**DES - Documento de Engenharia de Software**

Versão: 0.1

xx de <mês> de xxxx

**Projeto <Nome>**

<NomeAutor>

<NomeAutor>

<NomeAutor>

EC205 - AulaLab 4 - Documento Engenharia de Software.docx

Tabela de Revisões

| Versão | Principais Autores | Descrição da Versão | Data de Término | Aprovação e data | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| V0.1 | <NomeAutor>  <NomeAutor>  <NomeAutor> | Introdução, Escopo e Descrição de Funcionamento. | xx/xx/xxxx | **Daniel Izario** | xx/xx/xxxx |
| V0.2 | <NomeAutor>  <NomeAutor>  <NomeAutor> | Requisitos Funcionais, Diagrama de Casos de uso, Fluxo de Eventos e Requisitos Não Funcionais. | xx/xx/xxxx | **Daniel Izario** | 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 7

5. Especificação de Requisitos 9

5.1 Requisitos Funcionais 9

5.1.1 Req.1 - Efetuar o cadastro dos clientes de acesso 9

5.1.2 Req.2 - Exibir o relatório de backups 9

5.2 Diagrama de Casos de Uso 10

5.2.1 Descrição dos Atores 10

5.2.2 Descrição dos Casos de Uso 10

5.3 Fluxos de Eventos de Casos de Uso 11

5.3.1 Login do Administrador 11

5.4 Requisitos Não-Funcionais 12

5.4.1 Req.91 - Utilizar Windows como sistema operacional 12

5.4.2 Requisitos de Desempenho 12

5.4.2.1 Req.92 - O tempo da geração de relatório não deve exceder 1 segundo. 12

6. Projeto de Dados 13

6.1 Modelo Entidade-Relacionamento 13

7. Projeto Lógico 14

7.1 Diagrama de Classes 14

7.2 Diagrama de Sequência 14

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 16

8.3 Cronograma de Atividades 17

9. Bibliografias de Texto 18

10. Bibliografia de Imagens 19

# Lista de Figuras

**Figura 1 -** Exemplo da implementação. 7

**Figura 2 -** Diagrama do <Projeto>. 8

**Figura 3 -** Fluxograma do <Projeto>. 8

**Figura 4 -** Diagrama de casos de uso. 10

**Figura 5 -** Modelo Entidade-Relacionamento. 13

**Figura 6 -** Diagrama de classes. 14

**Figura 7 -** Diagrama de sequência. 14

**Figura 8 -** Diagrama de Pacotes. 15

**Figura 9 -** Diagrama de Atividades. 15

**Figura 10 -** Telas do Software. 16

**Figura 11 -** EAP. 15

**Figura 12 -** Cronograma. 16

# Lista de Tabelas

**Tabela 01 -** Requisito Req.1. 9

**Tabela 02 -** Requisito Req.2. 9

# Introdução

## Definições, Acrônimos e Abreviaturas

**Backup -** Nomenclatura que significa a cópia de dados para um meio seguro onde possa ser restaurado.

**UML -** Sigla que representa a padronização utilizada para a linguagem de modelagem.

**Software Cliente** **-** Software que inicia uma comunicação com um Servidor de dados.

**Rede TCP/IP** **-** Meio que permite a transmissão de dados entre computadores.

**Banco de dados Remoto -** Servidor de acesso externo para armazenamento de dados.

# Visão geral

## Introdução

A <Empresa> possui uma linha completa de produtos/serviços voltados para

...

...

...

...

