



UNIVERSIDADE DO OESTE DE SANTA CATARINA  
CAMPUS DE SÃO MIGUEL DO OESTE

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Curso: Ciência da Computação

Disciplina: Engenharia de Software I

Professor: Roberson Junior Fernandes Alves

Aluno: Josué Borges

Semestre Letivo: 2024/02

# TRABALHO FINAL ENGENHARIA DE SOFTWARE I

## 1. Organização do Trabalho Utilizando o Kanban

A organização do trabalho foi realizada utilizando a ferramenta online **Miro.com**, implementando a metodologia Kanban para gerenciar as atividades do projeto. O Miro se destacou por sua interface visual intuitiva e flexível, permitindo criar um quadro Kanban estruturado com colunas como "Backlog", "Em Andamento" e "Concluído".

Cada tarefa foi representada por cartões que podiam ser facilmente movidos entre as colunas conforme seu progresso, proporcionando uma visão clara e dinâmica do andamento do trabalho. A possibilidade de adicionar descrições, prazos e etiquetas facilitou a priorização das tarefas, enquanto os recursos colaborativos da plataforma garantiram que o planejamento fosse realizado de forma eficiente e organizada. Essa abordagem ajudou a manter o foco em cada etapa do projeto e a acompanhar o cumprimento dos prazos.

As atividades foram categorizadas com base nos itens solicitados no escopo do trabalho de Engenharia de Software I. Cada tarefa foi detalhada, como a criação de **modelos de casos de uso, diagramas de sequência, diagramas de atividades, diagramas de estado, diagrama de classes**, além da aplicação de **metodologias de planejamento** e do **versionamento com Git e GitHub**. Além disso, foi incluída uma tarefa específica para a **apresentação oral**.

Durante o desenvolvimento deste projeto, enfrentei algumas dificuldades, especialmente devido ao fato de estar cursando apenas a disciplina de Engenharia de Software neste semestre. A falta de um conhecimento mais profundo em programação e banco de dados limitou a implementação prática das funcionalidades do sistema, focando apenas na prototipagem e nos diagramas.

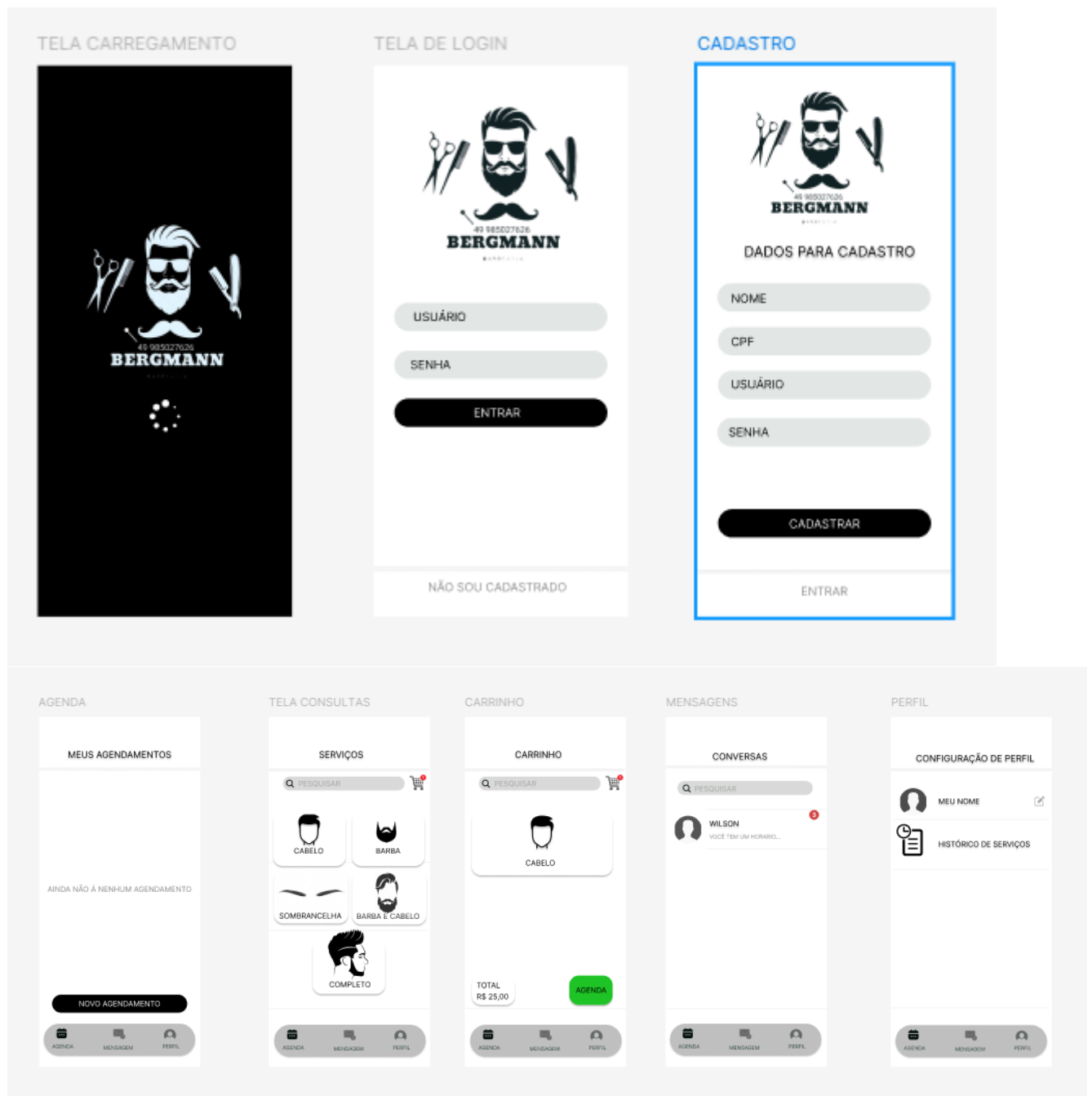
Apesar dessas limitações, o projeto foi essencial para consolidar os conceitos aprendidos em Engenharia de Software, como levantamento de requisitos, modelagem e organização de atividades utilizando a metodologia Kanban. Esses conhecimentos servirão como base para futuros aprimoramentos.

