

Análise e Projeto de Sistemas

Universidade Federal do Ceará – UFC

Campus de Quixadá

Curso de Sistemas de Informação

Prof. Marcos Antonio de Oliveira (deoliveira.ma@gmail.com)

“Não diga pouco em muitas palavras, mas sim, muito em poucas.”
(PRITAGORAS)

MODELAGEM DE CASOS DE USO

Esses slides são uma adaptação das notas de aula do professor Eduardo Bezerra autor do livro Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML

Índice

- Introdução
- Modelo de casos de uso
- Diagrama de casos de uso
- Identificação dos elementos do MCU
- Construção do MCU
- Documentação suplementar ao MCU
- O MCU em um processo I&I
- Estudo de Caso

INTRODUÇÃO

Introdução

- **O modelo de casos de uso**
 - É uma representação das funcionalidades externamente observáveis do sistema e dos elementos externos ao sistema que interagem com o mesmo
 - Modela os ***requisitos funcionais*** do sistema

Introdução

- O diagrama da UML utilizado na modelagem de casos de uso é o **diagrama de casos de uso**
- Técnica de modelagem idealizada por Ivar Jacobson, na década de 1970
- Mais tarde, incorporada ao método Objectory
- Posteriormente, a notação de casos de uso foi adicionada à UML

Introdução

- Este modelo direciona diversas das tarefas posteriores do ciclo de vida do sistema de software
- Além disso, o modelo de casos de uso força os desenvolvedores a moldar o sistema de acordo com ***o usuário***

Componentes do Modelo

- O modelo de casos de uso de um sistema é composto de
 - Casos de uso
 - Atores
 - Relacionamentos entre os elementos anteriores

Casos de Uso

- Um caso de uso é a especificação de uma seqüência de interações entre um sistema e os agentes externos
- Define parte da funcionalidade de um sistema, ***sem revelar a estrutura e o comportamento internos deste sistema***
- Um modelo de casos de uso típico é formado de vários casos de uso

Casos de Uso

Um caso de uso representa *quem* faz *o que* (interage) com o sistema, sem considerar o comportamento interno do sistema.

Descrições Narrativas

- Cada caso de uso é definido através da descrição narrativa das interações que ocorrem entre o(s) ***elemento(s) externo(s)*** e o ***sistema***
- Há várias formas de se descrever casos de uso.
 - Grau de abstração
 - Formato
 - Grau de detalhamento

Exemplo de Descrição Contínua

O Cliente chega ao caixa eletrônico e insere seu cartão. O Sistema requisita a senha do Cliente. Após o Cliente fornecer sua senha e esta ser validada, o Sistema exibe as opções de operações possíveis. O Cliente opta por realizar um saque. Então o Sistema requisita o total a ser sacado. O Sistema fornece a quantia desejada e imprime o recibo para o Cliente.

Exemplo de Descrição Numerada

1. Cliente insere seu cartão no caixa eletrônico
2. Sistema apresenta solicitação de senha
3. Cliente digita senha
4. Sistema exibe menu de operações disponíveis
5. Cliente indica que deseja realizar um saque
6. Sistema requisita quantia a ser sacada
7. Cliente retira a quantia e recibo

Exemplo de Descrição Numerada

Cliente	Sistema
<ol style="list-style-type: none">1. Insere seu cartão no caixa eletrônico2. Digita senha3. Solicita realização de saque4. Retira a quantia e o recibo	<ol style="list-style-type: none">1. Apresenta solicitação de senha2. Exibe operações disponíveis3. Requisita quantia a ser sacada

Detalhamento

- O grau de detalhamento a ser utilizado na descrição de um caso de uso também pode variar
- Um caso de uso **sucinto** descreve as interações sem muitos detalhes
- Um caso de uso **expandido** descreve as interações em detalhes

Grau de Abstração

- O grau de abstração de um caso de uso diz respeito à existência ou não de ***menção à tecnologia*** a ser utilizada na descrição deste caso de uso
- Um caso de uso ***essencial*** não faz menção à tecnologia a ser utilizada
- Um caso de uso ***real*** apresenta detalhes da tecnologia a ser utilizada na implementação deste caso de uso

Grau de Abstração

- Exemplo de descrição essencial (e numerada)

1. Cliente fornece sua identificação
2. Sistema identifica o usuário
3. Sistema fornece operações disponíveis
4. Cliente solicita o saque de uma determinada quantia
5. Sistema fornece a quantia desejada da conta do Cliente
6. Cliente recebe dinheiro e recibo

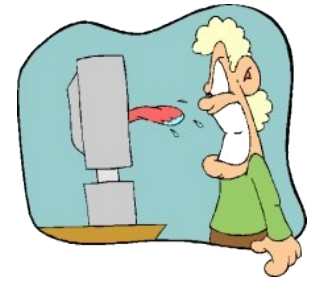
Cenários

- Um caso de uso tem diversas maneiras de ser realizado
- Um cenário é a descrição de uma das maneiras pelas quais um caso de um pode ser realizado
- Um ***cenário*** também é chamado de instância de um caso de uso
- Normalmente há diversos cenários para um mesmo um caso de uso
- Úteis durante a ***modelagem de interações***

Cenários

- Um Cliente telefona para a empresa.
- Um Vendedor atende ao telefone.
- Cliente declara seu desejo de fazer um pedido de compra.
- Vendedor pergunta a forma de pagamento.
- Cliente indica que vai pagar com cartão de crédito.
- Vendedor requisita o número do cartão, a data de expiração e o endereço de entrega.
- Vendedor pede as informações do primeiro item.
- Cliente fornece o primeiro item.
- Vendedor pede as informações do segundo item.
- Cliente fornece o segundo item.
- Vendedor pede as informações do terceiro item.
- Cliente e informa o terceiro item.
- Vendedor informa que o terceiro item está fora de estoque.
- Cliente pede para que O Vendedor feche o pedido somente com os dois primeiros itens.
- Vendedor fornece o valor total, a data de entrega e uma identificação do pedido.
- Cliente agradece e desliga o telefone.
- Vendedor contata a Transportadora para enviar o pedido de O Cliente.

Atores



- Elemento **externo** que **interage** com o sistema
 - “externo”: atores não fazem parte do sistema
 - “interage”: um ator troca informações com o sistema
- Casos de uso representam uma **seqüência de interações** entre o sistema e o ator no sentido de troca de informações entre eles
- Normalmente um agente externo inicia a seqüência de interações como o sistema, ou um evento acontece para que o sistema responda

Atores

- Categorias de atores
 - **Pessoas** (Empregado, Cliente, Gerente, Almoxarife, Vendedor, etc)
 - **Organizações** (Empresa Fornecedora, Agência de Impostos, Administradora de Cartões, etc)
 - **Outros sistemas** (Sistema de Cobrança, Sistema de Estoque de Produtos, etc)
 - **Equipamentos** (Leitora de Código de Barras, Sensor, etc.)

Atores Primários e Secundários

- Um ator corresponde a um ***papel*** representado em relação ao sistema
 - O mesmo indivíduo pode ser o Cliente que compra mercadorias e o Vendedor que processa vendas
 - Uma pessoa pode representar o papel de Funcionário de uma instituição bancária que realiza a manutenção de um caixa eletrônico, mas também pode ser o Cliente do banco que realiza o saque de uma quantia
- O nome dado a um ator deve lembrar o seu papel, ao invés de lembrar quem o representa

Relacionamentos

- Casos de uso e atores não existem sozinhos!!!
- A UML define diversos de relacionamentos no modelo de casos de uso
 - Comunicação
 - Inclusão
 - Extensão
 - Generalização

Relacionamento de Comunicação

- Informa a que caso de uso o ator esta associado
- Isso significa que o ator interage (troca informações) com o sistema por meio desse caso de uso
- Um ator pode se ***comunicar*** com mais de um caso de uso

Relacionamento de Inclusão

- Existe somente ***entre casos de uso***
- Analogia útil: rotina
 - Em uma linguagem de programação, instruções podem ser agrupadas em uma unidade lógica chamada rotina
 - Sempre que essas instruções devem ser executada, a rotina correspondente é chamada
- Quando dois ou mais casos de uso incluem uma seqüência de interações ***comum***, esta seqüência ***comum*** pode ser descrita em um outro caso de uso

