

Introdução

Modelagem Conceitual

- É a descrição da informação que o sistema irá gerenciar, sendo um artefato do domínio do problema e não do domínio da solução. Em outras palavras a modelagem conceitual trata da elaboração de modelos que descrevem o **quê** o software deve fazer e não **como** fazê-lo.

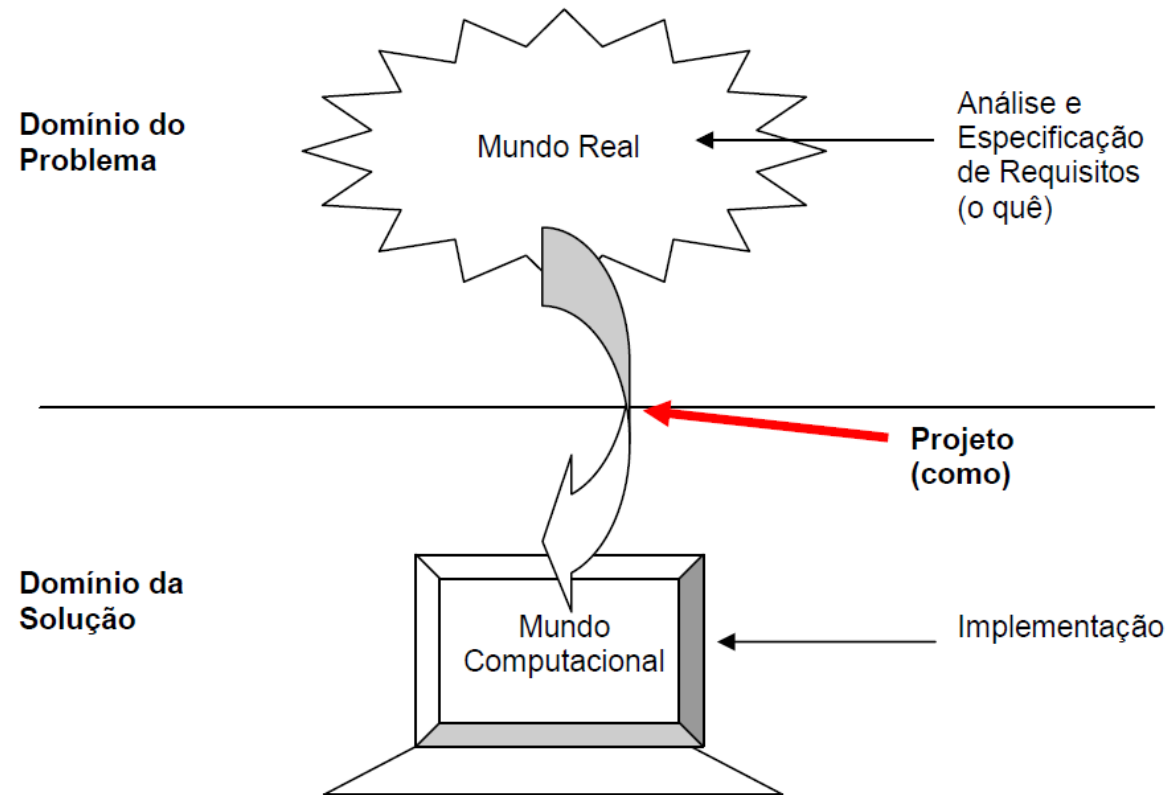
Requisitos funcionais x não funcionais

- Requisitos funcionais: o que o sistema deve fazer (funções que o sistema deve prover), ou como deve se comportar em determinadas situações.
- Requisitos não funcionais: restrições sobre as funções a serem providas (Ex: usabilidade, manutenabilidade, confiabilidade, desempenho, portabilidade, reusabilidade, segurança, etc.). Ou seja, requisitos não funcionais estão ligados a qualidade do projeto e por consequência do software gerado.

Fase de Projeto

- Tem por objetivo definir e especificar a solução a ser implementada.
- Incorpora a tecnologia a ser utilizada para a análise de requisitos, ou seja, se volta a preocupação do **como** fazer. Para tanto se faz necessário definir hardware e software onde o sistema será construído e implantado.
- Deve-se caminhar do nível mais alto de abstração (mais próximo da análise) para o nível mais baixo de abstração (mais próximo da implementação).

- O projeto do software é aplicado independente do modelo do ciclo de vida do software e paradigma implementado.
- Fase de Análise => Tecnologia Perfeita
- Fase de Projeto => Requisitos Tecnológicos e de carácter não funcional.



Fase de Projeto

Atividades do Projeto de Software

- Projeto da Arquitetura do Software: visa definir os elementos estruturais do software e seus relacionamentos.
- Lógica de Negócio: é o elemento da arquitetura que trata da lógica de negócio apoiada pelo sistema, englobando tanto aspectos estruturais (classes de domínio derivadas dos modelos conceituais estruturais da fase de análise), quanto comportamentais (classes de lógica de aplicação, que tratam das funcionalidades descritas pelos casos de uso).

Atividades do Projeto de Software

- Interface com o Usuário: é o elemento da arquitetura que trata da interação humano-computador. Envolve tanto as interfaces propriamente ditas (objetos gráficos responsáveis por receber dados e comandos do usuário e apresentar resultados), quanto o controle da interação, abrindo e fechando janelas, habilitando ou desabilitando botões etc.
- Persistência: é o elemento da arquitetura responsável pelo armazenamento e recuperação de dados em memória secundária (classes que representam e isolam os depósitos de dados do restante do sistema).

Dúvidas?

