

# 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	
ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES  Figura 1 – Quadro "3 Objetivos"	.3
, and the second	
Figura 1 – Quadro "3 Objetivos"	.4
Figura 1 – Quadro "3 Objetivos"	.4 .5
Figura 1 – Quadro "3 Objetivos"	.4 .5 .6
Figura 1 – Quadro "3 Objetivos"	.4 .5 .6
Figura 1 – Quadro "3 Objetivos"	.4 .5 .6 .7



# 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".

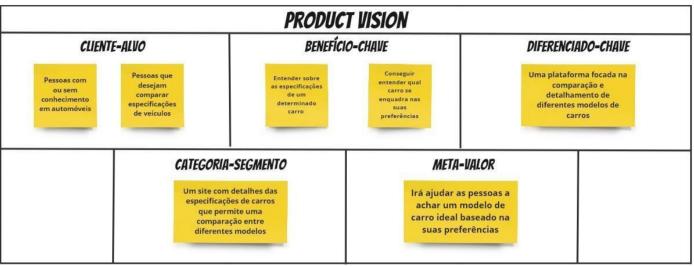


Figura 3 – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

Especificação de Projeto AutoChoice 5



## **ARTEFATO 4: Canvas PBB**

#### PRODUCT BACKLOG BUILDING PRODUCT NAME: **AutoChoice** PBB Canvas PERSONAS PROBLEMS Cadastrai precisas veículos novos Usuário Falta de veículos modelos de veículos **Visitante** Logado das pessoas nas especificidades veículos dos carros seu uso Excesso de FEATURES linguagem Ver lista de técnica nos Achar o modelo mais carros confusos e favoritados sites compativel com suas manutenção necessidades do site Acessar Muitas opções de carros disponíveis no mercado, o que deixa as pessoas indecisas Cadastrar informação funções não Comparar Dificuldade Favoritar em recordar modelos de novos os carros Muita veículos a visitantes Pouco nhecimen sobre o assunto Inserir novos modelos de veículos veículos que gostou Manter veículos para técnicas mais carros e gerenciar lista de gerenciá-los carros favoritados **EXPECTATIONS** PBI: PRODUCT BACKLOG ITENS Pesquisar Mostrar as Manter especificidades técnicas dos cadastro de modelos Selecionar usuários desejados Acessar veículos de uma Primeiro forma intuitiva área de Carro Manter o Mostrar as usuário Selecionar cadastro do área de veículos de uma forma simples segundo Ver a veículos carro comparação final favoritados veículo como favorito Visualizar atributos do carro Comparar carros SPRINT 1: SPRINT 2: SPRINT 3:

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		
	uisar 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: Receb	per fichas técnicas mais simples	
Critério de Aceite 1	DADO QUE: Usuário visitante deseja visualizar as especifidades 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 especifidades 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 favoritados			
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	DADO QUE: Usuário logado deseja adicionar um veículo a sua lista de favoritos		
Aceite 2	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 favoritados		
COMO: Usuário Logado		
POSSO: Acessar área de veículos favoritados		
PARA: Ver lista de carros favoritados		
Critério de	DADO QUE: Usuário logado deseja visualizar a sua lista de veículos favoritados	
Aceite 1	QUANDO: acessa a área de perfil	
	ENTÃO: são mostrados os veículos favoritados por ele	
Critério de	DADO QUE: Usuário logado deseja visualizar a sua lista de veículos favoritados	
Aceite 2	QUANDO: acessa a área de perfil sem ter favoritado nenhum veículo	
	anteriormente	
	ENTÃO: Não é exibido nenhum veículo nesta área	



## ARTEFATO 6: Modelo Relacional

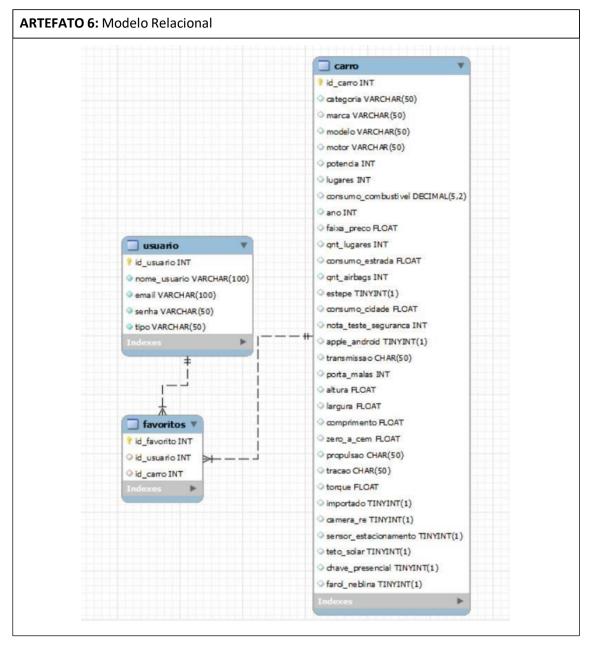


Figura 7 – Exemplo: Modelo Relacional gerado por engenharia reversa (MySQL Workbench).



