



*Escola Superior de Tecnologia e Gestão  
Instituto Politécnico da Guarda*

# PLANEAR A PRODUÇÃO COM BASE NAS ENCOMENDAS

RUI CONDESSO 1701429  
RICARDO SOUSA 1705109  
PEDRO MATOS 1700789

ENGENHARIA DE SOFTWARE II  
Dezembro de 2022

# Índice de Conteúdos

1. Introdução .....	4
2. Estado Arte.....	5
1. MRpeasy.....	5
2. OpenProject .....	5
3. Diagrama de Casos de Uso .....	7
3.2 Gerir previsões da entrega das encomendas .....	10
3.3 Diagrama de Sequencia.....	11
4. User Stories .....	12
5. Diagrama de Classes .....	14
6. Diagrama de Estados.....	18
7. Diagrama de Pacotes.....	19
8. Diagramas de Instalação .....	21
9. Tabelas de Casos de Teste .....	22
10. Protótipos .....	23
11. Conclusão.....	25
12. Referencias Biográficas .....	26
13. Anexos .....	27
14. Autoavaliação.....	30

# Índice de Figuras

Figura 3.1 Casos de uso .....	7
Figura 2-Diagrama de Sequencias .....	11
Figura 5.1 Diagrama de classes .....	14
Figura 7.1 Diagrama de Pacotes .....	19
Figura - Diagrama de Componentes .....	20
Figura 8.1 Diagrama de instalação .....	21
Figura -Página Inicial do projeto .....	23
Figura -Pagina Login do Projeto .....	23
Figura -Pagina StockFinalProduct .....	24
Figura -Pagina ModelParts .....	24
Figura 1.13.1 Trello do grupo <a href="https://trello.com/b/BjVoUXpE/planejar-produ%C3%A7%C3%A3o-com-base-nas-encomendas">https://trello.com/b/BjVoUXpE/planejar-produ%C3%A7%C3%A3o-com-base-nas-encomendas</a> .....	27
Figura 13.2 Trello do grupo (Cont.) <a href="https://trello.com/b/BjVoUXpE/planejar-produ%C3%A7%C3%A3o-com-base-nas-encomendas">https://trello.com/b/BjVoUXpE/planejar-produ%C3%A7%C3%A3o-com-base-nas-encomendas</a> .....	27
Figura - Trello Final .....	28
Figura -Pagina do GitHub - <a href="https://github.com/noellopes/CarManufactoring">https://github.com/noellopes/CarManufactoring</a> .....	29

## Índice de Tabelas

Tabela 2.2.1 Requisitos funcionais de MRpeasy .....	5
Tabela 2.2.2 Requisitos funcionais de OpenProject .....	5
Tabela 2.2.3 Tabela de funcionalidades.....	6
Tabela 4.2 Descrição de Casos de Uso" Gerir previsões da entrega das encomendas" .....	10
Tabela 4.1 Tabela de User Stories.....	13
Tabela 5.1 Classe Pecas.....	15
Tabela 5.2 Tabela Modelo_Carro.....	15
Tabela 5.3 Tabela Modelo_Carro_Pecas .....	16
Tabela 5.4 Tabela Modelo_Carro_Encomenda.....	16
Tabela 5.5 Tabela Operacao inserir na tabela Pecas .....	17
Tabela 5.6 Tabela Operacao inserir na tabela Modelo_Carro_Pecas.....	17
Tabela 5.7 Operacao inserir na tabela Modelo_Carro.....	17
Tabela 6.1 Diagrama de estados .....	18
Tabela 6.2 Classe produção .....	18
Tabela 9.1 Tabela de casos de teste inserir novo modelo e peça na tabela ModelParts .....	22
Tabela 9.2 Tabela de casos de teste inserir novo modelo de Carros na tabela CarModels.....	22

# 1. Introdução

No âmbito das cadeiras Engenharia de Software II e Programação para a Internet foi proposto a turma desenvolver um software que tivesse como objetivo a gestão de uma empresa de produção de automóveis.

O desenvolvimento desse mesmo software foi dividido em várias partes sendo que o nosso grupo ficou encarregue da parte do "planeamento da produção com base nas encomendas".

## 2. Estado Arte

### 1. MRpeasy

Tabela 2.2.1 Requisitos funcionais de MRpeasy

Requisitos funcionais
Planear a produção de forma automática mediante pedido
Programar a produção(cronograma)
Permitir o reagendamento da produção através de drag and drop no cronograma
Fazer a gestão do inventário
Mover o stock
Permitir o Tracking por números de série
Definir níveis ideais de stock e otimização dos já existentes de forma a evitar a falta dos mesmos
Manter histórico de operações do stock
Calcular custos de produção
Calcular o tempo de entrega
Ver todo o processo de produção e entrega ao cliente através de uma pipeline
Permitir aceder a todos os dados em tempo real através de um pc ou um dispositivo móvel
Efetuar previsões de procura e vendas
Monitorar a performance do negócio e de toda a empresa em tempo real.

### 2. OpenProject

Tabela 2.2.2 Requisitos funcionais de OpenProject

Requisitos funcionais
Permitir a comunicação entre os membros dos projetos e os stakeholders numa única página
Gestores de projeto e managers podem ver o progresso do projeto a qualquer altura em qualquer momento e a partir de qualquer lugar.
Os atrasos e os avanços têm de ser visíveis em tempo real
Toda a gente deve conseguir ver o progresso e os timings de todas as tarefas e os responsáveis pelas mesmas.
Os objetivos, os projetos, os processos, as funções e as dashboards devem ser personalizáveis
Deve ser possível ver quantas horas cada pessoa trabalhou e que tarefas executou e com base nisso calcular o seu pagamento
Deve ser possível todos os membros do projeto colocarem os requisitos para esse mesmo projeto.