Relacionamento de Inclusão

- Este caso de uso **comum**
 - Evita a descrição de uma mesma seqüência de interações mais de uma vez e
 - Torna a descrição dos casos de uso mais simples.
- Um exemplo: considere um sistema de controle de transações bancárias. Alguns casos de uso deste sistema são **Obter Extrato**, **Realizar Saque** e **Realizar Transferência**
- Há uma seqüência de interações em comum: a seqüência de interações para validar a senha do cliente

Relacionamento de Extensão

- Utilizado para modelar situações onde diferentes seqüências de interações podem ser inseridas em um caso de uso
- Sejam A e B dois casos de uso
 - Um relacionamento de extensão de A para B indica que um ou mais dos cenários de B podem incluir o comportamento especificado por A
 - Neste caso, diz-se que B estende A
 - O caso de uso A é chamado de *estendido* e o caso de uso B de *extensor*

Relacionamento de Extensão

- Cada uma das diferentes seqüências representa um comportamento *opcional*
 - Só ocorre sob certas condições ou cuja realização depende da escolha do ator
- Quando um ator opta por executar a seqüência de interações definida no extensor, este é executado
 - Após a sua execução, o fluxo de interações volta ao caso de uso estendido, recomeçando logo após o ponto em que o extensor foi inserido

Relacionamento de Extensão

- Exemplo: considere um processador de textos.
Considere que um dos casos de uso deste sistema seja ***Editar Documento***
 - No cenário típico deste caso de uso, o ator abre o documento, modifica-o, salva as modificações e fecha o documento
 - Mas, em outro cenário, o ator pode desejar que o sistema faça uma verificação ortográfica no documento
 - Em outro, o ele pode querer realizar a substituição de um fragmento de texto por outro.

Relacionamento de Extensão

- Interações de ***Substituir Texto***
 1. Em qualquer momento durante ***Editar Documento***, o ator pode optar por substituir um fragmento de texto por outro
 2. O ator fornece o texto a ser substituído e o texto substituto
 3. O ator define os parâmetros de substituição (substituir somente palavras completas ou ocorrências dentro de palavras; substituir no documento todo ou somente na parte selecionada; ignorar ou considerar letras maiúsculas e minúsculas)
 4. O sistema substitui todas as ocorrências encontradas no texto

Relacionamento de Generalização

- Relacionamento no qual o reuso é mais evidente
- Este relacionamento permite que um caso de uso (ou um ator) herde características de um caso de uso (ator) mais genérico
- O caso de uso (ator) herdeiro pode especializar o comportamento do caso de uso (ator) base
- Pode existir entre dois casos de uso ou entre dois atores

Relacionamento de Generalização

- Na **generalização entre casos de uso**, sejam A e B dois casos de uso
 - Quando B herda de A, as seqüências de comportamento de A valem também para B
 - Quando for necessário, B pode redefinir as seqüências de comportamento de A
 - Além disso, B participa em qualquer relacionamento no qual A participa
- Vantagem: comportamento do caso de uso original é reutilizado pelos casos de uso herdeiros. Somente o comportamento que não faz sentido ou é diferente para um herdeiro precisa ser redefinido

Relacionamento de Generalização

- A **generalização entre atores** significa que o herdeiro possui o mesmo comportamento que o ator do qual ele herda
- Além disso, o ator herdeiro pode participar em casos de uso em que o ator do qual ele herda não participa
- Um exemplo: considere uma biblioteca na qual pode haver alunos e professores como usuários
 - Ambos podem realizar empréstimos de títulos de livros e reservas de exemplares
 - No entanto, somente o professor pode requisitar a compra de títulos de livros à biblioteca

DIAGRAMA DE CASOS DE USO

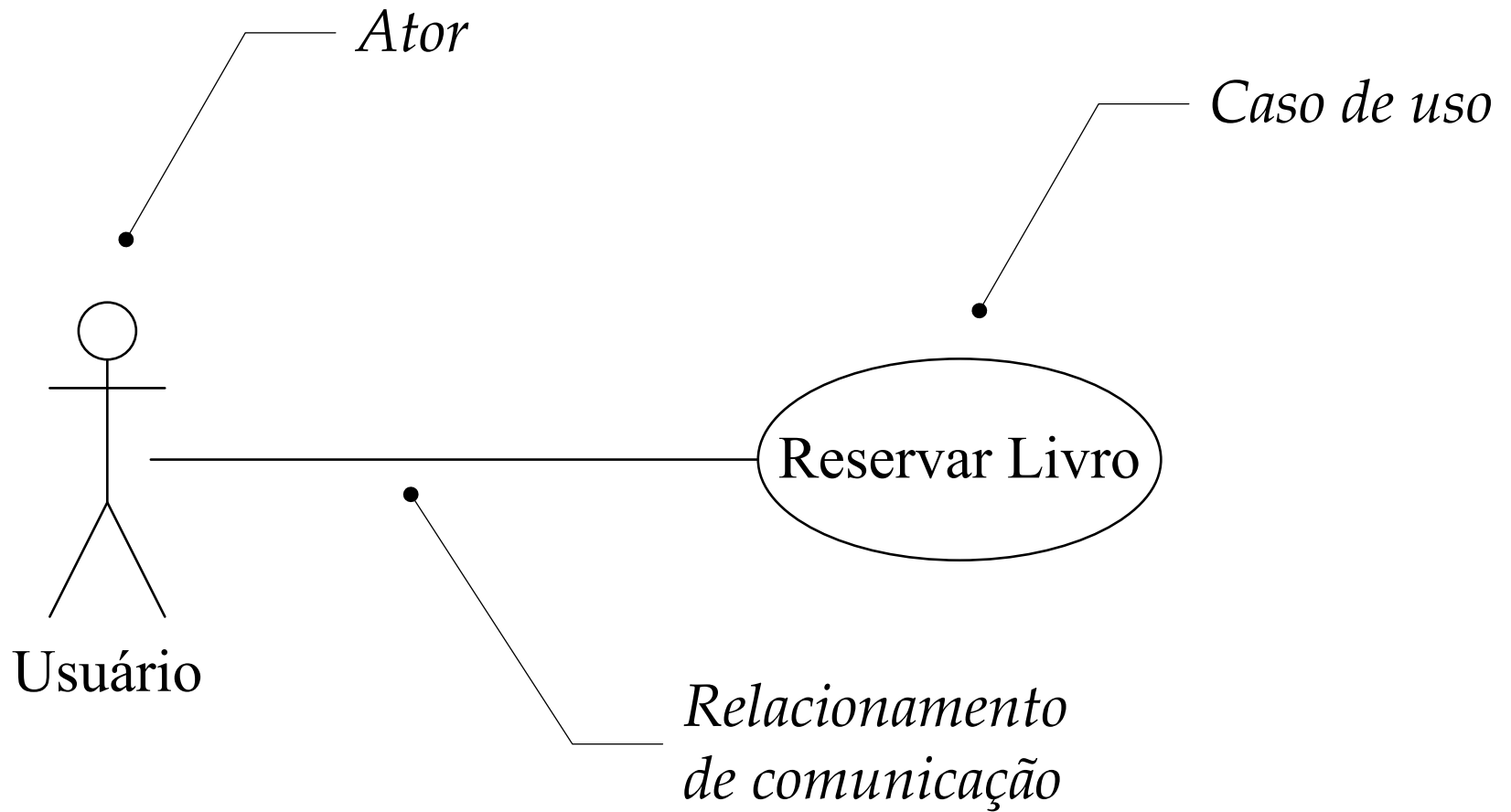
Diagrama de Casos de Uso (DCU)

- Representa *graficamente* os atores, casos de uso e relacionamentos entre os elementos
- Tem o objetivo de ilustrar em um nível alto de abstração quais elementos externos interagem com que funcionalidades do sistema
- Uma espécie de “diagrama de contexto”
 - Apresenta os elementos externos de um sistema e as maneiras segundo as quais eles as utilizam

