
		Prova Parcial			
Curso:	Ciência da Computação	Data da Avaliação:	24/07/2024		
Disciplina:	DEIN0226 - ENGENHARIA DE SOFTWARE				
Professor (a):	LUIS RIVERO				
Aluno (a):	[Redacted]				
Valor Total Prova: 10,0		Ano/Semestre: 2025 / 1º Semestre [Redacted]			
<p>Instruções e Critérios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prova sem consulta, sobre pena de nota 0.0 (Zero). 2. Só serão aceitas questões respondidas exclusivamente utilizando caneta nas cores: azul ou preta. 3. Proibido o uso de celular, calculadora, ou outra forma automatizada de fazer operações. 4. Proibido o empréstimo de qualquer material durante a realização da prova. 5. Questão discursiva será corrigida levando em conta: redação e gramática, coerência das ideias, capacidade de argumentação, de análise e síntese. 6. Se você terminar a prova com menos de 1h, deverá permanecer na sala em silêncio até concluir 1h de prova. 7. Após sair da sala, não é permitido voltar a fazer a prova, mesmo que você vá ao banheiro. 8. Não é permitido fazer prova se pelo menos um colega já tiver saído da sala ou após 1h de iniciada a prova. 9. Poderá ser utilizada a folha resumo A5. Esta folha deverá ser anexada ao final da prova. 					

Você lembra do Match de Luxo? Pois bem, o contrato com a Poneyzon foi assinado e agora o aplicativo da elite sentimental brasileira vai sair do papel. A equipe já está trabalhando para entregar um sistema que une paquera, patrimônio e performance: usuários poderão enviar mimos digitais, convidar novinhos seletos, trocar mensagens com autodestruição e até receber sugestões de pretendentes com base no clima do dia. Super ricos terão ainda o exclusivo Modo Invisível Luxo e acesso a relatórios afetivos em tempo real. Como diz Odete, “não é namoro, é investimento” — e Maria de Fátima só quer a parte que rende juros.

Como parte das diretrizes iniciais, Odete Roitman e Maria de Fátima decidiram elaborar um relatório especial sobre o comportamento do sistema no acompanhamento de um paquera. Segundo elas, nem todo pretendente merece atenção contínua — e o sistema precisa refletir isso. O relatório é apresentado a seguir:

Relatório 1: Acompanhamento de Paqueras
Autores: Odete Roitman e Fátima Acioli

Tudo começa quando um usuário visualiza o perfil de outro. Quem vê primeiro é chamado de Paquerante, e quem é visualizado é o Paquerado. Ambos têm a mesma interface, mas vivem momentos diferentes do jogo da conquista.

Quando um Paquerante se depara com o perfil de alguém, o sistema inicia o estado como Possível Crush. A partir daí, ele pode tomar uma de três ações:

- Gostei: o sistema move o Paquerado para o estado de Crush, aguardando reciprocidade.
- Passar: o sistema registra o estado como Não por Agora (lado do Paquerante). Esse Paquerado poderá reaparecer até duas vezes. E se for passado 3 vezes, será Excluído.

- Rejeitar: o sistema entende o recado e move diretamente para Excluído sem Glamour (Paquerante) — porque se foi rejeitado com convicção, não há reapresentação, nem no after.

Agora, do outro lado da história: se o Paquerado recebe um "gostei", ele tem a mesma trinca de decisões:

- Se Gostar de volta, temos um Match Confirmado.
- Se Passar, o sistema registra como Não por Agora (lado do Paquerado). Se isso acontecer três vezes, o Paquerante será movido para Excluído sem Glamour (Paquerado).
- Se Rejeitar, o sistema também marca como Excluído sem Glamour (Paquerado) — mas exibe uma notificação para o Paquerante: "Ele não te quis. Mas pense pelo lado bom: sobrou mais Chandon."

Quando o match acontece, o sistema vibra silenciosamente com trilha sonora instrumental e o status muda para Match Confirmado. Também aparece uma mensagem adequada: "Corações alinhados, patrimônios compatíveis. Boa sorte nos dividendos amorosos.". A partir desse momento, ambos podem iniciar conversas e enviar mimos. Se a conversa começar, o estado evolui para Trocando Luxo. Sempre que houver troca de mensagens ou presentes, o sistema mantém o status ativo.

Porém, se 7 dias se passarem sem troca de mensagens, o sistema entende que o silêncio foi intencional e o status muda para Ghost de Terno — com o aviso: "Esse match parecia promissor... mas talvez tenha sido só um clique motivado por vinho."

Do Ghost de Terno, se qualquer um dos dois iniciar uma conversa, o status volta para Trocando Luxo. Se ninguém falar nada por mais 7 dias (ou seja, 14 no total), o sistema finaliza o relacionamento como Excluído sem Glamour (pós-match).

Durante qualquer estado após o match, tanto o paquerante quanto o paquerado podem optar por bloquear o outro. Nesse caso, o sistema encerra imediatamente o ciclo como Excluído sem Glamour, exibindo o aviso: "Este contatinho foi bloqueado com firmeza e um leve aroma de champagne."

Já o bloqueado recebe a mensagem: "Este contatinho optou por seguir em frente. Você agora faz parte do passado... junto com o Blackberry."

Se tudo estiver indo bem no Trocando Luxo — trocadas frequentes de mensagens, mimos digitais e estabilidade emocional — o sistema analisa se a relação atingiu a "condição de ouro". Isto é, quando o valor total de mimos enviados ultrapassa o equivalente a duas idas à Lua em Classe Executiva o sistema apresenta a seguinte pergunta ao Paquerante: "O coração bate, os mimos fluem e os boletos estão sincronizados. Deseja avançar para união premium com cláusula de exclusividade?"

