

**Documentação de um**

**Produto de Software**

**Dog Walker**

**Eric Batista de Santana**

**Gabriel Ramalho Berti**

**Gabriel Maireno de Lima**

**Manoel Victor Castor Simões**

**Rafael Francisco Fortes Lacerda**

**2020**

**ÍNDICE DETALHADO**

**1.** **Introdução 3**

1.1. Tema 3

1.2. Objetivos a serem alcançados 3

1.3. Escopo principal 3

**2.** **Definição do Modelo de Processo 4**

**3.** **Requisitos do Sistema de Software 4**

3.1. Requisitos Funcionais 4

3.2. Requisitos Não-Funcionais 4

**4.** **Projeto 5**

4.1. Arquitetura Lógica 5

4.2. Arquitetura Física 5

**5.** **Protótipo de Interface 6**

**6.** **Critérios de Qualidade de Software 7**

**7. Testes 8**

7.1. Plano de Testes 8

7.2. Roteiro de Testes 8

**Anexo I 9**

1. **Introdução**
   1. **Tema**

O tema do projeto é a criação de um aplicativo que visa facilitar os passeios com cachorros.

* 1. **Objetivos a serem alcançados**

O principal objetivo a ser alcançado com o desenvolvimento deste software, é facilitar a vida de pessoas que, por conta de fatores exteriores, acabam não tendo um tempo livre para passear com seu cachorro. O software busca atingir todos os públicos, desde recém-adultos a pessoas mais velhas. Nós buscamos a praticidade no uso, por esse motivo, a plataforma de desenvolvimento será voltada para o mobile, tendo em vista que a maioria da população possui um dispositivo celular e está sempre presente. O aplicativo contará com a API do Google Maps, visando à facilitação do uso, tendo em vista que é uma API de fácil entendimento e por sua vez, acaba garantindo uma alta acessibilidade.

* 1. **Escopo principal**

O projeto visa garantir um aplicativo funcional e de fácil manuseio para quem busca uma ajuda quando o assunto é passear com seu cachorro. O aplicativo contém uma interface simples e de fácil entendimento, tendo em vista que um dos principais objetivos é garantir a acessibilidade para todos os públicos.

1. **Definição do Modelo de Processo**

Neste item deve-se descrever o modelo de processo a ser utilizado para realização do projeto, como por exemplo: cascata, incremental, SCRUM, entre outros.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

1. **Requisitos do Sistema de Software**
   1. **Requisitos Funcionais**

Neste item devem ser descritos os requisitos a serem atendidos funcionalmente pelo sistema de uma forma simples, possibilitando a compreensão do comportamento do sistema pela perspectiva do usuário. Os requisitos funcionais podem ser representados por meio de modelo de caso de uso ou user stories (cartão de histórias).

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

* 1. **Requisitos Não-Funcionais**

Neste item devem ser apresentados os requisitos não funcionais, que especificam restrições sobre os serviços ou funções providas pelo sistema.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

1. **Projeto**
   1. **Arquitetura Lógica**

Neste item deve ser apresentada a arquitetura lógica de implementação, descrever arquitetura em camadas, padrão de projeto, linguagem de programação, banco de dados, componentes externos, ....

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

* 1. **Arquitetura Física**

Neste item deve ser apresentada a arquitetura de infraestrutura do sistema, demonstrando o tipo de arquitetura física, a configuração de hardware, de rede... Para a representação da arquitetura de infraestrutura pode-se utilizar o diagrama de implantação.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

1. **Protótipo de Interface**

Neste item deve ser apresentado o protótipo do projeto. O protótipo é um recurso que deve ser adotado como estratégia para levantamento, detalhamento, validação de requisitos e modelagem de interface com o usuário (usabilidade).

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

1. **Critérios de Qualidade de Software**

Neste item devem ser listados e descritos os critérios de garantia da qualidade do processo que serão considerados no Projeto.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

**7. Testes**

**7.1. Plano de Testes**

Neste item deve ser criado o plano de testes do sistema, permitindo a validação do sistema por parte do desenvolvedor, através da verificação dos requisitos do sistema desenvolvido.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

**7.2. Roteiro de Testes**

Neste item devem ser registrados os testes realizados no sistema tendo como base o Plano de Testes do Sistema. O roteiro de testes deve ser elaborado com base nos casos de uso ou user stories (cartão de histórias) de forma manual ou automatizada.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

**Anexo I**

Neste item deve ser anexado o roteiro de entrevista ou questionário respondido, caso tenha sido aplicado.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software