

Engenharia de Software II

Aula 02

“A grande arte de aprender é entender um pouco de cada vez”

John Locke

- ✓ Práticas de Modelagem
- ✓ Entradas e saídas da análise de domínio
- ✓ Conjunto genérico de tarefas para Modelagem

Engenharia de Software II

Práticas de Modelagem

Criamos modelos para obter um **melhor entendimento da entidade real a ser construída**.

Na Engenharia de software no processo de análise, dois modelos são criados:

- **O modelo de análise**
- **O modelo de projeto**

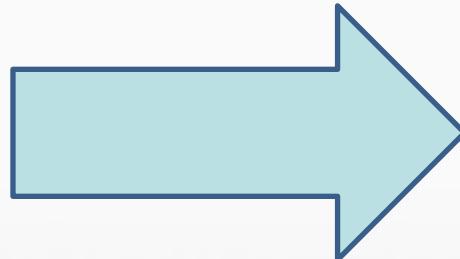
Ambos compostos de vários modelos, com aspectos diferenciados do sistema.

Engenharia de Software II

Entradas e saídas da análise de domínio

Fontes de conhecimento

- Literatura técnica;
- Literatura do negócio;
- Aplicações existentes;
- Levantamento requisitos;
- Conselho de especialistas;
- Requisitos futuros.



Resultados

- Modelos de informações, funcionais e comportamentais;
- Padrões de reutilização;
- Taxonomias das classes.

Taxonomia (do Grego verbo *τασσεῖν* ou *tassein* = "para classificar" e *νόμος* ou *nomos* = lei, ciência, administrar), foi uma vez, a ciência de classificar organismos vivos (*alfa taxonomia*). Mais tarde a palavra foi aplicada em um sentido mais abrangente, podendo aplicar-se a uma das duas, classificação de coisas ou aos princípios subjacentes da classificação. Quase tudo - objectos animados, inanimados, lugares e eventos - pode ser classificado de acordo com algum esquema taxonómico.[1]

Engenharia de Software II

Conjunto genérico de Tarefas para Modelagem

1. Levantar, e revisar os requisitos do negócios

- as características.
- necessidades dos usuários.
- entradas e saídas visíveis.
- restrições e premissas.
- requisitos técnicos que foram determinados durante as atividades de comunicação com o cliente e o planejamento.

Engenharia de Software II

Conjunto genérico de Tarefas para Modelagem

2. Expandir e refinar os cenários de usuário

- Definir Atores.
- Representar como os atores interagem com o software.
- Extrair funções e características dos cenários de usuário.
- Revisar os cenários de usuário quanto à completude e precisão.

Engenharia de Software II

Conjunto genérico de Tarefas para Modelagem

3. Modelar o domínio da informação

- Representar todos os principais objetos da informação.
- Definir atributos para cada objeto de informação.
- Representar os relacionamentos entre os objetos da informação.

Engenharia de Software II

Conjunto genérico de Tarefas para Modelagem

4. Modelar o domínio funcional

- Mostrar como as funções modificam os objetos de dados.
- Refinar funções para fornecer detalhes de elaboração.
- Escrever uma narrativa de processamento que descreve a função ou subfunção.
- Revisar os modelos funcionais.

Engenharia de Software II

Conjunto genérico de Tarefas para Modelagem

5. Modelar o domínio comportamental

- Identificar os eventos externos, que causam mudanças comportamentais no sistema.
- Identificar os estados dos objetos que representam cada modo de comportamento.
- Mostrar como um estado faz o sistema se mover de um lado para o outro.
- Revisar os modelos comportamentais.

Engenharia de Software II

Conjunto genérico de Tarefas para Modelagem

6. Analisar e modelar a interface do usuário.

- Conduzir tarefas de análise.
- Criar protótipos de imagem de tela.

Engenharia de Software II

Conjunto genérico de Tarefas para Modelagem

7. Revisar todos os modelos quanto:

- Completude.
- Consistência e clareza.
- Omissões.