

2023-01

Professor: RADAMÉS PEREIRA

Atributos de uma boa especificação de Projeto
de Software:

- Clareza
- Não Ambígua
- Completa
- Simples
- Bem escrita

UNIVERSIDADE COMUNITÁRIA REGIONAL DE

CHAPECÓ - UNOCHAPECÓ

ÁREA DE CIÊNCIAS EXATAS E AMBIENTAIS

CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

Título

DELÍCIAS GOURMET

Aluno: HEITOR ZATTI

Introdução

1.1 Resumo do Projeto

Estudo de Caso: Sistema da Delícias Gourmet. Em uma indústria alimentícia chamada Delícias Gourmet o controle de materiais é um processo-chave para garantir a qualidade e a eficiência dos produtos finais. Nesta história, vamos explorar como diferentes atores desempenham funções importantes em seus respectivos setores, interagindo e colaborando para manter o sistema de controle de materiais funcionando sem problemas. A história começa com João, o gerente de compras, que é responsável por adquirir os ingredientes e os materiais necessários para a produção dos alimentos. Ele trabalha em estreita colaboração com os fornecedores para garantir a qualidade dos produtos e negocia os melhores preços para reduzir os custos de produção. Maria, a supervisora de estoque, trabalha em conjunto com João. Ela é responsável por gerenciar o armazenamento dos materiais e garantir que todos os itens estejam devidamente organizados e estocados. Quando os ingredientes e materiais chegam ao armazém, Maria confere e verifica se tudo está em conformidade com os pedidos feitos por João. Dentro da fábrica, Pedro, o coordenador de produção, coordena a utilização dos ingredientes e materiais no processo de fabricação. Ele colabora com Maria para garantir que os itens necessários sejam entregues no momento certo e na quantidade adequada. Pedro também trabalha com os líderes de cada linha de produção para planejar e otimizar a utilização dos materiais. Na área de controle de qualidade, Ana, a analista de qualidade, monitora o processo de produção, verificando se todos os ingredientes e materiais estão dentro dos padrões exigidos. Ela também é responsável por conduzir inspeções regulares e garantir que a produção esteja em conformidade com as normas de segurança alimentar e regulamentações governamentais. Por fim, a história se completa com Carlos, o responsável pelas vendas e distribuição dos produtos. Ele coordena a entrega dos produtos acabados aos clientes e mantém um registro de todas as vendas realizadas. Carlos também fornece informações sobre a demanda do mercado e as preferências dos clientes, o que ajuda João na seleção de fornecedores e ingredientes para futuras compras. Esta história ilustra como os diferentes atores em uma indústria alimentícia colaboram e desempenham funções cruciais para manter o sistema manual de controle de materiais funcionando de forma eficiente. A interdependência entre as atividades de João, Maria, Pedro, Ana e Carlos é fundamental para garantir que a Delícias Gourmet mantenha sua reputação de qualidade e satisfação do cliente.

1.2 Plataforma de desenvolvimento

Descreve-se aqui uma primeira visão das tecnologias para desenvolvimento do projeto de software.

1.3 Plataforma de operação

Descreve-se aqui uma primeira visão das tecnologias para operacionalização.

1.4 Definições e siglas

Descreve-se aqui a definição de todas as siglas, abreviações e termos usados.

1.5 Perspectiva do produto

1.5.1 Modos de operação

Identificam-se aqui os modos requeridos de operação, tais como: Back-End-Front-End, Móvel, Stand-Alone, ...

1.5.2 Requisitos de adaptação ao ambiente

Definem-se aqui possíveis requisitos de adaptação do produto aos ambientes particulares onde ele será implantado. Por exemplo, parâmetros e métodos de configuração requeridos para ambientes específicos devem ser descritos aqui.

Número de
ordem

Requisito Detalhes

1 Configuração de ticket de venda e da Nota Fiscal

Eletrônica

Configuração dos campos de
formulário com interface
responsiva.

1.6 Funções do produto

Funções Básicas do sistema:

R1.1 – Controle de materiais: Responsável por adquirir os ingredientes e materiais necessários para a produção de alimentos, garantindo a qualidade dos produtos em estreita colaboração com os fornecedores.

R1.2 – Garantia de qualidade e eficiência dos produtos finais: Responsável por monitorar o processo de produção e garantir que todos os ingredientes e materiais estejam dentro dos padrões exigidos.

R1.3 – Compra, armazenamento e controle de materiais: Responsável por comprar os materiais e ingredientes e gerenciar o armazenamento e controle deles.

R1.4 – Produzir Alimentos: Responsável por coordenar a utilização dos ingredientes e materiais no processo de fabricação dos alimentos.

R1.5 – Controlar a produção com otimização do uso de materiais: Responsável por trabalhar com os líderes de cada linha de produção para planejar e otimizar a utilização dos materiais.

