1 – Análise de Requisito é a junção de informações e coleta de dados com a finalidade de construir e planejar um sistema. As metodologias que podem ser utilizadas são : conversação, entrevista, pesquisa, *brain storm.*

* Elicitação: é a coleta de dados e entrevistas com o cliente.
* Análise: é o início da maneira como o sistema será feito ou integrado;sendo as maneiras mais comuns de trabalhar como o Caso de Uso e a Prototipação (inicial) do sistema.
* Elicitação de Requisitos: é a comunicação entre o cliente e o analista a fim de determinar as funcionalidades e extensões do sistema; nesta parte será determinado como o sistema funcionará de acordo com o cliente.
* Validação de Requisitos: é o compromisso entre o cliente e o analista que o sistema está acordado (judicialmente) por ambas as partes, sendo o documento o comprovante deste acordo.

2-

* Atores: Fazem o papel de pessoas que executam uma ação relevante ao sistema.
* Requisitos Funcionais: São as funcionalidades essenciais para que o sistema funcione.

Requisitos Não-Funcionais: São as funcionalidades que não são essenciais para o funcionamento do sistema mas, atribuem valor ao sistema em si.

3 –

A Uml é uma ferramenta de linguagem visual para desenvolvimento de sistemas orientados a objetos. Que fornecem uma representacao grafica dos objetos essenciais trabalhados no projeto assim como seus relacionamentos entre si.

Para que possa ter varias visoes de um mesmo sistema que se desejar modelar

Os diferentes tipos de diagrama presentes na uml sao o diagrama de classes, diagrama de casos de uso e diagrama de sequencia, de atividade,de transicao de estados

Etapas

1-Analise de Requisitos

2-Analise

3-Projeto

4-Programacao

5-Teste

4-

Um modelo é uma representacao simplifica da realidade ou visao abstrata de um objeto que sera trabalhado.

Principios

1) Na Escolha de quais modelos se criar influencia diretamente em como detectar ou evitar problemas em um projeto, assim como detectar possiveis solucoes para o problema.

2) Os diferentes niveis de modelagem nos permiti obter direntes pontos ou visoes sobre o mesmo projeto nos dando diferentes niveis de precisao.

3) Os Melhores Modelos sao aqueles ligados diretamente a realidade.

4) Um unico modelo nao descreve perfeitamente todas visoes de um projeto por isso se deve usar varios modelos para obte-lo.

Beneficios

1) Os modelos comunicam a estrutura e o comportamento do projeto.

2) Modelos nos permitem visualizar e controlar a arquitetura do Projeto

3) Modelos nos permitem entender melhor o projeto assim trabalhado nos permitindo oportunidades de simplificacao e reusabilidade.

4) Modelos nos permitem avaliar ou gerenciar os riscos.

Nao possuem pois a uml é um tipo de modelagem visual, utilizada para criacao de projetos de sistemas.

5-

Na modelagem convencional destaca-se o estudo de um objeto de varios angulos afim de detectar falhas no projeto ou solucoes mais plausiveis para a situacao apresentada,na OO o foco da modelagem é no sistema e suas longas e diferentes particoes afim de evitar erros no projeto se deve criar modelos que opentem falhas cruciais ao projeto.

6-

1) Atributos descrevem as caracteristicas de objetos de dados

2) Classe - Sao os elementos base do diagram de classes, incluem informacaoe sque descrevem as caracteristicas de uma entidade e como elas podem ser utilizadas, descrevem o tipo de um objeto com sues atributos e metodos

3) Objeto – Sao instancias de classes, Demonstram o estado (valores dos atributos) de uma instancia em um determinado instante de tempo

4) Metodo – sao acoes que implementam uma operacao

7 –

Business Process Modeling Notation (BPMN) é uma notação gráfica que descreve a lógica dos passos de um processo de negócio. Essa notação tem sido especialmente desenhada para coordenar a sequência dos processos e as mensagens que fluem entre os participantes das diferentes atividades.

8 –

Diagramas UML sao a sintese de um projeto que possui o intuito de especificar,visualizar,construir e documentar sistemas atraves de modelagem

Os diagramas estruturais provem a forma e elementos do sistema,alem de seus relacionamentos,ja o comportamental especifica as acoes promovidas entre os elementos nos relacionamentos.

9-

10-

É um tipo de modelagem comportamental que possui o objetivo que analisar todos os stores, seus relacionamentos entre si e suas acoes afim de ter uma boa visao do que se passa no sistema

Tipos: Atores,Relacionamentos,acoes;