

Ary Felipe Farah e Silva
Adriano Carlos Souza Vale Filho
Ícaro Lima Kuchanovicz
Mariana Sprada
Vinícius Dorneles

RELAÇÃO DE ARTEFATOS ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

AutoChoice

Trabalho apresentado como requisito
parcial para a disciplina de **Experiência
Criativa – Projetando Soluções
Computacionais**, do curso de Bacharelado
em Engenharia de Software, da PUCPR.

Orientadores:

Prof^a. Cristina Verçosa P. B. de Souza

Prof. Giulio Domenico Bordin

Prof^a. Rosilene Fernandes

Curitiba

2024

SUMÁRIO

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	3
ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	4
ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”	5
ARTEFATO 4: Canvas PBB	6
ARTEFATO 5: Relação de User Stories.....	7
ARTEFATO 6: Modelo Relacional	9
ARTEFATO 7: Diagrama de Classes.....	10
ARTEFATO 8: Diagrama de Atividades.....	11
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS	12

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”	3
Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”	4
Figura 3 – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018.....	5
Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018	6
Figura 5 – Exemplo 1: User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.....	7
Figura 6 – Exemplo 2: User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.....	8
Figura 7 – Exemplo: Modelo Relacional gerado por engenharia reversa (MySQL Workbench).	9
Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Classes.	10
Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Atividades.	11

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO: AutoChoice	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Comparação entre diferentes modelos de carros
2	Auxílio na escolha de um modelo de carro para diferentes tipos de propostas e necessidades.
3	Informar a ficha técnica dos carros

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

ARTEFATO 2: Quadro “é - não é - faz - não faz”



Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.

