

Aluno(a): _____ Matrícula: _____

1ª avaliação escrita (05/05/10)

Considere a necessidade de desenvolver o software, **Leilão em Rede**, abaixo descrito.

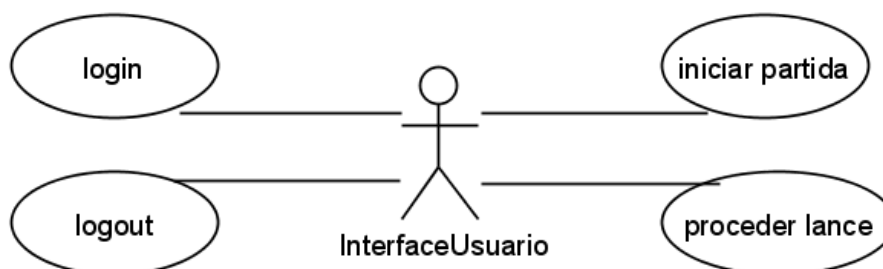
O software interagirá com usuários (leiloeiro e clientes) exclusivamente por meio de browser (aplicação *web*), sendo que apenas usuários previamente cadastrados, identificados por usuário e senha, podem participar de um leilão. Além de usuário e senha, o a identificação do leiloeiro requer um token, que é um hardware que se conecta a uma porta USB. O software deve suportar o cadastramento e o descadastramento de usuários e de produtos, o agendamento, o início e o encerramento de um leilão. Ao usuário cliente só são acessíveis as funcionalidades de dar lance e efetuar pagamento (caso seja o “ganhador” de um leilão).

Para o sistema descrito:

5. Produza um **diagrama de classes** (classes apenas com atributos). Inclua relacionamentos entre classes.
6. Produza um **diagrama de casos de uso** para o software proposto.
7. Considere que o referido sistema possua o caso de uso “**qualificar cliente**”. Para esse caso de uso (abaixo descrito), produza um **diagrama de atividades** fiel à descrição.

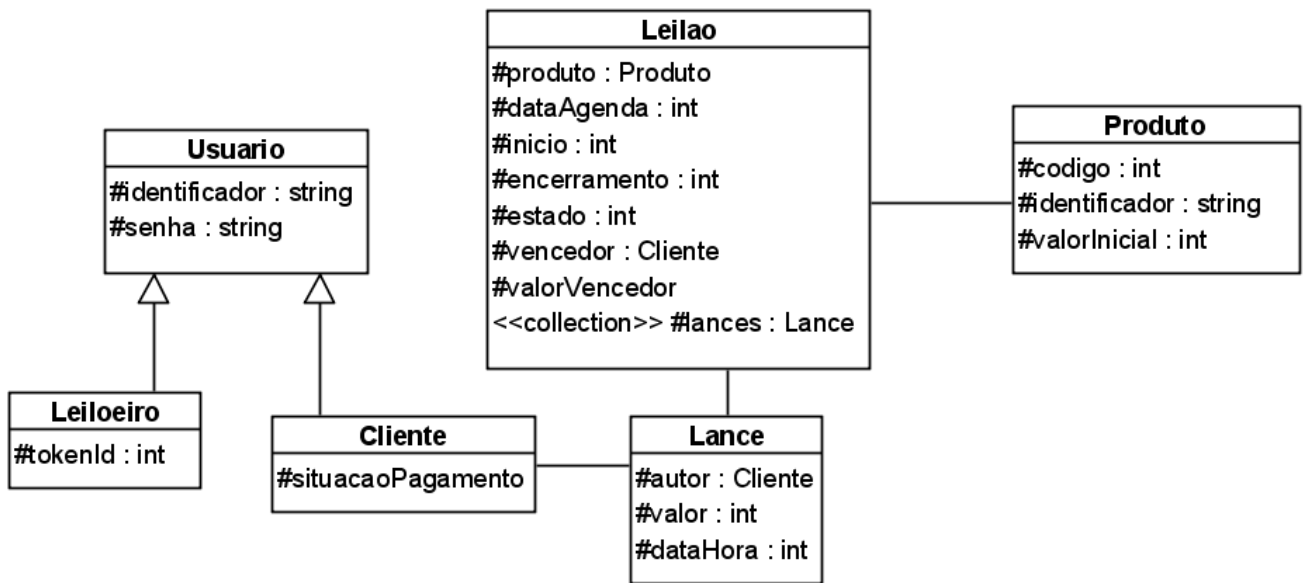
Qualificar cliente: consiste em classificar os clientes nas categorias A, B ou C. Um cliente A é aquele que tenha participado de pelo menos 10 leilões e efetuado compras que tenham totalizado pelo menos R\$2.000,00 nos últimos 12 meses, um cliente B é aquele que não pode ser classificado como A, mas que tenha participado de pelo menos 5 leilões e efetuado compras que tenham totalizado pelo menos R\$1.000,00 nos últimos 12 meses. Todos os demais são classificados como C. Na ocorrência de “qualificar cliente”, a avaliação acima descrita é aplicada para cada um dos clientes cadastrados.

