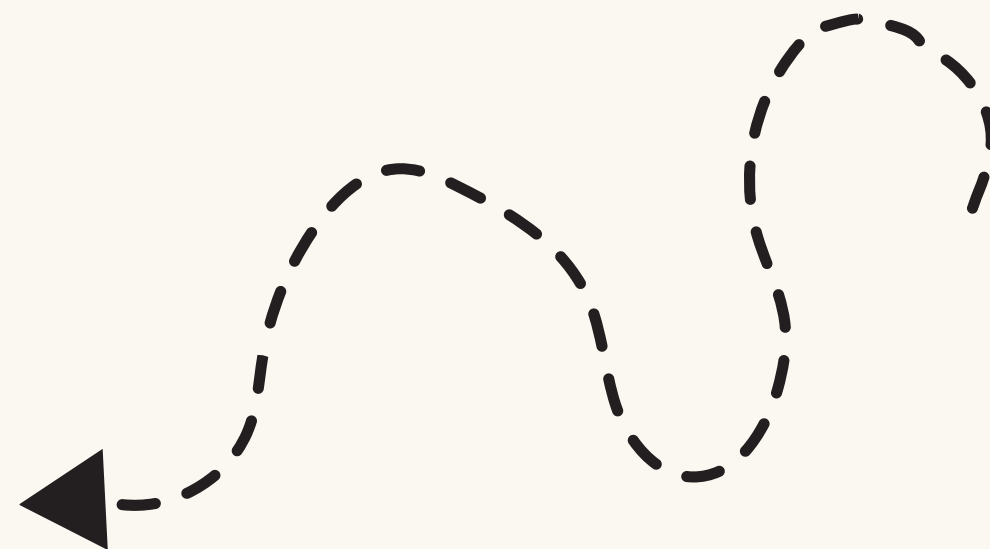
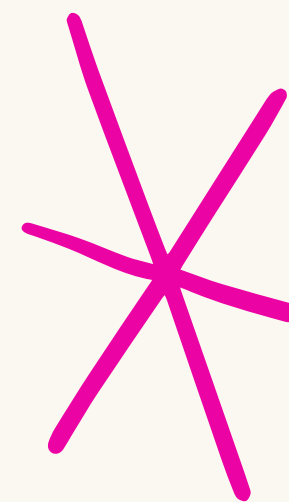