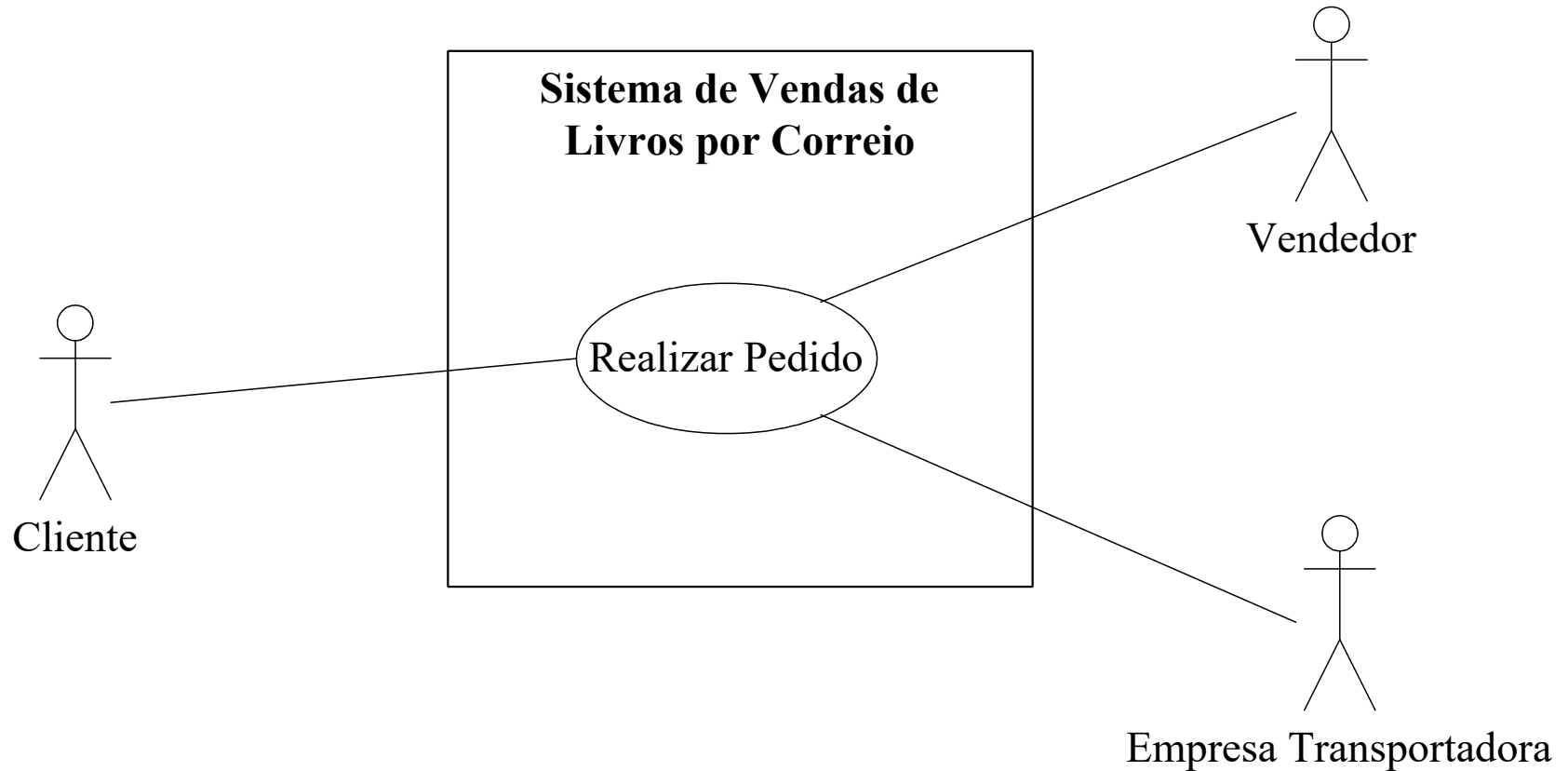
Notação

- A notação para um ator em um DCU é a figura de um **boneco** com o **nome do ator** definido abaixo desta figura
- Cada caso de uso é representado por uma elipse. O nome do caso de uso é posicionado abaixo ou dentro da elipse
- Um relacionamento de comunicação é representado por um segmento de reta ligando ator e caso de uso
- Pode-se também representar a fronteira do sistema em um diagrama de casos de uso

Exemplo (Notação)



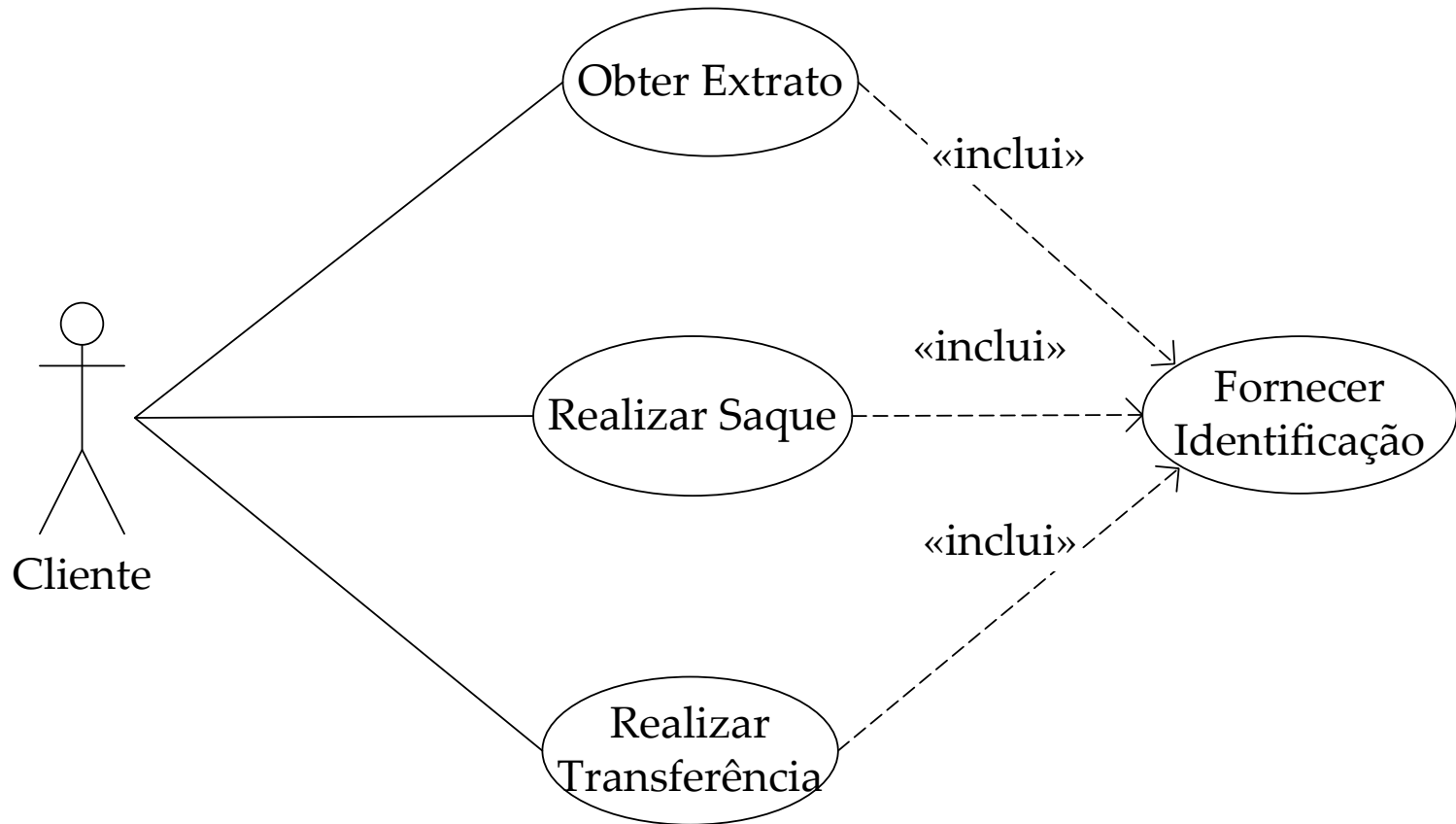
Exemplo (Notação)



