

Relatório 4: Protótipo não funcional do SIUTAD

Licenciatura em Engenharia Informática Engenharia de Software Prof. António Gouveia Prof. José Martins

Autores

Marcelo Pinto - 60102 Ricardo Cardoso - 28382

Resumo

A utilização de protótipos não funcionais em Engenharia de Software é baseada na hipótese de que a integração desta técnica permite melhorar o processo de especificação de requisitos através de um maior envolvimento dos utilizadores no mesmo. Esta técnica descreve os requisitos numa linguagem fácil de entender e validar para todas as pessoas relacionadas com o projeto, motivando-as a discutir e participar, obtendo assim um maior *feedback* sobre o que se está a fazer.

Neste relatório apresentamos os protótipos não funcionais do SIUTAD.

Índice

1.	Introdução
2.	Enquadramento Teórico
3.	Objetivos da Etapa do Trabalho Prático
4.	Resultados Atingidos
	4.1. Entrada no SIUTAD para Visitantes
	4.2. Página Individual de UC para Visitantes
	4.3. Entrada no SIUTAD para Utilizador registado
	4.4. Página visualização UC's para Utilizador registado
	4.5. Página Individual UC para Utilizador registado
	4.6. Inscrição nas Avaliações
	4.7. Submissão de Trabalhos
	4.8. Consulta de Resultados de Avaliações
	4.9. Criação de Grupos para Avaliações
	4.10. Calendário Individual de Avaliações
	4.11. Gestão de Notificações - Avisos
	4.12. Gestão de Notificações – Alertas
	4.13. Gestão de Notificações – Criar Notificação
	4.14. Gestão de Serviços – Inscrição nas UC's
	4.15. Gestão de Serviços – Inscrição nas Turmas
	4.16. Gestão de Cursos - Listagem
	4.17. Gestão de Cursos - Edição
	4.18. Gestão de UC's - Listagem
	4.19. Gestão de UC's - Edição
	4.20. Gestão de Turmas - Listagem
	4.21. Gestão de Turmas - Edição
	4 22. Gestão de Alunos - Listagem 29

	4.23. Gestão de Alunos - Edição	30
	4.24. Gestão de Docentes - Listagem	31
	4.25. Gestão de Docentes - Edição	32
5.	Análise e Discussão dos Resultados	33
6.	Bibliografia	33

1. Introdução

No âmbito da Unidade Curricular de Engenharia de Software foi-nos proposto a realização de um trabalho prático que consiste na modelação de um sistema de *software* através da aplicação da UML. O trabalho foi dividido em etapas, nas etapas 1, 2 e 3 foram realizadas o levantamento de requisitos funcionais e não funcionais, a diagramação e especificação de Casos-de-Uso, o diagrama e especificação de Classes e os diagramas de Estados.

Nesta quarta etapa vamos apresentar os protótipos não funcionais do SIUTAD, com base nos relatórios 1, 2 e 3 e na descrição informal do SIUTAD que nos foi fornecida.

2. Enquadramento Teórico

A utilização de protótipos não funcionais em Engenharia de Software é baseada na hipótese de que a integração desta técnica permite melhorar o processo de especificação de requisitos através de um maior envolvimento dos utilizadores no mesmo. Esta técnica descreve os requisitos numa linguagem fácil de entender e validar para todas as pessoas relacionadas com o projeto, motivando-as a discutir e participar, obtendo assim um maior *feedback* sobre o que se está a fazer.

O protótipo não funcional vê sempre o sistema do ponto de vista de, no mínimo, um dos seus utilizadores. Isto é uma vantagem fundamental quando se está a validar a adequação de requisitos. Os protótipos não funcionais dão aos utilizadores a sensação do que irão ter, enquanto que as técnicas clássicas como a listagem de requisitos, diagramas de casos de uso ou diagramas de classes por vezes não o fazem, simplificam a enumeração e validação de requisitos, uma vez que a noção de interação utilizador-sistema mostra-se como uma forma natural de compreender e discutir os requisitos, quer para os utilizadores, quer para os engenheiros. Os cenários herdam o conforto e a facilidade do uso da linguagem natural em especificações, ao mesmo tempo que evitam muitos dos problemas com especificações puramente narradas.

3. Objetivos da Etapa do Trabalho Prático

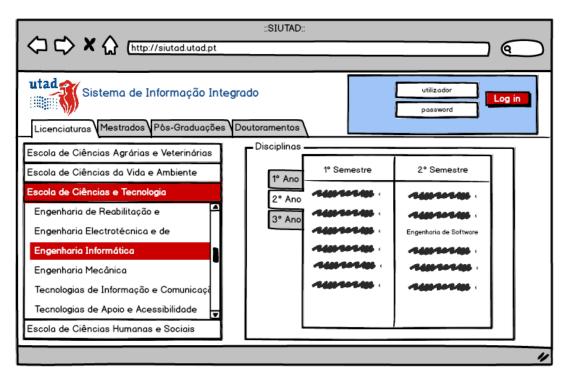
Os nossos objetivos para a presente etapa são:

- Fazer protótipos realistas do SIUTAD, na nossa perspetiva;
- Fazer protótipos possíveis no futuro, antecipando um problema frequente: O
 cliente gosta do protótipo mas o programa não pode ser exatamente igual ao
 protótipo;
- Identificar todas as caraterísticas essenciais nos *mockups* que fizemos;
- Permitir a qualquer pessoa perceber o âmbito geral do sistema e as suas funções;

4. Resultados Atingidos

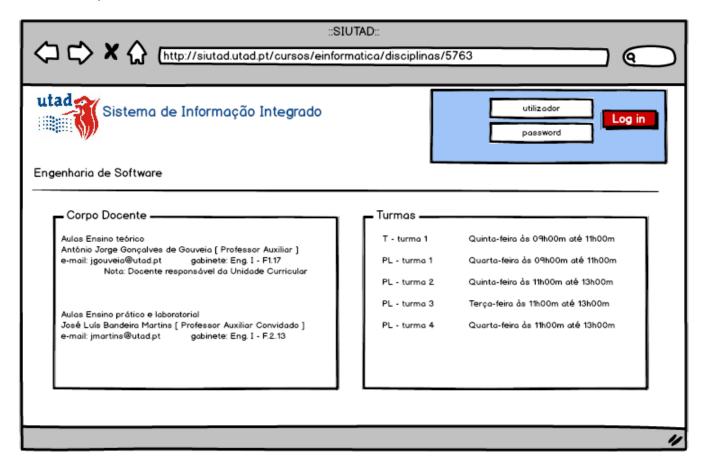
Nesta etapa do trabalho apresentamos as seguintes imagens que representam os resultados por nós atingidos.

4.1. Entrada no SIUTAD para Visitantes



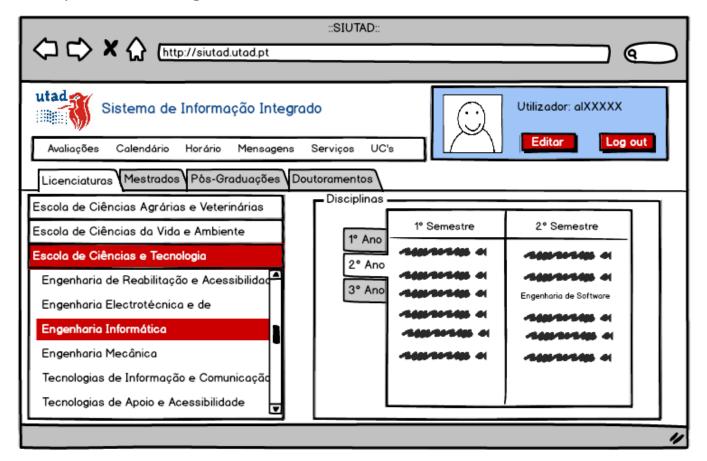
Na figura acima representamos a página que um utilizador não registado (visitante) teria ao visitar o SIUTAD. Poderia consultar os cursos das várias escolas bem como as UC's (unidades curriculares) que o constituem.

4.2. Página Individual de UC para Visitantes



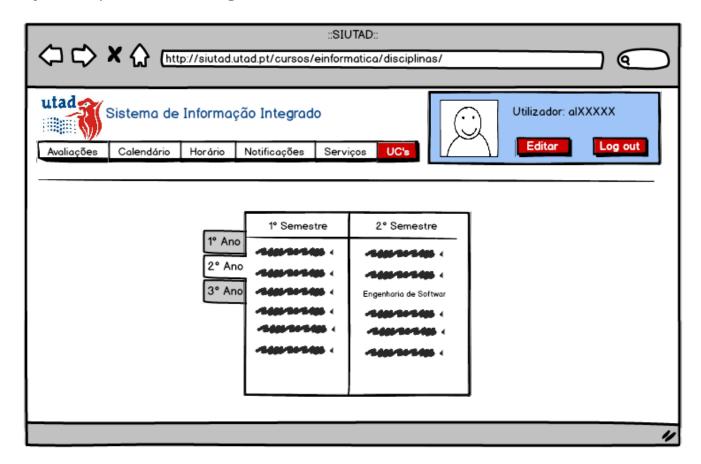
Ao consultar uma disciplina, novamente como visitante, o utilizador tem acesso à constituição do Corpo Docente bem como as várias turmas disponíveis.

4.3. Entrada no SIUTAD para Utilizador registado



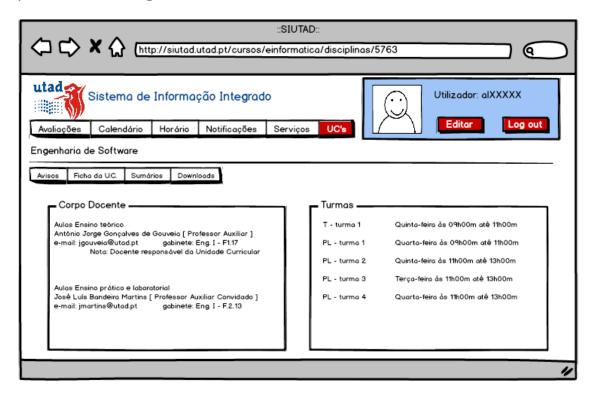
Na imagem acima temos uma representação da página inicial para um Aluno. Neste caso temos um conjunto alargado de opções disponíveis através de um menu localizado na parte superior da página.