# 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.

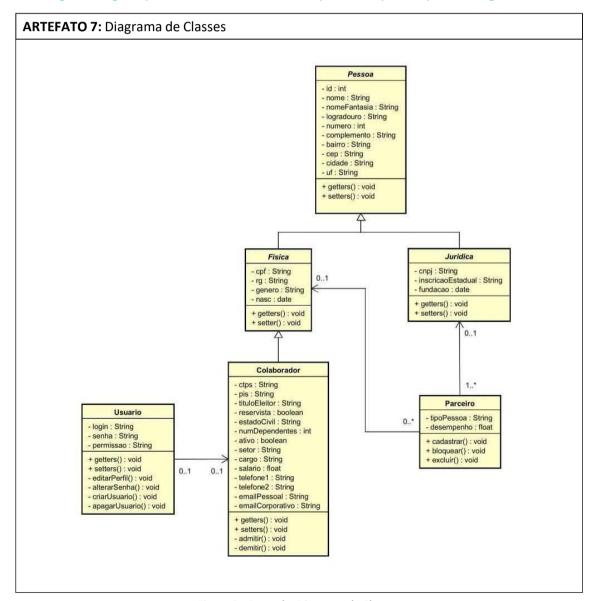
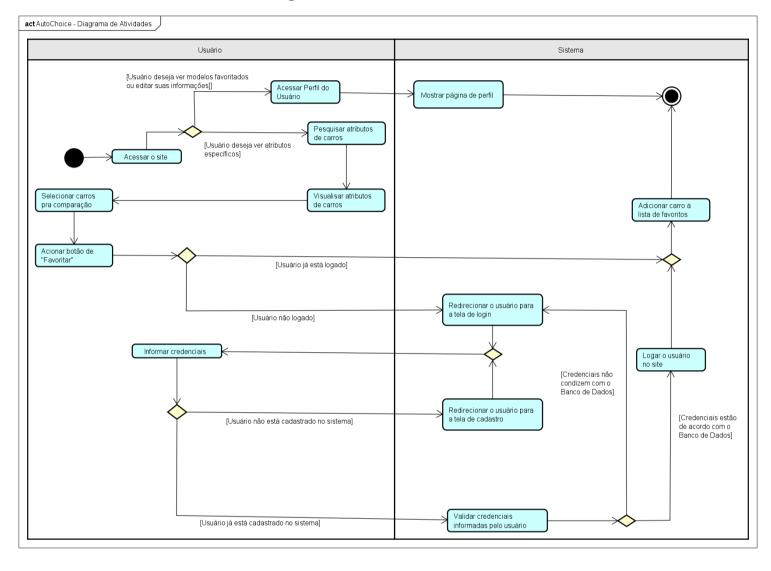


Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Classes.



# ARTEFATO 8: Diagrama de Atividades





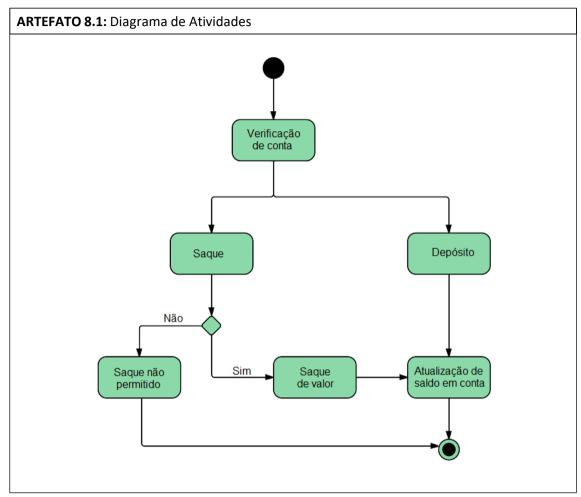


Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Atividades.



## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

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

AGUIAR, F. **PBB\_Canvas Template**. 2018. Disponível em: <a href="http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB\_Canvas.pdf">http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB\_Canvas.pdf</a>. 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: <a href="https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrumguide-Portuguese-European.pdf">https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrumguide-Portuguese-European.pdf</a>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.