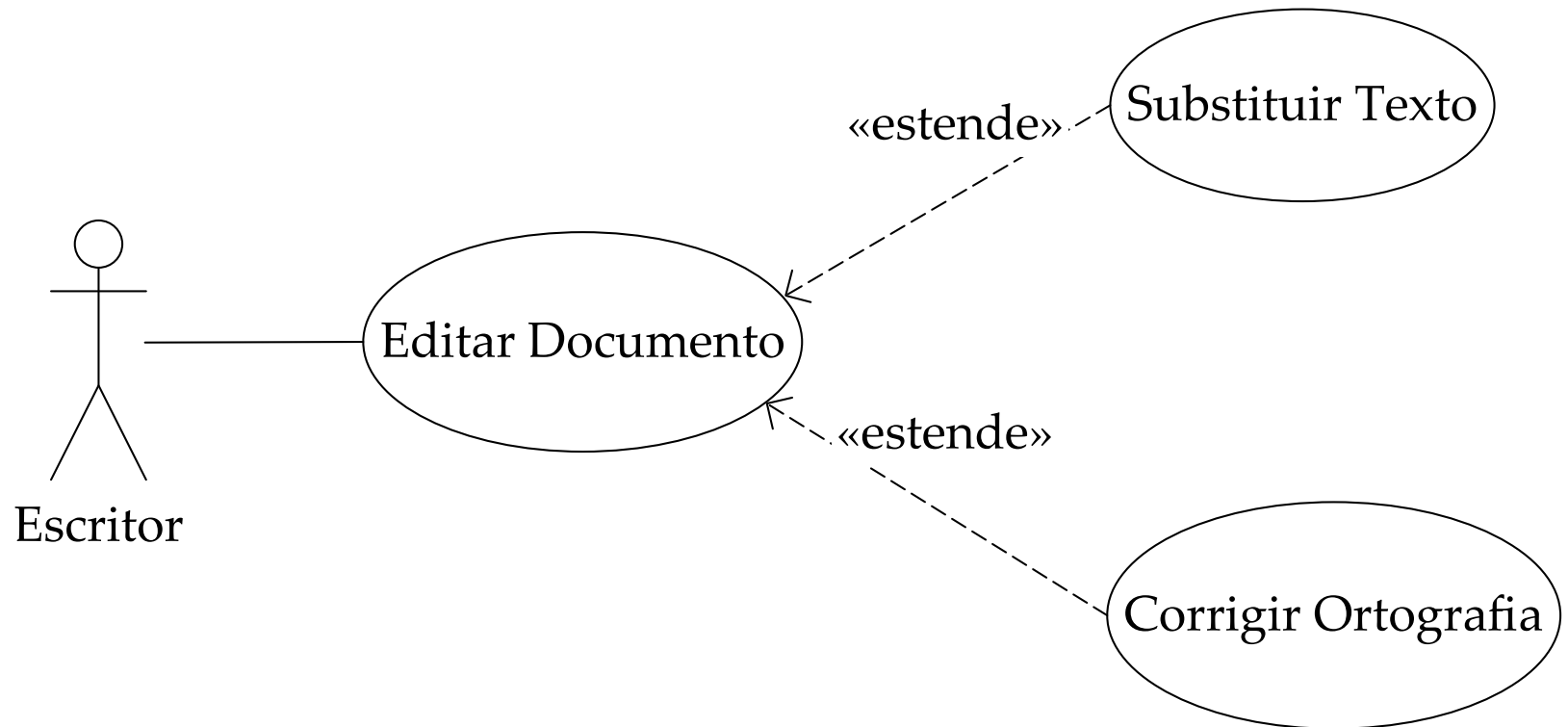
Notação

- Os relacionamentos de **inclusão**, **extensão** e **herança** são representados por uma seta direcionada de um caso de uso para outro
 - A seta (tracejada) de um relacionamento de inclusão recebe o estereótipo <<inclui>>
 - A seta (tracejada) de um relacionamento de extensão recebe o estereótipo <<estende>>
 - A seta (sólida) de um relacionamento de herança não recebe estereótipo

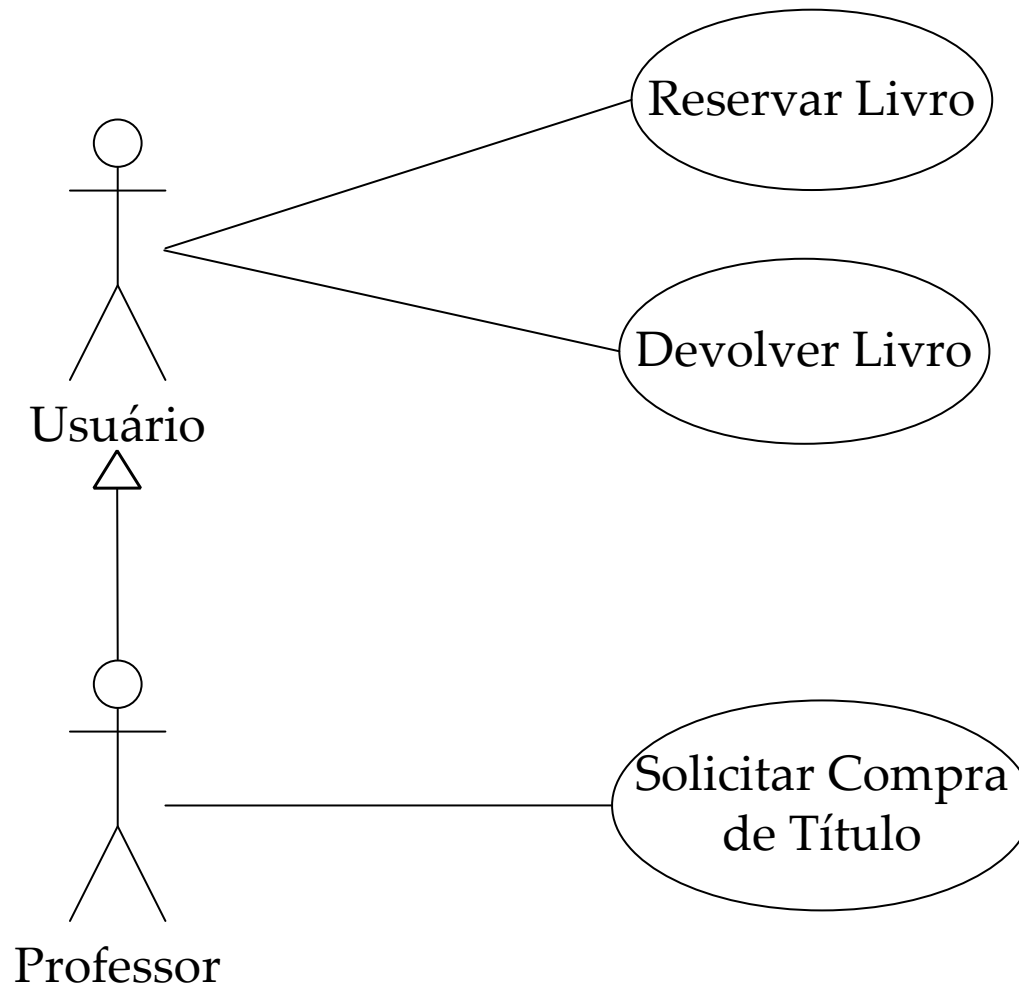
Notação (Exemplo)