4.4. Página visualização UC's para Utilizador registado



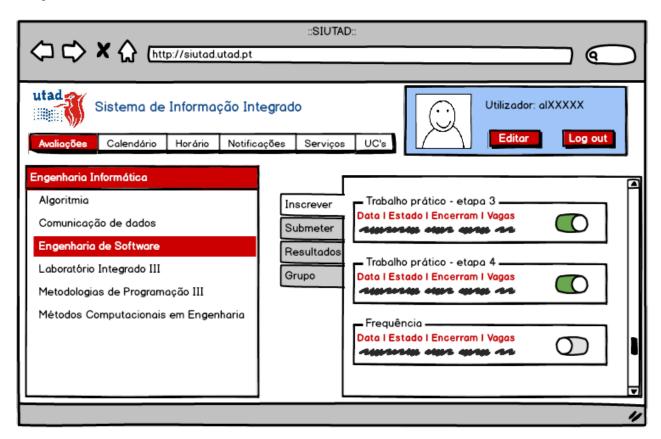
Nesta imagem está representado a visão que um aluno terá ao carregar na opção UC's do menu inicial. Poderá visualizar todas as disciplinas do curso em que está inscrito, iniciando no separador com o correspondente ao ano prioritário de matrícula.

4.5. Página Individual UC para Utilizador registado



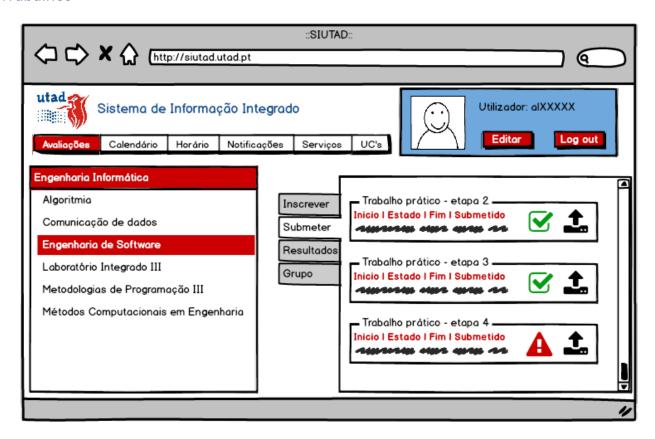
Nesta imagem está representado a visão que um aluno terá ao selecionar uma disciplina específica para consulta, estando matriculado na mesma. Neste caso, será apresentado novo menu com as funções disponíveis para interação com essa disciplina.

4.6. Inscrição nas Avaliações



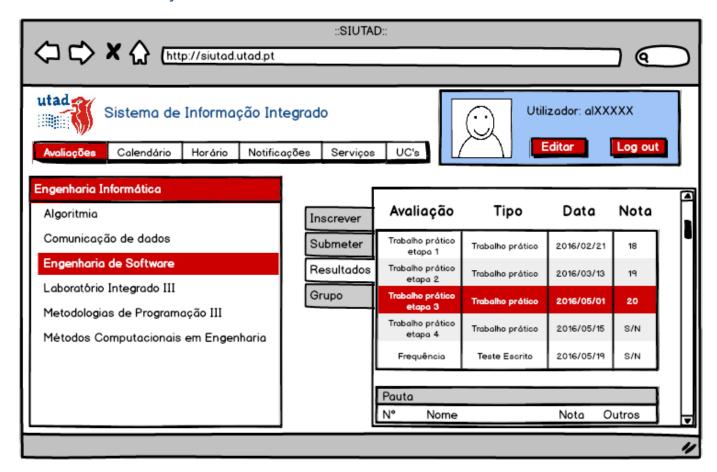
Ao escolher a opção Avaliações o utilizador e reencaminhado para uma página onde pode ver todas as UC's a que está inscrito no lado esquerdo, e após seleção da UC pretendida, aparecerá uma lista das avaliações para essa UC, podendo o utilizador inscrever-se ou desinscrever-se conforme as datas definidas para o efeito.

