

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
SÃO PAULO**

ALBERTO DA SILVA GARCIA BARRIOS

ALFA WOLF

CAMPOS DO JORDÃO

2018

RESUMO

O sistema Alfa Wolf foi desenvolvido com o objetivo de versionar e organizar o tempo de execução de cada etapa de um projeto de produção de software. O sistema Alfa Wolf tem como um de seus mecanismos de funcionamento a gestão organizacional da equipe que realizará a produção do software, e a organização de cada etapa de produção mediante ao cronograma que o gerente de cada projeto estipulou, desta forma todos os membros da equipe de desenvolvimento acompanha o desenvolvimento do projeto que está trabalhando.

Palavras-Chave: software; projetos; web; cronograma; gestão.

ABSTRACT

The Alfa Wolf system was developed with the purpose of versioning and organizing the execution time of each step of a software production project. The Alpha Wolf system has as one of its operating mechanisms the organizational management of the team that will carry out the production of the software and the organization of each stage of production according to the schedule that the manager of each project stipulated, in this way all the members of the development team accompany the development of the project they are working on.

Keywords: software; project; web; schedule; management.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Diagrama da arquitetura Alpha (ABOXSOFT, 2017)	16
Figura 2 – Diagrama de versionamento da arquitetura Alpha (ABOX-SOFT, 2017)	18
Figura 3 – Realizar login	26
Figura 4 – Cadastro de membro	27
Figura 5 – Alterar membro	27
Figura 6 – Inativar membro	28
Figura 7 – Alterar foto do membro	28
Figura 8 – Pesquisar membro	29
Figura 9 Cadastro de usuário	29
Figura 10 – Alterar usuário	30
Figura 11 – Inativar usuário	30
Figura 12 – Pesquisar usuário	31
Figura 13 – Níveis de acesso do usuário	31
Figura 14 – Cadastrar equipe	32
Figura 15 – Alterar equipe	32
Figura 16 – Inativar equipe	33

Figura 17 – Pesquisar equipe	34
Figura 18 – Cadastrar arquitetura	34
Figura 19 – Cadastro de projeto	35
Figura 20 – Alterar projeto	35
Figura 21 – Inativar projeto	36
Figura 22 – Cadastrar ator	37
Figura 23 – Alterar ator	37
Figura 24 – Inativar ator	38
Figura 25 – Definir time do projeto	38
Figura 26 – Relatório do projeto	39
Figura 27 – Cadastrar cronograma	40
Figura 28 – Alterar cronograma	40
Figura 29 – Finalizar cronograma	41
Figura 30 - Upload de arquivos	42
Figura 31 – Download de arquivos	43
Figura 32 – Visualização de cronograma	44
Figura 33 – Aviso de atraso para usuário	45
Figura 34 – Versionamento avançar	46
Figura 35 – Versionamento retroceder	47

Figura 36 – Modificação de arquivos	48
Figura 37 – Exclusão de arquivos	49
Figura 38 – Pesquisar projeto	50
Figura 39 – Pesquisar arquivo	51
Figura 40 – Aviso de atraso da fase	52
Figura 41 – Aviso de atraso do projeto	53
Figura 42 – Status do projeto	54
Figura 43- Status da fase	55
Figura 44 – Diagrama da arquitetura utilizada (elaborado pelo autor)	82
Figura 45 – Realizar login (elaborado pelo autor)	83
Figura 46 – Tela inicial (elaborado pelo autor)	84
Figura 47 – Painel de controle de usuários (elaborado pelo autor)	85
Figura 48 – Painel de controle de membros (elaborado pelo autor)	86
Figura 49 – Painel de controle de equipes (elaborado pelo autor)	87
Figura 50 – Cadastrar equipes (elaborado pelo autor)	88
Figura 51 – Painel de controle de projetos (elaborado pelo autor)	89
Figura 52 – Diagrama conceitual parte 1 (elaborado pelo autor)	91
Figura 53 – Diagrama conceitual parte 2 (elaborado pelo autor)	92
Figura 55 – Diagrama lógico parte 1 (elaborado pelo autor)	94

Figura 55 – Diagrama lógico parte 2 (elaborado pelo autor)	95
Figura 56 – Diagrama lógico parte 3 (elaborado pelo autor)	96

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Usuários	20
Quadro 2 – Requisitos não-funcionais	20
Quadro 3 – Requisitos funcionais	21
Quadro 4 – Caso de uso	24
Quadro 5 – Tabela usuários	98
Quadro 6 – Tabela de estados	98
Quadro 7 – Tabela Cidades	99
Quadro 8 – Tabela analista	99
Quadro 9 – Tabela gerente	101
Quadro 10 – Tabela dba (banco de dados)	102
Quadro 11 – Tabela design	103
Quadro 12 – Tabela desenvolvedor	105
Quadro 13 – Tabela nível de acesso	106
Quadro 14 – Tabela equipe	107
Quadro 15 – Tabela membros da equipe	108
Quadro 16 – Tabela arquitetura	109

Quadro 17 – Tabela fases	109
Quadro 18 – Tabela projetos	110
Quadro 19 – Tabela fases do projeto	111
Quadro 20 – Tabela fase atual do projeto	112
Quadro 21 – Tabela atores	113
Quadro 22 – Tabela lista de atores	114
Quadro 23 – Tabela requisitos funcionais	115
Quadro 24 – Tabela requisitos não funcionais	116
Quadro 25 – Tabela relação de requisitos funcionais	116
Quadro 26 – Tabela relação de requisitos não funcionais	117
Quadro 27 – Tabela caso de uso	118
Quadro 28 – Tabela cronograma	119
Quadro 29 - Teste de login válido	122
Quadro 30 - Teste de login inválido	123
Quadro 31 - Cadastrar gerente	124
Quadro 32 - Realizar cadastro sem nome de projeto	125
Quadro 33 - Realizar cadastro sem selecionar a arquitetura	127
Quadro 34 - Retroceder fase do projeto	128
Quadro 35 - Avançar fase do projeto	129

Quadro 36 - Mudar equipe do projeto	130
Quadro 37 - Excluir projeto	132
Quadro 38 - Excluir gerente	133

LISTA DE SIGLAS

IFSP Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

PHP Acrônimo recursivo Hypertext Preprocessor", originalmente Personal Home Page

MSQL Linguagem de Consulta Estruturada

CSS Acrônimo de Cascading Style Sheets (folhas de estilo em cascata)

HTML Hypertext Markup Language (Linguagem de Marcação de Hiper-texto.)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
1.1	OBJETIVOS	14
1.2	JUSTIFICATIVA	17
1.3	ASPECTOS METODOLÓGICOS	18
1.4	APORTE TEÓRICO	18
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
2.3	TRABALHOS RELACIONADOS	19
3	PROJETO PROPOSTO (METODOLOGIA)	19
3	PROJETO PROPOSTO	19
3.1	USUÁRIOS	19
3.2	REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS	20
3.3	REQUISITOS FUNCIONAIS	21
3.4	CASOS DE USO	23
3.4.1	LISTA DE CASOS DE USO	23
3.4.2	DIAGRAMAS DE CASOS DE USO	26
3.4.3	DESCRIÇÃO TEXTUAL DOS CASOS DE USO	55
3.5	ARQUITETURA	81
3.6	INTERFACES	83
3.7	PROJETO DE DADOS	90

3.7.1	PROJETO CONCEITUAL_____	90
3.7.2	PROJETO LÓGICO_____	93
3.7.3	PROJETO FÍSICO_____	97
3.7.4	DICIONÁRIO DE DADOS_____	98
5	MANUAL_____	121
6	IMPLEMENTAÇÃO_____	121
7	TESTE DE SOFTWARE_____	121
8	CONCLUSÃO_____	134

1 INTRODUÇÃO

No início da década de 1970, o cientista da computação Edsger Dijkstra inseriu o termo crise do software, problema que ele havia estudado anteriormente. A crise do software relata um problema crônico de desenvolvimento de softwares, como a falta de documentação e de uma engenharia no projeto antes mesmo de começar o desenvolvimento. Para tentar contornar a crise criou-se metodologias para realizar o desenvolvimento de software, porém nem todos os desenvolvedores de softwares realizam as metodologias por diversos motivos ou utilizam as metodologias de forma incorreta.

O sistema Alpha Wolf entra no conceito de organizar as etapas do desenvolvimento de software e criar um cronograma para cada fase e para o projeto inteiro do software. Feito em ambiente web em PHP com banco de dados em MySQL utilizando o Workbench como SGBD e utiliza o framework Alpha que é produzido pela empresa AboxSoft. O framework Alpha vem com três módulos um para PHP, um para JavaScript e um para CSS, otimizando o desenvolvimento com soluções práticas e modernas. O sistema Alpha Wolf utiliza o framework D3js que cria gráficos para realizar relatórios mais intuitivos e eficientes. O framework D3js cria gráficos para relatórios por meio dos dados inseridos no cadastro do cronograma do projeto.

1.1 Objetivos

Sistema tem por objetivo realizar o gerenciamento da documentação e desenvolvimento de um software prezando o prazo e a real realização de cada etapa do projeto juntamente com um versionamento do projeto.

O sistema tem como aspecto a aplicabilidade de qualquer tipo de arquitetura de desenvolvimento de software, desta forma pode se acompanhar todas as etapas de desenvolvimento da arquitetura escolhida. Um exemplo é a arquitetura Alpha. A arquitetura Alpha foi desenvolvida pela empresa Aboxsoft esta arquitetura consta com

quatro fases de desenvolvimento onde na primeira fase Alfa o analista terá que desenvolver e realizar o upload da fase inicial do projeto que são: requisitos, regras de negócio, modelagem de dados, disposição de interfaces e usabilidade. A segunda fase Beta o design realizara o desenvolvimento de upload dos arquivos da fase que são: codificação front-end, design gráfico, disposição de elementos, transição de telas e definição de ambientes. Terceira fase RC (release candidate) realiza a codificação back-end, finalização de cada RF, disposição de elementos, transição de telas e definição de ambientes, cada uma das etapas da terceira fase gera um SNAPSHOT que é um teste do que foi realizado e a última fase a Final que é onde é feito testes tanto quanto na equipe de teste ou no próprio ambiente onde será implantado o sistema. A Figura 1 é um diagrama de como a arquitetura Alpha funciona.

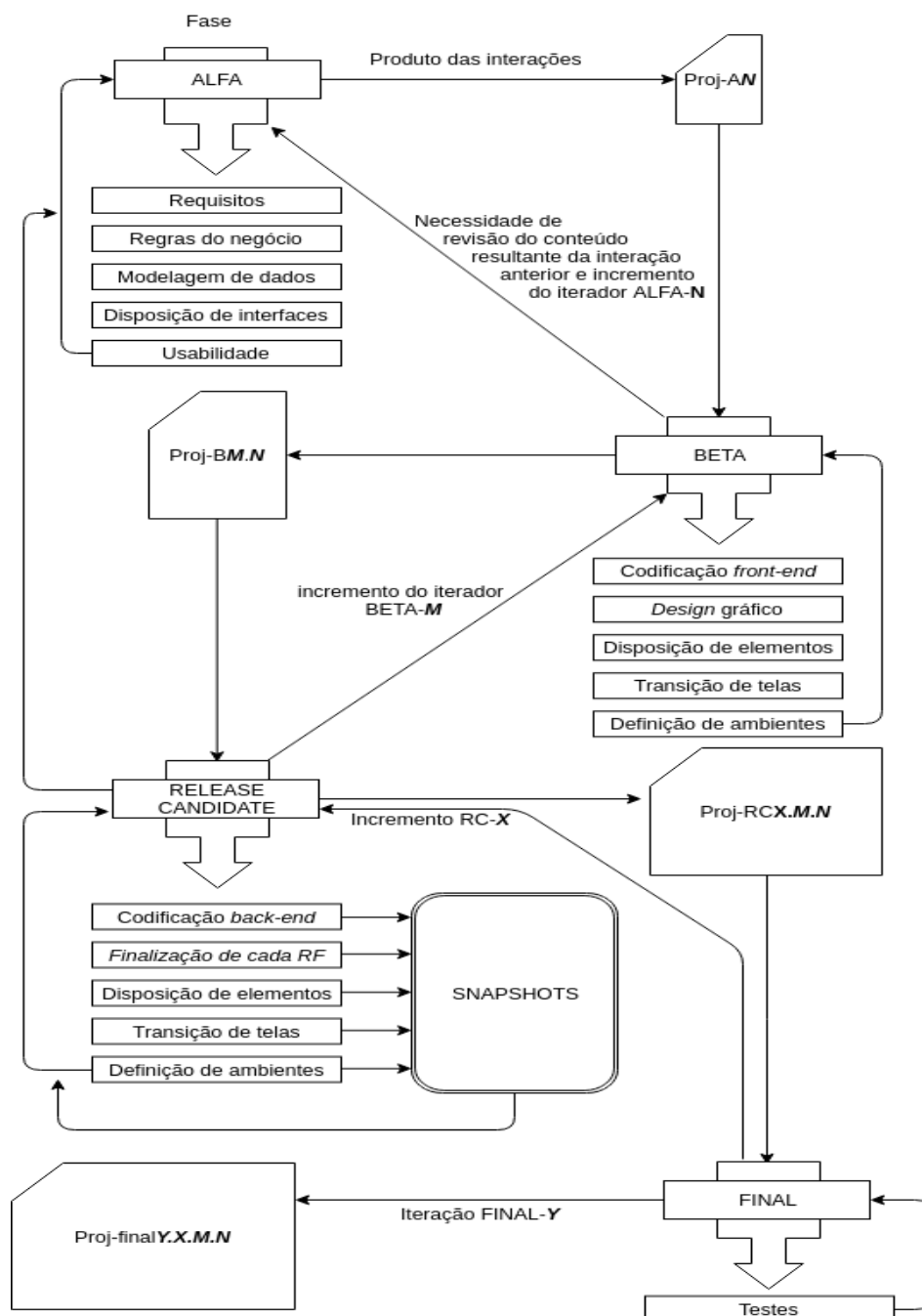


Figura 1 – Diagrama da arquitetura Alpha (ABOXSOFT, 2017)

Para a consecução deste objetivo do sistema Alfa Wolf foram estabelecidos os objetivos específicos:

- Cadastrar, alterar e inativar membros da equipe de desenvolvimento;
- Cadastrar, alterar e inativar equipes de desenvolvimento;
- Cadastrar, alterar e inativar usuário;

- Upload e Download de arquivos do projeto;
- Cadastrar, alterar e visualização do cronograma do projeto;

1.2 Justificativa

O sistema AlphaWolf gerência o andamento do projeto, orientando qual será o próximo passo para o desenvolvimento e seus prazos, para que não ocorra eventuais custos pelo atraso do desenvolvimento do projeto além de organizar e exigir que todas as etapas sejam realizadas. O Alpha Wolf realiza o versionamento do projeto, podendo verificar qual foi a fase de desenvolvimento do projeto que teve uma falha por qualquer motivo e realizar a correção desta falha sem extrapolar o orçamento e nem o prazo já estipulado para realizar o desenvolvimento do projeto.

Cada fase do projeto inicia na versão 1 (um), e assim que o projeto avançar uma fase será incrementado um valor a fase que foi concluída. Ao retroceder ou avançar uma fase do projeto, o sistema terá que se adicionar um valor incrementando a sua versão atual tendo assim um controle de quantas vezes o projeto precisou avançar ou retroceder por erro, falta de algum documento ou até mesmo planejar novamente o projeto. A Figura 2 é um diagrama de como o sistema funcionará em um projeto com a arquitetura de desenvolvimento Alpha. A Figura 2 mostra como o sistema realiza a incrementação da versão do projeto ao se avançar ou retroceder uma fase.

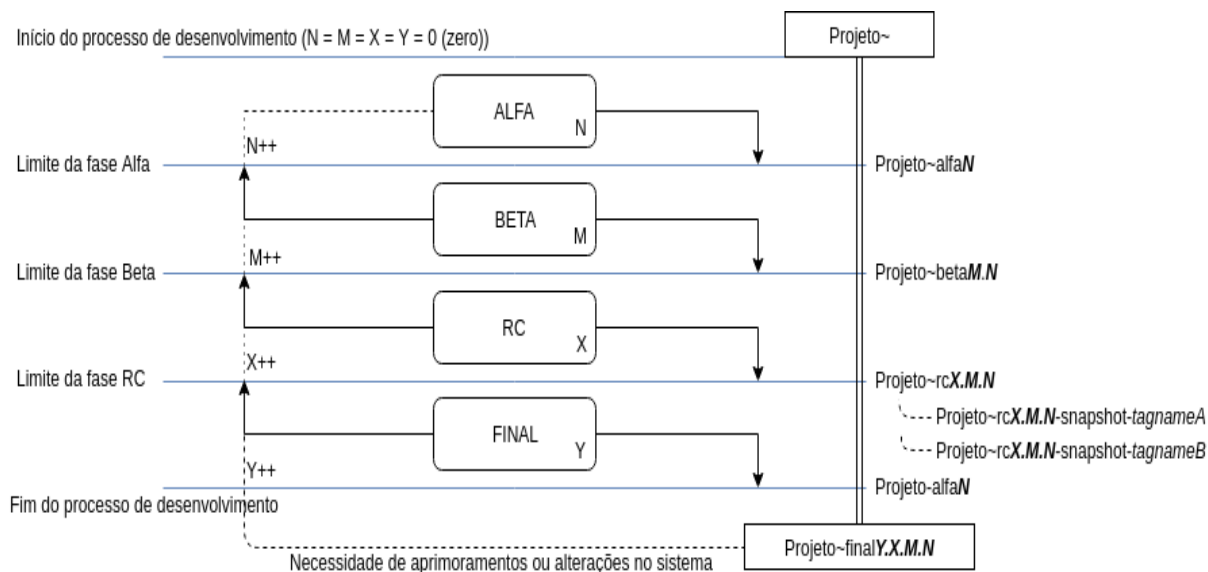


Figura 2 – Diagrama de versionamento da arquitetura Alpha (ABOXSOFT, 2017)

1.3 Aspectos Metodológicos

O projeto foi desenvolvido pela análise de problemas relatados pela empresa de software Aboxsoft. O projeto faz aplicação prática da metodologia que ele mesmo se propõe a automatizar.

1.4 Aporte Teórico

O desenvolvimento deste projeto se fez necessário conhecimentos da plataforma web, tais como de servidores PHP, construção de aplicações web, conhecimento teórico de construção de software, além de conhecimento em MySQL, PHP, JavaScript, HTML, CSS *Frameworks* Alpha e D3js.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na elaboração deste projeto foi utilizado como referências o manual do D3js disponível no site (<https://github.com/d3/d3/wiki>), manual do PHP disponível no site (http://php.net/manual/pt_BR/index.php).

2.1 Trabalhos Relacionados

Existem diversos softwares para o gerenciamento de projetos, mas software de projetos voltados a gerenciamento de projetos de software são poucos ou quase que inexistentes por isso que o projeto Alpha Wolf foi idealizado, primeiramente para suprir as necessidades da empresa Aboxsoft e colocar no mercado uma nova solução para o desenvolvimento de softwares. Alguns sistemas que realizam o gerenciamento de projetos:

- Trello;
- BaseCamp;
- Jira;

3 PROJETO PROPOSTO

Um dos objetivos do Alpha Wolf é o gerenciamento da equipe que irá desenvolver o projeto. Cada membro da equipe pode ser um usuário do sistema, fazendo que cada membro da equipe tenha total entendimento do projeto e de seu cronograma.

3.1 Usuários

O sistema foi desenvolvido para comportar 5 níveis de usuários como demonstra o Quadro 1:

Quadro 1 - Usuários

Nome	Tarefas	Objetivos
Analista	Arquiteto do projeto	Realiza a documentação e a diagramação do projeto
Desenvolvedor	Desenvolve o software	Programador do projeto, desenvolvedor back-end
DBA	Desenvolve o banco de dados	Programador do banco de dados
Design	Desenvolve o visual do software	Cria a parte visual do projeto, desenvolvedor front-end

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

3.2 Requisitos não-funcionais

Os requisitos não-funcionais do projeto foram levantados de acordo com as necessidades da empresa Aboxsoft, analisando o fluxo de trabalho e de equipamentos da empresa. O Quadro 2 demonstra dados relacionados aos requisitos não-funcionais.

Quadro 2 – Requisitos não-funcionais

Id	Descrição
RFN01	O servidor que o sistema será executado terá que ter sistema operacional Linux
RFN02	O sistema deverá armazenar qualquer senha com criptografia MD5
RFN03	O sistema deve ter seu pleno funcionamento somente com o navegador Google Chrome com sua última atualização estável
RFN04	As imagens inseridas deveram ter o formato JPG, JPEG e PNG
RFN05	O Sistema terá que ter nível de acesso para cada usuário ou para cargo

RFN06	O sistema deverá desativar os dados ao invés de excluir o dado do banco de dados
-------	--

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

3.3 Requisitos funcionais

Os requisitos funcionais foram levantados de acordo com as necessidades do sistema mediante ao funcionamento de uma equipe de desenvolvimento de software. O Quadro 3 demonstra os dados dos requisitos funcionais.

Quadro 3 – Requisitos funcionais

Id	Descrição	Prioridade	Requisitos relacionados
RF01	Realizar a autenticação de usuário para utilização do sistema	Alta	RF07
RF02	Realizar o cadastramento de um novo membro que irá fazer parte de uma equipe	Alta	RF01
RF03	Realizar a alteração de um membro	Alta	RF02
RF04	Realizar a inativação de um membro	Alta	RF02
RF05	Modificar foto do membro	Média	RF02
RF06	Realizar pesquisa de um membro	Baixa	RF02
RF07	Realizar o cadastramento de um usuário que irá utilizar o sistema	Alta	RF02
RF08	Realizar a alteração de um usuário do sistema	Média	RF07
RF09	Realizar a inativação de um usuário do sistema	Média	RF07
RF10	Realizar pesquisa de um usuário	Baixa	RF07
RF11	Adicionar níveis de acesso a um usuário do sistema	Alta	RF07

RF12	Realizar o cadastramento de uma nova equipe que irá fazer parte de um projeto	Média	RF02
RF13	Realizar a inativação de uma equipe	Média	RF12, RF02
RF14	Realizar a inativação de uma equipe	Média	RF12, RF02
RF15	Realizar pesquisa de equipes cadastradas	Baixa	RF12, RF02
RF16	Realizar o cadastramento de uma nova arquitetura que irá fazer parte de um projeto	Alta	RF07
RF17	Realizar o cadastramento de um novo projeto	Alta	RF16
RF18	Realizar a alteração de um projeto	Alta	RF19, RF16
RF19	Realizar a inativação de um projeto	Alta	RF19, RF16
RF20	Realizar o cadastramento de um novo ator que irá fazer parte de um projeto	Médio	RF19, RF16
RF21	Realizar a alteração de um ator	Médio	RF19, RF16
RF22	Realizar a inativação de um ator	Médio	RF19, RF16
RF23	Realizar a definição de uma equipe que irá desenvolver o projeto	Médio	RF19
RF24	Apresentar um relatório do projeto cadastrado	Baixa	RF19
RF25	Realizar o cadastramento de um novo cronograma que irá fazer parte de um projeto	Alta	RF19
RF26	Realizar a alteração de um cronograma	Média	RF27, RF19
RF27	Realizar o término de um cronograma	Média	RF27, RF19
RF28	Realizar o upload de arquivos do projeto	Alta	RF19
RF29	Realizar o download de arquivos do projeto	Alta	RF19
RF30	Apresentar o cronograma do projeto	Média	RF27, RF19
RF31	Apresentar um aviso de atraso do projeto para usuário	Alta	RF27, RF19

RF32	Realizar o avanço do versionamento do projeto	Alta	RF19
RF33	Realizar o retrocesso do versionamento do projeto	Alta	RF19
RF34	Realizar a modificação de arquivos do projeto	Média	RF30, RF19
RF35	Realizar a exclusão de arquivos do projeto	Média	RF30, RF19
RF36	Realizar pesquisa de projetos cadastrados	Média	RF19
RF37	Realizar pesquisa de arquivos do projeto	Média	RF30
RF38	Apresentar aviso de atraso da fase do projeto	Alta	RF19
RF39	Apresentar aviso de atraso do projeto	Alta	RF19
RF40	Apresentar o status do projeto	Baixa	RF27, RF19
RF41	Apresentar o status da fase do projeto	Baixa	RF27RF19

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

3.4 Casos de uso

Casos de uso são necessários para especificar as principais funcionalidades do sistema.

3.4.1 Lista de casos de uso

O quadro 4 demonstra os casos de uso do sistema. Cada caso de uso consta com um Id, nome, prioridade e ator.

Quadro 4 – Caso de uso

Id	Nome	Prioridade	Ator
C01	Realizar login	Alta	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
C02	Cadastro de membro	Alta	Gerente
C03	Alterar membro	Alta	Gerente
C04	Inativar membro	Alta	Gerente
C05	Alterar foto do membro	Média	Gerente
C06	Pesquisar membro	Baixa	Gerente
C07	Cadastro de usuário	Alta	Gerente
C08	Alterar usuário	Média	Gerente
C09	Inativar usuário	Média	Gerente
C10	Pesquisar usuário	Baixa	Gerente
C11	Níveis de acesso do usuário	Alta	Gerente
C12	Cadastrar equipe	Média	Gerente
C13	Alterar equipe	Média	Gerente
C14	Inativar equipe	Média	Gerente
C15	Pesquisar equipe	Baixa	Gerente
C16	Cadastrar arquitetura	Alta	Gerente, Analista
C17	Cadastro de projeto	Alta	Analista
C18	Alterar projeto	Alta	Analista
C19	Inativar projeto	Alta	Analista
C20	Cadastrar ator	Médio	Analista
C21	Alterar ator	Médio	Analista
C22	Inativar ator	Médio	Analista
C23	Definir time do projeto	Médio	Gerente

C24	Relatório do projeto	Baixa	Gerente
C25	Cadastrar cronograma	Alta	Gerente
C26	Alterar cronograma	Média	Gerente
C27	Finalizar cronograma	Média	Gerente
C28	Upload de arquivos	Alta	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
C29	Download de arquivos	Alta	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
C30	Visualização de cronograma	Média	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
C31	Aviso de atraso para usuário	Alta	Gerente
C32	Versionamento avançar	Alta	Gerente
C33	Versionamento retroceder	Alta	Gerente
C34	Modificação de arquivos	Média	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
C35	Exclusão de arquivos	Média	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
C36	Pesquisar projeto	Média	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
C37	Pesquisar arquivo	Média	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
C38	Aviso de atraso da fase	Alta	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
C39	Aviso de atraso do projeto	Alta	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
C40	Status do projeto	Baixa	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design

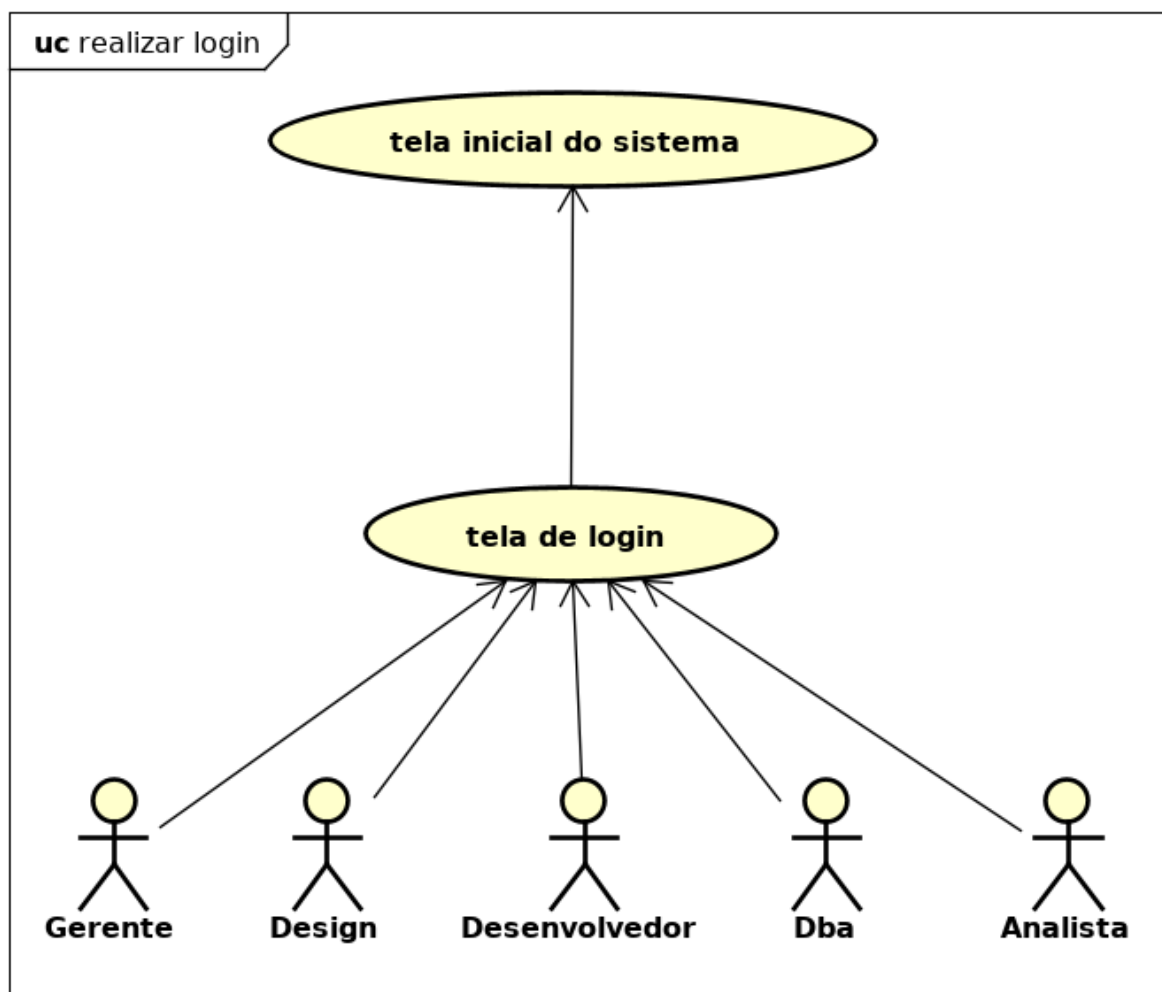
C41	Status da fase	Baixa	Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design
-----	----------------	-------	---

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

3.4.2 Diagramas de casos de uso

Os diagramas de casos de uso são representações gráficas dos casos de uso do Quadro 4. As Figuras que serão apresentadas a baixo representam cada um dos casos de uso.