Tabela 2.2.3 Tabela de funcionalidades

<b>Funcionalidades</b>	<b>MRpeasy</b>	<b>SYSPRO</b>	<b>Nosso software</b>
<b>Apresenta Cronograma da produção</b>	Sim	Não	Sim
<b>Tracking de encomenda</b>	Sim	Sim	Sim
<b>Calcular custos de produção</b>	Sim	Não	Sim
<b>Calcular tempo de entrega</b>	Sim	Não	Sim
<b>Ver estado da produção em tempo real</b>	Sim	Sim	Sim
<b>Visualizar responsável por cada etapa da produção</b>	Não	Não	Não
<b>Informar atrasos</b>	Não	Não	Sim
<b>Relatório detalhado de produção</b>	Não	Sim	Não
<b>Pedido de materiais necessários ao stock</b>	Não	Sim	Sim
<b>Histórico de materiais usados no processo de fabrico.</b>	Sim	Sim	Sim
<b>Apresenta todos os passos necessários para produzir a encomenda</b>	Sim	Sim	Sim

### 3. Diagrama de Casos de Uso

Depois de apresentado no tópico anterior os atores que fazem parte do sistema, bem como os objetivos e o papel de cada um, segue-se o diagrama de casos de uso. Um diagrama de casos de uso mostra os casos de uso, atores e as suas interações. Na Figura 3.1, encontra-se ilustrado num diagrama os casos de uso e os respetivos atores. Este serve para mostrar todas as funcionalidades do tema que escolhemos e para observar o acesso a todas as funcionalidades.



Figura 3.1 Casos de uso



## 3.1 Descrição dos casos de uso

O próximo passo a ser efetuado depois da identificação da forma como os atores irão interagir com a aplicação irá ser documentar os casos de uso. Deverá ser detalhado aquilo que o sistema tem de fornecer ao ator quando o caso de uso é executado, mostra também como o caso de uso começa e termina. Como aspeto de chave para a compreensão deste conceito, convém ter em atenção que um caso de uso não é um módulo de software – é antes algo que fornece valor ao ator. A descrição de um caso de uso mostra a razão da necessidade do Sistema. São muito úteis para auxiliar na análise de requisitos do sistema. Cada caso de uso corresponde a um requisito potencial, sendo por isso essencial para se obter uma visão mais aprofundada de como o utilizador fará a interação com a aplicação.

O que tem de ter a descrição de um caso de uso?

Por um lado, o fluxo normal de eventos (happy path), em que tudo corre bem. Por outro lado, existe o fluxo de eventos anormal, em que as coisas não correm de forma normal. Cada descrição de caso de uso é constituída pelos seguintes tópicos (template):

- **Nome:** nome do caso de uso que se irá descrever;
- **Descrição:** descrição curta e sucinta do caso de uso em questão. Deverá ser perceptível o que se pretende numa curta frase;
- **Pré-Condição:** condição inicial necessária para que o caso de uso decorra com sucesso;
- **Caminho Principal:** descrição de como o utilizador deve proceder para que tudo corra com sucesso;
- **Caminhos Alternativos:** descrição do que poderá correr mal em determinado passo do caminho principal;
- **Pós-Condição:** condição em que se encontra o sistema após o término deste caso de uso;

- **Suplementos ou adornos:** descrição de testes a realizar, requisitos não funcionais.

As secções seguintes descrevem os principais dos casos de uso com o template apresentado

## 3.2 Gerir previsões da entrega das encomendas

Quando o ator (Vendas) interage com o planeamento da produção com base nas encomendas desencadear uma sequência de eventos que permitem desenvolver este caso de uso. A Tabela 4.2 descreve o processo que o autor executa para conseguir gerir as encomendas.

<b>Nome</b>	Gerir previsões da entrega das encomendas
<b>Descrição</b>	Este caso de uso tem como objetivo descrever o processo para Gerir previsões da entrega das encomendas
<b>Pré-condição</b>	<i>Assegurar que o administrador tem privilégios para aceder as encomendas</i>
<b>Caminho Principal</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O administrador consegue altera a data das encomendas</li><li>2. O sistema guarda a alteração</li><li>3. O sistema informa o cliente que a data da encomenda foi alterada</li></ol>
<b>Caminho Alternativos</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.a) O administrador não tem privilégios suficientes para poder gerir as encomendas</li><li>4.a) O sistema não consegue avisar o cliente por falta de credenciais</li></ol>
<b>Pós-Condição</b>	O administrador precisa de ter privilégios suficientes para poder gerir as encomendas
<b>Suplementos ou adornos</b>	Testar se reunimos todas as informações necessárias para pode avisar o cliente em caso de alteração da data da sua encomenda

Tabela 4.2 Descrição de Casos de Uso" Gerir previsões da entrega das encomendas"

### 3.3 Diagrama de Sequencia

Um diagrama de sequência consiste em um grupo de objetos representados por linhas de vida e as mensagens que eles trocam durante a interação. Um diagrama de sequência mostra a sequência de mensagens transmitidas entre objetos

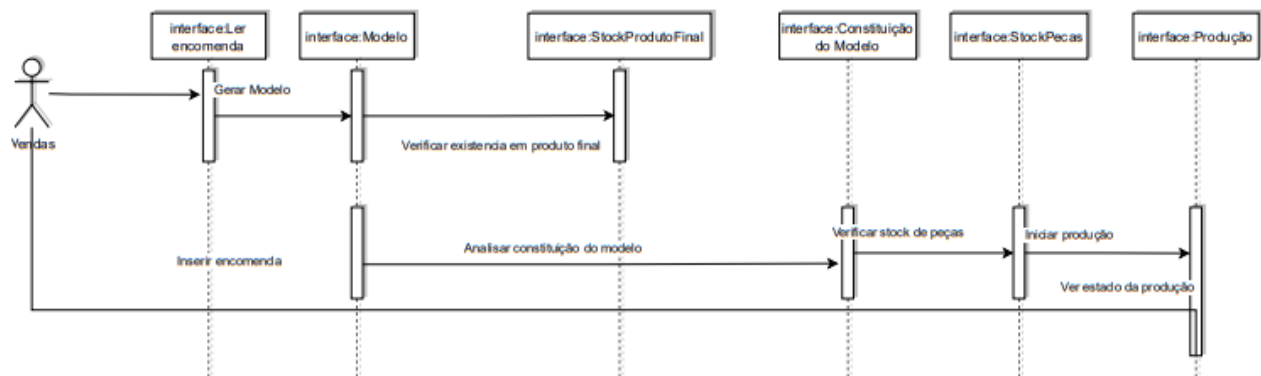


Figura 2-Diagrama de Sequencias

## 4. User Stories

Uma User Story é uma explicação informal e geral de uma funcionalidade na perspectiva do utilizador final ou cliente. Como ilustrado na Figura abaixo, podem-se ver as User Stories que decidimos aplicar no nosso trabalho.