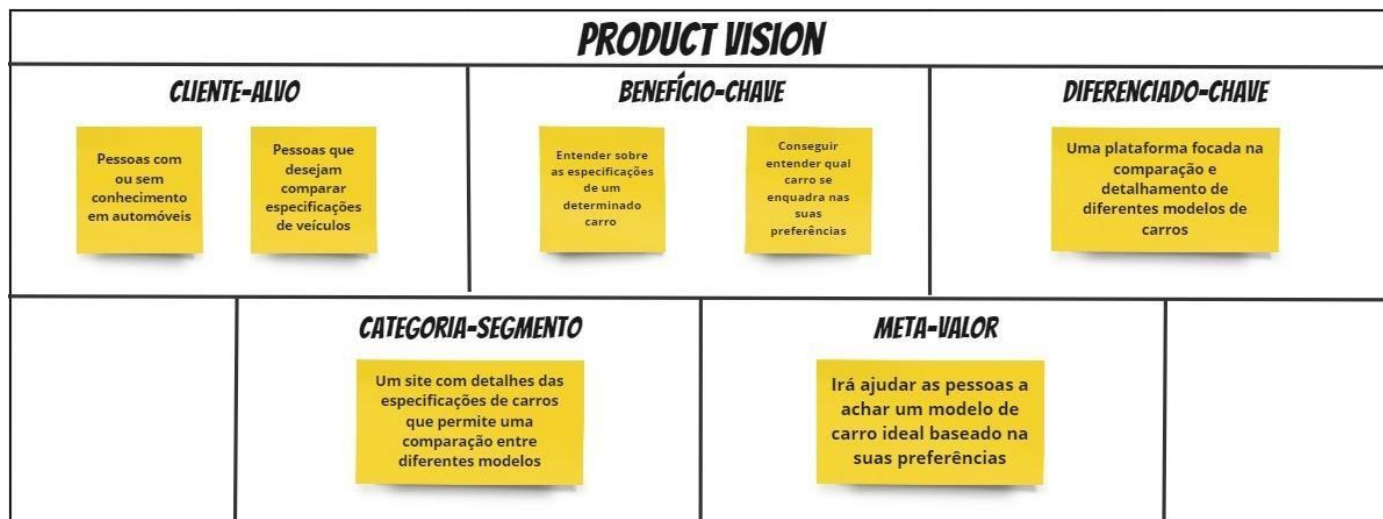


Figura 3 – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

ARTEFATO 4: Canvas PBB

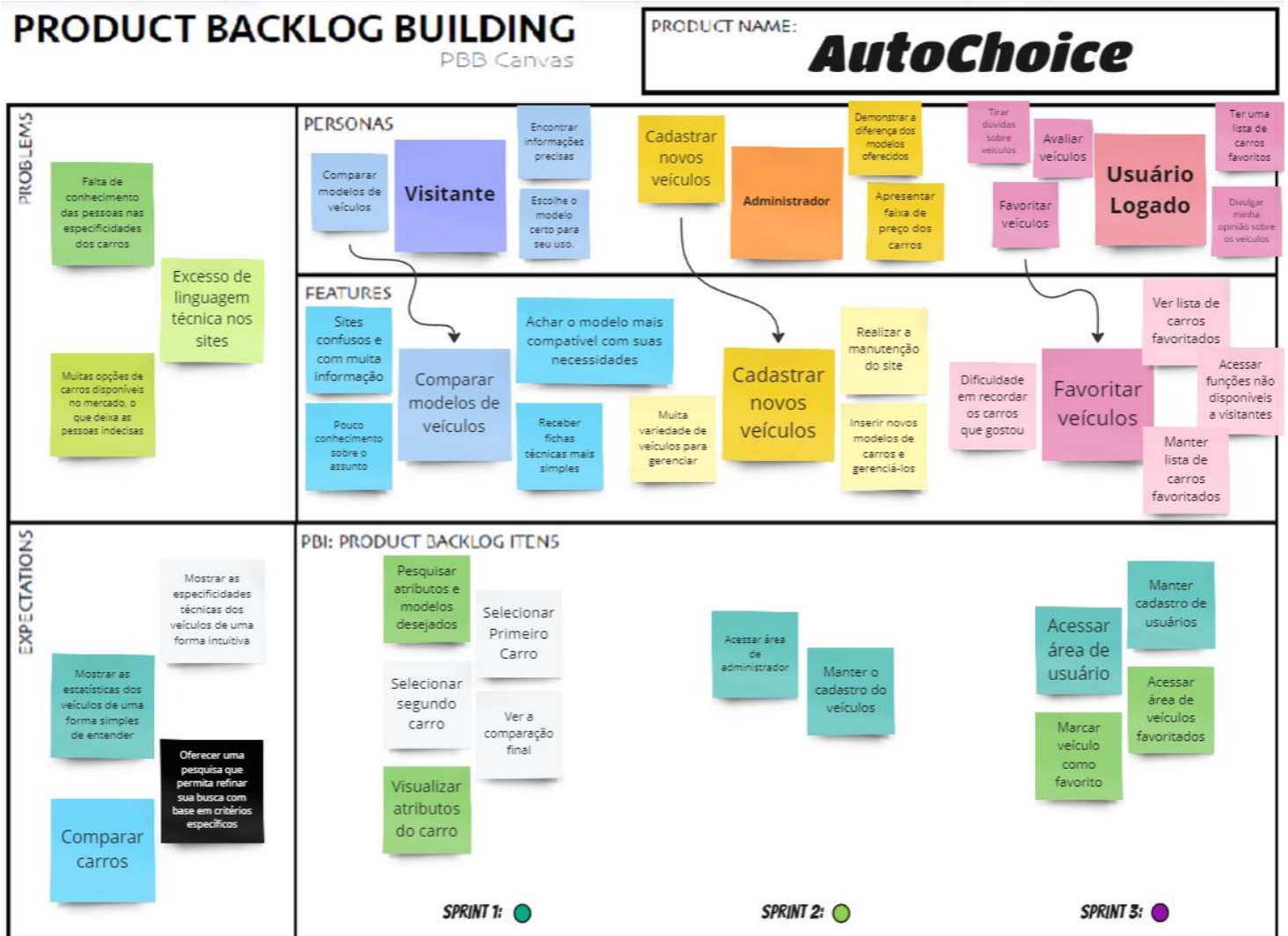


Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

ARTEFATO 5: Relação de User Stories

HISTÓRIA DO USUÁRIO 5 - PBI: Pesquisar atributos e modelos desejados	
COMO: Visitante POSSO: Pesquisar atributos e modelos desejados PARA: Achar o modelo mais compatível com suas necessidades	
Critério de Aceite 1	DADO QUE: Usuário visitante deseja buscar um veículo com algum atributo específico QUANDO: digita alguma especificação condizente com algum atributo de um carro do banco de dados ENTÃO: são mostrados os veículos que são compatíveis com o atributo pesquisado
Critério de Aceite 2	DADO QUE: Usuário visitante deseja buscar um veículo com algum atributo específico QUANDO: digita alguma especificação não presente em nenhum modelo de veículo do Banco de Dados ENTÃO: Não aparece nenhum veículo no resultado de busca

Figura 5 – Exemplo 1: User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

HISTÓRIA DO USUÁRIO 6 - PBI: Visualizar atributos do veículo	
COMO: Visitante POSSO: Visualizar atributos do veículo PARA: Receber fichas técnicas mais simples	
Critério de Aceite 1	DADO QUE: Usuário visitante deseja visualizar as especificidades de um veículo QUANDO: Clica com o botão esquerdo em cima da imagem do veículo ENTÃO: Abre uma página com as especificidades do veículo selecionado