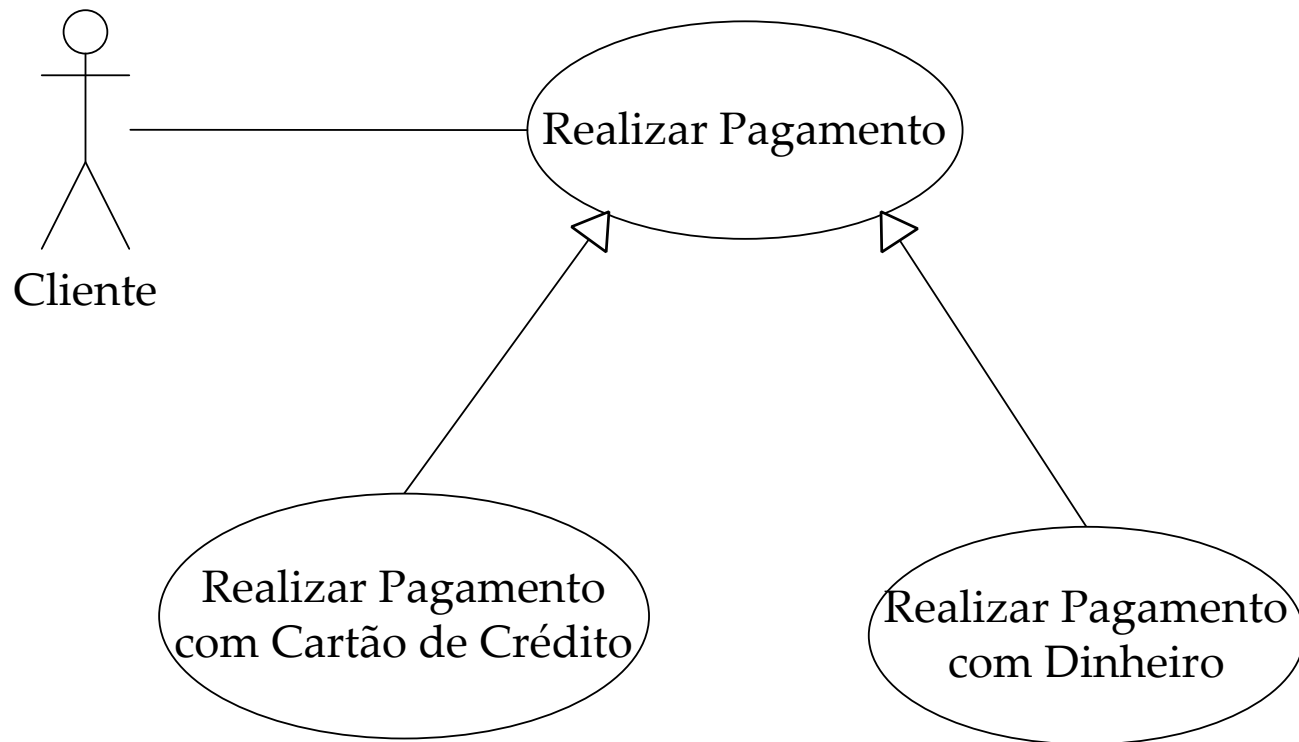
Notação (Exemplo)



Notação (Exemplo)



Notação (Exemplo)



IDENTIFICAÇÃO DOS ELEMENTOS DO MODELO DE CASOS DE USO

Identificação dos Elementos do Modelo de Casos de Uso

- Os atores e os casos de uso são identificados a partir de informações coletadas na fase de ***levantamento de requisitos*** do sistema
 - Durante esta fase, os analistas devem identificar as atividades do negócio relevantes ao sistema a ser construído
- Não há uma regra geral que indique quantos casos de uso são necessários para descrever completamente um sistema
- A quantidade de casos de uso a ser utilizada depende completamente da complexidade do sistema

Identificação de Atores

- Fontes e os destinos das informações a serem processadas são atores em potencial
 - Uma vez que um ator é todo elemento externo que interage com o sistema
- O analista deve identificar
 - As áreas da empresa que serão afetadas ou utilizarão o sistema
 - Fontes de informações a serem processadas e os destinos das informações geradas pelo sistema

Identificação de Atores

Perguntas Úteis

- ✓ Que órgãos, empresas ou pessoas irão utilizar o sistema?
- ✓ Que outros sistemas irão se comunicar com o sistema a ser construído?
- ✓ Alguém deve ser informado de alguma ocorrência no sistema?
- ✓ Quem está interessado em um certo requisito funcional do sistema?

O desenvolvedor deve ainda continuar a pensar sobre atores quando passar para a identificação dos casos de uso!

Identificação de Casos de Uso

- A partir da lista (inicial) de atores, deve-se passar à identificação dos casos de uso
- Nessa identificação, pode-se distinguir entre dois tipos de casos de uso
 - Primário: representa os **objetivos** dos atores
 - Secundário: aquele que não traz benefício direto para os atores, mas que é necessário para que o sistema funcione adequadamente

Casos de Uso Primários

Perguntas Úteis

- ✓ Quais são as necessidades e objetivos de cada ator em relação ao sistema?
- ✓ Que informações o sistema deve produzir?
- ✓ O sistema deve realizar alguma ação que ocorre regularmente no tempo?
- ✓ Para cada requisito funcional, existe um (ou mais) caso(s) de uso para atendê-lo?

Casos de Uso Primários

Outras Técnicas de Identificação

- ✓ Caso de uso “oposto”
- ✓ Caso de uso que precede a outro caso de uso
- ✓ Caso de uso relacionado a uma condição interna
- ✓ Caso de uso que sucede a outro caso de uso
- ✓ Caso de uso temporal

Outras Técnicas de Identificação

- Caso de Uso Oposto
 - Chama-se caso de uso oposto aquele cuja realização desfaz o resultado da realização de outro caso de uso. Ex. Cancelar Pedido.
- Caso de uso que precede outro caso de uso
 - Condições que devem ser verdadeiras quando da execução de um caso de uso. Ex. Para que um cliente realize um pedido de compra é necessário que ele esteja cadastrado.
- Caso de uso que sucede a outro caso de uso
 - Agora a estratégia é pensar nas conseqüências da realização de um caso de uso. Ex. Quando o cliente realiza uma compra pode ser necessário agendar a entrega dessa compra.
- Caso de uso Temporal
 - Não são iniciados por um ator. Quando o sistema deve realizar uma tarefa de tempos em tempos. Ex. O sistema deve gerar um relatório de vendas todas sexta-feira.
- Caso de uso relacionado a alguma condição interna
 - Não são iniciados por um ator. Nessa situação o sistema deve realizar alguma funcionalidade de acordo com a ocorrência de algum evento interno. Ex. O sistema deve notificar o usuário de que há novas mensagens de correio ou o sistema deve avisar o almoxarife de que um determinado produto chegou ao nível de estoque mínimo.

Casos de Uso Secundários

- Estes se encaixam nas seguintes categorias
 - Manutenção de cadastros
 - Manutenção de usuários
 - Manutenção de informações provenientes de outros sistemas
- Importante: Um sistema de software não existe para cadastrar informações, nem tampouco para gerenciar os seus usuários
 - O objetivo principal é produzir algo de valor para o ambiente no qual ele está implantado

CONSTRUÇÃO DO MODELO DE CASOS DE USO

Construção do DCU

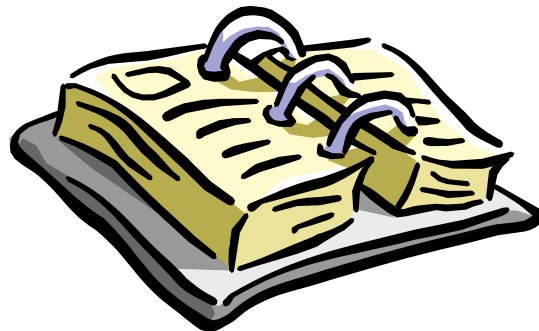
- Os diagramas de casos de uso devem servir para dar suporte à parte escrita do modelo, fornecendo uma visão de alto nível
- Quanto mais fácil for a leitura do diagrama representando casos de uso, melhor
- Se o sistema sendo modelado não for tão complexo, pode ser criado um único DCU
- Este diagrama permite dar uma visão global e de alto nível do sistema

Construção do DCU

- Em sistemas complexos, representar todos os casos de uso do sistema em um único DCU talvez o torne um tanto ilegível
- Alternativa: criar vários diagramas, de acordo com as necessidades de visualização
 - Diagrama exibindo um caso de uso e seus relacionamentos
 - Diagrama exibindo todos os casos de uso para um ator
 - Diagrama exibindo todos os casos de uso a serem implementados em um ciclo de desenvolvimento