Epic 1	User Story	Acceptance Criteria
<b>Como gestor eu quero ter a possibilidade de atribuir tarefas a um colaborador</b>	Assegurar que o admin tem privilégios para aceder as encomendas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acesso a lista de encomendas</li><li>• Consulta estado da encomenda</li><li>• Consulta a quantidade das peças de cada encomenda</li><li>• Consultar o estado encomendas</li></ul>
	Assegurar que o admin tem privilégios para consultar a produção	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acesso a lista de produção</li><li>• Consultar a lista de produção</li><li>• Consulta estado da produção</li></ul>
	Como admin quero ver todas as encomendas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acesso a lista de encomendas</li><li>• Consultar a lista de encomendas</li><li>• Consulta estado da encomenda</li><li>• Consulta estado da produção</li></ul>

Epic 1	User Story	Acceptance Criteria
<b>Como Engenheiro mecânico eu quero ter a possibilidade de associar peças a carros, no entanto, não quero que outros funcionários o façam, no entanto eles podem ver as associações entre as peças e os carros</b>	Assegurar que só o engenheiro mecânico tem privilégios suficientes para criar associações entre peças e carros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acesso a página de Criar das associações entre Carros e peças.</li> </ul>
	Assegurar que só o engenheiro mecânico tem privilégios suficientes para editar associações entre peças e carros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acesso a página de Edit das associações entre Carros e peças.</li> </ul>
	Assegurar que só o engenheiro mecânico tem privilégios suficientes para eliminar associações entre peças e carros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acesso a página de Delete das associações entre Carros e peças.</li> </ul>
	Assegurar que para além do engenheiro mecânico, os restantes colaboradores têm privilégios suficientes para ver as associações entre peças e carros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acesso a lista de associações entre carros e peças.</li> </ul>

Tabela 4.1 Tabela de User Stories

## 5. Diagrama de Classes

Uma classe é uma descrição de um conjunto de objetos (um objeto é uma instância de uma classe, isto é, uma manifestação concreta de algo abstrato) que partilham os mesmos atributos, operações, relacionamentos e semântica.

Nesta fase do projeto foi desenvolvido o diagrama de classes apresentado na Figura.

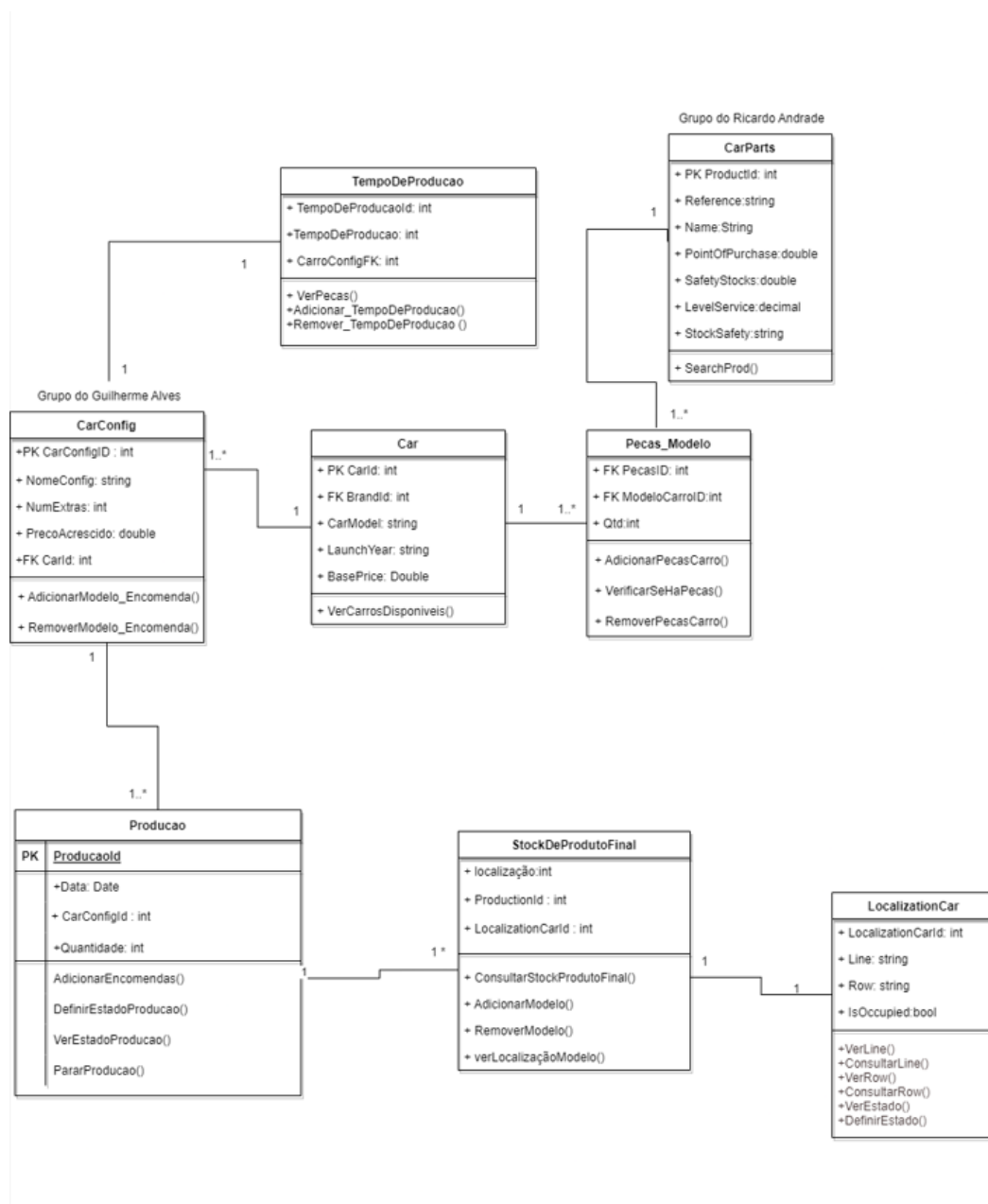
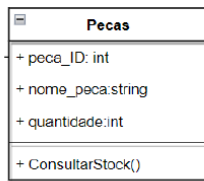