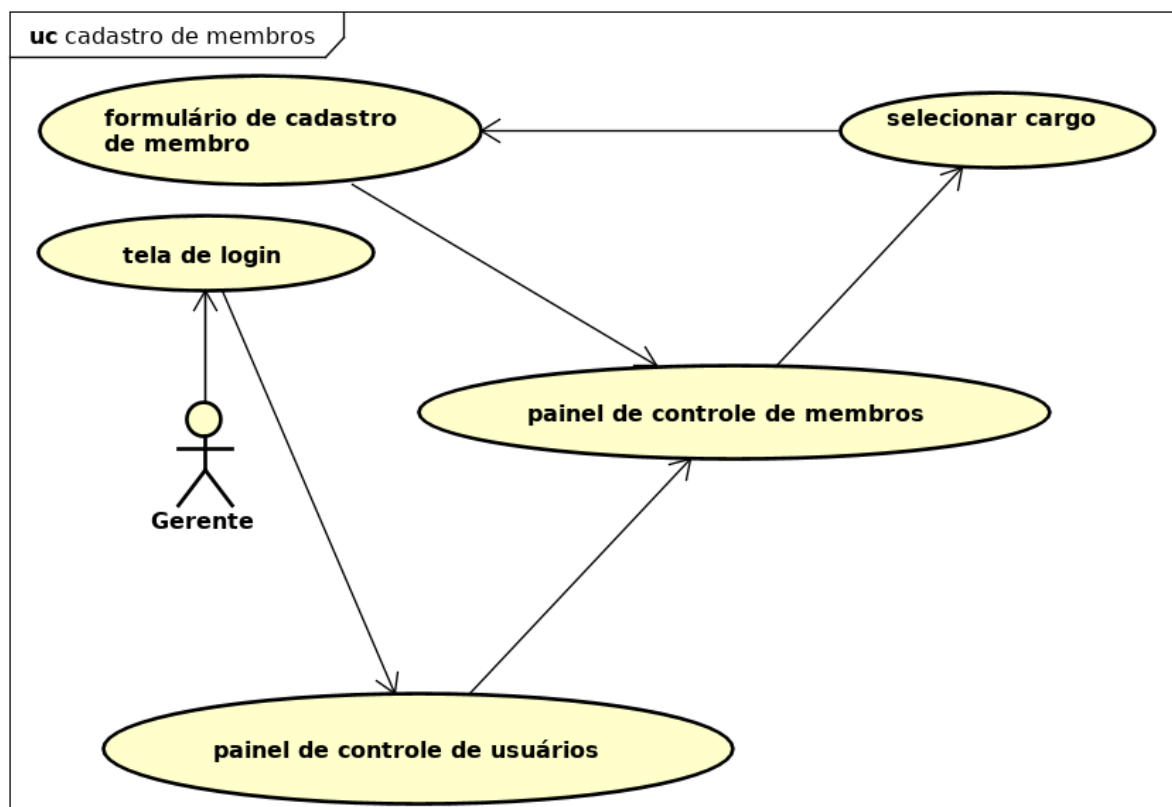
Figura 3 - Id C01 Realizar login



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

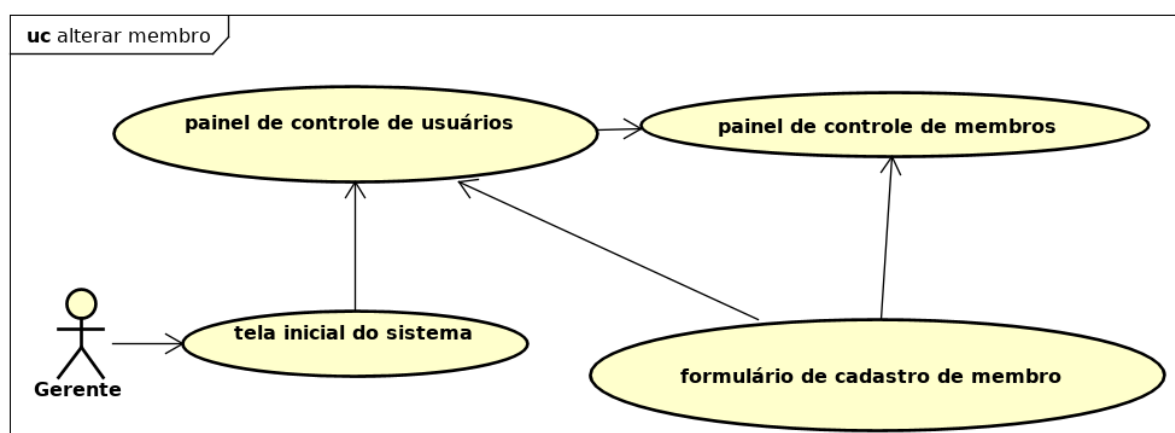
Figura 4 - Cadastro de membro



powered by Astah

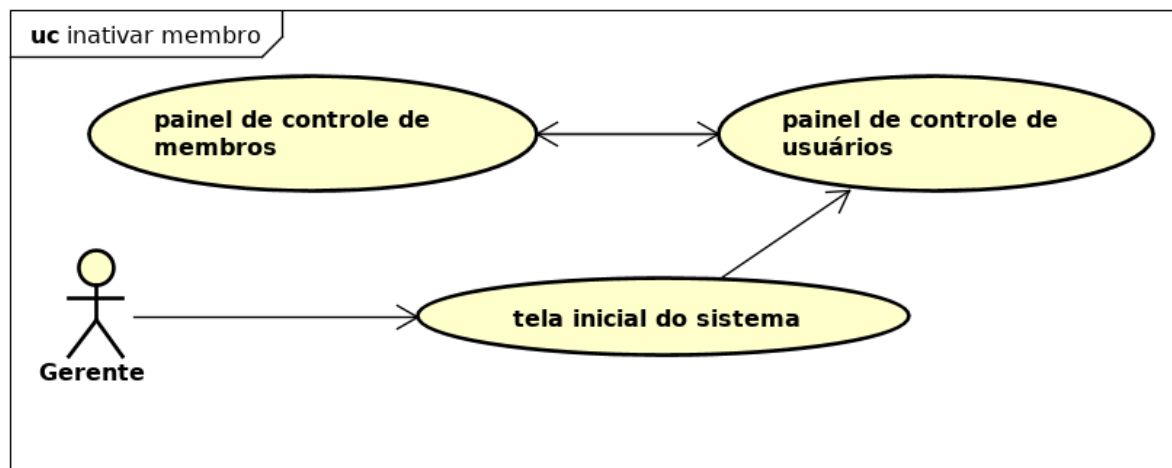
Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 5 - Alterar membro



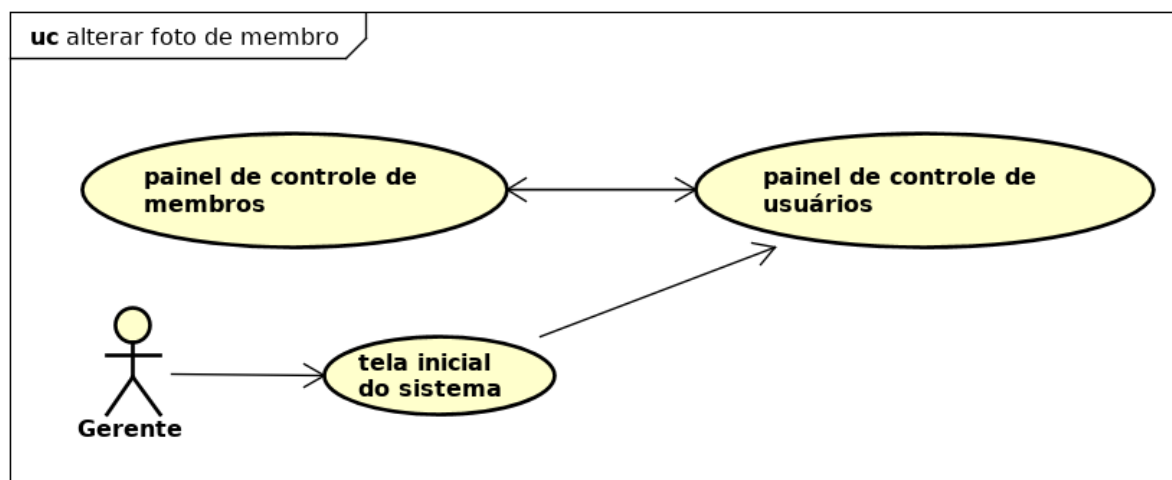
powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 6 - Inativar membro

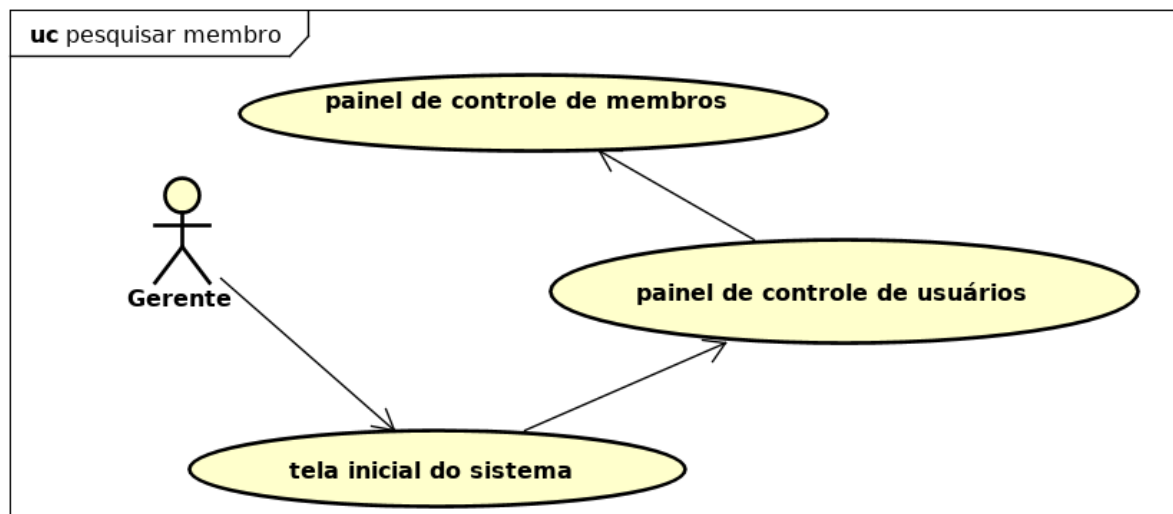
powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 7 - Alterar foto do membro

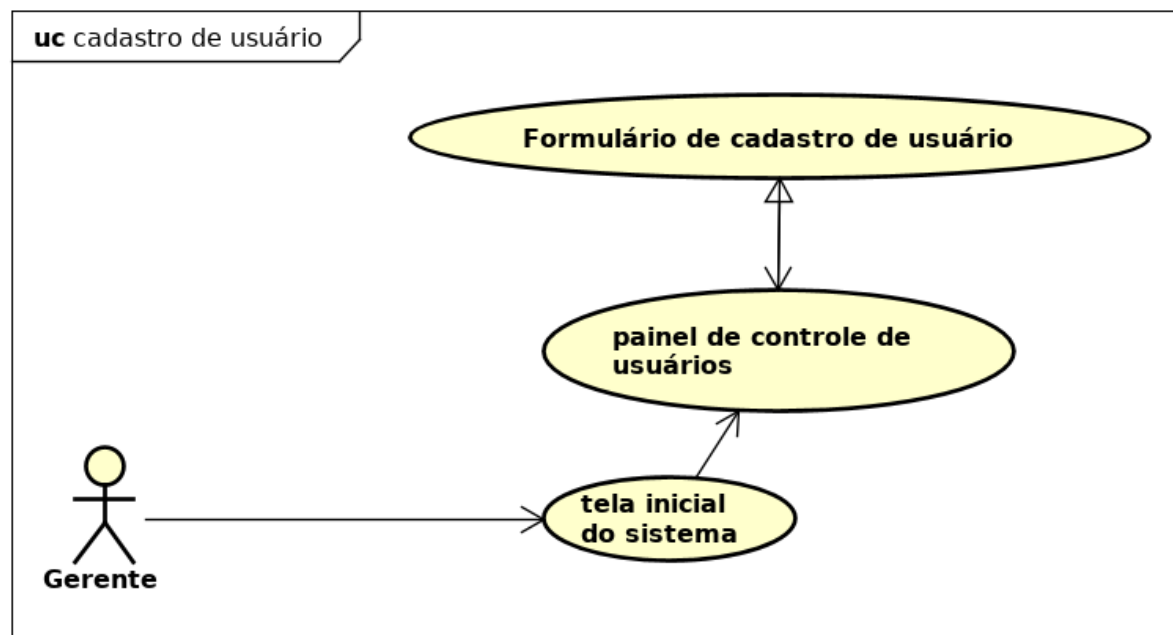
powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 8 - Pesquisar membro

powered by Astah

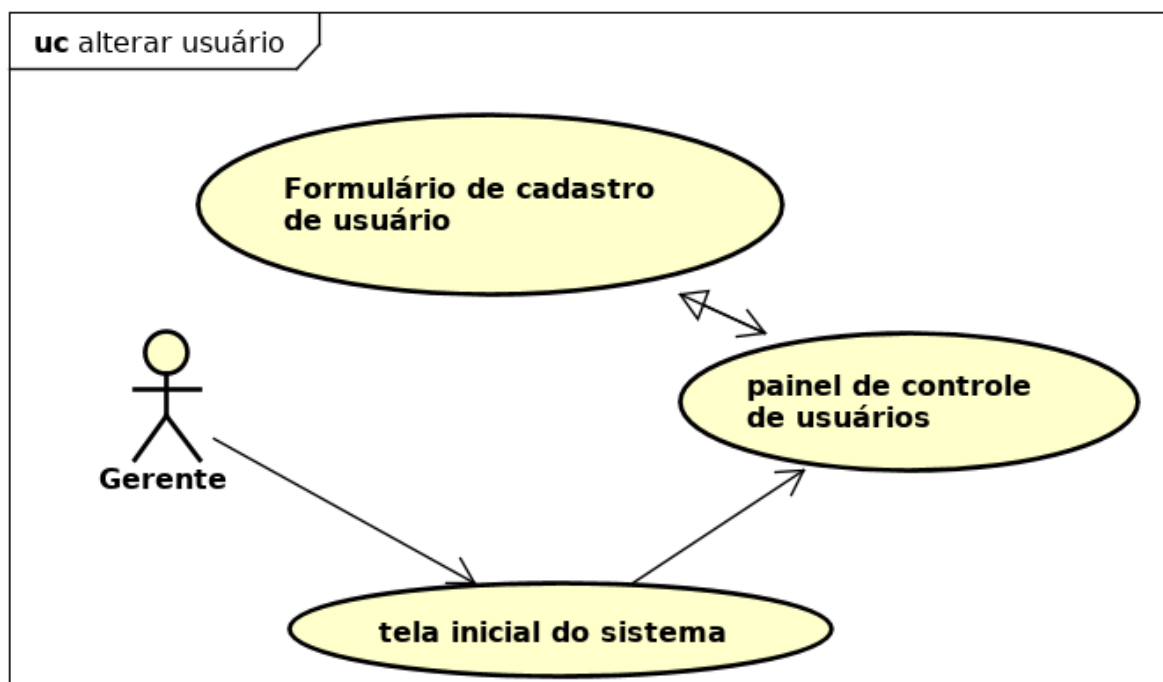
Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 9 - Cadastro de usuário

powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

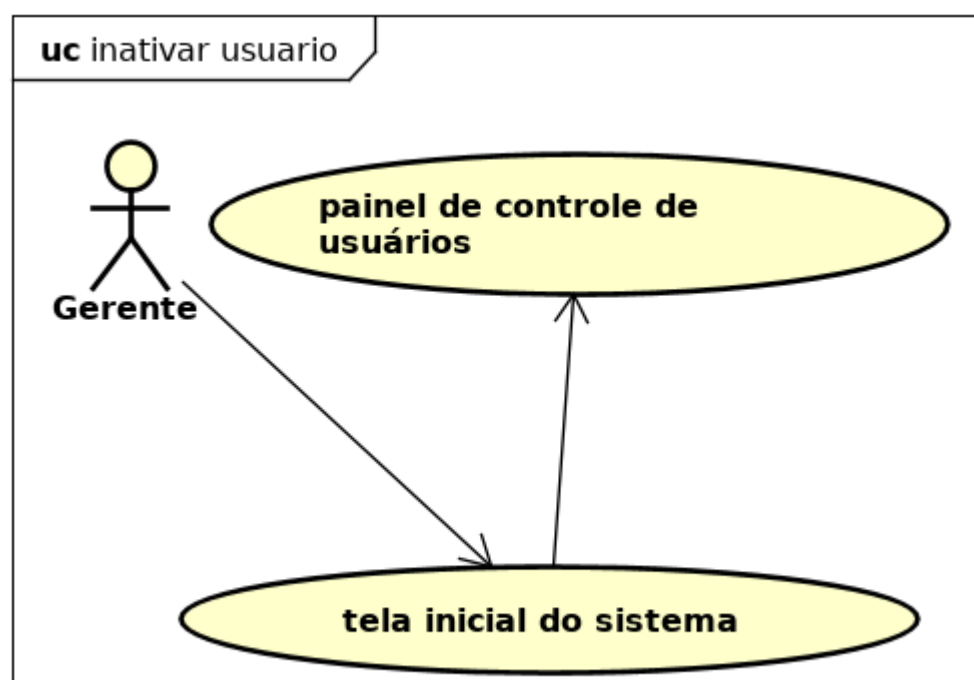
Figura 10 - Alterar usuário



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

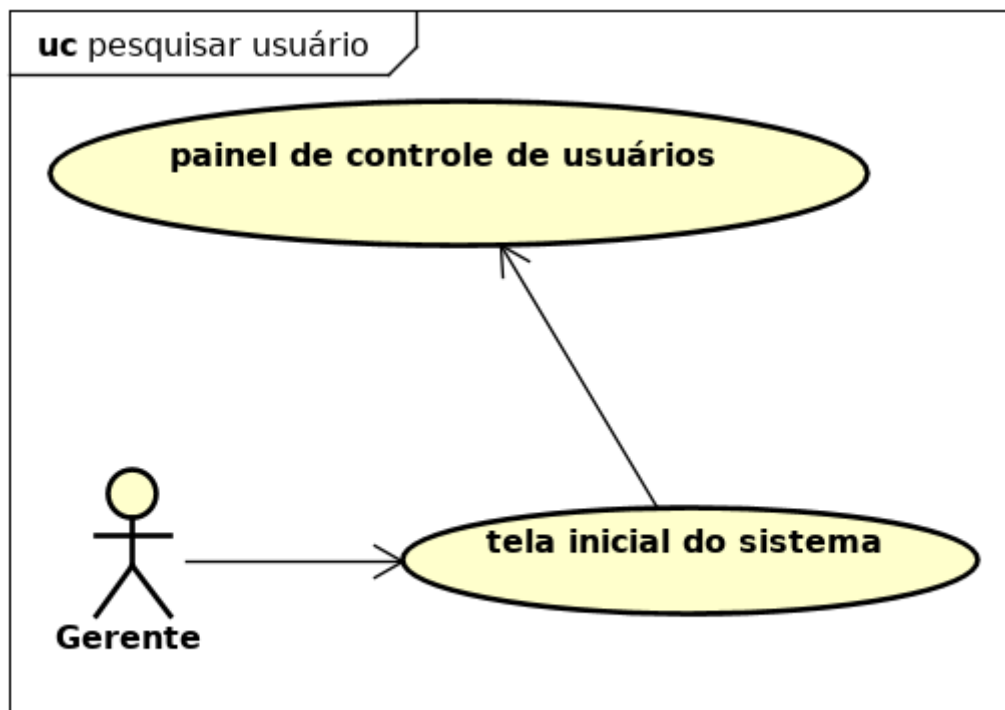
Figura 11 - Inativar usuário



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

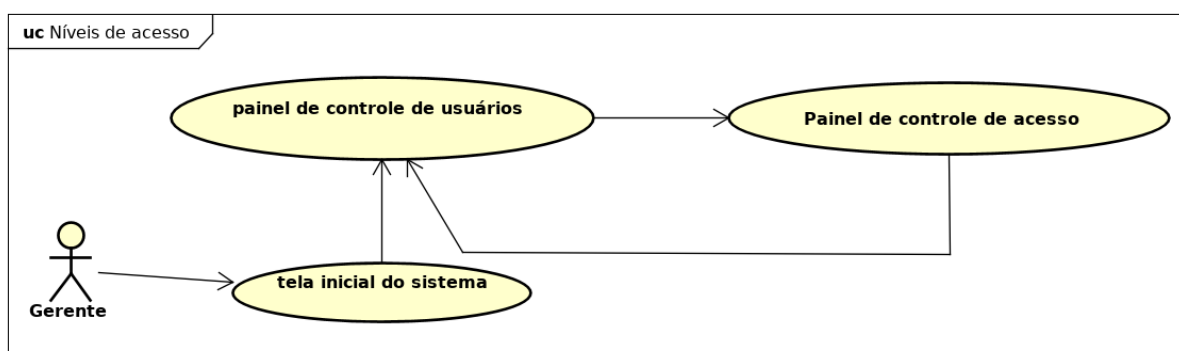
Figura 12 - Pesquisar usuário



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

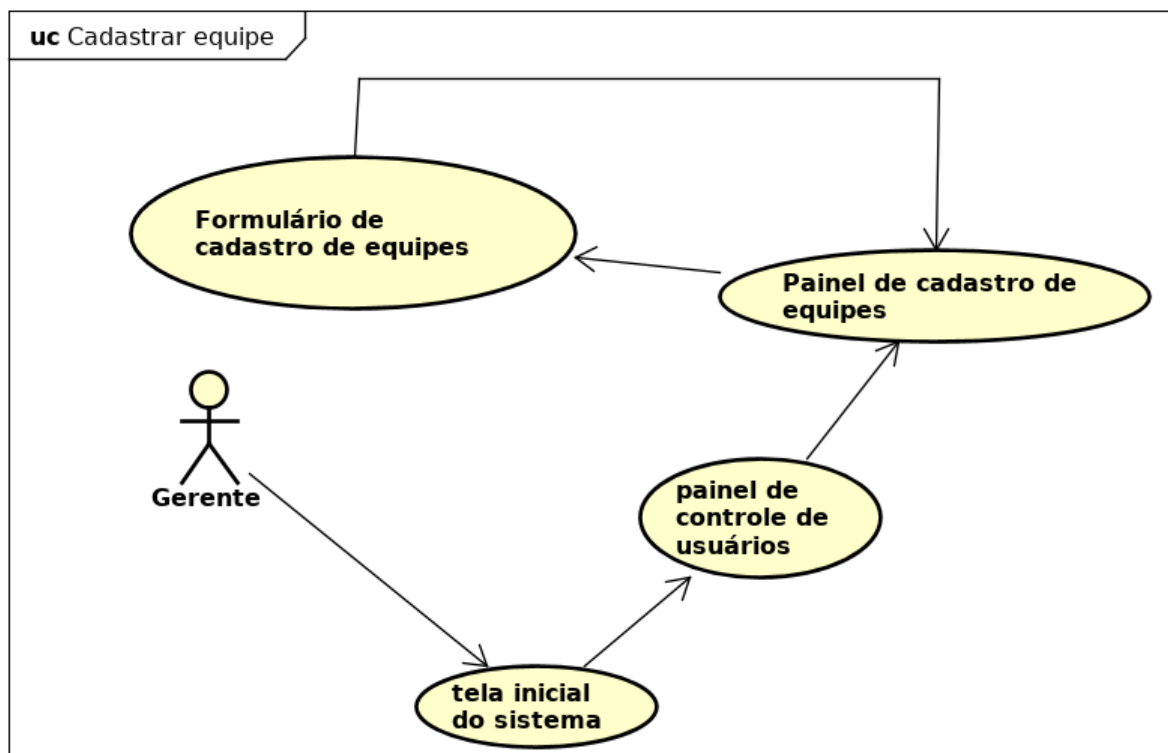
Figura 13 - Níveis de acesso do usuário



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

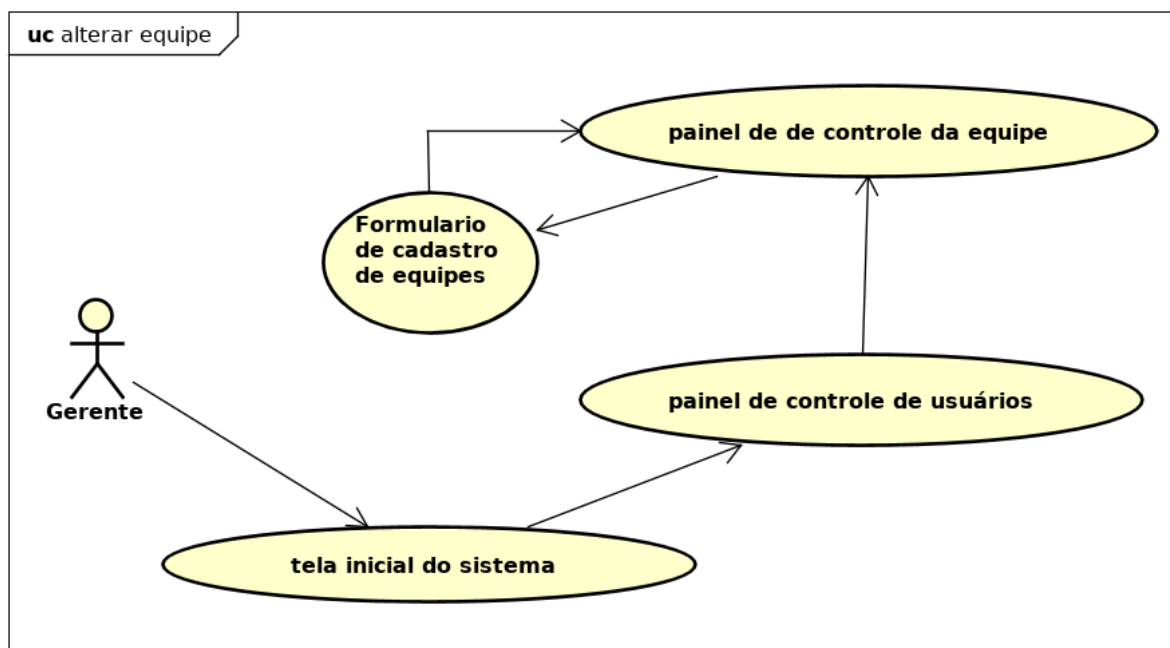
Figura 14 - Cadastrar equipe



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

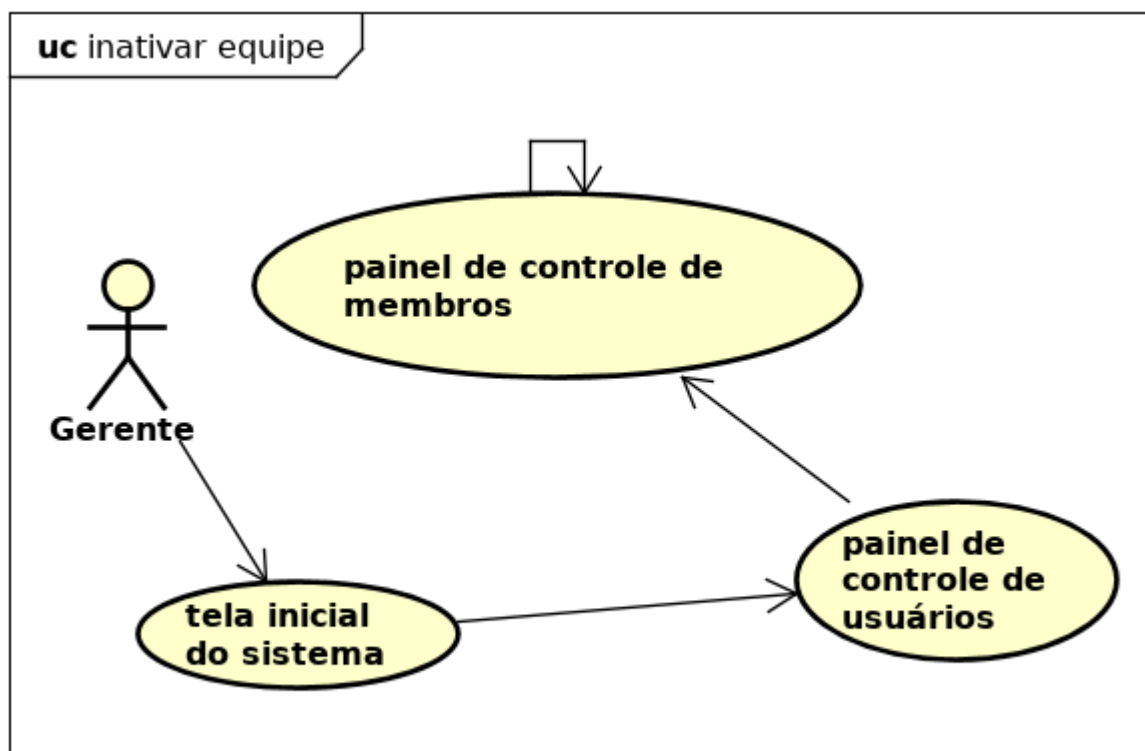
Figura 15 - Alterar equipe



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

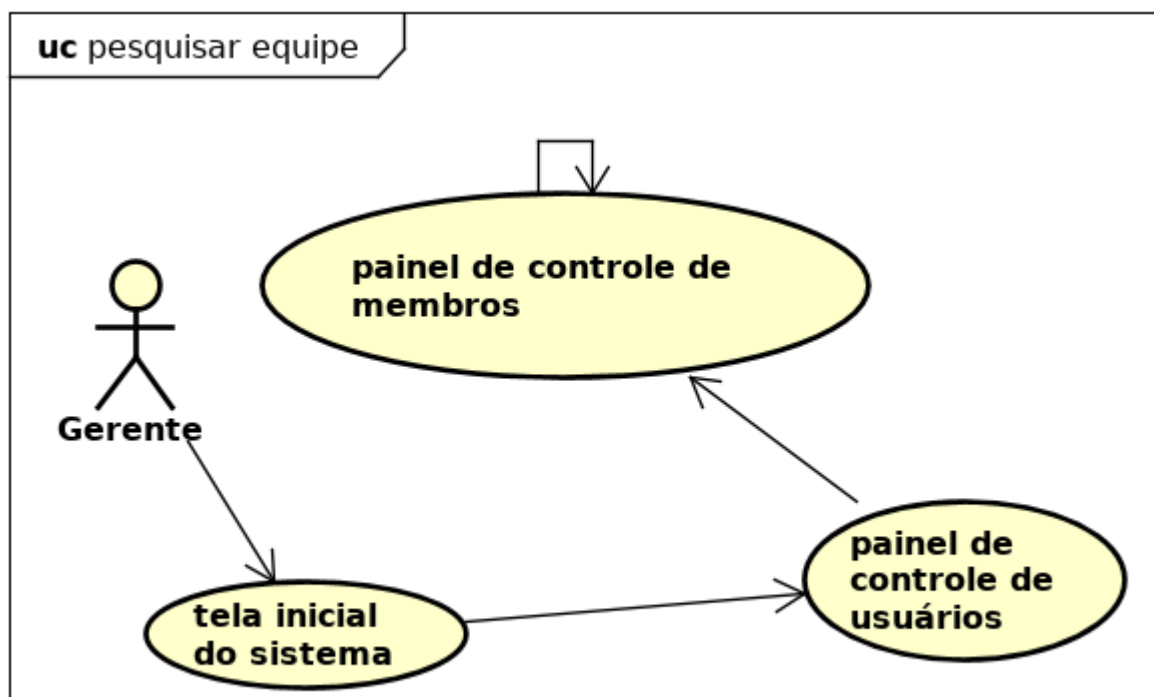
Figura 16 - Inativar equipe



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

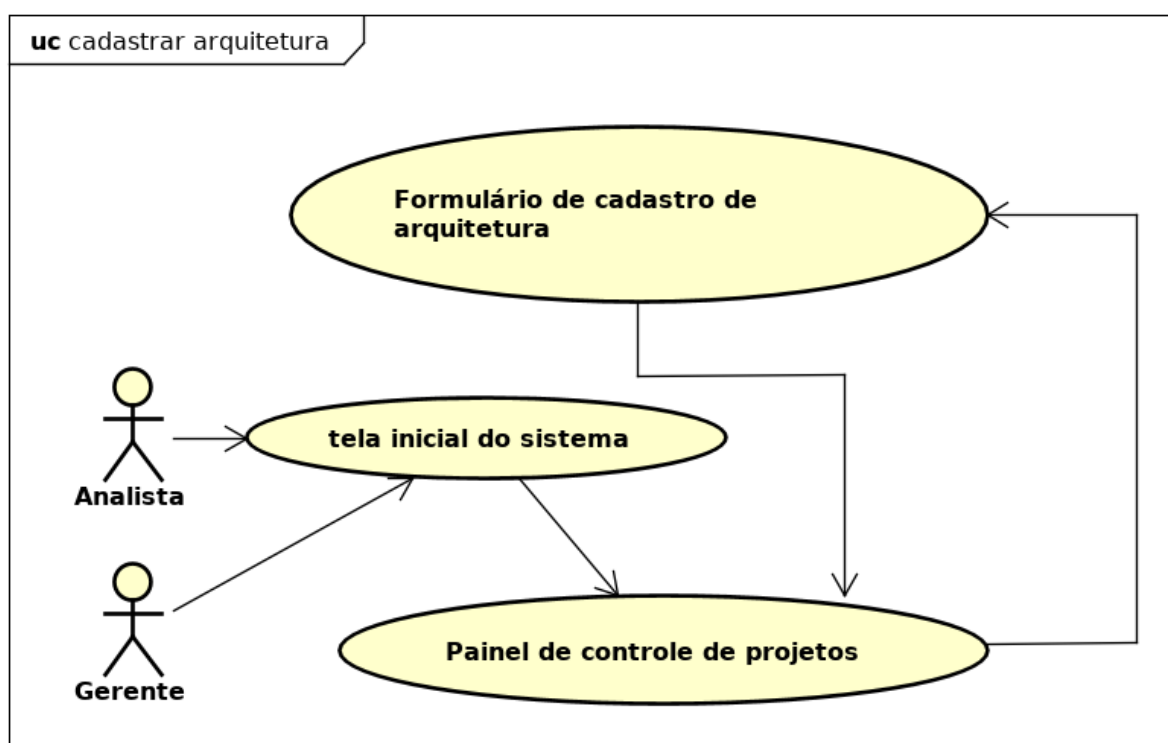
Figura 17 - Pesquisar equipe



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

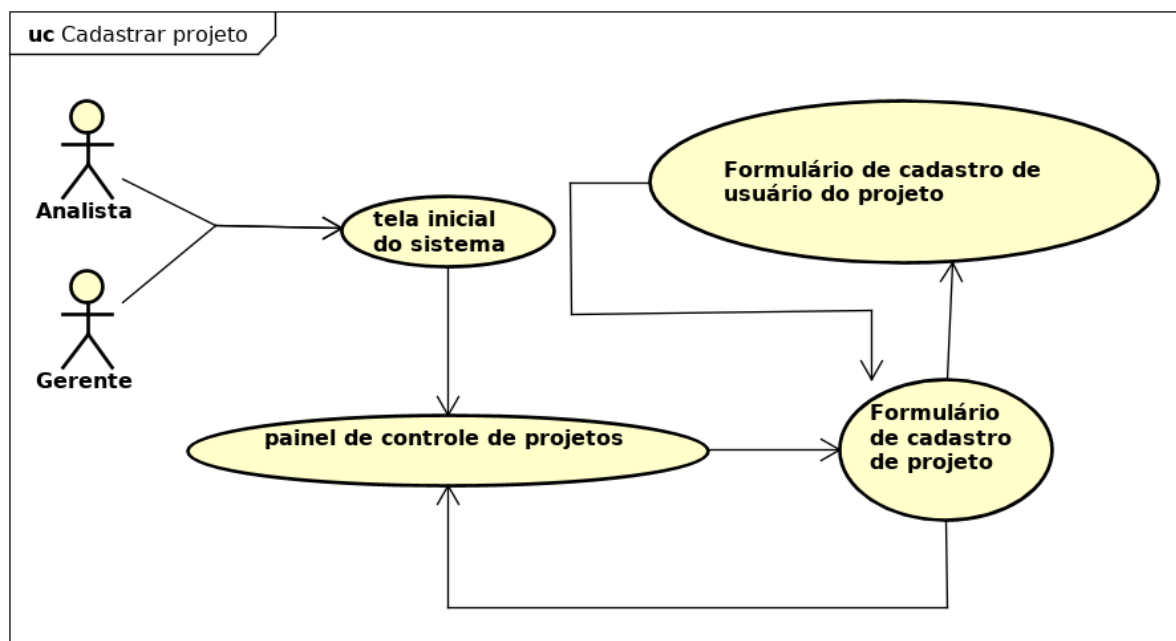
Figura 18 - Cadastrar arquitetura



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

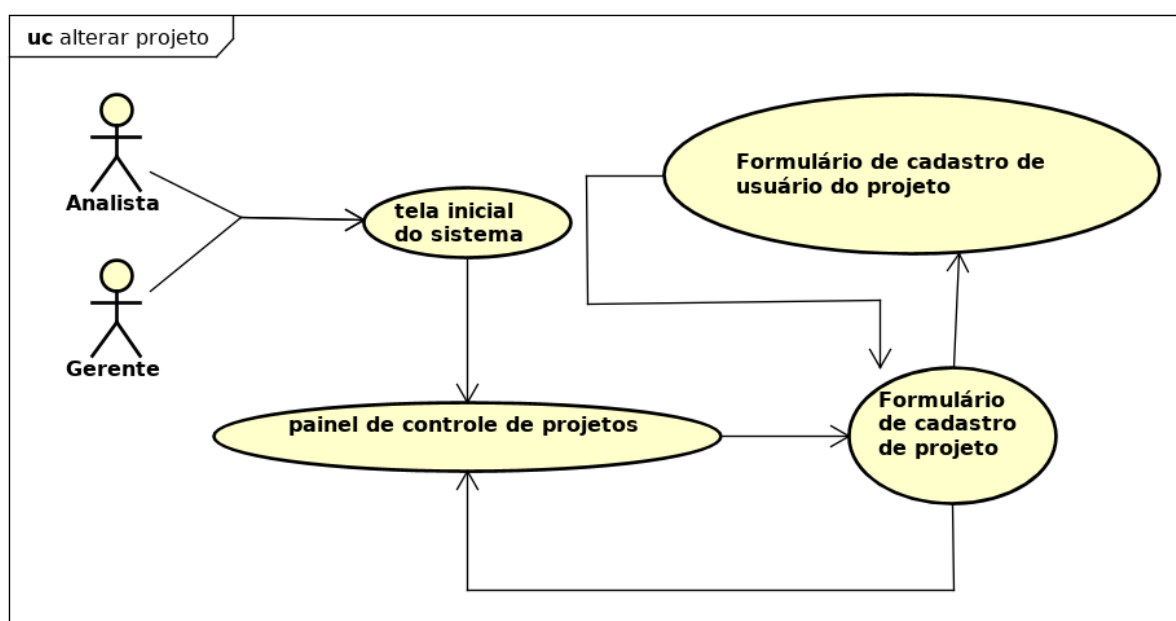
Figura 19 - Cadastro de projeto



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

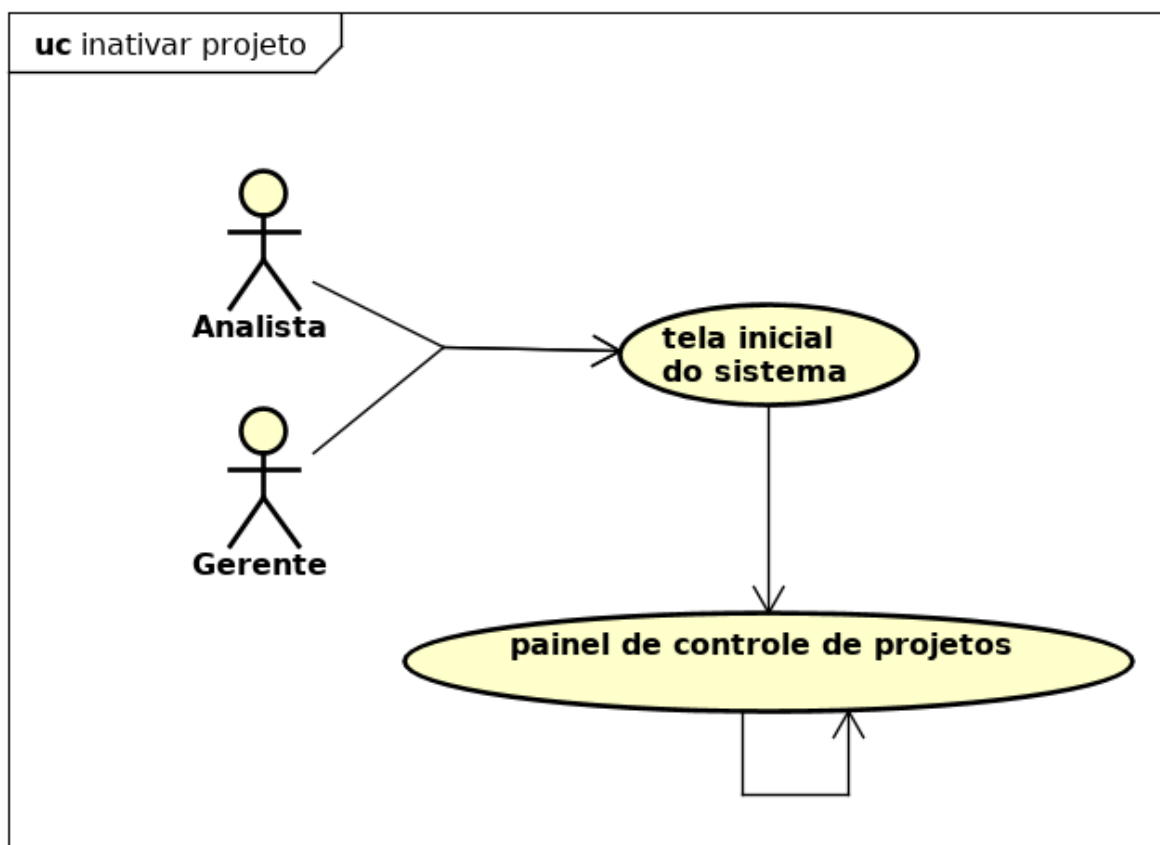
Figura 20 - Alterar projeto



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

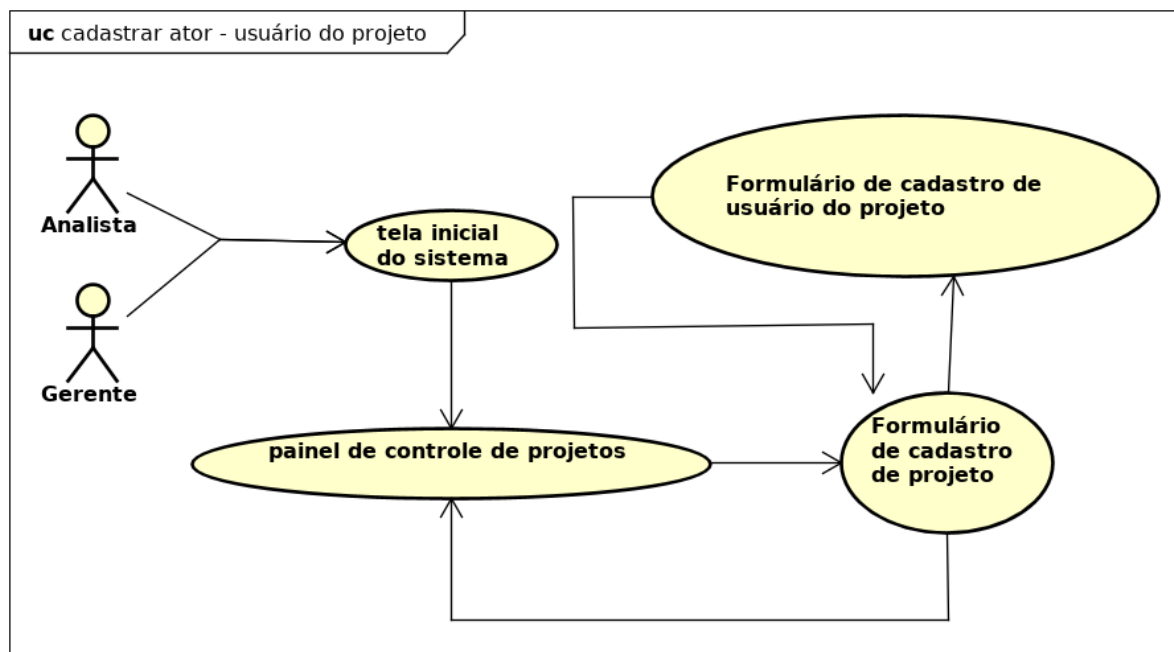
Figura 21 - Inativar projeto



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

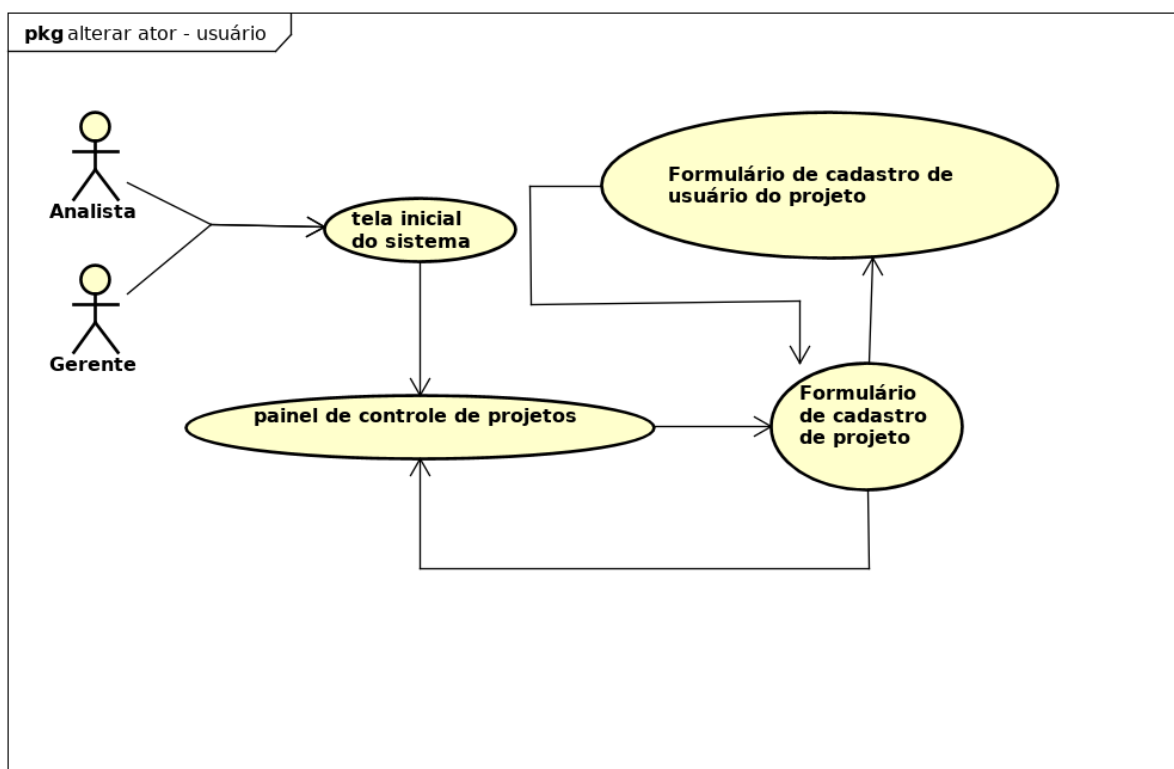
Figura 22 - Cadastrar ator



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

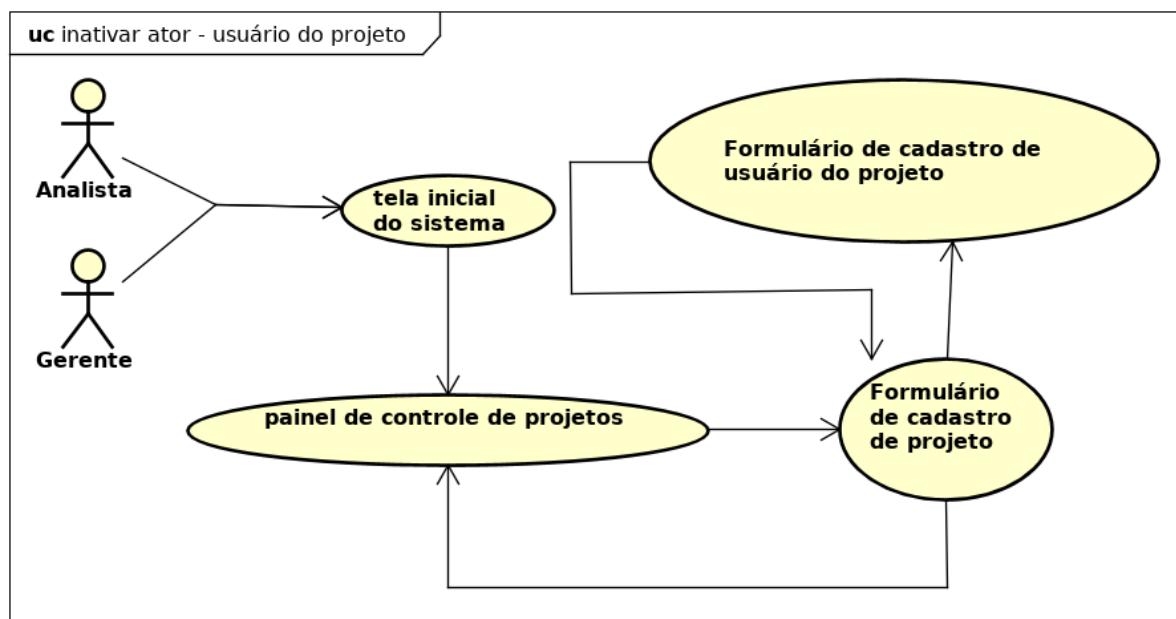
Figura 23 - Alterar ator



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

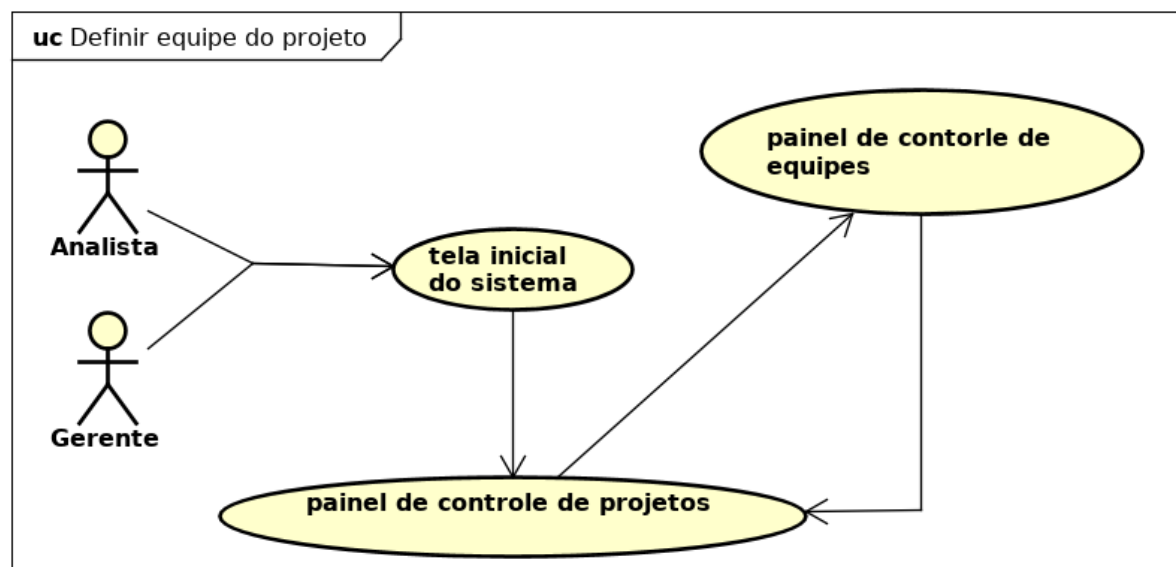
Figura 24 - Inativar ator



powered by Astah

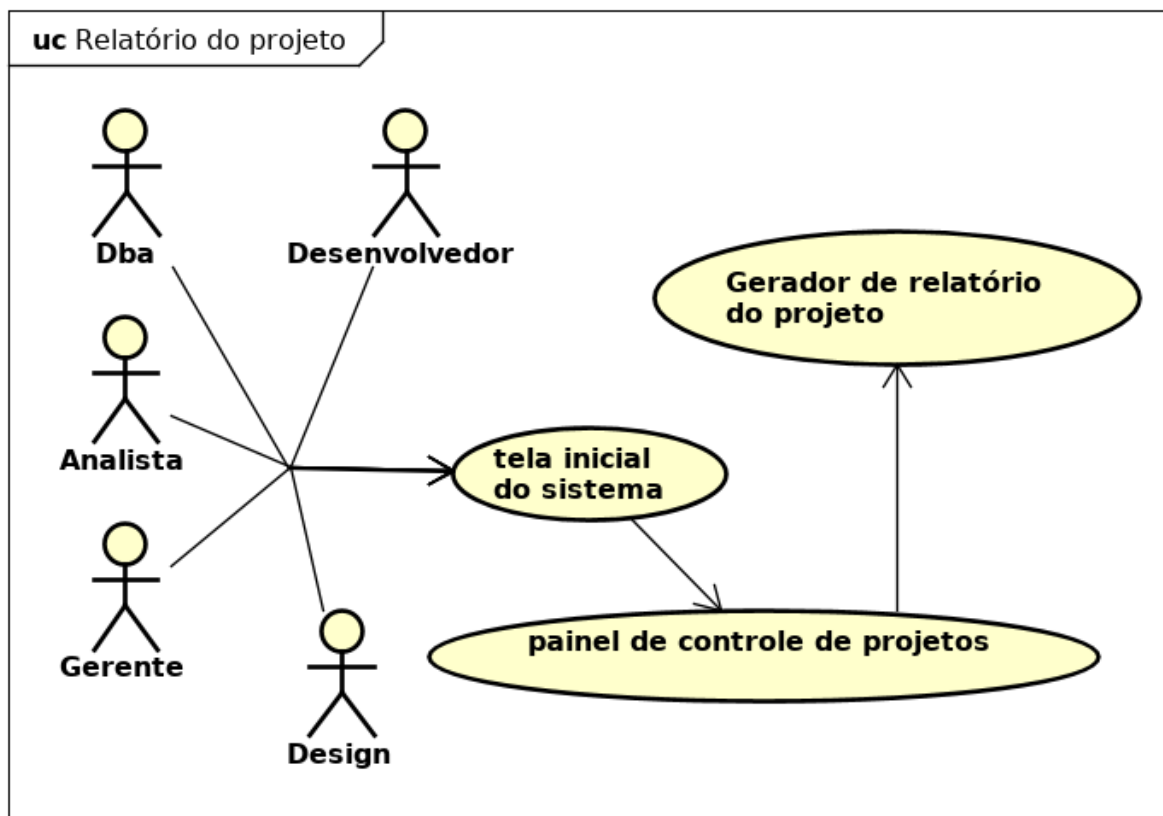
Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 25 - Definir equipe do projeto



powered by Astah

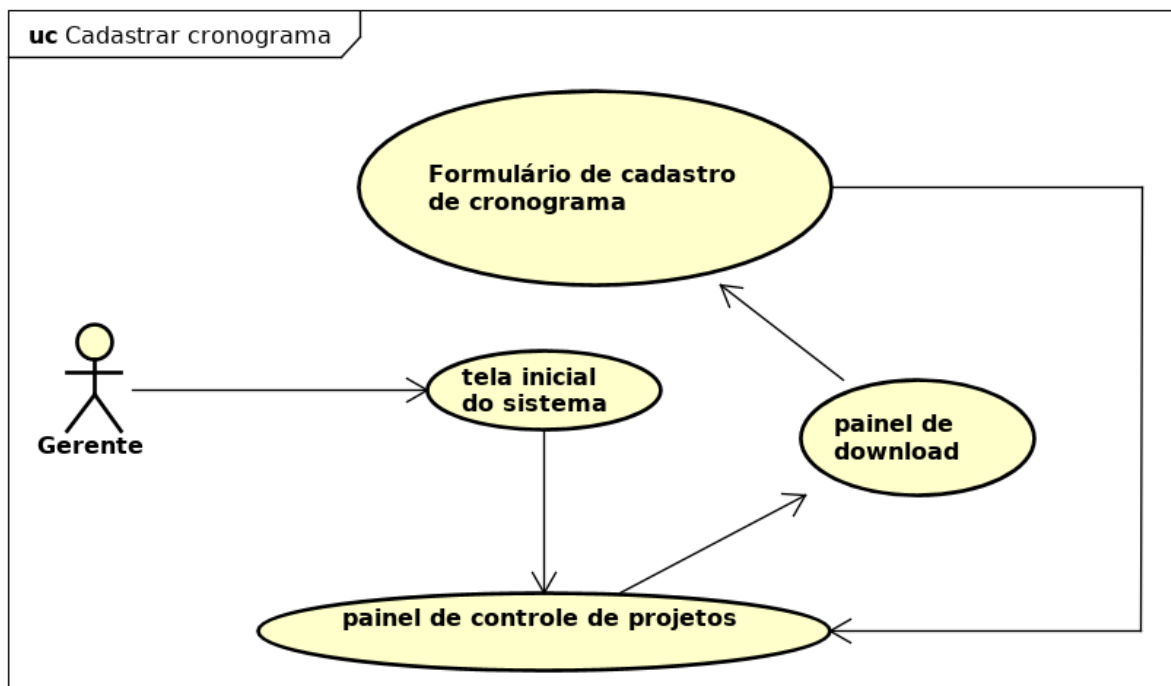
Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 26 - Relatório do projeto

powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

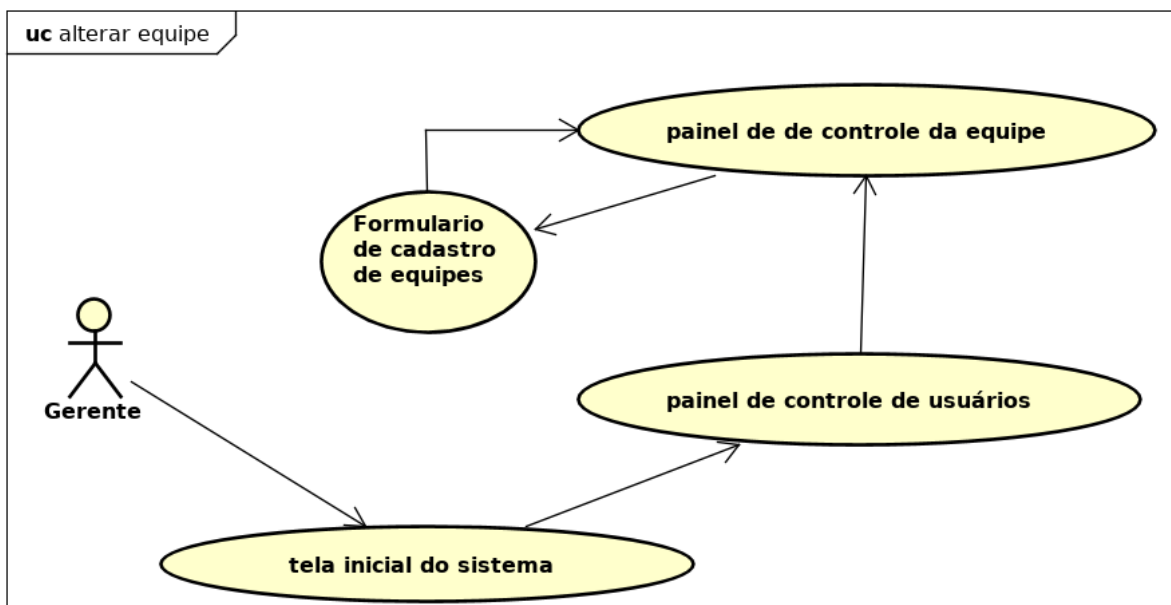
Figura 27 - Cadastrar cronograma



powered by Astah

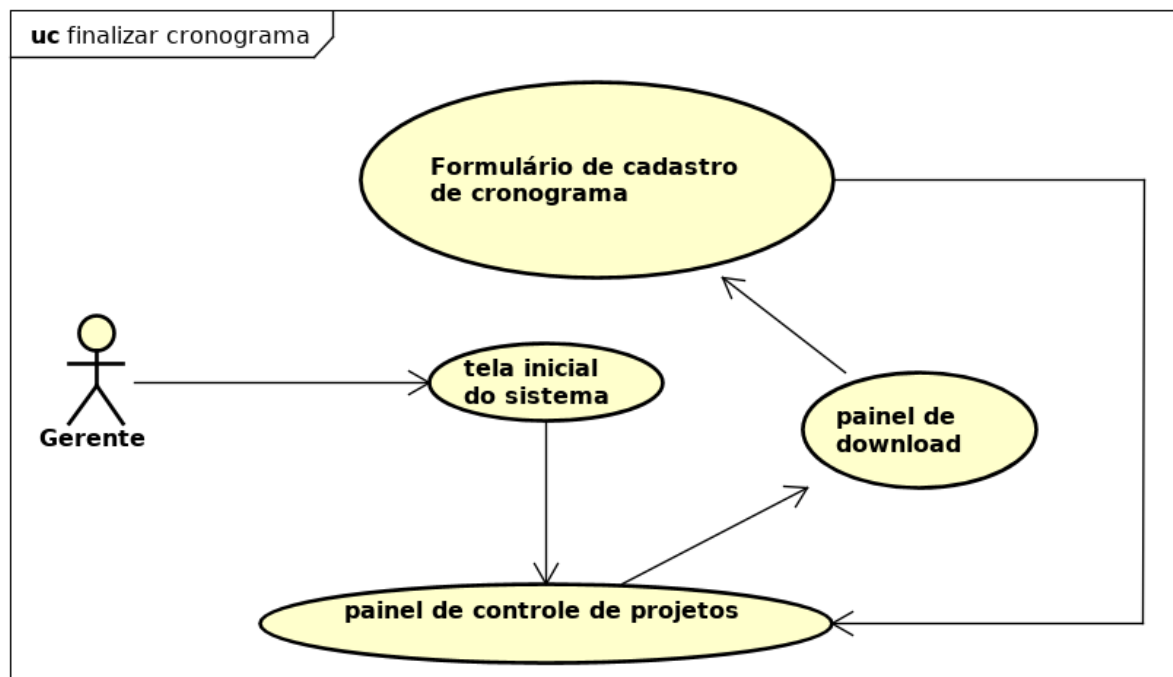
Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 28 - Alterar cronograma



