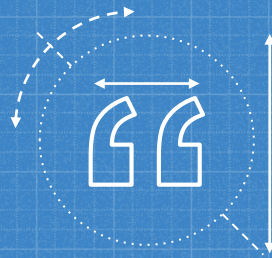


ENGENHARIA DE SOFTWARE I + LABORATÓRIO

Modelagem do domínio do problema

DOMÍNIO



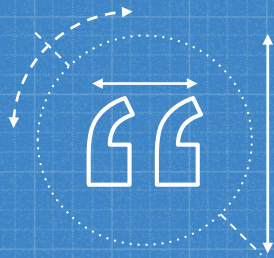
O assunto ou grupo ao qual uma coisa pertence.

PROBLEMA



Algo que requer uma solução, e sistemas
solucionam problemas.

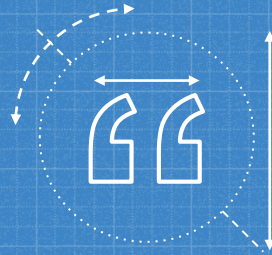
DOMÍNIO DO PROBLEMA



O assunto, grupo ou categoria do nosso
Sistema.

Cada domínio requer funcionalidades, regras e outras coisas bem específicas. Uma rede social, por exemplo, tem um domínio do problema totalmente diferente de um aplicativo de entrega de comida.

MODELAGEM



Formato pelo qual uma informação será representada e passada adiante.

MAIS SOBRE MODELAGEM...

Existem diversos tipos de modelagem, não somente as modelagens gráficas. Exemplos:

Redações são um tipo de modelagem textual para discutir um tema.

Esculturas são modelagens que passam uma informação no formato gráfico físico 3D.

“Pitch” é um tipo de modelagem que utiliza vídeos curtos para apresentar pessoas ou ideias.

“Curriculum Vitae” é um tipo de modelagem textual utilizado em entrevistas de emprego

MODELAGEM DO DOMÍNIO DO PROBLEMA



Definição, organização e apresentação de informações relevantes sobre o domínio do problema.

COMO MODELAR UM DOMÍNIO?

No contexto do nosso trabalho, dos nossos sistemas, o que precisa ser feito? Três coisas:

- 1) Procurar referências
- 2) Decidir o tipo de linguagem
- 3) Descrever as informações

1) Procurar referências

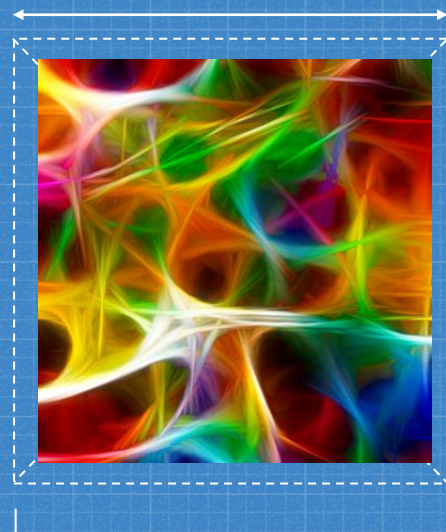
Nada hoje é inventado do zero. “Invenções” são melhorias em algo, utilização de algo que já existe em outro contexto ou junções de várias ideias já existentes.



1) Procurar referências

Nada hoje é inventado do zero. “Invenções” são melhorias em algo, utilização de algo que já existe em outro contexto ou junções de várias ideias já existentes.

Pense em uma cor nova.



1) Procurar referências

Nada hoje é inventado do zero. “Invenções” são melhorias em algo, utilização de algo que já existe em outro contexto ou junções de várias ideias já existentes.

Pense em uma cor nova.

Pense em um animal novo.

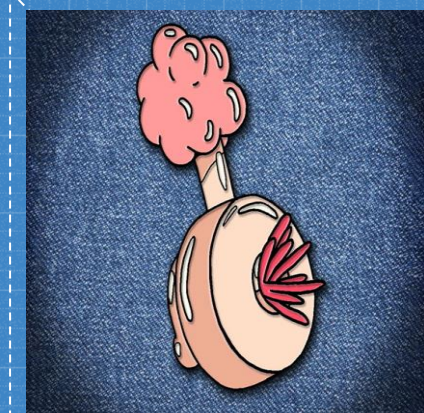


1) Procurar referências

Sem referências as ideias sequer surgem, até porque elas não fariam nenhum sentido. Um exemplo de quais seriam as implicações da apresentação de uma ideia sem referências é o "Plumbus", da série de animação Rick and Morty.