Boas Práticas ChatGPT

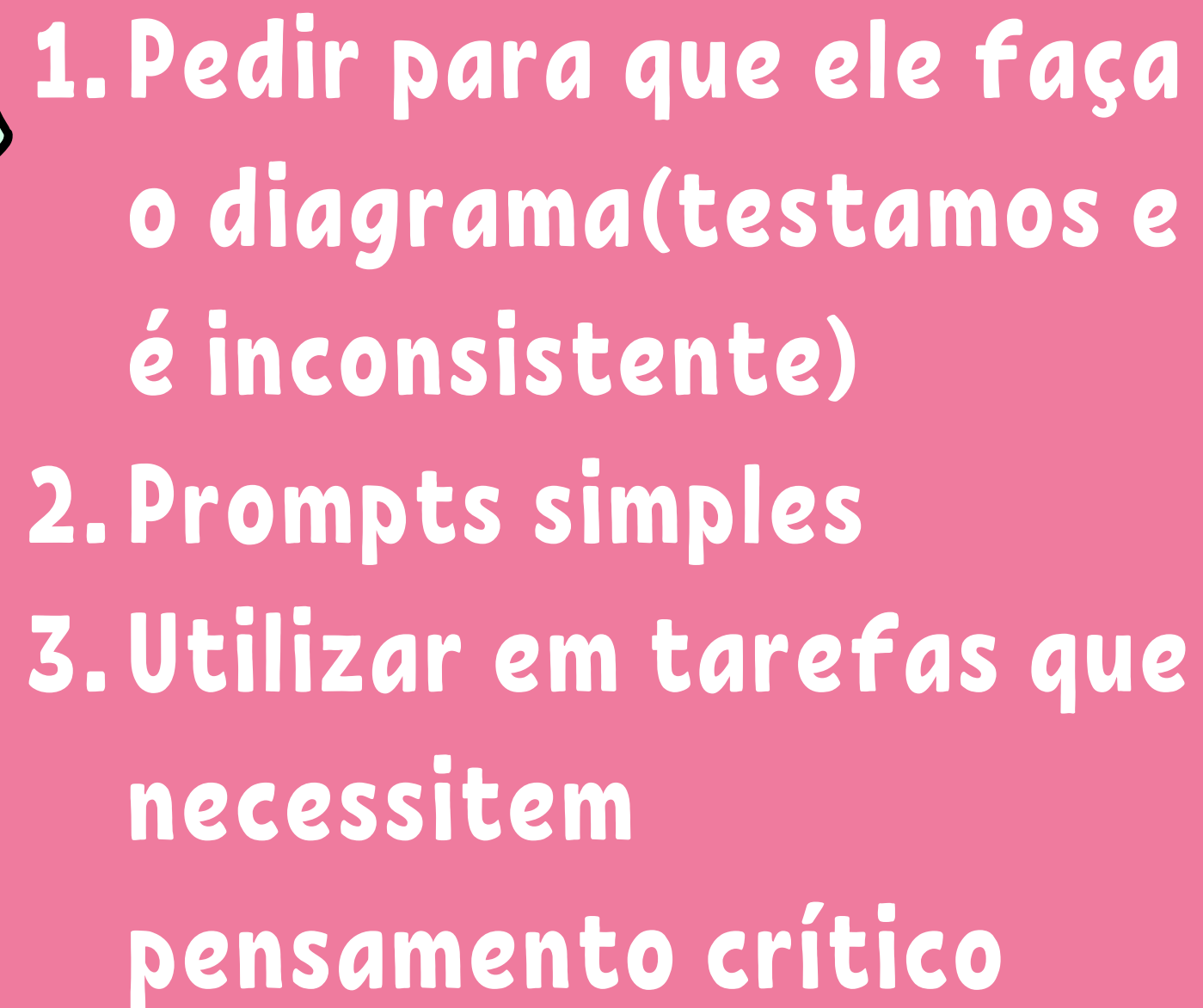


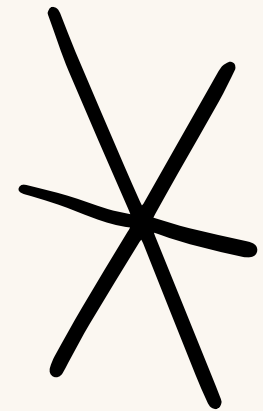
no





Proibido

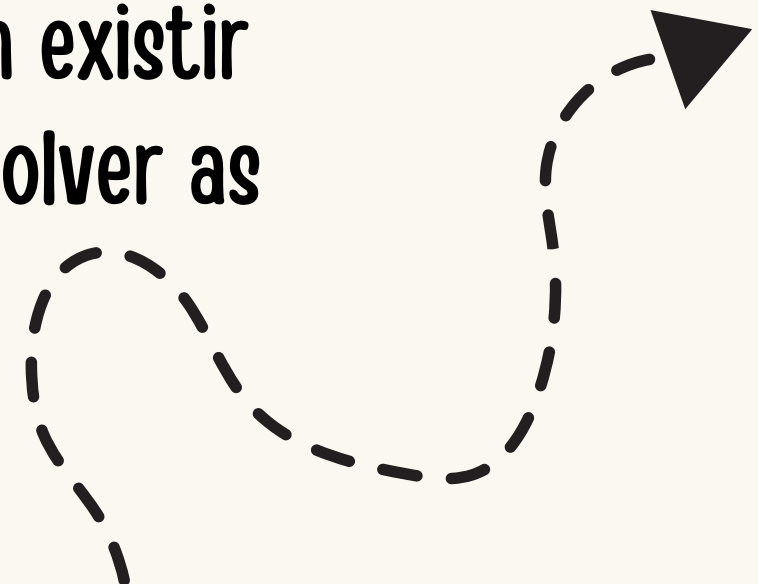
- 
1. Pedir para que ele faça o diagrama(testamos e é inconsistente)
 2. Prompts simples
 3. Utilizar em tarefas que necessitem pensamento crítico





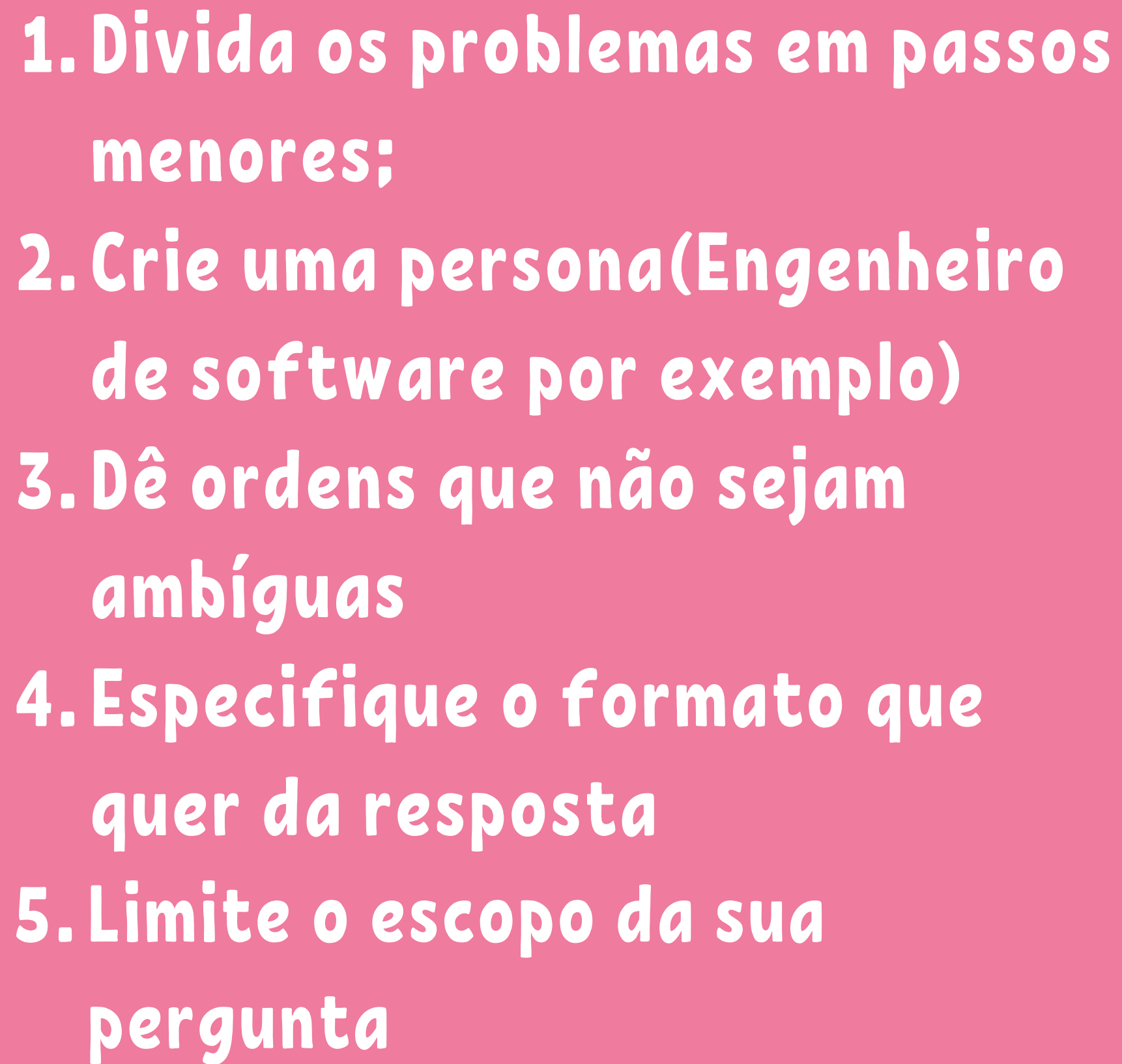
Como utilizar?