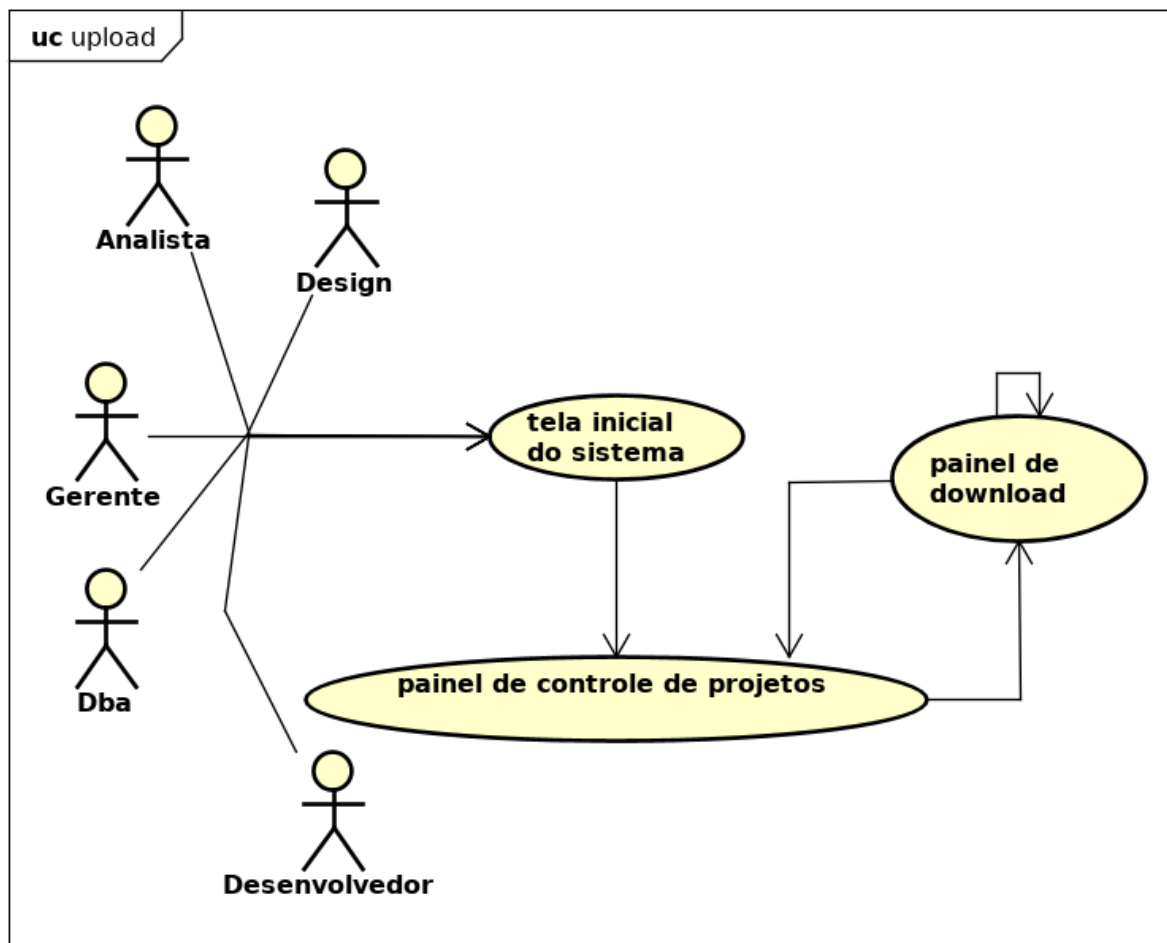
powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 29 - Finalizar cronograma

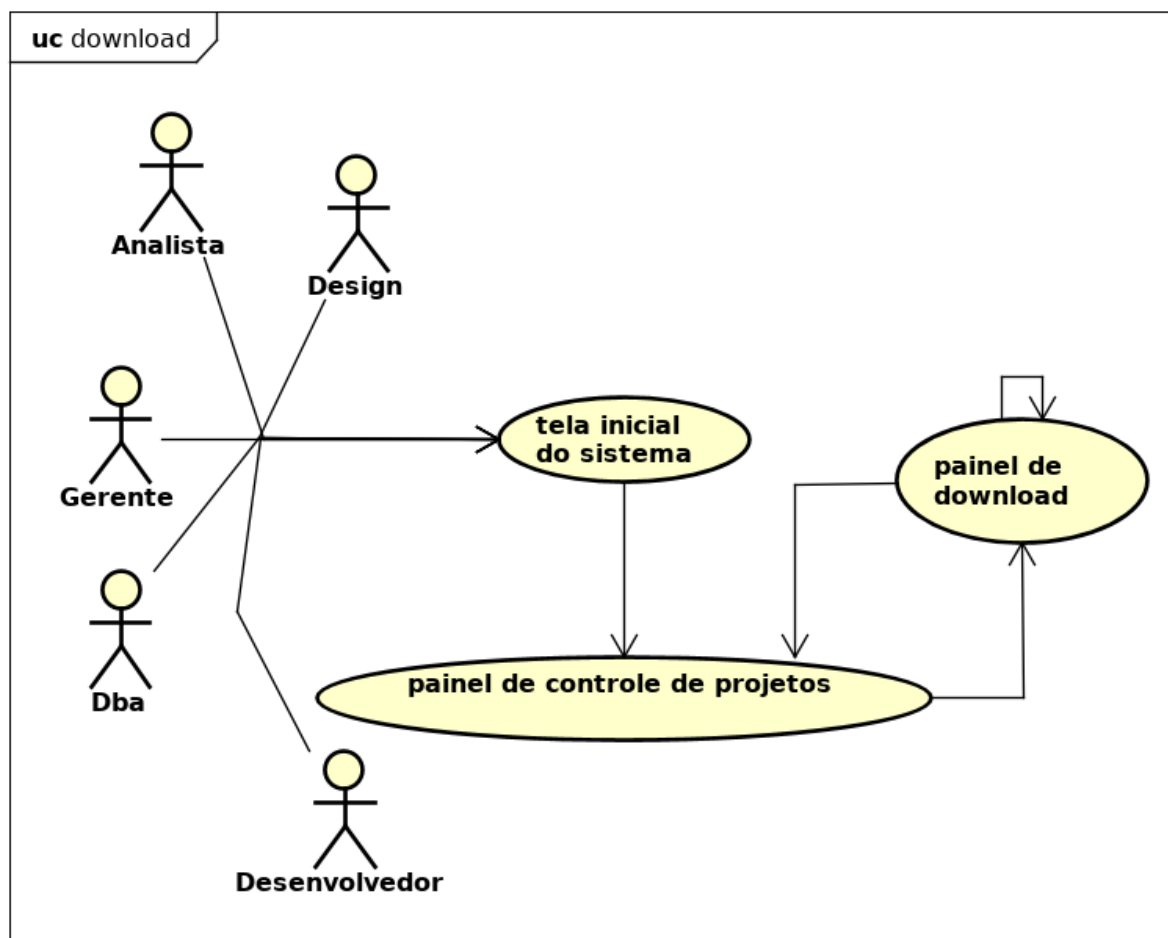
powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 30 - Upload de arquivos

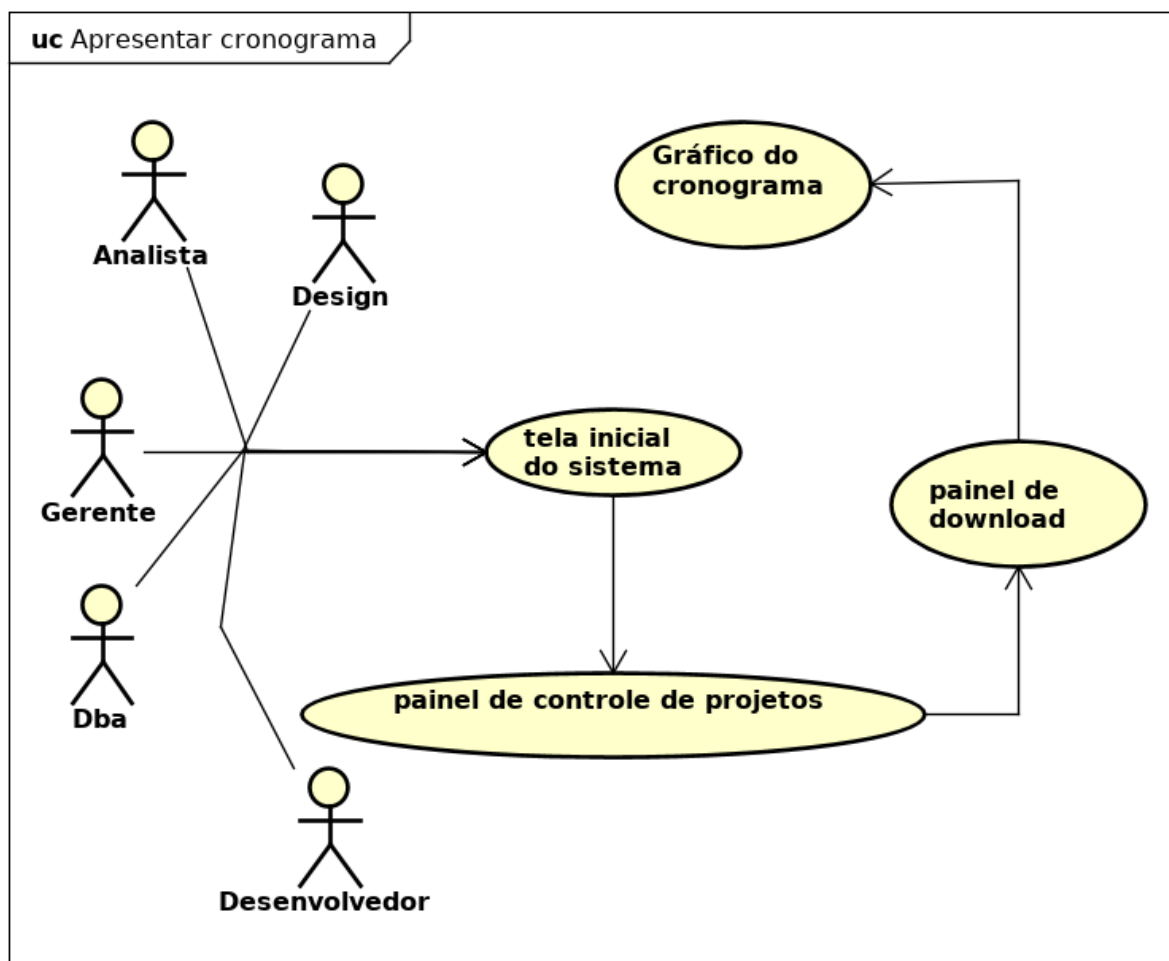
powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 31 - Download de arquivos

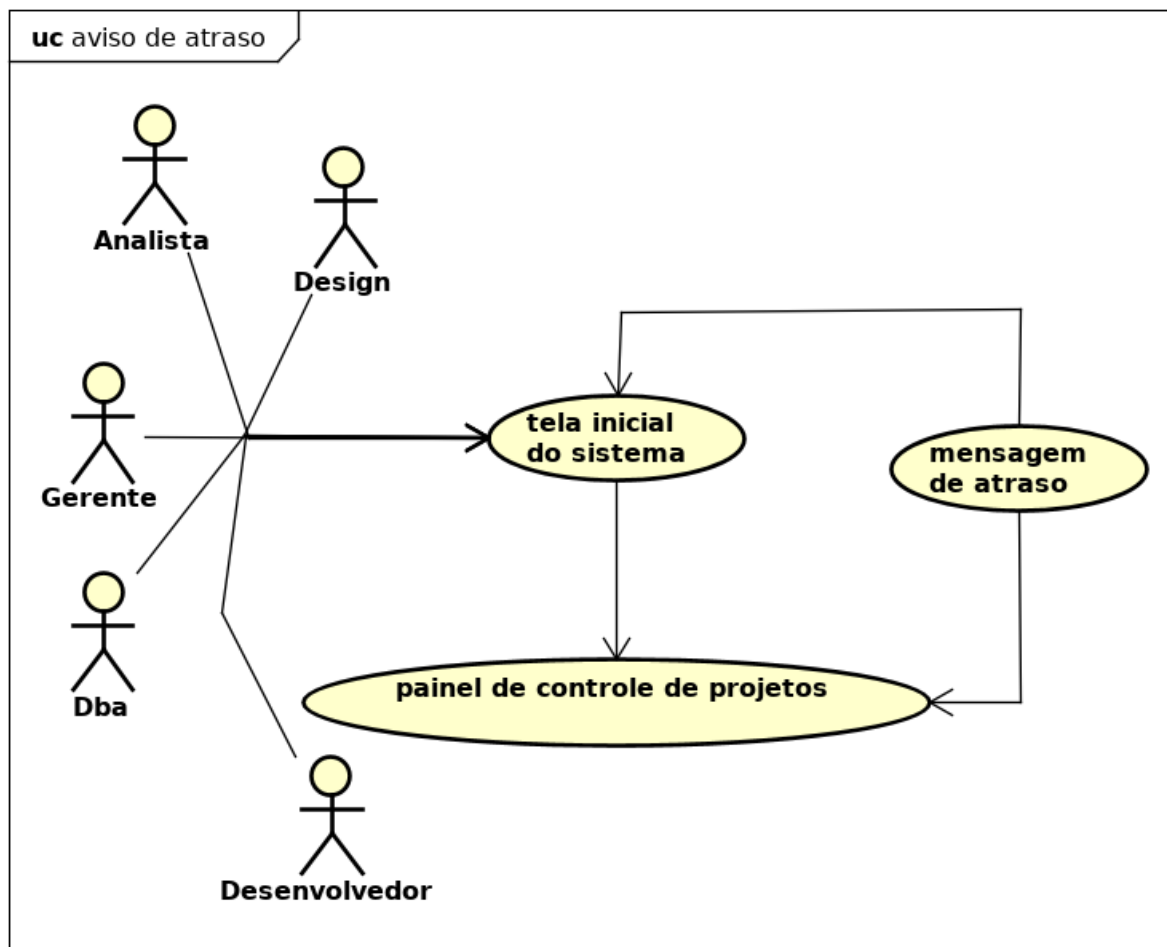
powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

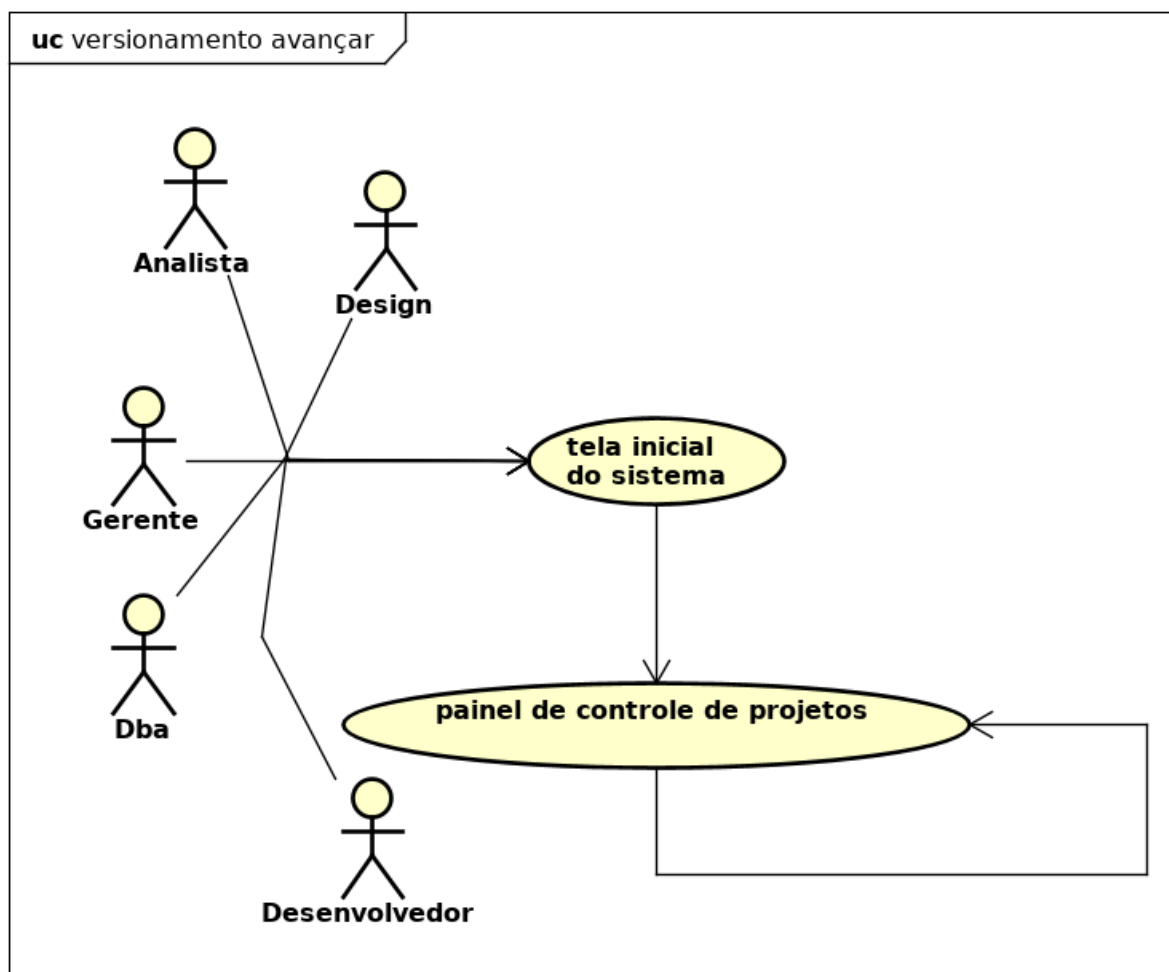
Figura 32 - Visualização de cronograma

powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

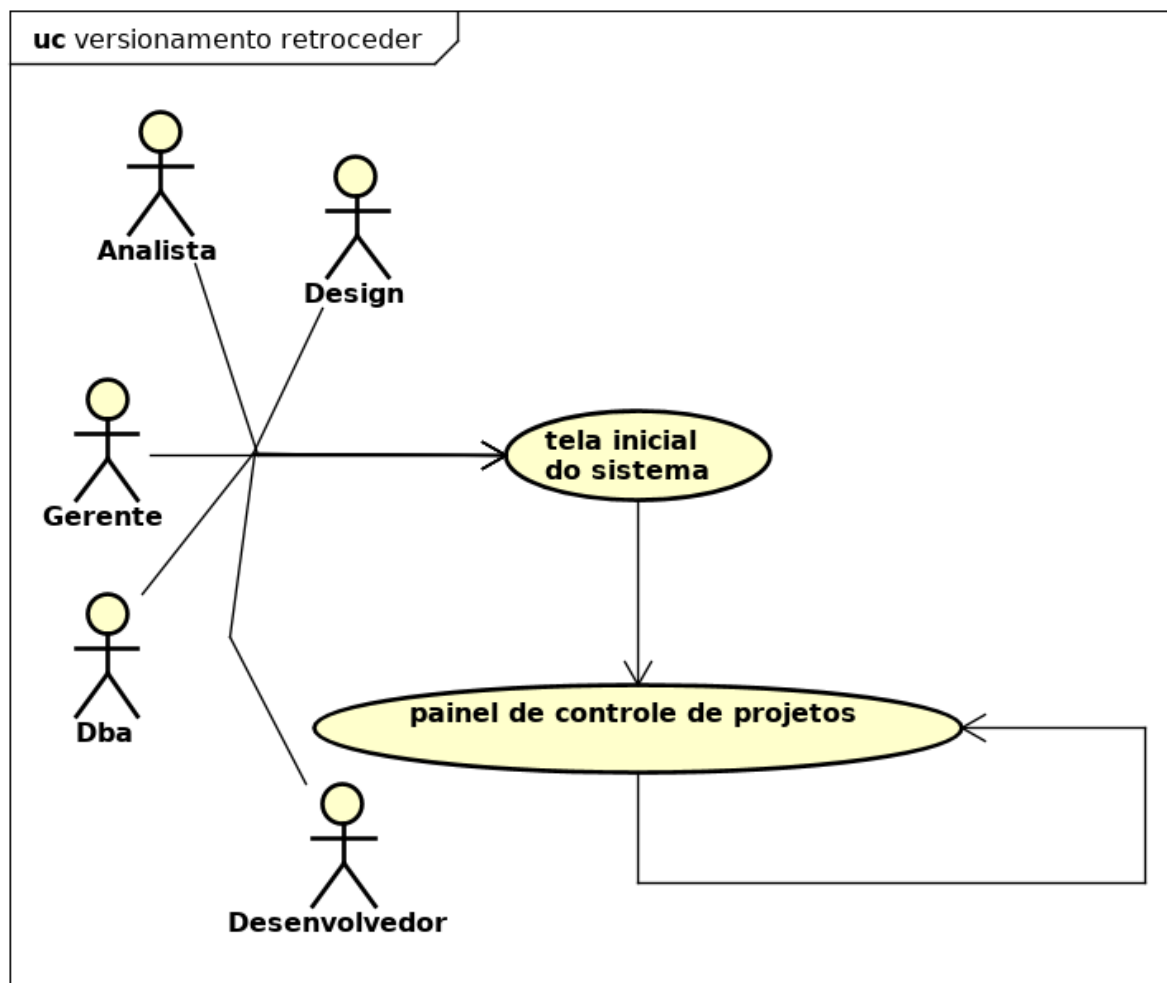
Figura 33 - Aviso de atraso para usuário

Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 34 - Versionamento avançar

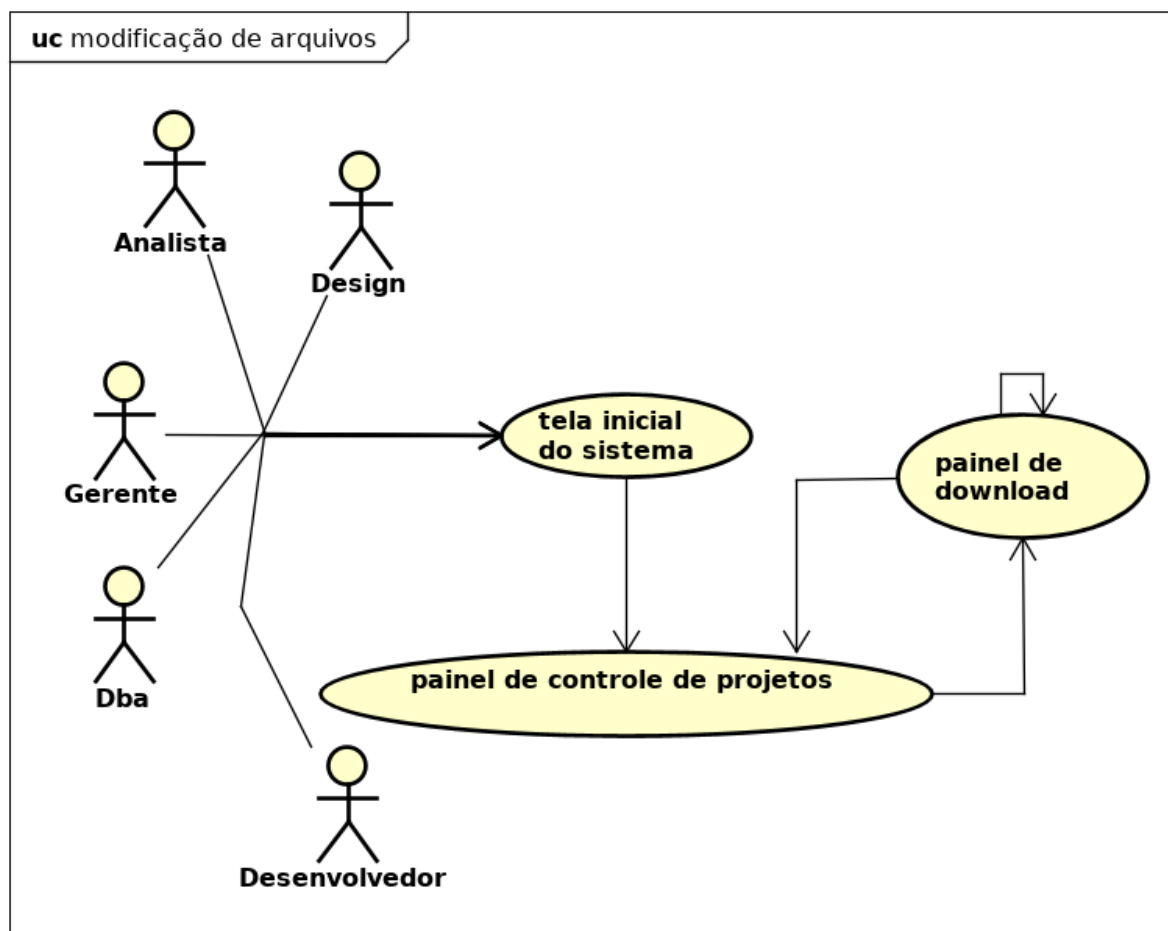
powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 35 - Versionamento retroceder

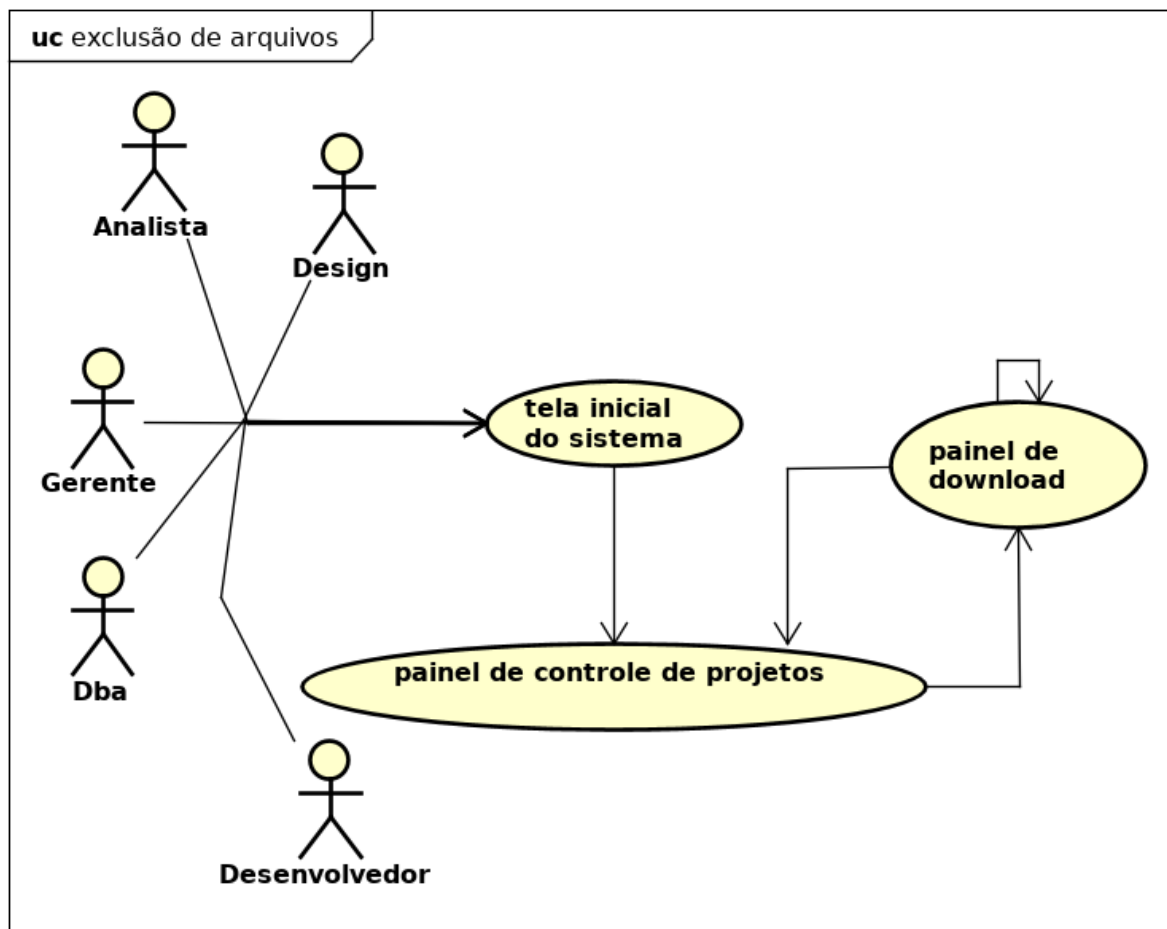
powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

