

Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Instituto Politécnico de Beja
Engenharia Informática
Engenharia de Software
2015/2016 * Semestre de Primavera

Enunciado do Trabalho Prático

Introdução

“Ligar passageiros a motoristas. É com esta promessa que a Uber, empresa norte-americana sediada em São Francisco, opera actualmente em mais de 300 cidades, de 57 países, espalhados por todo o mundo.”

“A Uber não é um serviço de táxi, mas sim uma plataforma que liga alguém que precisa de um transporte seguro e cómodo em cidade a um motorista. O passageiro tem apenas de abrir a app gratuita Uber no seu telemóvel, escolher a modalidade em que pretende viajar e fazer o pedido. Uma viatura chegará ao seu encontro e o seu motorista fará uma viagem para o destino definido. Em Portugal, existem apenas duas modalidades: o UberX, disponível em Lisboa e no Porto; e o UberBLACK, disponível só na capital. Mas a oferta da Uber é bem mais alargada e varia de cidade para cidade: existem ainda o UberPOP, o UberTAXI, o UberSUV e o UberLUX.” (fonte: <http://shifter.pt/2015/05/se-a-uber-nao-e-um-servico-de-taxi-e-o-que-afinal/>)

Considerando o serviço disponibilizado pela Uber, o objetivo deste trabalho é desenvolver o projeto de software que serve de base ao negócio da Uber. Este projeto de software deve ser desenvolvido de forma rigorosa e o mais completa possível, simulando fielmente o desenvolvimento de um trabalho comercial. Nas secções seguintes descrevem-se as funcionalidades e a metodologia de trabalho.

Todas as omissões e ambiguidades contidas neste enunciado deverão ser tratadas pelos alunos.

Funcionalidades

A Uber disponibiliza vários serviços, tal e como ilustrado em:

<http://observador.pt/2015/04/29/sabe-funciona-uber/> e em <http://pt.wikihow.com/Usar-o-Uber>

Os alunos deverão ter em conta estes serviços, bem como outros que considerarem pertinentes de forma a desenvolver um projeto de software o mais completo possível. Designadamente deverão ter em conta o ponto de vista a empresa, motorista e cliente.

Metodologia de trabalho

Os alunos deverão elaborar um breve relatório técnico, da sua autoria e que siga as normas do IPBeja, onde destaque todos os aspetos relevantes relativamente ao trabalho desenvolvido. O relatório técnico deverá ser composto pelos entregáveis/resultados de

cada fase do ciclo de desenvolvimento de software. O relatório também deve indicar os métodos e metodologias usadas, quando for caso disso.

Tendo em vista atingir os objetivos acima referidos, os alunos deverão desenvolver as tarefas seguintes:

Engenharia de Software

- **Análise**
 - Recolha de informação. Neste ponto, os alunos deverão indicar as formas de obtenção da informação (entrevistas a utilizadores e/ou motoristas), pesquisa na net, utilização da aplicação ...).
 - Análise da informação/documentação e identificação dos diferentes tipos de requisitos. Os alunos neste ponto deverão diferenciar os requisitos funcionais e não funcionais.
 - Elaboração do diagrama de casos de uso e preenchimento do respetivo documento de especificação.
- **Desenho**
 - Elaboração de cenários com base nos diagramas de sequência do UML.
 - Elaboração do diagrama de classes.
 - Elaboração de outros diagramas do UML se for caso disso.
- **Gestão**
 - Aplicação de mecanismos de validação e controlo de versões.

O trabalho deve ser desenvolvido em VisualParadigm por grupos de duas pessoas. Excecionalmente poderá ser realizado por 1 pessoa. O nome do ficheiro desenvolvido no VisualParadigm, bem como do relatório, deve ser os apelidos dos membros do grupo. O ficheiro VisualParadigm e o relatório técnico devem ser “submetidos” no local indicado para o efeito na área da UC através da plataforma moodle.

Bom Trabalho

Docente: Isabel Sofia Sousa Brito (isabel.sofia@ipbeja.pt)