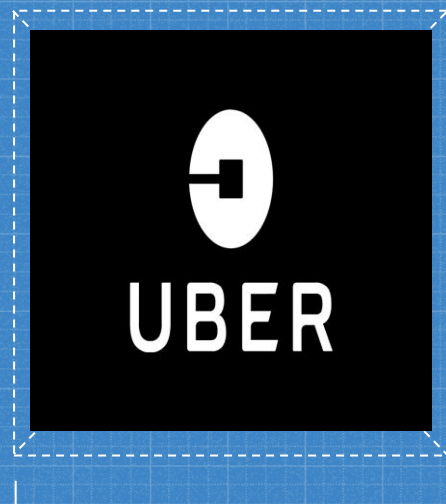
Assista o video e perceba que a mensagem sequer consegue ser passada:

https://www.youtube.com/watch?v=LvjkJDg39XA&ab_channel=Luandersonn2010



1) Procurar referências

Principalmente no contexto de softwares, mesmo que seja um software que apresente uma funcionalidade nova, como o Uber na época em que foi lançado, temos referências de outros softwares que utilizam geolocalização, e também softwares em geral que rodam em aplicativos Android. Ou seja, para tudo existe uma referência.



2) Definir o tipo de linguagem

Como vimos, existem diversos tipos de linguagem para modelagem, sejam elas textuais ou gráficas.

Os diagramas ajudam a entender o domínio do problema, mas esse não é o objetivo principal deles.

Então faremos a modelagem de domínio do problema como uma introdução textual ao nosso documento oficial.

2) Definir o tipo de linguagem

Definido então que a modelagem do domínio do problema será textual, nosso trabalho para essa etapa ainda não terminou.

Existem vários tipos de linguagem textual:

Uma linguagem coloquial, por exemplo, é utilizada para alcançar o público geral. Dentro da linguagem coloquial ainda tem o subtipo que é a linguagem por gírias, utilizada para alcançar um público específico.

Também temos a linguagem formal, utilizada dependendo do ambiente ou grau de escolaridade do público, e dentro dela também um subtipo que é a linguagem jurídica, utilizada para tratar informações que não geram qualquer ambiguidade. Existem outras ramificações, aqui só estão alguns exemplos.

2) Definir o tipo de linguagem

Então temos que nessa etapa devemos decidir qual tipo de linguagem textual utilizaremos. Mas não só é escolher sem ter um critério: É necessário que essa escolha seja justificada de acordo com o domínio do seu problema.

3) Descrever as informações

Chegamos então na etapa final da modelagem do domínio do problema, que é justamente a elaboração do texto.

Aqui devemos contextualizar de forma geral como é o domínio e como o nosso sistema resolve o problema.

Por ser muito amplo, muito vago, a forma correta de aprendermos a descrever as informações corretamente é tomando como base modelos prontos. Para isso, disponibilizo para vocês sempre o modelo do professor.

3) Descrever as informações

Chegamos então na etapa final da modelagem do domínio do problema, que é justamente a elaboração do texto.

Aqui devemos contextualizar de forma geral como é o domínio e como o nosso sistema resolve o problema.

Por ser muito amplo, muito vago, a forma correta de aprendermos a descrever as informações corretamente é tomando como base modelos prontos. Para isso, vocês já tem seus próprios requisitos e regras de negócio, e o modelo do sistema do professor.

Mas atentem-se! Requisitos e regras de negócio são informações sucintas, e aqui queremos as informações descritas de forma extensa. Também é possível que os seus requisitos e regras de negócio definidos na entrega 1 não descrevam partes importantes do seu programa, mas as funcionalidades essenciais precisam estar contidas no domínio do problema.

PARA FINALIZAR:

VANTAGENS DA MODELAGEM DE DOMÍNIO DO PROBLEMA

- Os stakeholders terão uma ideia melhor do que será preciso para concluir o projeto.
- Consequência da vantagem anterior, é possível definir prazos e preços realistas.
- Nos casos em que uma pessoa física ou jurídica ao invés de fazer um software por encomenda quer vender ou desenvolver um software proprietário, ajuda a captar recursos através de investidores.
- Ajuda a documentar o projeto.