Figura 5.1 Diagrama de classes



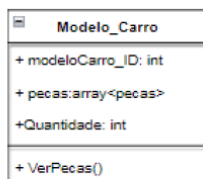
### Pecas

A Classe peças participa nos seguintes casos de uso:

- ConsultarStock

Nome do Campo	Tipo de Dados	Descrição	Valores Validos	Formato	Restrições
<b>Peça_ID</b>	Inteiro	Numero sequencial que identifica de forma única cada evento	Maiores que 0	Ate 8 dígitos	Gerado pelo Sistema/ não alterável
<b>Nome_peça</b>	String	Nome que identifica cada evento	De A -z	Entre 5 a 20 caracteres	Introduzido/Obrigatório /Alterável
<b>Quantidade</b>	Inteiro	Numero de artigos que identifica cada evento	Maiores que 0	Ate 8 dígitos	Introduzido/Obrigatório /Alterável

Tabela 5.1 Classe Pecas



### Modelo\_Carro

A Classe Modelo\_Carro participa nos seguintes casos de uso:

- VerPeças

Nome do Campo	Tipo de Dados	Descrição	Valores Validos	Formato	Restrições
<b>ModeloCarro_ID</b>	Inteiro	Numero sequencial que identifica de forma única cada evento	Maiores que 0	Ate 8 dígitos	Gerado pelo Sistema/ não alterável
<b>Peça</b>	Array de peças	Array que contem o numero de peças usadas num único evento			Introduzido/Obrigatório /Alterável
<b>Quantidade</b>	Inteiro	Numero de artigos que identifica cada evento	Maiores que 0	Ate 8 dígitos	Introduzido/Obrigatório /Alterável

Tabela 5.2 Tabela Modelo\_Carro



<b>Modelo_Carro_Pecas</b>
+ peca_ID: int
+ modeloCarro_ID

#### Modelo\_Carro\_Pecas

A Classe Modelo\_Carro\_Pecas participa nos seguintes casos de uso:

- 

Nome do Campo	Tipo de Dados	Descrição	Valores Validos	Formato	Restrições
<b>Peça_ID</b>	Inteiro	Numero sequencial que identifica de forma única cada evento	Maiores que 0	Ate 8 dígitos	Gerado pelo Sistema/ não alterável
<b>ModeloCarro_ID</b>	Inteiro	Numero sequencial que identifica de forma única cada evento	Numero Maiores que 0	Ate 8 dígitos	Introduzido/Obrigatório /Alterável

Tabela 5.3 Tabela Modelo\_Carro\_Pecas

<b>Modelo_Carro_Encomenda</b>
+ modeloCarro_ID: int
+ encomendas_ID: int
+ DataInicioProducao: Date
+ DataPrevisaoProducao: Date
+ Quantidade: int

#### Modelo\_Carros\_ecncomendas

A Classe Modelo\_Carro\_Enventos participa nos seguintes casos de uso:

- 

Nome do Campo	Tipo de Dados	Descrição	Valores Validos	Formato	Restrições
<b>ModeloCarro_ID</b>	Inteiro	Numero sequencial que identifica de forma única cada evento	Maiores que 0	Ate 8 dígitos	Gerado pelo Sistema/ não alterável
<b>Encomendas_ID</b>	Inteiro	Introduzido/Obrigatório /Alterável	Maiores que 0	Ate 8 dígitos	Gerado pelo Sistema/ não alterável
<b>DataInicioProdução</b>	Date	Data que identifica a alteração de estado	DD-MM-AAAA	Data	Introduzido/Obrigatório /Alterável
<b>DataPrevisaoProdução</b>	Date	Data que identifica a alteração de estado	DD-MM-AAAA	Data	Introduzido/Obrigatório /Alterável
<b>Quantidade</b>	Inteiro	Numero de artigos que identifica cada evento	Maiores que 0	Ate 8 dígitos	Introduzido/Obrigatório /Alterável

Tabela 5.4 Tabela Modelo\_Carro\_Encomenda

Operações “Inserir Peças”	
Nome	Descrição
<b>Inserir()</b>	Operação que permite inserir uma nova peça <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema gera o ID da peça</li> <li>2. Introduz o nome da peça</li> <li>3. Introduz a quantidade de peças</li> <li>4. Salvar Informações</li> </ol>

Tabela 5.5 Tabela Operacao inserir na tabela Pecas

Operações “ Modelo_Carro_Pecas”	
Nome	Descrição
<b>Inserir()</b>	Operação que permite inserir uma nova peça <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema gera o ID da peça</li> <li>2. Sistema gera o ID do Modelo do carro</li> <li>3. Salvar Informações</li> </ol>

Tabela 5.6 Tabela Operacao inserir na tabela Modelo\_Carro\_Pecas

Operações “Modelo de carro”	
Nome	Descrição
<b>Inserir()</b>	Operação que permite inserir uma nova peça <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema gera o ID do Modelo do carro</li> <li>2. Introduz quais peças o modelo é constituído</li> <li>3. Introduz a quantidade de peças que o modelo usa</li> <li>4. Salvar Informações</li> </ol>

Tabela 5.7 Operacao inserir na tabela Modelo\_Carro

# 6. Diagrama de Estados

Um diagrama de estados mostra os eventos que causam transição de um estado para o outro, assim como as ações que resultam de uma alteração de estado. Um evento é uma ocorrência significativa que tem uma localização no tempo e no espaço.

Na Figura, mostra-se o diagrama de estados da encomenda.

