UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

SI304/ST366 – Engenharia de SoftwareI II 1 º Sem/2016

Caroline Resende Silveira – ra: 165921

Karina Sayuri Hagiwara – ra: 171419

Histórico de Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versão | Descrição | Autor |
|  |  |  | Karina Sayuri Hagiwara |
|  |  |  |  |

Sumário

1. Introdução
   1. Escopo
   2. Descrição dos stakeholders
2. Descrição geral
   1. Descrição do público-alvo
   2. Restrições
3. Requisitos funcionais
   1. Requisitos funcionais
      1. Assim que iniciado, o sistema deverá mostrar ao usuário um menu e verificar que operação ele deseja realizar:
         1. verificar se um numero é positivo ou negativo;
         2. verificar se um número é par ou ímpar;
         3. verificar se ele deseja sair do programa.
      2. O sistema deverá verificar qual a opção que o usuário deseja realizar.
      3. O sistema deverá informar ao usuário se o número é negativo ou positivo quando um número é fornecido pelo usuário, caso ele escolha a opção 1 do menu.
      4. O sistema deverá verificar se um número é ímpar ou par quando um número inteiro é fornecido, caso ele escolha a opção 21 do menu.
      5. Caso ele escolha a opção 1 ou 2 do menu, deverá ser retornado o resultado.
      6. O sistema deverá exibir uma mensagem para notificar o usuário que o sistema foi finalizado, caso ele escolha a opção 3 do menu e desejar sair do programa.
   2. Requisitos de qualidade:
      1. O sistema deverá permanecer aberto enquanto o usuário não escolher a opção 3 do menu e confirmar o desejo de sair do programa.
      2. O sistema deverá ser intuitivo e simples.
      3. O menu deverá ser autoexplicativo.
      4. O sistema deve conter informações que ajudem ao usuário inserir os dados de entrada.

Apêndices

Modelos

Caso de Uso



Caso de Uso Textual

1. Exibir menu de opções
   1. Identificador: A.
   2. Nome: Exibir menu de opções.
   3. Autores: Karina Sayuri Hagiwara.
   4. Prioridade: Alta.
   5. Criticalidade: É crítica, pois é necessária para as funcionalidades B e C.
   6. Fonte: Caroline Resende.
   7. Responsável: Karina Sayuri Hagiwara.
   8. Descrição: O sistema deverá exibir um menu de opções e o usuário deverá escolher. A entrada será o número da opção desejada, que está relacionada a funcionalidade escolhida. O menu deverá conter as seguintes opções:
      1. verificar se um numero é positivo ou negativo;
      2. verificar se um número é par ou ímpar;
      3. verificar se ele deseja sair do programa.

Após escolhida a funcionalidade, o sistema deverá executar a funcionalidade desejada.

* 1. Trigger: -
  2. Atores: Karina Sayuri Hagiwara.
  3. Pré-condições: Deve ser digitado um número dentre as possíveis opções (1, 2 ou 3)
  4. Pós-condições:
  5. Resultado: Direcionamento para a funcionalidade desejada.
  6. Cenário principal:
  7. Cenário alternativo:

1. Verificar se um número é negativo ou positivo.
   1. Identificador: B.
   2. Nome: Verificar se um negativo ou positivo.
   3. Autores: Karina Sayuri Hagiwara.
   4. Prioridade: Alta.
   5. Criticalidade: -
   6. Fonte: Caroline Resende.
   7. Responsável: Karina Sayuri Hagiwara.
   8. Descrição: O sistema deverá verificar se o número digitado é negativo ou positivo.
   9. Trigger: -
   10. Atores: Karina Sayuri Hagiwara.
   11. Pré-condições: Deve ser digitado um número.
   12. Pós-condições:
   13. Resultado: Verificação do número digitado ser positivo ou negativo.
   14. Cenário principal:
   15. Cenário alternativo:
2. Verificar se um número é par ou ímpar.
   1. Identificador: C.
   2. Nome: Verificar se um número é par ou ímpar.
   3. Autores: Karina Sayuri Hagiwara.
   4. Prioridade: Alta.
   5. Criticalidade: -
   6. Fonte: Caroline Resende.
   7. Responsável: Karina Sayuri Hagiwara.
   8. Descrição: O sistema deverá verificar se o número digitado é par ou ímpar.
   9. Trigger: -
   10. Atores: Karina Sayuri Hagiwara.
   11. Pré-condições: Deve ser digitado um número inteiro.
   12. Pós-condições:
   13. Resultado: Verificação do número digitado ser positivo ou negativo.
   14. Cenário principal:
   15. Cenário alternativo:
3. Imprimir resultado
   1. Identificador: D.
   2. Nome: Imprimir resultado.
   3. Autores: Karina Sayuri Hagiwara.
   4. Prioridade: Alta.
   5. Criticalidade: -
   6. Fonte: Caroline Resende.
   7. Responsável: Karina Sayuri Hagiwara.
   8. Descrição: O sistema deverá imprimir o resultado da verificação que ocorreu nas funcionalidades B (verificar se um número é positivo ou negativo) e C (verificar se um número é par ou ímpar).
   9. Trigger: As funcionalidades B (verificar se um número é positivo ou negativo) ou C (verificar se um número é par ou ímpar) ao serem executadas determinam um resultado, este deve ser impresso na tela para seja possível a vizualização pelo usuário.
   10. Atores: Karina Sayuri Hagiwara.
   11. Pré-condições: A funcionalidades B (verificar se um número é positivo ou negativo) ou a C (verificar se um número é par ou ímpar) deve ter sido executada.
   12. Pós-condições:
   13. Resultado: Impressão do resultado na tela.
   14. Cenário principal:
   15. Cenário alternativo:

Glossários

Índice