

Gustavo Yudi Bientinezi Matsuzake, Julia Ulson Tretel

Documentação do Software Task Coach

Brasil

Curitiba, 2015

Gustavo Yudi Bientinezi Matsuzake, Julia Ulson Tretel

Documentação do Software Task Coach

Trabalho Prático apresentado à disciplina Sistemas Legados como requisito parcial para aprovação.

Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Departamento Acadêmico de Informática - DAINF
Sistemas Legados

Brasil
Curitiba, 2015

Lista de tabelas

Tabela 1 – Condições da Funcionalidade Criar nova tarefa	9
Tabela 2 – Condições da Funcionalidade Editar Tarefa	10
Tabela 3 – Condições da Funcionalidade Criar subtarefas	11
Tabela 4 – Condições da Funcionalidade Excluir subtarefa	12
Tabela 5 – Condições da Funcionalidade Salvar Projeto	13
Tabela 6 – Condições da Funcionalidade Abrir Projeto	15
Tabela 7 – Condições da Funcionalidade Imprimir Projeto	16
Tabela 8 – Condições da Funcionalidade Criar Nova Categoria	17
Tabela 9 – Condições da Funcionalidade Criar Subcategoria	18
Tabela 10 – Condições da Funcionalidade Editar Categoria	19
Tabela 11 – Condições da Funcionalidade Excluir Categoria	20
Tabela 12 – Condições da Funcionalidade Pesquisar Categoria	21
Tabela 13 – Condições da Funcionalidade Mesclar Projetos	22
Tabela 14 – Condições da Funcionalidade Importar Projetos	23
Tabela 15 – Condições da Funcionalidade Exportar Projetos	24
Tabela 16 – Condições da Funcionalidade Desfazer/Refazer Ações	25
Tabela 17 – Condições da Funcionalidade Iniciar Monitoramento de Esforço	26
Tabela 18 – Condições da Funcionalidade Parar Monitoramento de Esforço	27
Tabela 19 – Condições da Funcionalidade Alterar Datas da Tarefa	28
Tabela 20 – Condições da Funcionalidade Selecionar pré-requisitos	29
Tabela 21 – Condições da Funcionalidade Alterar Andamento da Tarefa	30
Tabela 22 – Condições da Funcionalidade Inserir Tarefa em uma ou mais Categorias	31
Tabela 23 – Condições da Funcionalidade Alterar e Visualizar Valores de Orçamento	32
Tabela 24 – Condições da Funcionalidade Inserir Notas em Tarefas e em Categorias	33
Tabela 25 – Condições da Funcionalidade Inserir Anexo a Tarefas e em Categorias	34
Tabela 26 – Condições da Funcionalidade Alterar a Aparência da Tarefa ou Categoria	35

Sumário

I	MAPEAMENTO FUNCIONAL	8
1	CRIAR NOVA TAREFA	9
1.1	Descrição	9
1.2	Condições	9
1.3	Fluxo de Execução	9
1.4	Atores	9
2	EDITAR TAREFA	10
2.1	Descrição	10
2.2	Condições	10
2.3	Fluxo de Execução	10
2.4	Atores	10
3	CRIAR SUBTAREFAS	11
3.1	Descrição	11
3.2	Condições	11
3.3	Fluxo de Execução	11
3.4	Atores	11
4	EXCLUIR SUBTAREFA	12
4.1	Descrição	12
4.2	Condições	12
4.3	Fluxo de Execução	12
4.4	Atores	12
5	SALVAR PROJETO	13
5.1	Descrição	13
5.2	Condições	13
5.3	Fluxo de Execução	13
5.4	Atores	14
6	ABRIR PROJETO	15
6.1	Descrição	15
6.2	Condições	15
6.3	Fluxo de Execução	15
6.4	Atores	15

7	IMPRIMIR PROJETO	16
7.1	Descrição	16
7.2	Condições	16
7.3	Fluxo de Execução	16
7.4	Atores	16
8	CRIAR NOVA CATEGORIA	17
8.1	Descrição	17
8.2	Condições	17
8.3	Fluxo de Execução	17
8.4	Atores	17
9	CRIAR SUBCATEGORIA	18
9.1	Descrição	18
9.2	Condições	18
9.3	Fluxo de Execução	18
9.4	Atores	18
10	EDITAR CATEGORIA	19
10.1	Descrição	19
10.2	Condições	19
10.3	Fluxo de Execução	19
10.4	Atores	19
11	EXCLUIR CATEGORIA	20
11.1	Descrição	20
11.2	Condições	20
11.3	Fluxo de Execução	20
11.4	Atores	20
12	PESQUISAR CATEGORIA	21
12.1	Descrição	21
12.2	Condições	21
12.3	Fluxo de Execução	21
12.4	Atores	21
13	MESCLAR PROJETOS	22
13.1	Descrição	22
13.2	Condições	22
13.3	Fluxo de Execução	22
13.4	Atores	22

14	IMPORTAR PROJETOS	23
14.1	Descrição	23
14.2	Condições	23
14.3	Fluxo de Execução	23
14.4	Atores	23
15	EXPORTAR PROJETOS	24
15.1	Descrição	24
15.2	Condições	24
15.3	Fluxo de Execução	24
15.4	Atores	24
16	DESAZER/REFAZER AÇÕES	25
16.1	Descrição	25
16.2	Condições	25
16.3	Fluxo de Execução	25
16.4	Atores	25
17	INICIAR MONITORAMENTO DE ESFORÇO	26
17.1	Descrição	26
17.2	Condições	26
17.3	Fluxo de Execução	26
17.4	Atores	26
18	PARAR MONITORAMENTO DE ESFORÇO	27
18.1	Descrição	27
18.2	Condições	27
18.3	Fluxo de Execução	27
18.4	Atores	27
19	ALTERAR DATAS DA TAREFA	28
19.1	Descrição	28
19.2	Condições	28
19.3	Fluxo de Execução	28
19.4	Atores	28
20	SELECIONAR PRÉ-REQUISITOS	29
20.1	Descrição	29
20.2	Condições	29
20.3	Fluxo de Execução	29
20.4	Atores	29

21	ALTERAR ANDAMENTO DA TAREFA	30
21.1	Descrição	30
21.2	Condições	30
21.3	Fluxo de Execução	30
21.4	Atores	30
22	INSERIR TAREFA EM UMA OU MAIS CATEGORIAS	31
22.1	Descrição	31
22.2	Condições	31
22.3	Fluxo de Execução	31
22.4	Atores	31
23	ALTERAR E VISUALIZAR VALORES DE ORÇAMENTO	32
23.1	Descrição	32
23.2	Condições	32
23.3	Fluxo de Execução	32
23.4	Atores	32
24	INSERIR NOTAS EM TAREFAS E EM CATEGORIAS	33
24.1	Descrição	33
24.2	Condições	33
24.3	Fluxo de Execução	33
24.4	Atores	33
25	INSERIR ANEXO A TAREFAS E EM CATEGORIAS	34
25.1	Descrição	34
25.2	Condições	34
25.3	Fluxo de Execução	34
25.4	Atores	34
26	ALTERAR A APARÊNCIA DA TAREFA OU CATEGORIA	35
26.1	Descrição	35
26.2	Condições	35
26.3	Fluxo de Execução	35
26.4	Atores	35
II	DIAGRAMA DE CLASSES	36
27	BASE (1/2)	37
27.1	Descrição	37

28	BASE (2/2)	38
28.1	Descrição	38
29	TAREFA	39
29.1	Descrição	39
30	NOVA TAREFA	40
30.1	Descrição	40
31	CATEGORIA (1/2)	41
31.1	Descrição	41
32	CATEGORIA (2/2)	42
32.1	Descrição	42
33	CONFIGURAÇÕES	43
33.1	Descrição	43
34	DATA	44
34.1	Descrição	45
35	ESFORÇO (1/2)	46
35.1	Descrição	46
36	ESFORÇO (2/2)	47
36.1	Descrição	47
37	COMANDOS DE ENTRADA E SAÍDA	48
37.1	Descrição	48
38	NOTAS	49
38.1	Descrição	49
39	CAMADA DE PERSISTÊNCIA (1/2)	50
39.1	Descrição	51
40	CAMADA DE PERSISTÊNCIA (2/2)	52
40.1	Descrição	52
41	LINHA DO TEMPO	53
41.1	Descrição	53
42	DESFAZER E REFAZER	54
42.1	Descrição	54

Índice	55
------------------	----

Parte I

Mapeamento Funcional

1 Criar nova tarefa

1.1 Descrição

O usuário pode criar uma nova tarefa e atribuir características a ela: nome, prioridade, datas (início, prazo, datas reais de início e conclusão, lembretes). Pode adicionar também outras tarefas como pré-requisitos, adicionar uma porcentagem de andamento, adicionar a tarefa a uma categoria, adicionar um orçamento, notas, anexos e alterar a aparência da tarefa.

Importância: Alta

1.2 Condições

Pré-Condições Não tem pré-condições.

Pós-Condições Uma nova tarefa é adicionada ao projeto.

Tabela 1 – Condições da Funcionalidade Criar nova tarefa

1.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal do programa, clicar no ícone de nova tarefa;
 - 1.1. Uma nova tarefa também poderá ser adicionada clicando no botão INSERT do teclado;
2. Uma nova janela irá abrir, com diversas abas para edição da nova tarefa;
3. Após adicionar todas as informações, clicar em Fechar.

1.4 Atores

Apenas o usuário.

2 Editar Tarefa

2.1 Descrição

O usuário pode selecionar uma tarefa existente e editar as características dela.

Importância:

Média

2.2 Condições

Pré-Condições Devem existir tarefas posteriormente criadas.

Pós-Condições A tarefa selecionada agora terá as novas características.

Tabela 2 – Condições da Funcionalidade Editar Tarefa

2.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal, onde todas as tarefas estão sendo listadas, selecionar uma das tarefas;
2. Clicar no botão de edição logo acima da lista de tarefas;
 - 2.1. A opção de edição poderá ser aberta com um duplo clique na tarefa desejada;
3. Uma nova janela será aberta com as opções de edição;
4. Depois de alterar a tarefa, clicar em Fechar.

2.4 Atores

Apenas o usuário.

3 Criar subtarefas

3.1 Descrição

O usuário pode criar subtarefas em outras tarefas principais.

Importância: **Alta**

3.2 Condições

Pré-Condições	Devem existir tarefas principais para adicionar subitens.
Pós-Condições	Um novo subitem será criado relacionado a tarefa ou sub tarefa principal.

Tabela 3 – Condições da Funcionalidade Criar subtarefas

3.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal, selecionar a tarefa ou sub tarefa que será relacionada ao novo subitem;
2. Clicar no ícone de novo subitem logo acima da lista de tarefas;
 - 2.1. Um novo subitem também poderá ser adicionado através do comando CTRL+SHIFT+N;
3. Uma nova janela será aberta com as características do novo subitem;
4. Após atribuir as características do subitem, clicar em Fechar.

