Modelação e Design

Índice

[Ficha 1 2](#_Toc98487184)

[Exercício 6 2](#_Toc98487185)

[Exercício 7 3](#_Toc98487186)

[18/03 3](#_Toc98487187)

[Exercício 1 3](#_Toc98487188)

[Exercício 2 4](#_Toc98487189)

# Ficha 1

## Exercício 6

1. Caso: Consultar dados aluno

Ator: Académico

1. Caso: Inscrever aluno

Ator: Orientador

Caso de “include”: para inscrever devo recorrer a consulta

Caso seja aprovada...

1. Caso: Registar pagamento Inscrição

Ator: Tesouraria

1. Caso: Consultar os dados de aulas

Ator: Professor

1. Caso: Inscrever turmas

Ator: Funcionário administrativo

1. Caso: Adicionar novos alunos

Ator: Sistemas de admissão

1. Caso: Atualizar informações dos alunos e verificar cumprimento de requisitos

Ator: Académicos

## Exercício 7

Patrão -> Ação direta -> Negoceia preço

Cliente -> Ação direta -> Efetua Pagamento

Cliente Importante -> Pode negociar o preço e efetuar o pagamento

Cliente -> Apenas paga

Ficha 2

# 18/03

## Exercício 1

Título: Devolve produto

Descrição: O operador regista a devolução no sistema, vai emitir um documento da devolução e devolve ao cliente o valor pago pelo produto.

Sistema: POS

Ator primário: Operador

Participantes: Base de Dados

Objetivos: Operador quer confirmar possibilidade de devolução do produto, regista devolução do produto e base dados guardar os dados da devolução do produto

Pré-condição: Já se ter validado no sistema (credenciais validadas na base dados)

Pós-condição: A operação estar registada na base de dados.

Fluxo de eventos:

1. Sistema avalia se pode entrar no sistema utilizando o caso de uso Verifica Credenciais
2. Introduz os dados do produto
3. Sistema reconhece o produto, pode ser devolvido
4. Acrescenta o valor total a devolver
5. Enquanto houver produtos volta ao ponto 2
6. Apresenta o valor a devolver
7. Apresenta o documento de devolução e regista na base de dados

Caso alternativo:

1. Cliente cancela a operação depois de ter iniciado (Ponto 2)
   1. Sistema recalcula total a devolver
   2. Continua no ponto 4
2. Produto não pode ser devolvido (Ponto 3)
   1. Sistema indica que produto não pode ser devolvido
   2. Volta ao ponto 2

## Exercício 2

a)

Ator: Gestor

Caso: Cria equipa

Ator: Gestor

Caso: Adiciona elemento

Ator: Gestor

Caso: Retira elemento

Ator: Gestor

Caso: Define tarefas

Ator: Gestor

Caso: Avaliar progresso

Ator: Gestor

Caso: Define metas

b)

Titulo: Cria equipa

Descrição: Adiciona elementos para criar a equipa

Sistema: Gestão de Projeto

Ator primário: Gestor

Participantes: N/A (não referenciar base de dados)

Objetivos: Criar uma equipa ao adicionar elementos na mesma

Pré-condições: N/A (Poderia ser: Ter elementos para criar equipa)

Pós-condições: Obter uma equipa e definir tarefas

Fluxo de eventos:

1. Gestor cria equipa
2. Gestor atribui função à equipa
3. Sistema regista a função da equipa
4. Gestor adiciona elementos recorrendo ao caso de uso Adiciona Elemento
5. Se existir mais elementos, volta ao ponto 4

Casos alternativos:

1. Atingiu a lotação máxima
2. Elemento desistiu de participar
3. Adicionou um elemento por engano

Titulo: Insere Elemento

Descrição:

Sistema: Gestão de Projeto

Ator primário: Gestor

Participantes:

Objetivos:

Pré-condições:

Pós-condições:

Fluxo de eventos:

Titulo:

Descrição:

Sistema: Gestão de Projeto

Ator primário: Gestor

Participantes:

Objetivos:

Pré-condições:

Pós-condições:

Fluxo de eventos:

Titulo:

Descrição:

Sistema: Gestão de Projeto

Ator primário: Gestor

Participantes:

Objetivos:

Pré-condições:

Pós-condições:

Fluxo de eventos:

# Ficha 3

## Exercício 1

B-C

E

F

b)

A -> B -> C = 32 + 16 + 1 = 49

A -> D -> E = 32 + 8 + 4 = 44

A -> D -> F = 32 + 8 + 2 = 42

c)