

Projeto Final – Sistema de Controle de Presença em Eventos

Informações importantes

- **Datas:**
 - **Entrega da documentação impressa até 27/06/2016**
 - **Entrega dos arquivos zipados no Moodle (para Sistemas Distribuídos): 28/06/2016**
- **Número máximo de participantes por equipe: 2**
- **Requisitos para entrega e pontuação: ver seção específica**

Introdução

Desenvolva um sistema para controlar a presença de alunos em eventos de uma determinada instituição.

Requisitos do sistema:

Módulo de Controle

- Para acessar o sistema, o usuário precisará de um usuário e uma senha.

Módulo de Eventos

- Cadastro de novos eventos (nome, data, hora inicial, hora final, tipo de evento);
 - Tipo de evento pode ser: palestras, minicursos, mesa redonda, oficina, entre outros.
- Editar os dados de um evento já cadastrado;
- Excluir um evento previamente cadastrado;

Módulo de Alunos

- Cadastro de alunos (RA, nome, curso, período, turno, e-mail, telefone)
- Editar os dados de um aluno já cadastrado;
- Excluir um aluno previamente cadastrado;

Módulo de Controle de Presença

- O controle de presença deve ser realizado pelo número de RA do aluno.
- Podem ocorrer eventos simultâneos, por isso, o usuário do sistema deve indicar qual evento controlará. Lembrando que um mesmo evento pode ser ministrado em dias e horas diferentes, por exemplo, um mesmo minicurso com turmas A e B.
- Busca por nome do aluno, caso este não tenha em mãos o crachá e não saiba o número de seu RA.

Módulo de Sorteio

- Será possível realizar sorteio de brindes em um determinado evento.
- O sistema deve realizar o sorteio apenas entre os alunos que estiverem presentes naquele evento.

Módulo de Relatório

- Gerar relatórios de participação de todos os alunos. Este relatório deve conter as seguintes informações: RA, nome, curso, período, turno, e-mail, quais eventos participou e a soma de horas obtidas por esse aluno.

REQUISITOS DE ENTREGA E PONTUAÇÃO

ENGENHARIA DE SOFTWARE 2

A avaliação do trabalho pela disciplina de Engenharia de Software 2 dar-se-á pela entrega da documentação impressa até a data limite de 27/06/2016, contendo:

- Arquitetura de Software (Arquitetura 4 + 1):
 - Diagrama de Casos de Uso;
 - Documentação/Descrição de Casos de Uso;
 - Diagrama de Classes;
 - Diagrama de Sequência (mínimo de cinco Casos de Uso);
 - Diagrama de Máquina de Estado (mínimo de cinco Casos de Uso);
 - Diagrama de Atividades (mínimo de cinco Casos de Uso);
 - Diagrama de Componentes;
 - Diagrama de Implantação;
- Testes (ainda a ser definido);
- Métricas (ainda a ser definido);

O trabalho pode ser desenvolvido em grupo de, no máximo, 2 (dois) alunos e deve obedecer às normas de trabalhos acadêmicos da UTFPR, contendo: Capa, Folha de Rosto, Sumário e Referências (se necessário).

Este trabalho possui valor 10,0 (dez) pontos com peso 0,5 (50%) na média final da disciplina.

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

A avaliação do trabalho pela disciplina Sistemas Distribuídos se dará em duas partes.

A primeira (valendo metade da 2ª. nota parcial) será calculada através da verificação do cumprimento aos requisitos avaliados descritos a seguir.

A segunda parte (valendo a outra metade da 2ª. nota parcial) será obtida através de uma avaliação escrita referente ao trabalho integrador. A data desta avaliação se

encontra disponível no ambiente Moodle, bem como nos slides de apresentação da disciplina.

Requisitos avaliados, específicos de Sistemas Distribuídos:

- a. O processo servidor deve possuir um campo que permita a escolha da porta a ser usada pelo mesmo.
- b. O processo cliente deve possuir um campo que permita a entrada do IP e da porta do servidor a ser usado.
- c. O conteúdo de cada pacote enviado ou recebido pelos processos deve ser mostrado na tela.
- d. Desenvolvimento do *software* seguindo um protocolo de comunicação a ser implementado por todos os componentes da turma da disciplina de Sistemas Distribuídos, permitindo que a aplicação cliente consiga se comunicar com um servidor de outro grupo, e vice-versa.
- e. Implementação sem erros do **protocolo inteiro** definido no item d.
- f. Comunicação **sem erros** do cliente com o servidor de outra equipe, escolhida aleatoriamente.
- g. Comunicação **sem erros** do servidor com o cliente de outra equipe, escolhida aleatoriamente.

Atenção: o código fonte será testado, buscando-se o percentual de similaridades entre as equipes. Percentuais iguais ou superiores a 70% acarretarão em nota **zero** na 2ª. Avaliação parcial para as equipes envolvidas.