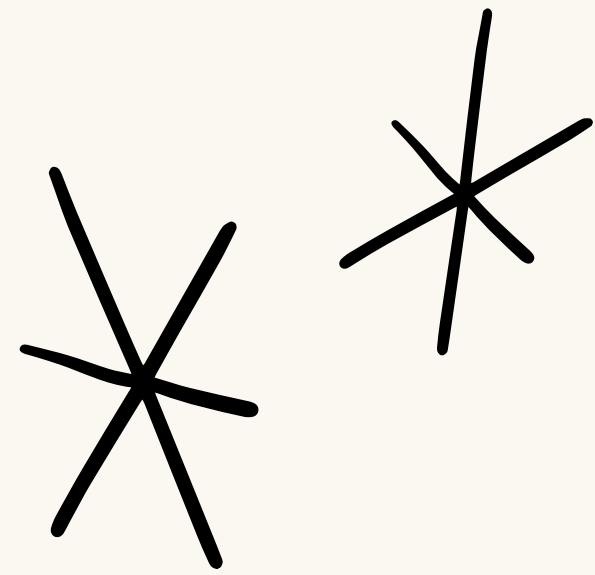
Devemos utilizá-lo como uma ferramenta auxiliar, ajudando a pensar em passos triviais da atividade e não na atividade como um todo. Exemplo: perguntar que histórias de usuário poderiam existir em um banco e então desenvolver as histórias por conta própria.





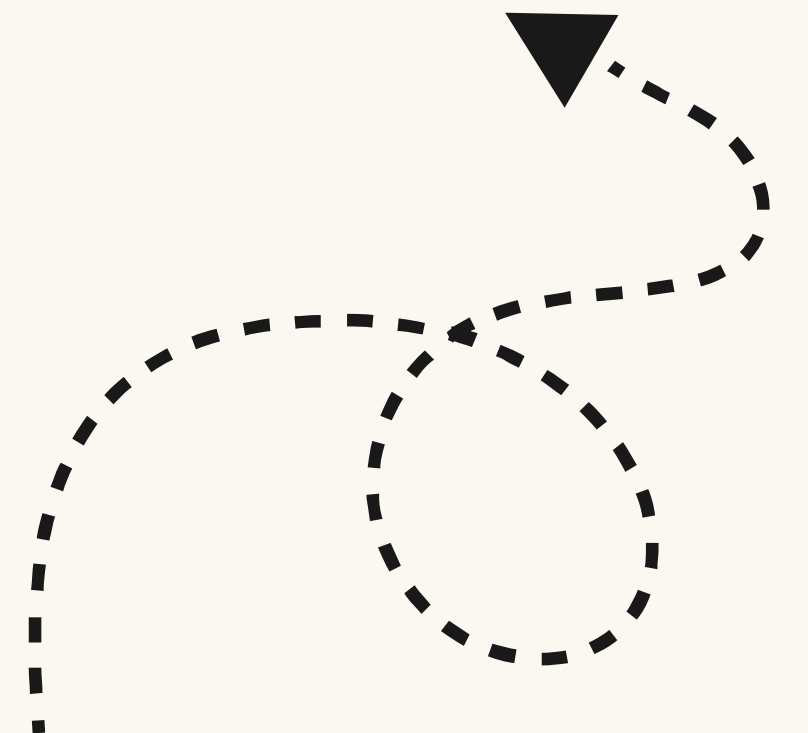
Dicas

1. Divida os problemas em passos menores;
 2. Crie uma persona (Engenheiro de software por exemplo)
 3. Dê ordens que não sejam ambíguas
 4. Especifique o formato que quer da resposta
 5. Limite o escopo da sua pergunta
- 



Utilizando o PlantUML

O plantUML é uma ferramenta open source que permite a criação de diagramas por meio de uma linguagem de texto, ela permite criar diagramas de caso de uso, diagramas de sequência, diagramas de classes, etc



Acesso ao site



The screenshot shows the PlantUML website interface. On the left is a sidebar menu with the following items: Home, What's New ?, Getting Started, Online Server (highlighted with a red arrow), Running, F.A.Q., Download, Forum, Theme, Preprocessing, Standard Library, Hitchhiker's Guide, and PDF Guide. The main content area features a large red banner with the text 'FOODMARKS LUGARES ONDE ACONTECE' and a logo of a fork and knife inside a location pin. To the right of the banner is a navigation bar with 'PlantUML' and 'News and information'. Below this is a status bar showing 'chat 145 online' and 'sponsors 21'. The main heading is 'PlantUML at :'. Below it is a 'Getting Started' section with a rocket icon. The text describes PlantUML as a versatile component that uses a simple and intuitive language. It also mentions that new users should begin with the 'many other tools'.

