

Projeto de teste

Solução de software de TI para empresas

Sessão 7

Enviado por: Equipe Independente de Design de Projeto de Teste



Introdução

O Seoul Stay é a primeira e única plataforma que permite que viajantes internacionais de todo o mundo aluguem as melhores casas, propriedades ou condomínios em Seul.

Nesta sessão, os designers do projeto de teste estão procurando designs de um novo projeto para complementar o Seoul Stay.

Conteúdo

Esta proposta de Projeto de Teste consiste na seguinte documentação/arquivos:

1. WSC2022_TP09_S7_EN.pdf 2. (Instruções da Sessão 7)

Session7-Attachment.pdf 3. (Funcionalidades solicitadas de novo projeto)
WSC2022_TP09_SX_EN.pdf (Sessão X das tarefas anteriores para diagramas)

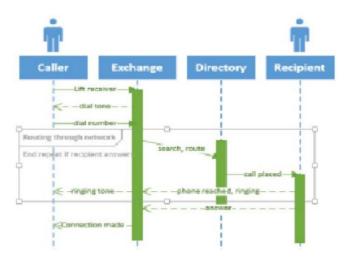
Descrição do projeto e tarefas

Ao desenvolver o projeto de teste, certifique-se de que as entregas estejam em conformidade com as diretrizes básicas elaboradas por diferentes departamentos do Seoul Stay:

Deve haver consistência no uso do guia de estilo fornecido ao longo do desenvolvimento.
 Quando aplicável, use comentários no código para torná-lo mais legível pelo programador.
 Espera-se o uso de convenções de nomenclatura válidas e adequadas em todo o material enviado.
 A gestão do tempo é fundamental para o sucesso de qualquer projeto e, portanto, espera-se que todas as entregas sejam completo e operacional no momento da entrega.



Instruções ao Concorrente



7.1 Criar diagrama de sequência Um

diagrama de sequência ou diagrama de sequência do sistema (SSD) mostra as interações do processo organizadas em sequência de tempo no campo da engenharia de software. Descreve os processos envolvidos e a sequência de mensagens trocadas entre os processos necessários para realizar a funcionalidade.

Os projetistas escolheram uma das seções do projeto Seoul Stay para esta tarefa. Você deve fornecer um diagrama de sequência para a seção fornecida que mostre os elementos conforme eles interagem ao longo do tempo. Eles são organizados de acordo com o objeto (horizontalmente) e o tempo (verticalmente):

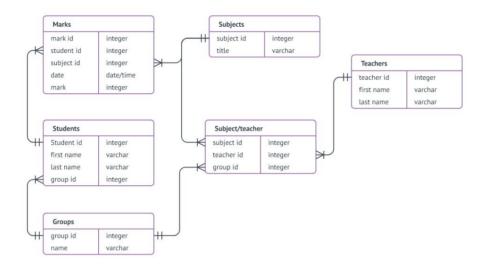
- Dimensão do Objeto:
 - O eixo horizontal mostra os elementos que estão envolvidos na interação •

Convencionalmente, os objetos envolvidos na operação são listados da esquerda para a direita de acordo com quando eles participar da sequência de mensagens.

- Dimensão Temporal:
 - O eixo vertical representa os procedimentos de tempo (ou progresso) para baixo na página.

Inclua todas as anotações necessárias, incluindo anotações de linha de vida, barras de ativação, setas de mensagem e comentários.





7.2 Fornecendo o diagrama de banco de dados Um

diagrama de relacionamento de entidade (ERD) é um tipo de diagrama que permite ver como diferentes entidades (por exemplo, pessoas, clientes ou outros objetos) se relacionam umas com as outras em um aplicativo ou banco de dados.

Eles são criados quando um novo sistema está sendo projetado para que a equipe de desenvolvimento possa entender como estruturar o banco de dados. Eles também podem ser criados em um sistema existente para ajudar a equipe a entender como o sistema funciona e a encontrar e resolver quaisquer problemas.

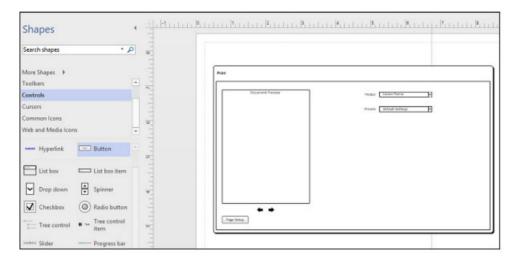
Os designers forneceram a você um documento chamado "Session7-Attachment.pdf" que contém os requisitos para um próximo projeto. Depois de ler e analisar o documento e sua aplicação, você deve fornecer um diagrama de banco de dados para todo o sistema. Uma amostra do diagrama solicitado é desenhada acima. O diagrama precisará fornecer os seguintes parâmetros:

- Entidades:
 - Nome das tabelas.
 - Nome dos campos. •

Tipo de campos.

