

Pedro Paulo Vezz  Campos
Rafael Elias Pedretti
Juarez Angelo Piazza Sacenti

Documento de Requisitos - Itera  o 2

Florian polis - SC, Brasil

13 de novembro de 2010

Pedro Paulo Vezz  Campos
Rafael Elias Pedretti
Juarez Angelo Piazza Sacenti

Documento de Requisitos - Itera  o 2

Trabalho apresentado para avalia  o na disciplina INE5417, do curso de Bacharelado em Ci ncias da Computa  o, turma 04208, da Universidade Federal de Santa Catarina, ministrada pela professora Patr cia Vilain

DEPARTAMENTO DE INFORM TICA E ESTAT STICA
CENTRO TECNOL GICO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Florian polis - SC, Brasil

13 de novembro de 2010

Sumário

| | | |
|----------|---|-------|
| 1 | Levantamento de Requisitos | p. 4 |
| 1.1 | Requisitos funcionais | p. 4 |
| 1.1.1 | Diagrama de Casos de Uso | p. 4 |
| 1.1.2 | Editar usuário | p. 4 |
| 1.1.3 | Editar Estória | p. 5 |
| 1.1.4 | Editar Task | p. 6 |
| 1.1.5 | Acessar o histórico do desenvolvimento | p. 7 |
| 1.1.6 | Acessar árvore de dependências de uma task | p. 7 |
| 1.1.7 | Mostrar para o usuário quais são tasks prioritárias | p. 8 |
| 2 | Análise | p. 10 |
| 2.1 | Diagrama de Classes Conceituais | p. 10 |
| 3 | Projeto | p. 11 |
| 3.1 | Diagrama de Classes | p. 11 |
| 3.2 | Diagramas de Interação | p. 11 |
| 3.2.1 | Editar usuário | p. 11 |
| 3.2.2 | Editar Estória/Task | p. 11 |
| 3.2.3 | Acessar o histórico do desenvolvimento | p. 11 |
| 3.2.4 | Acessar árvore de dependências de uma task | p. 11 |
| 3.2.5 | Mostrar para o usuário quais são tasks prioritárias | p. 11 |
| 3.3 | Projeto da Persistência dos Objetos | p. 11 |

| | | |
|-------|------------------------------------|-------|
| 3.4 | Diagrama de Atividades | p. 11 |
| 3.4.1 | Diagrama de Atividades 1 | p. 11 |
| 3.4.2 | Diagrama de Atividades 2 | p. 11 |
| 3.5 | Statecharts | p. 11 |
| 3.5.1 | Statechart 1 | p. 11 |
| 3.5.2 | Statechart 2 | p. 11 |

1 Levantamento de Requisitos

1.1 Requisitos funcionais

1.1.1 Diagrama de Casos de Uso

1.1.2 Editar usuário

Escopo: Sistema de Usuários

Nível: Meta do usuário

Ator Primário: Usuário

Stakeholders e seus interesses:

Usuário: Deseja editar seu nome ou senha.

Pré-condições: O usuário está logado com a conta a ser editada.

Pós-condições: Os dados alterados são armazenados no sistema.

Fluxo Básico ou Cenário Principal:

1. O usuário informa o campo que deseja alterar
2. O usuário informa o novo valor do campo a ser alterado
3. O sistema atualiza as informações do usuário

Extensões:

2a. O novo valor fornecido está em branco

1. O sistema informa o usuário de que o campo não pode ser deixado em branco
2. O sistema requisita um novo valor para o campo enquanto esse estiver vazio

Requisitos especiais: Nenhum

Tecnologia:

2a. A entrada dos dados é feita pelo teclado.

Frequência de Ocorrência: Raramente.

1.1.3 Editar Estória

Escopo: Sistema de Edição de Projetos

Nível: Meta do usuário

Ator Primário: Product Owner

Stakeholders e seus interesses:

Product Owner: Deseja poder editar uma estória, alterando seu nome ou descrição.

Pré-condições: O usuário está logado como Product Owner. O projeto responsável pela estória está aberto.

Pós-condições: Os dados alterados são armazenados no sistema.

Fluxo Básico ou Cenário Principal:

1. O usuário informa o ID da estória a ser alterada
2. O usuário informa o campo a ser alterado na estória
3. O usuário informa o novo valor do campo a ser alterado
4. O sistema atualiza as informações da estória

Extensões:

1a. O ID fornecido não existe

1. O sistema informa o usuário que a estória não existe
2. O caso de uso é encerrado.

Requisitos especiais: Nenhum

Tecnologia:

2-3a. A entrada dos dados é feita pelo teclado.

