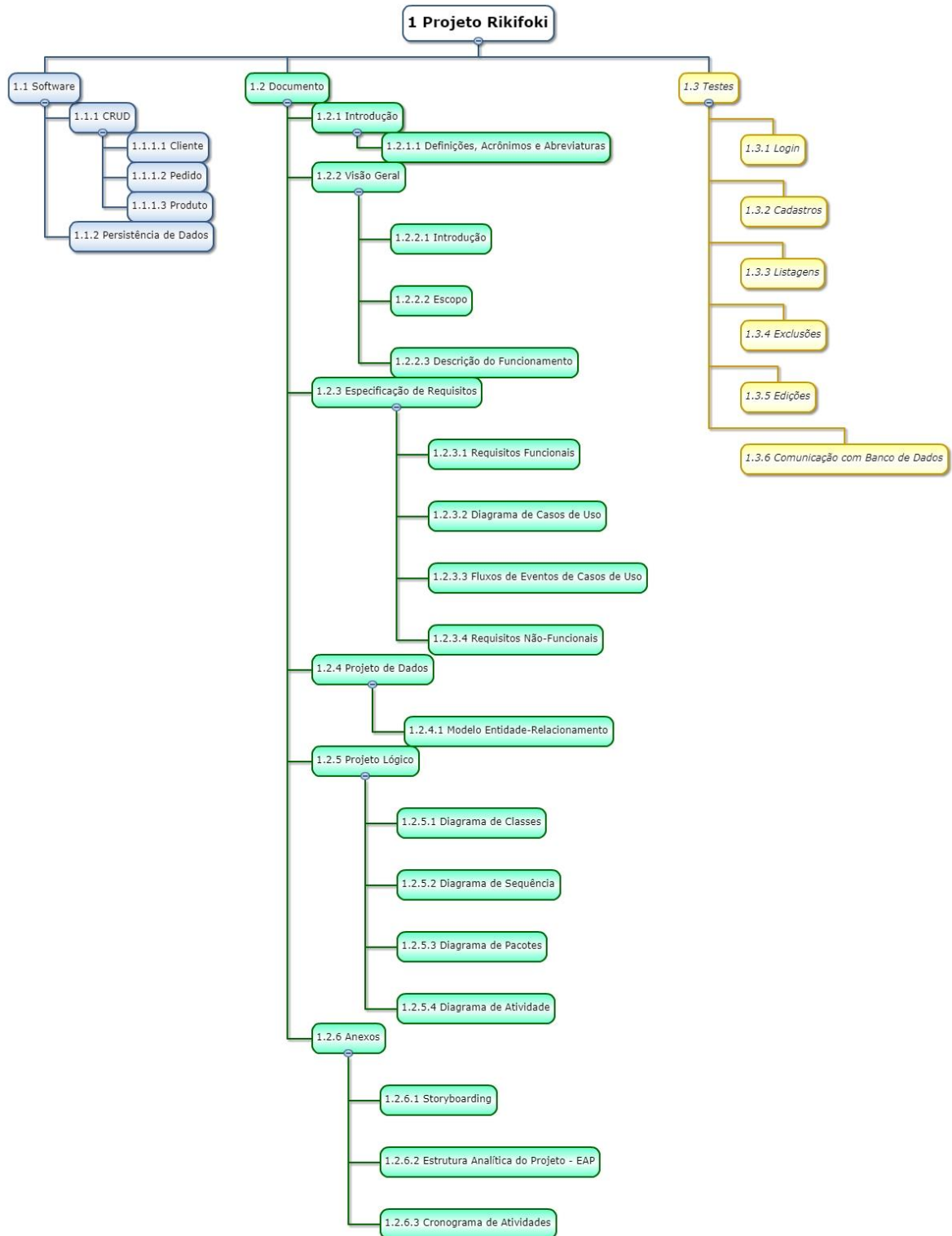
7.3 Diagrama de Pacotes

7.4 Diagrama de Atividade

8. ANEXOS

8.1 Storyboarding

8.2 Estrutura Analítica do Projeto – EAP



www.wbsbox.com





























Figura 4 - EAP

Tópico	Título	Descrição
1.1.1.1	Clientes	CRUD de clientes para cadastro, listagem, edição e exclusão.
1.1.1.2	Pedido	CRUD de pedidos para cadastro, listagem, edição e exclusão.
1.1.1.3	Produtos	CRUD de produtos para cadastro, listagem, edição e exclusão.
1.1.2.1	Banco de Dados	A persistência de dados utilizada no sistema será Banco de dados MySQL
1.2.1.1	Definições, acrônimos e abreviaturas	Irá conter os termos em outras línguas que não o português e o significado das abreviaturas utilizadas no documento.
1.2.2.1	Introdução	Breve introdução da empresa e do software que será desenvolvido.
1.2.2.2	Escopo	Está definindo o que o projeto terá ou não de forma resumida.
1.2.2.3	Descrição do funcionamento	Descreve em detalhes cada parte do software e seu funcionamento.
1.2.3.2	Requisitos Funcionais	Descrição das funções do software, baseado no que o usuário deseja.
1.2.3.2	Diagrama de Casos de Uso	Diagrama que define as funções de aplicação que o software irá apresentar, ou seja, define todos os requisitos funcionais do mesmo.
1.2.3.3	Fluxos de Eventos de Casos de Uso	Cada fluxo representa o comportamento do usuário e a resposta do sistema.