4.7. Submissão de Trabalhos



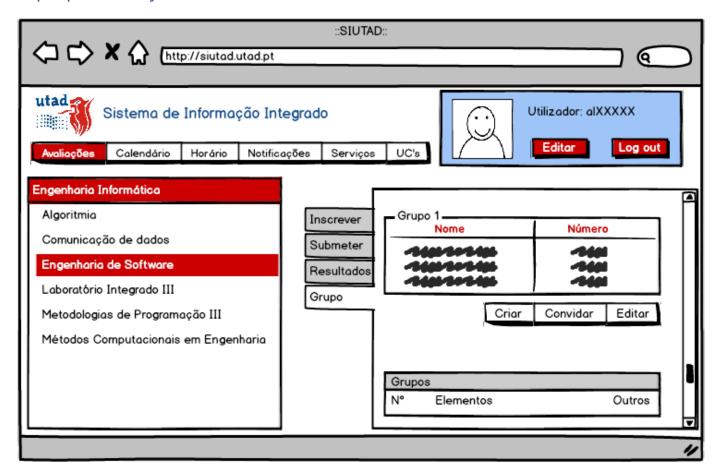
Ao selecionar a opção *Submeter*, o aluno poderá ver as submissões necessárias paras as avaliações, a que está inscrito, numa determinada UC, sendo apresentado graficamente se já efetuou ou não submissão das mesmas. O ícone para submissão apenas estará disponível durante o período de tempo previamente definido.

4.8. Consulta de Resultados de Avaliações



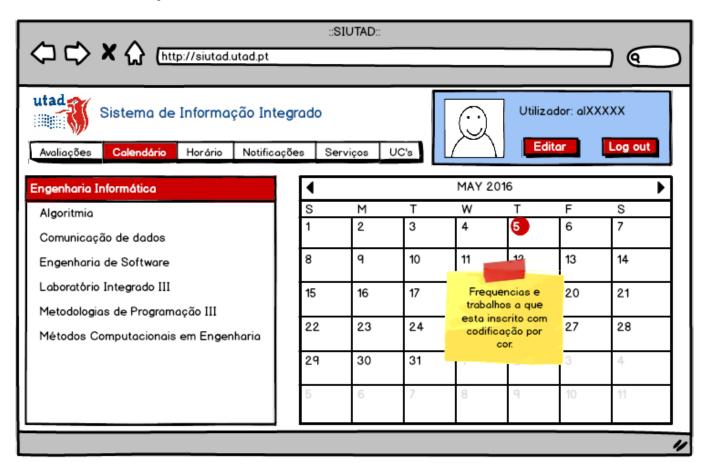
Ao selecionar a opção *Resultados*, o aluno terá uma visão dos seus resultados às avaliações de uma determinada UC, podendo, após seleção consultar todos os resultados para essa avaliação.

4.9. Criação de Grupos para Avaliações



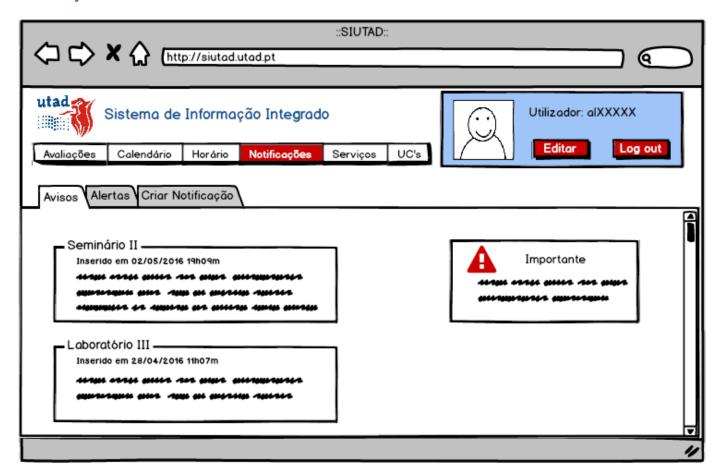
Ao selecionar a opção *Grupo*, apenas disponível após criação de avaliações de grupo por parte pelos utilizadores com permissões para tal, o aluno tem acesso a um conjunto de opções para gestão dos seus grupos de trabalho.

4.10. Calendário Individual de Avaliações



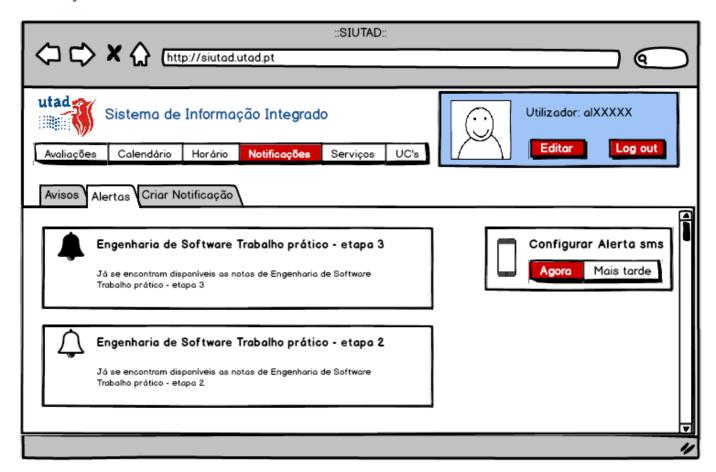
Ao selecionar a opção *Calendário* no menu superior, será apresentado um calendário com as datas de todas as avaliações a que está inscrito com codificação por cor para uma mais fácil perceção a que UC esta corresponde.