- Home
- What's New ?
- Getting Started
- Online Server
- Running
- F.A.Q.
- Download
- Forum
- Theme
- Preprocessing
- Standard Library
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

PlantUML News and information

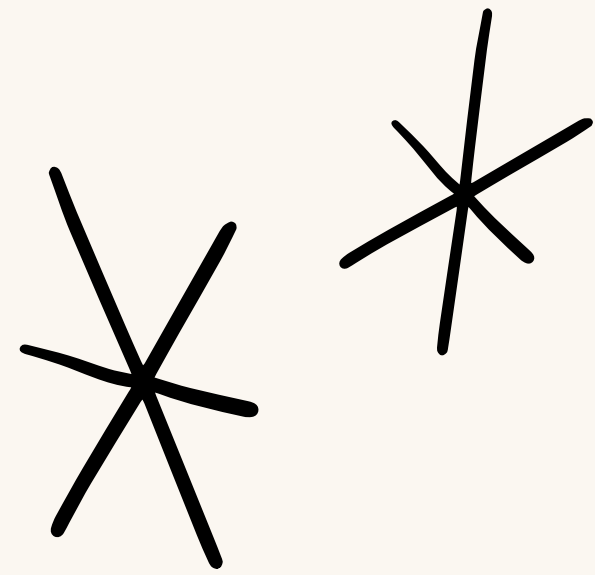
chat 145 online sponsors 21

PlantUML at :

Getting Started

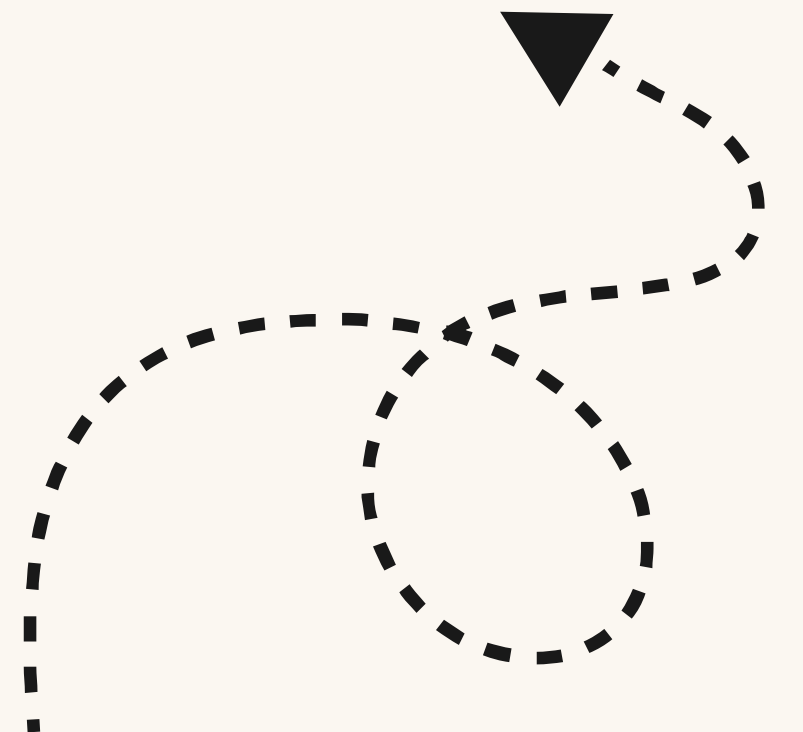
PlantUML is a versatile component that en simple and intuitive language. For a deep di

If you're new to PlantUML, begin with the many other tools.



Exemplo Prático

Vamos criar um diagrama de classes para um carro, conhecimentos de orientação a objetos podem ajudar.



Prováveis Classes



Você

Como engenheiro de software, você está na etapa que **requere** conhecimentos de **orientação a objetos**, nesta parte é necessário criar o diagrama de classes para um carro genérico, liste as prováveis classes que podem ser incluídas



ChatGPT

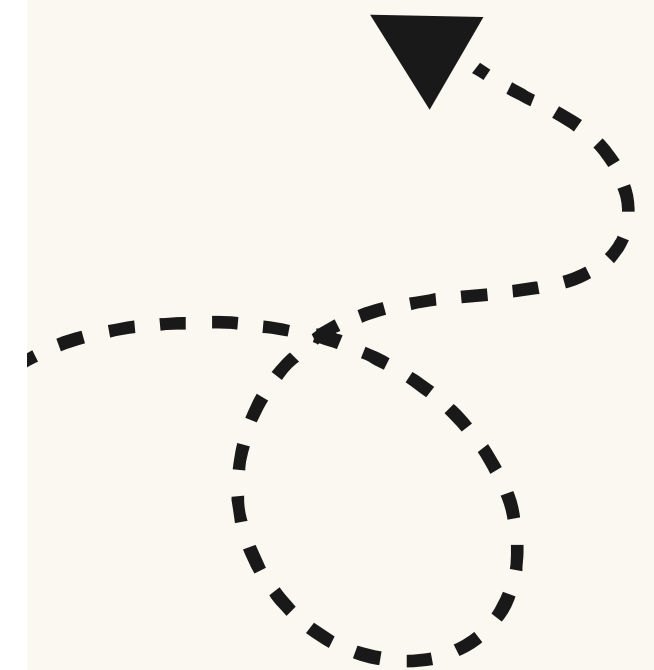
Para criar um diagrama de classes para um carro genérico, podemos identificar várias classes que representam diferentes partes e **funcionalidades** do carro. Aqui estão algumas classes prováveis que podem ser incluídas:

