

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE FLUMINENSE
LABORATÓRIO DE ENGENHARIA E EXPLORAÇÃO DE PETRÓLEO

PROJETO ENGENHARIA
MANUAL DO USUÁRIO DO SOFTWARE
XXX
TRABALHO DA DISCIPLINA PROGRAMAÇÃO PRÁTICA
PROJETO ENGENHARIA

Versão 1:
AUTORES

Versão 2:
AUTORES

Prof. André Duarte Bueno

MACAÉ - RJ

Janeiro - 2023

Sumário

I	Manual do Usuário	
	TÍTULO DO PROJETO/SOFTWARE	5
1	Instalação	6
1.1	Baixando o software	6
1.2	Dependências	6
2	Interface Gráfica	7
2.1	A Interface Gráfica Geral	7
2.2	Funcionalidade específica A	8
2.2.1	Item específico A1	8
2.2.2	Item específico A2	8
2.2.3	Item específico An	8
2.3	Funcionalidade específica B	8
2.3.1	Item específico B1	8
2.3.2	Item específico B2	8
2.3.3	Item específico Bn	8
3	Exemplos de Uso	9
3.1	Exemplo 1: Descrição	9
3.2	Exemplo 2: Descrição	10
3.3	Exemplo 3: Descrição	11
4	Contatos	13
4.1	Referências	13

Lista de Figuras

2.1	Imagem da Interface Gráfica	7
3.1	Tela do programa mostrando xxx	10
3.2	Tela do programa mostrando xxx	11
3.3	Tela do programa mostrando xxx	12

Lista de Tabelas

Parte I

Manual do Usuário

TÍTULO DO PROJETO/SOFTWARE

Capítulo 1

Instalação

A seguir instruções para instalação do software.

1.1 Baixando o software

O software foi disponibilizado no site <https://github.com/ldsc>. Lá você encontra instruções atualizadas para baixar e instalar.

1.2 Dependências

Para compilar o software é necessário atender as seguintes dependências:

- Instalar o compilador g++ da GNU disponível em <http://gcc.gnu.org>.
 - Para instalar no GNU/Linux use o comando `dnf install gcc`.
- Instalar a biblioteca Qt disponível em <https://www.qt.io/download>.

Capítulo 2

Interface Gráfica

2.1 A Interface Gráfica Geral

A interface do programa é apresentada na Figura 2.1.