Critério de Aceite 2	DADO QUE: Usuário visitante deseja visualizar as especificidades de um veículo QUANDO: Clica com o botão direito em cima da imagem do veículo ENTÃO: Não serão exibidas as especificidades do veículo

HISTÓRIA DO USUÁRIO 7 - PBI: Marcar veículo como favorito	
COMO: Usuário Logado POSSO: Marcar veículo como favorito PARA: Manter lista de carros favoritos	
Critério de Aceite 1	DADO QUE: Usuário logado deseja adicionar um veículo a sua lista de favoritos QUANDO: clica com o botão esquerdo em cima do botão de favoritar de um veículo não existente na sua lista ENTÃO: o veículo é adicionado à sua lista de favoritos
Critério de Aceite 2	DADO QUE: Usuário logado deseja adicionar um veículo a sua lista de favoritos QUANDO: clica com o botão esquerdo em cima do botão de favoritar de um veículo já favoritado anteriormente ENTÃO: o veículo é removido da lista de favoritos

HISTÓRIA DO USUÁRIO 8 - PBI: Acessar área de veículos favoritos	
COMO: Usuário Logado POSSO: Acessar área de veículos favoritos PARA: Ver lista de carros favoritos	
Critério de Aceite 1	DADO QUE: Usuário logado deseja visualizar a sua lista de veículos favoritos QUANDO: acessa a área de perfil ENTÃO: são mostrados os veículos favoritos por ele
Critério de Aceite 2	DADO QUE: Usuário logado deseja visualizar a sua lista de veículos favoritos QUANDO: acessa a área de perfil sem ter favoritado nenhum veículo anteriormente ENTÃO: Não é exibido nenhum veículo nesta área