1. Carro:

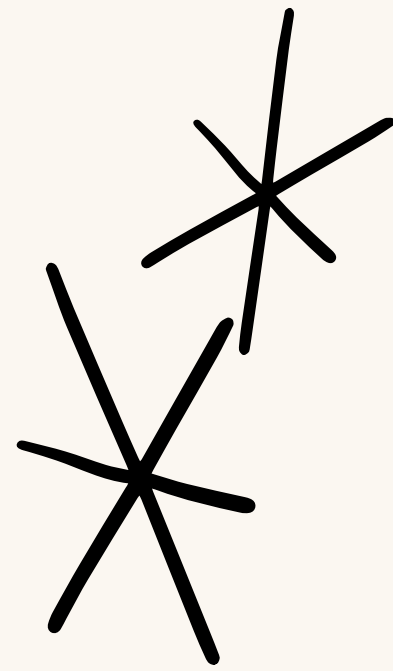
- A classe principal que representa o próprio carro. Pode conter atributos como modelo, cor, número de série, etc.
- Métodos para controlar o carro, como ligar, desligar, acelerar, frear, etc.

2. Motor:

- Representa o motor do carro.
- Atributos como tipo de motor, cilindrada, potência, etc.
- Métodos para ligar, desligar, aumentar a potência, diminuir a potência, etc.



Prováveis Classes

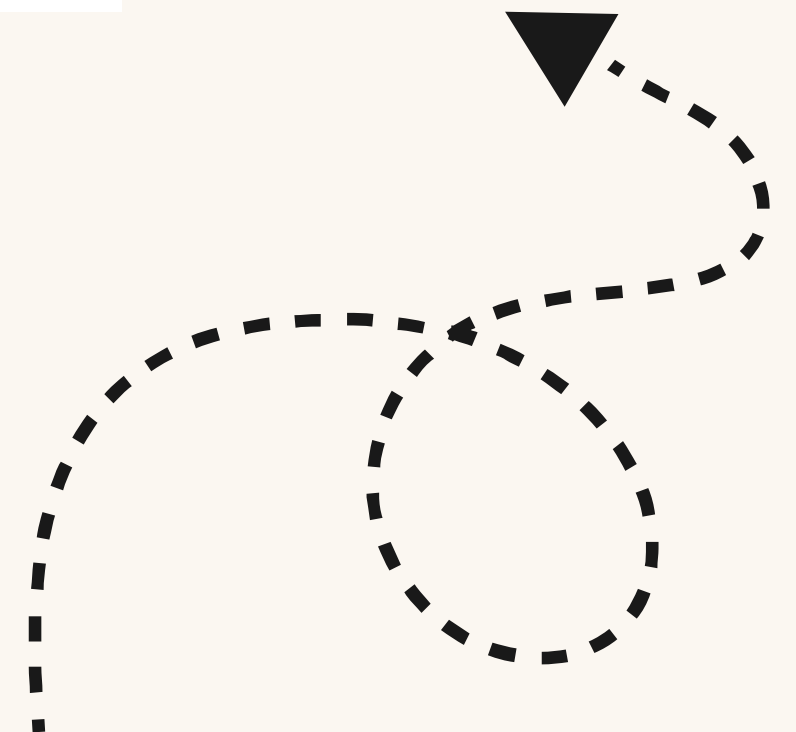


3. Transmissão:

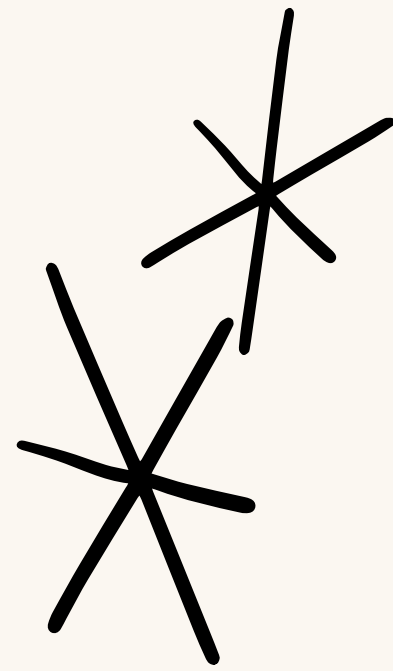
- Responsável pela transmissão de energia do motor para as rodas.
- Atributos como tipo de transmissão (manual, automática), número de marchas, etc.
- Métodos para trocar de marcha, engatar a ré, etc.

4. Rodas:

- Representa as rodas do carro.
- Atributos como tamanho, tipo de pneu, etc.
- Métodos para girar as rodas, travar as rodas, etc.