Nos próximos semestres, ao cursar as disciplinas de Programação 1 e Banco de Dados 1, será possível aplicar os conhecimentos adquiridos para implementar efetivamente o sistema, além de adicionar novas funcionalidades e melhorar sua usabilidade e desempenho. Assim, o projeto poderá evoluir de uma proposta teórica para uma aplicação prática, atendendo de forma ainda mais completa aos requisitos levantados.

## 2. Prototipagem

A prototipagem do sistema foi realizada utilizando a ferramenta Figma, que se destacou por sua interface intuitiva e recursos avançados para a criação de designs interativos.

Entre as vantagens do Figma, destacam-se a possibilidade de colaboração em tempo real, permitindo ajustes rápidos e eficientes, e a compatibilidade multiplataforma, que facilita o trabalho em diferentes dispositivos. Além disso, a ferramenta oferece uma ampla gama de componentes reutilizáveis e personalizáveis, o que contribuiu para a agilidade na construção de telas representativas do sistema. Essa abordagem visual ajudou a validar os fluxos e funcionalidades propostos antes mesmo da implementação, garantindo uma visão clara do projeto para todos os envolvidos.



## AGENDA

← MEUS AGENDAMENTOS

SERVIÇO : CORTE DE CABELO  
PROFISSIONAL : WILSON  
HORARIOS : 16:30

AGENDADO  
✓

NÃO COMPARCELO

NOVO AGENDAMENTO

AGENDA MENSAGEM PERFIL

## horarios disponiveis

← HORARIOS DISPONÍVEIS

HORÁRIOS

SEG 27/04

13:30 15:00 17:00

TER 28/04

HORÁRIOS INDISPONÍVEIS

QUAR 29/04

15:00 16:30 17:00

QUINT 30/04

14:00

AGENDA MENSAGEM PERFIL

## CONTATO

← WILSON

HOJE

FALA GAROTO

TUDO CERTO ?

VOCÊ TEM UM HORARIO MARCADA  
HOJE AS 10:30 DA MANHA

OK, OBRIGADO O LEMBRETE



MENSAGEM...



### 3. Organização do Trabalho com Kanban no Miro

#### Detalhes do cartão



Título **Revisar os diagramas e a modelagem de casos de uso.**

Cor

Status A fazer

Responsável Não definido

Estimativa

Datas Não definido

Tags —

**B** *I* U

- Revisar o diagrama de casos de uso para garantir clareza e alinhamento com os requisitos.
- Revisar os diagramas de sequência, verificando fluxos lógicos e consistência.
- Revisar o diagrama de atividades, conferindo todas as ramificações possíveis.
- Revisar o diagrama de estado, assegurando que cobre todos os estados importantes.
- Revisar o diagrama de classes para garantir que está consistente com os objetos do sistema.

Detalhes do cartão

...  

Título **Preparar o material para apresentação oral.**

Cor 


Status  A fazer





Responsável Não definido

Estimativa

Datas Não definido

Tags —

**B***I*U



1. Estruturar os tópicos para apresentar:

- Introdução ao projeto.
- Metodologia utilizada (Kanban, Git, etc.).
- Diagramas (apenas os pontos principais).
- Conclusão e impacto do sistema nos requisitos.

2. Criar slides (opcional) ou pontos-chave para se guiar na apresentação.

## Detalhes do cartão




Título

**Garantir que todos os arquivos estão versionados no GitHub.**

Cor



Status

 A fazer

Responsável

Não definido

Estimativa

Datas

Não definido

Tags

—

**B**

*I*

U

~~S~~

1=

≡



- Criar o repositório (se ainda não existir).
- Subir os diagramas revisados e organizá-los em pastas.
- Escrever um README explicativo (projeto, requisitos, ferramentas, diagramas).

Detalhes do cartão

...  

