**Nome:** Kaio Gomes do Nascimento Mazza

**Turma:** T DESN 2024/2

**Professor:** Silas Faria F. Filho

**Disciplina:** Modelagem de Sistemas

**Trabalho Prático – Ciclo de vida do Software**

**(Software escolhido: Hipotético – Sistema de gerenciamento de estoque de Hardware)**

Joinville, 2025

SESI SENAI

Para início, eu quero escrever um pouco sobre a situação. Eu escolhi fazer o ciclo de vida de um software genérico de gerenciamento de estoque de hardware, ou seja, o cliente quer armazenar hardwares em sua loja e eu farei com que isso aconteça, além de descrever o ciclo de vida deste programa, sua construção, processamento e etc.

Sem mais enrolações, vamos começar!

*Att. Kaio Mazza*

1. **Escolha de um Modelo de Ciclo de Vida:**

Bem, para este programa de Gerenciamento de Estoque de Hardware, decidi usar o Ciclo de Vida “Incremental”. Isso porque, nós temos que definir uma base muito sólida de como o cliente deseja o software para sua loja, para que não percamos tempo no futuro. E sempre que necessário, voltemos a certos processos para assim prosseguir.

Então para mim, este seria o melhor ciclo de vida para este Software.

1. **Planejamento do Projeto:**

De primeira mão, definimos a base do projeto, para que não haja erro. Avaliamos a prioridade do projeto e o quanto ou quem necessitaríamos.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Levantamento de requisitos - Base do software** | | |
| **Parte do projeto** | **Prioridade** | **Entrega prevista (Tempo)** |
| Definindo requisitos conforme o pedido do cliente e interpretação interna | Alta | Entre 3 - 4 semanas |
| Definir tipo de banco de dados, linguagem de programação para desde já organizamos nossos programadores | Alta | Entre 1 - 2 semanas |
| Calcular quantidade de recursos gastos e seus valores | Média | Entre 1 -2 semanas |
| Conversar com o cliente sobre os recursos e valores | Alta | Entre 2 - 3 semanas (Mais tempo porque, sabemos como são os clientes) |

Agora, construímos o ciclo de vida, podendo voltar a qualquer etapa a qualquer momento se necessário.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ciclo de vida estabelecido - com base definida** | | |
| **Parte do projeto** | **Prioridade** | **Entrega prevista (Tempo)** |
| Desenvolvimento front-end, comunicar UX/UI designer | Alta | Entre 2 - 4 semanas |
| Divisão de tarefas necessárias/restantes entre os programadores | Média | 1 semana |
| Comunicar QA e pedir avaliação prévia enquanto construímos | Baixa | Entre 1 - 2 semanas |
| Implementação do software, passando pelo QA | Média | Entre 4 - 6 semanas |
| Segundo avaliação do QA, ajustar o código/o design | Média | Entre 2 - 4 semanas |
| Informar cliente de nova versão e mostrar este para ele | Baixa | Entre 3 - 5 semanas |

1. **Desenvolvimento e Implementação:**

Para a primeira vez, levaríamos uma equipe pequena com o Analista de Requisitos, o Arquiteto de Softwares, o DBA e um programador para implementarmos este sistema na loja do cliente, explicar tudo quanto necessário neste programa, para quem é recomendado que deixe em mãos, um passo a passo inicial e responder as dúvidas, se ele tiver.

As atualizações futuras seriam de acordo com as respostas do cliente ou sugestões, ou seja, seria necessário um contato frequente com o cliente, se assim ele desejar. Uma mudança no código, no banco de dados e etc.

1. **Testes e Validação:**

Os testes em cada fase do ciclo de vida ocorreriam com supervisão (se possível) do Arquiteto de softwares ou o QA responsável pelo projeto, sendo manuseados de forma cautelosa, sem pressa (dependendo do tempo disponível) e testando todas as possibilidades de entrada de dados. Por mais que tenha uma parte para isso no Ciclo de Vida, acho interessante o QA ou o Arquiteto acompanhar o projeto como um todo, dando um passo de cada vez.