ARTEFATO 6: Modelo Relacional

ARTEFATO 6: Modelo Relacional

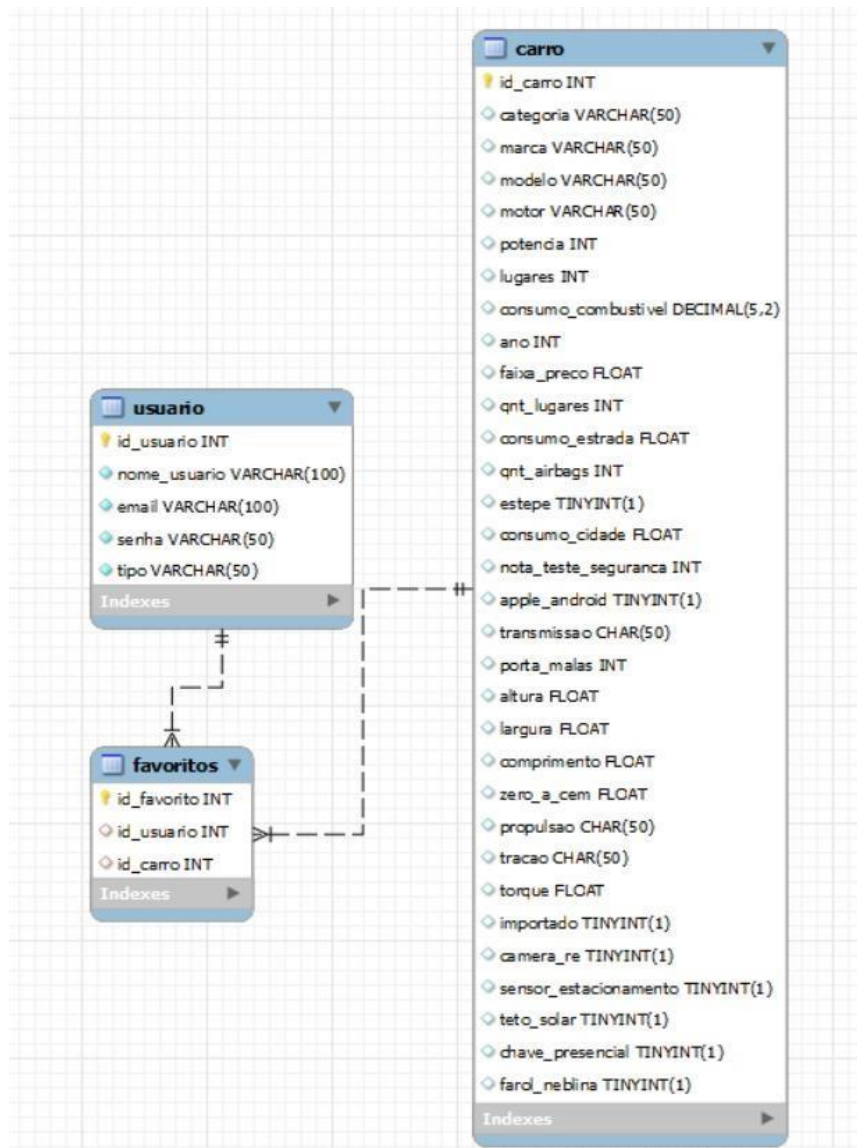


Figura 7 – Exemplo: Modelo Relacional gerado por engenharia reversa (MySQL Workbench).

ARTEFATO 7: Diagrama de Classes

NÃO UTILIZAMOS ORIENTAÇÃO A OBJETOS NA PROGRAMAÇÃO

O Diagrama de Classes da UML representa a estrutura e relações entre as classes de um produto de software orientado a objetos.

Importante:

- Esta seção é opcional apenas se o produto de software for orientado a objetos.
- A equipe deve combinar com a banca de professores todos os artefatos de especificação.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