Prováveis Classes

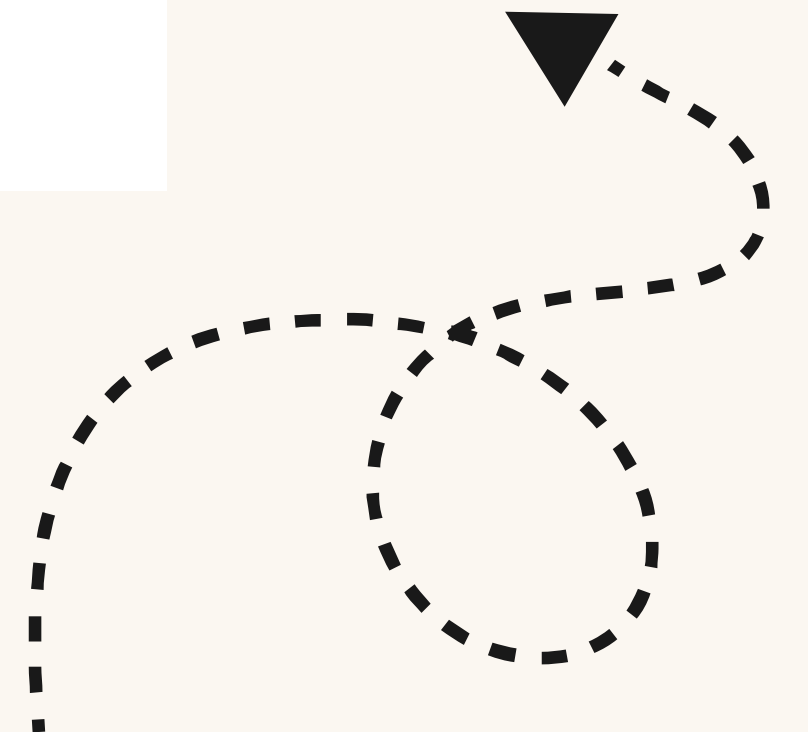


5. Sistema de Freios:

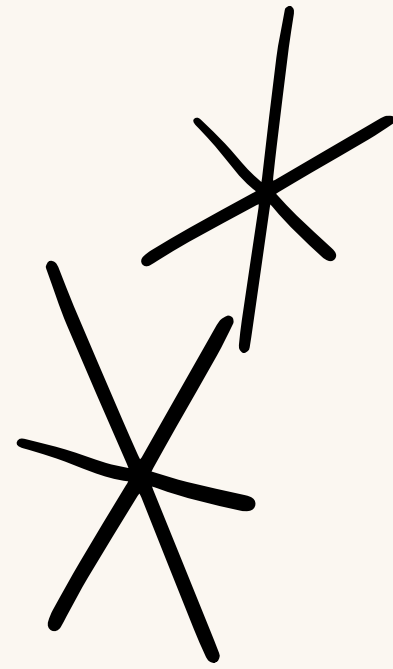
- Responsável pelo controle de frenagem do carro.
- Atributos como tipo de freio (disco, tambor), estado (funcionando, não funcionando), etc.
- Métodos para acionar os freios, liberar os freios, etc.

6. Sistema de Direção:

- Controla a direção do carro.
- Atributos como tipo de direção (hidráulica, elétrica), estado (funcionando, não funcionando), etc.
- Métodos para virar o volante, alinhar as rodas, etc.



Prováveis Classes

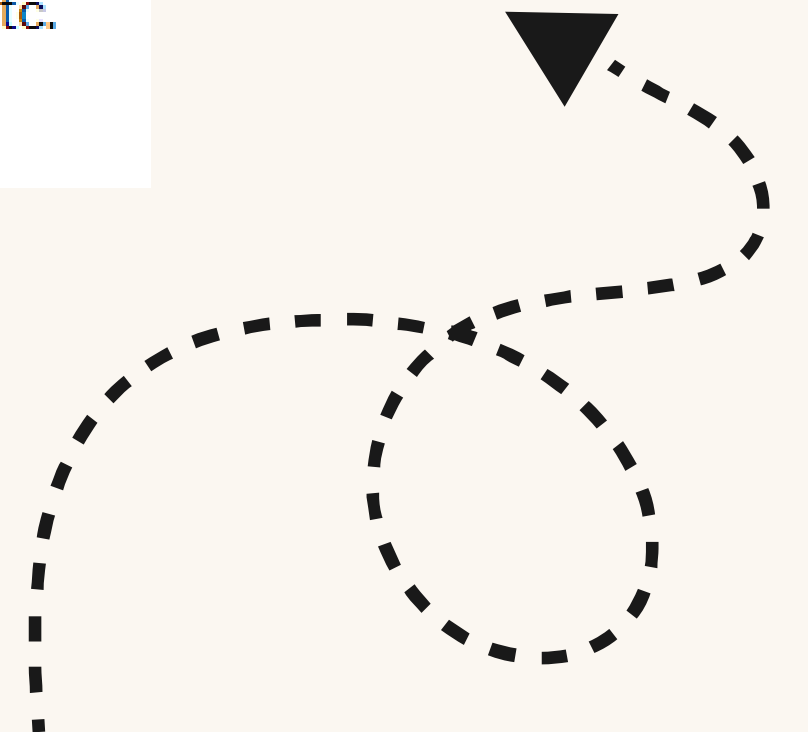


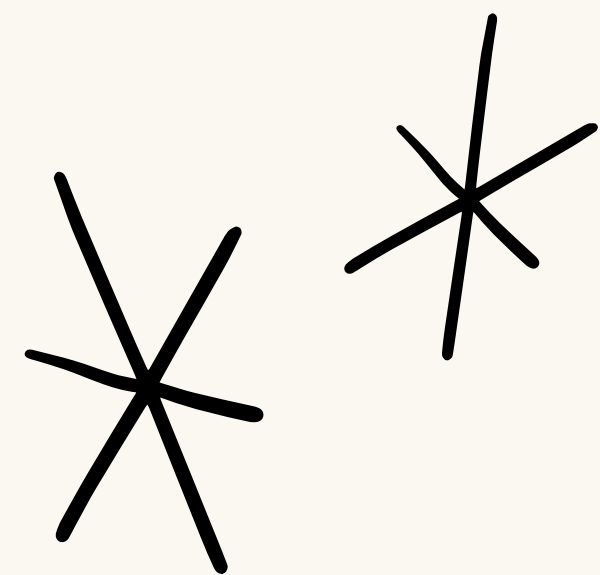
7. Sistema Elétrico:

- Controla os sistemas elétricos do carro, como luzes, rádio, etc.
- Atributos como estado da bateria, fusíveis, etc.
- Métodos para ligar as luzes, ligar o rádio, etc.

