****

**Documento de Arquitetura**

Grupo Helpµ

**Limeira**

**2016**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Histórico de revisões | | | |
| Revisão | Data | Autor | Descrição |
| 0.0.1 | 16/08/16 | Bruno A. C. da Silva/Tales Abdo/Geovana Marinello | Criar e Estruturar Documento |
| 0.0.2 | 16/08/16 | Bruno A. C. da Silva/Tales Abdo/Geovana Marinello | Alteração Requisitos Funcionais |
| 0.0.3 | 16/08/16 | Bruno A. C. da Silva/Tales Abdo/Geovana Marinello | Mudança Restrições (Custo projeto) |
| 0.0.4 | 16/08/16 | Bruno A. C. da Silva/Tales Abdo/Geovana Marinello | Aperfeiçoamento do documento |
| 0.0.5 | 22/08/16 | Bruno A. C. da Silva/Tales Abdo/Geovana Marinello | Correção requisitos funcionais |
| 0.0.6 | 22/08/16 | Jéssica Pereira | Formato do arquivo |
| 1.1.0 | 23/08/16 | Bruno Antunes/Tales Abdo/Victor Hugo | Formato do arquivo |

Sumário

[1. Introdução 1](#_Toc459703589)

[1.1.Escopo 1](#_Toc459703590)

[1.2.Descrição dos Stakeholders 1](#_Toc459703591)

[2. Descrição Geral 1](#_Toc459703592)

[2.1.Descrição do público-alvo 1](#_Toc459703593)

[2.2 Restrições 1](#_Toc459703594)

[3. Requisitos 1](#_Toc459703595)

[3.1. Requisitos Funcionais 1](#_Toc459703596)

[3.2. Requisitos de Qualidade 2](#_Toc459703597)

[Apêndice A: Diagrama de caso de uso 4](#_Toc459703598)

[Glossário 5](#_Toc459703600)

[Índice 5](#_Toc459703601)

# Introdução

## 1.1.Escopo

O sistema desenvolvido é um programa para desktop que consiste na troca de conhecimento de diversas áreas entre pessoas que estão interessadas em ensinar e/ou aprender determinado conteúdo.

## 1.2.Descrição dos Stakeholders

O sistema tem 3 tipos de stakeholders:

-Os clientes: Ana Carolina Guijarro Pedroso, 23 anos, estudante na Universidade Estadual de Campinas e aluna da disciplina engenharia de software 3 (ST062) e Luíz Ricardo Ferraz, 17 anos, também estudante da Universidade Estadual de Campinas e aluno da disciplina engenharia de software 3 (ST062).

-A equipe: composta por estudantes da Universidade Estadual de Campinas que também cursam a mesma disciplina (Engenharia de software 3 – ST062)

-O consultor: Pedro Ivo Garcia Nunes, professor da disciplina ST062 pela UNICAMP, foi quem formulou o projeto e irá avaliá-lo conforme critérios apresentados em sala de aula.

# Descrição Geral

## 2.1.Descrição do público-alvo

O sistema atinge todas as pessoas interessadas em aprender e/ou ensinar determinado conteúdo. Será desenvolvido com foco em assuntos acadêmicos.

## 2.2 Restrições

**2.2.1.** Para usar o sistema, o usuário deve ter uma área de interesse para aprendizagem e/ou uma área de ensinamento (Usuários não interessados nem em aprender, nem a ensinar, não poderão usar o sistema).

**2.2.2.** O software deve ser entregue até dia 01 de novembro de 2016.

**2.2.3.** Para cadastro, o usuário deve preencher o campo de e-mail para contato. Outras formas de comunicação são opcionais.

**2.2.4.** Sistema deve ser responsivo.

**2.2.5.** Custo do sistema não deve passar de R$ 100.000,00

# Requisitos

## 3.1. Requisitos Funcionais

**3.1.1**. Assim que o sistema for aberto, ele deverá exibir uma tela para registro e login.

**3.1.2.** Se o usuário clicar em registro, o sistema deverá abrir uma tela de cadastro para permitir que o usuário se cadastrar.

**3.1.3.** Assim que o usuário se cadastrar, o sistema o conduzirá para a tela de login para permitir que o usuário acesse o sistema.

**3.1.4.** Assim que o login for efetuado, o sistema abrirá a tela de perfil do usuário.

**3.1.5.** Assim que o usuário estiver na tela de pesquisa, o sistema irá apresentar os resultados da pesquisa a partir dos filtros selecionados.

**3.1.6.** Assim que o usuário clicar em um dos resultados da pesquisa, o sistema irá apresentar o perfil do usuário selecionado.

**3.1.7.** Se o usuário escolher a opção de “voltar” (em qualquer tela do sistema), o sistema deverá voltar a página anterior àquela que o usuário se encontra.

**3.1.8.** Se o usuário escolher a opção de “sair” (em qualquer tela do sistema), o sistema deverá voltar para a tela de login.

## 3.2. Requisitos de Qualidade

**3.2.1.** O tempo de execução do sistema não pode ser longo.

**3.2.2.** A interface do sistema deve ser familiar, simulando uma rede social, de modo que o usuário se sinta confortável para uso.

**3.2.3.** Sistema deve ser desenvolvido com base na cor azul, pois estimula o conhecimento/aprendizagem.

**3.2.4.** Sistema deve ser responsivo.

**3.2.5.** Sistema irá rodar nas plataformas Windows a partir da versão.

# Apêndice A: Diagrama de caso de uso

# 

# Glossário

|  |  |
| --- | --- |
| **Palavra** | **Significado/Explicação** |
| Escopo | Definição da abrangência das funcionalidades de um aplicativo, delineando o que ele deverá ou não atender. |
| Requisito | Condição ou capacidade necessária ao sistema para que o usuário atinja um certo objetivo. |
| Responsivo | Que se auto explica. |
| Sistema | Todo trabalho feito para satisfazer o que foi pedido, desde os requisitos até o programa. |
| Stakeholder | Qualquer pessoa / empresa / órgão governamental que esteja interessado ou seja interessante para o desenvolvimento do sistema |

# Índice

Escopo ............................................................................................................................ 1

Requisito ......................................................................................................................... 2

Responsivo ...................................................................................................................... 2

Sistema ........................................................................................................................ 1, 2

Stakeholder ..................................................................................................................... 1