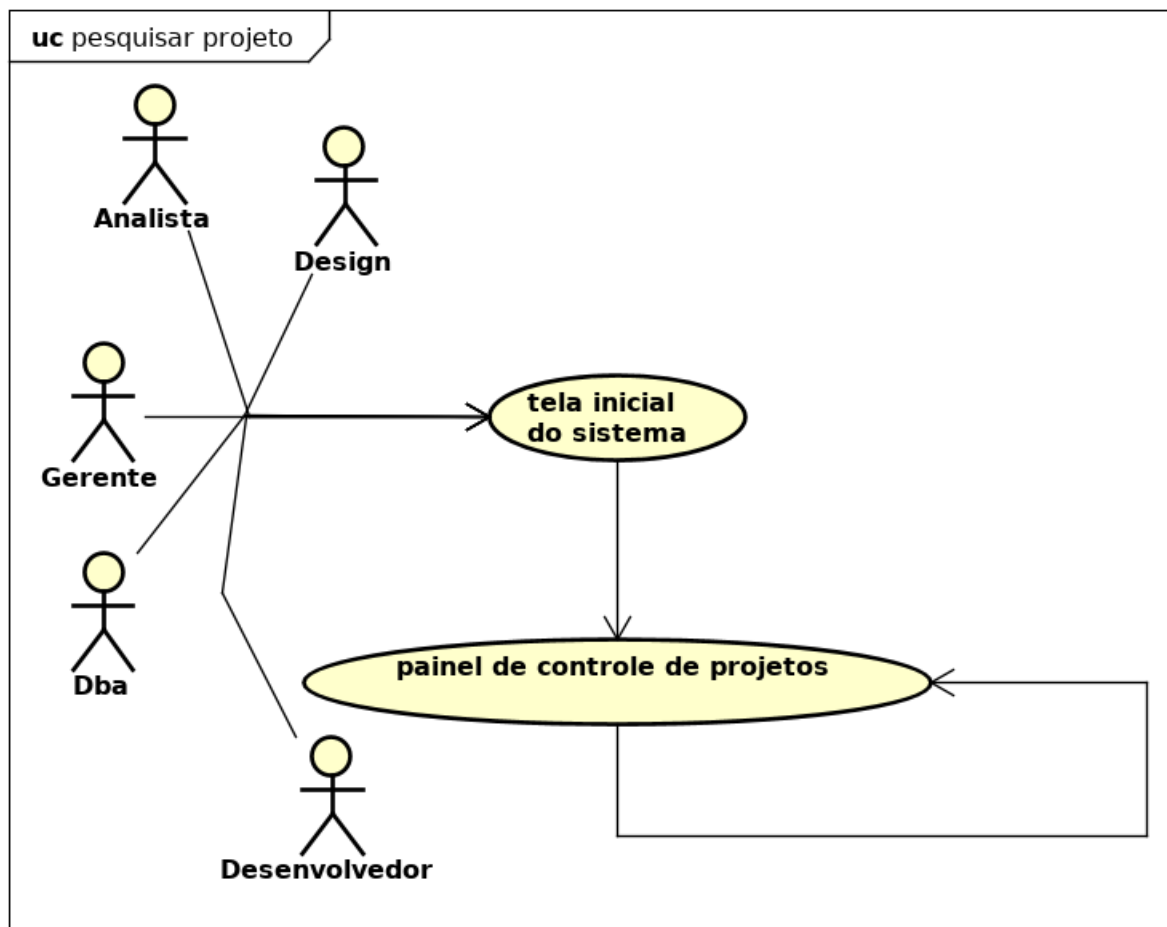
Figura 36 - Modificação de arquivos

powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

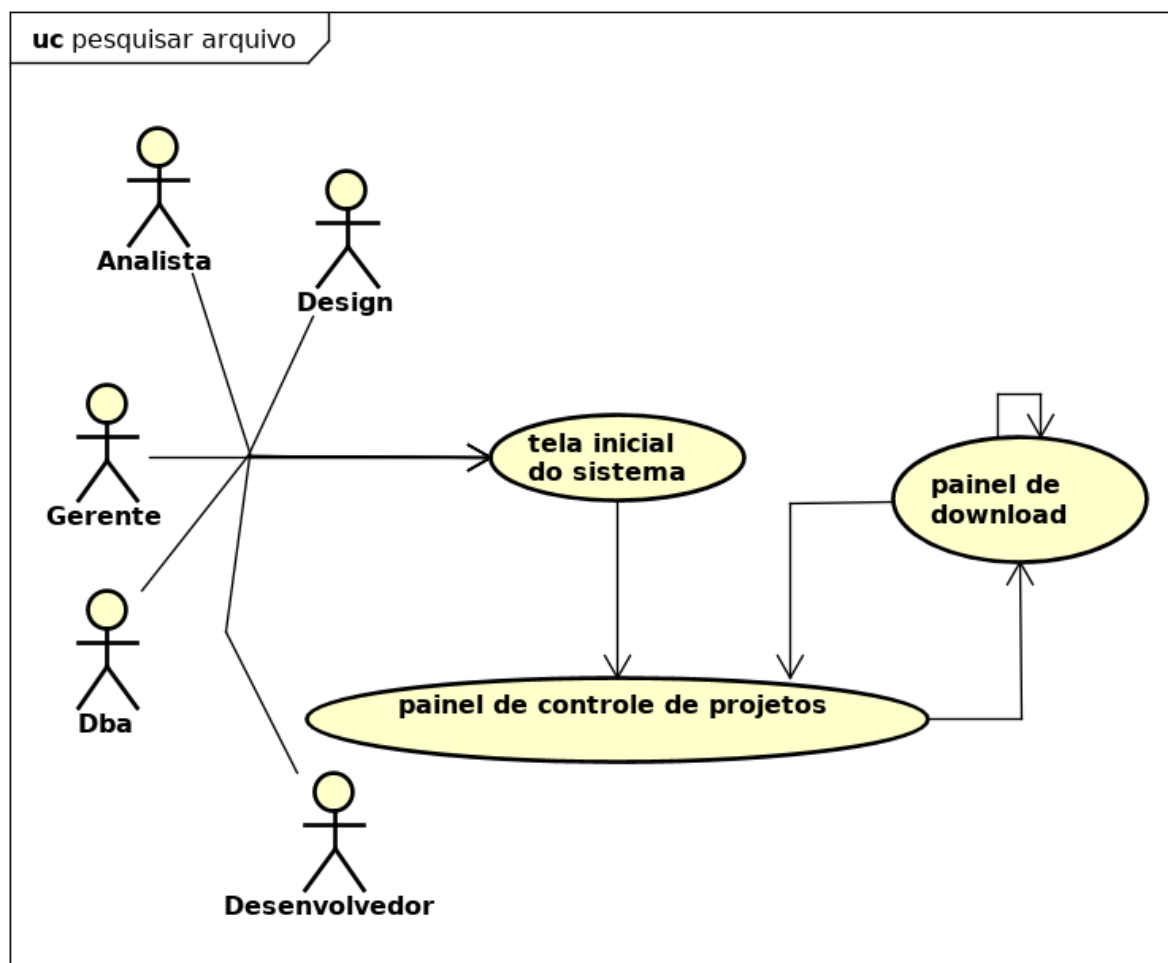
Figura 37 - Exclusão de arquivos

Fonte: Figura elaborada pelo autor

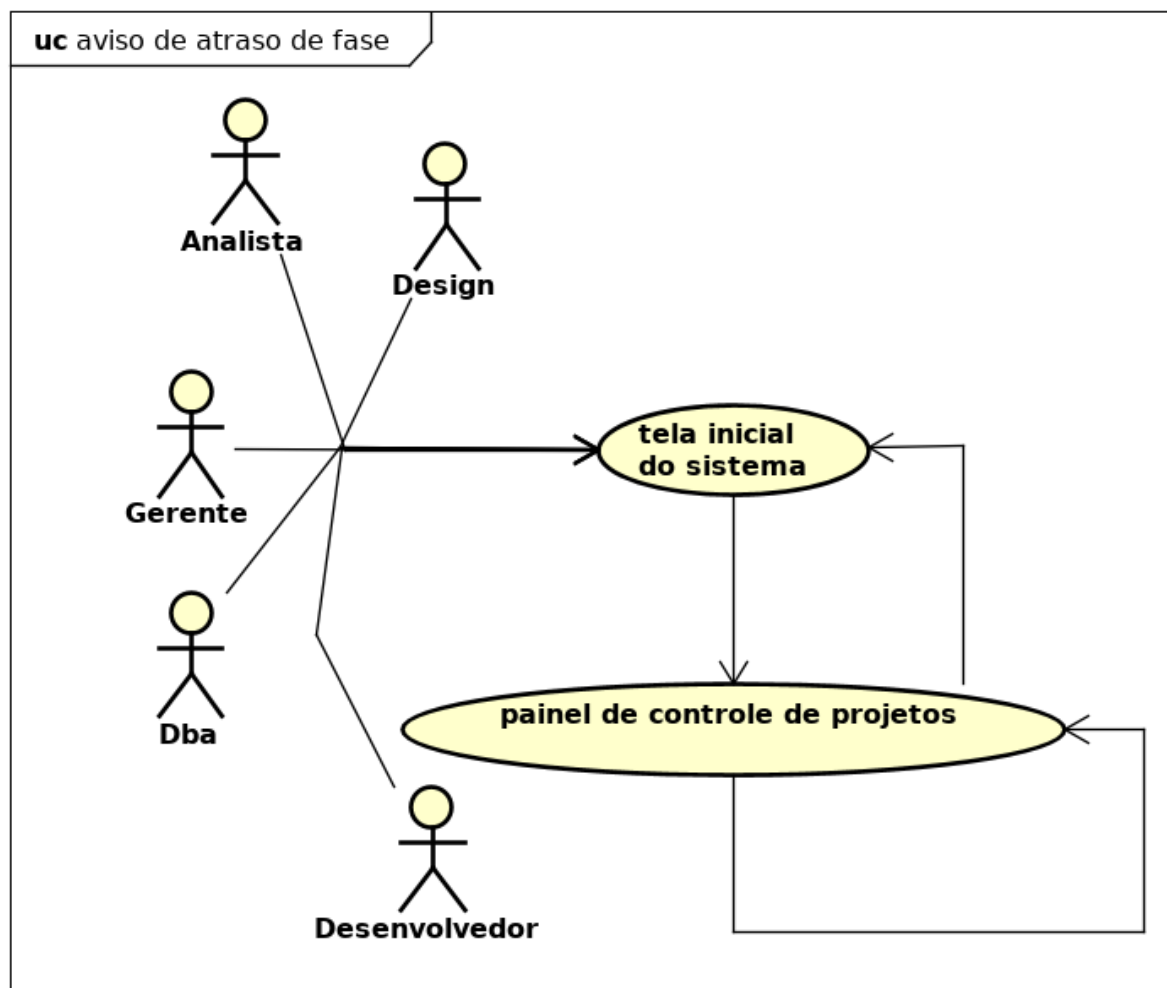
Figura 38 - Pesquisar projeto

powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

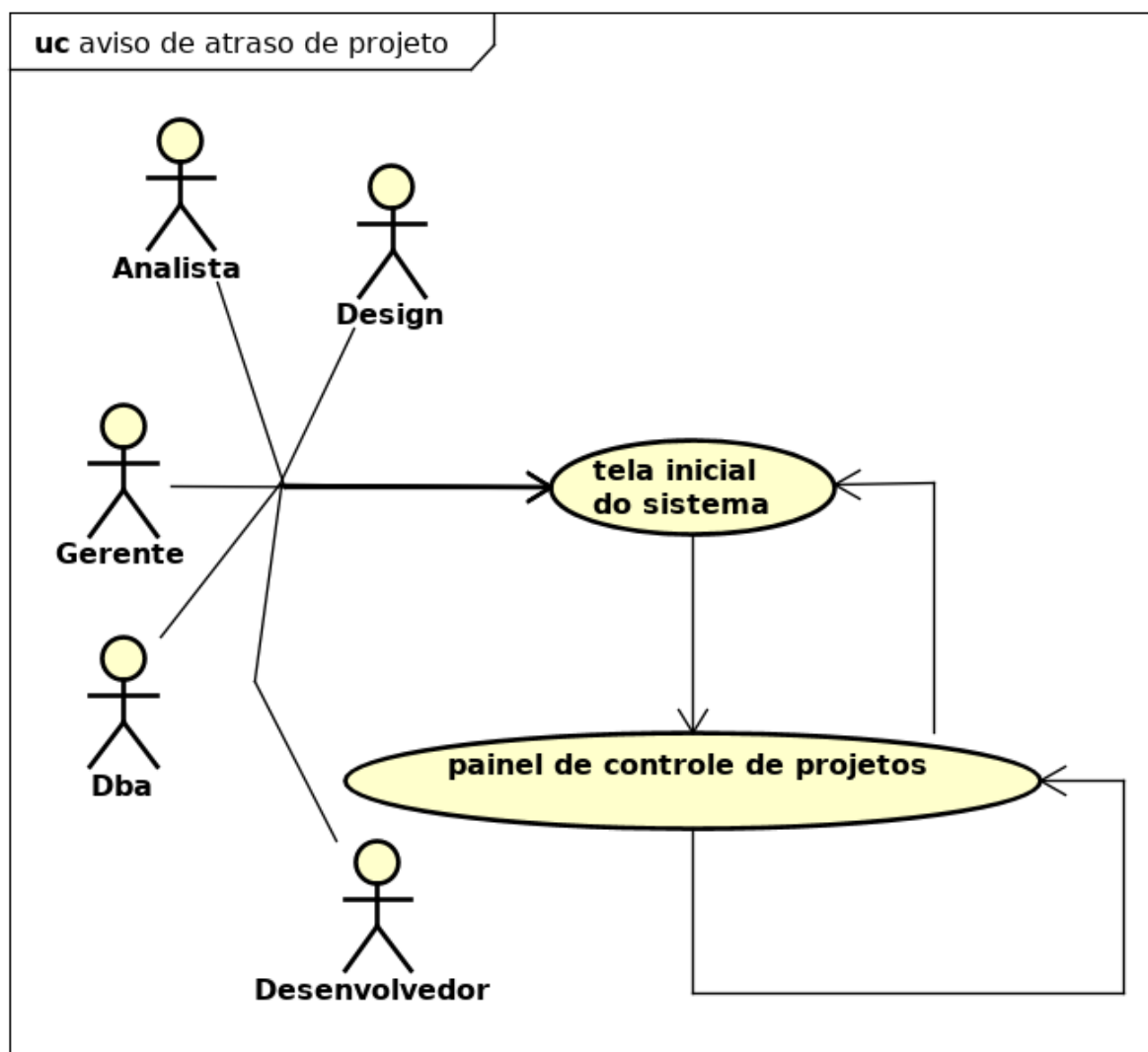
Figura 39 - Pesquisar arquivo

Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 40 - Aviso de atraso da fase

powered by Astah

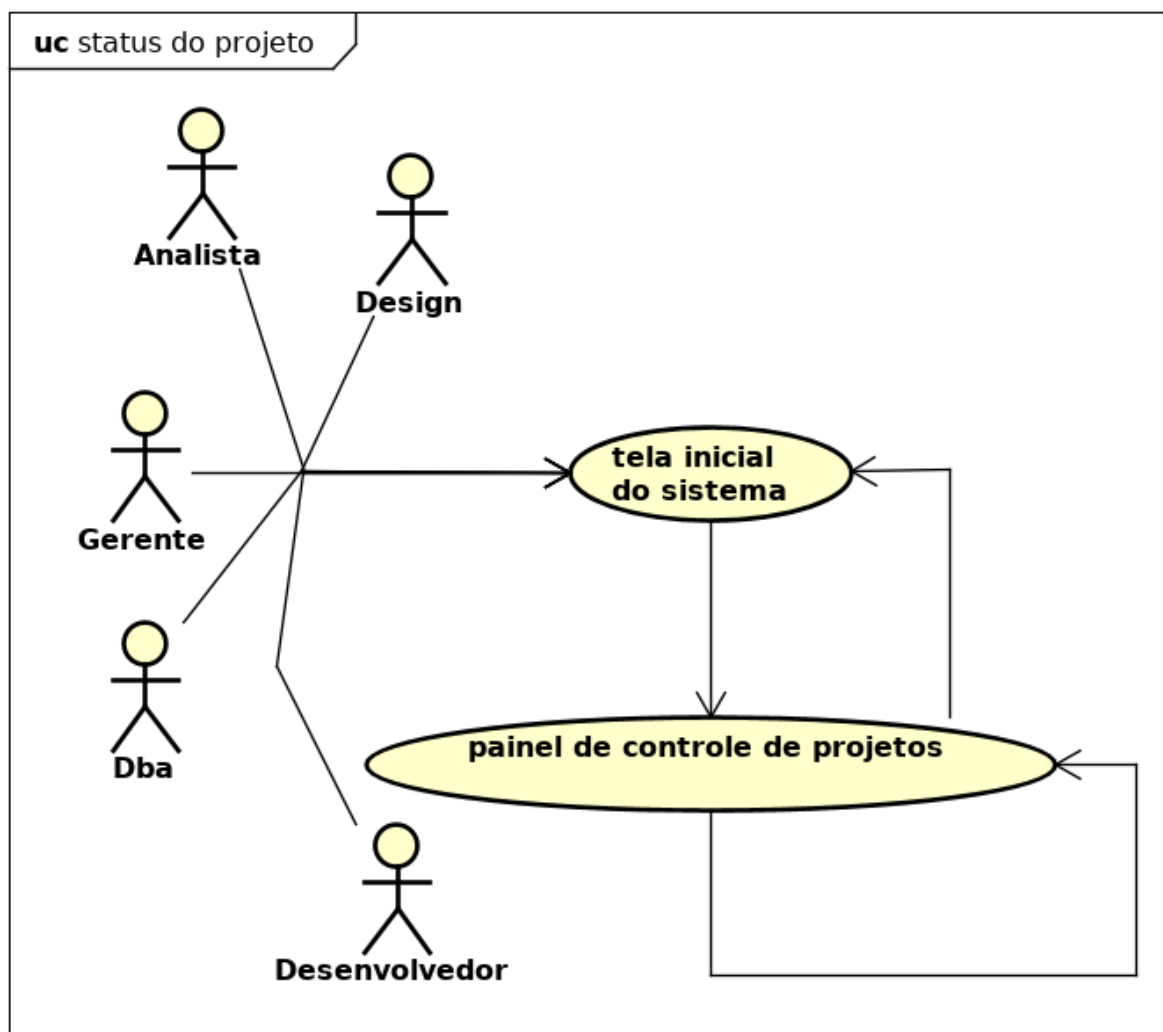
Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 41 - Aviso de atraso do projeto

powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

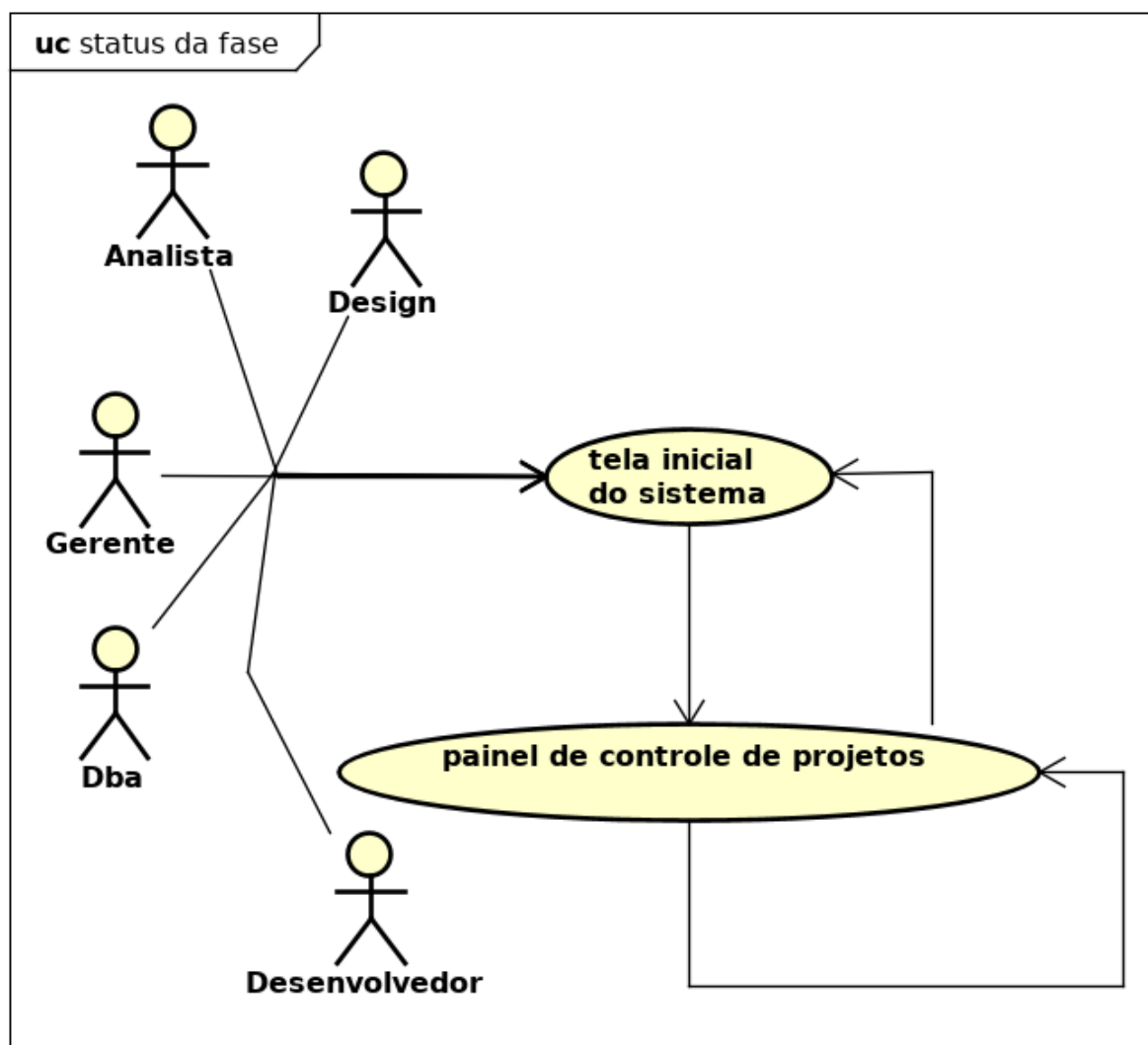
Figura 42 - Status do projeto



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

Figura 43 - Status da fase



powered by Astah

Fonte: Figura elaborada pelo autor

3.4.3 Descrição textual dos casos de uso

ID: C01

Nome: Realizar login.

Atores: Gerente, Analista, DBA, Desenvolvedor, Design.

Descrição: O ator realizará a autenticação de seu usuário no sistema para obter acesso ao menu principal e suas funcionalidades de acordo com o seu nível de acesso.

Pré-condição: O usuário do ator deverá possuir cadastro prévio no sistema.

Pós-condição: O usuário do ator estará autenticado no sistema e terá acesso ao sistema.

Fluxo principal:

1. O ator acessa a página de autenticação.
2. O ator insere usuário e senha no formulário apresentado.
3. O sistema verifica se o usuário e a senha fornecidos são válidos.
4. O ator obtém acesso ao sistema, e acessa os itens do menu de acordo com seu nível de acesso.

Fluxo alternativo:

1. Caso a autenticação de usuário e senha sejam inválidos, uma mensagem será exibida "Usuário ou senha inválidos".

ID: C02

Nome: Cadastro de membro.

Atores: Gerente.

Descrição: O ator realizará o cadastramento de um novo membro de uma equipe.

Pré-condição: O ator deve estar autenticado no sistema.

Pós-condição: O membro criado poderá se integrar a uma equipe e a um usuário.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão membros.
3. O ator deverá clicar no botão adicionar membros

4. O ator deverá clicar no cargo em que o novo membro participará.
 - a. O ator deve escolher entre os cargos gerente, design, dba, analista, desenvolvedor.
5. O ator deverá inserir o nome completo do novo membro.
6. O ator deverá escolher o estado do novo membro.
7. O ator deverá escolher a cidade do novo membro.
8. O ator deverá inserir o número do cep do novo membro.
9. O ator deverá inserir o endereço do novo membro.
10. O ator deverá inserir o número do endereço do novo membro.
11. O ator deverá inserir o nome do bairro do novo membro.
12. O ator deverá inserir o complemento do endereço do novo membro.
13. O ator deverá inserir o número de telefone do novo membro.
14. O ator deverá inserir o número de celular do novo membro.
15. O ator deverá inserir o email do novo membro.
16. O ator deverá clicar no botão salvar.
17. O sistema deverá apresentar uma mensagem de membro cadastrado.

ID: C03

Nome: Alterar membro

Atores: Gerente.

Descrição: O ator realizará a alteração dos dados de um membro.

Pré-condição: O ator deverá estar autenticado no sistema.

Pós-condição: O membro selecionado terá os dados alterados.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.

2. O ator deverá clicar no botão membros.
3. O ator deverá selecionar o membro e clicar no botão alterar.
4. O ator deverá escolher qual dado irá alterar.
5. O ator deverá clicar no botão salvar.
6. O sistema deverá apresentar uma mensagem de membro alterado.

ID: C04

Nome: Inativar membro

Atores: Gerente.

Descrição: O ator realizará inativação de um membro.

Pré-condição: O ator deverá estar autenticado no sistema.

Pós-condição: O membro selecionado será inativado e não poderá ser selecionado novamente no sistema.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão membros.
3. O ator deverá selecionar o membro e clicar no botão excluir.
4. O sistema irá retirar da tela o membro.

ID: C05

Nome: Alterar foto do membro

Atores: Gerente.

Descrição: O ator deverá modificar a foto de um membro.

Pré-condição: Ter membro cadastrado no sistema.

Pós-condição: O membro selecionado terá sua foto modificada.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão membros.
3. O ator deverá clicar selecionar o membro e clicar na imagem que já consta no membro.
4. O sistema deverá apresentar uma tela para selecionar o caminho de onde se encontra a foto.
5. O ator deverá selecionar a nova foto e clicar no botão selecionar.
6. O sistema deverá modificar a foto do membro selecionado apresentando a nova foto do membro.

Fluxo alternativo:

7. Se o ator selecionar uma foto com extensão proibida o sistema deverá apresentar uma mensagem de imagem inválida.

ID: C06

Nome: Pesquisar membro

Atores: Gerente.

Descrição: Realizar pesquisa de membros já cadastrados.

Pré-condição: Ter membros cadastrados.

Pós-condição: Selecionar o membro.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão membros.
3. O ator deverá inserir o nome do membro no campo de pesquisa.
4. O sistema deverá selecionar o membro pesquisado.

Fluxo alternativo:

5. Caso o sistema não encontre o nome do membro, deverá apresentar uma mensagem de membro não encontrado.

ID: C07

Nome: Cadastro de usuário

Atores: Gerente.

Descrição: O ator realizará o cadastramento de um novo usuário.

Pré-condição: O ter membro cadastrado.

Pós-condição: O usuário cadastrado poderá ter acesso ao sistema.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão novo usuário.
3. O ator deverá inserir o nome de usuário.
4. O ator deverá inserir uma senha.
5. O ator deverá selecionar qual cargo o usuário terá.
6. O ator deverá selecionar qual membro será atribuído a conta de usuário que está sendo cadastrada.

Fluxo alternativo:

7. Todos os campos do cadastro deveram ser inseridos, caso campo não seja inserido o sistema deverá apresentar uma mensagem informando a necessidade de preenchimento de todos os campos do cadastro.

ID: C08

Nome: Alterar usuário

Atores: Gerente.

Descrição: O ator realizará a alteração dos dados de um membro.

Pré-condição: Ter usuário cadastrado.

Pós-condição: O usuário selecionado terá os dados alterados

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o usuário e clicar no botão alterar.
3. O ator deverá escolher qual dado irá alterar.
4. O ator deverá clicar no botão salvar.
5. O sistema deverá apresentar uma mensagem de usuário alterado.

ID: C09

Nome: Inativar usuário

Atores: Gerente.

Descrição: O ator realizará inativação de um membro.

Pré-condição: Ter usuário cadastrado.

Pós-condição: O membro selecionado será inativado e não poderá ser selecionado novamente no sistema.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o usuário e clicar no botão excluir.
3. O sistema irá retirar da tela o membro.

ID: C10

Nome: Pesquisar usuário

Atores: Gerente.

Descrição: Realizar pesquisa de usuários já cadastrados.

Pré-condição: Ter usuário cadastrado.

Pós-condição: Selecionar usuário pesquisado.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá inserir o nome do usuário no campo de pesquisa.
3. O sistema deverá selecionar o membro pesquisado.

Fluxo alternativo:

4. Caso o sistema não encontre o nome do usuário, deverá apresentar uma mensagem de usuário não encontrado.

ID: C11

Nome: Níveis de acesso do usuário

Atores: Gerente.

Descrição: Adicionar níveis de acesso a um usuário do sistema.

Pré-condição: Ter usuários cadastrado.

Pós-condição: Adicionar níveis de acesso a determinado módulo do sistema a um usuário selecionado.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o usuário e clicar no botão nível de acesso.
3. O ator deverá selecionar quais módulos o usuário terá acesso.
4. O ator deverá clicar no botão salvar.
5. O sistema deverá apresentar uma mensagem “nível de acesso salvo”.

ID: C12

Nome: Cadastrar equipe

Atores: Gerente.

Descrição: O ator realizará o cadastramento de um novo usuário.

Pré-condição: Ter membros cadastrados.