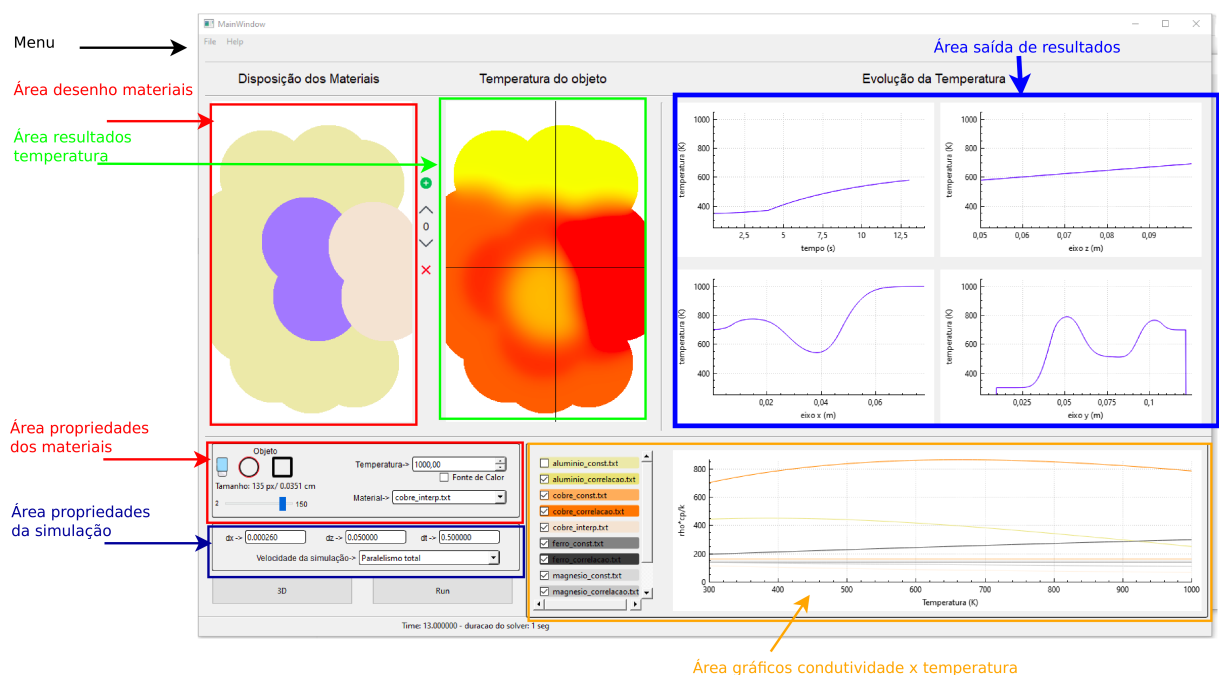


Figura 2.1: Imagem da Interface Gráfica

O Figura 2.1 mostra a janela principal do software e foram listadas grupos de funcionalidades importantes ao usuário.

- explicar o funcionamento do software na prática...explicando o uso de cada uma das features/funcionalidades.
- aqui você dá um apanhado geral...
- Depois vai criar seções para funcionalidades específicas, detalhando seu uso...como nos exemplos abaixo

2.2 Funcionalidade específica A

O que é?

Como usar - exemplo de uso:

2.2.1 Item específico A1

2.2.2 Item específico A2

2.2.3 Item específico An

2.3 Funcionalidade específica B

O que é?

Como usar - exemplo de uso:

2.3.1 Item específico B1

2.3.2 Item específico B2

2.3.3 Item específico Bn

Capítulo 3

Exemplos de Uso

Todo projeto de engenharia passa por uma etapa de testes. Neste capítulo apresentamos alguns testes do software desenvolvido. Estes testes devem dar resposta aos diagramas de caso de uso inicialmente apresentados (diagramas de caso de uso geral e específicos).

3.1 Exemplo 1: Descrição

- Explique, passo a passo, e de forma detalhada o que irá fazer.
- Importante falar ainda o usuário deve clicar, o que deve informar, quais as entradas e saídas;
- Coloque figuras ilustrativas;
- A ideia é fazer com que o usuário realize uma determinada atividade usando o software e compreendendo claramente o que esta fazendo.
- Como sugestão monte estes exemplos tomando como base os testes realizados no manual de desenvolvimento.

Veja Figura 3.1.

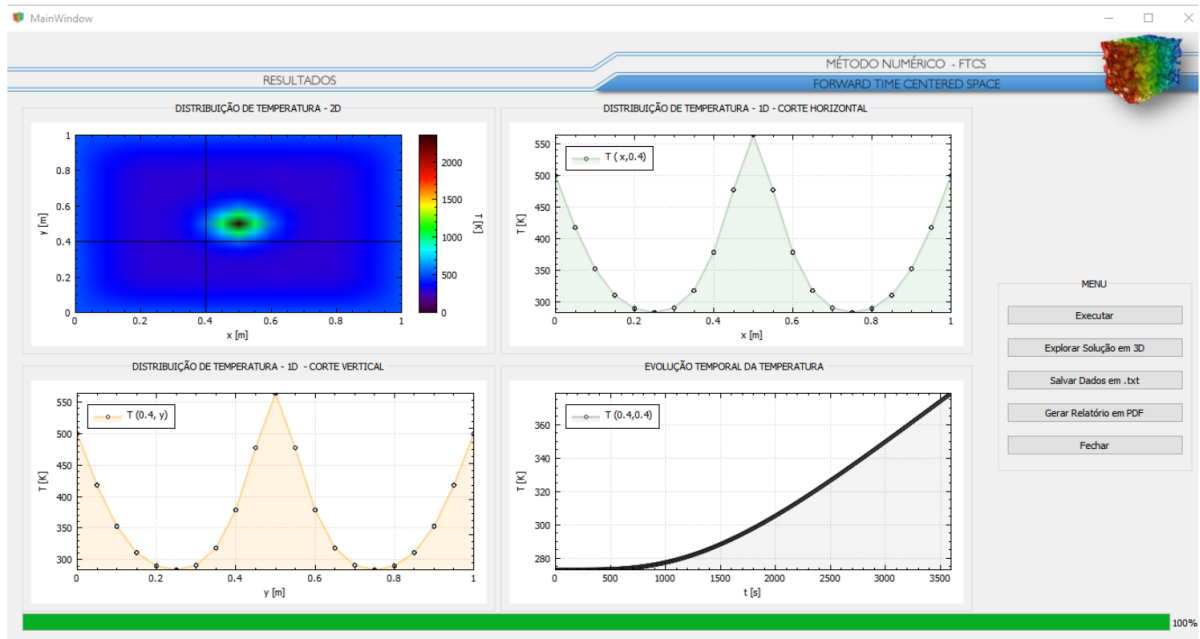


Figura 3.1: Tela do programa mostrando xxx

3.2 Exemplo 2: Descrição

Explique, passo a passo, e de forma detalhada o que irá fazer.