- Relações entre as tabelas utilizadas:
 - O caminho do relacionamento (usando linhas de conexão).
 Cardinalidade (usando indicadores nas linhas de conexão).





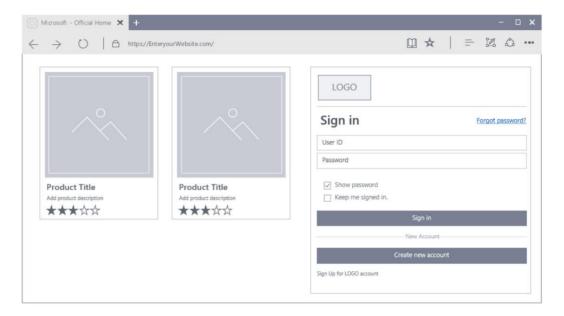
7.4 Software de prototipagem usando wireframes para interface de desktop

Você é solicitado a fornecer uma descrição detalhada dos formulários necessários usando diagramas de wireframe. Você recebeu um exemplo de diagrama de estrutura de arame para modelar depois. Você pode encontrar a descrição do segmento para esta tarefa na parte de entregas do arquivo ""Session7-Attachment.pdf".

A seguir estão alguns dos detalhes necessários:

- Um wireframe em design digital é um guia visual ou esquema de página que é despojado de estilo tipográfico, cores, gráficos e elementos interativos e representa um ponto específico no processo de design. Sua finalidade é mostrar ideias de layout em nível de página que descrevem funcionalidade, comportamento e prioridade de conteúdo.
- O aplicativo está na plataforma de área de trabalho do Windows. Todos os campos obrigatórios devem ser incluídos para torná-lo funcional. Recomenda-se o uso de caixa de diálogo como contêiner. São necessários botões e controles claramente identificados. É necessário o uso adequado de separadores e indicadores. O bom uso dos campos de entrada (caixas suspensas e de listagem) é essencial.





7.5 Software de prototipagem usando wireframes para interface da Web Um

wireframe de site, também conhecido como esquema de página ou projeto de tela, é um guia visual que representa a estrutura do esqueleto de um site. Você pode encontrar a descrição do segmento para esta tarefa na parte de entregas do arquivo "Session7-Attachment.pdf".

O plano básico de um site pode ser dividido em três componentes: design de informações, design de navegação e design de interface. O layout da página é onde esses componentes se juntam, enquanto o wireframing é o que descreve a relação entre esses componentes.

- O design da informação é a apresentação—colocação e priorização da informação de uma forma que facilite a compreensão.
 O design da informação é uma área do design da experiência do usuário, destinada a exibir informações de maneira eficaz para uma comunicação clara. Para sites, os elementos de informação devem ser organizados de forma a refletir os objetivos e tarefas do usuário.
- O sistema de navegação fornece um conjunto de elementos de tela que permitem ao usuário mover-se de página em página
 o site. O design de navegação deve comunicar a relação entre os links que contém para que os usuários entendam as opções
 que têm para navegar no site. Muitas vezes, os sites contêm vários sistemas de navegação, como navegação global,
 navegação local, navegação complementar, navegação contextual e navegação de cortesia.
- O design da interface do usuário inclui selecionar e organizar os elementos da interface para permitir que os usuários interajam com a funcionalidade do sistema. O objetivo é facilitar ao máximo a usabilidade e a eficiência. Elementos comuns encontrados no design de interface são botões de ação, campos de texto, caixas de seleção, botões de opção e menu suspenso menus.

As entregas serão julgadas por uma equipe profissional de especialistas para ter uma composição significativa de acordo com os componentes descritos acima.

7.2 Criar apresentação em PowerPoint

Os idealizadores do projeto também pedem a apresentação de uma proposta para um novo projeto. O assunto da apresentação é o aplicativo que precisa ser desenvolvido pela próxima equipe de desenvolvedores.

O estudo de caso do referido departamento já foi fornecido e como parte de outra tarefa, você foi solicitado a desenhar diagramas com base em sua análise do estudo. Você pode reutilizar os diagramas que já criou em tarefas anteriores.



Você também pode usar wireframes feitos com o MS Visio nesta sessão ou outras ferramentas para definir o que deseja que seja feito. Além disso, você pode usar este documento fornecido a você como um arquivo pdf como referência de como sua apresentação deve ser estruturada. Você é solicitado a mostrar suas habilidades em gerenciamento e organização do tempo e apresentar o que criou no tempo determinado de cinco minutos.

Os seguintes itens podem ser usados em sua apresentação:

- Diagramas Técnicos (ERD, Diagrama de Sequência)
- Wireframes dos formulários e relatórios produzidos como parte desta tarefa.
- O texto do arquivo "Session7-Attachment.pdf". Outros recursos e elementos visuais