Documentação dos Atores

- Uma breve descrição para cada ator deve ser adicionada ao modelo de casos de uso
- O nome de um ator deve lembrar o papel desempenhado pelo mesmo no sistema



Documentação dos Casos de Uso

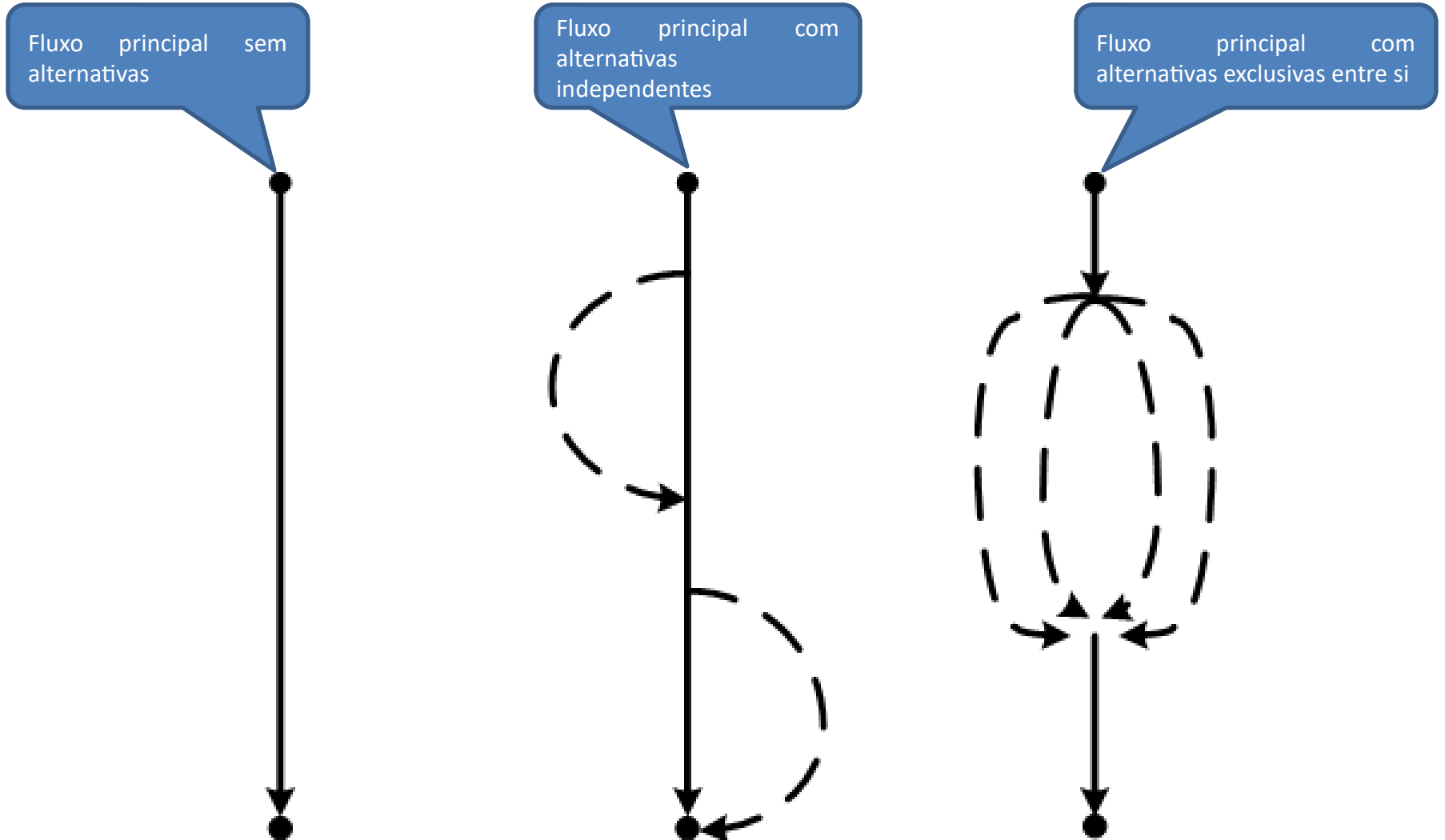
- UML não define uma estruturação específica a ser utilizada na descrição do formato expandido de um caso de uso

Sugestão: A equipe de desenvolvimento deve utilizar o formato de descrição que lhe for realmente útil

Documentação dos Casos de Uso

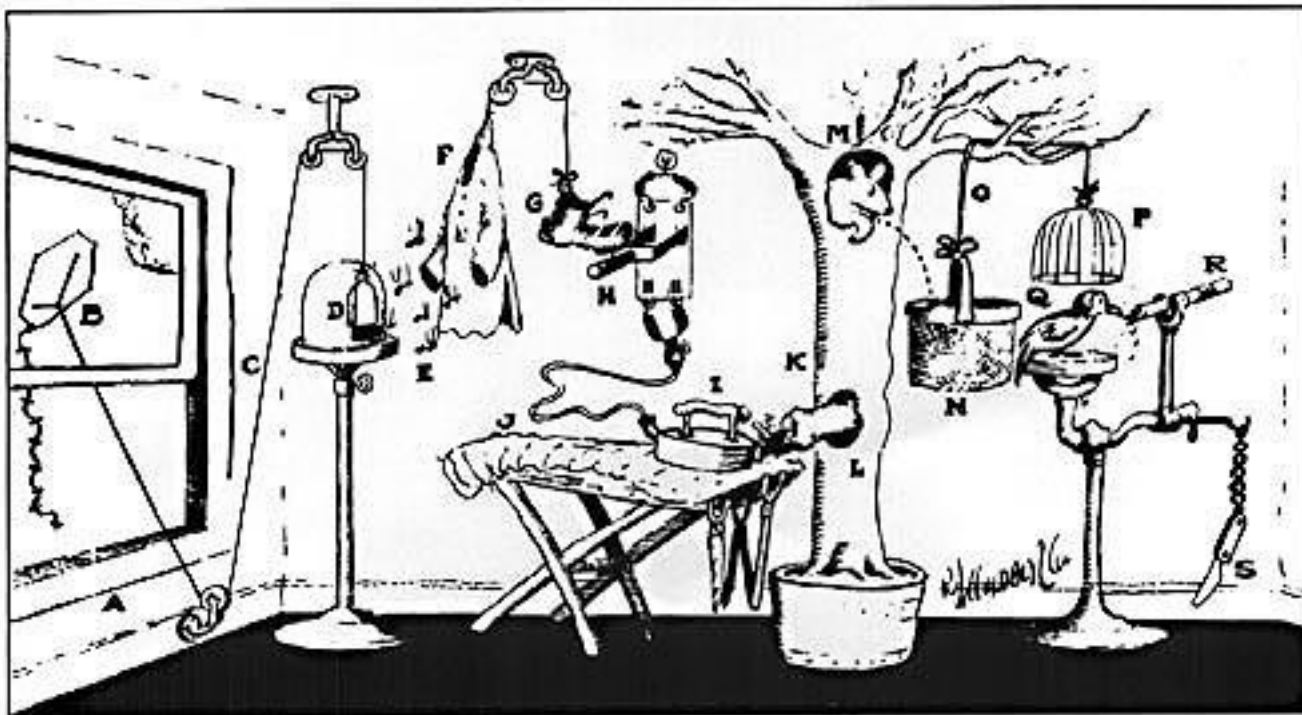
- Nome
- Descrição
- Identificador
- Importância
- Sumário
- Ator Primário
- Atores Secundários
- Pré-condições
- Fluxo Principal
- Fluxos Alternativos
- Fluxos de Exceção
- Pós-condições
- Regras do Negócio
- Histórico
- Notas de Implementação

Documentação dos Casos de Uso



Documentação dos Casos de Uso

- A descrição do modelo deve ser mantida no nível mais simples possível...



