



Projeto Final: Fase 3

17/11/2025

Fase 3: Modelagem Comportamental

Nesta fase, o grupo deverá detalhar os comportamentos dinâmicos do sistema a partir dos casos de uso definidos nas fases anteriores. O foco será representar como os objetos interagem entre si e com os atores do sistema por meio de diagramas UML de sequência e/ou atividades. Esses modelos auxiliam a visualizar os fluxos de execução e antecipar a lógica necessária para a implementação do MVP.

Objetivos da Etapa:

- Documentar o comportamento dinâmico dos casos de uso selecionados.
- Representar a dinâmica dos casos de uso por meio de diagramas de sequência.
- Representar o fluxo de atividades de pelo menos um dos casos de uso.
- Consolidar a documentação dos fluxos de comportamento do sistema.

Organização do Repositório. Os seguintes arquivos devem ser criados ou atualizados:

```
docs/  
|-- diagramas/  
    |-- diagrama-sequencia-<caso>.png  
    |-- diagrama-atividade-<caso>.png
```

O que deve conter cada arquivo:

- Deve ser criado um diagrama de sequência **ou** atividades para cada caso de uso desenvolvido.
- Deve existir ao menos um diagrama de sequência e ao menos um diagrama de atividades no projeto.
- A imagem do diagrama deve ser incluída no arquivo .md do caso de uso.
- diagramas/diagrama-sequencia-<caso>.png
 - Diagrama de sequência representando a interação entre ator, interface e objetos do sistema.
 - Elementos esperados: atores, objetos, mensagens, ativação de métodos.
 - Recomenda-se a ferramenta CASE StarUML ou similar.
- diagramas/diagrama-atividade-<caso>.png
 - Diagrama de atividades representando o fluxo de execução de um caso de uso.
 - Elementos esperados: nós de início/fim, atividades, decisões, ramificações, junções.

Dicas:

- Priorize casos de uso centrais ou críticos para a lógica do sistema.
- Use a modelagem para antecipar como os objetos interagem e quais métodos são necessários.
- O diagrama de sequência deve refletir mensagens esperadas entre objetos reais do seu projeto.
- O diagrama de atividades pode ser útil para representar regras de negócio, fluxos de decisão ou validações.

Prazo de entrega. A ser definido e comunicado em aula ou via ambiente virtual da disciplina.

Plágio não é tolerado

Você deve ser o único(a) responsável por fazer a entrega para essa atividade. Todo o código ou texto deverá ser produzido exclusivamente por você, exceto trechos de códigos que possam ter sido fornecidos como parte do enunciado.

Você pode discutir com outros estudantes com o intuito de esclarecer pontos, isso é até incentivado, porém você não poderá copiar trechos de códigos, textos ou soluções de qualquer fonte (e.g. colegas da mesma turma ou de turmas anteriores, repositórios de códigos na Internet ou soluções providas por serviços como Copilot e ChatGPT).