3.4 Atores

Apenas o usuário.

4 Excluir subtarefa

4.1 Descrição

O usuário poderá excluir tarefas.

Importância:

Média

4.2 Condições

Pré-Condições Devem existir tarefas para serem excluídas.

Pós-Condições A tarefa selecionada deixará de existir no projeto do usuário.

Tabela 4 – Condições da Funcionalidade Excluir subtarefa

4.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal, selecionar a tarefa a ser excluída;
2. Clicar no ícone de exclusão;
 - 2.1. A tarefa também poderá ser excluída ao clicar o botão de DELETE no teclado.
3. Se a tarefa possuir subitens, todos serão excluídos após a ação.

4.4 Atores

Apenas o usuário.

5 Salvar Projeto

5.1 Descrição

O usuário poderá salvar seus projetos contendo uma lista de tarefas.

Importância: **Alta**

5.2 Condições

Pré-Condições O usuário deve ter alterado ou criado um projeto para salvar.

Pós-Condições Se o projeto for novo, um novo arquivo será adicionado na pasta selecionada pelo usuário. Se o projeto já existir, as alterações feitas pelo usuário serão salvas no mesmo arquivo (ou num novo arquivo).

Tabela 5 – Condições da Funcionalidade Salvar Projeto

5.3 Fluxo de Execução

1. Com o projeto aberto, ir no menu Arquivo, no canto superior esquerdo;
2. Selecionar:
 - 2.1. Salvar, caso seja um novo projeto ou um projeto que foi alterado;
 - 2.2. Salvar como, caso o usuário tenha alterado um projeto e queira criar um novo arquivo e alterar o atual;
 - 2.3. Salvar tarefas selecionadas para novo arquivo de tarefas, caso queira criar um novo arquivo contendo algumas tarefas (mais de uma tarefa poderá ser selecionada segurando a tecla CTRL ao clicar);
3. Caso o projeto seja novo ou o usuário tenha selecionado Salvar Como ou Salvar Tarefas Selecionadas, uma nova janela abrirá;
4. Escolher o nome do projeto;
5. Escolher a pasta onde deseja-se salvar o projeto;
6. Clicar em Salvar.

5.4 Atores

Apenas o usuário.

6 Abrir Projeto

6.1 Descrição

O usuário poderá abrir um projeto existente para alterá-lo ou ver suas características.

Importância: **Alta**

6.2 Condições

Pré-Condições É necessário existir um projeto para abri-lo.

Pós-Condições O projeto selecionado pelo usuário abrirá na tela principal.

Tabela 6 – Condições da Funcionalidade Abrir Projeto

6.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal, ir no menu Arquivo e selecionar a opção Abrir;
 - 1.1. O usuário poderá abrir um projeto clicando no ícone de abrir na tela principal;
2. Selecionar a pasta onde se encontra o projeto a ser aberto;
3. Selecionar o projeto;
4. Clicar em Abrir.

6.4 Atores

Apenas o usuário.

7 Imprimir Projeto

7.1 Descrição

O usuário poderá imprimir uma lista com as tarefas de um projeto.

Importância:

Baixa

7.2 Condições

Pré-Condições	Ter uma impressora conectada ao computador, ter um projeto aberto.
Pós-Condições	O usuário terá em mãos um documento com a lista de tarefas criadas no projeto, ele também poderá salvar o arquivo que foi impresso como pdf.

Tabela 7 – Condições da Funcionalidade Imprimir Projeto

7.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal, selecionar o ícone de impressão;
 - 1.1. A impressão será feita de acordo com a visualização atual, podendo ser: uma lista de tarefas, esforço agrupado por mês, colunas visíveis, ordem de classificação, tarefas filtradas, etc;
2. Uma nova janela será aberta com opções de impressão;
 - 2.1. Se o usuário desejar salvar o arquivo impresso, marcar a caixa de Print to File;
3. Depois de configurar a impressão, apertar em Ok.

7.4 Atores

Apenas o usuário e impressora.

8 Criar Nova Categoria

8.1 Descrição

Uma nova categoria passará a existir e as tarefas poderão ser associadas a ela.

Importância:

Média

8.2 Condições

Pré-Condições Não tem pré-condições.

Pós-Condições Uma nova categoria passará a existir e as tarefas poderão ser associadas a ela.

Tabela 8 – Condições da Funcionalidade Criar Nova Categoria

8.3 Fluxo de Execução

1. Na janela principal, no lado direito da tela, existe a coluna de categorias;
2. Selecionar o ícone de nova categoria;
3. Uma nova janela abrirá com as opções de características da categoria;
4. Clicar em Fechar quando os detalhes forem preenchidos.

8.4 Atores

Apenas o usuário.

9 Criar Subcategoria

9.1 Descrição

O usuário poderá subdividir as categorias em subitens.

Importância:

Média

9.2 Condições

Pré-Condições	Ter pelo menos uma categoria já criada.
Pós-Condições	Uma nova subcategoria será criada e poderá ter tarefas associadas a ela.

Tabela 9 – Condições da Funcionalidade Criar Subcategoria

9.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal, no lado direito, selecionar uma categoria como principal;
2. Clicar no botão de novo subitem;
3. Descrever o novo subitem na janela que aparecer;
4. Clicar em Fechar.

9.4 Atores

Apenas o usuário.

10 Editar Categoria

10.1 Descrição

O usuário poderá editar os detalhes de uma categoria.

Importância:

Média

10.2 Condições

Pré-Condições Ter pelo menos uma categoria já criada.

Pós-Condições A categoria selecionada terá suas características alteradas.

Tabela 10 – Condições da Funcionalidade Editar Categoria

10.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal, no lado direito, selecionar uma categoria;
2. Clicar no botão de edição;
 - 2.1. A edição poderá ser feita com um duplo clique na categoria desejada;
3. Uma nova janela abrirá, com os detalhes da categoria selecionada;
4. Alterar as características desejadas;
5. Clicar em Fechar.

10.4 Atores

Apenas o usuário.

11 Excluir Categoria

11.1 Descrição

O usuário poderá excluir uma categoria.

Importância:

Média

11.2 Condições

Pré-Condições Ter pelo menos uma categoria já criada.

Pós-Condições A categoria selecionada e suas subcategorias deixarão de existir e todas as tarefas associadas à categoria ficarão sem categoria.

Tabela 11 – Condições da Funcionalidade Excluir Categoria

11.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal, no lado direito, selecionar uma categoria;
2. Clicar no botão de excluir;
 - 2.1. A exclusão poderá ser feita com o botão DELETE;
3. A categoria e todas suas subcategorias deixarão de existir;

11.4 Atores

Apenas o usuário.

12 Pesquisar Categoria

12.1 Descrição

O usuário poderá pesquisar por uma categoria que deseja encontrar mais fácil.

Importância:

Baixa

12.2 Condições

Pré-Condições Ter categorias criadas.

Pós-Condições Se a pesquisa corresponder a uma categoria existente, ela aparecerá, na lista, em primeiro.

Tabela 12 – Condições da Funcionalidade Pesquisar Categoria

12.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal, no lado direito, clicar no campo de texto com a lupa à esquerda;
2. Clicando na lupa, outras opções de pesquisa aparecerão;
 - 2.1. Procurar apenas por categorias;
 - 2.2. Procurar diferenciando maiúsculas de minúsculas ;
 - 2.3. Incluir subitens na pesquisa;
 - 2.4. Procurar por descrições;
 - 2.5. Procurar por expressão regular;
3. As categorias encontradas aparecerão na tela;

12.4 Atores

Apenas o usuário.

13 Mesclar Projetos

13.1 Descrição

O usuário poderá juntar dois projetos.

Importância:

Baixa

13.2 Condições

Pré-Condições Ter dois projetos salvos.

Pós-Condições O projeto aberto receberá as informações do projeto escolhido para mesclar.

Tabela 13 – Condições da Funcionalidade Mesclar Projetos

13.3 Fluxo de Execução

1. Abrir um projeto ou ter feito alterações num novo projeto;
2. Na tela principal, clicar no menu Arquivo;
3. Escolher a opção Mesclar;
4. Uma nova janela abrirá com as pastas do computador, para selecionar o segundo projeto (que se deseja mesclar com o atual);
5. Clicar em OK.

13.4 Atores

Apenas o usuário.

14 Importar Projetos

14.1 Descrição

O usuário poderá importar tarefas de outros tipos de arquivos (como txt e CSV).

Importância:

Baixa

14.2 Condições

Pré-Condições Ter arquivo no formato válido para importação.

Pós-Condições O projeto aberto receberá as informações do arquivo escolhido para importar tarefas.

Tabela 14 – Condições da Funcionalidade Importar Projetos

14.3 Fluxo de Execução

1. Na tela principal, clicar no menu Arquivo;
2. Escolher a opção Importar e a extensão do arquivo que será importado;
3. Uma nova janela abrirá com as pastas do computador, para selecionar o arquivo a ser importado;
 - 3.1. No caso de txt, cada linha do arquivo será convertido em uma tarefa;
4. Clicar em OK.

14.4 Atores

Apenas o usuário.

15 Exportar Projetos

15.1 Descrição

O usuário poderá exportar seus projetos para outro formato de arquivo.

Importância:

Baixa

15.2 Condições

Pré-Condições Ter um projeto.

Pós-Condições Será criado um novo arquivo com outra extensão contendo as informações do projeto.

Tabela 15 – Condições da Funcionalidade Exportar Projetos

15.3 Fluxo de Execução

1. Ter um projeto aberto;
2. Na tela principal, clicar no menu Arquivo;
3. Escolher a opção Exportar e a extensão para qual se deseja exportar;
4. Uma nova janela abrirá com as pastas do computador, para selecionar o local onde o novo arquivo será salvo;
5. Clicar em OK.

15.4 Atores

Apenas o usuário.

16 Desfazer/Refazer Ações

16.1 Descrição

O usuário poderá desfazer ou refazer ações.

Importância:

Baixa

16.2 Condições

Pré-Condições Ter realizado ações.

Pós-Condições No caso de desfazer: a última ação realizada será desfeita. No caso de refazer: a última ação desfeita será refeita.

Tabela 16 – Condições da Funcionalidade Desfazer/Refazer Ações

16.3 Fluxo de Execução

1. No alto da tela principal, clicar no ícone de desfazer;
 - 1.1. Caso a ação desfeita queira ser refeita, clicar no ícone de refazer.

16.4 Atores

Apenas o usuário.

17 Iniciar Monitoramento de Esforço

17.1 Descrição

O usuário registra o tempo de esforço que ele está realizando para tal tarefa. Em um contexto ideal, seus esforços em cada tarefa seriam registrados e monitorados, para uma posterior análise de desempenho de produtividade. Também mostra o tempo decorrido desde o início do esforço.

Importância:

Média

17.2 Condições

Pré-Condições Existir uma tarefa;

Pós-Condições Registro de data (dia, mês e horário) do início do esforço.

