

AULA - Especificação de requisitos

Iniciais dos alunos: *AVC, JPP, PC*

Disciplina: *Programação Modular (INF1301)* – Professor: *Flavio Bevilacqua*

:

As demandas do cliente são transformadas em documento.

1. Requisito

- O que deve ser feito.
- Não descreve como fazer.
- Itens curtos e diretos.
- Em linguagem natural. O problema é a ambiguidade.
- Faz parte do contrato assinado junto ao cliente. Caso o cliente decida que o que foi feito não é o que ele pediu, temos refazer de graça.

2. Etapas

- Elicitação

Conversa inicial onde o cliente relata o que ele quer. Técnicas: reunião (entrevista), brainstorming, questionário. O resultado da elicitação é uma ata. Na elicitação, se o assunto entrar numa tangente desnecessária para o desenvolvimento do sistema, devemos retomar ao elementar rapidamente.

OBS: Escopo de efeito - requisito mais abrangente vs requisito mais específico. Na ata estarão escritos requisitos abrangentes, como "quero uma aplicação de labirinto", e os mais específicos, como "quero que use o algoritmo X".

- Documentação

Gerar um documento organizando o conteúdo adquirido na etapa de elicitação. Podemos durante esta etapa, voltar para a etapa de elicitação. É importante retirar todas as ambiguidades e partes pouco claras do documento.

- Verificação

Participam os técnicos (equipe que desenvolve) para determinar se o que foi pedido e documentado é plausível e possível de desenvolver.

- Validação pelo cliente

Cliente confirma a documentação escrita.

3. Tipos de requisito

- Requisitos funcionais

O que deve ser feito de acordo com o objetivo da aplicação (funcionalidades e regras de negócio).

- Requisitos não funcionais

Requisitos que não têm relação com uma funcionalidade específica. Conjunto de propriedades que a aplicação deve possuir. Por exemplo, disponibilidade 24x7, segurança com login, disponibilidade de tempo de resposta.

- Requisito inverso

Aquilo que não será feito. Especificado para combater ambiguidades e partes pouco claras.

- Hipóteses

Regras consideradas válidas antes do desenvolvimento da aplicação. Premisas que definem aquilo que precisa ou não ser feito.

- Restrições

Regras que restringem as alternativas de resolução de um problema.

4. Exemplos de Requisitos

- Bem formulados:
 - "os dados armazenados de aluno são matrícula e nome."
 - "tempo de resposta das consultas não pode ultrapassar 2 segundos."
- Mal formulados:
 - "a interface deve ser de fácil utilização pelo usuário."
 - "a consulta tem que ser rápida."