**INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA**

**ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO**

**CURSO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA**

**TRABALHO PRÁTICO**

**ENGENHARIA SOFTWARE**

**RICARDO LUCAS, Nº 15297**

**JOSÉ MORAIS, Nº15100**

**BEJA**

**2016/2017**

**Índice**

**1 – Introdução ........................................................................................................................................................3**

**2 – Análise ................................................................................................................................................................ 4**

**2.1 – Recolha de informação........................................................................................................................ 4**

**2.1.1 – A marca ............................................................................................................................................. 4**

**2.1.2 – Entrevistas a utilizadores .......................................................................................................... 5**

**2.1.3 – Utilização da aplicação ............................................................................................................... 8**

**2.2 – Especificação de requisitos ............................................................................................................. 13**

**2.2.1 – Requisitos funcionais ................................................................................................................ 13**

**2.2.2 – Requisitos não funcionais ....................................................................................................... 15**

**2.3 – Diagramas de casos de uso .............................................................................................................. 16**

**2.3.1 – Registar Cliente ........................................................................................................................... 18**

**2.3.2 – Registar Motorista ...................................................................................................................... 19**

**2.3.3 – Iniciar Sessão ................................................................................................................................ 19**

**2.3.4 – Registar Veículo ........................................................................................................................... 20**

**2.3.5 – Efectuar Pedido ........................................................................................................................... 21**

**2.3.6 – Responder a Pedido ................................................................................................................... 22**

**3 – Desenho ........................................................................................................................................................... 23**

**3.1 – Diagramas de sequência ................................................................................................................... 23**

**3.1.2 – Efectuar Pedido ........................................................................................................................... 23**

**3.1.3 – Responder a Pedido ................................................................................................................... 24**

**3.2 – Diagrama de classes ........................................................................................................................... 25**

**4 – Mecanismos de validação e controlo de versões ............................................................................ 26**

**5 – Conclusões ...................................................................................................................................................... 27**

**6 - Bibliografia ...................................................................................................................................................... 28**

**1 – Introdução**

No âmbito da unidade curricular de Engenharia de Software, foi proposto desenvolver o projecto de software da empresa Uber. Pretende-se que, no desenvolvimento deste trabalho, se realize uma análise a todo o sistema que compõe o Sistema, conhecendo as suas funcionalidades, utilizadores e casos de uso.

Assim, o relatório irá ser dividido em duas partes, uma de análise e outra de desenho. A primeira será composta por uma fase de recolha de informação, em que procurámos “absorver” o máximo de informação que influência este projecto, as suas funcionalidades e um exemplo de uma possível utilização prática da utilização.

A fase de análise englobará, ainda, uma análise à recolha de informação obtida, de modo a ser possível identificar todos os requisitos que a aplicação cumpre, bem como a elaboração de um diagrama de casos de uso associados à utilização da aplicação.

Na fase de desenho, irão ser elaborados cenários, com base em diagramas de classe e de sequência de Unified Modeling Language (UML), utilizando o software Visual Paradigm.

Pretende-se, portanto, que este projecto cumpra os objectivos propostos, descrevendo a Uber de um ponto de vista comercial, aplicando conhecimentos adquiridos em ambiente de aula.