R1.6 – Controlar entrega de produtos e preferência de clientes: Responsável por coordenar a entrega dos produtos acabados aos clientes, manter um registro de todas as vendas realizadas e fornecer informações sobre a demanda do mercado e as preferências dos clientes.

R1.7 - Negociação com fornecedores: Responsável por negociar os melhores preços com fornecedores para reduzir os custos de produção.

R1.8 - Conformidade com normas de segurança alimentar e regulamentações governamentais: Responsável por garantir que a produção esteja em conformidade com as normas de segurança alimentar e regulamentações governamentais.

R1.9 - Planejamento de compras futuras: Responsável por planejar futuras compras de ingredientes e materiais com base nas informações sobre a demanda do mercado e as preferências dos clientes.

1.7 Características dos usuários

Descrevem-se aqui as principais características dos grupos de usuários esperados para o produto, tais como cargo ou função, permissão de acesso, frequência de uso, nível de instrução, proficiência no processo de negócio e proficiência em informática.

1.8 Restrições

Descrevem-se aqui aspectos técnicos e gerenciais que possam limitar as opções dos desenvolvedores, tais como restrições legais.

1.9 Hipóteses de trabalho

Descrevem-se aqui fatores que não são restrições limitativas do desempenho, como na subseção anterior, mas fatores cuja alteração requer modificações na ER, como, por exemplo, versão a ser utilizada do ambiente operacional ou plataforma de desenvolvimento.

2 Requisitos específicos

2.1 Interfaces externas

2.1.1 Visão geral

2.1.2 Requisitos para interfaces gráficas de usuário

Sugere-se, no caso de interfaces gráficas, a inclusão dos seguintes elementos:

- Um esboço do layout gráfico sugerido para a interface;
- Uma descrição dos relacionamentos com outras interfaces;
- Um diagrama de estados/atividades, caso necessário para melhor entender-se o comportamento requerido da interface;
- Uma lista dos campos de dados da interface;
- Uma lista dos comandos da interface;
- BPM;

2.2 Requisitos funcionais

2.2.1 Diagramas de casos de uso



```
@startuml
rectangle "Sistema de Controle de Materiais na Indústria Alimentícia" {

    rectangle "Vendas" {
        actor João as "Gerente de Compras"
        actor Carlos as "Responsável pelas Vendas e Distribuição"
    }

    rectangle "Produção" {
        actor Maria as "Supervisora de Estoque"
        actor Pedro as "Coordenador de Produção"
        actor Ana as "Analista de Qualidade"
    }

    João -> Maria : Solicitação de materiais
    Maria -> João : Confirmação do recebimento
    Maria -> Carlos : Entrega de materiais
    Carlos -> Maria : Atualização de estoque
    Ana -> Pedro : Verificação de qualidade
    Pedro -> Ana : Utilização de materiais
    Carlos -> João : Demanda do mercado
    João -> Carlos : Colaboração de fornecedores
}
```

```
Maria -> João : Confirmação de recebimento

Maria -> Pedro : Entrega de materiais

Pedro -> Maria : Confirmação de recebimento

Pedro -> Ana : Utilização de materiais

Ana -> Pedro : Verificação da qualidade

Carlos -> Pedro : Demanda do mercado

João -> Carlos : Seleção de fornecedores e ingredientes

Carlos -> João : Informações sobre vendas

@enduml
```

2.2.2 Fluxos dos casos de uso

2.3 Requisitos não-funcionais

2.3.1 Requisitos de desempenho

Requisitos de desempenho devem ser especificados de forma quantitativa e mensurável.

2.3.2 Requisitos de dados persistentes

Descrevem-se aqui estruturas lógicas de dados persistentes (que mantém seu valor após a execução do programa) que sejam usadas pelo produto. Cada estrutura de dados pode ser, por exemplo, um arquivo convencional ou uma tabela em um banco de dados.

INCLUIR AQUI O MODELO DE BANCO DE DADOS

2.3.3 Restrições ao desenho

Restrições de projeto impostas por padrões externos, com influência da legislação..

2.3.4 Atributos de Qualidade

Indica os atributos de qualidade, seguindo as características e subcaracterísticas recomendadas pela norma ISO-9126.

3 Análise de UCP

As tabelas de escopo de valor do produto e tempo de desenvolvimento com Use Case Points - UCP.

Referências:

IEEE Std. 830 – 1993. IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications.

IEEE ISO/IEC/IEEE 29148 – 2011. IEEE Systems and software engineering — Life cycle processes — Requirements engineering

OBSERVAÇÃO: Os itens deste modelo de especificação, recomendado pela IEEE, poderão ser complementados com novos itens caso sejam justificáveis.