Datas de entrega de TPs e ATs

No Assessment, você vai colocar em prática as seguintes habilidades desenvolvidas nas etapas de 1 a 9:

* Compreender os conceitos de classes, atributos e métodos.
* Compreender os conceitos de instanciação e interação entre objetos.
* Compreender o conceito de encapsulamento.
* Compreender o conceito de herança.
* Compreender o conceito de polimorfismo.
* Compreender as visões de um sistema.
* Conhecer os principais diagramas da UML.
* Identificar e desenhar casos de uso.
* Identificar e desenhar atores.
* Identificar e desenhar relacionamentos.
* Compreender e criar classes.
* Construir associações simples.
* Identificar multiplicidades.
* Construir classes associativas.
* Especificar atributos e operações.
* Especificar dependências.
* Especificar agregações e composições.
* Especificar generalizações.
* Compreender e criar os principais elementos do diagrama.
* Compreender e utilizar corretamente as interações com mensagens.
* Trabalhar com Orientação a Objetos seguindo os princípios S.O.L.I.D..
* Modelar a arquitetura do sistema em camadas baseadas no DDD.
* Compreender o que são relacionamentos um para um, um para muitos e muitos para muitos.
* Compreender as diferenças entre os modelos de entidade relacionamento e o de classes da UML, bem como suas aplicações.

Você deve construir uma documentação completa que represente os módulos dos quais é responsável no Projeto de Bloco da turma. É essencial que seu trabalho seja acompanhado pelo professor da disciplina e que seus módulos ofereçam algumas operações simples para seus usuários. Como exemplo, esses usuários podem ser os clientes, que podem realizar consultas simples, os funcionários, que cadastram informações no sistema, ou os diretores que emitem relatórios gerenciais.

A documentação será composta por elementos textuais e gráficos. Para que a documentação seja construída, você deverá usar qualquer editor de texto, como o Google Docs, Microsoft Word ou LibreOffice Writer. Além disso, você deverá usar o Draw.io ou o StarUML para construir seus diagramas.

Faça uma descrição textual do seu domínio. Qual a responsabilidade dos seus módulos? O que eles possibilitam que seja feito pelo usuário? Qual o domínio?

Você deverá identificar, descrever e desenhar, no mínimo, 4 casos de uso do sistema. Para cada caso de uso, descreva no mínimo 2 cenários. Você pode escolher o formato que utilizará nas descrições. Você deve identificar e desenhar no mínimo 2 atores no seu diagrama.

Você deve elaborar o Modelo de Domínio (Domain Driven Design) e representar ele através do Diagrama de Classes do UML. Entidades, Objetos de Valor, Serviços, Fábricas, Agregados e Repositórios devem ser identificados no diagrama e todas as classes devem seguir os princípios S.O.L.I.D. (Robert Martin). Em seguida, identifique as interações que os objetos dessas classes devem realizar no seu sistema, ou seja, como eles devem trocar mensagens entre si (Diagrama de Sequência).

Descreva também as interfaces dessas classes, através de uma explicação sobre o que está visível nessas classes (encapsulamento). Algumas delas devem possuir uma relação hierárquica entre si (herança), e esses tipos semelhantes de classes também devem possuir implementações diferentes para comportamentos iguais (polimorfismo).

Desenhe os diagramas de sequência relacionados com os cenários de um caso de uso que você modelou neste Assessment. Você deve escolher um caso de uso e os cenários correspondentes que servirão como base para os seus diagramas de sequência.

Crie dois diagramas de atividades para uma das situações que você conheceu onde este diagrama se aplica. Dos diagramas de atividades criados, deve haver pelo menos um para controle de fluxo sequencial e um paralelo.

Opcionalmente, crie fluxogramas para lhe auxiliar na construção dos diagramas de atividades.

Realize um agrupamento das classes do seu modelo de especificação em pacotes. Procure entender o tipo de classes que você modelou neste diagrama e complemente a arquitetura inserindo novas classes para compor as quatro camadas que você conheceu propostas pelo Domain Driven Design: Apresentação/UI, Aplicação, Domínio e Infraestrutura.

Boa sorte!

Antes de fazer sua entrega, reúna todos os arquivos do projeto do seu AT em um único arquivo em formato .zip. Utilize seu próprio nome para nomear o arquivo, identificando também o teste correspondente, como no exemplo: Nome\_sobrenome\_DR2\_AT.zip.