

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<sup>a</sup>. Cristina Verçosa P. B. de Souza

Prof. Giulio Domenico Bordin

Prof<sup>a</sup>. 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”.

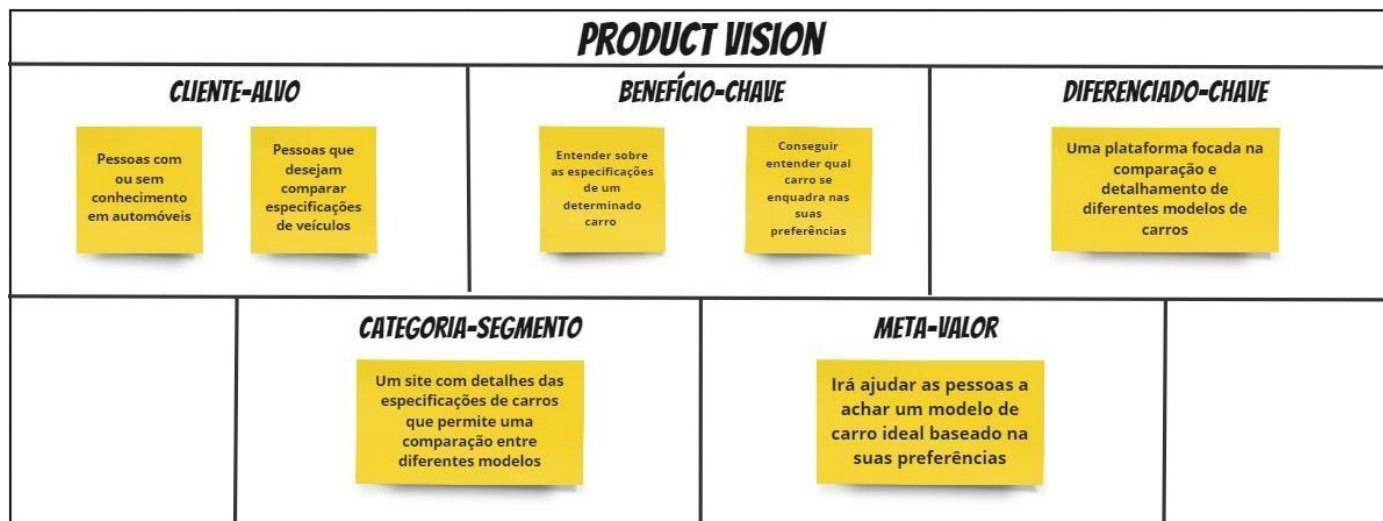


Figura 3 – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

## ARTEFATO 4: Canvas PBB

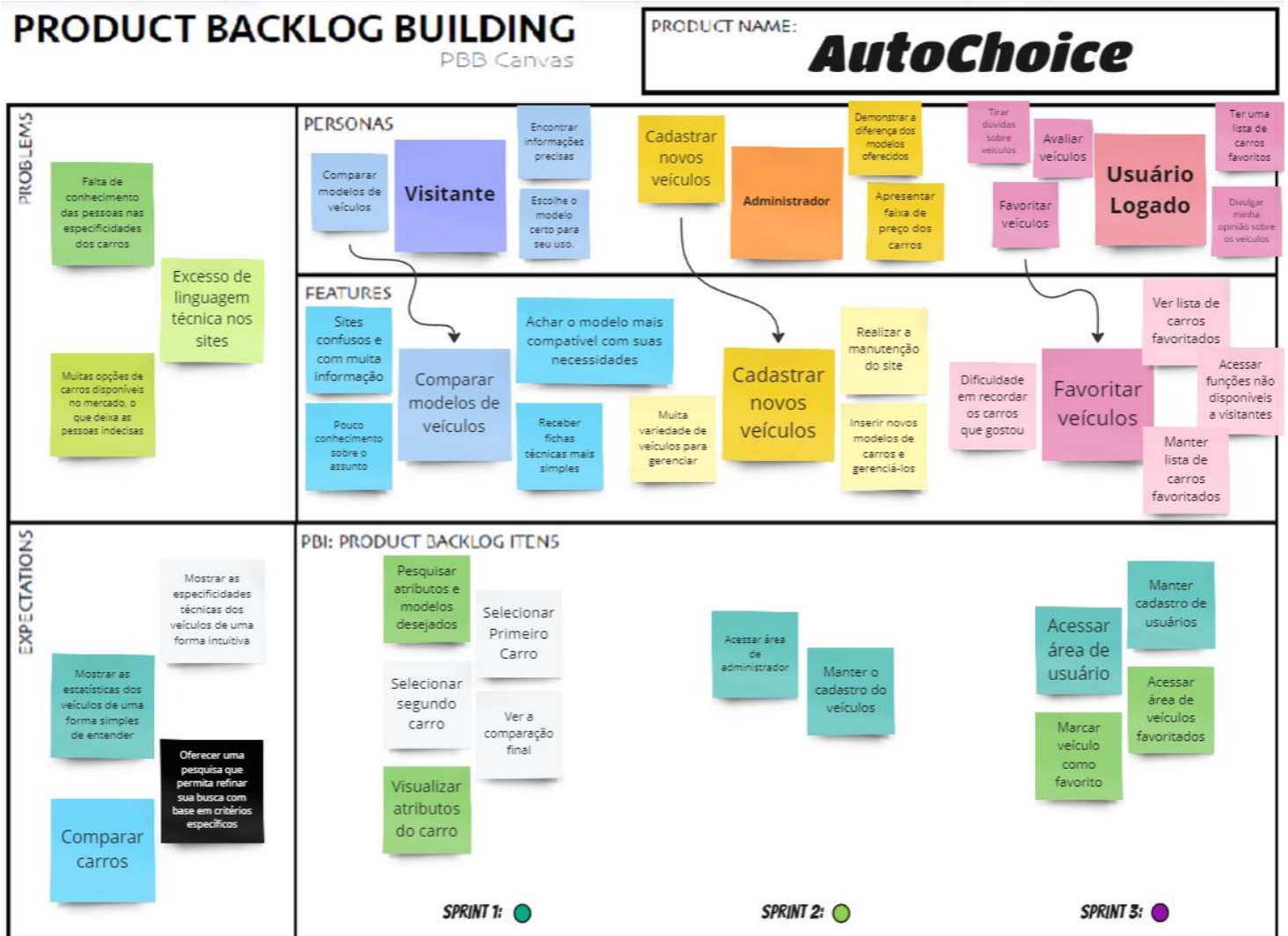


Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

## ARTEFATO 5: Relação de User Stories

HISTÓRIA DO USUÁRIO 5 - PBI: Pesquisar atributos e modelos desejados	
<b>COMO:</b> Visitante <b>POSSO:</b> Pesquisar atributos e modelos desejados <b>PARA:</b> Achar o modelo mais compatível com suas necessidades	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> Usuário visitante deseja buscar um veículo com algum atributo específico  <b>QUANDO:</b> digita alguma especificação condizente com algum atributo de um carro do banco de dados  <b>ENTÃO:</b> são mostrados os veículos que são compatíveis com o atributo pesquisado
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> Usuário visitante deseja buscar um veículo com algum atributo específico  <b>QUANDO:</b> digita alguma especificação não presente em nenhum modelo de veículo do Banco de Dados  <b>ENTÃO:</b> 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	
<b>COMO:</b> Visitante <b>POSSO:</b> Visualizar atributos do veículo <b>PARA:</b> Receber fichas técnicas mais simples	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> Usuário visitante deseja visualizar as especificidades de um veículo <b>QUANDO:</b> Clica com o botão esquerdo em cima da imagem do veículo <b>ENTÃO:</b> Abre uma página com as especificidades do veículo selecionado
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> Usuário visitante deseja visualizar as especificidades de um veículo <b>QUANDO:</b> Clica com o botão direito em cima da imagem do veículo <b>ENTÃO:</b> Não serão exibidas as especificidades do veículo

