

- f) ser implementado na linguagem C# no ambiente de desenvolvimento Visual Studio com o motor gráfico Unity (RNF).

3.3 METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido observando as seguintes etapas:

- levantamento bibliográfico: realizar levantamento bibliográfico sobre biomas, ecossistemas, realidade aumentada, animação computacional e interface de usuário tangível *trabalhos correlatos*
- elicitação de requisitos: detalhar e reavaliar os requisitos e, se necessário, especificar outros a partir das necessidades observadas durante a revisão bibliográfica;
- especificação e análise: formalizar as funcionalidades da ferramenta através dos diagramas de classe e de atividades da Unified Modeling Language (UML), utilizando a ferramenta Star UML; *É necessário? Fica melhor*
- implementação da ferramenta: implementar a ferramenta proposta, utilizando a linguagem de programação C# no ambiente de desenvolvimento Visual Studio, com o motor gráfico Unity e a plataforma Vuforia.
- testes: elaborar testes para validar se o funcionamento do software está de acordo com o esperado, validar a ferramenta como um todo. *o como?*

As etapas serão realizadas nos períodos relacionados no Quadro 2.

Quadro 2 - Cronograma

etapas / quinzenas	2019									
	fev.		mar.		abr.		maio		jun.	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
levantamento bibliográfico										
elicitação de requisitos										
especificação e análise										
implementação										
testes										

Fonte: elaborado pelo autor.

*10/10
USM*

Rodrigue Wandy Pereira