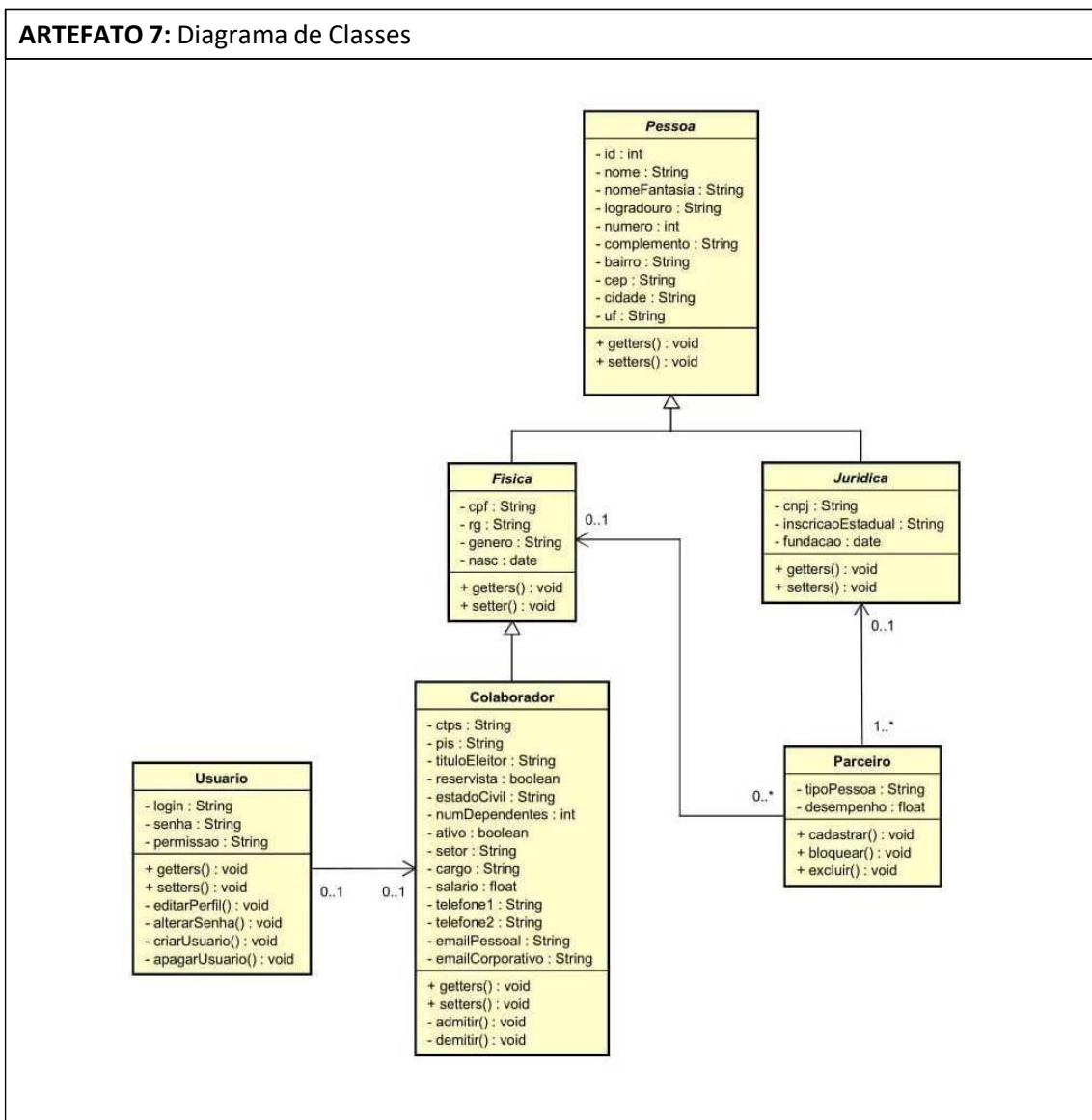


Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Classes.