8. Considere um programa monousuário, *stand alone*, que implementa um jogo hipotético, cujo diagrama de casos de uso é o apresentado abaixo. Considere que apenas um usuário “*logado*” pode ter acesso às funcionalidades do programa. Considere que a rotina de execução do programa é, primeiro, iniciar (uma partida) e, após isso, proceder a lances até o encerramento da partida ou até que se deseje iniciar uma nova. O usuário *logado* pode disputar quantas partidas desejar. *Logout*, se ocorrer durante uma partida, a encerrará. Produza um **diagrama de visão geral de interação** que estabeleça o seqüenciamento entre os casos de uso, fiel à descrição acima.

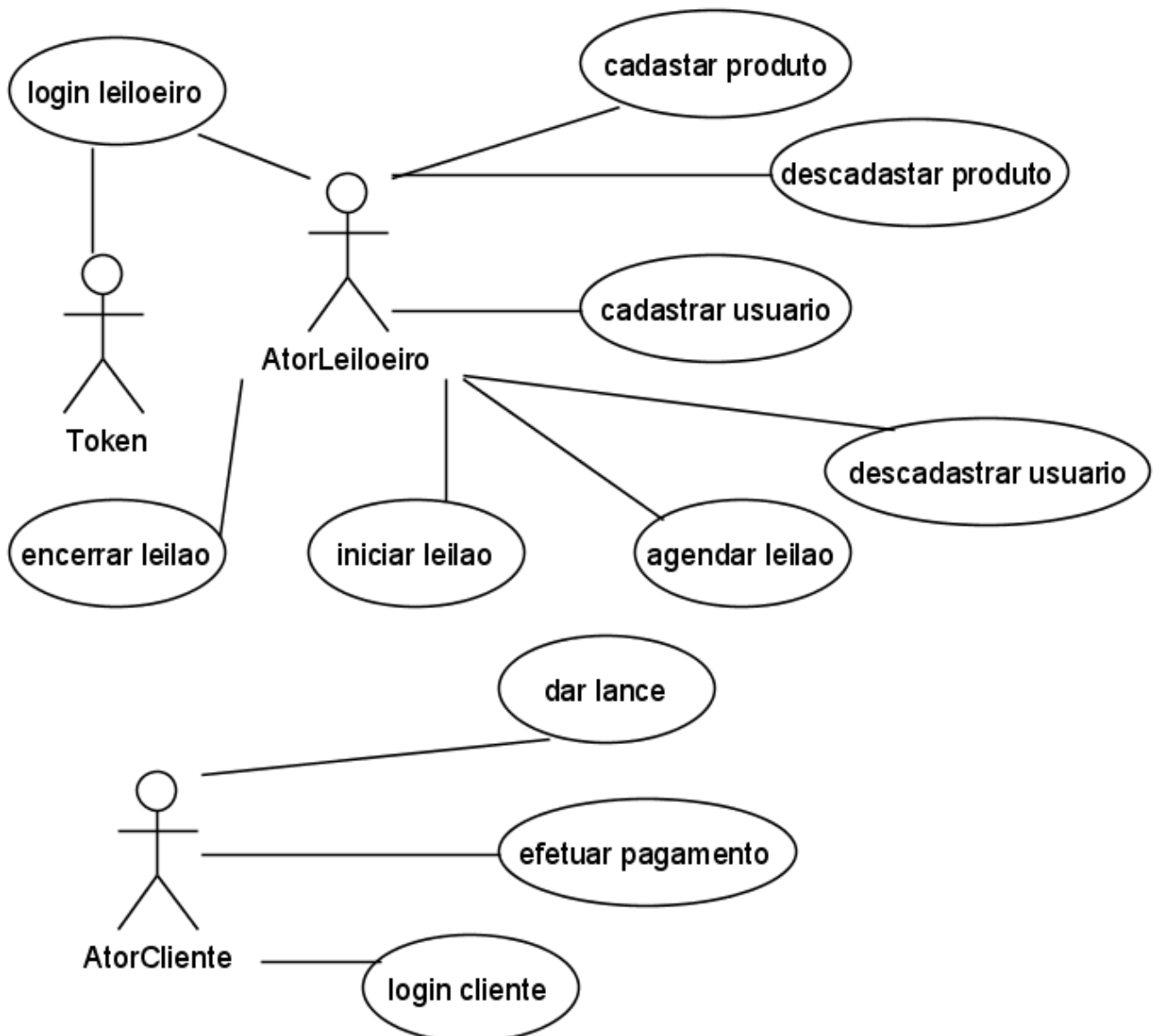


Pontuação das questões: 1 (10), 2 (10), 3 (5), 4 (10), 5 (20), 6 (20), 7 (15), 8 (10). Total: 100 pontos