8. Carroceria:

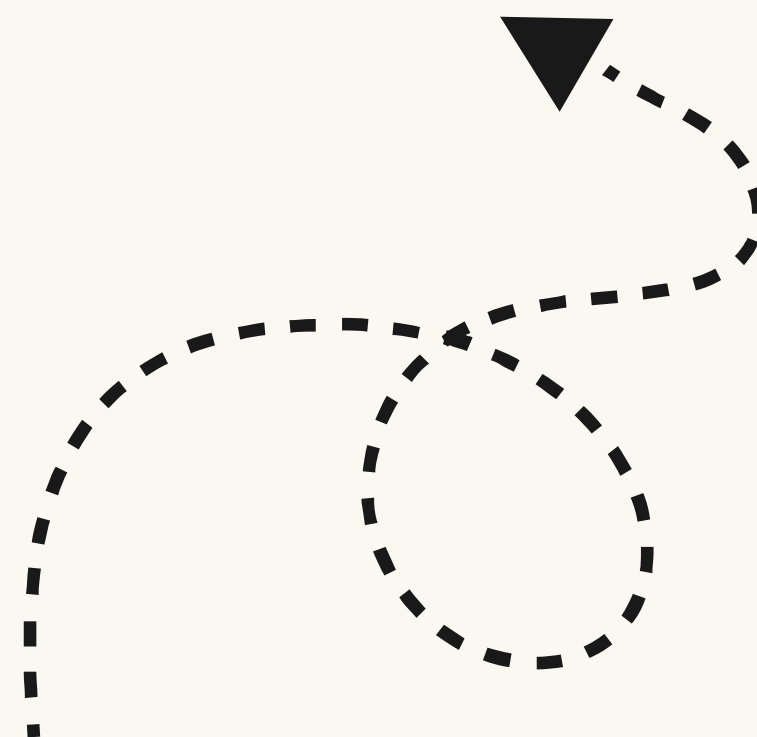
- Representa a estrutura externa do carro.
- Atributos como tipo de carroceria (sedan, SUV, hatchback), número de portas, etc.
- Métodos para abrir as portas, fechar o porta-malas, etc.

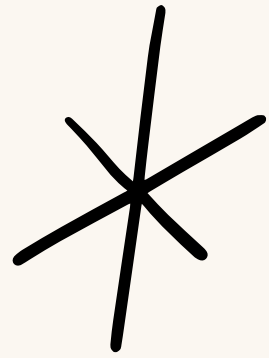




Escolha das classes, atributos e métodos

Nesta etapa, devemos pensar em quais classes estarão no projeto (será que agregará ou não), a mesma coisa deve ser feita pensando nos atributos e nos métodos dessas classes que serão adicionadas