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

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



## ARTEFATO 6: Modelo Relacional

### ARTEFATO 6: Modelo Relacional

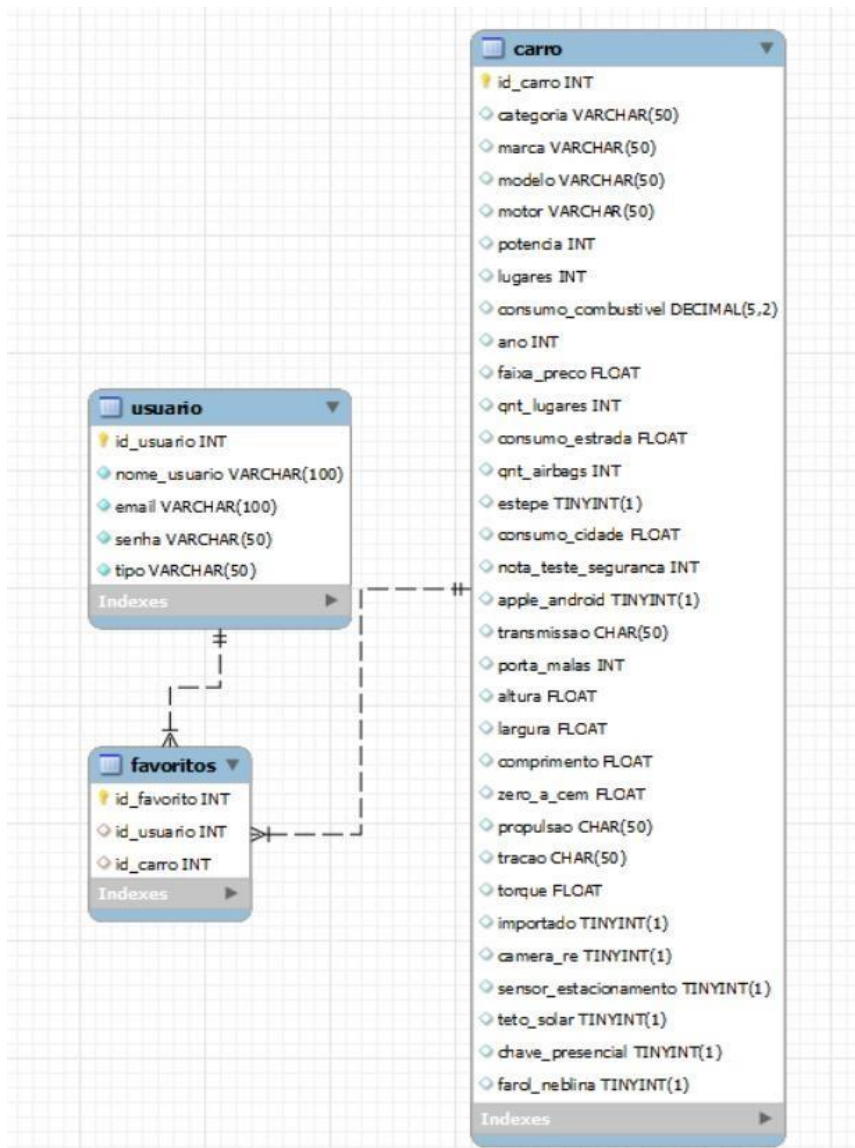


Figura 7 – Exemplo: Modelo Relacional gerado por engenharia reversa (MySQL Workbench).