Pós-condição: A equipe cadastrada poderá ser inserida em um projeto e ser responsável pelo desenvolvimento do projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão painel de controle de equipes.
3. O ator deverá clicar no botão nova equipe.
4. O ator deverá inserir o nome da nova equipe.
5. O ator deverá clicar no botão salvar.
6. O ator deverá selecionar o membro cada cargo e depois clicar no botão adicionar.
 - a. Os membros estão subdivido em cinco cargos: analista, desenvolvedor, gerente, design e dba.
7. Ao selecionar os membros o sistema deverá apresentar o nome, cargo e foto dos membros selecionados.

ID: C13

Nome: Alterar equipe

Atores: Gerente.

Descrição: Realizar alterações na equipe.

Pré-condição: Ter equipe cadastrada.

Pós-condição: Realizar modificações nos dados da equipe ou de membros que compõem a equipe.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão painel de controle de equipes.
3. O ator deverá selecionar a equipe e clicar no botão alterar.
4. O ator deverá escolher qual dado irá alterar ou qual membro da equipe irá alterar.
5. O sistema deverá apresentar uma mensagem de usuário alterado.

ID: C14**Nome:** Inativar equipe**Atores:** Gerente.**Descrição:** O ator realizará inativação de uma equipe.**Pré-condição:** Ter equipe cadastrada.**Pós-condição:** Remover equipe do sistema.**Fluxo principal:**

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão painel de controle de equipes.
3. O ator deverá selecionar a equipe e clicar no botão excluir.
4. O sistema irá retirar da tela a equipe.

ID: C15**Nome:** Pesquisar equipe**Atores:** Gerente.**Descrição:** Realizar pesquisa de equipes já cadastradas.

Pré-condição: Ter equipe cadastrada.

Pós-condição: Selecionar equipe pesquisada.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de controle clicando no botão controle exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão painel de controle de equipes.
3. O ator irá inserir o nome da equipe no campo de busca.
4. O sistema irá selecionar a equipe que foi solicitado.

Fluxo alternativo:

5. Caso o sistema não encontre o nome da equipe, deverá apresentar uma mensagem de equipe não encontrado.

ID: C16

Nome: Cadastrar arquitetura

Atores: Gerente, Analista.

Descrição: O ator realizará o cadastramento de uma nova arquitetura.

Pré-condição: Ter usuário cadastrado.

Pós-condição: A arquitetura cadastrada poderá ser inserida em um projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão nova arquitetura.
3. O ator deverá inserir o nome da arquitetura.
4. O ator deverá inserir a descrição da arquitetura.
5. O ator deverá clicar no botão próximo.
6. O ator deverá inserir o nome da fase.

7. O ator deverá inserir a descrição da fase.
8. O ator deverá clicar no botão adicionar.
9. O ator deverá clicar no botão salvar.
10. O sistema deverá apresentar uma mensagem “Arquitetura cadastrada com sucesso”.

Fluxo alternativo:

11. A arquitetura não poderá ser cadastrada sem as fases.
12. Se o ator clicar no botão salvar sem inserir a fase o sistema deverá apresentar uma mensagem “fase não cadastrada”.

ID: C17

Nome: Cadastra projeto

Atores: Gerente, Analista.

Descrição: O ator realizará o cadastramento de um novo projeto.

Pré-condição: Ter arquitetura cadastrado.

Pós-condição: Iniciará o controle de projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão novo projeto.
3. O ator irá inserir o nome do projeto.
4. O ator deverá selecionar a arquitetura.
5. O ator deverá clicar no botão próximo.
6. O ator deverá inserir a introdução do projeto.
7. O ator deverá inserir o problema do projeto.

8. O ator deverá inserir a justificativa do projeto.
9. O ator deverá clicar no botão próximo.
10. O ator deverá inserir o objetivo do projeto.
11. O ator deverá inserir o nome do usuário do projeto.
12. O ator deverá inserir as tarefas que o usuário irá realizar.
13. O ator deverá inserir os objetivos que o usuário terá que realizar.
14. O ator deverá clicar no botão adicionar.
15. O ator deverá clicar no botão salvar.

Fluxo alternativo:

13. Se o ator não inserir o nome do projeto o sistema deverá apresentar uma mensagem “campos não inseridos”.
14. Se o ator não selecionar a arquitetura o sistema deverá apresentar uma mensagem “campos não inseridos”.

ID: C18

Nome: Alterar projeto

Atores: Gerente, Analista.

Descrição: Realizar a alteração de um projeto.

Pré-condição: Ter projeto já cadastrado.

Pós-condição: Realizar modificações nos dados do projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão editar projeto.
3. O ator deverá escolher qual dado irá alterar.

4. O sistema deverá apresentar uma mensagem “projeto alterado”.

ID: C19

Nome: Inativar projeto

Atores: Gerente.

Descrição: O ator realizará inativação de um projeto.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Remover o projeto do sistema

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão excluir projeto.
3. O sistema irá retirar da tela o projeto.

ID: C20

Nome: Cadastrar ator – usuário do projeto

Atores: Gerente, Analista.

Descrição: O ator realizará o cadastramento de um novo ator – usuário do projeto.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Iniciará o controle de projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá clicar no botão novo projeto.
3. O ator irá inserir o nome do projeto.

4. O ator deverá selecionar a arquitetura.
5. O ator deverá clicar no botão próximo.
6. O ator deverá clicar no botão próximo.
7. O ator deverá inserir o nome do usuário do projeto.
8. O ator deverá inserir as tarefas que o usuário irá realizar.
9. O ator deverá inserir os objetivos que o usuário terá que realizar.
10. O ator deverá clicar no botão adicionar.
11. O ator deverá clicar no botão salvar.

ID: C21

Nome: Alterar ator – usuário do projeto

Atores: Gerente, Analista.

Descrição: Realizar a alteração ator – usuário do projeto.

Pré-condição: Ter projeto já cadastrado.

Pós-condição: Realizar modificações nos dados ator – usuário do projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão editar projeto.
3. O ator irá inserir o nome do projeto.
4. O ator deverá inserir o nome do usuário do projeto.
5. O ator deverá inserir as tarefas que o usuário irá realizar.
6. O ator deverá inserir os objetivos que o usuário terá que realizar.
7. O ator deverá clicar no botão adicionar.
8. O ator deverá clicar no botão salvar.

ID: C22

Nome: Inativar ator – usuário do projeto

Atores: Gerente.

Descrição: O ator realizará inativação de um ator – usuário do projeto.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Remover o ator - usuário do sistema

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão editar projeto.
3. O ator deverá selecionar o usuário e clicar no botão excluir.
4. O ator deverá clicar no botão salvar.

ID: C23

Nome: Definir time do projeto

Atores: Gerente, Analista.

Descrição: O ator realizará a definição de uma equipe que irá desenvolver o projeto.

Pré-condição: Projeto sem equipe de desenvolvimento selecionado.

Pós-condição: Projeto com equipe de desenvolvimento selecionado

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão equipe.

3. O ator deverá selecionar a equipe que será responsável pelo desenvolvimento do sistema.
4. O ator deverá clicar no botão selecionar equipe.
5. O ator deverá clicar no botão salvar.
6. O sistema irá apresentar uma mensagem “equipe alterada”.

ID: C24

Nome: Relatório do projeto

Atores: Gerente, analista, design, dba, desenvolvedor.

Descrição: O sistema apresentará os dados do projeto.

Pré-condição: Ter usuário cadastrado.

Pós-condição: Apresentação de informações sobre o projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão visualizar.
3. O sistema deverá gerar um arquivo pdf com as informações do projeto.

ID: C25

Nome: Cadastrar cronograma

Atores: Gerente.

Descrição: Realização do cadastramento das datas do cronograma.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Cronograma do projeto disponível para o projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão cronograma.
3. O ator deverá clicar no botão adicionar ou modificar datas.
4. O ator deverá inserir a data de início de cada fase.
5. O ator deverá inserir a data de término de cada fase.
6. O ator deverá clicar no botão salvar.
7. O sistema deverá apresentar uma mensagem “Cronograma cadastrado”.

Fluxo alternativo:

8. Se o ator inserir somente a data de início e clicar no botão salvar o sistema de verá apresentar uma mensagem “Inserir todos os campos”.
9. Se o ator inserir somente a data de término e clicar no botão salvar o sistema de verá apresentar uma mensagem “Inserir todos os campos”.

ID: C26

Nome: Alterar cronograma

Atores: Gerente.

Descrição: Realização da alteração das datas do cronograma.

Pré-condição: Ter cronograma cadastrado.

Pós-condição: Novas datas no cronograma do projeto

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão cronograma.
3. O ator deverá clicar no botão adicionar ou modificar datas.
4. O ator deverá inserir a nova data que queira modificar

5. O ator deverá clicar no botão salvar.
6. O sistema deverá apresentar uma mensagem “Cronograma alterado”.

ID: C27

Nome: Finalizar cronograma

Atores: Gerente.

Descrição: Realização da conclusão do cronograma.

Pré-condição: Ter cronograma cadastrado.

Pós-condição: Finalizar tarefas do projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão cronograma.
3. O ator deverá clicar no botão adicionar ou modificar datas.
4. O ator deverá clicar no botão finalizar cronograma.
5. O sistema deverá apresentar uma mensagem “Cronograma finalizado”.

ID: C28

Nome: Upload de arquivos

Atores: Gerente, analista, design, dba, desenvolvedor.

Descrição: Realizar o upload de arquivos do projeto.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Gravação dos arquivos dentro da pasta do projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão upload.
3. O ator deverá clicar no botão escolher arquivo.
4. O ator deverá selecionar os arquivos que irá realizar o upload.
5. O sistema apresentará uma mensagem “transação concluída”.

ID: C29

Nome: Download de arquivos

Atores: Gerente, analista, design, dba, desenvolvedor.

Descrição: Realizar o download de arquivos do projeto.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Realização do download para o dispositivo do usuário.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão visualizar arquivos.
3. O ator deverá selecionar o arquivo que deseja realizar o download.
4. O sistema apresentará uma mensagem “transação concluída”.

ID: C30

Nome: Apresentar o cronograma do projeto

Atores: Gerente, analista, design, dba, desenvolvedor.

Descrição: O sistema irá realizar a apresentação o cronograma do projeto.

Pré-condição: Ter cronograma cadastrado

Pós-condição: Apresentar o cronograma de forma gráfica.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão visualizar cronograma.
3. O sistema deverá apresentar graficamente o cronograma do projeto.

ID: C31

Nome: Aviso de atraso para usuário

Atores: Gerente, analista, design, dba, desenvolvedor.

Descrição: Apresentação de mensagem de atraso para usuário.

Pré-condição: Ter membro cadastrado.

Pós-condição: Apresentação de mensagem na tela inicial do sistema

Fluxo principal:

1. O ator realiza autenticação de senha e usuário.
2. O sistema apresenta mensagem avisando do atraso da fase atual do projeto.

Fluxo alternativo:

3. O sistema não deverá mostrar a mensagem se não houver atraso no cronograma do projeto.

ID: C32

Nome: Versionamento avançar

Atores: Gerente.

Descrição: Realizar o avanço do versionamento do projeto.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Modificação da versão do projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão avançar fase do projeto.
3. O sistema deverá realizar a modificação da versão do projeto.
4. O.
5. O.

Fluxo alternativo:

6. Se o projeto estiver na última fase o sistema deverá apresentar uma mensagem “Não foi possível avançar”.

ID: C33

Nome: Versionamento retroceder

Atores: Gerente.

Descrição: Realizar o retrocesso do versionamento do projeto.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Modificação da versão do projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão retroceder fase do projeto.
3. O sistema deverá realizar a modificação da versão do projeto.

Fluxo alternativo:

4. Se o projeto estiver na primeira fase o sistema deverá apresentar uma mensagem “Não foi possível retroceder”.

ID: C34

Nome: Modificação de arquivos

Atores: Gerente, analista, design, dba, desenvolvedor.

Descrição: Realizar a modificação de arquivos do projeto.

Pré-condição: Ter arquivos na pasta do projeto que o usuário realizou o upload.

Pós-condição: Modificar os arquivos que contem na pasta do projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão upload.
3. O ator deverá clicar no botão escolher arquivo.
4. O ator deverá selecionar os arquivos que irá realizar o upload.
5. O sistema apresentará uma mensagem “transação concluída”.

ID: C35

Nome: Exclusão de arquivos

Atores: Gerente, analista, design, dba, desenvolvedor.

Descrição: Realizar a exclusão de arquivos do projeto.

Pré-condição: Ter arquivos na pasta do projeto.

Pós-condição: Excluir o arquivo da pasta do projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão visualizar arquivos.

3. O ator deverá selecionar o arquivo que deseja excluir.
4. O ator deverá clicar no botão excluir.
5. O sistema apresentará uma mensagem “arquivo excluído”.

ID: C36

Nome: Pesquisar projeto

Atores: Gerente, analista, design, dba, desenvolvedor.

Descrição: Realizar pesquisa de projetos cadastrados.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Selecionar o projeto pesquisado.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá inserir o nome do projeto a ser pesquisado.
3. O sistema deverá selecionar o projeto pesquisado.

Fluxo alternativo:

6. Caso o sistema não encontre o nome do projeto, deverá apresentar uma mensagem de projeto não encontrado.

ID: C37

Nome: Pesquisa de arquivo

Atores: Gerente.

Descrição: Realizar pesquisa de arquivos do projeto.

Pré-condição: Ter arquivos na pasta do projeto.

Pós-condição: Selecionar arquivo pesquisado.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O ator deverá selecionar o projeto e clicar no botão visualizar arquivos.
3. O ator deverá inserir o nome do arquivo no campo de busca.
4. O sistema deverá selecionar o arquivo pesquisado.

Fluxo alternativo:

5. Caso o sistema não encontre o nome do arquivo, deverá apresentar uma mensagem de arquivo não encontrado.

ID: C38**Nome:** Aviso de atraso da fase**Atores:** Gerente, analista, design, dba, desenvolvedor.**Descrição:** Apresentar aviso de atraso da fase do projeto.**Pré-condição:** Ter projeto cadastrado.**Pós-condição:** Apresentar mensagem de atraso da fase.**Fluxo principal:**

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O sistema apresentará a mensagem de atraso.

Fluxo alternativo:

3. O sistema não apresentará mensagem se o cronograma estiver em dia.

ID: C39**Nome:** Aviso de atraso do projeto

Atores: Gerente, analista, design, dba, desenvolvedor.

Descrição: Apresentar aviso de atraso da fase do projeto.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Apresentar mensagem de atraso do projeto.

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O sistema apresentará a mensagem de atraso.

Fluxo alternativo:

3. O sistema não apresentará mensagem se o cronograma estiver em dia.

ID: C40

Nome: Status do projeto

Descrição: Apresentar status do projeto.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Apresentar mensagem de atraso do projeto

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O sistema apresentará o status do projeto.

Fluxo alternativo:

3. . O sistema não apresentará mensagem se o cronograma estiver em dia.

ID: C41

Nome: Status da fase do projeto

Atores: Gerente.

Descrição: Apresentar status da fase do projeto.

Pré-condição: Ter projeto cadastrado.

Pós-condição: Apresentar mensagem de atraso do projeto

Fluxo principal:

1. O ator acessa o módulo de projetos clicando no botão projetos, exibido no menu.
2. O sistema apresentará o status da fase do projeto.

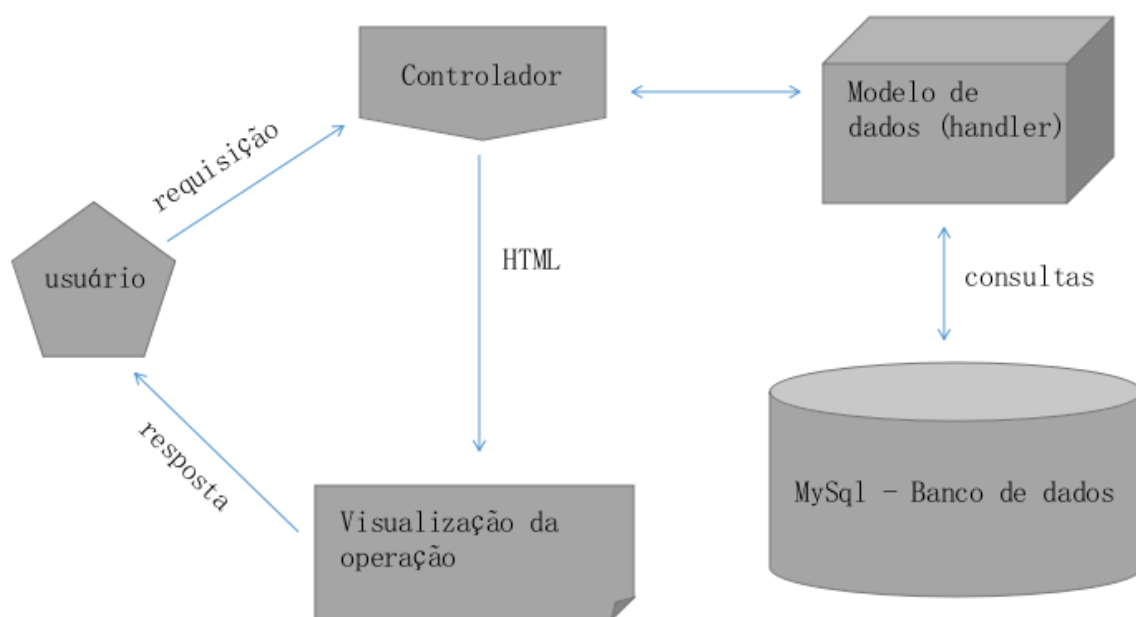
Fluxo alternativo:

3. O sistema não apresentará mensagem se o cronograma estiver em dia.
- 4.

3.5 Arquitetura

A arquitetura escolhida para o desenvolvimento do projeto Alpha Wolf uma arquitetura baseada na arquitetura MVC. O MVC foi formulado pelo cientista da computação norueguês Trygve Mikkjel Heyerdahi Reenskaug em 1979. Na arquitetura MVC o usuário realiza uma requisição, esta requisição é mandada para um controlador (controller) que irá tratar a requisição do usuário e mandar comandos para atualizar o estado do modelo (model). O modelo armazena dados e atualiza as visualizações (views) que será apresentado para o usuário que realizou a requisição desta operação. A arquitetura utilizada baseasse no MVC porem a arquitetura utiliza mods que podem ser ao mesmo tempo views e modifiers ao invés de somente views que o MVC utiliza. Podemos ver como a arquitetura funciona na Figura 44.

Figura 44 – Diagrama da arquitetura utilizada (elaborado pelo autor)



3.6 Interfaces

Interfaces são imagens retiradas do projeto já em funcionamento. As figuras a baixo foram retiradas do projeto em seu estado final de produção.

Figura 45 – Realizar login (elaborado pelo autor)

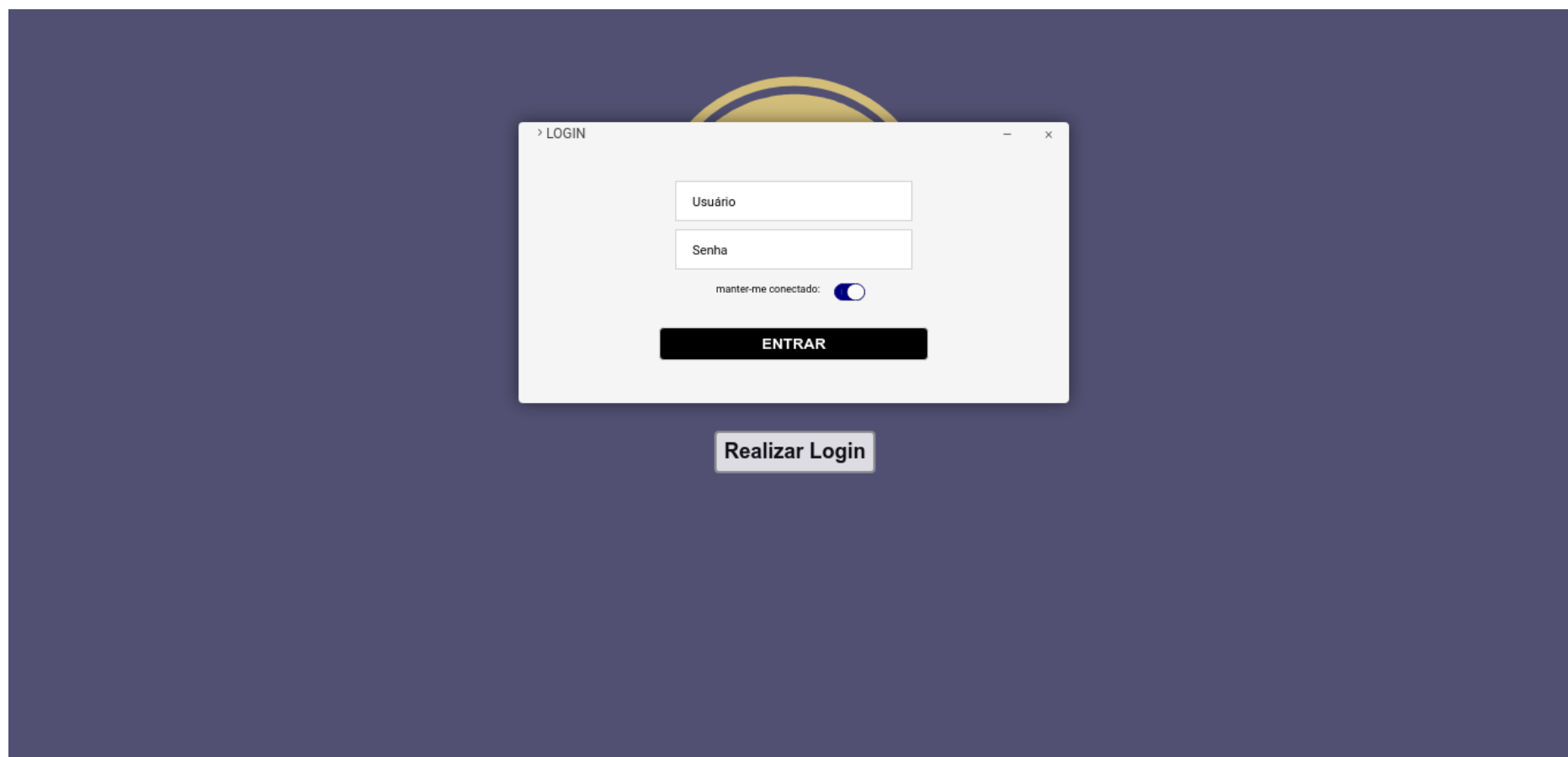


Figura 46 – Tela inicial (elaborado pelo autor)



Figura 47 – Painel de controle de usuários (elaborado pelo autor)

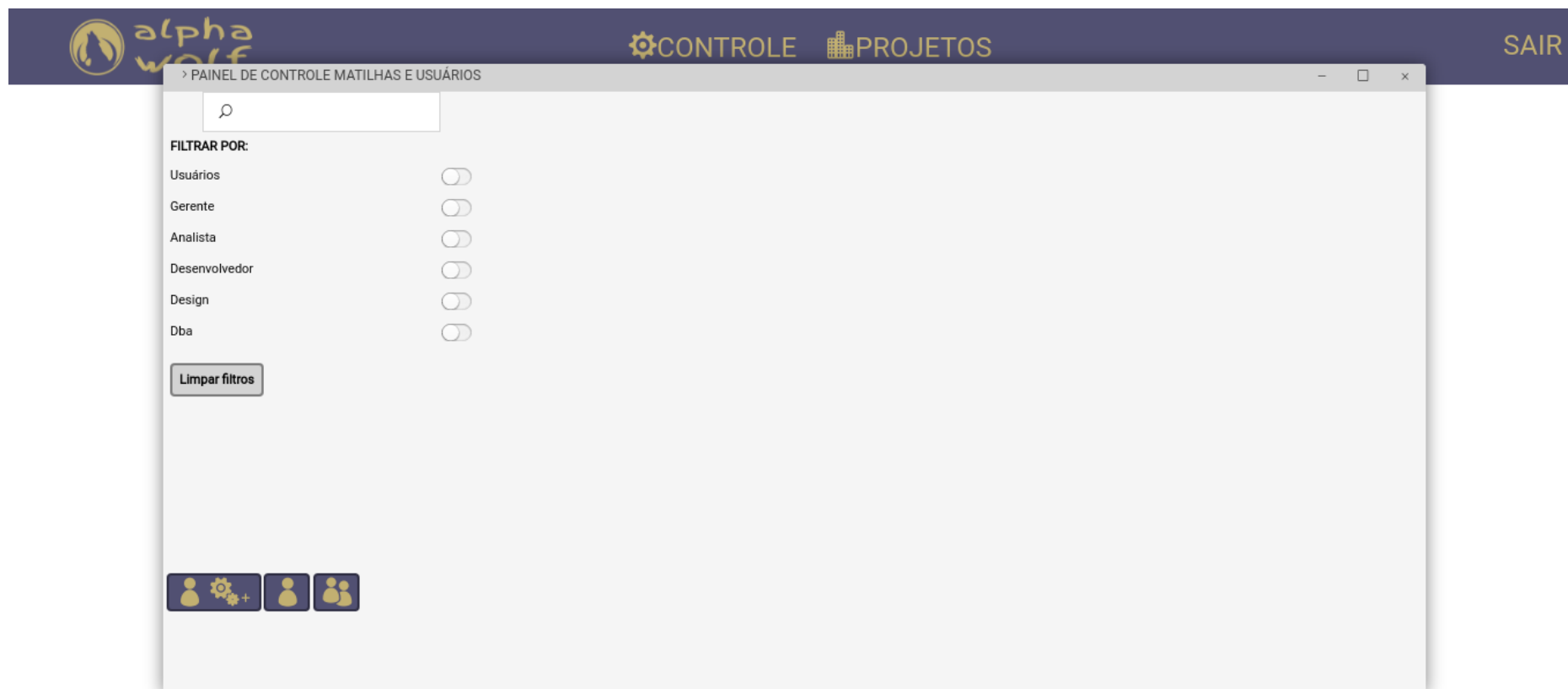


Figura 48 – Painel de controle de membros (elaborado pelo autor)



Figura 49 – Painel de controle de equipes (elaborado pelo autor)

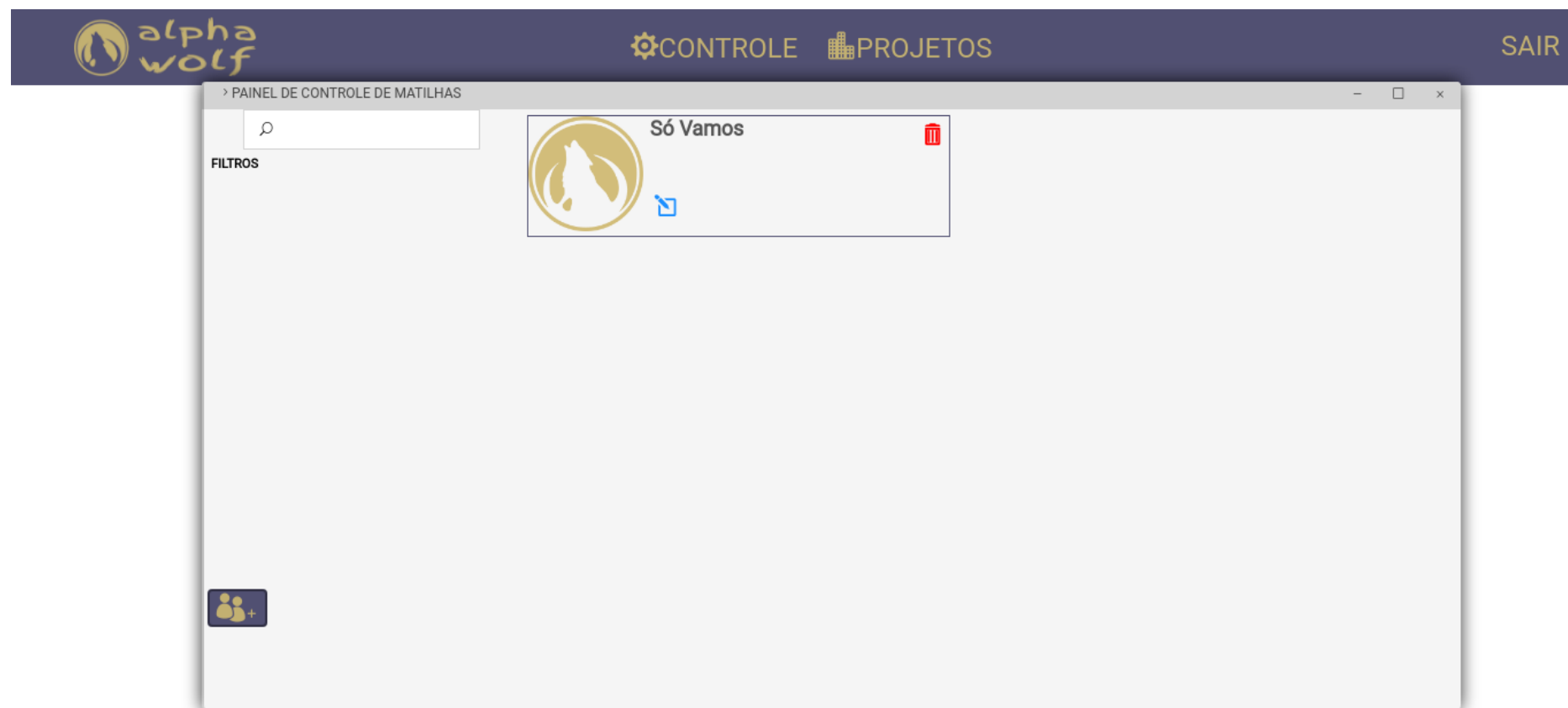
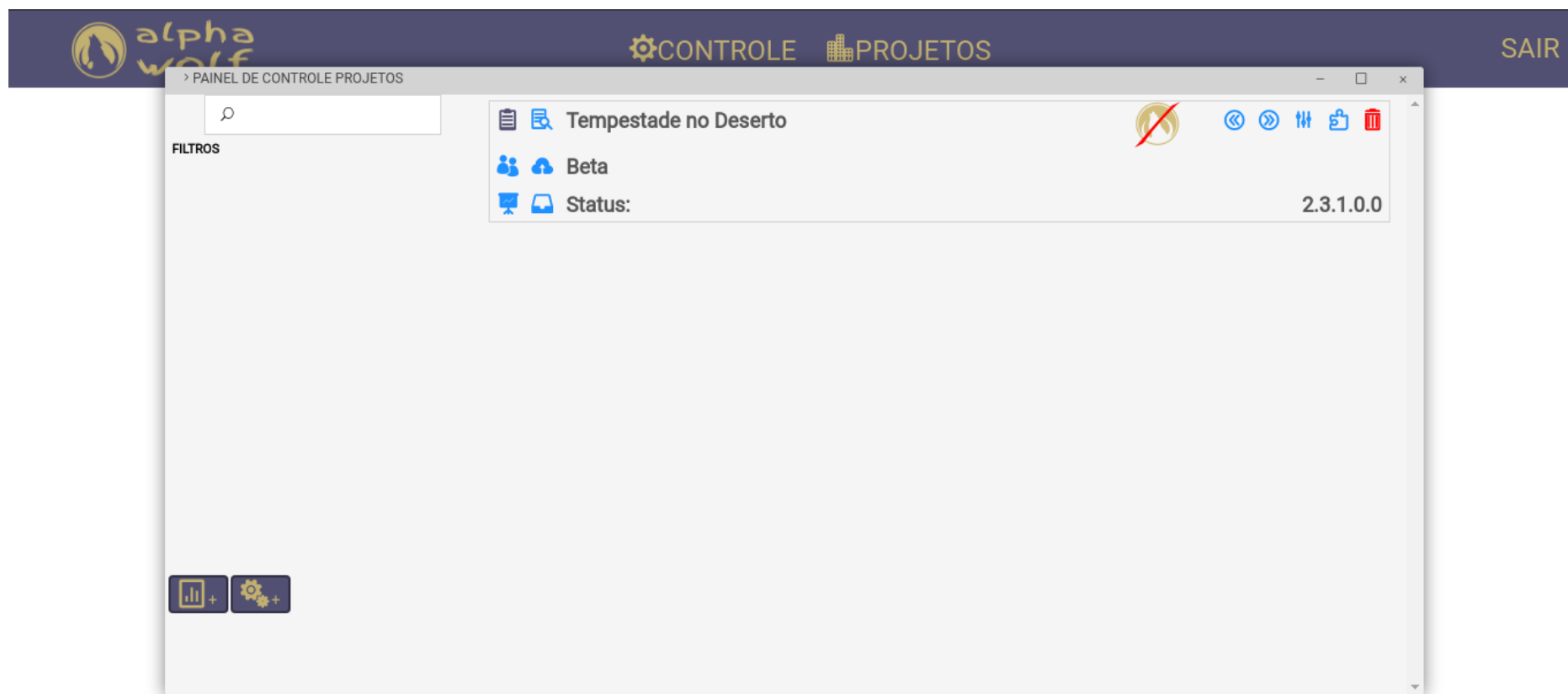


Figura 50 – Cadastrar equipes (elaborado pelo autor)

The screenshot displays a web application interface for managing teams. At the top, a dark blue header bar contains the 'alpha wolf' logo on the left, navigation links 'CONTROLE' (with a gear icon) and 'PROJETOS' (with a building icon) in the center, and a 'SAIR' link on the right. Below the header, a window titled '> EDITAR EQUIPE - MATILHA' is shown. The window has a light gray background and a vertical scrollbar on the right. The left sidebar of the window contains two main sections: 'Identificação' and 'Colaboradores'. The 'Identificação' section features a text input field labeled 'Nome da equipe' with a red asterisk, containing the text 'Só Vamos', and a blue save icon to its right. The 'Colaboradores' section lists five roles: 'Analista', 'Desenvolvedor', 'Gerente', 'Designs', and 'DBA'. Each role is displayed in a gray box with a dropdown arrow and a blue plus icon to its right, indicating that each role can have multiple team members assigned to it.