Tabela 17 – Condições da Funcionalidade Iniciar Monitoramento de Esforço

17.3 Fluxo de Execução

1. Há uma tarefa na qual o usuário deseja trabalhar;
2. No menu da tarefa selecionar a aba "Esforço";
 - 2.1. Clicar no ícone "novo esforço";
 - 2.2. Adicionar uma descrição ao esforço (opcional);
 - 2.3. Iniciar monitoramento ou colocar data do início do monitoramento;

17.4 Atores

Apenas o usuário.

18 Parar Monitoramento de Esforço

18.1 Descrição

Ao clicar em "parar o esforço agora" ou em "parar" é dada uma data final para aquele esforço.

Importância:

Média

18.2 Condições

Pré-Condições	Existir uma tarefa; Existir um esforço inicializado;
Pós-Condições	Esforço é registrado, com sua data inicial e data final.

Tabela 18 – Condições da Funcionalidade Parar Monitoramento de Esforço

18.3 Fluxo de Execução

1. Há uma tarefa na qual o usuário deseja trabalhar;
2. No menu da tarefa selecionar a aba "Esforço";
 - 2.1. Selecionar um esforço em que deseja parar;
 - 2.2. Ao clicar em "Parar esforço agora":
 - i. Esforço é parado com a data e hora atual;
 - 2.3. Ao clicar em "Parar":
 - i. Uma data final deve ser dada;

18.4 Atores

Apenas o usuário.

19 Alterar Datas da Tarefa

19.1 Descrição

Altera as datas de uma tarefa. As datas que podem ser alteradas são:

- Data de início planejada;
- Prazo para a conclusão;
- Data real de início;
- Data de conclusão.

Importância:

Média

19.2 Condições

Pré-Condições Existir uma tarefa;

Pós-Condições Datas são registradas para um melhor monitoramento do projeto.

Tabela 19 – Condições da Funcionalidade Alterar Datas da Tarefa

19.3 Fluxo de Execução

1. No menu da tarefa selecionar a aba "Datas";
 - 1.1. Clicar na data em que deseja alterar ou incluir;
 - 1.2. Escolher o dia e o horário.

19.4 Atores

Apenas o usuário.

20 Selecionar pré-requisitos

20.1 Descrição

Adiciona tarefas que são dependência da tarefa atual selecionada.

Importância:

Média

20.2 Condições

Pré-Condições	Existir uma tarefa; Existir uma ou mais tarefas que serão dependência.
Pós-Condições	A tarefa que agora terá dependência será desfocada, enquanto o enfoque se torna apenas as tarefas que não tem nenhuma dependência aberta.

Tabela 20 – Condições da Funcionalidade Selecionar pré-requisitos

20.3 Fluxo de Execução

1. No menu da tarefa selecionar a aba "Pré-requisitos";
 - 1.1. Selecionar a tarefa que será pré-requisitada.

20.4 Atores

Apenas o usuário.

21 Alterar Andamento da Tarefa

21.1 Descrição

O usuário pode alterar o andamento da tarefa.

Importância:

Média

21.2 Condições

Pré-Condições Existir uma tarefa.

Pós-Condições Um andamento será adicionado a tarefa, para um melhor controle e análise do progresso do projeto.

Tabela 21 – Condições da Funcionalidade Alterar Andamento da Tarefa

21.3 Fluxo de Execução

1. No menu da tarefa selecionar a aba "Andamento";
 - 1.1. Inserir no campo "Porcentagem Completa" de $[0,100]$ o quanto completa a tarefa está.

21.4 Atores

Apenas o usuário.

22 Inserir Tarefa em uma ou mais Categorias

22.1 Descrição

O usuário pode inserir uma tarefa em uma categoria preexistente.

Importância:

Média

22.2 Condições

Pré-Condições	Existir uma tarefa; Existir a categoria;
Pós-Condições	A tarefa será classificada na categoria escolhida, para posteriormente a análise organizada em categoria ser possível.

Tabela 22 – Condições da Funcionalidade Inserir Tarefa em uma ou mais Categorias

22.3 Fluxo de Execução

1. No menu da tarefa selecionar a aba "Categoria";
 - 1.1. Escolher uma ou mais categoria entre as categorias já criadas.

22.4 Atores

Apenas o usuário.

23 Alterar e Visualizar Valores de Orçamento

23.1 Descrição

O usuário pode alterar e visualizar valores de orçamento como:

- Orçamento do projeto;
- Tempo gasto (baseado na funcionalidade esforço);
- Orçamento baixo;
- Taxa horária;
- Taxa fixada;
- Receita;

Importância:

Média

23.2 Condições

Pré-Condições Existir uma tarefa;

Pós-Condições Valores de orçamento opcionalmente atualizados

Tabela 23 – Condições da Funcionalidade Alterar e Visualizar Valores de Orçamento

23.3 Fluxo de Execução

1. No menu da tarefa selecionar a aba "Orçamento";
 - 1.1. Os valores serão mostrados;
 - 1.2. Clicar na caixa do valor se o usuário quiser alterar.

23.4 Atores

Apenas o usuário.

24 Inserir Notas em Tarefas e em Categorias

24.1 Descrição

Cria notas podendo associadas a tarefas ou a categorias.

Importância:

Baixa

24.2 Condições

Pré-Condições Existir uma tarefa ou categoria.

Pós-Condições Uma nota é criada, podendo estar ou não associado a uma tarefa ou categoria. Posteriormente a mesma nota criada pode ser associada a tarefas e categorias.

Tabela 24 – Condições da Funcionalidade Inserir Notas em Tarefas e em Categorias

24.3 Fluxo de Execução

1. No menu da tarefa ou categoria selecionar a aba "Notas";
 - 1.1. Inserir o assunto;
 - 1.2. Inserir e a descrição.

24.4 Atores

Apenas o usuário.

25 Inserir Anexo a Tarefas e em Categorias

25.1 Descrição

Cria anexos(*arquivos de qualquer formato*) e associa-os com tarefas, categorias ou até mesmo notas.

Importância:

Baixa

25.2 Condições

Pré-Condições Existir uma tarefa ou categoria;

Pós-Condições Um arquivo é associado e anexado ao projeto.

Tabela 25 – Condições da Funcionalidade Inserir Anexo a Tarefas e em Categorias

25.3 Fluxo de Execução

1. No menu da tarefa ou categoria selecionar a aba "Anexos";
 - 1.1. Inserir o assunto;
 - 1.2. Inserir o local do arquivo;
 - 1.3. Inserir e a descrição.

25.4 Atores

Apenas o usuário.

26 Alterar a Aparência da Tarefa ou Categoria

26.1 Descrição

Altera a cor padrão, cor de fundo, fonte e ícone que a tarefa ou categoria vai aparecer nas listas.

Importância:

Baixa

26.2 Condições

Pré-Condições Uma tarefa ou categoria deverá existir;

Pós-Condições O estilo padrão da tarefa ou categoria é alterada. Toda vez que a tarefa ou categoria for avistada, vai ser com o esquema escolhido.

Tabela 26 – Condições da Funcionalidade Alterar a Aparência da Tarefa ou Categoria

26.3 Fluxo de Execução

1. No menu da tarefa ou categoria selecionar a aba "Aparência";
 - 1.1. Escolher cor de primeiro plano;
 - 1.2. Escolher cor de plano de fundo;
 - 1.3. Escolher fonte;
 - 1.4. Escolher ícone.

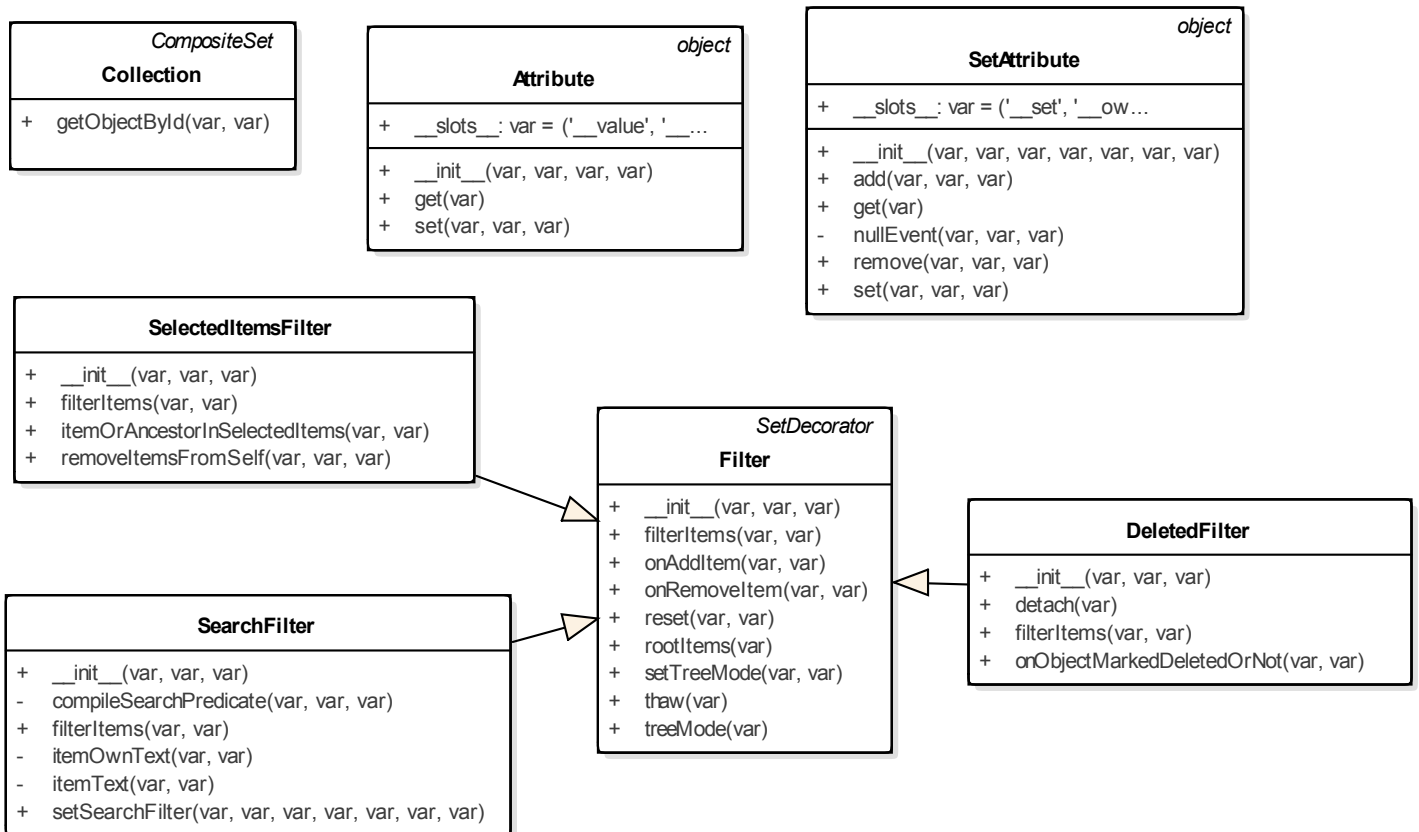
26.4 Atores

Apenas o usuário.