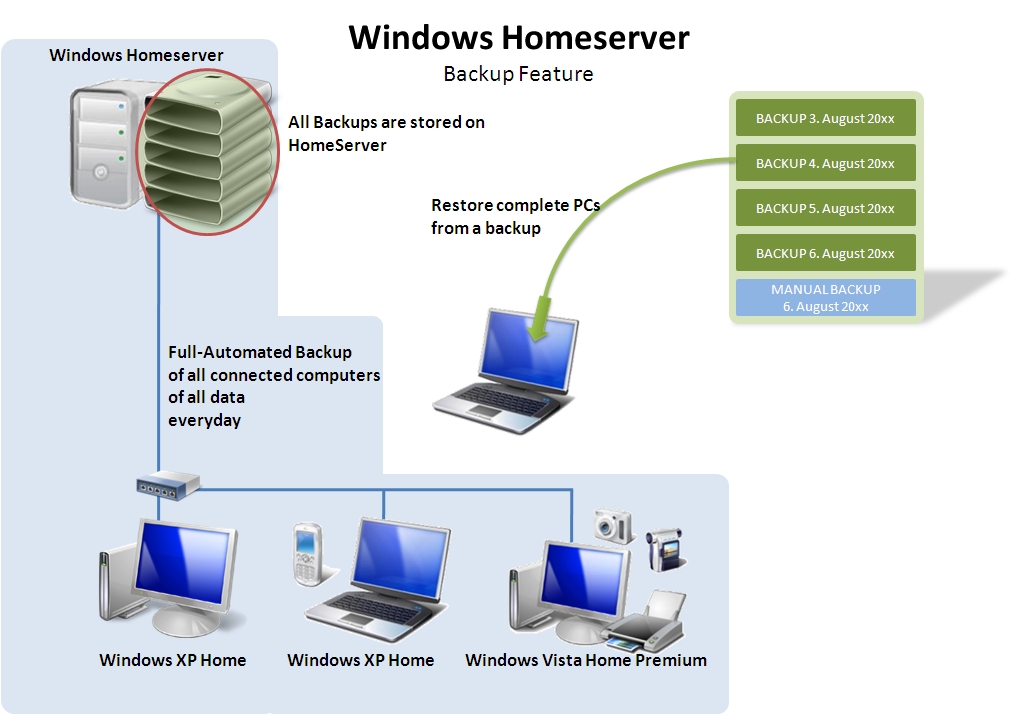
Deseja desenvolver um software que agilize/atualize/gerencie/etc..

## Escopo

Este projeto consiste em desenvolver um aplicativo...

...

... conforme exemplifica a Figura 1.



**Figura 1 -** Exemplo da implementação.

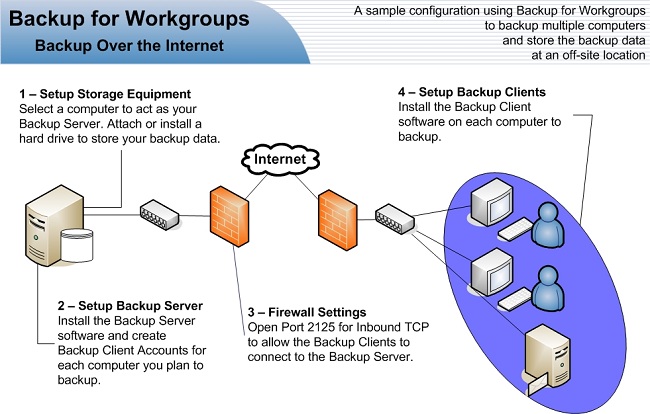
## Descrição de funcionamento

O aplicativo atuará como Software cliente através de uma Rede TCP/IP...

...

...

irá realizar um Backup no Banco de dados Remoto.