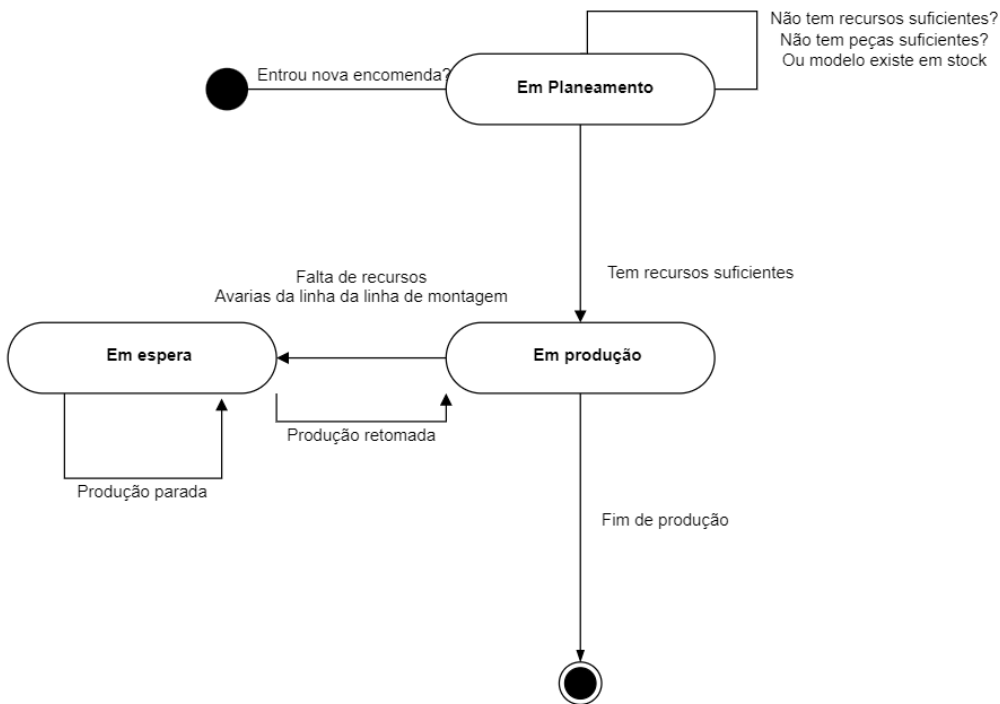


Tabela 6.1 Diagrama de estados

Producao	
PK	<u>Producaold</u>
	+Data: Date
	+ CarConfigId : int
	+Quantidade: int
	AdicionarEncomendas()
	DefinirEstadoProducao()
	VerEstadoProducao()
	PararProducao()

Tabela 6.2 Classe produção



# Diagrama de Componentes

Os diagramas de componentes são utilizados para ilustrar as dependências entre componentes de software, incluindo componentes de código fonte ou executáveis. Apresentam os componentes que compõem uma aplicação, sistema ou empresa. São apresentados os componentes, as suas inter-relações, interações e interfaces públicas. Os componentes encontram-se interligados por uma relação de dependência para mostrar o impacto nos diversos componentes das alterações de um componente em particular.

Nesta fase do projeto foi desenvolvido o diagrama de componentes apresentado na Figura abaixo.

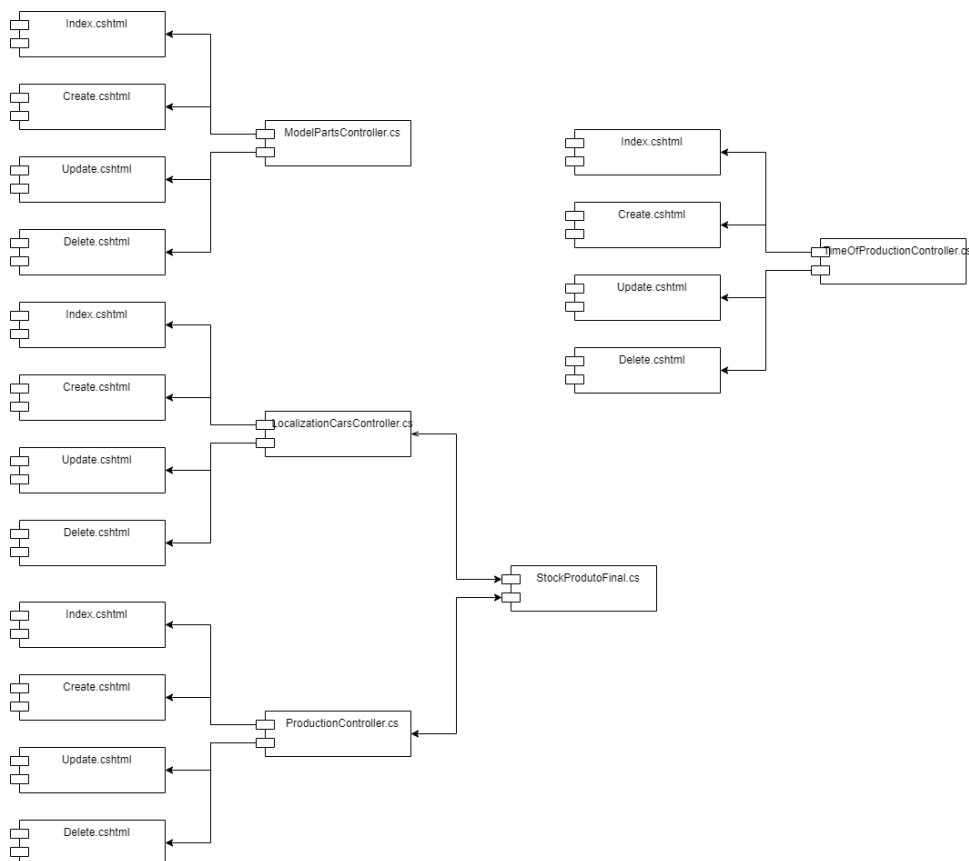


Figura 2- Diagrama de Componentes

## 8. Diagramas de Instalação

Os diagramas de instalação ilustram a arquitetura do sistema em termos de nós (nodes) que efetuam o processamento de componentes. Permite mostrar como o hardware estará organizado e como os componentes (software) estarão distribuídos.

Nesta fase do projeto foi desenvolvido o diagrama de instalação apresentado na Figura x.

