

Lista - Modelagem de Requisitos - Cenários e Léxicos

Nicolas Chagas Souza (matrícula: 20/0042327)

18/11/2022

1) Estude sobre modelagem e apresente as suas anotações de estudo

Modelagem é a atividade de elaborar modelos capazes de representar características ou comportamentos de um software. A modelagem pode ser feita em diversas notações, de acordo com o modelo escolhido, e em diferentes níveis de abstração. São exemplos de modelagem mapas mentais, rich pictures e modelos de argumentação. A modelagem é essencial para representar de maneira visual aspectos importantes ao processo de desenvolvimento que possuam certa dificuldade em ser representados de forma textual.

2) Estude sobre cenários e apresente as suas anotações de estudo

A estratégia de cenários visa fornecer uma maior compreensão das interações entre ambientes e sistemas, por meio da qual é possível elicitare a parte comportamental do software, como sua dinâmica de funcionamento ou fluxo de dados. Um cenário deve ser composto por título, objetivos, contexto, atores, recursos, exceções e episódios.

3) Apresente um exemplo de cenários de um dos projetos da disciplina do semestre passado

Cenário001

Título

Cadastro de um novo usuário no Duolingo

Objetivo

Cadastrar um novo usuário

Contexto

Local: Tela inicial ao entrar na aplicação pela primeira vez Tempo: Indeterminado Pré-condição: Acesso a internet

Atores

Usuário não cadastrado

Recursos

Internet Smartphone ou Computador Duolingo previamente instalado

Episódios

Usuário novo Usuário que deseja criar uma outra conta na plataforma Usuário clica em ‘Começar Agora’ Escolhe o idioma no qual deseja aprender Escolhe uma Meta Escolhe motivação Idade Nome E-mail Senha Usuário tem progresso salvo

Restrição

Internet indisponível

Exceção

Sem acesso ao Smartphone ou Computador Email inválido Internet indisponível

Tabela 1: Exemplo de Cenário. Fonte: Projeto Duolingo

4) Estude sobre léxico e apresente as suas anotações de estudo

O léxico é uma técnica de modelagem de requisitos que tem como objetivo descrever os símbolos de uma linguagem. O objetivo é identificar palavras ou frases peculiares ao domínio da aplicação sendo estudada. A descrição dos símbolos deve conter noção (significado) e impacto (uso) do símbolo. Cada símbolo tem zero ou mais sinônimos, uma ou mais noções e um ou mais impactos. Um léxico pode ser do tipo verbo, objetivo ou estado.

5) Apresente um exemplo de léxico do tipo verbo, outro do objeto e outro do estado de um dos projetos da disciplina do semestre passado

Léxico	Noção	Impacto	Sinônimo	Classificação
Acessar	O usuário acessa a plataforma da Disney+.	O usuário pode acessar a Disney+ pelo navegador. O usuário pode acessar a Disney+ pelo aplicativo mobile.O usuário pode acessar a Disney+ pela Android TV.O usuário pode acessar a Disney+ pela Apple TV.O usuário pode acessar a Disney+ pelo PlayStation 4.O usuário pode acessar a Disney+ pelo Xbox One.O usuário pode acessar a Disney+ por uma smartTV.O usuário pode acessar a Disney+ pelo Amazon Fire TV.O usuário pode acessar a Disney+ pelo Roku.	Conectar, entrar	Verbo

Tabela 2: Exemplo de Léxico do tipo Verbo. Fonte: Projeto Disney+

L01	Usuário
Autor	Francisco Heronildo
Classificação	Objeto
Sinônimos	Utilizador, utente, cliente, usador, usufruidor, desfrutador, usufrutuário, usufrutueiro.
Noção	> Indivíduo que utiliza o aplicativo
Impacto	> O usuário instala o Duolingo > O usuário faz cursos de idiomas > O usuário tem funcionalidades que o ajudam no aprendizado de novos idiomas
Rastro	Não possui

Tabela 3: Exemplo de Léxico do tipo Objeto. Fonte: Projeto Duolingo

L10	XP
Autor	Brian Lui
Classificação	Estado
Sinônimos	Experiência, pontos.
Noção	> O usuário ganha XP sempre que completa uma tarefa que melhora seu domínio no idioma. Essas tarefas incluem concluir uma lição e praticar uma unidade
Impacto	> Inventiva o usuário a jogar mais para passar ao próximo nível. > Faz o usuário ficar melhor no idioma.
Rastro	Não possui

Tabela 4: Exemplo de Léxico do tipo Estado. Fonte: Projeto Duolingo

6) Utilizando a ferramenta C & L (<http://pes.inf.puc-rio.br/cel/aplicacao/>), defina e apresente um cenário para o seu projeto da disciplina

Cenário
Título Início de uma nova partida de xadrez contra o computador
Objetivo Iniciar uma partida de xadrez contra o computador
Contexto Local: Tela inicial ao entrar na aplicação pela primeira vez Tempo: Indeterminado
Atores Usuário
Recursos Smartphone ou Computador Lichess previamente instalado
Episódios - Usuário abre o aplicativo - Usuário seleciona a opção “Jogar com o Computador” - Usuário escolhe: cor das peças, variante de xadrez, nível, temporizador, tempo e incremento. - Usuário seleciona opção “jogar com o computador” - A partida é iniciada
Exceção Sem acesso ao Smartphone ou Computador

Tabela 5: Cenário para o início de uma partida no Lichess

7) Utilizando a ferramenta C & L, defina e apresente um léxico do tipo verbo, outro do objeto e outro do estado do seu projeto da disciplina

Léxico	Noção	Impacto	Sinônimo	Classificação
Assistir	Assistir uma partida de xadrez	Ao utilizar o aplicativo, o usuário pode assistir a partida de outros jogadores em tempo real.	Ver	Verbo

Tabela 6: Léxico do tipo verbo

Léxico	Noção	Impacto	Sinônimo	Classificação
Variante	- Estilo de jogo de xadrez. - Conjunto de regras aplicadas em uma partida.	- O usuário pode jogar uma partida na variante crazyhouse; - O usuário pode jogar na variante racing kings.	Modalidade, alternativa, opção.	Objeto

Tabela 7: Léxico do tipo objeto

Léxico	Noção	Impacto	Sinônimo	Classificação
Amistosa	Partida amistosa	O usuário pode iniciar uma partida contra outro jogador no modo amistoso.	Não ranqueada.	Estado

Tabela 8: Léxico do tipo estado