NOME AUTOR 1

NOME AUTOR 2

...

RELAÇÃO DE ARTEFATOS

ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

- NOME DO PRODUTO DE SOFTWARE -

**Aviso**:

Personalize os textos em **AZUL** e altere esses textos personalizados para a cor **PRETA**, para a versão de entrega deste documento.

Este quadro de aviso e todos os textos em **AZUL** de orientação devem ser retirados na versão de entrega deste documento.

Trabalho apresentado como requisito parcial para a disciplina de **Experiência Criativa – Implementando Sistemas de Informação**, do curso de Bacharelado em Sistemas de informação, da PUCPR.

Orientadores:

Prof. Cleverson Avelino Ferreira

Profa. Cristina Verçosa P. B. de Souza

Curitiba

2023

SUMÁRIO

[ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos” 3](#_Toc129184421)

[ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz” 4](#_Toc129184422)

[ARTEFATO 3: Relação de Requisitos 5](#_Toc129184423)

[ARTEFATO 4: Modelo Relacional 6](#_Toc129184424)

[REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS 7](#_Toc129184425)

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

[Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”. 3](#_Toc129184451)

[Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”. 4](#_Toc129184452)

[Figura 3 – Requisitos do Produto. 5](#_Toc129184453)

[Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa. 6](#_Toc129184454)

# ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

Relaciona os 3 grandes objetivos de negócio que o produto de software deve atender.

Padrão para entrega na figura a seguir.

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 1**: Quadro “3 Objetivos” | |
| **NOME DO PRODUTO**: | |
| **OBJETIVOS** | **DESCRIÇÃO** |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

# ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

Define um conceito, um produto ou uma ideia e seus limites. Seu objetivo é auxiliar a construção da **Visão do Produto**.

Padrão para entrega na figura a seguir.

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 2**: Quadro “é – não é – faz – não faz” | |
| **NOME DO PRODUTO**: | |
| **É**  Atributos necessários ou desejados | **Não é**  Atributos indesejados ou impeditivos |
| **Faz**  Ações ou capacidades esperadas ou necessárias | **Não faz**  Ações ou capacidades indesejadas ou não permitidas |

Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

# ARTEFATO 3: Relação de Requisitos

A partir do Canvas do Produto e da relação de requisitos da disciplina, relacione os Requisitos que serão implementados, ao longo do semestre.

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 3**: Relação de Requisitos | |
| **#** | **Requisito** |
| **1** | Criar interface responsiva para cadastro de usuário administrador (exemplo) |
| **2** | Validar campos de entrada com ReGex ou Javascript |
| **3** | Autenticação de usuário com senha criptografada, mantida no BD |
| **4** | Exigir autenticação, caso o usuário acesse uma URL da aplicação quando não estiver autenticado. |
| **5** | Controlar e gerenciar a sessão com os dados do usuário |
| **6** | Identificar, na interface, o usuário autenticado |
| **7** | Expirar a sessão do usuário |
| **8** | Fazer upload da imagem do avatar do usuário para o servidor |
| **9** | Persistir em BD Relacional todos os dados do sistema |
| **10** | Criação de filtros de pesquisa para as informações do sistema  Filtro para Especialidade Médica (exemplo)  Filtro para Tipos de Exames Laboratoriais (exemplo) |
| **11** | Criação de usuário administrador, com interface própria para manipular informações do sistema  Interface para o Administrador gerenciar o cadastro de médicos, especialidades, exames laboratoriais, ... (exemplo)  Interface para o Médico registrar consultas.  Interface para o Paciente agendar consultas. (exemplo) |
| **12** | Ativação do HTTPS no servidor Web |
|  | ... |

Figura 3 – Requisitos do Produto.

# ARTEFATO 4: Modelo Relacional

Um Modelo Relacional ilustra como “entidades” (como p. ex.: pessoas, objetos ou conceitos), se relacionam dentro de um sistema.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

|  |
| --- |
| **ARTEFATO 6:** Modelo Relacional |
|  |

Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa.

# REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.