



Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Curso: Ciência da Computação

Disciplina: Análise e Modelagem de Sistemas

Professor: Fabrício de Sousa Pinto

Aluno(a): _____ Data: 03/05/2013

Descrição dos Temas

1 Uniforme Inteligente

O uniforme inteligente, implantado numa escola municipal de Vitória da Conquista-BA, foi destaque nacionalmente em março de 2012. No chip, inserido no uniforme escolar, contém a identificação do aluno. Todos os alunos da escola são cadastrados, com seu nome, endereço, série, data de nascimento e celular do aluno. O celular do responsável pelo aluno é cadastrado posteriormente mediante a presença do mesmo na escola, uma vez que será para esse número o envio de torpedo avisando a entrada e saída do aluno. Assim é possível manter um histórico da assiduidade do aluno na escola, com a data e os respectivos horários de entrada e saída.

2 Olho Vivo

É comum, um passageiro ficar horas no ponto de ônibus a espera do mesmo. Muitas vezes ocorrem atrasos devido a congestionamentos, acidentes, defeitos mecânicos e o passageiro fica sem nenhuma informação sobre o motivo do atraso, e sem nenhuma previsão de quanto tempo o mesmo passará no referido ponto de ônibus. Objetivando beneficiar seus passageiros a empresa *Tabajara Transportes* procurou a *e-Júnior (Empresa Júnior de Ciência da Computação da UESB)* para solucionar esse problema, com o desenvolvimento do projeto *Olho Vivo*. Os passageiros terão a sua disposição um serviço com uma informação preciosa pela Internet: a previsão de que horas o ônibus irá passar no ponto, uma informação simples e que ajudará a planejar melhor o dia do passageiro. Todos os ônibus que circulam pela cidade terão rastreadores, que de minuto em minuto, a localidade deles são registradas por satélite. Essas informações são enviadas ao computador, onde são criados mapas. Na Internet, na página da empresa da viação, o passageiro pode pesquisar pela linha ou pelo ponto de ônibus e descobrir quando o próximo irá chegar. Para uma previsão bem mais realística, é verificado em quanto tempo o ônibus que estava a sua frente gastou naquelas condições do trânsito.

3 Estacionamento Inteligente

Consiste em inserir sensores nas vagas de estacionamento do *shopping*. O cliente ao chegar terá a informação no painel com a localização das vagas disponíveis.

4 Sistema de Gerenciamento da Maratona de Programação

Inscrição de participantes, elaboração de questões, avaliações, ranking equipes, prova online, etc.

5 Marketing via Twitter e Kinect

A partir de uma definição de um *hashtag* (ex. "#setimasecomp"), os alunos postaram fotos no Twitter, para divulgar o evento, e essas fotos serão exibidas no local do evento, numa TV de 52", e os participantes do eventos irão interagir com essa TV com gestos para passar as fotos.

Equipes:

| Uniforme Inteligente | Olho Vivo | Estacionamento Inteligente | Maratona de Programação | Kinect Twitter |
|-----------------------------|------------------|-----------------------------------|--------------------------------|-----------------------|
| Jessica | Julia | Thales | Igor | Osnaldo |
| Vinicius | Beatriz | Lucas | Caroline | Leandro |
| Amanda | Luiz | Gustavo | Vitor | Pablo |
| Raissa | Tamara | Pedro | Marcelo | Juvenal |
| | Stefane | Wagner | | |

Data de Entrega: **06/06**

Atividades: Análise de Requisitos, Diagrama de Caso de Uso e Classe.