



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS JARDINS DE ANITA
TÉCNOLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

JÔNATAS FERNANDES SILVA

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS - POO

**ITAPAJÉ
2023**

SUMÁRIO

1	REQUISITOS E STAKEHOLDERS.....	3
2	DIAGRAMA DE CASOS DE USO.....	4
3	DIAGRAMA DE CLASSES.....	4
3.1	Cardinalidade.....	5

1. Requisitos e Stakeholders

Aluno

1. *login*
2. *ver notas*
3. *ver disciplinas*
4. *ver horários*
5. *ver professores*
6. *enviar mensagem por um chat*
7. *ver grade curricular completa*
8. *ver meus dados em uma tela de perfil*
9. *trancar curso*

Professor

1. *adicionar notas*
2. *adicionar alunos*
3. *remover alunos*
4. *adicionar disciplinas*
5. *reservar laboratório para dar aula*
6. *remover disciplina*
7. *corrigir notas (caso estejam erradas)*
8. *avaliar turma*
9. *aprovar/reprovar aluno*
10. *fazer a frequência*

Instituição

1. *descrever a grade curricular do curso*
2. *Listar todos os alunos*
3. *Listar todos os Professores*
4. *Conceder bolsas*

5. Diagrama de Casos de Uso

Na Figura 1, podemos ver o diagrama de casos de uso de um simples sistema acadêmico, onde cada stakeholder da aplicação tem ações que gostariam de realizar. Cada Stakeholder é um ator e cada ator é um forte candidato a virar uma classe. Cada ator tem no mínimo um caso de uso, e cada caso de uso é um candidato a virar método da classe.

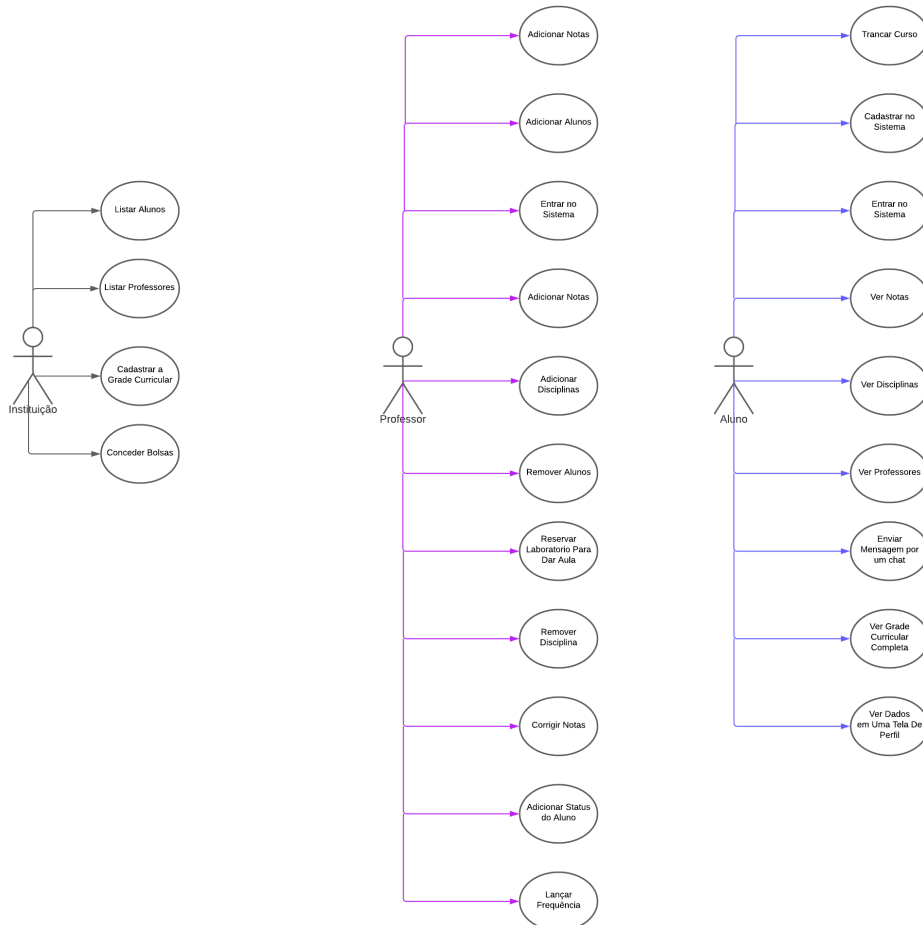


Figura 1

Fonte: Acervo pessoal

6. Diagrama de Classes

Na Figura 2, vemos o diagrama de classes, com 4 classes, sendo dessas, 2 implementáveis de fato e que serão utilizadas pelas classes Professor e Aluno.



Figura 2

Fonte: Acervo pessoal

3.1 Cardinalidade

Na Figura 3, veremos como cada classe depende uma da outra e como é a sua cardinalidade. Onde o símbolo “ * ” quer dizer muitos.

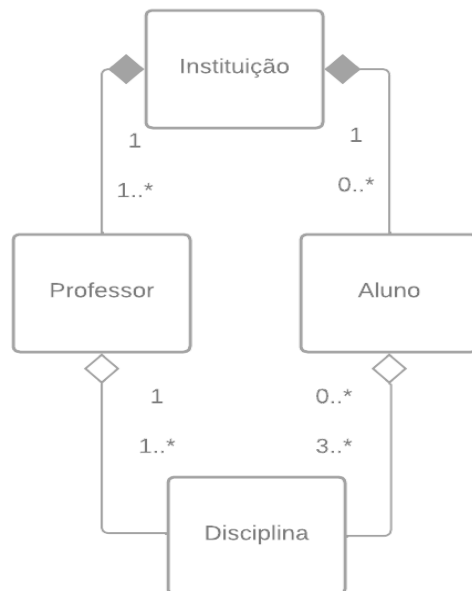


Figura 3

Fonte: Acervo pessoal