

## **Projeto - Parte 3: Modelagem, Teste e Projeto de Interface**

### **1. Modelagem**

Faça a modelagem de casos de uso (diagrama e casos de uso expandidos) para o sistema **TPlay**. Os seguintes casos de uso devem ser considerados (se necessário, podem ser incluídos casos de uso adicionais):

- Efetuar login
- Alterar senha
- Verificar cadastro
- Incluir usuários
- Incluir jogos
- Incluir oferta
- Incluir interesse
- Controlar transação financeira
- Incluir avaliação de transação de compra/troca
- Alterar estado da oferta

### **2. Testes**

A partir dos casos de uso construídos, projete casos de teste utilizando as técnicas de Particionamento em Classes de Equivalência e Análise do Valor Limite.

### **3. Projeto de Interface**

Faça o projeto de interface (protótipo) do T-Play, considerando as telas principais do sistema.



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS MATEMÁTICAS E DE COMPUTAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS DE COMPUTAÇÃO

**Data de Entrega: 20/06/2015, no Moodle (até 23:55 hrs).**