4.11. Gestão de Notificações - Avisos



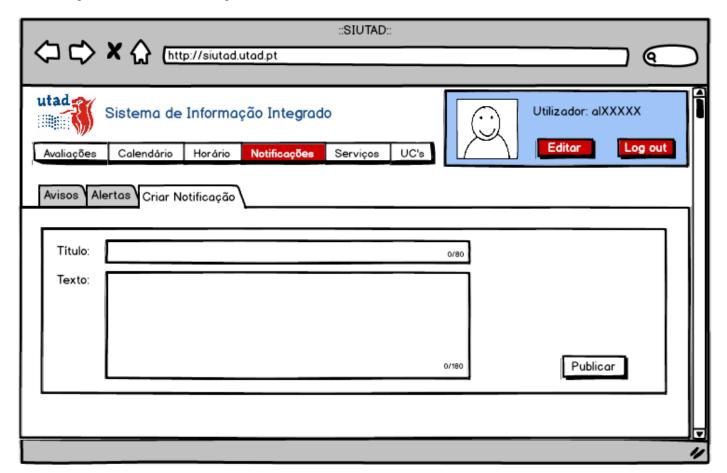
Ao selecionar a opção *Notificações* no menu superior, será apresentada uma página onde poderá visualizar todos os avisos, com destaque para avisos considerados de especial relevo pela Administração do SIUTAD.

4.12. Gestão de Notificações – Alertas



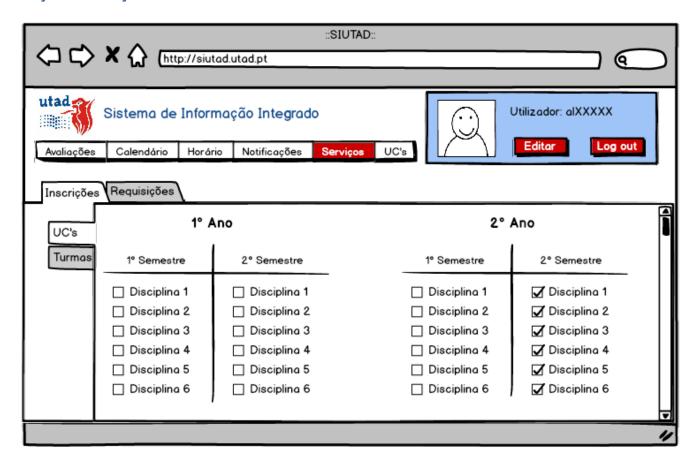
Ao selecionar a tab *Alertas*, será apresentada uma página onde poderá visualizar todos os alertas por si definidos, tendo ainda a opção de configurar a opção de alerta por sms.

4.13. Gestão de Notificações – Criar Notificação

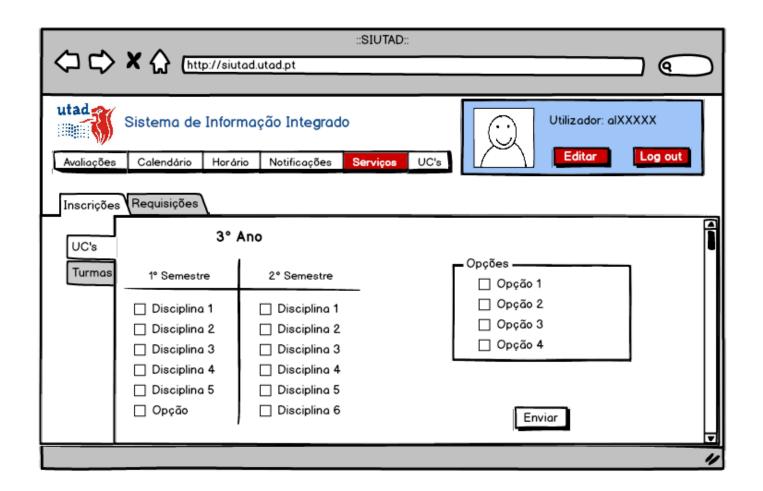


Ao selecionar a tab Criar Notificação, será apresentada uma página onde poderá criar uma notificação.

4.14. Gestão de Serviços – Inscrição nas UC's

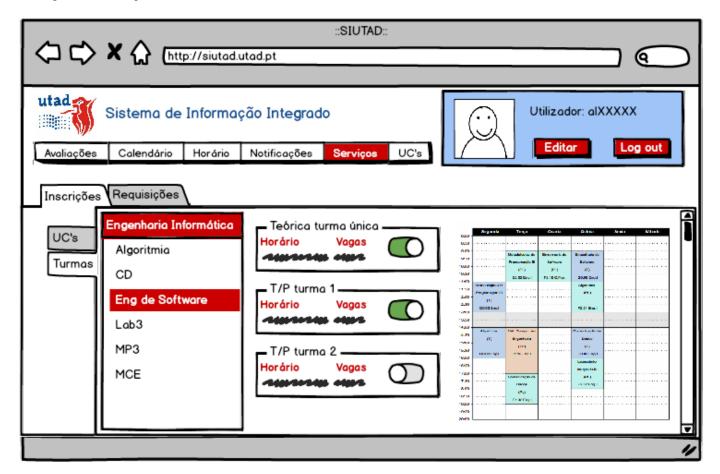


Ao selecionar a opção *Serviços* no menu superior, será apresentada uma página onde poderá realizar a inscrição nas UC's, Turmas e ainda fazer o pedido de requisições.