1.2.3.4	Requisitos Não-Funcionais	Descrição das qualidades do software, como manutenibilidade, usabilidade, desempenho, etc.
1.2.4.1	Modelo Entidade-Relacionamento	Um tipo de fluxograma, usado para ilustrar como as entidades se relacionam entre si.
1.2.5.1	Diagrama de Classes	Descreve todas as entidades/objetos contidos no projeto e seus respectivos relacionamentos.

1.2.5.2	Diagrama de Sequência	Mostra a sequência em que as mensagens são trocadas pelos objetos durante uma certa tarefa do software.
1.2.5.3	Diagrama de Pacotes	Exibe todos os pacotes do software.
1.2.5.4	Diagrama de Atividade	Descreve todas as atividades necessárias em um processo, a ordem em que são realizadas e a dependência entre elas.
1.2.6.1	Storyboarding	Protótipo de baixa fidelidade, que define de uma maneira mais efetiva os requisitos de interface como por exemplo o modelo navegacional do sistema e o layout da interface.
1.2.6.2	Estrutura Analítica do Projeto - EAP	É uma árvore exaustiva, hierárquica e utilizada para evidenciar o que é realmente necessário para a execução de um projeto, desmembrando as fases e facilitando a realização das tarefas.
1.2.6.3	Cronograma de Atividades	Mostra os tempos previstos para cada tarefa ser realizada dentro do prazo de término do projeto.