Frequência de Ocorrência: Raramente.

1.1.4 Editar Task

Escopo: Sistema de Edição de Projetos

Nível: Meta do usuário

Ator Primário: Product Owner/Scrum Master

Stakeholders e seus interesses:

Product Owner/Scrum Master: Deseja poder editar uma tarefa, alterando seu nome, descrição, dificuldade ou estimativa.

Pré-condições: O usuário está logado como Product Owner ou Scrum Master. O projeto responsável pela task está aberto.

Pós-condições: Os dados alterados são armazenados no sistema.

Fluxo Básico ou Cenário Principal:

1. O usuário informa o ID da tarefa a ser alterada
2. O usuário informa o campo a ser alterado na tarefa
3. O usuário informa o novo valor do campo a ser alterado
4. O sistema atualiza as informações da tarefa

Extensões:

1a. O ID fornecido não existe

1. O sistema informa o usuário que a tarefa não existe
2. O caso de uso é encerrado.

Requisitos especiais: Nenhum

Tecnologia:

2-3a. A entrada dos dados é feita pelo teclado.

Frequência de Ocorrência: Raramente.

1.1.5 Acessar o histórico do desenvolvimento

Escopo: Sistema de Edição de Projetos

Nível: Meta do usuário

Ator Primário: Usuário

Stakeholders e seus interesses:

Usuário: Deseja ter um panorama geral do histórico de desenvolvimento, apresentando o estado atual das tarefas concluídas e a concluir, e estórias.

Pré-condições: O projeto cujo histórico deseja ser acessado está aberto.

Pós-condições: O histórico atual de desenvolvimento do projeto é exibido ao usuário.

Fluxo Básico ou Cenário Principal:

1. O usuário requisita a visualização do histórico de desenvolvimento
2. O sistema apresenta as informações descritas anteriormente.

Extensões: Nenhuma.

Requisitos especiais: Nenhum.

Tecnologia: Nenhuma.

Frequência de Ocorrência: Raramente.

1.1.6 Acessar árvore de dependências de uma task

Escopo: Sistema de Edição de Projetos

Nível: Meta do usuário

Ator Primário: Usuário

Stakeholders e seus interesses:

Usuário: Deseja visualizar a árvore que apresenta todas as dependências de uma dada tarefa.

Pré-condições: O usuário está logado e há um projeto aberto.

Pós-condições: A árvore é apresentada ao usuário.

Fluxo Básico ou Cenário Principal:

1. O usuário informa o ID da tarefa a ser visualizada
2. O sistema apresenta a árvore de dependências da tarefa.

Extensões:**1a.** O ID fornecido não existe

1. O sistema informa o usuário que a tarefa não existe
2. O caso de uso é encerrado.

Requisitos especiais: Nenhum

Tecnologia:

- 2a.** A entrada dos dados é feita pelo teclado.

Frequência de Ocorrência: Raramente.

1.1.7 Mostrar para o usuário quais são tasks prioritárias

Escopo: Sistema de Edição de Projetos

Nível: Meta do usuário

Ator Primário: Usuário

Stakeholders e seus interesses:

Usuário: Deseja visualizar as tarefas prioritárias (As que são pré-requisito para a maior quantidade de tarefas).

Pré-condições: O usuário está logado e há um projeto aberto.

Pós-condições: A lista de tasks prioritárias é apresentada.

Fluxo Básico ou Cenário Principal:

1. O usuário requisita a lista de tarefas prioritárias
2. O sistema apresenta as tarefas em ordem de prioridade.

Extensões: Nenhuma.

Requisitos especiais: Nenhum

Tecnologia: Nenhuma.

Frequência de Ocorrência: Raramente.

2 *Análise*

2.1 Diagrama de Classes Conceituais

3 *Projeto*

3.1 Diagrama de Classes

3.2 Diagramas de Interação

3.2.1 Editar usuário

3.2.2 Editar Estória/Task

3.2.3 Acessar o histórico do desenvolvimento

3.2.4 Acessar árvore de dependências de uma task

3.2.5 Mostrar para o usuário quais são tasks prioritárias

3.3 Projeto da Persistência dos Objetos

3.4 Diagrama de Atividades

3.4.1 Diagrama de Atividades 1

3.4.2 Diagrama de Atividades 2

3.5 Statecharts

3.5.1 Statechart 1

3.5.2 Statechart 2