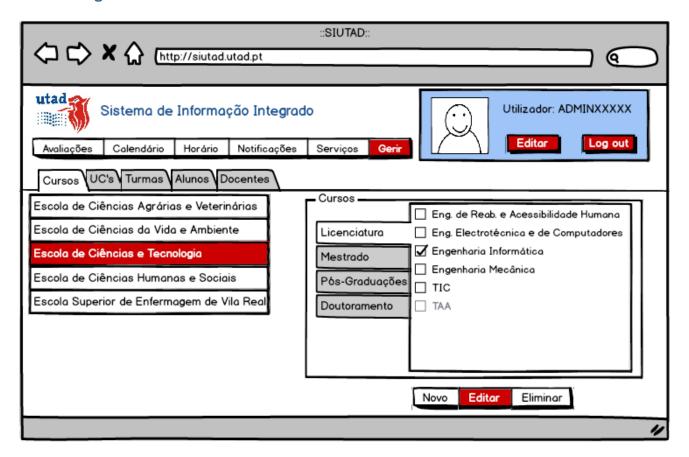
Ao selecionar as disciplinas em que se pretende inscrever, o aluno deverá confirmar a sua seleção carregando no botão enviar no final da página.

4.15. Gestão de Serviços – Inscrição nas Turmas



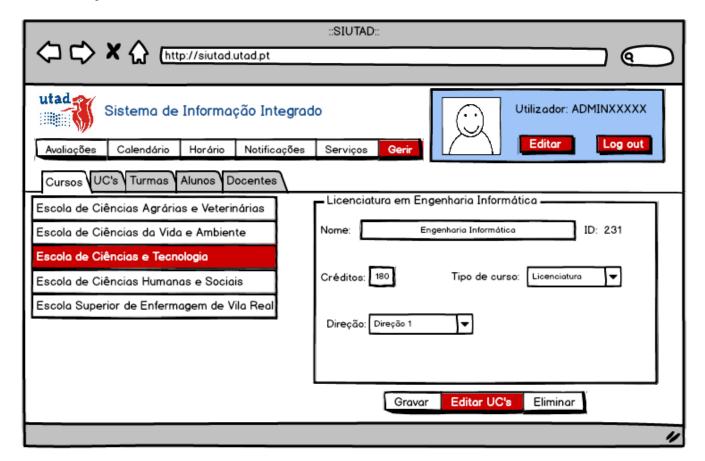
Ao selecionar a tab *Turmas*, o aluno poderá efetuar a inscrição às turmas pretendidas para cada UC. De salientar que a opção de inscrição nas turmas estará bloqueada até que o aluno tenha a sua inscrição nas UC's validada.

4.16. Gestão de Cursos - Listagem



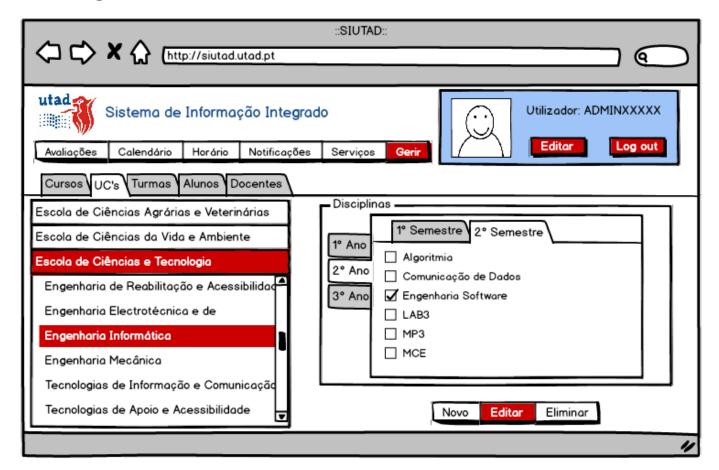
Ao selecionar a opção *Gerir* no menu superior, apenas disponível para utilizadores com permissão para tal, será apresentada uma página onde poderá selecionar a opção que pretende Gerir. Selecionando a tab *Cursos* terá uma visualização de todas as Escolas, onde selecionando uma escola poderá visualizar todos os cursos (ativos ou não) da mesma e realizar operações sobre eles.