Table 1- Dicionário EAP

8.3 Cronograma de Atividades

Eng_Software							
Id		Modo da Tarefa	Nome da Tarefa	Duração	Início	Término	
1			1 Rikifoki	65 dias	Qui 10/08/17	Qua 08/11/17	
30			1.3 Testes	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17	
36			1.3.6 Comunicação com Banco de Dados	35 dias	Qui 14/09/17	Qua 01/11/17	
35			1.3.5 Edições	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17	
34			1.3.4 Exclusões	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17	
33			1.3.3 Listagens	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17	
32			1.3.2 Cadastros	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17	
31			1.3.1 Login	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17	
8			1.2 Documento	65 dias	Qui 10/08/17	Qua 08/11/17	
26			1.2.6 Anexos	20 dias	Qui 17/08/17	Qua 13/09/17	
29			1.2.6.3 Cronograma de Atividades	5 dias	Qui 24/08/17	Qua 30/08/17	
28			1.2.6.2 Estrutura Analítica do Projeto - EAP	5 dias	Qui 17/08/17	Qua 23/08/17	
27			1.2.6.1 Storyboarding	10 dias	Qui 31/08/17	Qua 13/09/17	
21			1.2.5 Projeto Lógico	20 dias	Qui 12/10/17	Qua 08/11/17	
25			1.2.5.4 Diagrama de Atividades	5 dias	Qui 12/10/17	Qua 18/10/17	
24			1.2.5.3 Diagrama de Pacotes	5 dias	Qui 02/11/17	Qua 08/11/17	
23			1.2.5.2 Diagrama de Sequência	5 dias	Qui 02/11/17	Qua 08/11/17	
22			1.2.5.1 Diagrama de Classes	5 dias	Qui 19/10/17	Qua 25/10/17	
20			1.2.4 Projeto de Dados	10 dias	Qui 31/08/17	Qua 13/09/17	
15			1.2.3 Especificação de Requisitos	11 dias	Qui 14/09/17	Qui 28/09/17	
19			1.2.3.4 Requisitos Não Funcionais	6 dias	Qui 14/09/17	Qui 21/09/17	
18			1.2.3.3 Fluxo de Eventos de Casos de Uso	6 dias	Qui 21/09/17	Qui 28/09/17	
17			1.2.3.2 Diagramas de Casos de Uso	6 dias	Qui 21/09/17	Qui 28/09/17	
16			1.2.3.1 Requisitos Funcionais	6 dias	Qui 14/09/17	Qui 21/09/17	
11			1.2.2 Visão Geral	4 dias	Qui 10/08/17	Ter 15/08/17	
14			1.2.2.3 Descrição do Funcionamento	1 dia	Ter 15/08/17	Ter 15/08/17	
13			1.2.2.2 Escopo	1 dia	Seg 14/08/17	Seg 14/08/17	

Página 1

Figura 5 - Cronograma (página 1)











Eng_Software						
Id		Modo da Tarefa	Nome da Tarefa	Duração	Início	Término
12			1.2.2.1 Intrudução	1 dia	Qui 10/08/17	Qui 10/08/17
9			1.2.1 Introdução	65 dias	Qui 10/08/17	Qua 08/11/17
10			1.2.1.1 Definições, Acrônimos e Abreviaturas	65 dias	Qui 10/08/17	Qua 08/11/17
2			1.1 Software	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17
7			1.1.2 Persistência de Dados	35 dias	Qui 14/09/17	Qua 01/11/17
3			1.1.1 CRUD	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17
6			1.1.1.3 Produto	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17
5			1.1.1.2 Pedido	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17
4			1.1.1.1 Cliente	45 dias	Qui 31/08/17	Qua 01/11/17
Página 2						

Figura 6 - Cronograma (página 2)

9. BIBLIOGRAFIAS DE TEXTO

<http://www.dsc.ufcg.edu.br/~jacques/cursos/map/html/uml/diagramas/classes/classes1.htm>
<http://www.dsc.ufcg.edu.br/~jacques/cursos/map/html/uml/diagramas/interacao/sequencia.htm>
http://homepages.dcc.ufmg.br/~amendes/GlossarioUML/glossario/conteudo/pacotes/diagrama_de_pacotes.htm
http://www.dsc.ufcg.edu.br/~jacques/cursos/map/html/uml/diagramas/atividades/diag_atividades.htm
<https://www.dimap.ufrn.br/~jair/ES/c4.html>
http://www.academia.edu/468429/Uso_De_StoryBoards_Para_a_Documenta%C3%A7%C3%A3o_Dos_Requisitos_No_Desenvolvimento_Distribuido_De_Software
<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/administracao/o-que-e-e-como-utilizar-a-eap/14600>
<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-%C3%A9-um-modelo-entidade-relacionamento>

10. BIBLIOGRAFIA DE IMAGENS