Pencil Sharpener RUBE GOLDBERG (tm) RGI 038

DOCUMENTAÇÃO SUPLEMENTAR AO MODELO DE CASOS DE USO

Documentação dos Casos de Uso

- O modelo de casos de uso força o desenvolvedor a pensar em como os agentes externos interagem como o sistema
- No entanto, este modelo corresponde somente aos requisitos funcionais
- Outros tipos de requisitos (desempenho, interface, segurança, regras do negócio, etc.) também fazem parte do ***documento de requisitos***

Regras do Negócio

- São políticas, condições ou restrições que devem ser consideradas na execução dos processos existentes em uma organização
- Descrevem a maneira pela qual a organização funciona
- Estas regras são identificadas e documentadas no chamado ***modelo de regras do negócio***
- A descrição do modelo de regras do negócio pode ser feita utilizando-se texto informal, ou alguma forma de estruturação

Regras do Negócio

Alguns Exemplos de Regras do Negócio

O valor total de um pedido é igual à soma dos totais dos itens do pedido acrescido de 10% de taxa de entrega.

Um professor só pode estar lecionando disciplinas para as quais esteja habilitado.

Um cliente do banco não pode retirar mais de R\$ 1.000 por dia de sua conta.

Os pedidos para um cliente não especial devem ser pagos antecipadamente.

Regras do Negócio

- Regras do negócio normalmente têm influência sobre um ou mais casos de uso
- Os identificadores das regras do negócio devem ser adicionados à descrição do caso de uso
 - Utilizando a seção “regras do negócio” da descrição do caso de uso

Regras do Negócio

Nome	Quantidade de inscrições possíveis (RN01)
Descrição	Um aluno não pode se inscrever em mais de seis disciplinas por semestre letivo.
Fonte	Coordenador da escola de informática.
Histórico	Data de identificação: 12/07/2002

Requisitos de Desempenho

- Conexão de casos de uso a requisitos de desempenho

ID	Freqüência de Utilização	Tempo Máximo Esperado	...
CSU01	5/mês	Interativo	...
CSU02	15/dia	1 segundo	...
CSU03	60/dia	Interativo	...
CSU04	180/dia	3 segundos	...
CSU05	600/mês	10 segundos	...
CSU07	500/dia durante 10 dias seguidos	10 segundos	...

MODELO DE CASOS DE USO EM UM PROCESSO I&I

MCU no Processo de Desenvolvimento

- A identificação da maioria dos atores e casos de uso é feita na fase de concepção
- A descrição dos casos de uso considerados mais críticos começa já nesta fase, que termina com 10% a 20% do modelo de casos de uso completo
- Ao final da fase de elaboração 80% do modelo de casos de uso está construído
 - Descrição feita até em um nível de abstração essencial

MCU no Processo de Desenvolvimento

- Na fase de construção, casos de uso formam uma base natural através da qual podem-se realizar as iterações do desenvolvimento
 - Um grupo de casos é alocado a cada iteração
 - Em cada iteração, o grupo de casos de uso é detalhado e desenvolvido
- O processo continua até que todos os casos de uso tenham sido desenvolvidos e o sistema esteja completamente construído

MCU no Processo de Desenvolvimento

- Este tipo de desenvolvimento é chamado de ***desenvolvimento orientado a casos de uso***
- Deve-se considerar os casos de uso mais importantes primeiramente
- Cantor propõe uma classificação em função do risco de desenvolvimento e das prioridades estabelecidas pelo usuário

MCU no Processo de Desenvolvimento

Classificação	Risco	Prioridade
1	Alto	Alta
2	Alto	Baixa
3	Baixo	Alta
4	Baixo	Baixa

MCU no Processo de Desenvolvimento

- Considerando-se essa categorização, um caso de uso não tão importante não será contemplado nas iterações iniciais

Atacar o risco maior mais cedo...

- A descrição expandida de um caso de uso pode ser deixada para a iteração na qual este deve ser implementado
 - Evita perda de tempo inicial no detalhamento
 - Estratégia mais adaptável aos requisitos voláteis

Casos de Uso na Análise e Projeto

- Na fase de Análise
 - Descrições de casos de uso devem capturar os requisitos funcionais do sistema e ignorar aspectos de projeto, como a interface gráfica com o usuário
- Na fase de Projeto
 - Orientar o projetista na criação e detalhamento dos casos de uso reais

Procedimento

Seqüência	Descrição
1	Identifique os atores e casos de uso na fase de concepção
2	Na fase de elaboração: <ul style="list-style-type: none">- Desenhe o(s) diagrama(s) de casos de uso- Escreva os casos de uso em um formato de alto nível e essencial- Ordene a lista de casos de uso de acordo com prioridade e risco
3	Associe cada grupo de casos de uso a uma iteração da fase de construção. (OBS: grupos mais prioritários e arriscados nas iterações iniciais)
4	Na i-ésima iteração da fase de construção: <ul style="list-style-type: none">- Detalhe os casos de uso do grupo associado a esta iteração- Implemente estes casos de uso

Casos de Uso e Outras Atividades

- Planejamento e gerenciamento do projeto
 - Uma ferramenta fundamental para o gerente de um projeto no planejamento e controle de um processo de desenvolvimento incremental e iterativo
- Testes do sistema
 - Os casos de uso e seus cenários oferecem *casos de teste*
- Documentação do usuário
 - Manuais e guias do usuário podem ser construídos com base nos casos de uso

ESTUDO DE CASO: SISTEMA DE CONTROLE ACADÊMICO (SCA)

Descrição

A faculdade Galinha Choca (GC) do principado de Monólito necessita de um sistema para automatizar seus processos acadêmicos (ex., inscrição em disciplinas, lançamento de notas, alocação de recursos para turmas, emissão de históricos escolares, etc.). Para isso, a faculdade GC resolveu contratar a empresa de desenvolvimento APS-2010.2.

Requisitos

Identificador	Descrição
R1	O sistema deve permitir que os alunos visualizem as notas por semestre letivo.
R2	O sistema deve permitir que o lançamento das notas das disciplinas lecionadas em um semestre letivo e controlar os prazos e atrasos neste lançamento.
R3	O sistema deve manter informações cadastrais sobre disciplinas no currículo escolar.
R4	O sistema deve permitir a abertura de turmas para uma disciplina, assim como a definição de salas e laboratórios a serem utilizados e os horários e dias da semana em que haverá aulas em tal turma.
R5	O sistema deve permitir que os alunos realizem a inscrição em disciplinas do semestre letivo.

Requisitos

Identificador	Descrição
R6	O sistema deve permitir o controle do andamento das inscrições em disciplinas feitas por alunos.
R7	O sistema deve se comunicar com o <i>Sistema de Recursos Humanos</i> para obter dados cadastrais sobre os professores
R8	O sistema deve se comunicar com o Sistema de Faturamento para informar as inscrições realizadas pelos alunos
R9	O sistema deve manter informações cadastrais sobre os alunos e seus históricos escolares

Regras de Negócio

Quantidade máxima de inscrições por semestre letivo (RN01)

Descrição	Em um semestres letivos, um aluno não pode se inscrever em uma quantidade de disciplinas cuja soma dos créditos ultrapasse 20.
-----------	--

Quantidade de alunos possíveis (RN02)

Descrição	Uma oferta de disciplina em uma turma não pode ter mais de 40 alunos inscritos.
-----------	---

Pré-requisitos para uma disciplina (RN03)

Descrição	Um aluno não pode se inscrever em uma disciplina para a qual não possua os pré-requisitos.
-----------	--

Regras de Negócio

Habilitação para lecionar disciplina (RN04)

Descrição	Um professor só pode lecionar disciplinas para as quais esteja habilitado.
-----------	--

Cancelamento de matrícula (RN05)

Descrição	Um aluno deve ter a matrícula cancelada se for reprovado mais de duas vezes na mesma disciplina.
-----------	--

Política de Avaliação de Alunos (RN06)

Descrição	<p>A avaliação de um aluno em uma disciplina (um valor de 0 a 10) é obtida pela média de duas avaliações durante o semestre (A1 e A2), ou pela freqüência nas aulas.</p> <ul style="list-style-type: none">•Se nota ≥ 7.0 -> aprovado•Se $5.0 \leq \text{nota} < 7.0$ -> prova final•Se nota < 5.0 -> reprovado•Se freqüência $< 75\%$ -> reprovado
-----------	--

Atores

Nome	Descrição
Aluno	Indivíduo que esta matricula da faculdade, que tem interesse em se inscrever em disciplinas.
Professor	Indivíduo que leciona disciplinas na faculdade
Coordenador	Pessoa interessada em agendar as alocações de turmas e professores, e visualizar o andamento
Departamento de Registro Escolar (GRE)	Departamento da faculdade interessado em manter informações sobre os alunos matriculados e sobre seu histórico escolar.
Sistema de Recursos Humanos	Este sistema legado é responsável por fornecer informações cadastrais sobre os professores.
Sistema de Faturamento	Este sistema legado tem interesse em obter informações sobre inscrições dos alunos para realizar o controle de pagamento de mensalidades.