Figura 51 – Painel de controle de projetos (elaborado pelo autor)



3.7 Projeto de dados

Um projeto de dados normalmente está subdividido em etapas para a melhor otimização do projeto. É necessário levantar requisitos para a criação das etapas de um projeto de dados, estes requisitos serão utilizados para realizar a diagramação do projeto como um todo principalmente o seu banco de dados. A primeira etapa sendo a conceitual onde se constrói um diagrama conceitual com uma visão macro do banco de dados, a segunda é a etapa lógica onde se cria um diagrama detalhado do banco de dados baseado no diagrama conceitual e a terceira etapa é a física que se define a metodologia de implementação do banco de dados na prática.

3.7.1 Projeto conceitual

A primeira etapa do projeto de dados é chamada de projeto conceitual, onde se constrói um diagrama a partir dos requisitos especificados do projeto. O diagrama gerado nesta etapa é uma visão macro de como será o banco de dados do projeto, portanto é um diagrama conceitual do que será o banco de dados. É utilizado o modelo de entidade de relacionamento para descrever os esquemas conceituais. O modelo conceitual foi dividido em duas partes, Figura 52 e Figura 53 para melhor entendimento.

Figura 52 – Diagrama conceitual parte 1 (elaborado pelo autor)

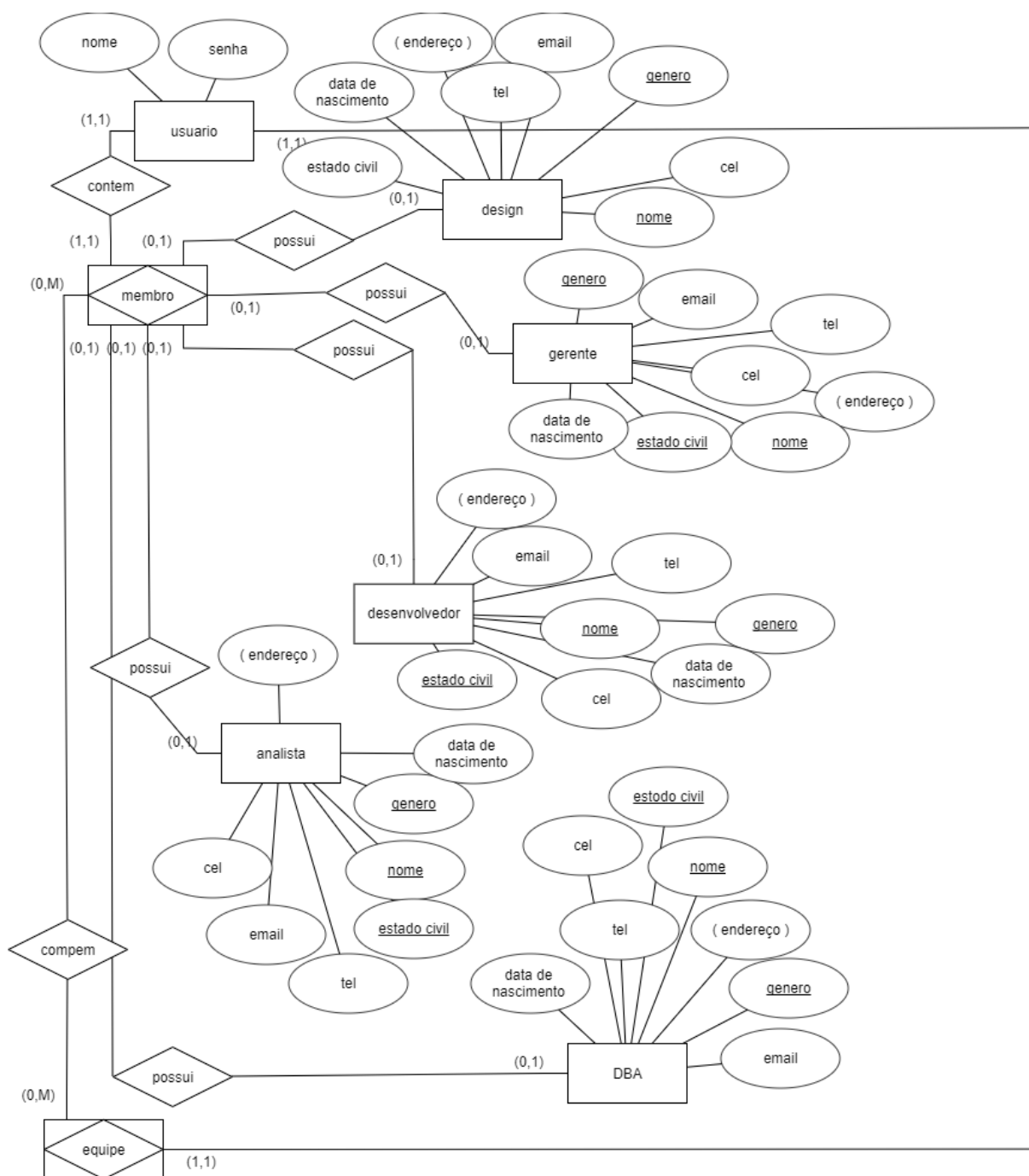
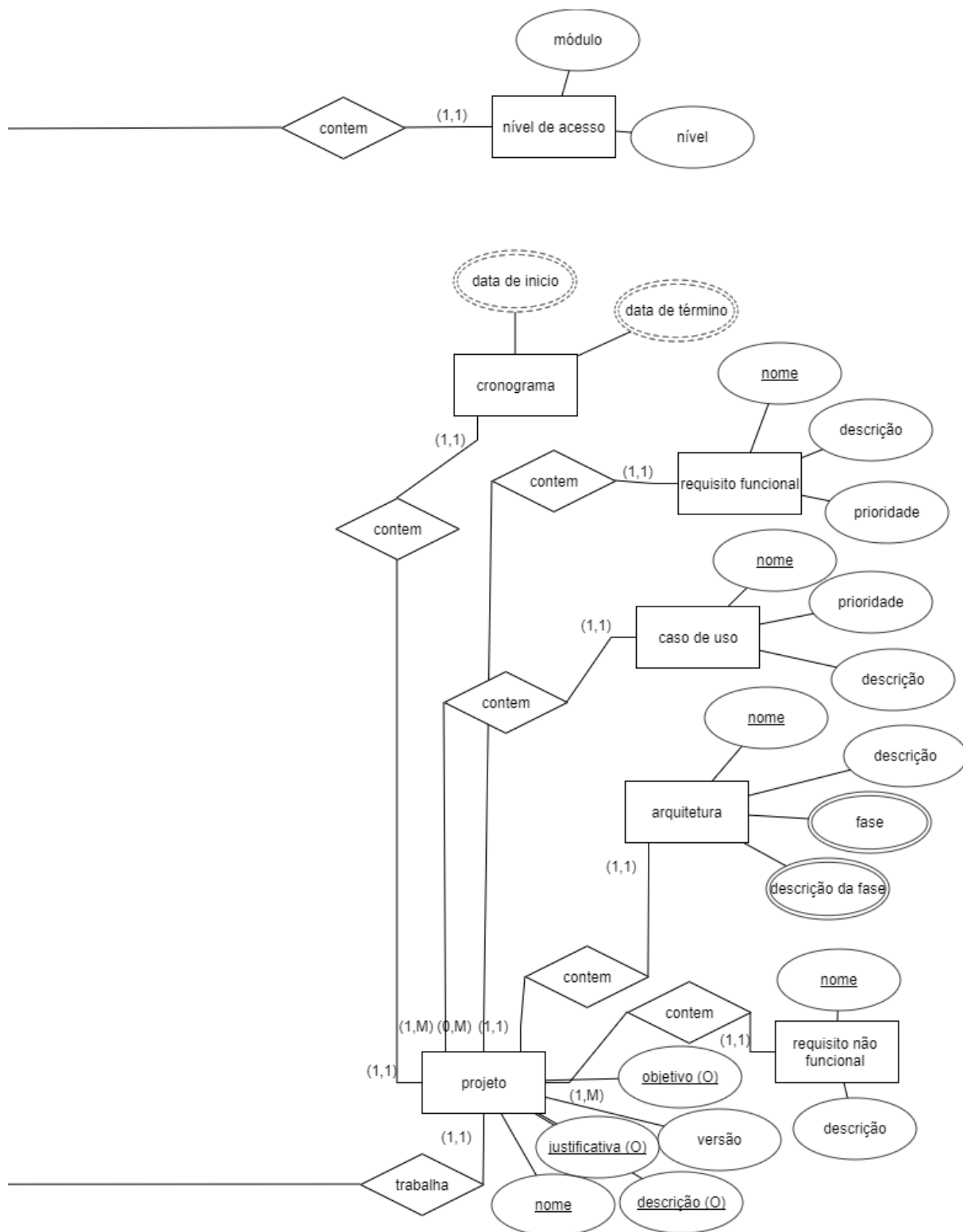


Figura 53 – Diagrama conceitual parte 2 (elaborado pelo autor)



3.7.2 Projeto lógico

O modelo lógico é onde se cria um diagrama de forma detalhada como bando de dados funcionará na prática. O modelo foi dividido em três partes, Figura 54, Figura 55 e Figura 56 para melhor entendimento.

Figura 54 – Diagrama lógico parte 1 (elaborado pelo autor)

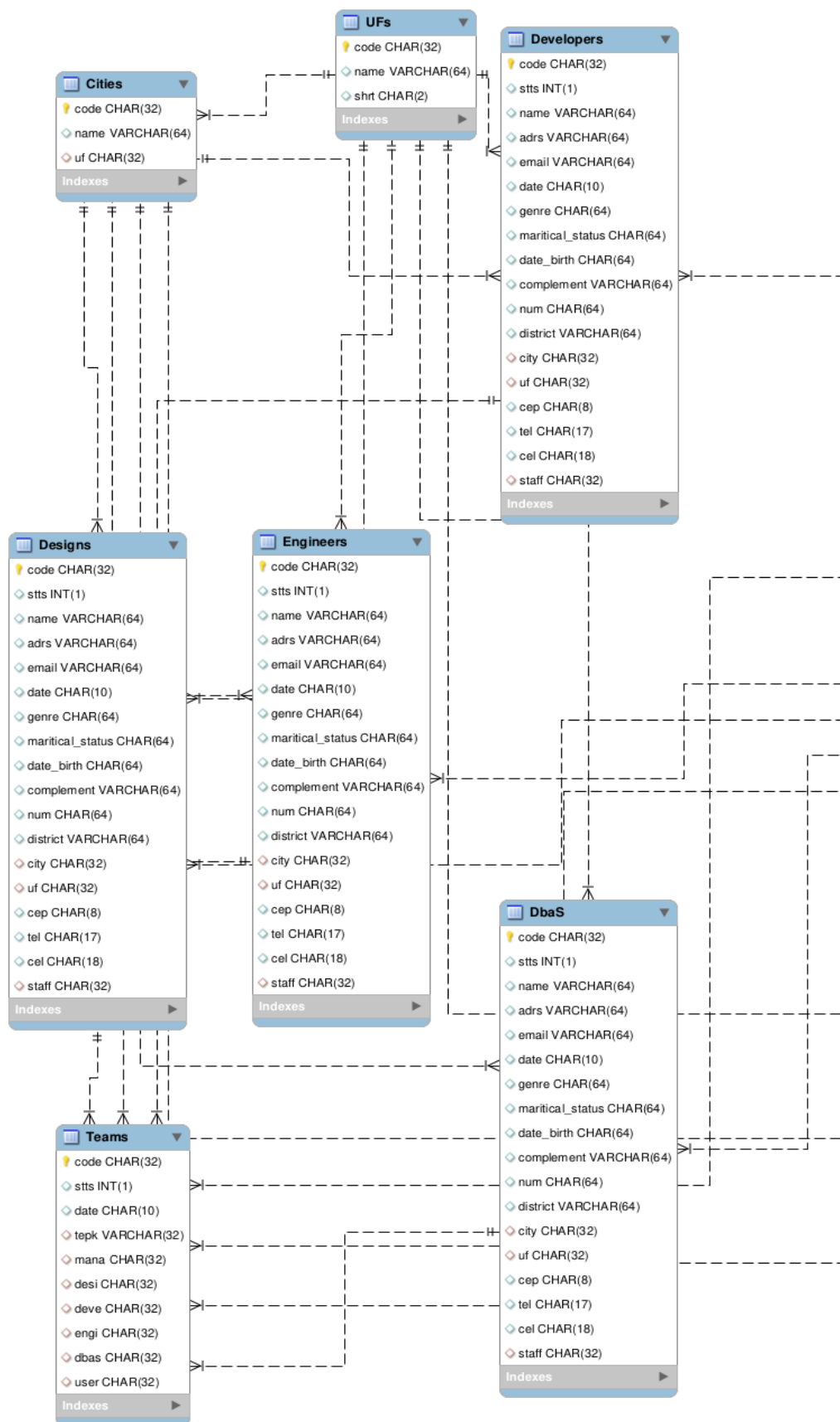


Figura 55 – Diagrama lógico parte 2 (elaborado pelo autor)

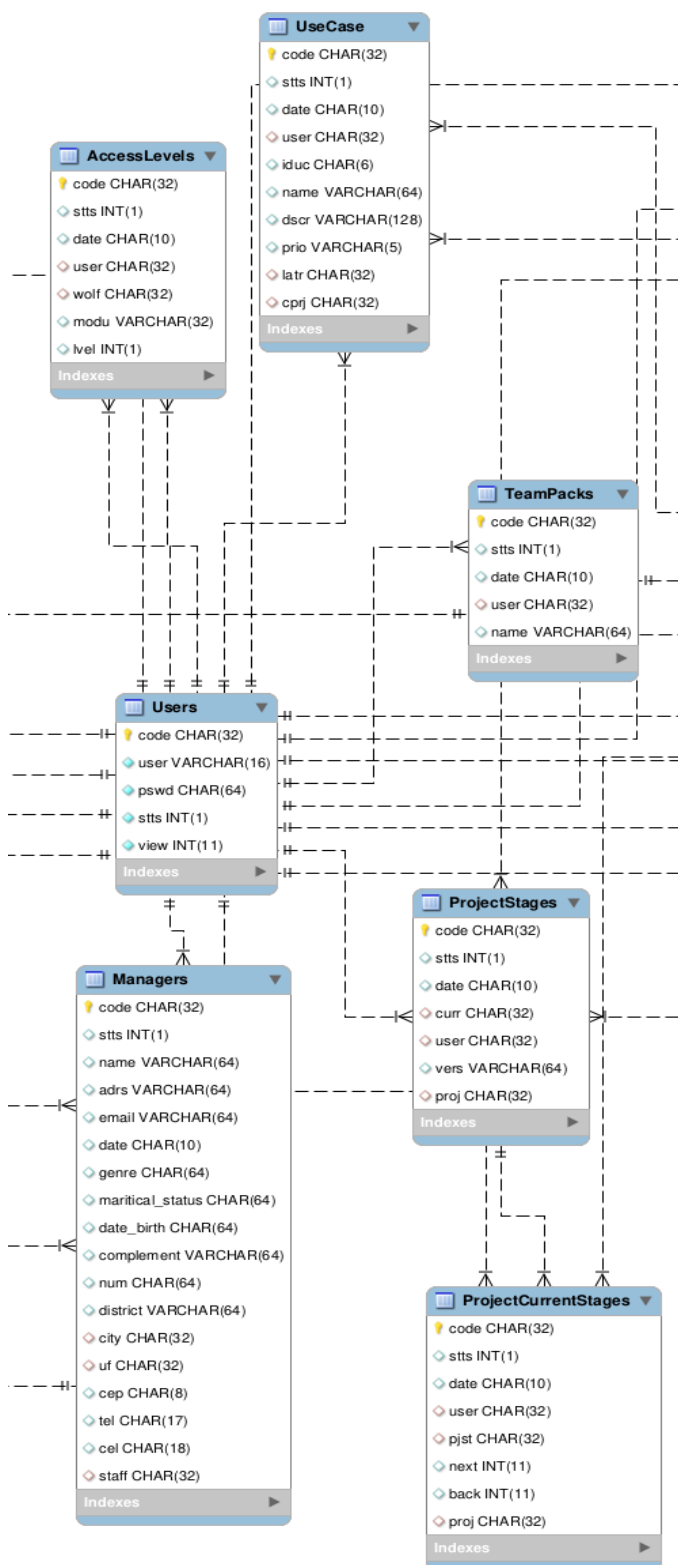
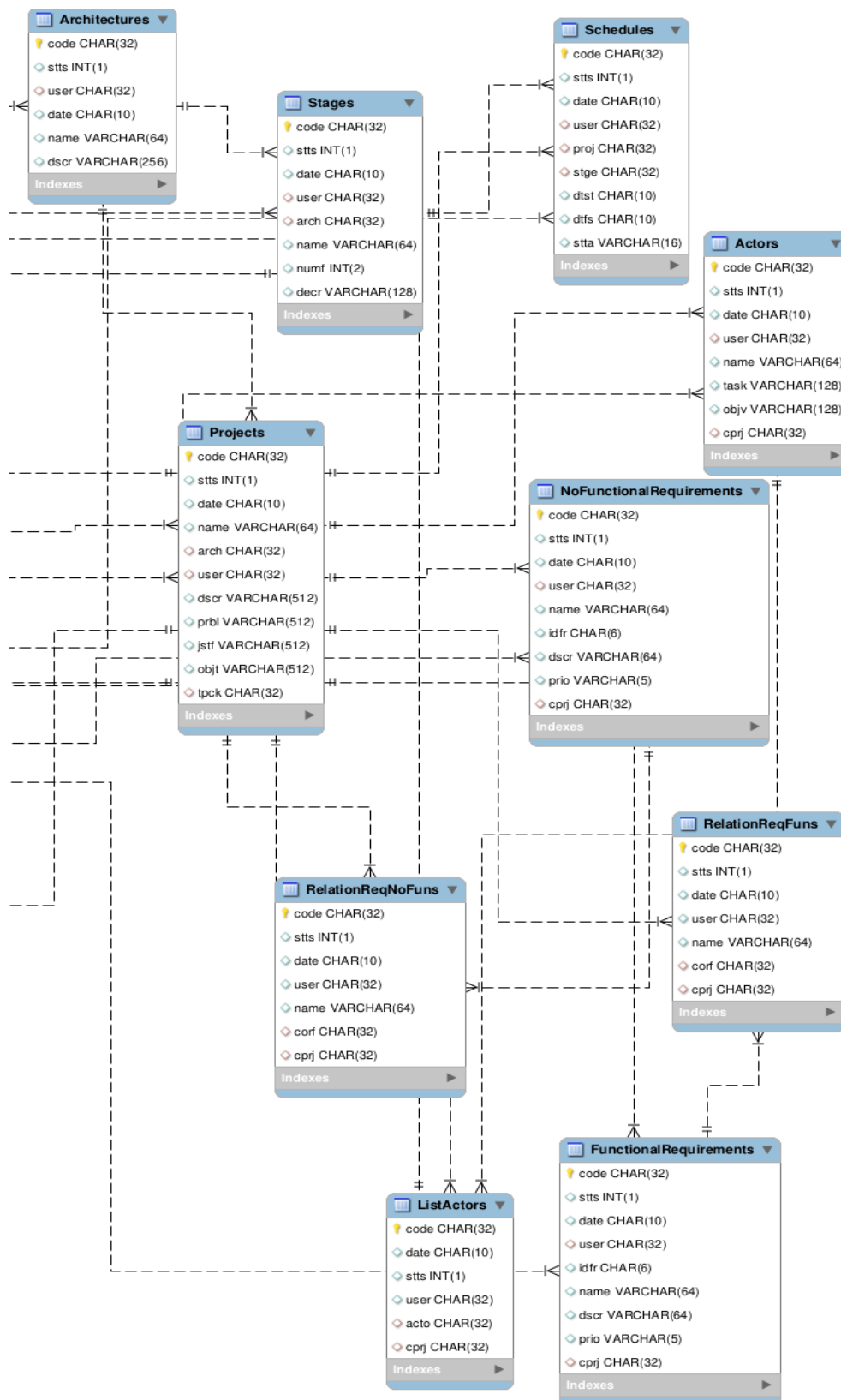


Figura 56 – Diagrama lógico parte 3 (elaborado pelo autor)



3.7.3 Projeto Físico

A etapa do projeto físico do banco de dados define a metodologia de implementação do banco de dados na prática. O banco de dados utilizado foi o Mysql com o SGBD MySQL Workbench.

3.7.4 Dicionário de dados

Quadro 5 – Tabela usuários

4 Tabela			Users		
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
user	varchar(16)				Nome do usuário
pswd	char (64)				Senha do usuário
stts	int (1)				Status, ativado, inativo

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 6 – Tabela de estados

Tabela			UFs		
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char(32)	Único, não nulo	code		Código de identificação

name	Varchar (64)				Nome do estado
shrt	char (2)				Sigla do estado

Quadro 7 – Tabela Cidades

Tabela				Cities	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
name	archar(64)				Nome da cidade
uf	char (32)			UFs/uf	Código do estado da cidade

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 8 – Tabela analista

Tabela				Engineers	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação

stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
name	varchar (64)				Nome do analista
adrs	varchar (64)				Endereço do analista
email	varchar (64)				Email do analista
date	char (10)				Data da ultima modificação
genre	char (64)				Genero
marital_status	char (64)				Estado civil
date_birth	char (64)				Data de aniversário
complement	varchar (64)				Complemento do endereço
num	char (64)				Número do endereço
district	varchar (64)				Bairro
city	char (32)			Cities/city	Cidade
uf	char (32)			UFs/uf	Estado
cep	char (8)				CEP
tel	char (17)				Telefone
cel	char (18)				Celular
staff	char (32)			Users/staff	Código do usuário

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 9 – Tabela gerente

Tabela				Managers	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
name	varchar (64)				Nome do analista
adrs	varchar (64)				Endereço do analista
email	varchar (64)				Email do analista
date	char (10)				Data da ultima modificação
genre	char (64)				Genero
marital_status	char (64)				Estado civil
date_birth	char (64)				Data de aniversário
complement	varchar (64)				Complemento do endereço
num	char (64)				Número do endereço
district	varchar (64)				Bairro

city	char (32)			Cities/city	Cidade
uf	char (32)			UFs/uf	Estado
cep	char (8)				CEP
tel	char (17)				Telefone
cel	char (18)				Celular
staff	char (32)			Users/staff	Código do usuário

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 10 – Tabela dba (banco de dados)

Tabela				Dbas	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
name	varchar (64)				Nome do analista
adrs	varchar (64)				Endereço do analista
email	varchar (64)				Email do analista
date	char (10)				Data da ultima modificação

genre	char (64)				Genero
marital_status	char (64)				Estado civil
date_birth	char (64)				Data de aniversário
complement	varchar (64)				Complemento do endereço
num	char (64)				Número do endereço
district	varchar (64)				Bairro
city	char (32)			Cities/city	Cidade
uf	char (32)			UFs/uf	Estado
cep	char (8)				CEP
tel	char (17)				Telefone
cel	char (18)				Celular
staff	char (32)			Users/staff	Código do usuário

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 11 – Tabela design

Tabela				Designs	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico

code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
name	varchar (64)				Nome do analista
adrs	varchar (64)				Endereço do analista
email	varchar (64)				Email do analista
date	char (10)				Data da ultima modificação
genre	char (64)				Genero
marital_status	char (64)				Estado civil
date_birth	char (64)				Data de aniversário
complement	varchar (64)				Complemento do endereço
num	char (64)				Número do endereço
district	varchar (64)				Bairro
city	char (32)			Cities/city	Cidade
uf	char (32)			UFs/uf	Estado
cep	char (8)				CEP
tel	char (17)				Telefone
cel	char (18)				Celular

staff	char (32)			Users/staff	Código do usuário
-------	-----------	--	--	-------------	-------------------

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 12 – Tabela desenvolvedor

Tabela				Developers	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
name	varchar (64)				Nome do analista
adrs	varchar (64)				Endereço do analista
email	varchar (64)				Email do analista
date	char (10)				Data da ultima modificação
genre	char (64)				Genero
marital_status	char (64)				Estado civil
date_birth	char (64)				Data de aniversário
complement	varchar (64)				Complemento do endereço
num	char (64)				Número do endereço

district	varchar (64)				Bairro
city	char (32)			Cities/city	Cidade
uf	char (32)			UFs/uf	Estado
cep	char (8)				CEP
tel	char (17)				Telefone
cel	char (18)				Celular
staff	char (32)			Users/staff	Código do usuário

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 13 – Tabela nível de acesso

Tabela				AccessLevels	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação

user	char (32)			Users/user	Código do usuário
wolf	char (32)			Users/wolf	
modu	varchar(32)				
lvel	int (1)				

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 14 – Tabela equipe

Tabela				TeamPacks	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
name	varchar(64)				Nome da equipe

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 15 – Tabela membros da equipe

Tabela				Teams	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
tepk				TeamPacks/tepk	nome da equipe
mana				Managers/mana	membros da equipe
desi				Designs/desi	membros da equipe
deve				Developers/deve	membros da equipe
engi				Engineers/engi	membros da equipe
dbas				Dbas/dbas	membros da equipe

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 16 – Tabela arquitetura

Tabela				Architectures	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
date	char (10)				Código de identificação
dscr	varchar(256)				Descrição da arquitetura

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 17 – Tabela fases

Tabela				Stages	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico

code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
arch	char (32)			Architectu- res/arch	Código da arquitetura
name	varchar(64)				Nome da fase
numf	int (2)				Número da fase
decr	varchar(128)				Descrição da fase

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 18 – Tabela projetos

Tabela				Projects	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação

user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
name	varchar(64)				Nome do projeto
arch	char (32)			Architectu- res/arch	Código da arquitetura
dscr	varchar(512)				Descrição do projeto, introdução
prbl	varchar(512)				Problema que o projeto irá resolver
jstf	varchar(512)				Justificativa do projeto
objt	varchar(512)				Objetivo a ser alcançado com o projeto
tpck	char (32)	Padrão nulo		Team- Packs/tpck	código da equipe que irá atuar no projeto

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 19 – Tabela fases do projeto

Tabela			ProjectStages		
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação

stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
curr	char (32)			Stages/curr	Fase atual do projeto
vers	varchar (64)				Versão que o projeto se encontra
proj	char (32)			Projects/proj	Código do projeto

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 20 – Tabela fase atual do projeto

Tabela				ProjectCurrentStages	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação

user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
pjst				ProjectStages/pjst	Código da fase atual do projeto
next					Quantidade de vezes que avançou
back					Quantidade de vezes que retrocedeu
proj				Projects/proj	Código do projeto

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 21 – Tabela atores

Tabela				Actors	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento

name	varchar (64)				Nome do ator ou usuario que irá utilizar o projeto
task	varchar (128)				Tarefas que o ator irá realizar
objv	varchar (128)				Objetivos que o ator realizará
cprj	char(32)			Projects/cprj	Código do projeto

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 22 – Tabela lista de atores

Tabela				ListActors	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
acto				Actors/acto	Ator que será listado
cprj				Projects/cprj	Código do projeto

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 23 – Tabela requisitos funcionais

Tabela				FunctionalRequirements	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
idfr	char (6)				Id do requisito funcional
name	varchar (64)				Nome do requisito
dscr	varchar (64)				Descrição do requisito funcional
prio	varchar (5)				Prioridade do requisito funcional
cprj	char (32)			Projects/cprj	Código do projeto

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 24 – Tabela requisitos não funcionais

Tabela				NoFunctionalRequirements	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
name	varchar (64)				Nome do requisito
idfr	char (6)				Id do requisito não funcional
dscr	varchar (64)				Descrição do requisito não funcional
prio	varchar (5)				Prioridade do requisito funcional
cprij	har (32)				Código do projeto

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 25 – Tabela relação de requisitos funcionais

Tabela	RelationReqFuns
--------	-----------------

Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
name	varchar (64)				Nome
corf	char (32)			NoFunctional- Require- ments/corf	Código do requisito não funcional
cprj	char (32)			Projects/cprj	Código do projeto

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 26 – Tabela relação de requisitos não funcionais

Tabela				RelationReqNoFuns	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico

code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo
date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
name	varchar (64)				Nome
corf	char (32)			NoFunctional-Require-ments/corf	Código do requisito não funcional
cprj	char (32)			Projects/cprj	Código do projeto

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 27 – Tabela caso de uso

Tabela				UseCase	
Campo Lógico	tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo

date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
iduc	char (6)				Id do caso de uso
name	varchar (64)				Nome do caso de uso
dscr	varchar(128)				Descrição do caso de uso
prio	varchar (5)				Prioridade do requisito funcional
latr	char (32)			ListActors/latr	Lista de atores que fará parte do caso de uso
cprj	har (32)			Projects/cprj	Código do projeto

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 28 – Tabela cronograma

Tabela				Schedules	
Campo Lógico	Tipo	Restrições	PK	FK Tabela/campo	Campo Físico
code	char (32)	Único, não nulo	code		Código de identificação
stts	int (1)	Padrão 1			Status, ativado, inativo

date	char (10)				Data da ultima modificação
user	char (32)			Users/user	Código do usuário que realizou o procedimento
proj	char (32)			Projects/proj	Código do projeto
stge	char (32)			Stages/stge	Código da fase
dtst	char (10)				Data de inicio da fase
dtfs	char (10)				Data de término da fase
stta	varchar (16)				status, se esta fase está atrasado, em dia, pendente

5 Manual

O manual do sistema será disponibilizado em vídeo no próprio sistema. O manual estará em um botão de ajuda no menu dentro da tela inicial do sistema.

