**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS**

**INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS E INFORMÁTICA  
UNIDADE EDUCACIONAL PRAÇA DA LIBERDADE**

**Bacharelado em Engenharia de Software**

**Nome do(s) autor(as)(es)**

**TÍTULO DO PROJETO (EM MAIÚSCULAS)**

Belo Horizonte

ano

**Nome do(a)(s) Autor(a)(es)**

**TÍTULO DO PROJETO (EM MAIÚSCULAS)**

Trabalho de Software apresentado como requisito parcial à aprovação na disciplina Trabalho Interdisciplinar de Software I

Professores:

Belo Horizonte

ano

**SUMÁRIO**

1. Apresentação 5

1.1. Problema 5

1.2. Objetivo do trabalho 5

1.3. Justificativa 5

1.4. Público alvo 5

2. Requisitos 6

2.1. Requisitos Funcionais 6

2.3. Restrições 7

3. Projeto da Solução 7

4. Metodologia de trabalho 8

5. Implementação da solução 8

6. Avaliação da Aplicação 8

REFERÊNCIAS 9

# 1. Apresentação

## 1.1. Problema

Nesse momento você deve apresentar o problema que a sua aplicação deve resolver. No entanto, não é a hora de comentar sobre a aplicação.

Descreva também o contexto em que essa aplicação será usada, se houver: empresa, tecnologias, etc. Novamente, descreva apenas o que de fato existir, pois ainda não é a hora de apresentar requisitos detalhados ou projetos.

## 1.2. Objetivo do trabalho

Aqui você deve descrever os objetivos do trabalho indicando que o objetivo geral é desenvolver um software para solucionar o problema apresentado acima. Apresente também alguns (pelo menos 2) objetivos específicos dependendo de onde você vai querer concentrar a sua prática investigativa, ou como você vai aprofundar no seu trabalho.

## 1.3. Justificativa

Descreva a importância ou a motivação para trabalhar com esta aplicação que você escolheu. Indique as razões pelas quais você escolheu seus objetivos específicos ou as razões para aprofundar em certos aspectos do software.

## 1.4. Público alvo

Descreva quem serão as pessoas que usarão a sua aplicação indicando os diferentes perfis. O objetivo aqui não é definir quem serão os clientes ou quais serão os papéis dos usuários na aplicação. A ideia é, dentro do possível, conhecer um pouco mais sobre o perfil dos usuários: conhecimentos prévios, relação com a tecnologia, relações hierárquicas, etc.

# 2. Requisitos

## 2.1. Requisitos Funcionais

Enumere os requisitos funcionais previstos para a sua aplicação. Ou seja, descreva os requisitos ou cenários que auxiliam na validação final da aplicação. Histórias de Usuários apresentam uma boa forma de detalhar os requisitos funcionais da aplicação.

**EXEMPLOS DE HISTÓRIAS DE USUÁRIOS**

Como <papel>

Como cliente do banco

ID.:

01

Eu posso/preciso/devo/quero <funcionalidade>

Quero visualizar o saldo da minha conta

Para <valor para o negócio>

Para conferir se há dinheiro na mesma.

Prioridade: BAIXA MEDIA ALTA Estimativa:

Como <papel>

Como cliente do banco

ID.:

01

Eu posso/preciso/devo/quero <funcionalidade>

Quero conseguir utilizar o site do banco 99,9% das vezes que eu tentar

Para <valor para o negócio>

Para não ficar frustrado e querer mudar de banco.

Prioridade: BAIXA MEDIA ALTA Estimativa:

## 2.3. Restrições

Enumere as restrições à sua solução. Lembre-se de que as restrições geralmente limitam a solução candidata.

# 3. Projeto da Solução

Descreva aqui qual(is) tecnologias você vai usar para resolver o seu problema, ou seja implementar a sua solução. Liste todas as tecnologias envolvidas, linguagens a serem utilizadas, serviços web, frameworks, bibliotecas, IDEs de desenvolvimento, e ferramentas. Apresente também uma figura explicando como as tecnologias estão relacionadas ou como uma interação do usuário com o sistema vai ser conduzida, por onde ela passa até retornar uma resposta ao usuário.

# 4. Metodologia de trabalho

Descreva aqui a metodologia de trabalho do grupo para atacar o problema. Espera-se que seja uma solução incremental e iterativa. Descreva quais artefatos serão produzidos ao longo do trabalho como por exemplo: lista de requisitos priorizada ou *backlog* da aplicação ou da iteração (*sprint*), protótipo de telas de interface, telas implementadas em HTML, código da nova história implementada a cada 2 semanas, testes de validação da história. Indique também se o grupo utilizou alguma forma de divisão de tarefas, controle da execução das tarefas, controle de cronograma, compartilhamento do código ou dos arquivos do projeto.

# 5. Implementação da solução

Documente a implementação da sua aplicação. Apresente os artefatos que foram criados durante a implementação como as telas, o código HTML, CSS, JavaScript ou qualquer outro código que por ventura o grupo desenvolva. Apresente a estrutura de registro de dados utilizada seja em XML, JSON ou da forma que o grupo definiu como mais apropriado. Indique as tecnologias utilizadas na implementação ou serviços de terceiros mostrando como foi feita a integração com a aplicação desenvolvida. Indique onde a sua solução está disponível para ser executada.

# 6. Avaliação da Aplicação

Apresente os cenários de testes utilizados na realização dos testes da sua aplicação. Escolha cenários de testes que demonstrem os requisitos sendo satisfeitos.

# REFERÊNCIAS

Como um projeto de software não requer revisão bibliográfica, a inclusão das referências não é obrigatória. No entanto, caso você deseje incluir referências relacionadas às tecnologias, padrões, ou metodologias que serão usadas no seu trabalho, relacione-as de acordo com a ABNT.