Título **Documentação**

Cor 

Status  A fazer

Responsável Não definido

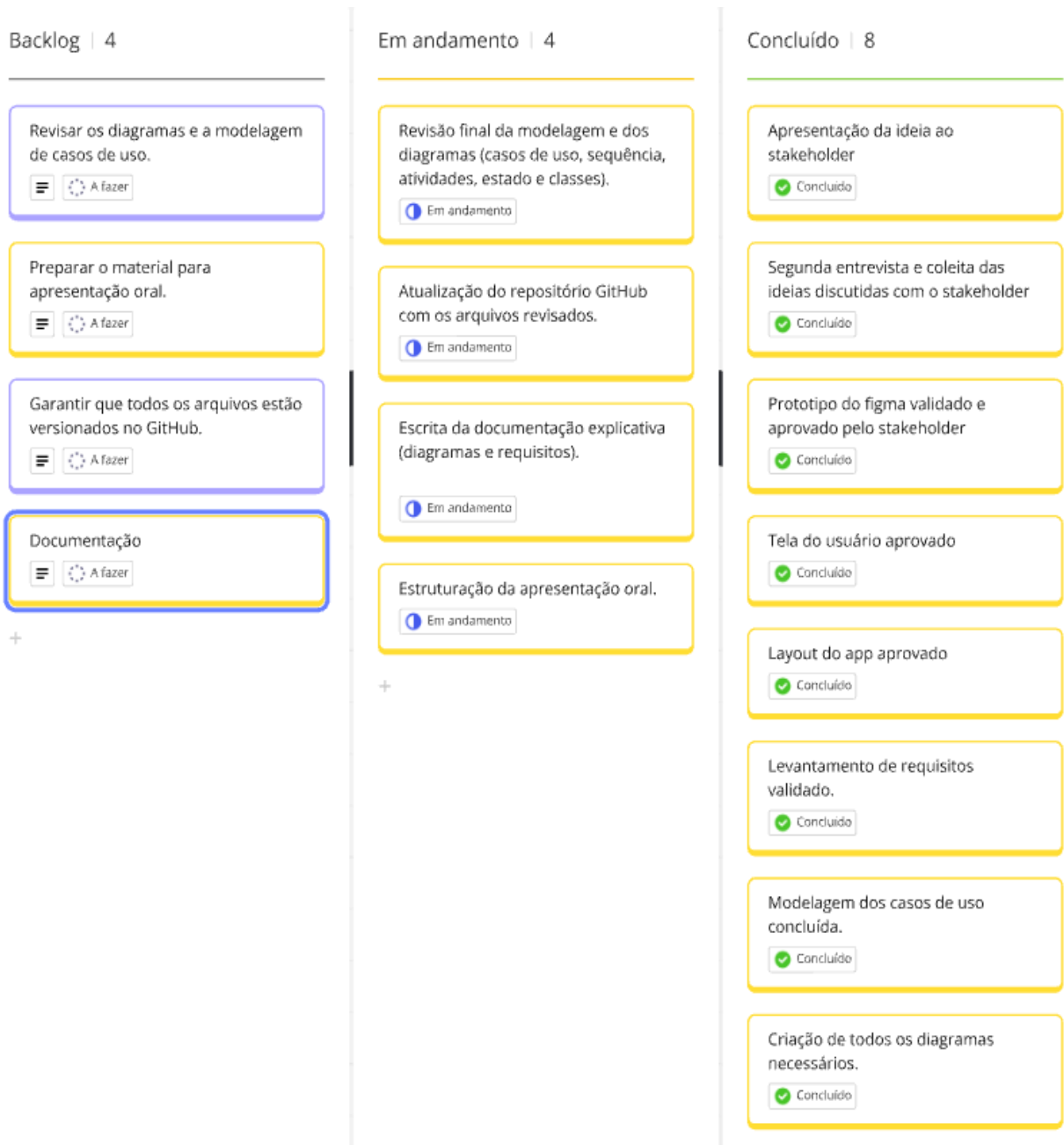
Estimativa

Datas Não definido

Tags —

**B** *I* U     

- Criar documentação explicando os requisitos e como eles foram modelados.
- Escrever explicações para cada diagrama (curtas e diretas).
- Ex.: Objetivo, contexto e como ele atende ao sistema.



## 4. Diagramas no Visual Paradigm

O **Visual Paradigm** foi essencial no desenvolvimento dos diagramas do projeto, como casos de uso, sequência, atividades, estados e classes. A ferramenta oferece uma interface intuitiva e recursos robustos, permitindo criar representações visuais detalhadas e organizadas dos processos e estruturas do sistema. Seu uso possibilitou a modelagem precisa dos requisitos levantados, promovendo maior clareza na documentação e no entendimento do funcionamento do sistema. Além disso, a integração de diferentes tipos de diagramas em uma única plataforma agilizou o trabalho e garantiu consistência entre as etapas do projeto.

Em anexo um exemplo de diagrama de sequência para uma reserva e a confirmação do barbeiro, o restante dos diagramas estão na documentação versionada para o git hub.