4.17. Gestão de Cursos - Edição



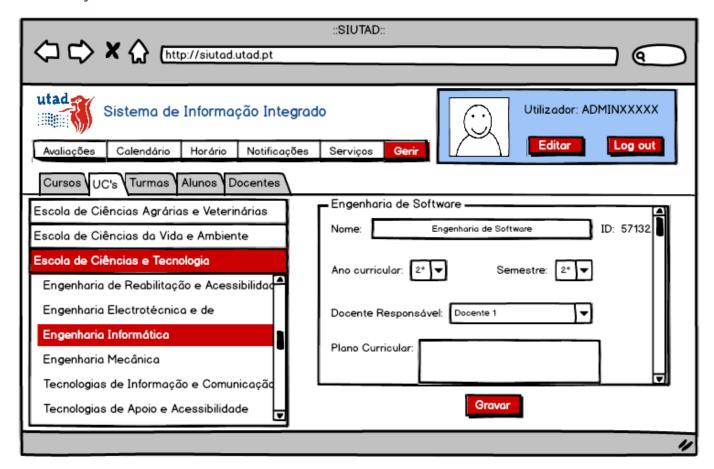
Ao pressionar o botão Editar na página anterior, será apresentado ao utilizador uma página para editar o curso selecionado. Ao pressionar o botão *Editar UC's*, será mostrado ao utilizador a página representada na imagem a seguir apresentada.

4.18. Gestão de UC's - Listagem



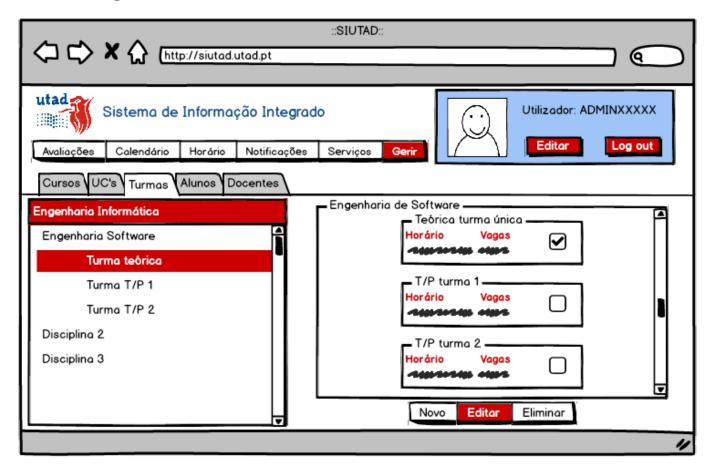
Nesta página, o utilizador poderá criar uma nova UC ou selecionar uma UC existente para a Editar ou Eliminar. Selecionando uma UC e carregando no botão Editar, será reencaminhado para a página representada na imagem seguinte.

4.19. Gestão de UC's - Edição



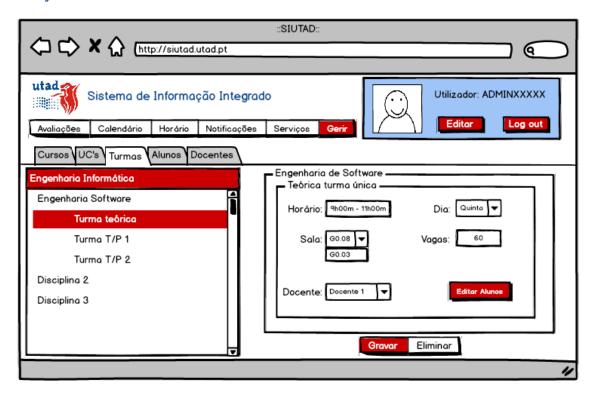
Nesta página, o utilizador poderá editar a UC previamente selecionada. De referir que a criação de uma nova UC será realizada numa página semelhante a esta, sendo apenas criado um novo ID e os campos aparecerão por preencher.

4.20. Gestão de Turmas - Listagem



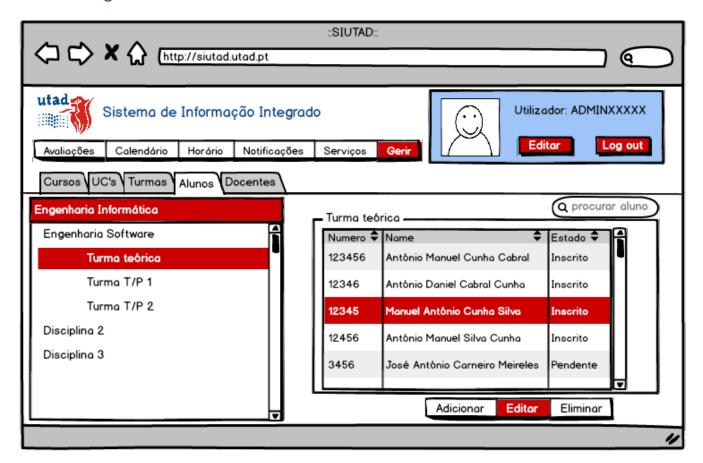
Nesta página, o utilizador poderá criar uma nova Turma ou selecionar uma Turma existente para a Editar ou Eliminar. Selecionando uma Turma e carregando no botão Editar, será reencaminhado para a página representada na imagem seguinte.

