

Relatório 1^a parte do trabalho prático Internship Management Platform



UNIVERSIDADE DE ÉVORA
ESCOLA DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Licenciatura em Eng. Informática
Metodologias e Desenvolvimento de Software



Ricardo Oliveira 42647

Docente: Pedro Salgueiro

Évora, 8 de dezembro de 2021

Conteúdo

1	Introdução	1
2	Desenvolvimento e Implementação	2
2.1	Pensamento	2
3	UML	2
3.1	UML - Use Cases	2
3.2	UML - Classes	3
4	Tecnologias e Ferramentas utilizadas	4
5	Conclusão	4

1 Introdução

A primeira parte do trabalho prático da Unidade Curricular de Metodologias e Desenvolvimento de Software consiste em toda a especificação de um sistema a implementar. Sistema esse que é uma plataforma que deve fazer a gestão de estágios curriculares para o Departamento de Informática da Universidade de Évora.

Neste sistema deverão estar integrados diversos tipos de utilizadores, nomeadamente os Docentes responsáveis pela Unidade Curricular 'Estágio', os Alunos do curso de Licenciatura em Engenharia Informática na Universidade de Évora inscritos na Unidade Curricular 'Estágio', os Responsáveis das empresas que pretendam apresentar propostas de estágios para este efeito, os Orientadores de estágio pertencentes a cada empresa ou estágio e os Docentes Tutores que serão atribuídos para acompanhar os alunos no decorrer do semestre e em todo o seu percurso de estágio.

Alguns dos pontos estabelecidos no enunciado encontram-se em aberto, de modo a realizarmos uma análise global do problema e fazer uma consciente tomada de decisão para essas questões, deste modo, iremos preparar a plataforma para se comportar de diferentes modos perante as adversidades que poderão acontecer bem como, desenvolver funcionalidades extra que não são diretamente solicitadas, no entanto complementam o sistema.

Para tal, é necessário realizar a Engenharia de Requisitos, incluindo os requisitos de utilizador e sistema, descrever os use cases e esboçar o seu diagrama *UML*, efetuar o diagrama *UML* das classes e, para concluir, os diagramas *UML* de sequências e atividades para uma atividade em específico.

2 Desenvolvimento e Implementação

2.1 Pensamento

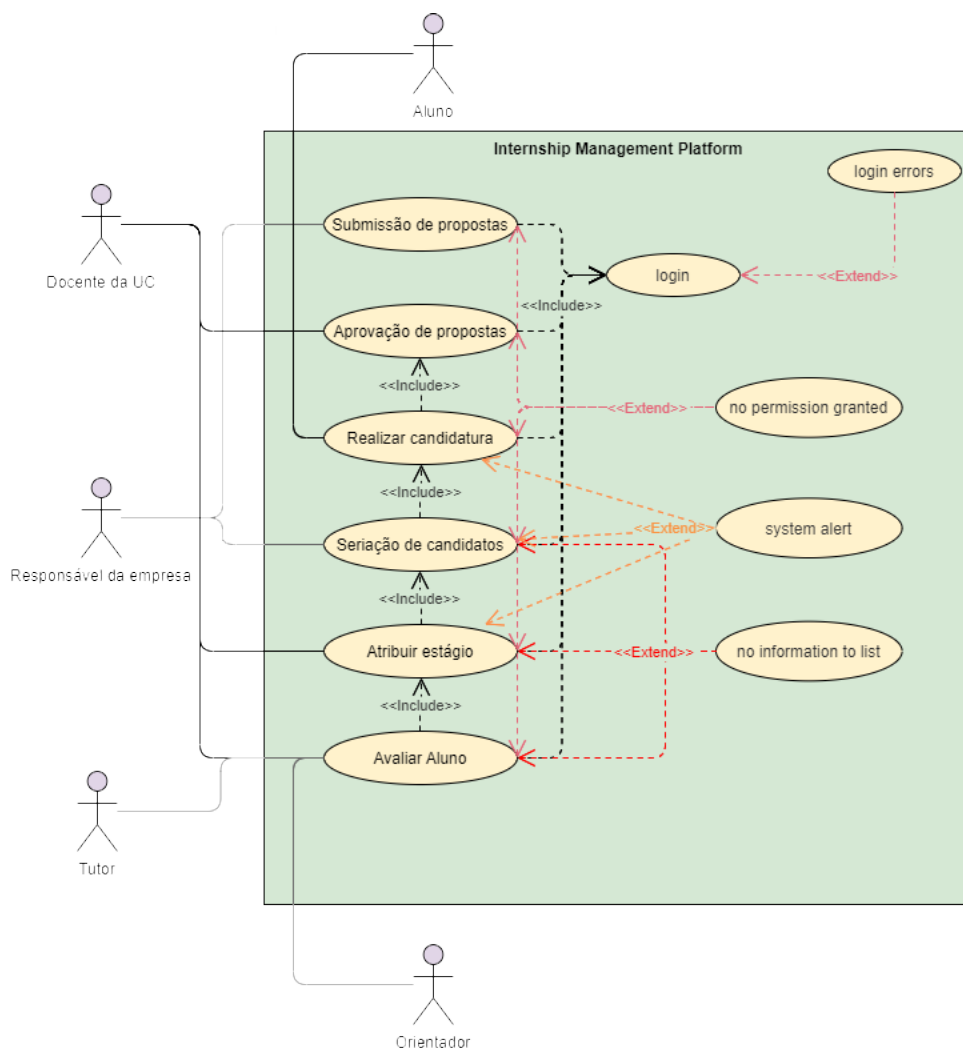
De acordo com o que foi lecionado no decorrer das aulas, a primeira abordagem a ter será realizar a Engenharia de Requisitos, nomeadamente os requisitos de utilizador e requisitos de sistema. Após leitura e análise do enunciado do trabalho prático, foi possível identificar ambos os requisitos. Nesta etapa, enumeraram-se os serviços que o cliente requer ao sistema, descrevendo-se assim detalhadamente o sistema e as suas restrições também.