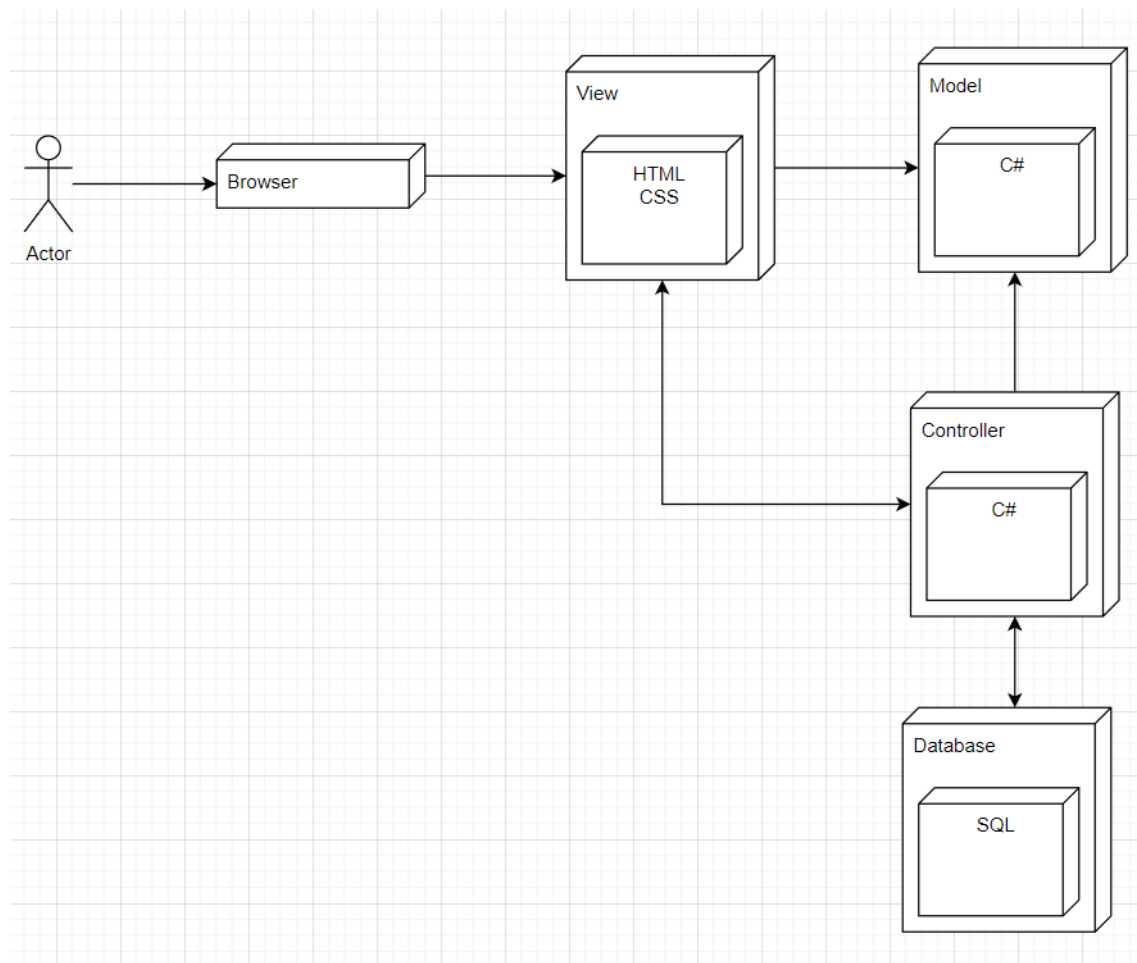


Figura 8.1 Diagrama de instalação

## 9. Tabelas de Casos de Teste

ID do teste	O que vamos testar	Valor introduzido	Valor esperado
ID1	Introduzir peça	n/d	Por favor, introduza uma peça
ID2	Introduzir model	n/d	Por favor, introduza um modelo
ID3	introduzir peça em modelo sendo que ambos já se encontram na tabela	modelo, peça	O modelo e peça introduzida já se encontram relacionados

Tabela 9.1 Tabela de casos de teste inserir novo modelo e peça na tabela ModelParts

### Inserir um modelo de Carros

ID do Teste	o que vamos testar	Nome	DeadLine	Resultado Esperado
ID1	Verificar se o modelo já foi criado	V	X	" THE MODEL IS REQUIRED"
ID2	Verificar se a quantidade do modelo	V	X	" The values is valid"
ID3	DeadLine ( o modelo não foi selecionado )	X	V	"DeadLine the model not selected"
ID4	Todos os valores estão corretos	X	X	A Tarefa é criada

Tabela 9.2 Tabela de casos de teste inserir novo modelo de Carros na tabela CarModels

## 10. Protótipos

Nesta parte do projeto será possível ver alguns dos ecrãs presentes na nossa aplicação.