4.21. Gestão de Turmas - Edição



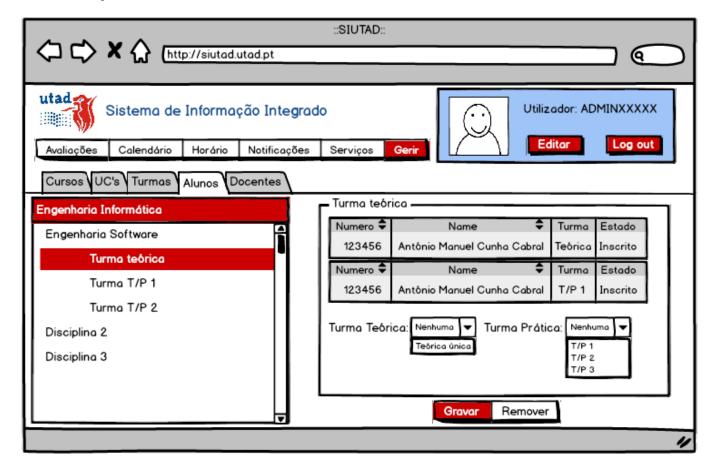
Nesta página, o utilizador poderá editar a Turma previamente selecionada uma UC. De referir que a criação de uma nova Turma será realizada numa página semelhante a esta, no entanto, os campos aparecerão por preencher.

4.22. Gestão de Alunos - Listagem



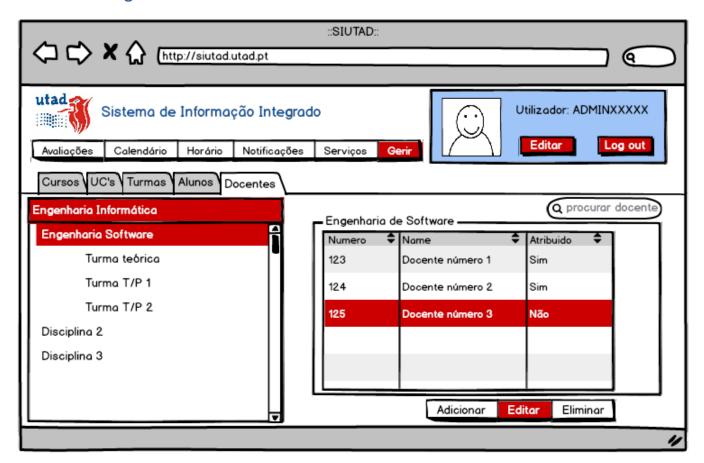
Nesta página, o utilizador poderá realizar a listagem de alunos por diversos parâmetros, sendo possível realizar operações sobre os alunos selecionados.

4.23. Gestão de Alunos - Edição



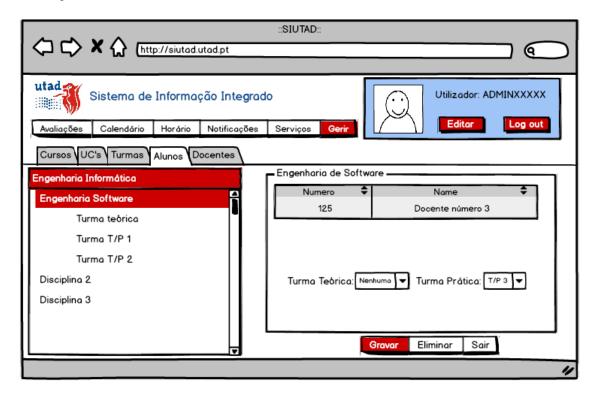
Nesta página, o utilizador poderá realizar um conjunto de operações sobre o aluno, mediante as opções selecionadas.

4.24. Gestão de Docentes - Listagem



Nesta página, o utilizador poderá realizar a listagem de docentes por diversos parâmetros, sendo possível realizar operações sobre os docentes selecionados.

4.25. Gestão de Docentes - Edição



Nesta página, o utilizador poderá realizar diversas operações a um docente previamente selecionado, as operações diferem de acordo com as opções selecionadas à esquerda.

5. Análise e Discussão dos Resultados

Após a concretização desta etapa pensamos ter conseguido alcançar os objetivos a que nos propusemos no ponto 3 deste trabalho - objetivos.

Consideramos ter conseguido ser realistas com vistas às necessidades do sistema e possíveis funcionalidades. Consideramos ter identificado as caraterísticas essenciais nos *mockups* desenhados.

Por fim, consideramos ter feito cenários simples, isto é, identificando todas as caraterísticas que pretendíamos, permitindo a qualquer pessoa perceber o âmbito geral do sistema e as suas funções.

Assim, pensamos ter atingido os nossos objetivos, chegando a bons resultados.

6. Bibliografia

PRESSMAN, Roger S. Software Engineering: a Practitioner's Approach. 6. ed. McGraw-Hill, 2005

Prototipação de software – Engenharia de Software (UNESP)

Modelos de Desenvolvimento de Software (Dino Brasilis)