Parte II

Diagrama De Classes

27 Base (1/2)

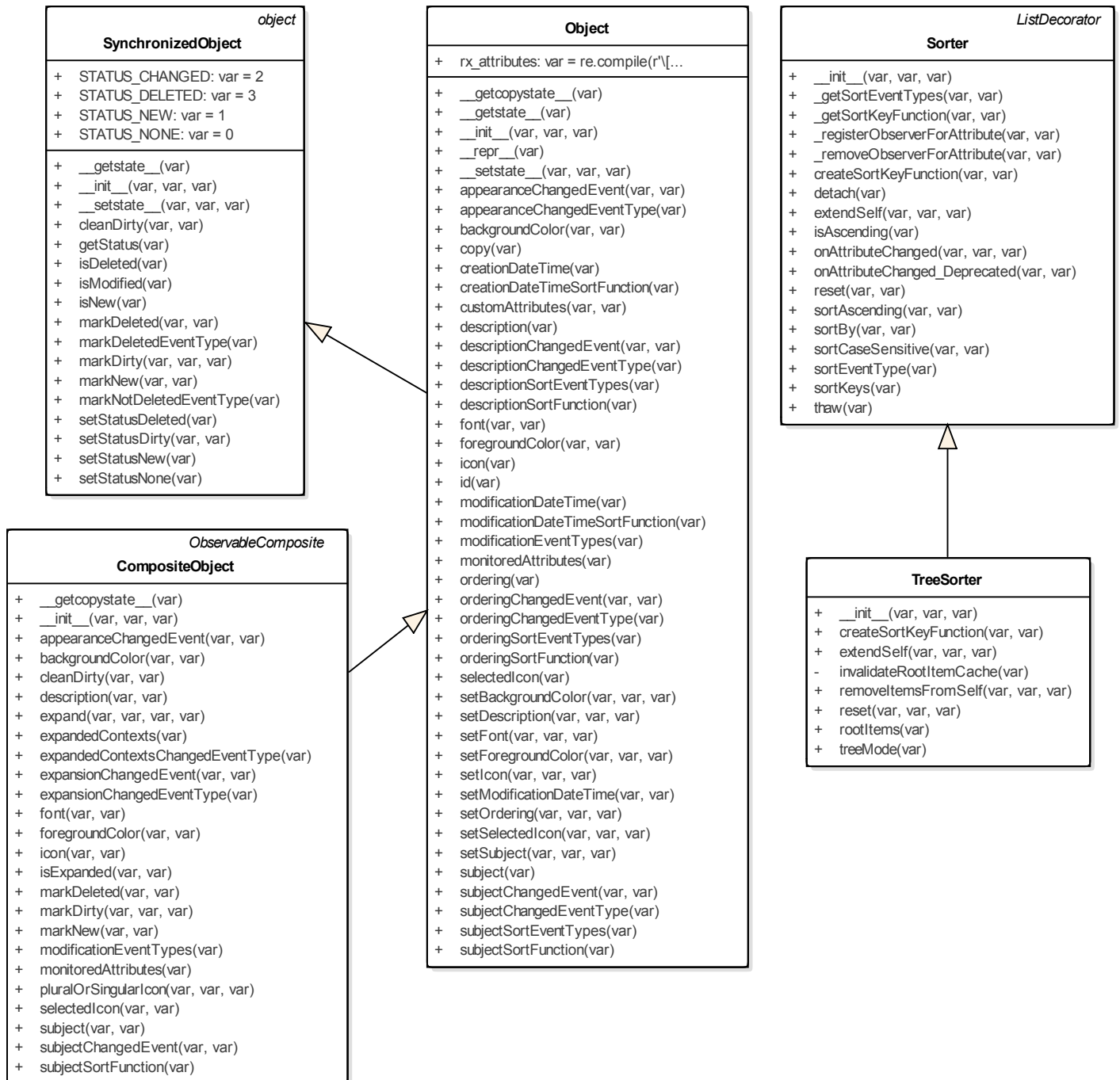


27.1 Descrição

Esse diagrama contém classes genéricas de atributos e a classe Filter que será usada para filtrar categorias, tarefas e pesquisas realizadas.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 12 (Pesquisar Categoria) e 22 (Inserir Tarefa em uma ou mais Categorias).

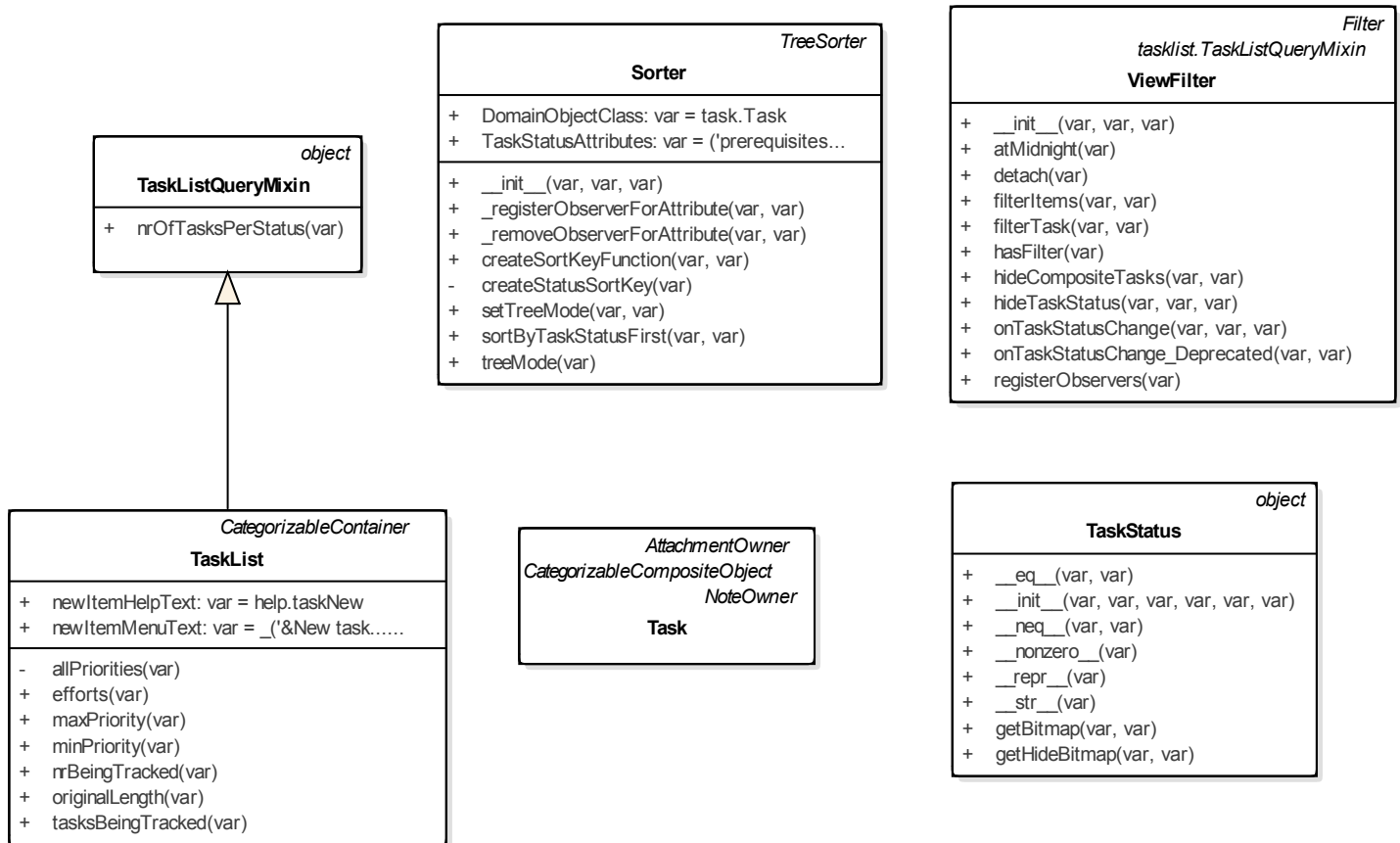
28 Base (2/2)



28.1 Descrição

Esse diagrama contém as classes relacionadas à objetos genéricos e a classe Sorter, que tem função de decorar listas e ordenar seus componentes.

29 Tarefa

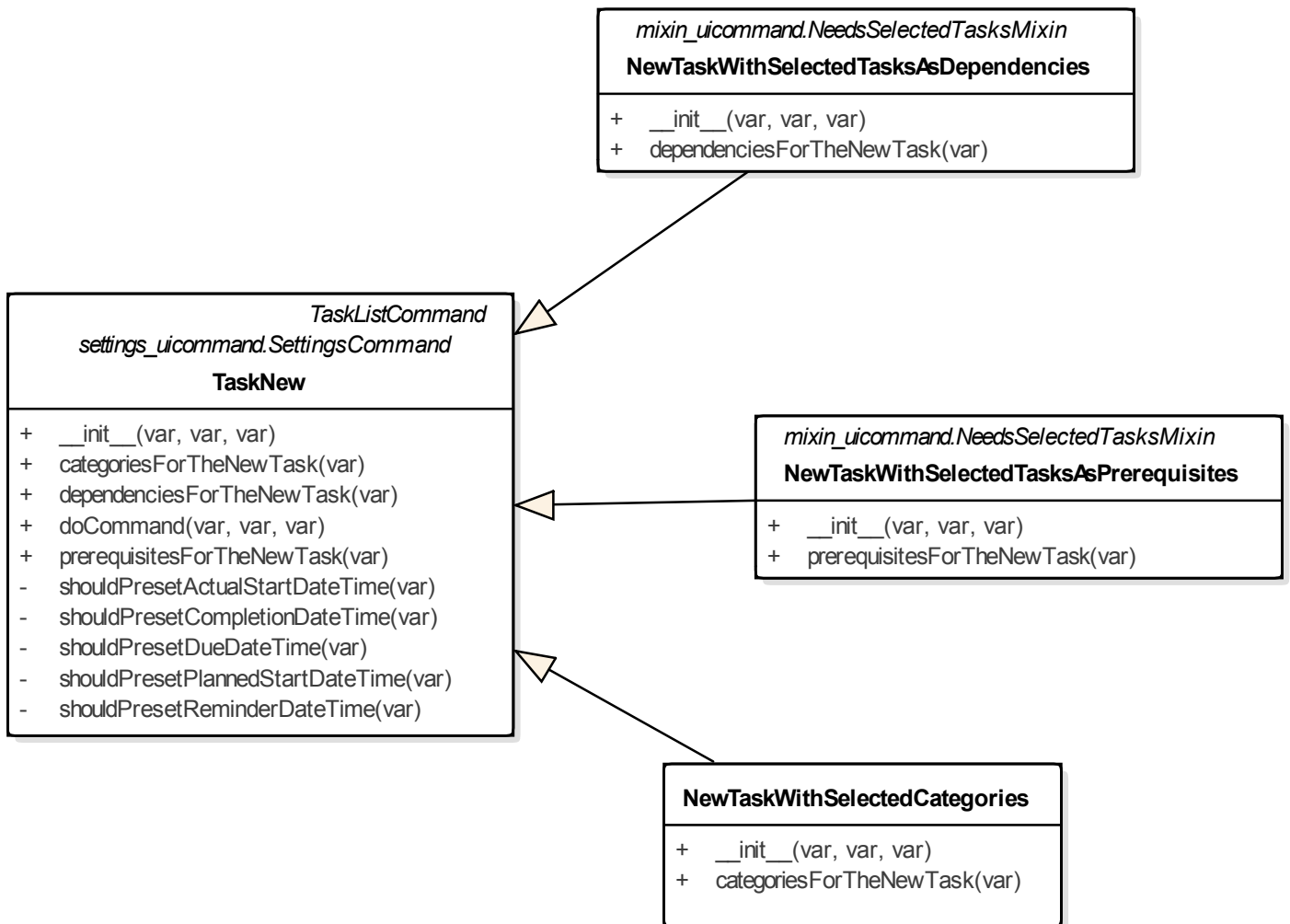


29.1 Descrição

Esse diagrama possui as classes básicas relacionadas à tarefas, além de classes relacionadas a lista de tarefas que serão criadas durante a execução do programa.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 1 (Criar Nova Tarefa), 2 (Editar Tarefa), 3 (Criar Subtarefas), 4 (Excluir Subtarefas).