Se o paquerante aceitar, o sistema transforma o status em Match de Luxo. A conta dos usuários é então suspensa temporariamente, simbolizando o compromisso monogâmico — com direito a reserva automática de hotel cinco estrelas no Booking, suíte com jacuzzi e voucher para brunch orgânico. A Poneyzon precisa implementar a integração entre o Match de Luxo e o sistema reservas da Booking.com.

Se o paquerante recusar, o sistema entende que ainda é cedo. Ele manterá o status em Trocando Luxo e voltará a perguntar em 7 dias. Afinal, como diz Odete:

"Até o amor precisa de follow-up e prazo de arrependimento."

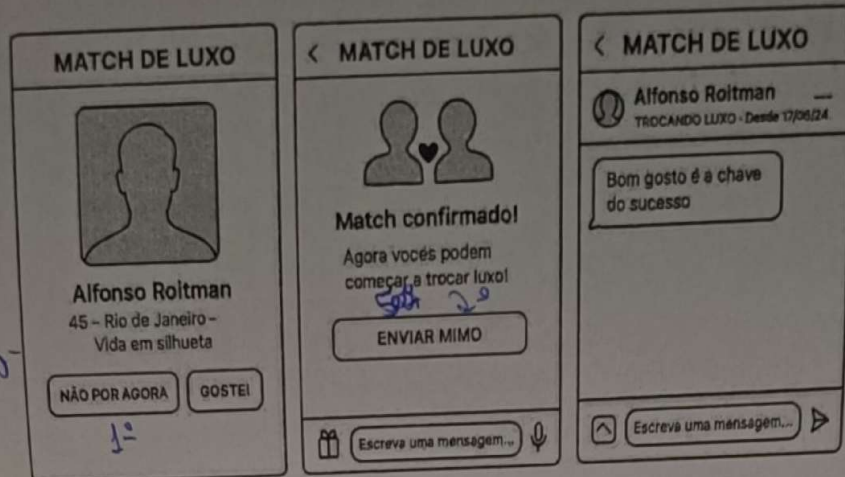
Odete, claro, pediu um botão para "resgatar Excluídos Arrependidos", mas Fátima vetou. Segundo ela, "reputação é como renda passiva: se perdeu, leva tempo pra recuperar".

1ª Questão: Analise o documento e crie o diagrama de estados da classe Paquera. Quando adequado, utilize os elementos avançados do diagrama. (Valor: 5,0 (cinco)) 0.5

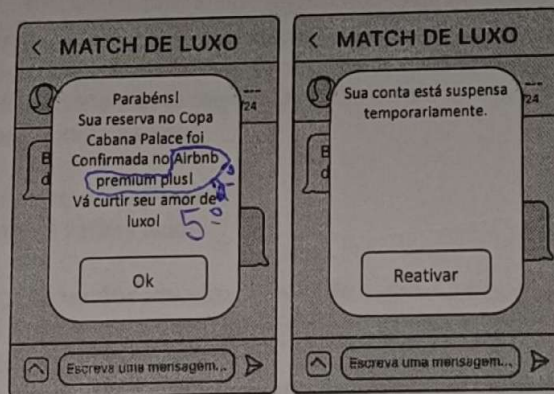
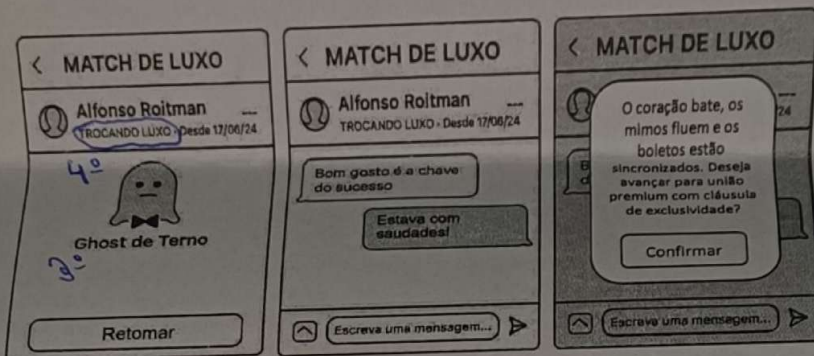
1º: botão rejection 5º: Airbnb
 3º mensagem quando "Ghost de Terno"

2ª Questão: A Odette pediu para o Estagiário Ivan fazer um protótipo de baixa fidelidade vertical, que mostrasse o que aconteceria no sistema se tudo acontecesse no melhor cenário. Ou seja, se dois usuários se gostassem, trocassem mensagens e mimos e confirmassem o Match de Luxo. No entanto, Ivan acabou deixando alguns defeitos neste novo artefato, considerando o relatório apresentado pela empresária. Encontre 5 problemas e descreva-os, indicando para cada um: (a) o tipo de defeito, (b) a descrição do problema, (c) onde se encontra o problema (aponte no protótipo e no texto quando aplicável), (d) a justificativa, e (e) o que deveria ser mudado/corrigido para estar correto (se necessário, desenhe a mudança em uma nova tela). (Valor: 5,0 (cinco)) 2.5

1º defeito funcional



4º status
 2º mensagem
 3º mensagem após o match ser confirmado



6º botão
 "não por agora"
 deveria ser
 "passar"