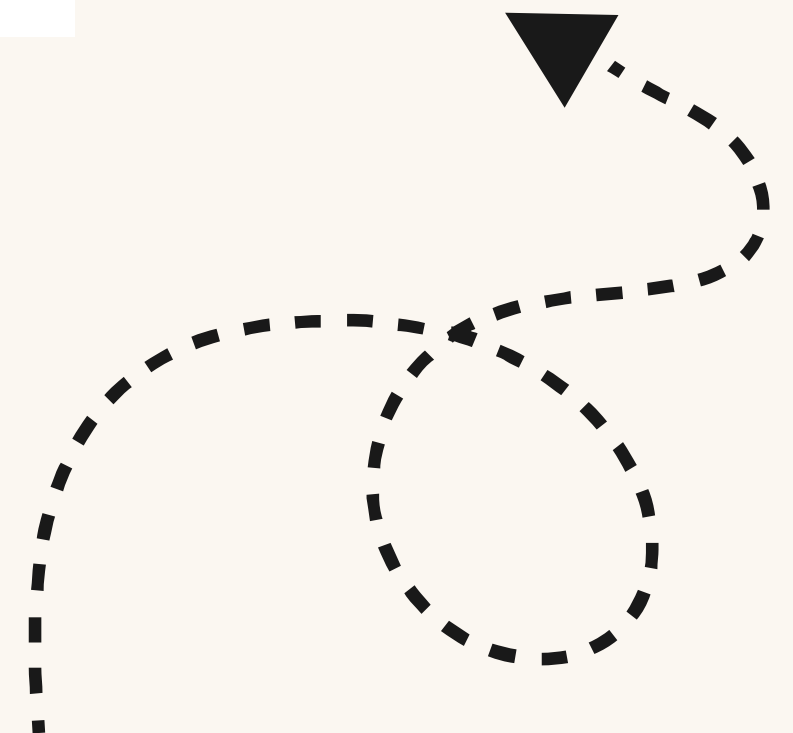
Construção do Diagrama

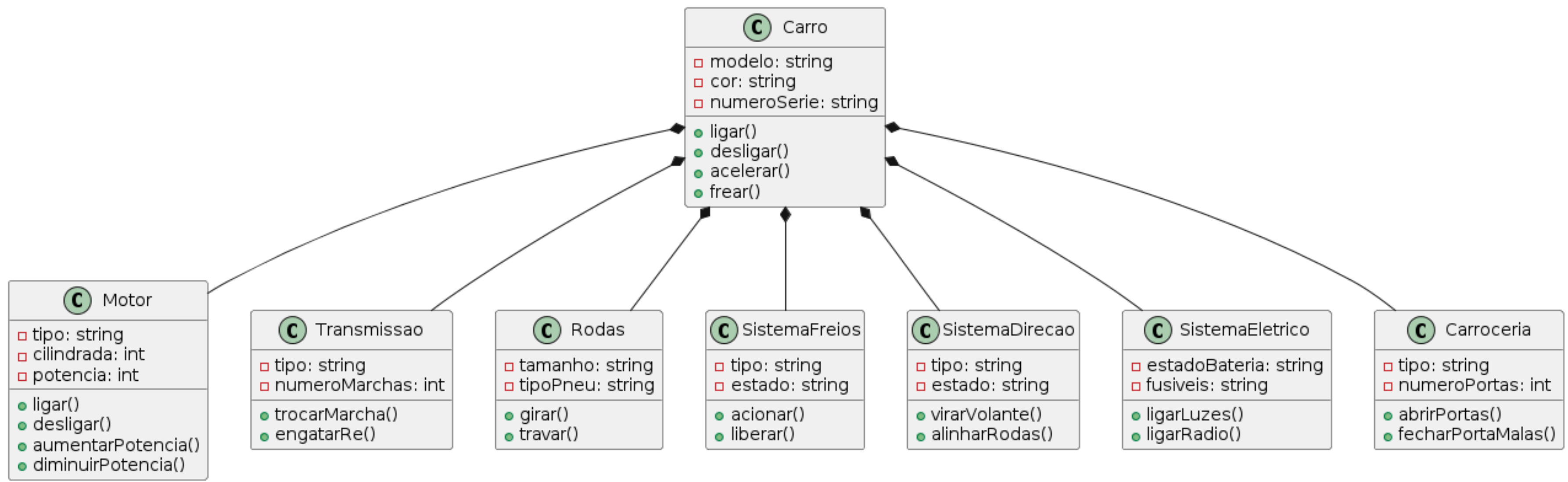
Com todas as informações adquiridas e filtradas por você, então você deve criar o seu diagrama, podendo ser na ferramenta plantUML ou utilizando uma ferramenta visual utilizando as informações que você selecionou.



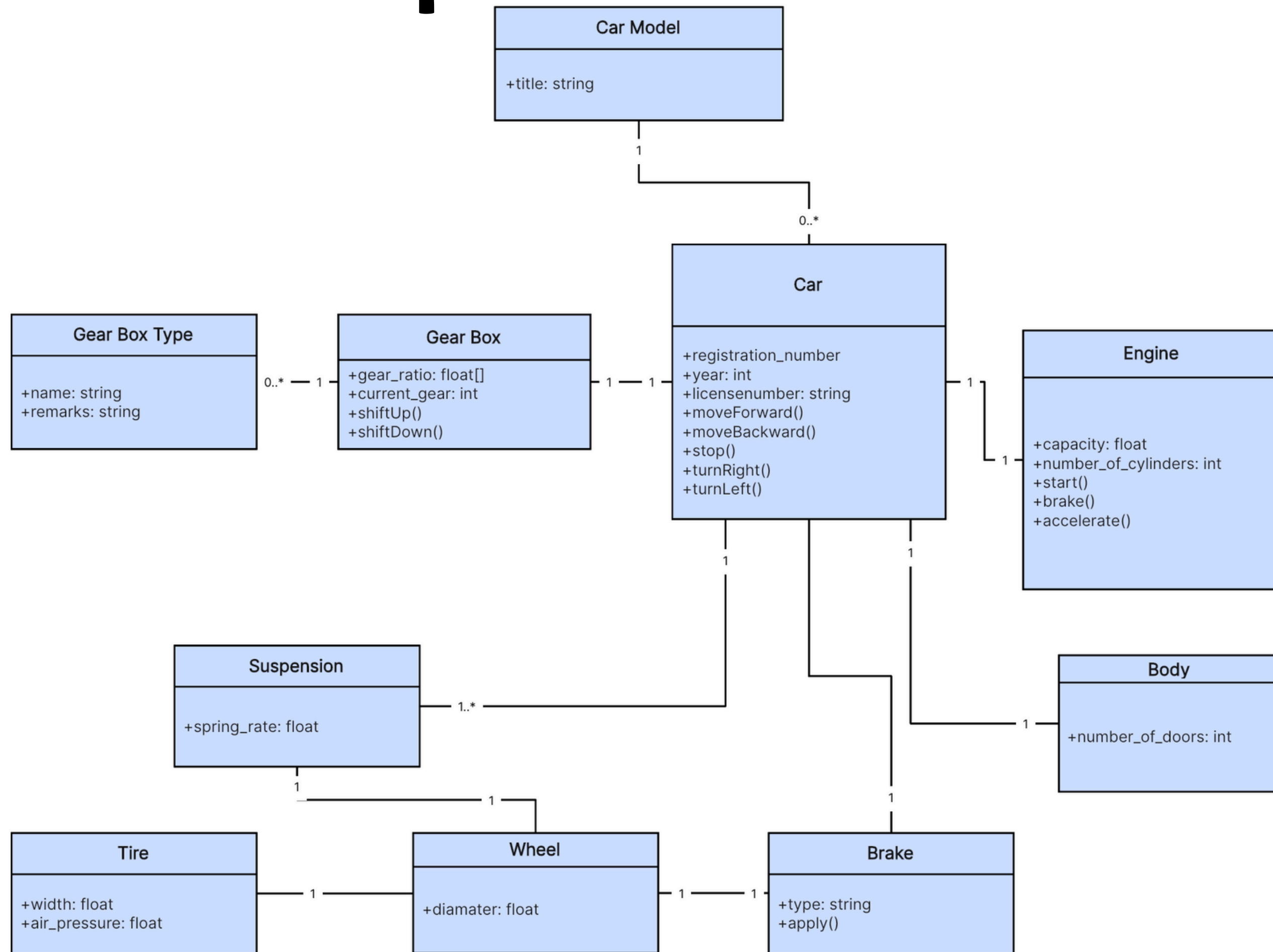
Você

agora, utilizando as informações acima, crie o diagrama de classes utilizando essas informações no formato da linguagem plantUML





Exemplo da internet





OBRIGADO!