30 Nova tarefa

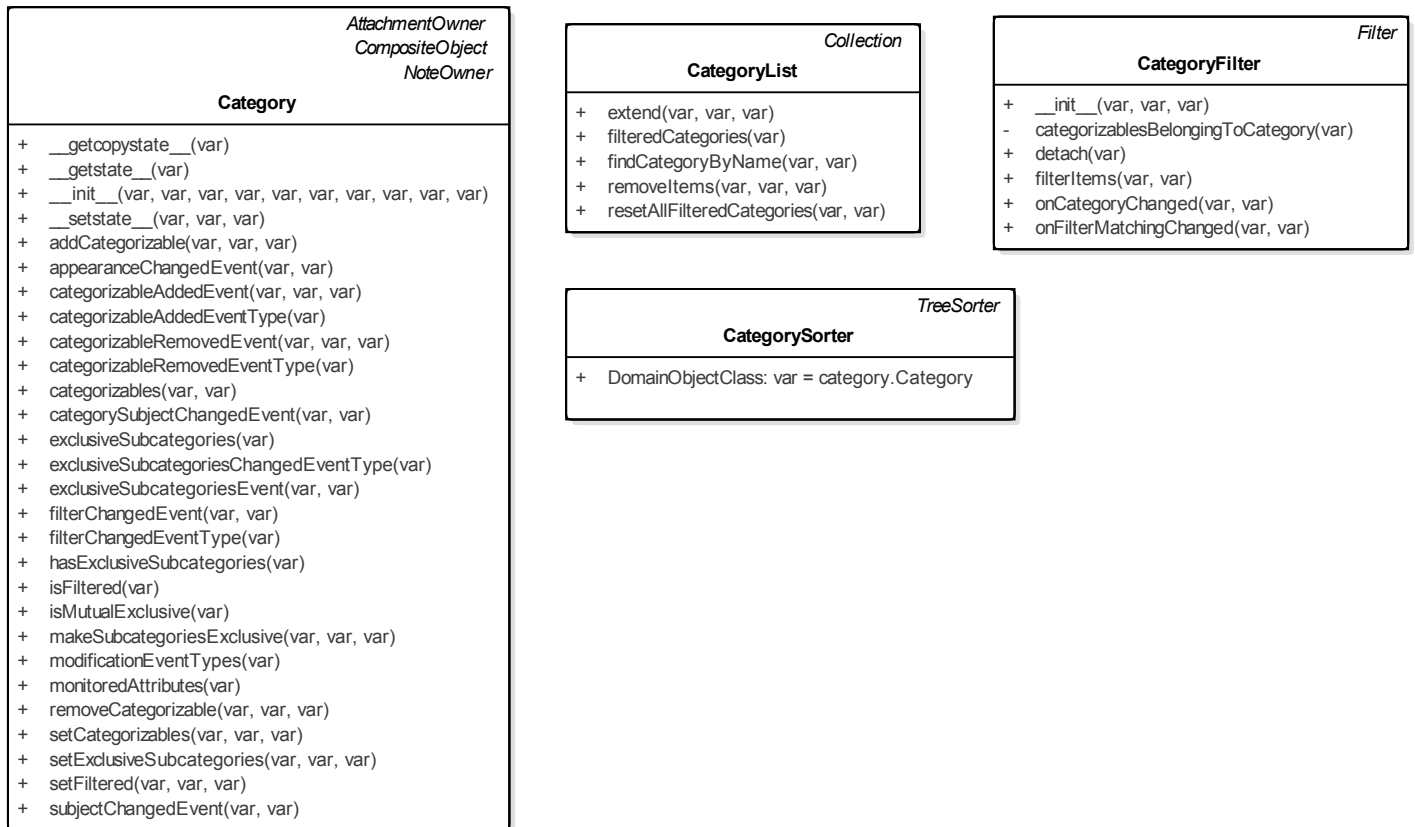


30.1 Descrição

Esse diagrama contém classes utilizadas no momento de criação de novas tarefas, além de classes que definem tarefas como parte de uma categoria e como dependência ou pre-requisito de outras tarefas.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 1 (Criar Nova Tarefa), 3 (Criar Subtarefa), 20 (Selecionar Pré-Requisitos) e 22 (Inserir Tarefa e uma ou mais Categorias).

31 Categoria (1/2)

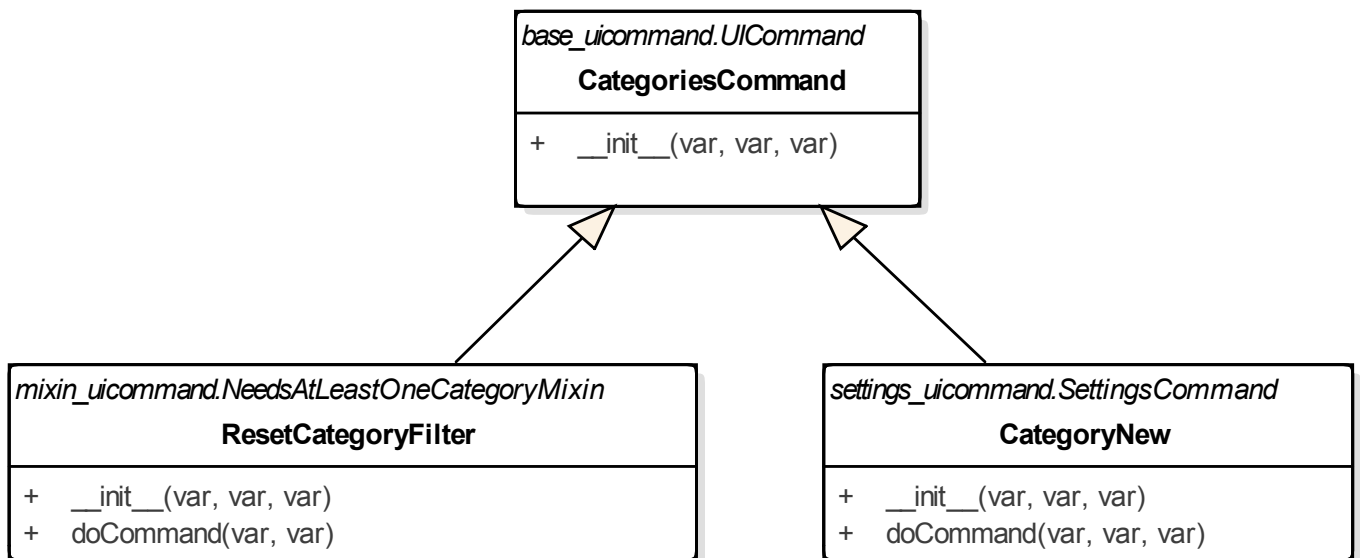


31.1 Descrição

Nesse diagrama estão as classes relacionadas às categorias, além das classes que representam as categorias como listas, o filtro e o ordenador de categorias.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 8 (Criar Nova Categoria), 9 (Criar Subcategoria), 10 (Editar Categoria), 11 (Excluir Categoria), 12 (Pesquisar Categoria) e 22 (Inserir Tarefa em uma ou mais Categorias).

