

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS PARA A
SUSTENTABILIDADE
CAMPUS SOROCABA**

**BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
LABORATÓRIO DE BANCO DE DADOS E ENGENHARIA DE
SOFTWARE 2**

**PROJETO INTEGRADO
GRUPO 8 - PROGRAMA + NATUREZA DA
DESPESA**

DOCENTES: ALEXANDRE ÁLVARO
SAHUDY MONTENEGRO GONZÁLES

ALUNOS: ALESSANDRO VISOTTO:
HENRIQUE EIHARA:
GABRIELA DE JESUS MARTINS: 489689
GUSTAVO RODRIGUES:
VALDEIR SOARES PEROZIM: 489786

Data de entrega: 06/04/2015
Intermediária 1

Sorocaba
2015

Sumário

1	Escopo	2
1.1	Objetivo	2
1.2	Descrição	2
2	Requisitos	2
2.1	Requisitos Funcionais	2
2.2	Requisitos Não-funcionais	3
3	Protótipo das páginas	4
4	EAP	5
4.1	Diagrama EAP	5
4.2	Dicionário de EAP	5
5	Cronograma	6
6	Plano de Riscos	7
6.1	Análise e Identificação de Riscos	7
6.2	Monitoramento e Controle de Riscos	7

1 Escopo

1.1 Objetivo

Este documento descreve o plano de desenvolvimento de um site com temática esportiva, onde será possível consultar informações sobre jogadores, times, cidades e seus respectivos jogos.

Descrevemos as funcionalidades (requisitos funcionais) que o sistema deve atender, bem como as restrições de desenvolvimento que deve respeitar (requisitos não-funcionais). Apresentamos também protótipos de como serão as telas do programa.

1.2 Descrição

O site deve conter um menu para facilitar o acesso às pesquisas que o sistema deve oferecer. A partir de um item de menu, o usuário terá acesso aos campos de pesquisa e resultados específicos de cada consulta.

Na pesquisa de jogadores o usuário poderá pesquisar a partir do nome, apelido e estado de atividade do jogador, isto é, se está ou não aposentado. Então os seguintes dados do jogador serão exibidos: nome, sobrenome, data de nascimento, cidade natal, altura, peso e se está ou não aposentado.

O usuário também deve ser capaz de pesquisar times informado nome e país, para então obter uma lista contendo o nome, país e sigla, esporte e estádio daqueles que que satisfaçam a busca.

Para as consultas que relacionam cidades e jogos será possível realizar as seguintes pesquisas: os jogos ocorridos em uma cidade em dado período; cidades em que ocorrerão jogos de determinado campeonato; cidades em que certo time realizará jogos.

As páginas devem ser interativas com os usuários, devendo ser capazes de atualizar apenas parte da página que exibirá os dados da busca, evitando assim, atualizações totais da página que prejudiquem demais a experiência do usuário.

2 Requisitos

2.1 Requisitos Funcionais

RF1) O sistema deve permitir a pesquisa de jogadores por nome, apelido e se está aposentado ou não.

RF2) O resultado da pesquisa de jogadores deve apresentar os campos: nome, sobrenome, data de nascimento, cidade natal, altura, peso e se está ou não aposentado.

RF3) O sistema deve permitir a consulta de times por nome e país.

RF4) O resultado da pesquisa de times deve apresentar os campos: nome, país e sigla, esporte e estádio.

RF5) O sistema deve exibir o resultado de jogadores e times em ordem alfabética.

RF6) O sistema deve permitir a pesquisa de jogos ocorridos em uma cidade, para certo período informado.

RF7) O sistema deve permitir a pesquisa de cidades em que ocorrerão jogos de determinado campeonato.

RF8) O sistema deve permitir a pesquisa que relaciona a cidade onde ocorrerão jogos de um determinado time.

RF9) O sistema deve exibir os resultados em forma de lista.

2.2 Requisitos Não-funcionais

RNF1) O sistema deve ser compatível com os navegadores, Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Internet Explorer em suas versões mais recentes.

RNF2) O sistema será desenvolvido nas linguagens Java JSP, HTML 5 e javascript.

RNF3) O site deve apresentar interatividade com o usuário, utilizando a metodologia AJAX.

RNF4) O sistema utilizará o banco de dados PostgreSQL.

3 Protótipo das páginas

4 EAP

4.1 Diagrama EAP

4.2 Dicionário de EAP

Escopo: Descreve as entregas do projeto e o trabalho necessário para criar essas entregas

EAP: Processo necessário para subdividir as principais entregas do projeto.

Protótipo Autêntico: é um sistema de software provisório e funcional, geralmente projetado para ilustrar aspectos específicos da interface de usuários ou parte da funcionalidade.

5 Cronograma

A seguir o cronograma com a estimativa de tempo para realizar as atividades que compõem as entregas do produto.

Atividade	Início	Fim
Plano de projeto	05/04/2014	07/04/2014
Template site	11/04/2014	12/04/2014
Desenvolver página inicial	12/04/2014	14/04/2014
Programação pág. pesquisa jogadores	13/04/2014	15/04/2014
Consulta de jogadores no banco de dados	13/04/2014	15/04/2014
Programação servidor para pesquisa jogadores	13/04/2014	15/04/2014
Protótipo site	13/04/2014	15/04/2014
Apresentação protótipo	16/04/2014	16/04/2014
Programação pág. pesquisa times	02/05/2014	04/05/2014
Consulta de times no banco de dados	02/05/2014	02/05/2014
Programação pág. pesquisa cidades	06/05/2014	09/05/2014
Consulta de cidades e jogos no banco de dados	19/05/2014	23/05/2014
Finalizar programação servidor	23/05/2014	05/06/2014
Finalizar integração com Banco de dados	26/05/2014	05/06/2014
Entrega e apresentação	10/06/2014	10/06/2014

6 Plano de Riscos

6.1 Análise e Identificação de Riscos

Risco	Descrição	Probabilidade	Impacto
1	Equipe inexperiente	70%	Alto
2	Dificuldade com ferramentas e tecnologias	50%	médio
3	Mudança de requisitos	30%	médio
4	Mudança de escopo	20%	médio

6.2 Monitoramento e Controle de Riscos

Risco	Monitoramento	Medida
1	Reunião com membros da equipe e identificação de dificuldades	Procurar ajuda ou cursos para melhorar a capacidade da equipe.
2	Reunião com membros da equipe e identificação de dificuldades	Buscar tutoriais e ajuda com monitoria ou atendimento professor.
3	Reuniões frequentes com cliente	Validação do requisito e implementação ou negociar a remoção do requisito.
4	Reuniões com cliente	Negociar as alterações.