REFINANDO PTF

2.1 - criar documentação do usuário (manuais);

2.1 - criar documentação do desenvolvedor: o que deve conter nesse material?

~~Metodologia usada (scrum, XP, ou metodologias ágeis);~~

~~Processo de desenv. de software (em cascata ou funcional?);~~

Metodo de modelagem (UML) e diagramas utilizados (diag: uso, classes, objetos, módulos, maq. estado, atividades e sequencia);

requisitos de hardware e software (especificação do servidor);

2.2 O QUE A TAREFA DE POO ESTÁ PEDINDO:

acrescentar a documentação do desenvolvedor:

~~a linguagem Orientada a Objetos que eu usaria e o Padrão de Projetos;~~

~~Definir framework e citar dois exemplos;~~

~~o padrão de arquitetura que vou usar (cliente x servidor ou MVC?)~~

RESPOSTAS:

**MODELAGEM DO SISTEMA - UML**

Para modelagem do sistema usaremos a UML (Unified Modeling Language) é uma linguagem-padrão para a elaboração da estrutura de projetos de software.

Veremos a seguir os diagramas **estáticos** (estrutural) e **dinâmicos** (comportamentais), eles serão de grande ajuda no processo de desenvolvimento do sistema, pois nos ajudam a identificar os requisitos. Os diagramas estáticos vão auxiliar na criação dos requisitos não-funcionais e os diagramas dinâmicos na criação dos requisitos funcionais.

**DIAGRAMA DE USE CASES** – usado para se comunicar com os stakeholders, por sua clareza e facilidade de mostrar situações e comportamentos dos personagens do sistema (usuários, software, hardware, terceiros e etc). Este diagrama apresenta uma visão externa geral das funcionalidades que o sistema deve oferecer.

Diagrama de classes

Diagrama de máquina de estado

Diagrama de diagrama de atividade