Casos de Uso

- Pacotes de Casos de Uso
 - Gerenciamento de Inscrições
 - Gerenciamento de Recursos Acadêmicos
 - Acompanhamento de Semestre Letivo

Casos de Uso

- Gerenciamento de Inscrições
 - Realizar Inscrição
 - Cancelar Inscrição
 - Visualizar Grade Curricular
 - Visualizar Andamento de Inscrições
 - Abrir Turma
 - Atender Listas de Espera

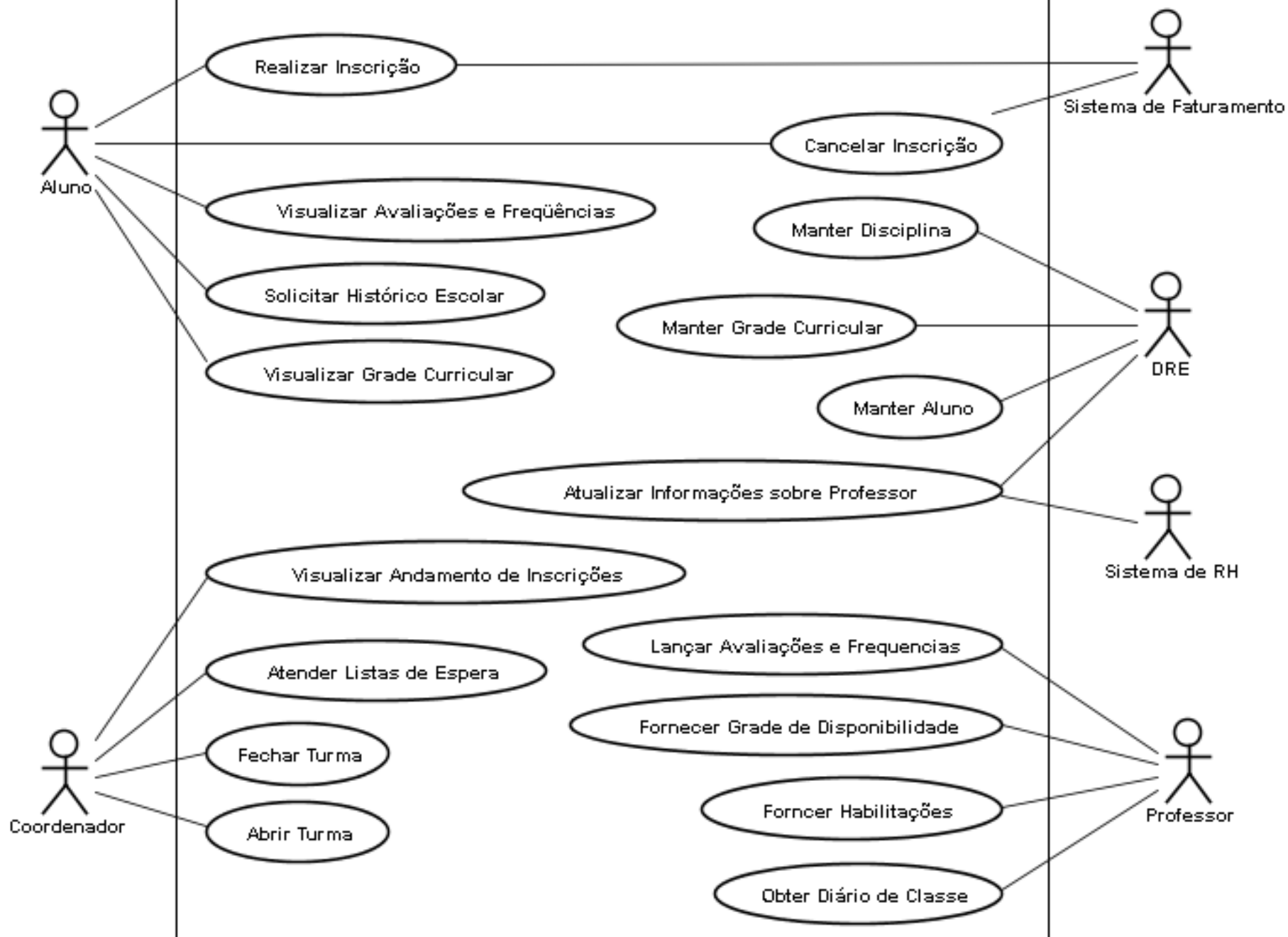
Casos de Uso

- Gerenciamento de Recursos Acadêmicos
 - Manter Grade Curricular
 - Manter Disciplina
 - Manter Aluno
 - Fornecer Grade de Disponibilidade
 - Fornecer Habilitações
 - Atualizar Informações sobre Professor

Casos de Uso

- Acompanhamento de Semestre Letivo
 - Lançar Avaliações e Frequências
 - Obter Diário de Classe
 - Visualizar Avaliações e Frequências
 - Solicitar Histórico Escolar

Sistema de Controle Acadêmico



CSU01: Realizar Inscrição

Identificador	CSU01
Nome	Realizar Inscrição
Sumário	Aluno usa o sistema para realizar inscrição em disciplinas
Ator Primários	Aluno
Atores Secundários	Sistema de Faturamento
Pré-condições	O Aluno deve está identificado no sistema
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">1. O Aluno solicita a realização de inscrição2. O sistema apresenta as disciplinas para as quais o aluno tem pré-requisitos (conforme RN03), excetuando-se as que este já tenha cursado3. O Aluno define a lista de disciplinas que deseja cursar no próximo semestre letivo e as relaciona para inscrição4. Para cada disciplina selecionada, o sistema designa o aluno para uma turma que apresente uma oferta para tal disciplina

CSU01: Realizar Inscrição

Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none">5. O sistema informa as turmas para as quais o Aluno foi designado. Para cada turma, o sistema informa o professor, os horários e os respectivos locais das aulas de cada oferta de disciplina6. O Aluno confere as informações fornecidas. Aqui, é possível que o caso de uso retorne ao passo 3, conforme o Aluno queria revisar (incluir ou remover itens) a lista de disciplinas a cursar7. O sistema registra a inscrição do Aluno, envia os dados sobre a mesma para o Sistema de Faturamento e o caso de uso termina
Fluxo Alternativo	<p>Inclusão em lista de espera (passo 4 do fluxo principal)</p> <ol style="list-style-type: none">a) Se não há oferta disponível para alguma disciplina selecionada pelo aluno (conforma RN02), o sistema reposta o fato e fornece a possibilidade de inserir o Aluno numa lista de esperab) Se o Aluno aceitar, o sistema o insere na lista de espera e apresenta a posição na qual o aluno foi inserido. O caso de uso retorna ao passo 4c) Se o Aluno não aceitar, o caso de uso retorna ao passo 4

CSU01: Realizar Inscrição

Fluxo de Exceção	Violação da RN01 (passo 4 do fluxo principal) a) Se o Aluno atingiu a quantidade máxima de inscrições possíveis em um semestre letivo (conforme RN01), o sistema informa ao aluno a quantidade de disciplinas que ele pode selecionar, e o caso de uso retorna ao passo 2
Pós-condições	O Aluno foi inscrito em uma das turmas de cada uma das disciplinas desejada, ou foi adicionado a uma ou mais listas de espera
Regras de Negócio	RN01, RN02, RN03

Exercícios

- Exercícios do livro texto
 - Página 103: 4.1 até 4.24

Referências

- BEZERRA, E. Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML. 2ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- FOWLER, M. 3. UML Essencial. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.