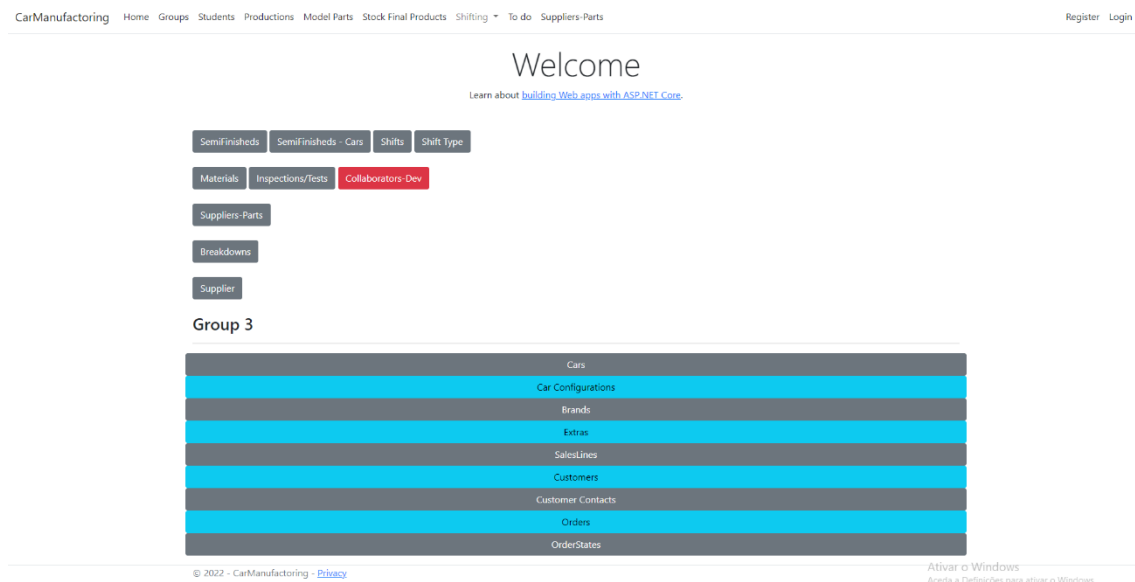


Figura 2-Página Inicial do projeto

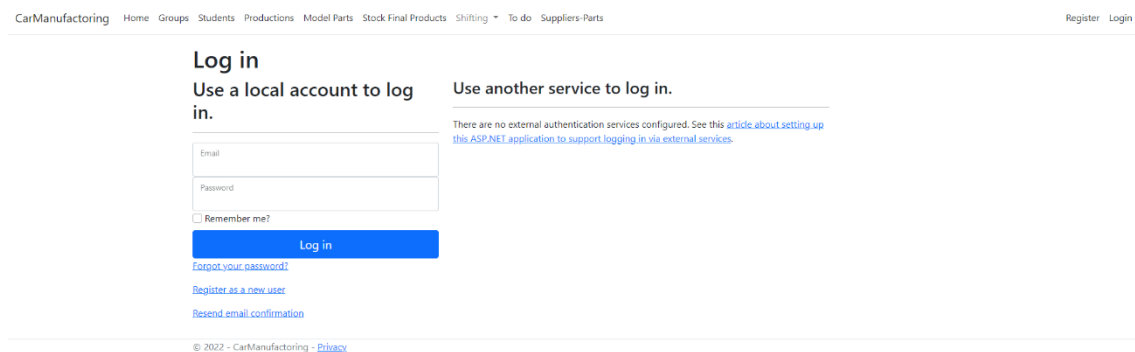


Figura 3-Página Login do Projeto



CarManufacturing

Home

Groups

Students

Productions

Model Parts

Stock Final Products

Shifting

To do

Suppliers-Parts

Register

Login

## Stock Final Product

Search

Line

Please choose an option

CarConfig

Please choose an option

ChassiNumber

Search

Clear search

Create New

Line,Row	Car Config	Chassi Number	Insertion Date			
1, 2	Performance Line	2	13/02/2022 00:00:00	Edit	Details	Delete
1, 2	Performance Line		09/01/2023 00:12:38	Edit	Details	Delete
1, 1	Performance Line		09/01/2023 00:00:55	Edit	Details	Delete
1, 4	Performance Line		09/01/2023 00:12:38	Edit	Details	Delete
2, 1	Performance Line		09/01/2023 00:12:43	Edit	Details	Delete

First

1

Last

© 2022 - CarManufacturing - Privacy

Ativar o Windows  
Aceda a Definições para ativar o Windows.

Figura 4-Pagina StockFinalProduct

CarManufacturing

Home

Groups

Students

Productions

Model Parts

Stock Final Products

Shifting

To do

Suppliers-Parts

Register

Login

## Index

Search ModelParts

Car Config

Please choose an option

Car Part

Please choose an option

Car Config

Looks good!

Search

Create New

Nome da Peça	Nome do modelo do carro	Quantidade de peças	Ações
NGK LPG Laser Line 1496 Vela de ignição	Brabus	1	Edit Details Delete
Junta, parafusos da tampa da das válvulas ELRING	Brabus	135	Edit Details Delete
Correia dentada GATES	Brabus	1	Edit Details Delete
Jogo de pastilhas para travão de disco VALEO	Brabus	1	Edit Details Delete
Rótula da barra de direcção FAG	Brabus	4	Edit Details Delete
Kit de embraiagem LuK	Brabus	1	Edit Details Delete
Kit de embraiagem LuK	M Line	1	Edit Details Delete
Rótula da barra de direcção FAG	M Line	4	Edit Details Delete
Jogo de pastilhas para travão de disco VALEO	M Line	1	Edit Details Delete

Ativar o Windows  
Aceda a Definições para ativar o Windows.

Figura 5-Pagina ModelParts

## 11. Conclusão

Ao realizar este trabalho conseguimos ter uma melhor visão sobre o quão difícil é o desenvolvimento de um Software ERP e a juntou-nos também a perceber o quão difícil é desenvolver um software de grande dimensão.

O maior obstáculo que enfrentamos durante todo o processo foi a falta de comunicação e organização entre grupos, para além disso durante grande parte do tempo houve diversas incoerências entre os diagramas de classes de todos os grupos.

Concluindo, acreditamos ter tido sucesso na elaboração do trabalho sendo que todos os pontos definidos pelos docentes, foram realizados.

## 12. Referencias Biográficas

Silveira, M. C . Apontamentos Engenharia Software II.

Ovelheiro. B.S.R Relatório para a obtenção do grau de licenciado em engenharia informática

Guia Gastronómico -Relatório Engenharia Software 2020

## 13. Anexos

### Trelo Inicial

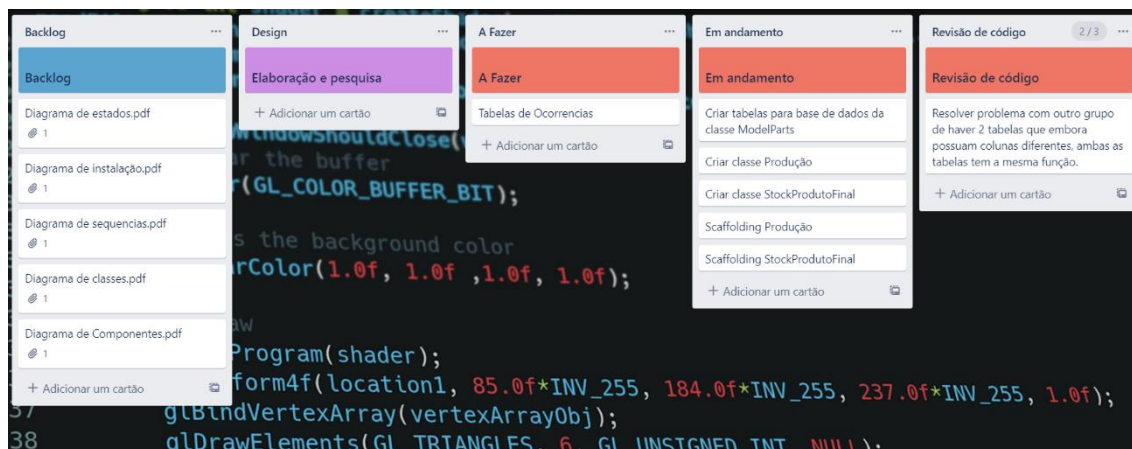


Figura 1.13.1 Trello do grupo <https://trello.com/b/BjVoUXpE/planejar-produ%C3%A7%C3%A3o-com-base-nas-encomendas>