- Importante falar ainda o usuário deve clicar, o que deve informar, quais as entradas e saídas;
- Coloque figuras ilustrativas;
- A ideia é fazer com que o usuário realize uma determinada atividade usando o software e compreendendo claramente o que está fazendo.
- Como sugestão monte estes exemplos tomando como base os testes realizados no manual de desenvolvimento.

Veja Figura 3.2.

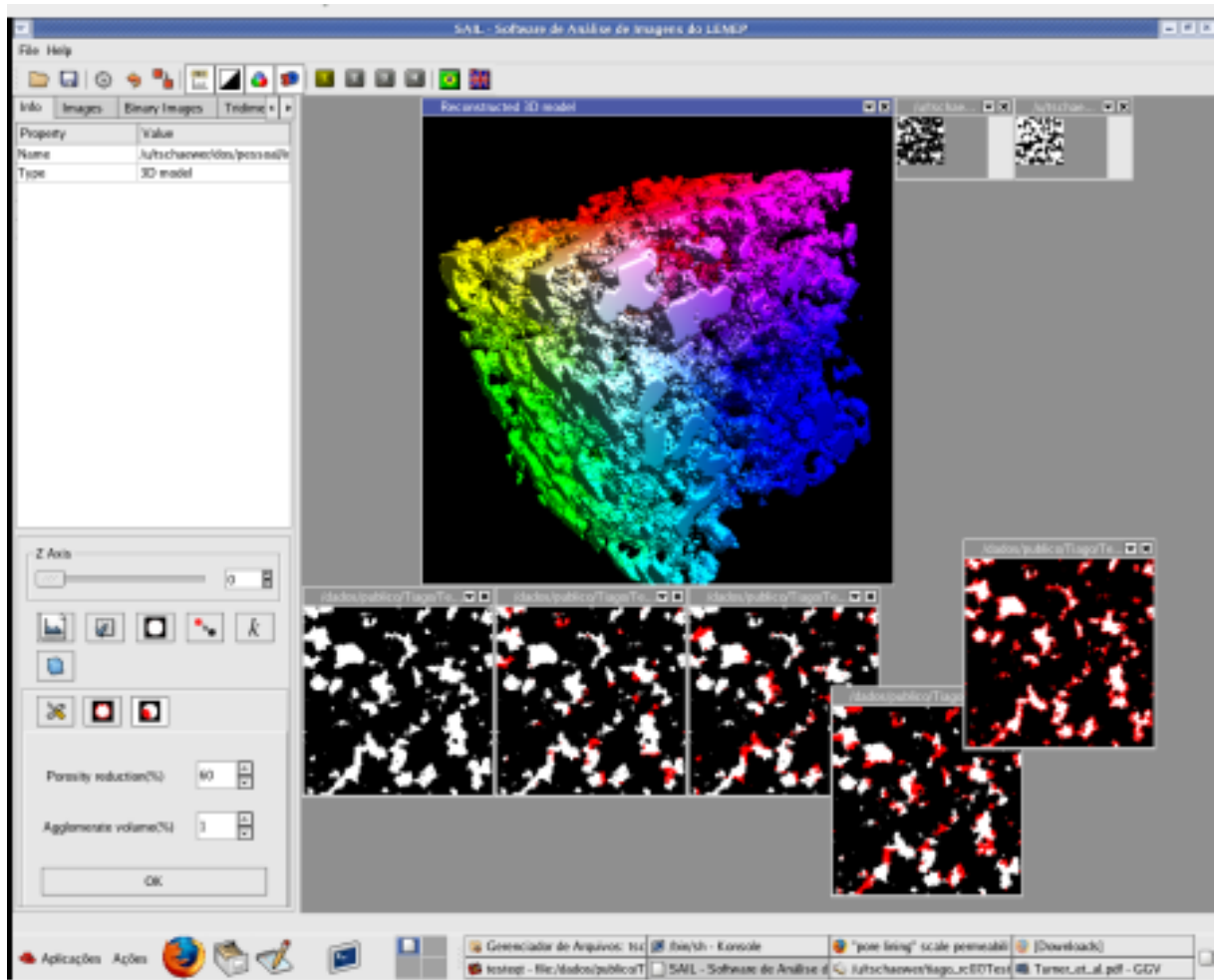


Figura 3.2: Tela do programa mostrando xxx

3.3 Exemplo 3: Descrição

Explique, passo a passo, e de forma detalhada o que irá fazer.

