

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

***Documento de Requisitos - Itera  o 2***

Florian polis - SC, Brasil

14 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

14 de novembro de 2010

# *Sumário*

|          |   |       |
|----------|---|-------|
| <b>1</b> | <b>Levantamento de Requisitos</b>                             | 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. 8  |
| 1.1.7    | Mostrar para o usuário quais são tasks prioritárias . . . . . | p. 9  |
| <b>2</b> | <b>Análise</b>  | p. 10 |
| 2.1      | Diagrama de Classes Conceituais . . . . .                     | p. 10 |
| <b>3</b> | <b>Projeto</b>  | 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

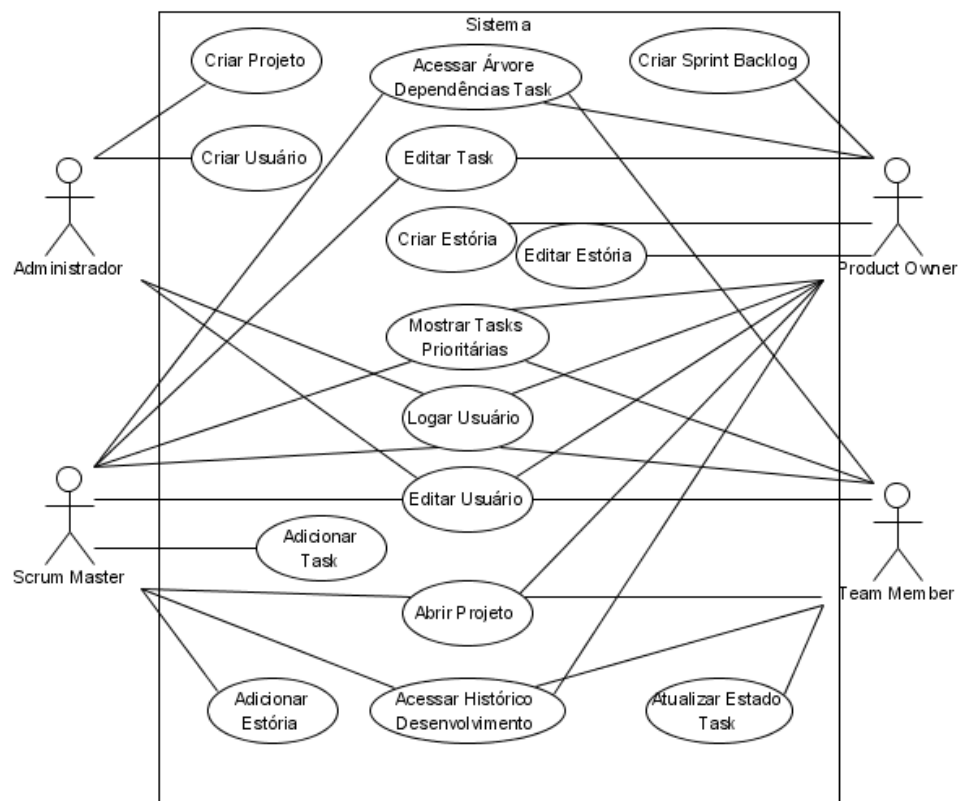


Figura 1.1: Diagrama de Casos de Uso

### 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 história, alterando seu nome ou descrição.

**Pré-condições:** O usuário está logado como Product Owner. O projeto responsável pela história 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**