

Professora
Adriana Gomes
Alves, Dra

adriana.alves@u
nivali.br

Engenharia de Requisitos: documento de especificação de requisitos de software

Resultado

O resultado do processo de requisitos é a elaboração do Documento de Especificação de Requisitos de Software

Documento de Especificação de Requisitos de Software

1. Introdução

- 1.1 Objetivo do documento
- 1.2 Público-alvo
- 1.3 Materiais de referência

2. Descrição geral

- 2.1 Visão geral
 - 2.2 Stakeholders e usuários
 - 2.3 Benefícios
 - 2.4 Escopo do produto
 - 2.5 Limitações

3. Requisitos

- 3.1 Requisitos Funcionais
- 3.2 Requisitos Não funcionais
- 3.3 Requisitos de domínio (Regras de negócio)

4. Matriz de rastreabilidade

5. Glossário

Voltar

1. Introdução: 1.1 Objetivos

Os objetivos descrevem de modo sucinto a que se refere o documento.

Os objetivos descritos aqui se referem ao documento, não ao produto em si.

Como exemplo de texto, temos:

Descrever e especificar necessidades da Escola Sempre Aprendendo que devem ser atendidas em relação ao produto Jogos educativos, bem como definir para os desenvolvedores o produto a ser feito.

1. Introdução: 1.2 Público alvo

O público alvo deve listar as pessoas que têm interesse neste documento, não nomeando-as, mas apresentando suas funções.

Observe que tanto pessoas da equipe de desenvolvimento quanto do cliente, ou usuário, devem ser listadas.

Por exemplo:

Público-alvo: Gerente de desenvolvimento, analistas, game designer, professores.

1. Introdução: 1.3 Materiais de referência

Neste item deverão ser apresentados materiais de referência que servirão de apoio ao desenvolvimento do projeto.

Como exemplo tem-se:

Requisitos ou projeto de um outro software semelhante

Sites pesquisados

Livros

2. Descrição geral

Visão geral	Contexto – problema – solução
Stakeholders e Usuários	Stakeholders: descrever o interesse Usuários: Faixa etária, formação, conhecimento de informática
Benefícios	listar a expectativa do cliente/usuário para com o produto.



A visão geral visa contextualizar o problema encontrado e a solução de software que se pretende desenvolver.



O conteúdo é apresentado de forma textual e deve apresentar situação pretendida com a nova solução.



O leitor deve ter uma visão clara dos objetivos do projeto.

2. Descrição geral: 2.1 Visão geral

Um exemplo:

O software para apoio a educação será dirigido a crianças em fase de alfabetização, na faixa etária de 4 a 7 anos. Pretende-se através de um jogo de memória apoiar a aprendizagem de memória (visual, auditiva, cinestésica); orientação espacial; coordenação motora visomanual (ampla e fina); percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação). Deve-se utilizadas técnicas que incentivem o usuário: músicas, aplausos, sons digitais. O nome de cada usuário pode ser escrito no início do jogo, a partir daí o jogador é tratado pelo seu nome.

O jogo deverá rodar num browser com acesso a web, facilitando sua utilização de forma a não ser necessárias instalações de programas nos computadores da escola.

Um exemplo:

- Stakeholders: Diretor da escola, Pedagoga, Professores. Têm por interesse utilizar o software como apoio a aprendizagem.
- Usuários: alunos, crianças de 4 a 7 anos sem conhecimento prévio de informática

Um exemplo:

- Espera-se com este software, de forma lúdica, apoiar a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo das crianças, incluindo a percepção, coordenação motora e memória.

2. Descrição geral: 2.4 Escopo do produto

Descreve de maneira geral o escopo do produto, o que ele fará. Pode-se apresentar sucintamente os módulos que compõem o software.

- Escopo: O software educacional abrange o desenvolvimento de um jogo de memória, incluindo os módulos de identificação do jogador, seleção do número de peças e tema.

2. Descrição geral : 2.5 Limitações

Descreve de maneira geral as limitações do produto, ou seja, o que ele não fará!

- Limitações: jogo individual da criança contra o computador.

3. Requisitos

Requisitos Funcionais

Descrevem uma ação que o sistema deve executar, ou seja, identificam os procedimentos que o sistema pode fazer, normalmente em resposta a entrada de dados externa.

Requisitos Não Funcionais

São restrições que se coloca sobre como o sistema deve realizar seus requisitos funcionais.

Exemplos:

RF01 – O software deve permitir jogar um jogo de memória do usuário contra o computador.

RF02 – O software deve permitir que o usuário se identifique antes do início do jogo.

RF03 – O software deve permitir que o usuário ou professor selecione a quantidade de pares para o jogo.

RF04 – O software deve permitir selecionar o tema que o usuário deseja jogar.

Exemplos:

RNF01 – O software deve rodar no ambiente WEB.

RNF02 – O software deve rodar nos browsers IE e Google Chrome.

RNF03 – O software será desenvolvido em Flash.

Exemplos:

RN01 – Os temas para o jogo são animais, frutas e contos de fadas.

RN02 – O número de pares de peças podem ser: 6, 8, 10 ou 12.

4. Matriz de Rastreabilidade

Tem como objetivo cruzar os artefatos contruídos no projeto, de forma que podemos verificar facilmente os impactos causados na alteração de um artefato.

Podemos cruzar RF com RN, RF com casos de uso (próxima unidade que estudaremos).

Requisito funcional	RN01	RN02
RF01		
RF02		
RF03		X
RF04	X	