- Importante falar aonde o usuário deve clicar, o que deve informar, quais as entradas e saídas;
- Coloque figuras ilustrativas;
- A ideia é fazer com que o usuário realize uma determinada atividade usando o software e compreendendo claramente o que está fazendo.
- Como sugestão monte estes exemplos tomando como base os testes realizados no manual de desenvolvimento.

Veja Figura 3.3.

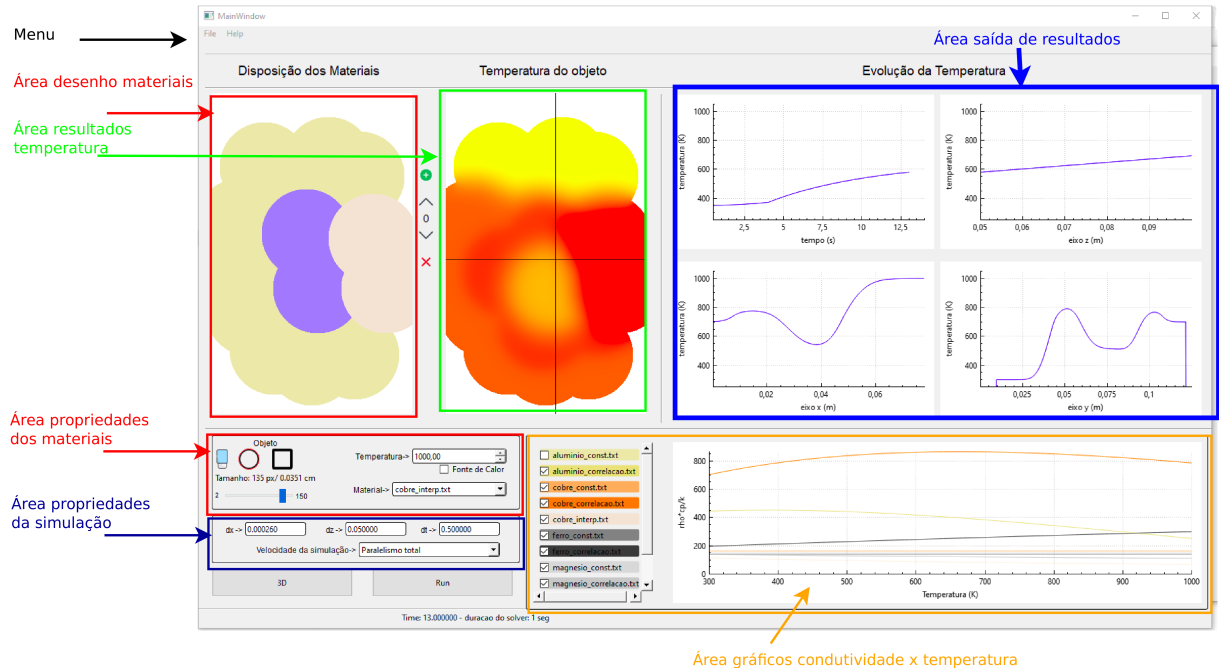


Figura 3.3: Tela do programa mostrando xxx

Nota:

Não perca de vista a visão do todo; explique para o usuário o que é e como funciona o software; lembre-se que ele não desenvolveu nada, apenas vai usar!

Capítulo 4

Contatos

O presente projeto de engenharia foi desenvolvido por alunos do curso de engenharia de petróleo da UENF sob coordenação do Professor André Duarte Bueno.

Para maiores informações entre em contato com os desenvolvedores:

- Autor 1:
 - SeuNome
 - Seuemail
- Autor 2:
 - SeuNome
 - Seuemail
- Coordenador:
 - Prof. André Duarte Bueno
 - <bueno@lenep.uenf.br>

4.1 Referências

O projeto foi desenvolvido tomando como base o modelo disponibilizado no site:

- <https://github.com/ldsc/ModeloDocumento-ProjetoEngenharia-ProgramacaoPratica>.
- Foram utilizadas informações de vários livros, incluindo:
- [Bueno, 2003, Bueno, 2022].

Referências Bibliográficas

[Bueno, 2003] Bueno, A. D. (2003). *Programação Orientada a Objeto com C++ - Aprenda a Programar em Ambiente Multiplataforma com Software Livre*. Novatec, São Paulo. 13

[Bueno, 2022] Bueno, A. D. (2022). *Programação Orientada a Objeto com C++ - Aprenda a Programar em Ambiente Multiplataforma com Software Livre*. o autor, Macaé. 13

Índice Remissivo

Dependências, 6

Instalação, 6

Interface gráfica, 7

Manual do Usuário, 5