De seguida, procedeu-se à descrição dos use cases. Para tal efeito, foi necessário ponderar que requisitos funcionais o sistema iria necessitar. Deste modo, identificaram-se oito use cases que estão descritos detalhadamente na *wiki* do projeto no *GitLab*. Após a descrição textual dos mesmos, foi elaborado, utilizando a ferramenta *Visual Paradigm*, o diagrama *UML*. Neste ponto, foram identificados tanto os Atores, como as funcionalidades que estes deverão ter acesso perante o sistema.

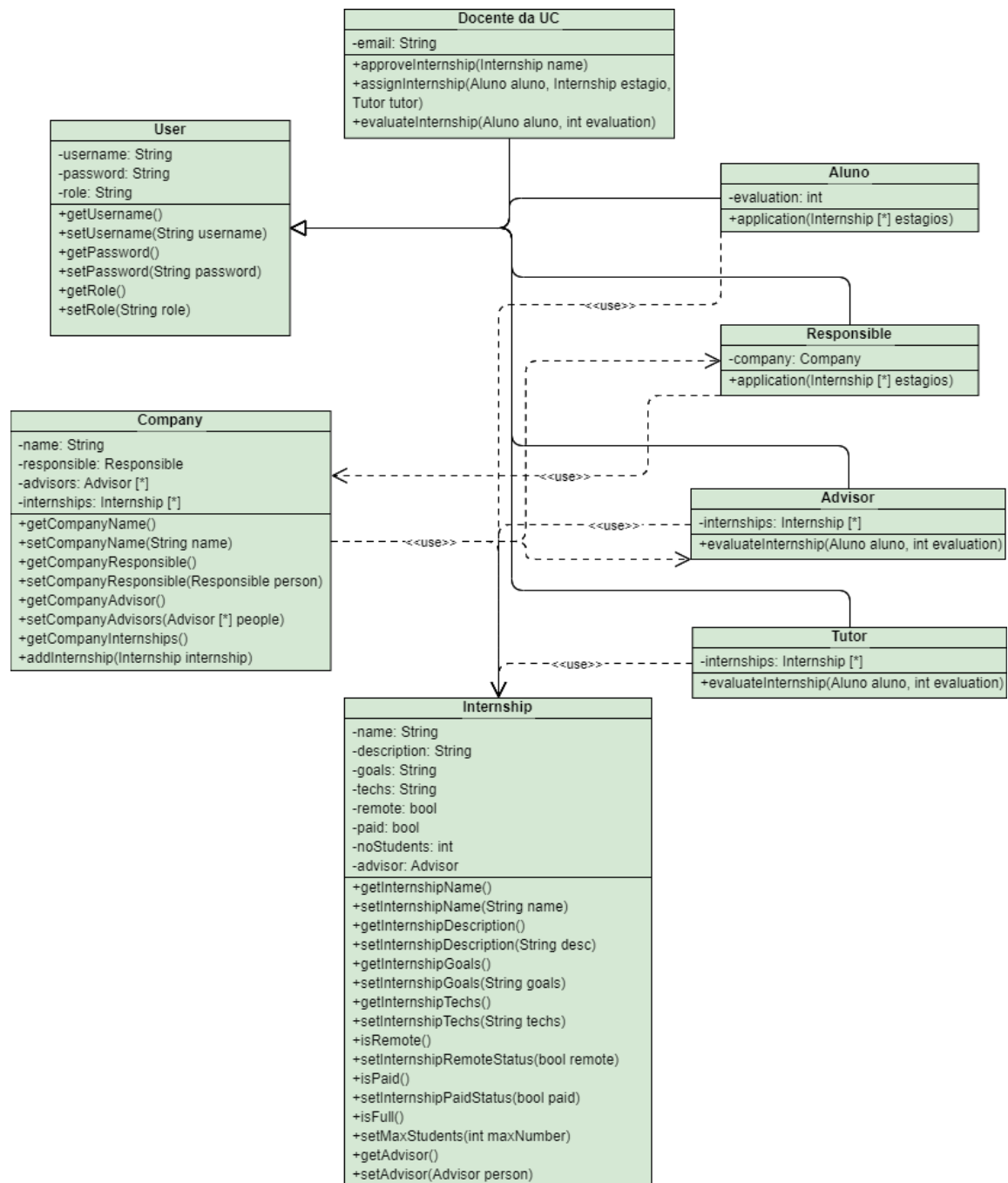
Posteriormente, o diagrama das classes, diagrama este que é o mais utilizado, foi desenvolvido. Com isto, é possível observar as classes, propriedades, atributos, associações, tipo de objetos e variáveis, entre outros elementos a implementar futuramente.

3 UML

3.1 UML - Use Cases



3.2 UML - Classes



4 Tecnologias e Ferramentas utilizadas

Para a realização deste trabalho prático, nesta parte, foram utilizadas as seguintes tecnologias/ferramentas:

- GitLab;
- Markdown;
- UML.

5 Conclusão

Com a realização do trabalho prático descrito, foi possível adquirir de uma forma mais consolidada toda a matéria lecionada nas aulas, bem como aprimorar os conhecimentos com o sistema de controlo de versões e no desenvolvimento de uma *wiki* de um projeto.