

FATEC RIBEIRÃO PRETO
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

GABRIEL TAVARES SANTANA DE JESUS

DOCUMENTO DE DIAGRAMA DE CASO DE USO
PROTOTIPAÇÃO DE APLICATIVO DE ENSINO A PROGRAMAÇÃO COM
UTILIZAÇÃO DE GAMIFICAÇÃO

RIBEIRÃO PRETO
2023

1 DIAGRAMA UML

Utilizados no processo de elaboração da estrutura de projetos de software, os Diagramas UML (Linguagem de modelagem unificada) são um tipo de linguagem que fornece uma representação visual das ações e elementos de um sistema. De acordo com Sommerville (2019) esses modelos são utilizados durante o processo de engenharia de requisitos para ajudar a derivar requisitos, processo de projeto para descrever o sistema e na implementação para documentar a estrutura e operação do software.

No presente trabalho será feito o uso do Diagrama de Caso de Uso para criar uma representação gráfica dos elementos e interações do protótipo do aplicativo de ensino a programação utilizando gamificação.

1.1 DIAGRAMA DE CASO DE USO