32 Categoria (2/2)

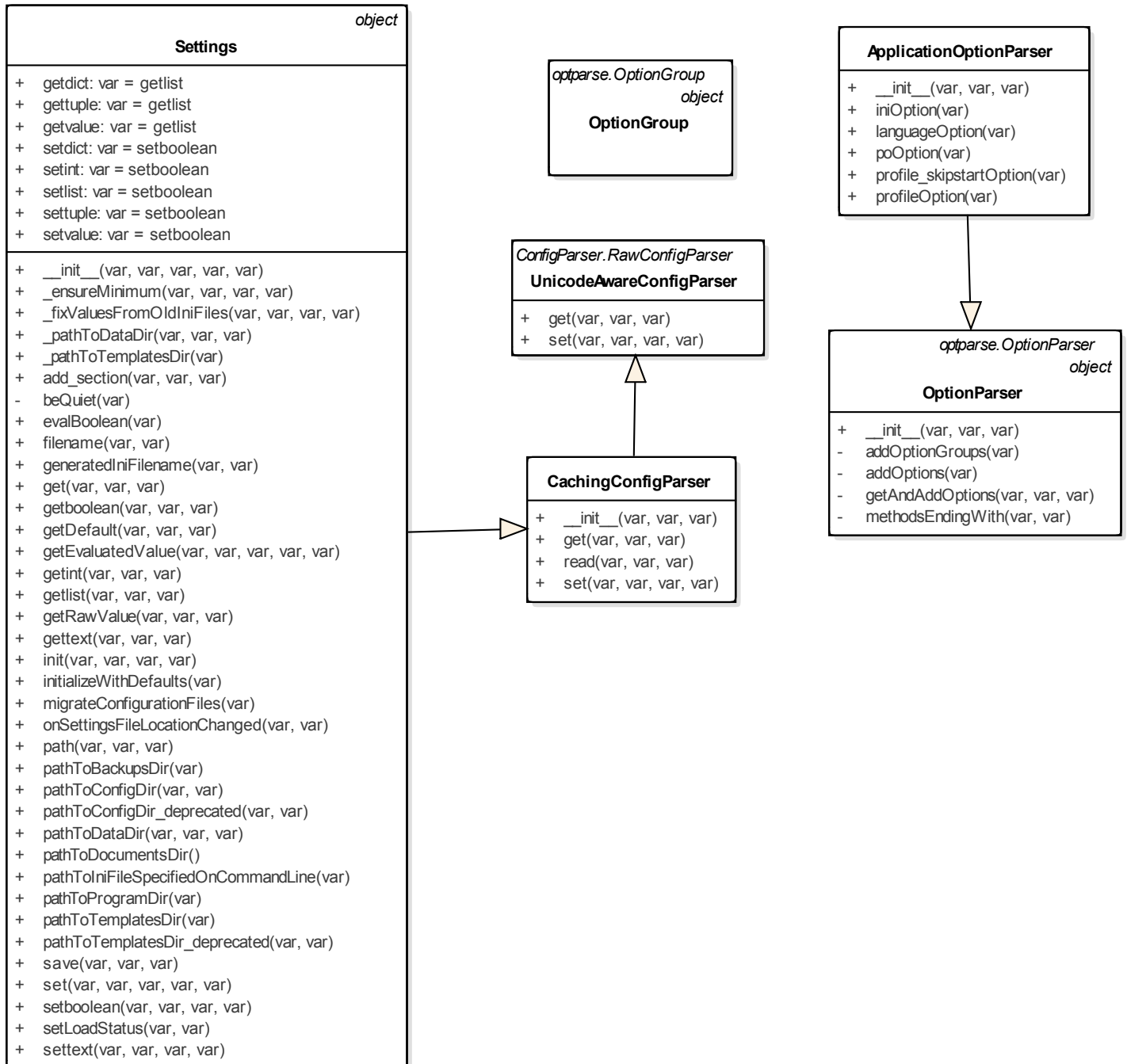


32.1 Descrição

Nesse diagrama estão algumas classes básicas que chamam os comandos relacionados a categorias, como resetar o filtro e adicionar nova categoria.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 8 (Criar Nova Categoria) e 12 (Pesquisar Categoria).

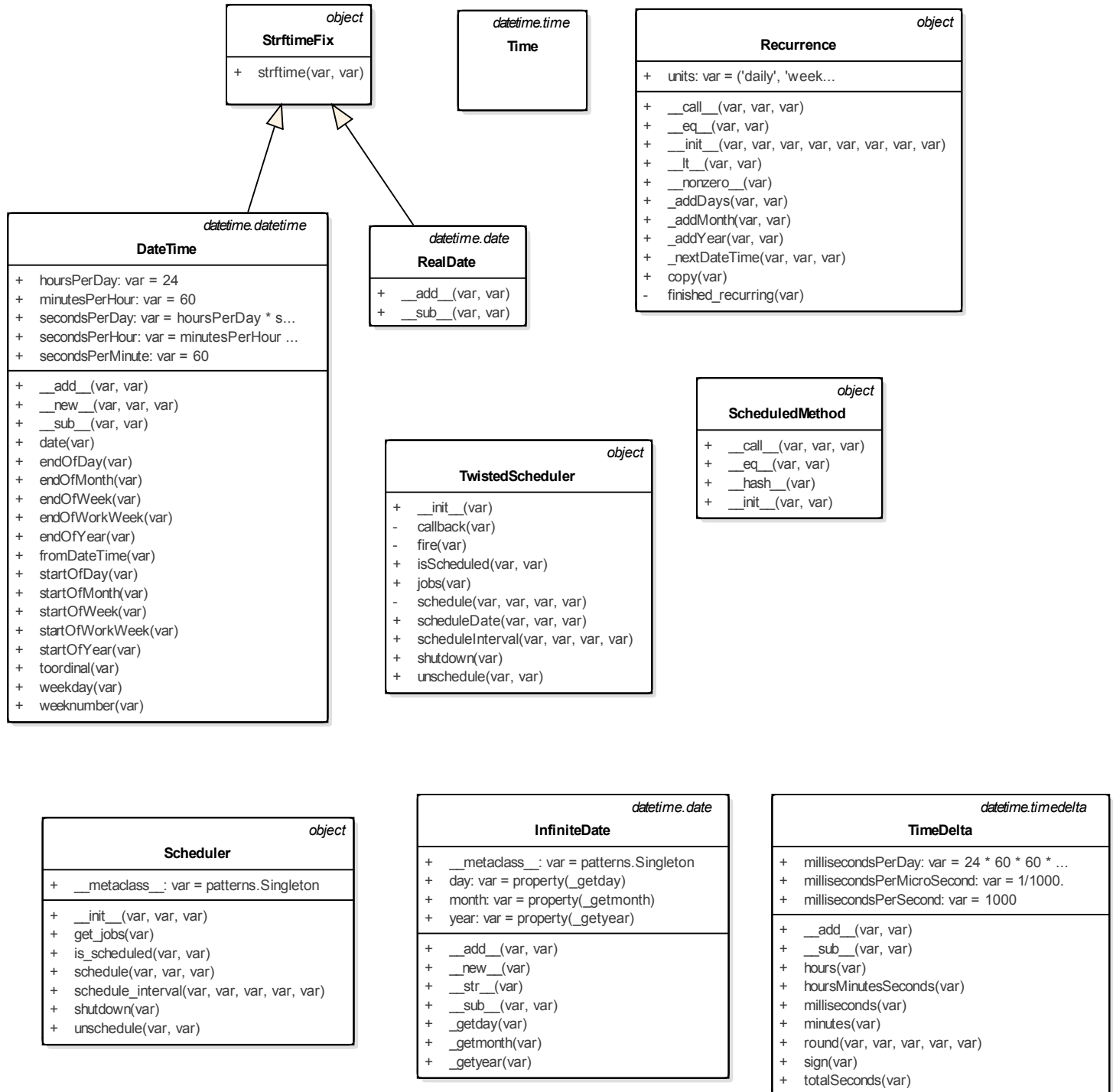
33 Configurações



33.1 Descrição

Nesse diagrama estão representadas as classes de configurações genéricas, além de classes auxiliares (que analisam as configurações e as opções de aplicação).

34 Data



34.1 Descrição

Nesse diagrama estão as classes que contém todo tipo de informação relacionada a datas e períodos.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 1 (Criar Nova Tarefa), 2 (Editar Tarefa), 3 (Criar Subtarefas), 17 (Iniciar Monitoramento de Esforço), 18 (Parar Monitoramento de Esforço), 19 (Alterar Datas da Tarefa) e 21 (Alterar Andamento da Tarefa).

35 Esforço (1/2)

<i>SetDecorator</i> <i>effortlist.EffortUICommandNamesMixin</i> EffortAggregator
<ul style="list-style-type: none"> + <code>__init__(var, var, var)</code> - <code>composite_to_remove(var, var, var)</code> - <code>composites_to_remove(var, var)</code> - <code>create_composite_for_period(var, var)</code> - <code>create_composites(var, var, var)</code> - <code>create_composites_for_task(var, var, var)</code> + <code>detach(var)</code> + <code>extend(var, var)</code> - <code>extend_self_with_composites(var, var, var)</code> + <code>extendSelf(var, var, var)</code> - <code>get_composites_for_efforts(var, var)</code> - <code>get_composites_for_tasks(var, var)</code> - <code>key_for_composite(var)</code> - <code>key_for_effort(var, var, var)</code> - <code>key_for_period(var, var)</code> + <code>maxDateTime(var)</code> + <code>onChildAddedToTask(var, var)</code> + <code>onChildRemovedFromTask(var, var)</code> + <code>onCompositeEmpty(var, var)</code> + <code>onEffortStartChanged(var, var, var)</code> + <code>onRevenueChanged(var, var, var)</code> + <code>onTaskEffortChanged(var, var, var)</code> + <code>onTaskRemoved(var, var)</code> - <code>remove_composites_from_self(var, var, var)</code> + <code>removeItems(var, var)</code> + <code>removeItemsFromSelf(var, var, var)</code> + <code>sortEventType(var)</code>

<i>Object</i> <i>baseeffort.BaseEffort</i> Effort
<ul style="list-style-type: none"> + <code>__repr__: var = __str__</code> + <code>setParent: var = setTask</code>
<ul style="list-style-type: none"> + <code>__getcopystate__(var)</code> + <code>__getstate__(var)</code> + <code>__init__(var, var, var, var, var, var)</code> + <code>__setstate__(var, var, var)</code> + <code>__str__(var)</code> + <code>duration(var, var)</code> + <code>isBeingTracked(var, var)</code> + <code>modificationEventTypes(var)</code> + <code>monitoredAttributes(var)</code> + <code>periodSortEventTypes(var)</code> + <code>periodSortFunction(var)</code> + <code>revenue(var)</code> + <code>setStart(var, var)</code> + <code>setStop(var, var)</code> + <code>setTask(var, var)</code> + <code>startChangedEventType(var)</code> + <code>stopChangedEventType(var)</code> + <code>task(var)</code> + <code>taskChangedEventType(var)</code> - <code>updateDurationCache(var)</code>

<i>object</i> BaseEffort
<ul style="list-style-type: none"> + <code>__init__(var, var, var, var, var, var)</code> + <code>backgroundColor(var, var)</code> + <code>categories(var, var, var)</code> + <code>duration(var, var)</code> + <code>durationChangedEventType(var)</code> + <code>font(var, var)</code> + <code>foregroundColor(var, var)</code> + <code>getStart(var)</code> + <code>getStop(var)</code> + <code>isTotal(var)</code> + <code>parent(var)</code> + <code>revenue(var, var)</code> + <code>revenueChangedEventType(var)</code> + <code>sendDurationChangedMessage(var)</code> + <code>sendRevenueChangedMessage(var)</code> + <code>subject(var, var, var)</code> + <code>task(var)</code> + <code>trackingChangedEventType(var)</code>

<i>object</i> CompositeEffortPerPeriod::Total
<ul style="list-style-type: none"> + <code>backgroundColor(var, var, var)</code> + <code>font(var, var, var)</code> + <code>foregroundColor(var, var, var)</code> + <code>subject(var, var, var)</code>

<i>Sorter</i> EffortSorter
<ul style="list-style-type: none"> + <code>DomainObjectClass: var = effort.Effort</code>
<ul style="list-style-type: none"> + <code>__init__(var, var, var)</code>

