

ENGENHARIA DE SOFTWARE

TRABALHO

1. INTRODUÇÃO

O trabalho consiste em construir artefatos em processo de desenvolvimento de software. Para subsidiar a construção de alguns artefatos, podem ser acessados sistemas de software existentes por meio da Internet. Por exemplo, o acesso a sistemas de software existentes pode facilitar a construção de artefatos resultantes de atividades na disciplina requisitos de software.

2. REQUISITOS

2.1. REQUISITOS FUNCIONAIS

O sistema de software a ser desenvolvido tem o objetivo de prover acesso a um catálogo de produtos de investimento. As classes dos produtos de investimento são as seguintes: Tesouro Direto, Fundo de Investimento e Renda Fixa. Para cada produto da classe Tesouro Direto, estão disponíveis os seguintes dados: nome do produto, data de vencimento, indexador (IPCA, SELIC, Prefixado), taxa e preço unitário. Para cada produto da classe Fundo de Investimento, estão disponíveis os seguintes dados: classe (ação, cambial, multimercado, renda fixa), prazo de resgate (D + 1, D + 4, D + 30, D + 60), nome do produto, valor mínimo de aplicação. Para cada produto da classe Renda Fixa, estão disponíveis os seguintes dados: classe (CDB, LCA, LCI, LF, LC), nome da entidade emissora, prazo de vencimento em quantidade de meses, taxa de remuneração do produto de investimento, horário limite para aplicação no produto de investimento e valor mínimo de aplicação no produto de investimento. Por meio desse sistema, qualquer usuário pode acessar dados sobre produtos de investimento. Para acessar os outros serviços providos pelo sistema, o usuário precisa ser autenticado informando CPF e senha. Para ser autenticado, o usuário precisa estar cadastrado. Ao se cadastrar, o usuário deve informar os seguintes dados: nome, endereço, telefone, CEP, senha e CPF. Ao se cadastrar, o usuário deve também cadastrar uma conta corrente, informando os seguintes dados: código de banco, código de agência e número de conta. Uma vez autenticado, o usuário tem acesso aos seguintes serviços: apresentar dados do seu cadastro, alterar dados do seu cadastro (exceto CPF), apresentar dados da sua conta, alterar dados da sua conta, realizar aplicação em produto de investimento, cancelar aplicação em produto de investimento e listar aplicações realizadas em produtos de investimento.

2.2. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

1. Considere que cada artefato será resultante de uma iteração.
2. Considere que o sistema de software proverá os serviços por meio da *World Wide Web*.
3. Adote estilo(s) de arquitetura no projeto do sistema de software.
4. O *storyboard* deve ser composto por diagrama de navegação e protótipos das telas.
5. Preencha os documentos com clareza.
6. Revise a ortografia.
7. Forneça os documentos em formato PDF.
8. Identifique a autoria do trabalho por meio de número(s) de matrícula.
9. Adote *templates* para os documentos e identifique as origens desses *templates*.
10. Adote um processo de desenvolvimento embasado no Processo Unificado ou em um processo ágil (*agile*).
11. Hospede o projeto em uma plataforma que possibilite o controle de versões.
12. Comprove a implementação do protótipo por meio do fornecimento da captura das telas.
13. Escolha as tecnologias (linguagem, ferramentas etc.) que considere adequadas.
14. Inclua os artefatos produzidos em um arquivo zip com nome T-ESW-X-Y-Z-W.ZIP.
15. No nome do arquivo, X, Y, Z e W são números de matrícula dos autores do trabalho.
16. Envie o arquivo zip via e-mail.

3. ATIVIDADES

Execute atividades que resultem nos seguintes artefatos:

1. Descrição de processo definido para o projeto (*project defined process*).
2. Plano de projeto (*project plan*).
3. Planos de iterações (*interaction plan*).
4. Lista de ferramentas (*tools*) com descrição resumida de cada ferramenta.
5. Glossário (*glossary*).
6. Documento de visão (*vision*).
7. Descrição de requisitos que não sejam expressos por meio de casos de uso (*system-wide requirements*).
8. Modelo de casos de uso (*use-case model*) composto por diagramas e descrições detalhadas dos casos de uso.

9. Descrição da arquitetura do software (*architecture notebook*).
10. Modelo de projeto da interface com o usuário por meio de *storyboard*.
11. Modelo de projeto do banco de dados.
12. Documento que descreve teste fumaça (*smoke test*) composto por casos de teste (*test cases*).
13. Descrição da infraestrutura de implantação (*infrastructure*).
14. Descrição do processo de controle de versões e comprovação de uso de um sistema de controle de versões.
15. Implementação de protótipo do sistema de software.

4. ENDEREÇOS ÚTEIS

Git	https://git-scm.com/
GitHub	https://github.com/
OpenUP	https://www.eclipse.org/epf/downloads/configurations/pubconfig_downloads.php
SCRUM	https://www.scrum.org/
Subversion	https://subversion.apache.org/
TortoiseSVN	https://tortoisesvn.net/
VisualSVN	https://www.visualsvn.com/server
XP	http://www.extremeprogramming.org/

TRABALHO - ENGENHARIA DE SOFTWARE

CORREÇÃO

MATRÍCULA:

NOTA:

1. Descrição de processo definido para o projeto (*project defined process*).
2. Plano de projeto (*project plan*).
3. Planos de iterações (*iteration plan*).
4. Lista de ferramentas (*tools*) com descrição resumida de cada ferramenta.
5. Glossário (*glossary*).
6. Documento de visão (*vision*).
7. Descrição de requisitos que não sejam expressos por meio de casos de uso (*system-wide requirements*).
8. Modelo de casos de uso (*use-case model*) composto por diagramas e descrições detalhadas dos casos de uso.
9. Descrição da arquitetura do software (*architecture notebook*).
10. Modelo de projeto da interface com o usuário por meio de *storyboard*.
11. Modelo de projeto do banco de dados.
12. Documento que descreve teste fumaça (*smoke test*) composto por casos de teste (*test cases*).
13. Descrição da infraestrutura de implantação (*infrastructure*).
14. Descrição do processo de controle de versões e comprovação de uso de um sistema de controle de versões.
15. Comprovação de implementação de protótipo do sistema de software.

ARTEFATOS	COMENTÁRIO
01. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
02. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
03. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
04. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
05. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
06. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
07. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
08. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
09. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
10. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
11. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
12. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
13. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
14. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
15. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	