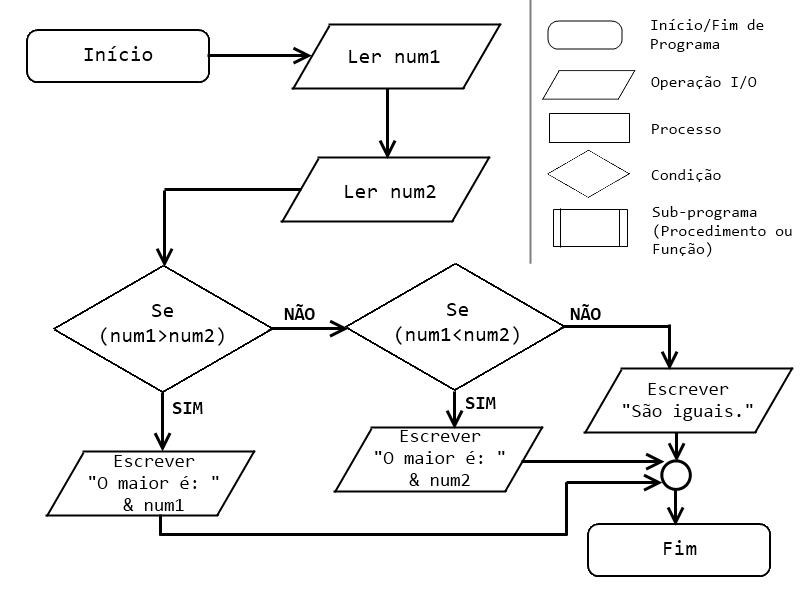


**Figura 2 -** Diagrama do <Projeto>.

....

....

.... e segue o fluxograma abaixo:



**Figura 3 -** Fluxograma do <Projeto>.

# Especificação de Requisitos

## Requisitos Funcionais

### Req.1 - Efetuar o cadastro dos clientes de acesso

|  |  |
| --- | --- |
| **Detalhamento** | Cada cliente deve possuir os seguintes dados:  - Nome;  - IP.  ... |
| **Observação** | O CPF deve ser validado para efetuar o cadastro do cliente. Deve somente haver o cadastro, caso todas as informações citadas acima forem preenchidas, ou seja, não deve haver ausência de informação em nenhum campo do cadastro. |
| **Prioridade** | Alta. |

**Tabela 01 -** Requisito Req.1.

### Req.2 - Exibir o relatório de backups

|  |  |
| --- | --- |
| **Detalhamento** | O sistema deve prover meios de exibir um relatório de backups contento as seguintes informações:  - IP;  - Quantidade de backups desde o início do cadastro;  - Data do último backup. |
| **Observação** | O relatório será exibido somente para os usuários cadastrados no sistema. |
| **Prioridade** | Alta. |

**Tabela 02 -** Requisito Req.2.

## Diagrama de Casos de Uso



**Figura 4 -** Diagrama de casos de uso.

### Descrição dos Atores

**A1 - Administrador**

O Administrador tem acesso ás funcionalidades de Manter Classes, Manter Armas, Manter Veículos, Banir Usuários.

**A2 - Usuário**

É o publico alvo para o software. Possui a funcionalidade de Manter Jogador, Manter Personagem, Listar Classes, Listar Armas, Listar Veículos, Visualizar Ranking cadastrados no sistema.

**A3 – Banco de dados**

Estrutura que irá armazenar toda a informação necessária para o funcionamento do sistema.

### Descrição dos Casos de Uso

**CaU1 - Manter Jogador**

Este caso de uso tem como objetivo manipular os dados do jogador no banco de dados. Ela é composta pelas funcionalidades de cadastrar, listar, editar e excluir jogador. Somente o Usuário tem acesso a este caso de uso.

**CaU2 - Manter Classes**

Este caso de uso tem como objetivo manipular os dados referentes a classes do tipo de personagem no banco de dados. Ela é composta pelas funcionalidades de cadastrar, editar e excluir classes. Somente o Administrador tem acesso a este caso de uso.

**CaU3 - Manter Armas**

Este caso de uso tem como objetivo manipular os dados referentes às armas no banco de dados. Ela é composta pelas funcionalidades de cadastrar, editar e excluir armas. Somente o Administrador tem acesso a este caso de uso.

**CaU4 - Manter Veículos**

Este caso de uso tem como objetivo manipular os dados referentes aos veículos no banco de dados. Ela é composta pelas funcionalidades de cadastrar, editar e excluir veículos. Somente o Administrador tem acesso a este caso de uso.