ARTEFATO 8: Diagrama de Atividades

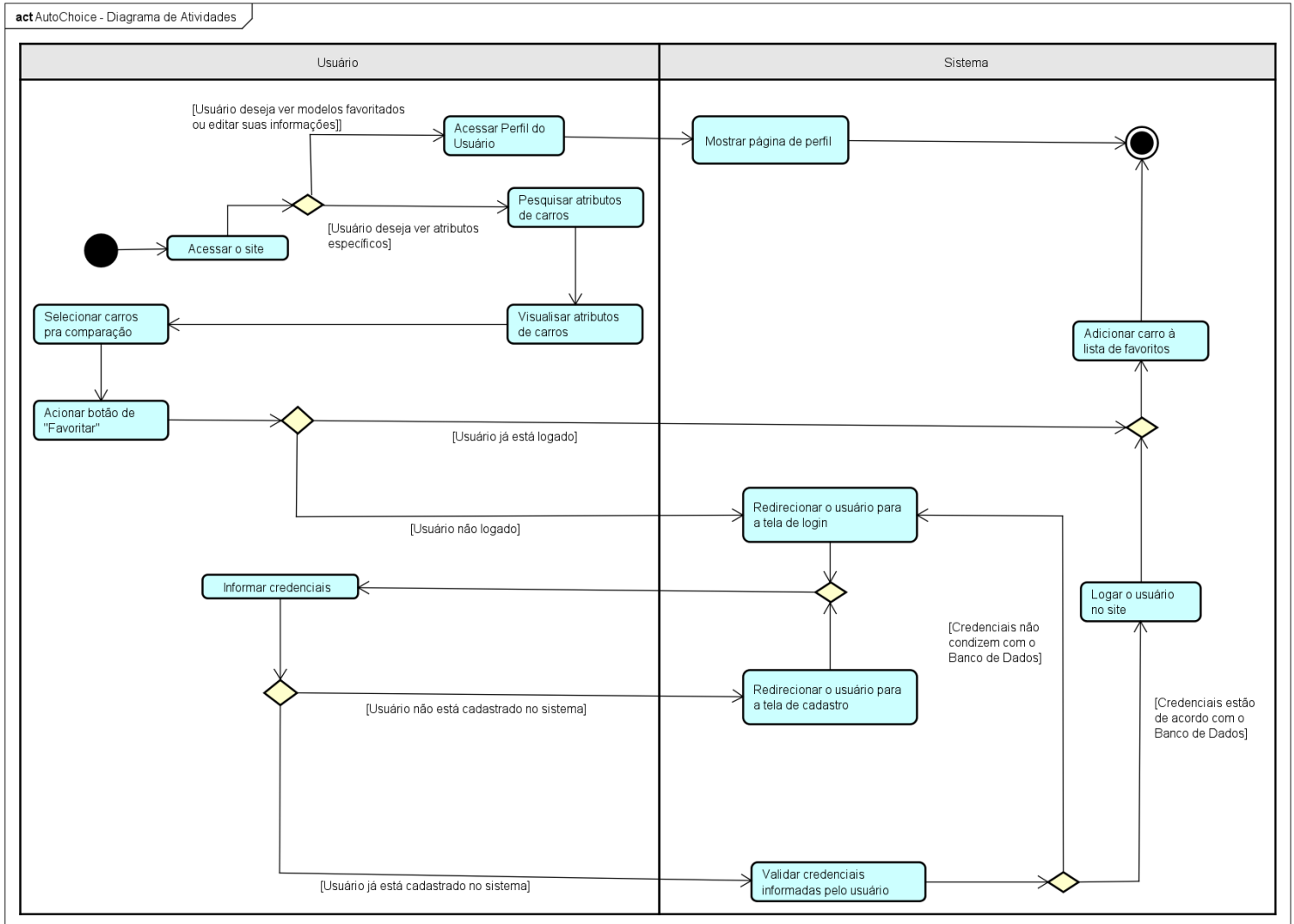


Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Atividades.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, F. **Product backlog building: concepção de um product backlog efetivo**. 2018. Disponível em: <https://speakerdeck.com/fabiogr/product-backlog-building>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.

AGUIAR, F. **PBB_Canvas Template**. 2018. Disponível em: http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB_Canvas.pdf. Acesso em 10 de fevereiro de 2022.

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.