6 Implementação

O sistema foi desenvolvido pensando em ambiente Linux com distribuição derivada do Linux Arch, porem como se trata de um sistema web, o sistema fica disponível para qualquer dispositivo com navegador Google chrome.

O servidor Linux que será implementado o sistema terá que ter instalado e configurado:

- Nginx – Serviço de http
- Php 7.1 – linguagem utilizada
- Mysql – banco de dados utilizado

Com estes serviços citado acima instalados, basta colocar a pasta do sistema Alpha Wolf dentro da pasta de site do nginx e executar o script de banco de dados que está na pasta o sistema Alpha Wolf que o sistema funcionará perfeitamente.

7 Teste de software

Os testes de software garantem a integridade do projeto demonstrando a capacidade de executar as tarefas que foram arquitetadas no início do projeto. Os testes são geralmente realizados no final do projeto e visam identificar problemas e defeitos que surgiram no decorrer do desenvolvimento. Segue a baixo alguns testes de software do sistema Alpha Wolf.

O quadro abaixo exhibe o resultado do teste realizado no sistema Alpha Wolf. Cada quadro representa um teste realizado.

Quadro 29 - Teste de login válido

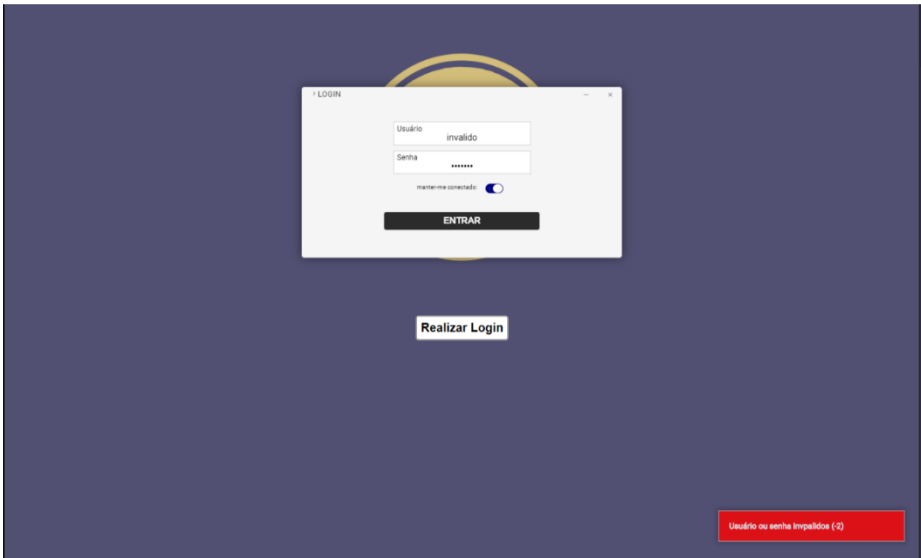
ID	Teste 01
Prioridade	Alta
Localização	localhost/sistema
Objeto de teste	Login
Caso de teste	Verificar se usuário ou senha serão autenticados pelo sistema
Pré-condição	1. Usuário com cadastrado no sistema
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a página localhost/sistema 2. É apresentado logo do sistema e um botão para realizar o login. 3. O usuário clica em login e em seguida o sistema apresentará um formulário 4. O usuário preenche os campos usuário e senha [senha válida] 5. O usuário clica no botão “Entrar”
Resultado esperado	O usuário é redirecionado para a página inicial do sistema
Resultado alternativo	O sistema apresentará uma mensagem no canto inferior esquerdo informando usuário ou senha incorretas



Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 30 - Teste de login inválido

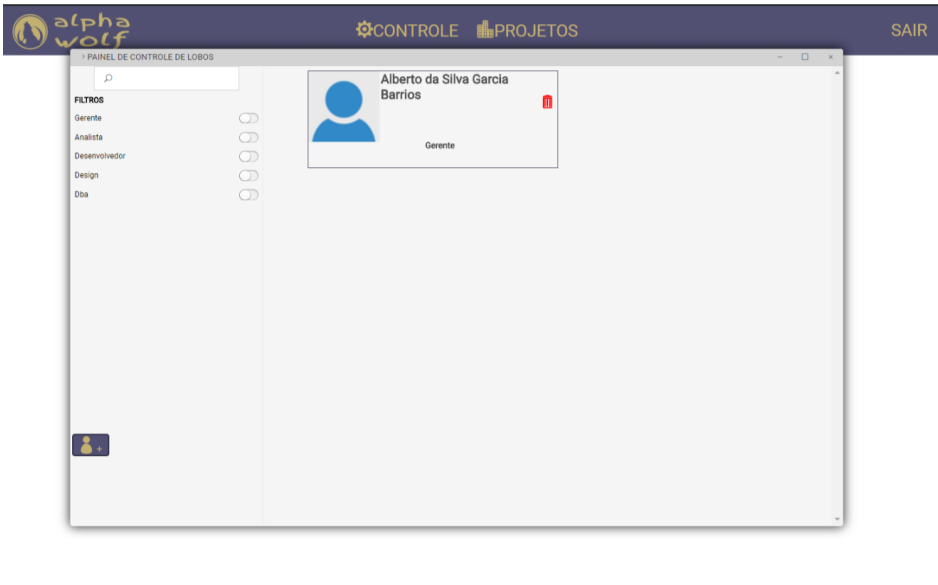
ID	Teste 02
Prioridade	Alta
Localização	localhost/sistema
Objeto de teste	Login
Caso de teste	Login com dados inválidos
Pré-condição	1. Usuário com cadastrado no sistema
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a página localhost/sistema 2. É apresentado logo do sistema e um botão para realizar o login 3. O usuário clica em login e em seguida o sistema apresentará um formulário 4. O usuário preenche os campos usuário e senha [senha inválida] 5. O usuário clica no botão "Entrar"
Resultado esperado	O sistema apresentará uma mensagem no canto inferior esquerdo informando usuário ou senha incorretas

Resultado alternativo	O sistema apresentará uma mensagem no canto inferior esquerdo informando usuário ou senha incorretas
Tela apresentada	

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 31 - Cadastrar gerente

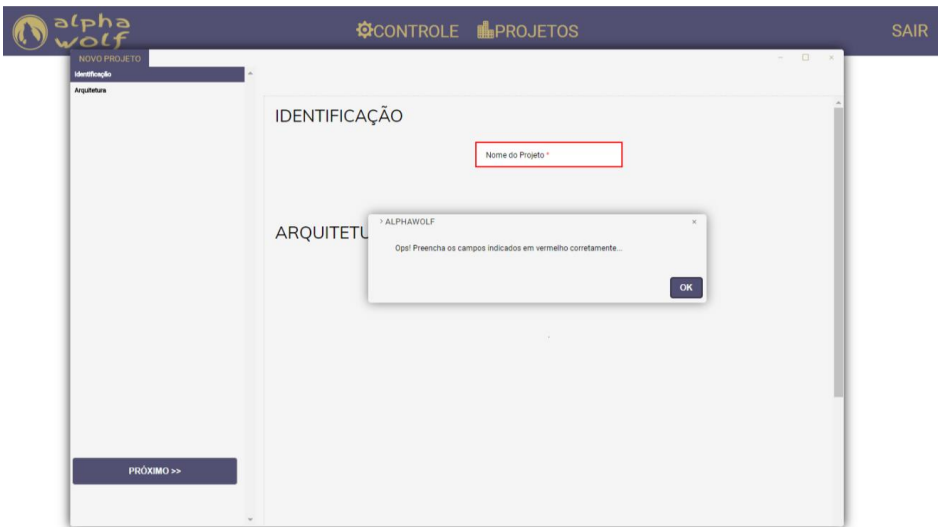
ID	Teste 03
Prioridade	Alta
Localização	localhost/sistema
Objeto de teste	Cadastro de gerente
Caso de teste	Inserção de dados validados no cadastro
Pré-condição	1. Usuário com cadastrado no sistema
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário realiza login no sistema 2. É apresentado a tela inicial do sistema 3. O usuário clica no botão controle 4. É apresentado o painel de controle de usuários

	<p>5. O usuário clica no botão painel de membros</p> <p>6. É apresentado o painel de controle de membros</p> <p>7. O usuário clica no botão adicionar membros</p> <p>8. É apresentada uma tela para selecionar o cargo</p> <p>9. O usuário clica no botão gerente</p> <p>10. É apresentado um formulário</p> <p>11. O usuário preenche os campos nome, uf, cidade, cep, endereço, nº, bairro, complemento, telefone, celular e email</p> <p>12. O usuário clica no botão “Salvar”</p>
Resultado esperado	O sistema irá fechar o formulário e apresentar o painel de membro já com o novo gerente cadastrado com seu nome cargo e uma foto de usuário padrão
Resultado alternativo	O sistema apresentará uma mensagem no canto inferior esquerdo informando erro
Tela apresentada	

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 32 - Realizar cadastro sem nome de projeto

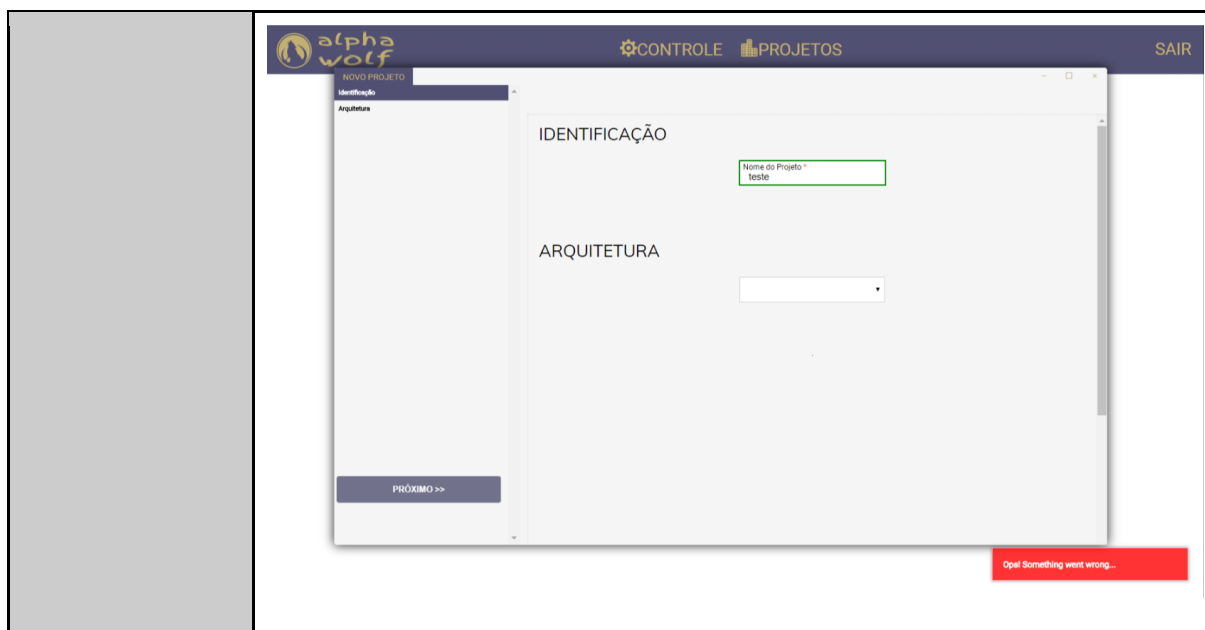
ID	Teste 04
Prioridade	Alta
Localização	localhost/sistema

Objeto de teste	Primeira parte do cadastro de projetos
Caso de teste	Realizar cadastro sem nome de projeto
Pré-condição	1. Usuário com cadastrado no sistema
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário realiza login no sistema 2. É apresentado a tela inicial do sistema 3. O usuário clica no botão projetos 4. É apresentado o painel de controle de projetos 5. O usuário clica no botão novo projeto 6. É apresentado um formulário 7. O usuário seleciona a arquitetura 8. O usuário clica no botão “Próximo”
Resultado esperado	O sistema irá apresentar uma mensagem de campo não preenchido e o campo nome ficará vermelho
Resultado alternativo	O sistema apresentará a próxima página de cadastro de projetos
Tela apresentada	

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 33 - Realizar cadastro sem selecionar a arquitetura

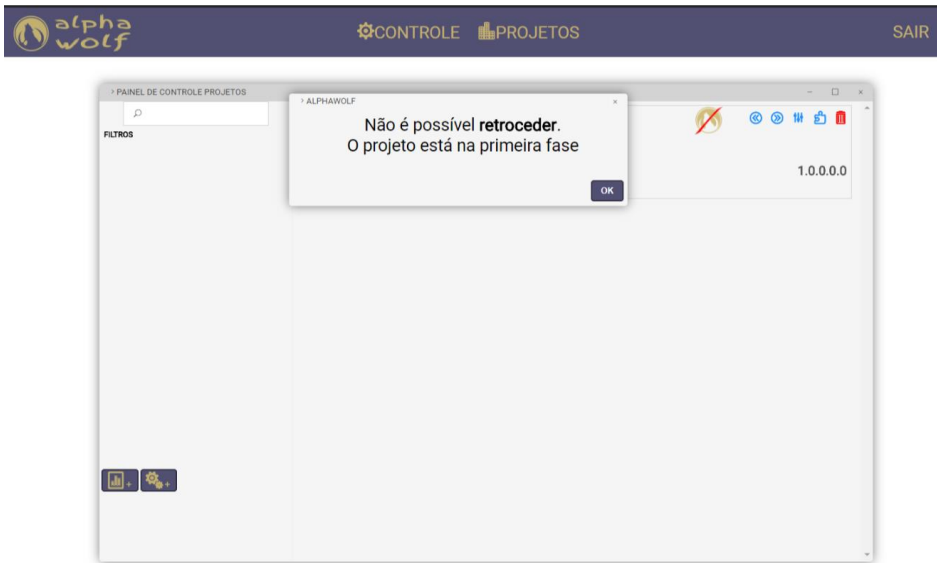
ID	Teste 05
Prioridade	Alta
Localização	localhost/sistema
Objeto de teste	Primeira parte do cadastro de projetos
Caso de teste	Realizar cadastro sem selecionar a arquitetura
Pré-condição	1. Usuário com cadastrado no sistema
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário realiza login no sistema 2. É apresentado a tela inicial do sistema 3. O usuário clica no botão projetos 4. É apresentado o painel de controle de projetos 5. O usuário clica no botão novo projeto 6. É apresentado um formulário 7. O usuário preenche o campo nome 8. O usuário clica no botão "Próximo"
Resultado esperado	O sistema irá apresentar uma mensagem em vermelho na parte inferior direita
Resultado alternativo	O sistema apresentará a próxima página de cadastro de projetos
Tela apresentada	



Fonte: Quadro elaborado pelo autor,

Quadro 34 - Retroceder fase do projeto

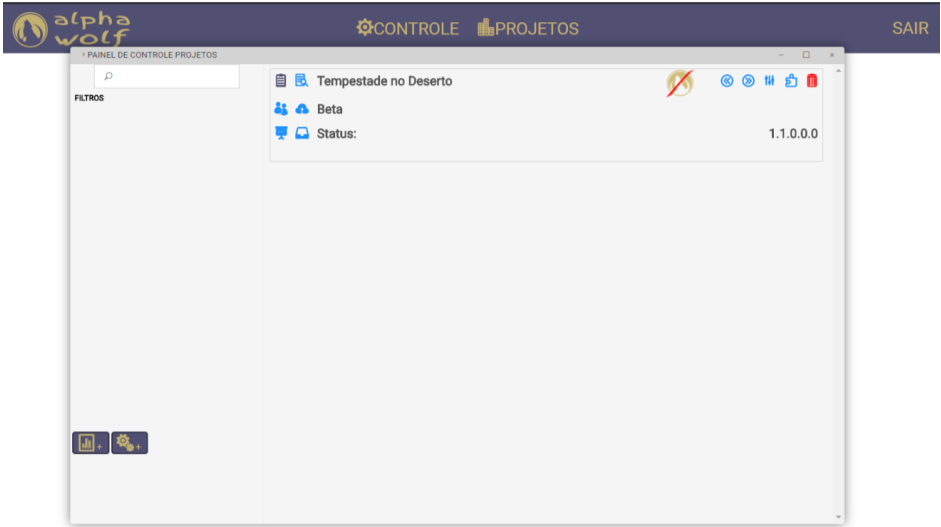
ID	Teste 06
Prioridade	Alta
Localização	localhost/sistema
Objeto de teste	Painel de projetos
Caso de teste	Realizar o retrocesso da fase do projeto na primeira fase
Pré-condição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário com cadastrado no sistema 2. Ter projeto cadastrado no sistema
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário realiza login no sistema 2. É apresentado a tela inicial do sistema 3. O usuário clica no botão projetos 4. É apresentado o painel de controle de projetos 5. O usuário clica no botão retroceder fase do projeto 6. É apresentado uma mensagem se deseja retroceder 7. O usuário clica no botão "sim"
Resultado esperado	O sistema irá apresentar uma mensagem "Não é possível retroceder"

Resultado alternativo	O sistema mudará a versão do projeto
Tela apresentada	 <p>The screenshot shows a web application interface for 'alpha wolf'. The top navigation bar includes 'CONTROLE' and 'PROJETOS' tabs, and a 'SAIR' button. The main content area displays a 'PAINEL DE CONTROLE PROJETOS' window. A modal dialog box is open in the center, displaying the message: 'Não é possível retroceder. O projeto está na primeira fase' (It is not possible to go back. The project is in the first phase) with an 'OK' button. The background window shows a search bar, a 'FILTROS' section, and a version number '1.0.0.0.0' in the top right corner.</p>

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 35 - Avançar fase do projeto

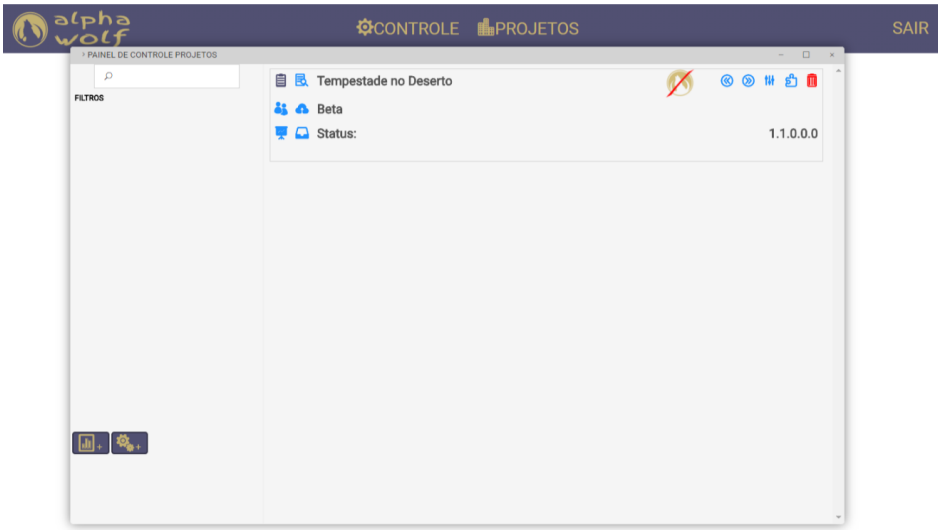
ID	Teste 07
Prioridade	Alta
Localização	localhost/sistema
Objeto de teste	Painel de projetos
Caso de teste	Realizar o avanço da fase do projeto na primeira fase
Pré-condição	3. Usuário com cadastrado no sistema 4. Ter projeto cadastrado no sistema
Procedimento	8. O usuário realiza login no sistema 9. É apresentado a tela inicial do sistema 10. O usuário clica no botão projetos

	11. É apresentado o painel de controle de projetos 12. O usuário clica no botão avançar fase do projeto 13. É apresentada uma mensagem se deseja retroceder 14. O usuário clica no botão “sim”
Resultado esperado	O sistema irá o painel de projetos com o a versão nova do projeto
Resultado alternativo	O sistema não irá mudar a versão do projeto
Tela apresentada	

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

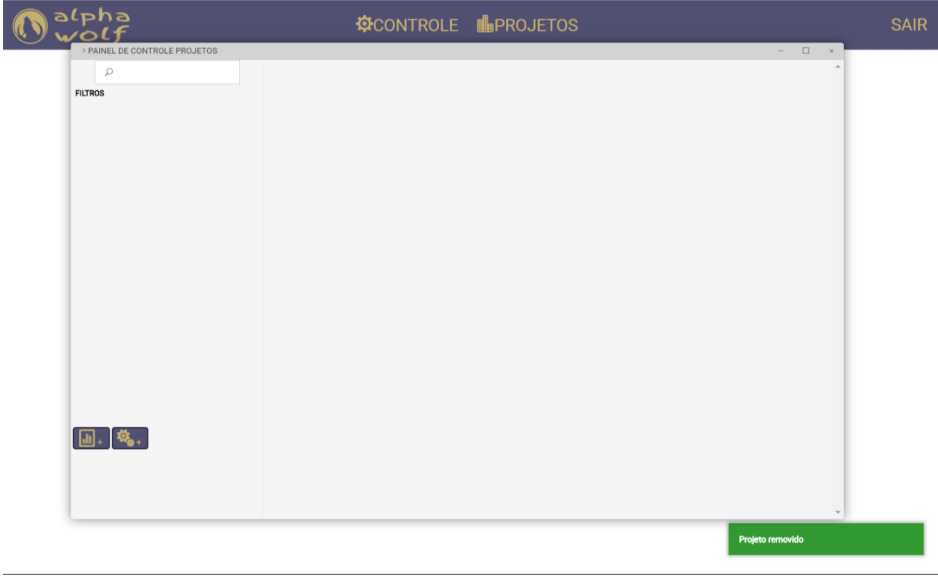
Quadro 36 - Mudar equipe do projeto

ID	Teste 08
Prioridade	Alta
Localização	localhost/sistema
Objeto de teste	Painel de projetos
Caso de teste	Mudar a equipe do projeto sem escolher uma nova equipe

Pré-condição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário com cadastrado no sistema 2. Ter projeto cadastrado no sistema 3. Ter equipe cadastrada no sistema
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário realiza login no sistema 2. É apresentado a tela inicial do sistema 3. O usuário clica no botão projetos 4. É apresentado o painel de controle de projetos 5. O usuário clica no botão equipe 6. É apresentado um painel para selecionar a equipe 7. O usuário seleciona a equipe 8. O usuário clica no botão “selecionar equipe” 9. É apresentado os membros da equipe, o nome da equipe e o logo da equipe 10. O usuário clica no botão “salvar”
Resultado esperado	O sistema irá o painel de projetos com a imagem de um lobo com um traço vermelho, indicando que o projeto está sem equipe
Resultado alternativo	O mudará o logo da equipe do projeto
Tela apresentada	

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

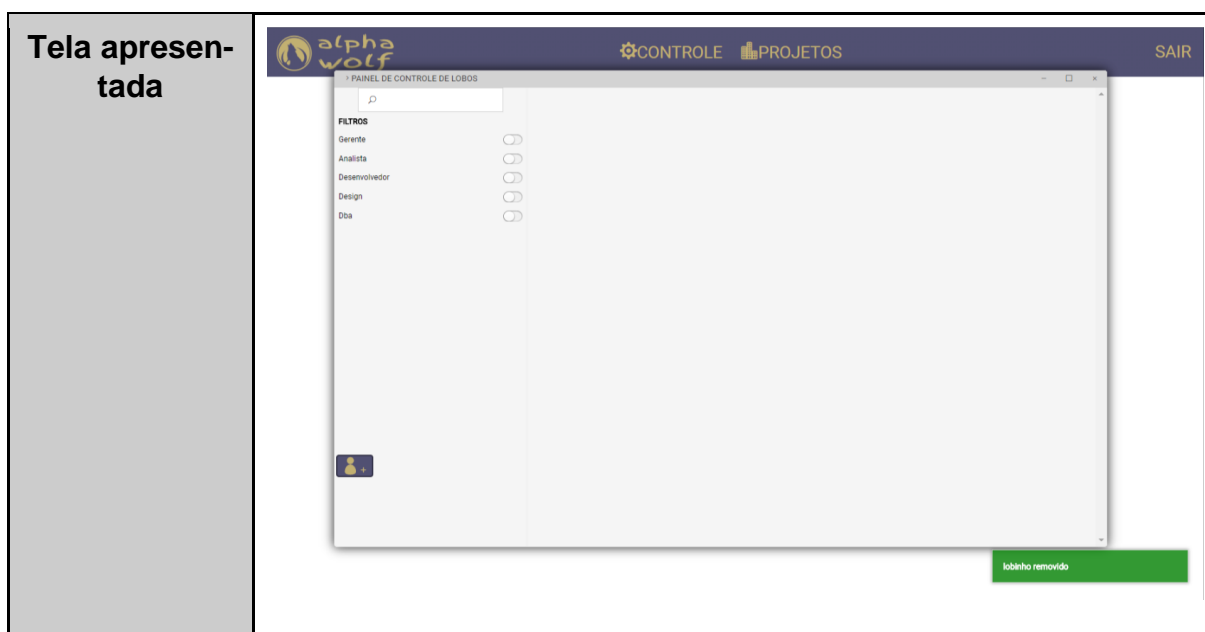
Quadro 37 - Excluir projeto

ID	Teste 09
Prioridade	Alta
Localização	localhost/sistema
Objeto de teste	Painel de projetos
Caso de teste	Excluir projeto
Pré-condição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário com cadastrado no sistema 2. Ter projeto cadastrado no sistema
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário realiza login no sistema 2. É apresentado a tela inicial do sistema 3. O usuário clica no botão projetos 4. É apresentado o painel de controle de projetos 5. O usuário clica no botão excluir
Resultado esperado	O sistema irá retirar do painel de controle de projeto o projeto excluído e apresentará uma mensagem “projeto excluído” no canto inferior direito
Resultado alternativo	O projeto continuará no painel de controle de projetos
Tela apresentada	

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

Quadro 38 - Excluir gerente

ID	Teste 10
Prioridade	Alta
Localização	localhost/sistema
Objeto de teste	Painel de controle de membros
Caso de teste	Exclusão de membro
Pré-condição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário com cadastrado no sistema 2. Membro cadastrado no sistema (gerente)
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário realiza login no sistema 2. É apresentado a tela inicial do sistema 3. O usuário clica no botão controle 4. É apresentado o painel de controle de usuários 5. O usuário clica no botão painel de membros 6. É apresentado o painel de controle de membros 7. O usuário clica no botão excluir
Resultado esperado	O sistema não irá apresentar mais o membro excluído (gerente) e apresentará uma mensagem no canto inferior esquerdo “membro excluído”
Resultado alternativo	O sistema continuará mostrando o membro (gerente)



Fonte: Quadro elaborado pelo autor

8 CONCLUSÃO

O projeto Alpha Wolf foi criado para auxiliar a criação e a execução de um projeto de software, com esse auxílio a equipe de desenvolvimento e seus interessados podem ter um maior controle sobre cada etapa do desenvolvimento e o cronograma de cada etapa do software que está sendo desenvolvido.

REFERÊNCIAS

PHP.NET. **PHP:** manual do php. Disponível em <<http://www.php.net/>>. Acesso em 01 out 2017.

ABOXSOFT. Informações sobre o framework Alpha. São José dos Campos, São-Paulo, Brasil.

UNIVERSITY OF OSLO. Informações sobre arquitetura MVC. Disponível em: <<http://www.uio.no/english/>> Acesso em 12/11/2017.

COMPUTER SCIENCE THE UNIVERSITY OF TEXAS: Crise do software. Disponível em: <<https://www.cs.utexas.edu>> Acesso em 12/11/2017.

UFCG. UML. Disponível em: <<http://www.dsc.ufcg.edu.br>> Acesso em 12/11/2017.