**CaU5 – Banir Usuário**

Este caso de uso tem como objetivo o gerenciamento e a exclusão da conta do usuário caso encontra alguma irregularidade com a conta do mesmo.

**CaU6 - Manter Personagem**

Este caso de uso tem como objetivo manipular os dados do personagem no banco de dados. Ela é composta pelas funcionalidades de cadastrar, listar, editar e excluir personagem. Somente o Usuário após logado tem acesso a este caso de uso.

**CaU7 – Listar Classes**

Este caso de uso tem como objetivo a visualização por parte do usuário de informações referentes a classes de personagens cadastradas no software. O Administrador e o Usuário possuem acesso a este caso de uso.

**CaU8 – Listar Armas**

Este caso de uso tem como objetivo a visualização por parte do usuário de informações referentes a armas cadastradas no software. O Administrador e o Usuário possuem acesso a este caso de uso.

**CaU9 – Listar Veículos**

Este caso de uso tem como objetivo a visualização por parte do usuário de informações referentes a veículos cadastrados no software. O Administrador e o Usuário possuem acesso a este caso de uso.

**CaU10 – Visualizar Ranking**

Este caso de uso tem como objetivo a visualização por parte do usuário de informações referentes à pontuação ordenada dos jogadores cadastrados no software. Somente o Usuário tem acesso a este caso de uso.

## Fluxos de Eventos de Casos de Uso

### Login do Administrador

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome da Use Case** | Login do **Administrador**. | |
| **Descrição** | Responsável pelo Login no software. | |
| **Requisitos associados** | Login. | |
| **Pré-condições** | Sistema tem que estar ligado. | |
| Possuir um Login. | |
| **Pós-condições** | Login certo. | |
| Login errado. | |
| **Atores** | **Administrador** e **Banco de Dados**. | |
| **Fluxo Principal** | | |
| **Ações** **Realizadas** | | **Ações Recebidas** |
| 1 - O **Administrador** deseja fazer o Login. | | 2 - O sistema solicita o Login. |
| 3 - O **Administrador** digita o Login. | | 4 - O sistema verifica o Login. |
| 5 - Se Login estiver certo, entra no software. |
| **Fluxo Alternativo** | | |
| **Ações** **Realizadas** | | **Ações Recebidas** |
| 1 - Sistema apresenta mensagem que o Login está errado. | | 3 - Usuário deseja tentar novamente. |
| 2 - Sistema pergunta se deseja efetuar Login novamente ou cancelar. | |
| 4 - Sistema solicita o Login. | | 5 - Usuário solicita cancelar operação. |
| 6 - Caso de uso encerrado. | |

**Tabela 3 -** Fluxo de evento principal < Login do Administrador >.

## Requisitos Não-Funcionais

### Req.9 - Utilizar Windows como sistema operacional

Será utilizada uma distribuição Windows ...

### Requisitos de Desempenho

#### Req.9 - O tempo da geração de relatório não deve exceder 1 segundo.

Este requisito deve ser validado somente se o sistema estiver ocioso e possua um número de registro menor que um milhão de clientes.

# Projeto de Dados

## Modelo Entidade-Relacionamento



**Figura 5 -** Modelo Entidade-Relacionamento.

# Projeto Lógico

## Diagrama de Classes



**Figura 6 -** Diagrama de Classes.

## Diagrama de Sequência



**Figura 7 -** Diagrama de Sequência.

## Diagrama de Pacotes



**Figura 8 -** Diagrama de Pacotes.

## Diagrama de Atividade



**Figura 9 -** Diagrama de Atividades.

# Anexos

## Storyboarding



**Figura 10 -** Telas do Software.

## Estrutura Analítica do Projeto - EAP



**Figura 11 -** EAP.

## Cronograma de Atividades



**Figura 12 -** Cronograma.

# Bibliografias de Texto

# Bibliografia de Imagens