**Painel publicitário LeChef**

**Modelo de Caso de Uso**

**Versão 1.0**

**Histórico da Revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 19/09/2011 | **1.0** | Criação na fase inicial | Jocilé Serra – Gerente de Projeto  Lauro César - Analista de Sistema e DBA  Joyce – Testadora e suporte  Victor Luiz – Programador e Designer  Hênio Rillary - Programador |
|  |  |  |  |

**Índice Analítico**

1. Introdução
   1. Finalidade
   2. Escopo
   3. Definições, Acrônimos e abreviações
   4. Referências
   5. Visão Geral
2. Diretrizes gerais de Modelagem
3. Estereótipo UML

**Plano de Desenvolvimento de Software**

**1. Introdução**

**1.1. Finalidade**

A finalidade do Modelo de Caso de Uso é reunir todas as informações necessárias ao controle do projeto. Ele descreve a abordagem dada ao desenvolvimento do software e é o plano de nível mais alto gerado e usado pelo analista para direcionar o esforço de desenvolvimento.

**1.2. Escopo**

Este Modelo de Caso de Uso descreve o plano geral a ser usado pela equipe para desenvolver o sistema. Os detalhes de iterações individuais serão descritos nos desenvolvimento do software.

**1.3. Definições Acrônimos e Abreviações**

Consultar glossário.

**1.4. Referências**

Artefato: Plano de Desenvolvimento de Software.

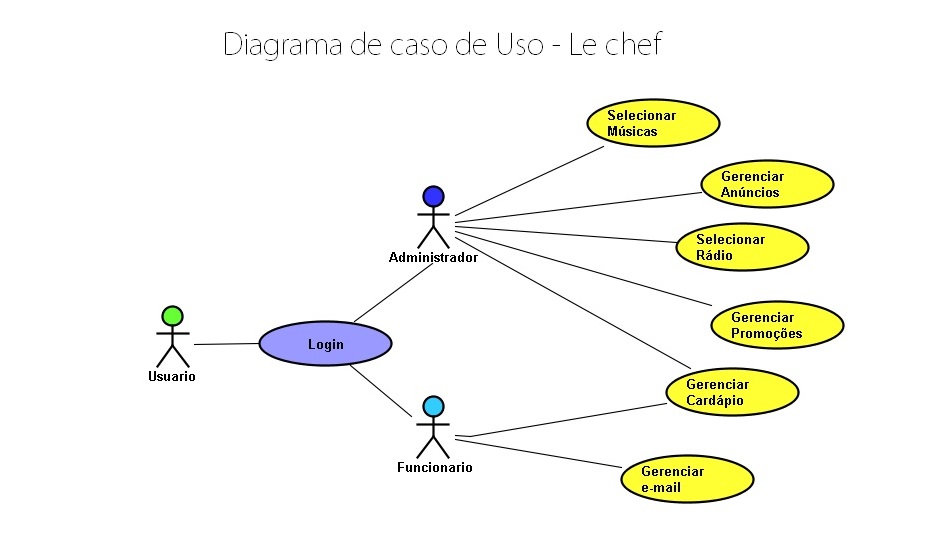
**1.5. Visão Geral**

Este documento refere-se ao sistema de Painel Publicitário Le Chef produzido pela Wemake Software. Este sistema permitirá aos clientes do Restaurante Le Chef visualizar promoções e publicidade do restaurante, através do software de Painel Publicitário exibido numa TV de 42 polegadas, que será posicionada estrategicamente, de modo a ser visualizada pelo maior número de clientes do restaurante Le Chef.

**2. Diretrizes gerais de modelagem de casos de uso**

É utilizada Linguagem Unificada de Modelagem (UML) mas não foi usado relacionamentos de extensão entre os casos de uso.

**3 Estereótipos de UML**

****