Figura 13.2 Trello do grupo (Cont.) <https://trello.com/b/BjVoUXpE/planejar-produ%C3%A7%C3%A3o-com-base-nas-encomendas>

Trello Final

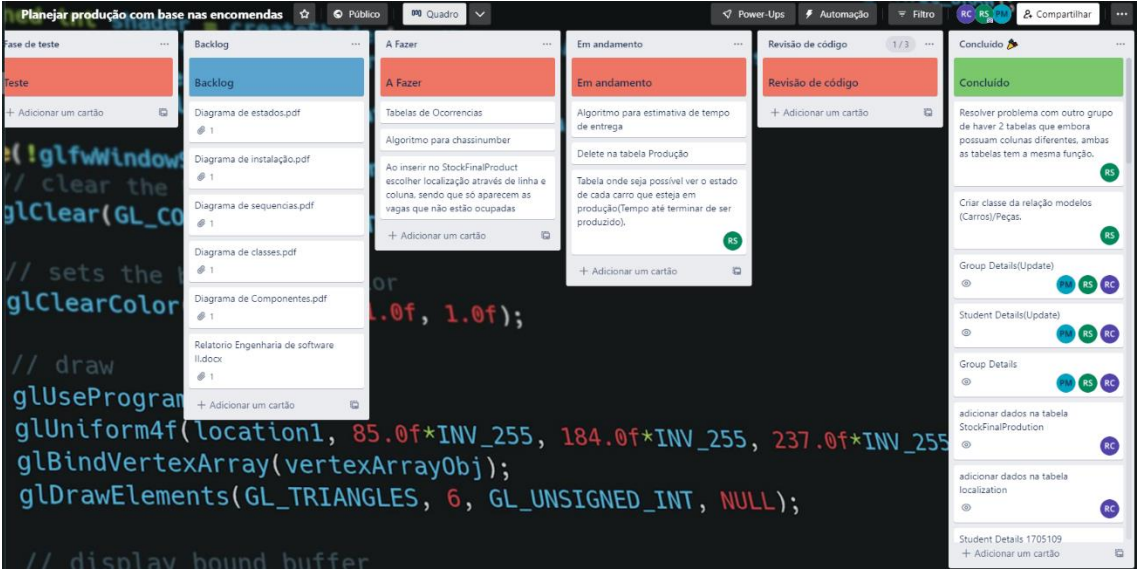


Figura 13- Trello Final

## Git Hub

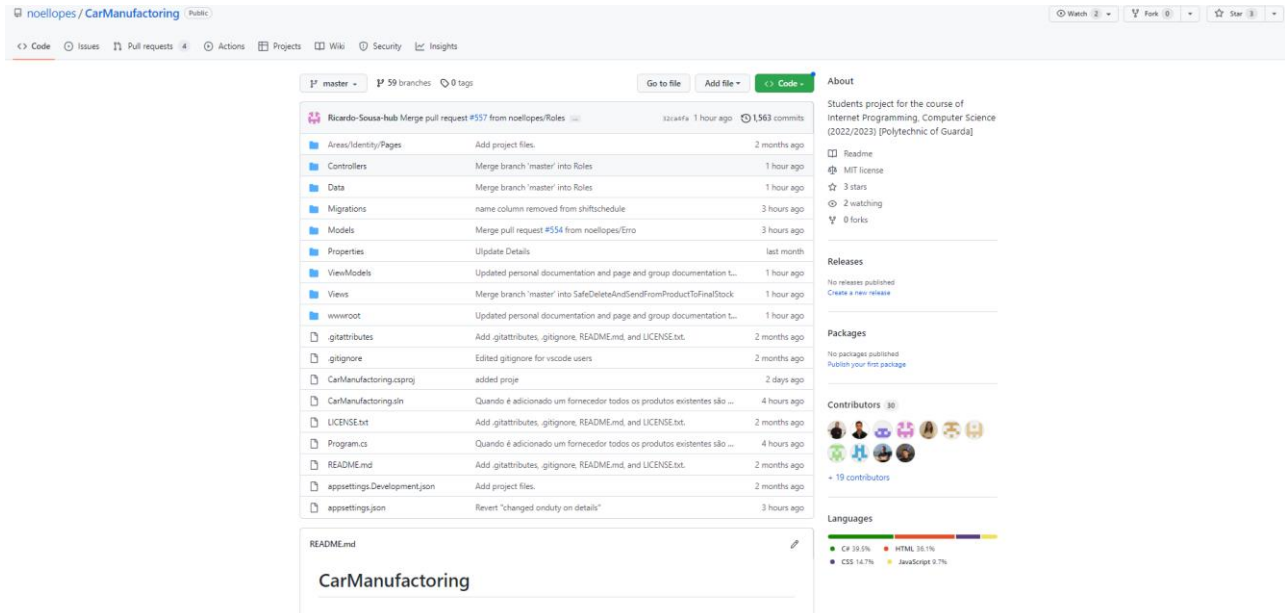


Figura 4-Pagina do GitHub - <https://github.com/noellopes/CarManufacturing>

## 14. Autoavaliação

### Engenharia de Software II

Rui Condesso 1701429 – 13 Valores

Ricardo Sousa 1705109 – 13 Valores

### Programação para a Internet

Rui Condesso 1701429 – 11 Valores

Ricardo Sousa 1705109 – 13 Valores

Pedro Matos 1700789 – 12 Valores