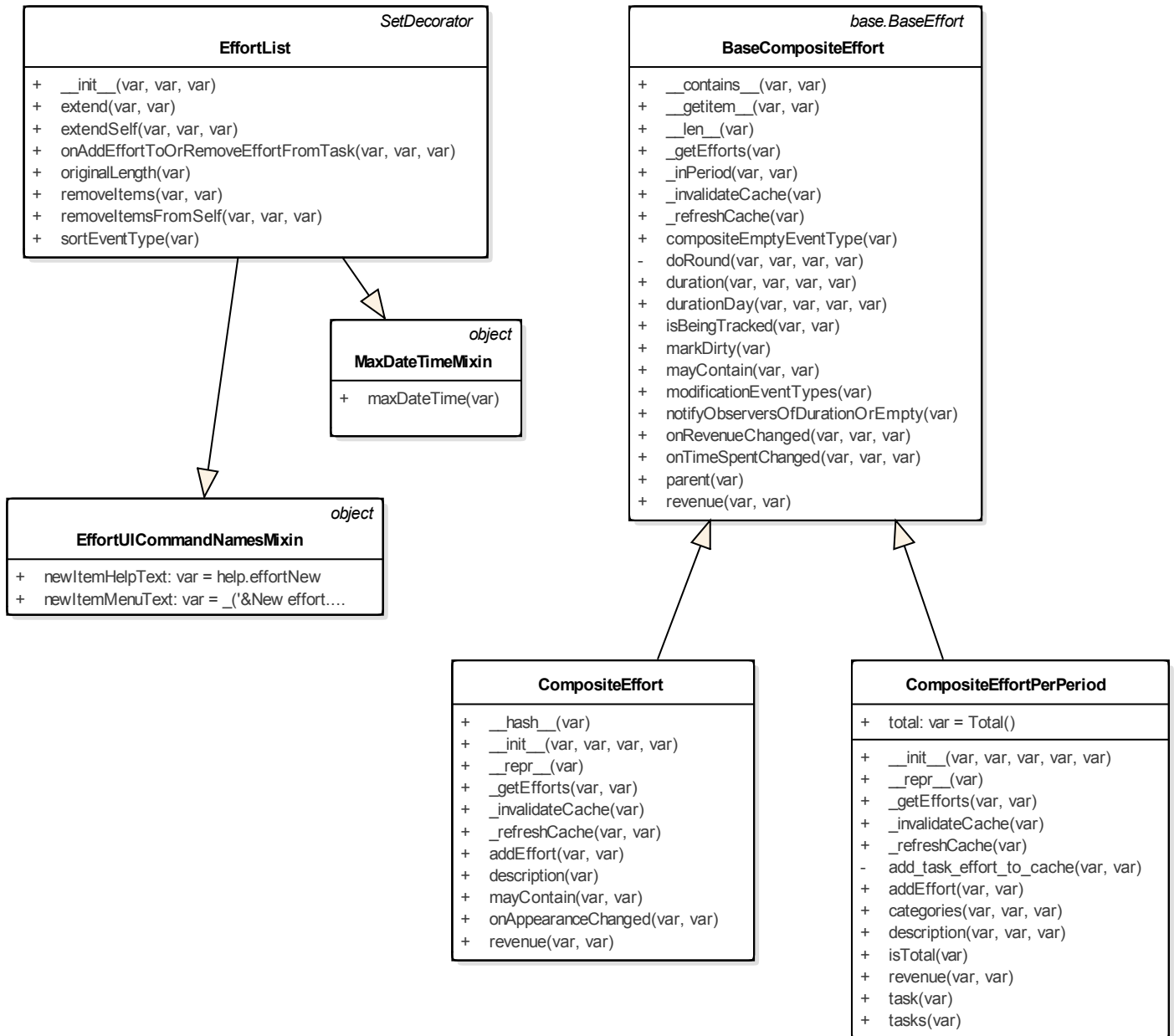
<i>Observer</i> <i>Publisher</i> EffortListTracker
<ul style="list-style-type: none"> + <code>__init__(var, var, var)</code> - <code>filterTrackedEfforts(var)</code> + <code>onEffortAdded(var, var)</code> + <code>onEffortRemoved(var, var)</code> + <code>onTrackingChanged(var, var, var)</code> + <code>trackedEfforts(var)</code>

35.1 Descrição

O diagrama mostra as classes que se relacionam com a opção de esforço de tarefas no programa e a listagem de esforços existentes.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 17 (Iniciar Monitoramento de Esforço) e 18 (Parar Monitoramento de Esforço).

36 Esforço (2/2)

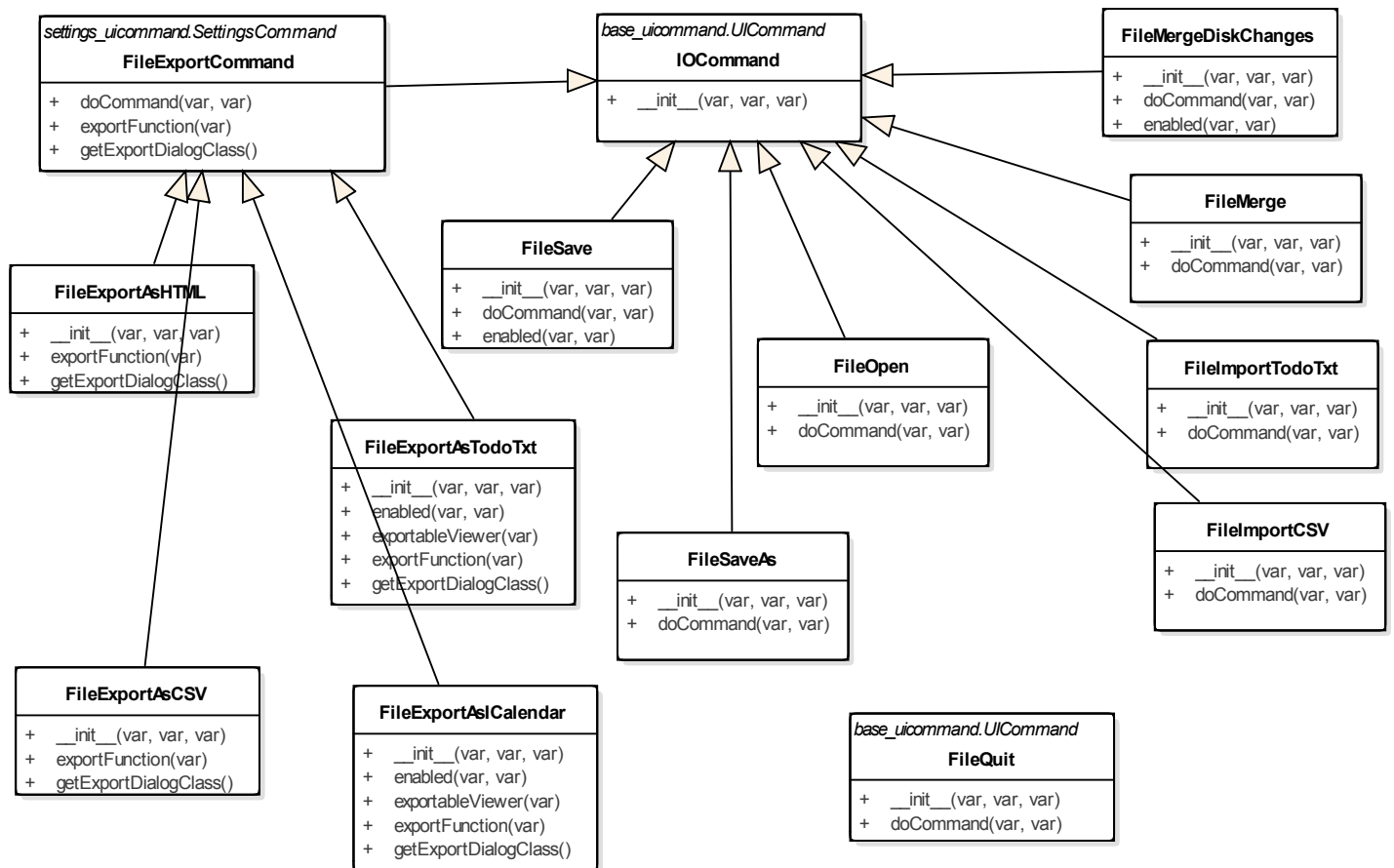


36.1 Descrição

Esse diagrama complementa o anterior, e contém classes mais específicas sobre a opção de esforço do programa.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 17 (Iniciar Monitoramento de Esforço) e 18 (Parar Monitoramento de Esforço).

37 Comandos de Entrada e Saída

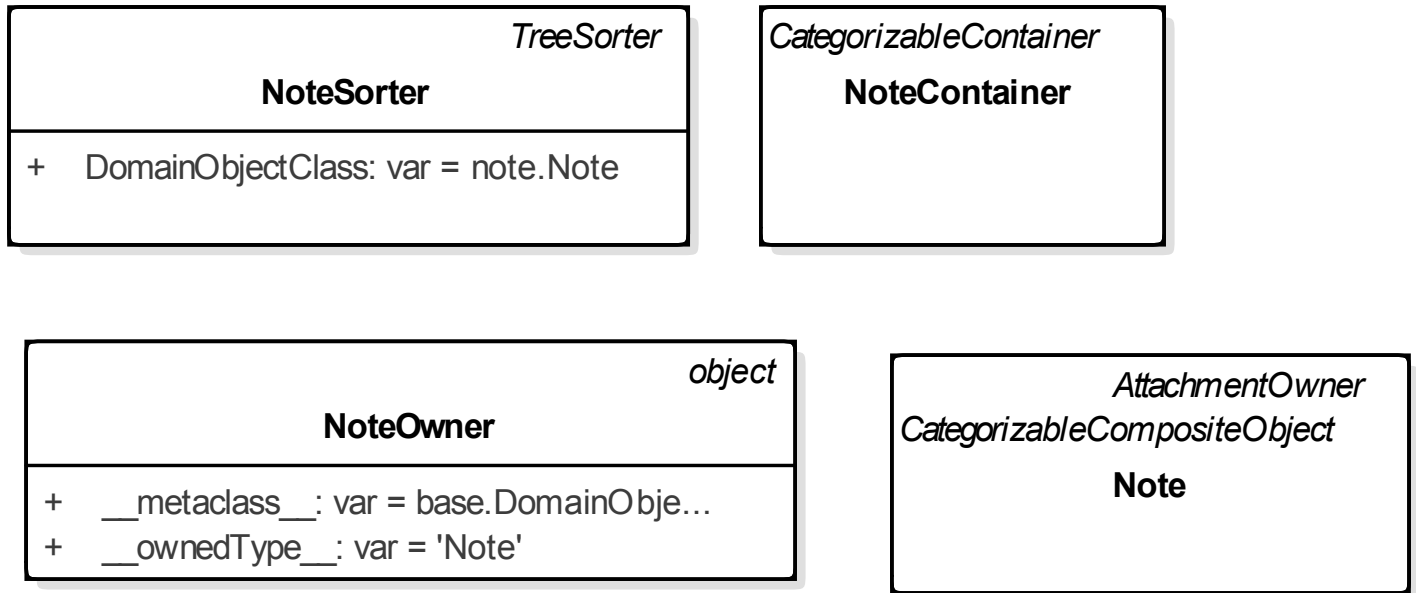


37.1 Descrição

Nesse diagrama estão representadas as classes relacionadas aos comandos de entrada e saída, ou seja, comandos de exportação para arquivos e importação de arquivos, além de salvar, abrir e mesclar projetos.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 5 (Salvar Projeto), 6 (Abrir Projeto), 13 (Mesclar Projetos), 14 (Importar Projetos) e 15 (Exportar Projetos).