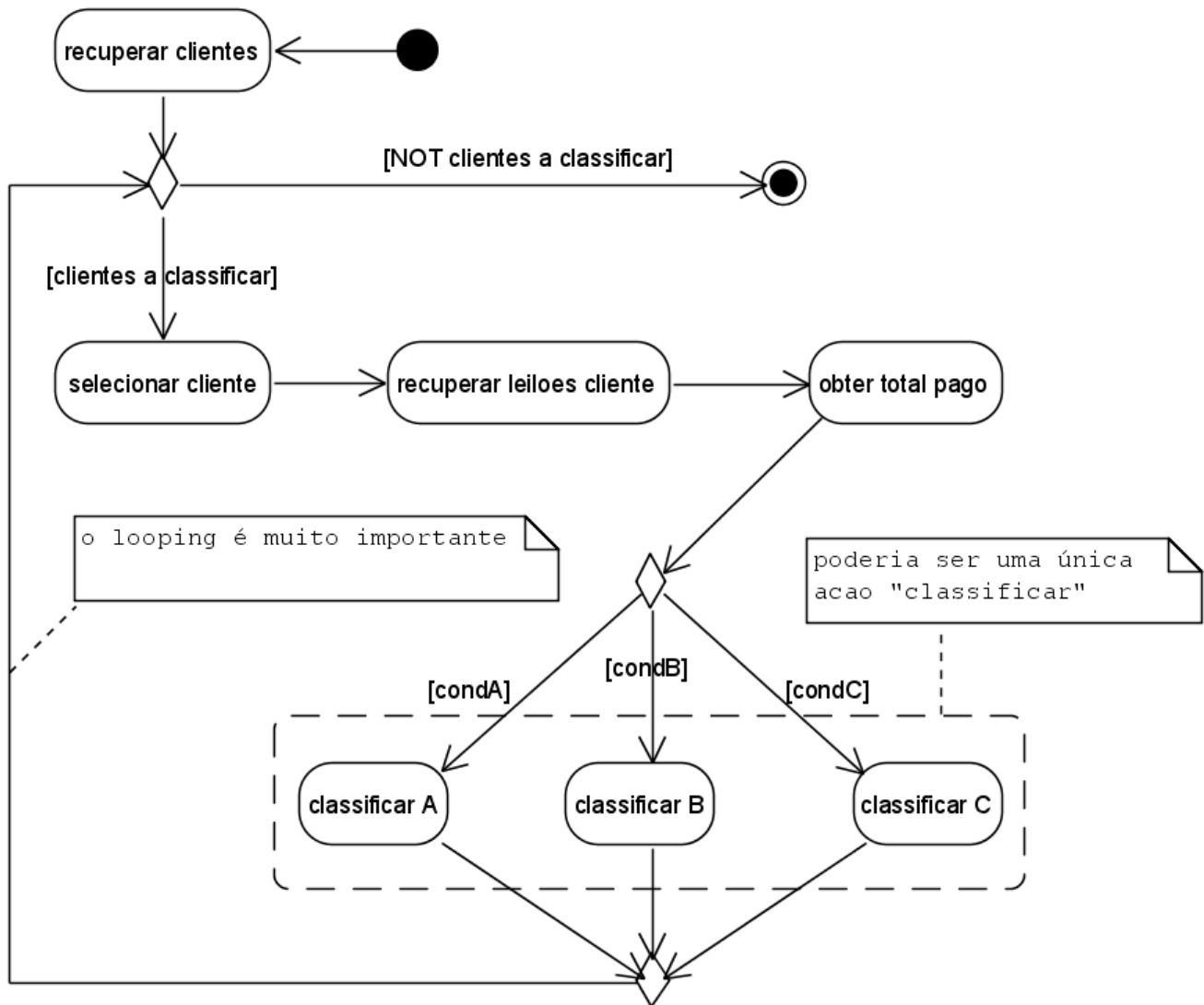
Questão 5



Questão 6



Questão 7



Questão 8