## 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.

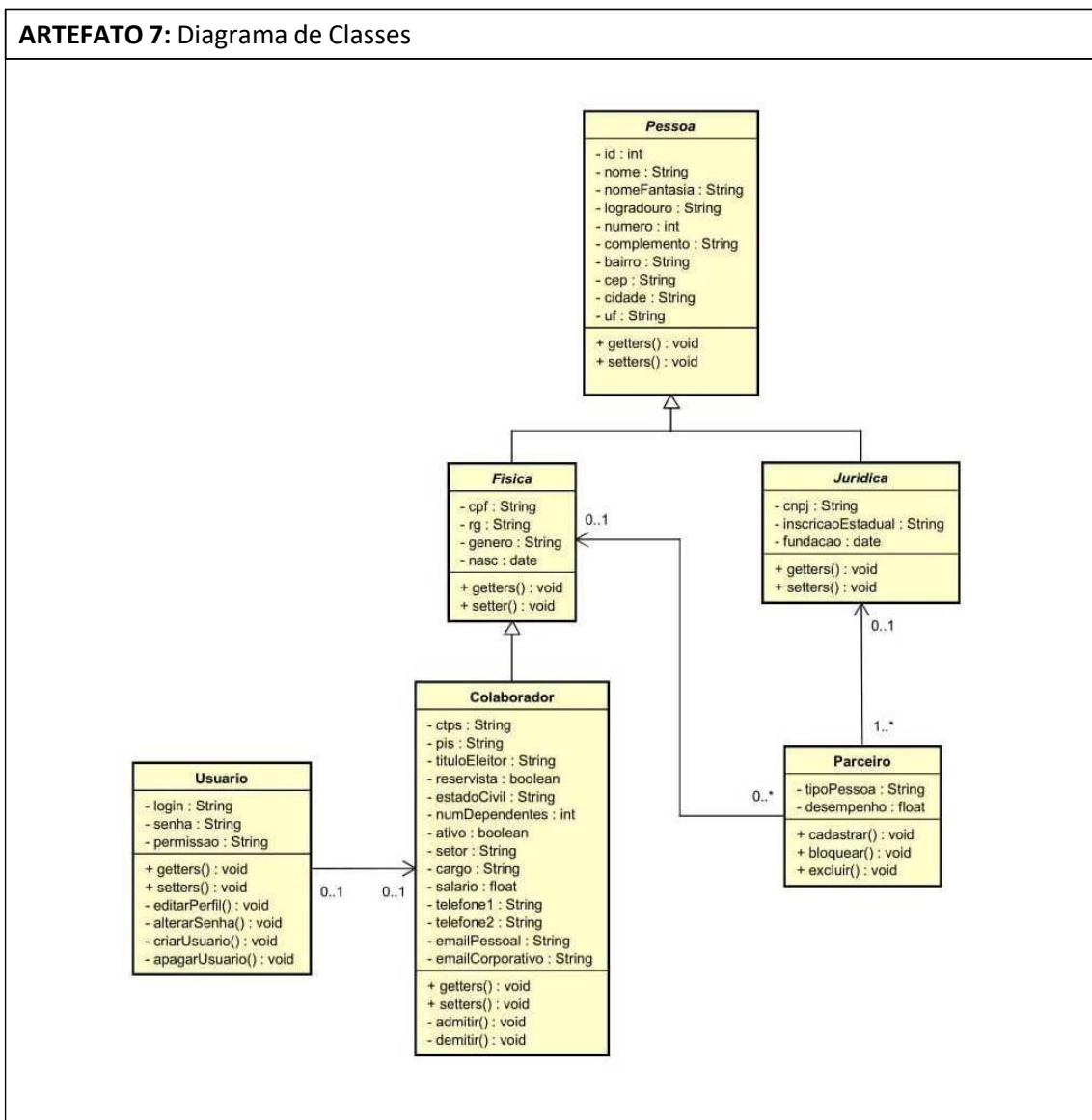
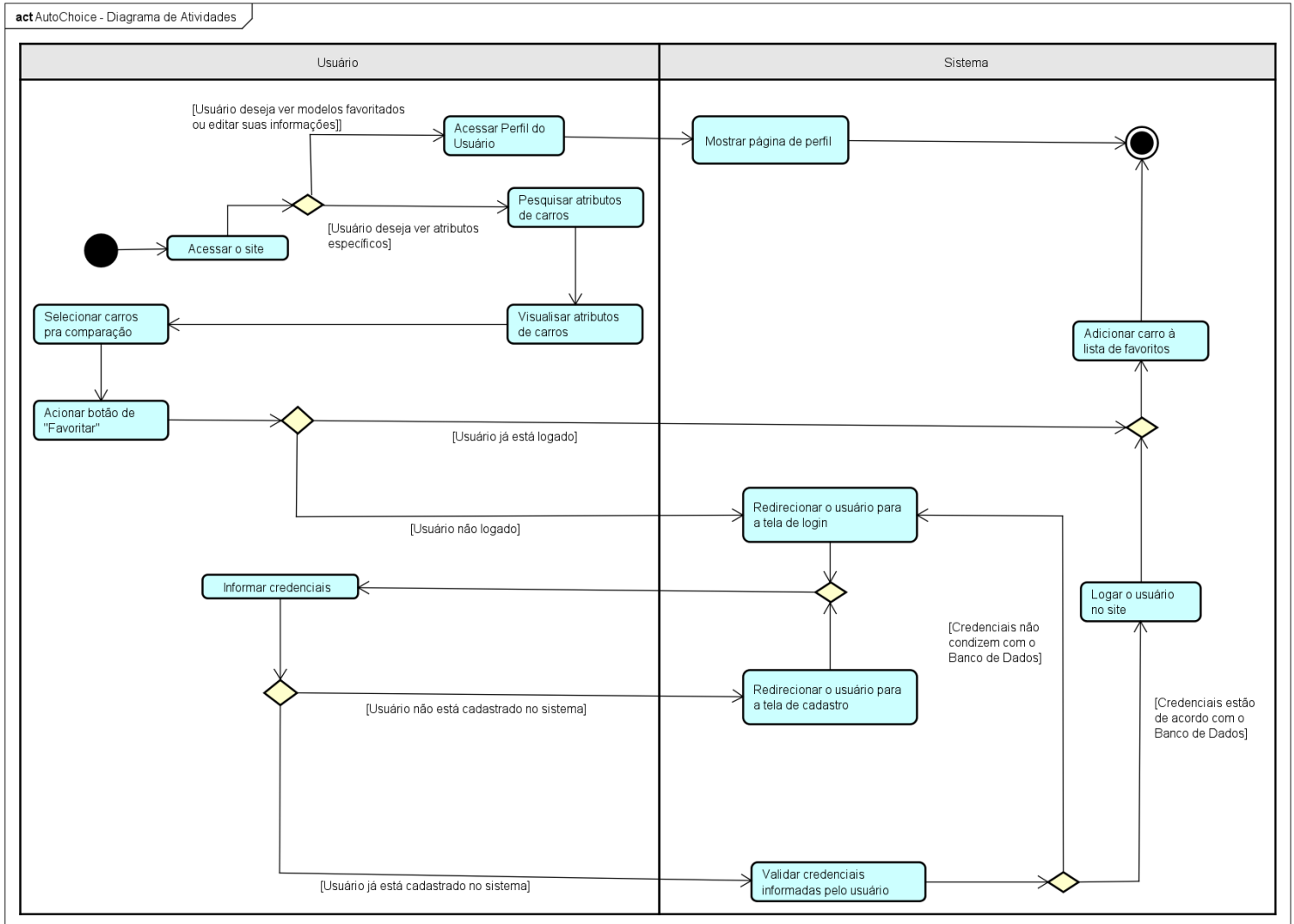
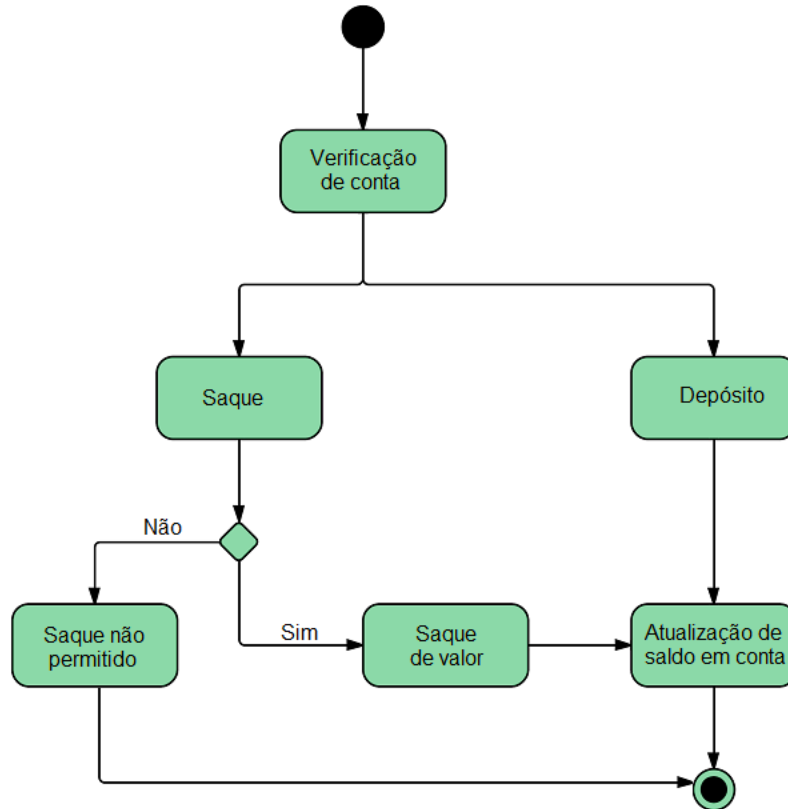


Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Classes.

## ARTEFATO 8: Diagrama de Atividades



**ARTEFATO 8.1: 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](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.