38 Notas

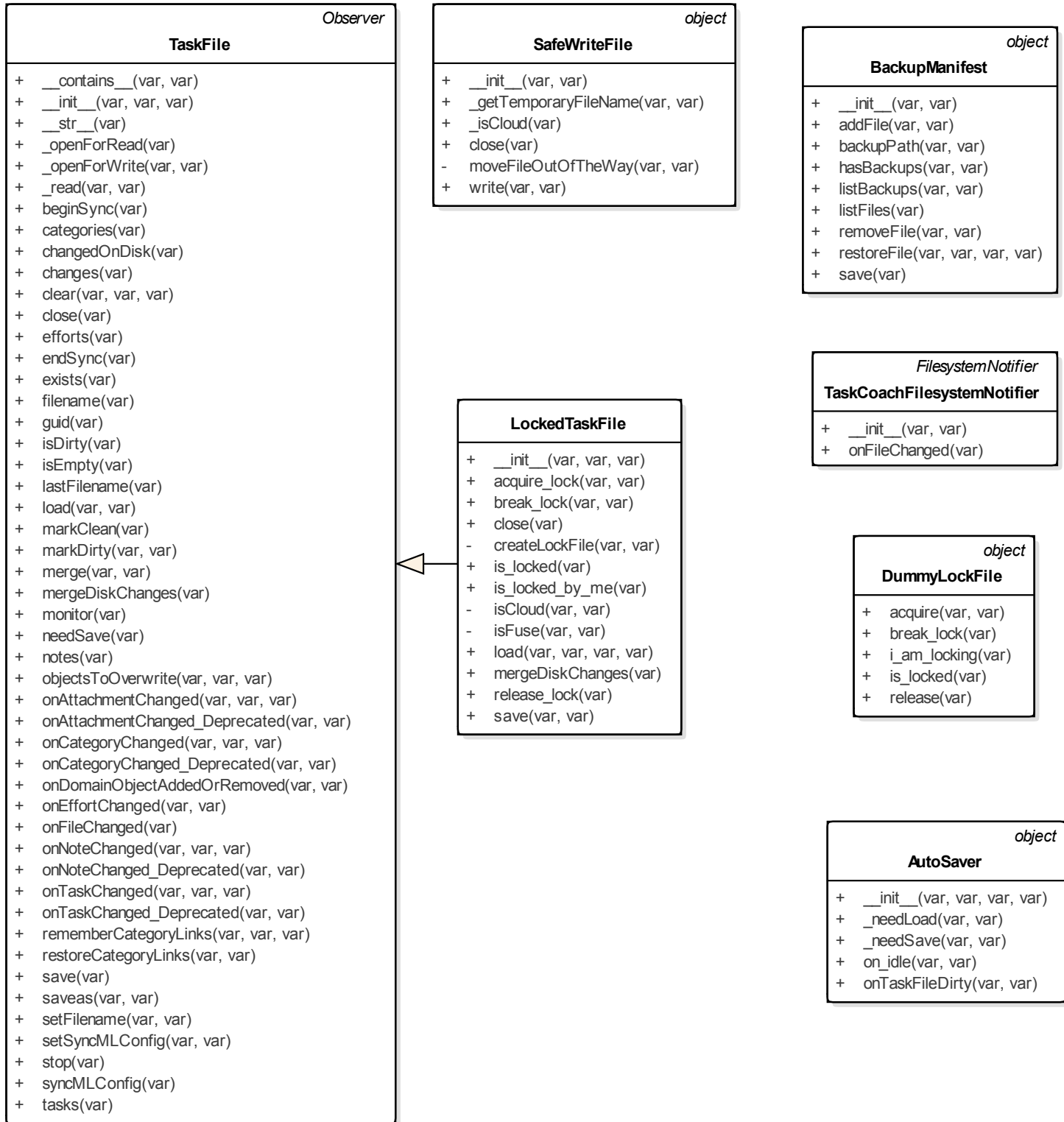


38.1 Descrição

Nesse diagrama simples estão representadas as classes relacionadas às notas que podem ser adicionadas a tarefas ou categorias.

Está relacionada com esse diagrama a funcionalidade 24 (Inserir Notas em Tarefas e em Categorias).

39 Camada de Persistência (1/2)

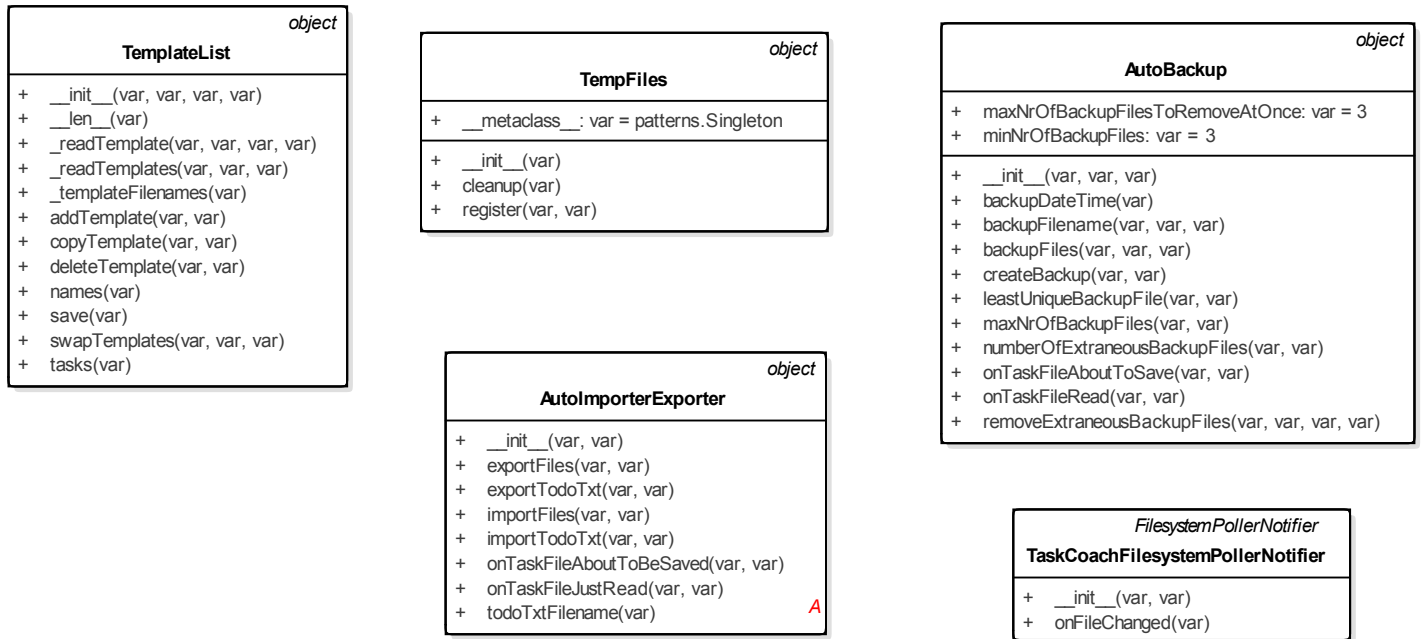


39.1 Descrição

Esse diagrama contém algumas classes relacionadas ao arquivo criado como projeto. Funções como salvar automaticamente e fazer backup de um projeto estão presentes nesse diagrama.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 5 (Salvar Projeto), 6 (Abrir Projeto) e 15 (Exportar Projetos).

40 Camada de Persistência (2/2)



40.1 Descrição

Outras classes relacionadas aos arquivos do programa estão presentes nesse diagrama. Classe de arquivos temporários e de backup automático estão no diagrama.

Estão relacionadas com esse diagrama as funcionalidades 5 (Salvar Projeto), 6 (Abrir Projeto) e 15 (Exportar Projetos).

41 Linha do tempo

HotMap	<i>object</i>
+ __getitem__(var, var) + __init__(var, var) + append(var, var, var) + findNode(var, var) + findNodeAtPosition(var, var, var) + firstChild(var, var) + firstNode(var) + lastNode(var, var) + nextChild(var, var) + previousChild(var, var)	

TimeLine	<i>wx.Panel</i>
+ __init__(var, var, var) + brushForNode(var, var, var, var) + Draw(var, var) + DrawBox(var, var, var, var, var, var, var, var) + DrawIconAndLabel(var, var, var, var, var, var, var, var) + DrawNow(var, var) + DrawParallelChildren(var, var, var, var, var, var, var) + DrawRectangle(var, var, var, var, var, var, var, var) + DrawSequentialChildren(var, var, var, var, var, var, var) + FontForLabels(var, var) + fontForNode(var, var, var, var) + GetSelected(var) + OnClickRelease(var, var) + OnDoubleClick(var, var) + OnKeyUp(var, var) + OnPaint(var, var) + OnSize(var, var) + penForNode(var, var, var, var) + Refresh(var) + scaleWidth(var, var) + scaleX(var, var) + SetBackgroundColour(var, var) + SetSelected(var, var, var) + textForegroundForNode(var, var, var) + UpdateDrawing(var)	

DefaultAdapter	<i>object</i>
+ background_color(var, var) + bounds(var, var) + children(var, var) + foreground_color(var, var, var) + icon(var, var) + label(var, var) + now(var) + nowlabel(var) + parallel_children(var, var, var) + sequential_children(var, var) + start(var, var, var) + stop(var, var, var)	

TestApp	<i>wx.App</i>
+ __init__(var, var) + get_model(var, var) + OnInit(var)	

Node	<i>object</i>
+ __init__(var, var, var, var, var, var, var) + __repr__(var)	

41.1 Descrição

Esse diagrama contém as classes relacionadas com a timeline principal do programa, onde as tarefas irão aparecer e serão gerenciadas.

Está relacionada com esse diagrama a funcionalidade 26 (Alterar a Aparência da Tarefa ou Categoria).

42 Desfazer e Refazer

<i>base_uicommand.UICommand</i> EditRedo
<ul style="list-style-type: none"> + <code>__init__(var, var, var)</code> + <code>doCommand(var, var)</code> + <code>enabled(var, var)</code> + <code>getRedoMenuText()</code> + <code>onUpdateUI(var, var)</code>

<i>base_uicommand.UICommand</i> EditUndo
<ul style="list-style-type: none"> + <code>__init__(var, var, var)</code> + <code>doCommand(var, var)</code> + <code>enabled(var, var)</code> + <code>getUndoMenuText()</code> + <code>onUpdateUI(var, var)</code>

42.1 Descrição

Essas duas classes implementam as funções de desfazer e refazer ações no programa.

Está relacionada com esse diagrama a funcionalidade 16 (Desfazer/Refazer Ações).

Índice

Atores, [5–9](#), [11–31](#)

Condições, [5–9](#), [11–31](#)

Descrição, [5–9](#), [11–31](#)

Fluxo de Execução, [5–9](#), [11–31](#)

Importância

Alta, [5](#), [7](#), [9](#), [11](#)

Baixa, [12](#), [17–21](#), [29–31](#)

Média, [6](#), [8](#), [13–16](#), [22–28](#)