

Exame de Análise e Modelação de Sistemas – Recurso | 2019-01-31 15h00. Duração: 90min.

NOME:

NR. MEC:

Questões de escolha múltipla: **responda na grelha**, assinalando uma opção por pergunta (pretende-se a opção verdadeira e, havendo várias que possam ser consideradas verdadeiras, pretende-se a mais específica para o enunciado dado); as não-respostas valem zero; **respostas erradas descontam** $\frac{1}{4}$ da cotação; as respostas assinaladas de forma ambígua serão consideradas não-respostas.

Questões 22 e 23: responder no espaço vazio, no final do enunciado.

Grelha de respostas da escolha múltipla (perguntas 1 a 21):

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| a) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | a) |
| b) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | b) |
| c) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | c) |
| d) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | d) |
| e) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | e) |

NÃO BASEAR NAS RESPOSTAS, PODEM ESTAR MAL!!
P1.

Qual o papel característico do Analista numa equipa de desenvolvimento?

- a) É o representante dos interesses dos *stakeholders* do projeto, na definição dos requisitos do produto.
- b) É um profissional especializado no domínio do problema em que o projeto se situa e, por isso, compreende bem o funcionamento do negócio.
- c)** Analisa os processos da organização para identificar oportunidades de melhoria, e delinea o sistema de informação que as implementa.
- d) Apresenta uma competência técnica acima da média, o que lhe permite fazer as escolhas tecnológicas da implementação.
- e) Assegura a gestão diária do projeto e o diálogo com o cliente.

P2.

Wieggers caracteriza a determinação de requisitos como um exigente desafio de interação humana. Porquê?

- a)** A determinação de requisitos é propensa a equívocos e origina resultados incompletos.
- b) As conversas face-a-face são o método de determinação de requisitos por eleição.
- c) Os requisitos devem principalmente ser deduzidos de cenários de utilização.
- d) A descrição de situações concretas de interação pessoa/sistema (*user stories*) são decisivas para a construção de uma especificação de requisitos.
- e) As tecnologias, por si só, não resolvem a necessidade de desenvolver uma cooperação eficiente com o cliente.

P3.

O método *Unified Process* prevê quatro fases principais no desenvolvimento do projeto, cada qual com objetivos e atividades próprios. Neste contexto:

- a) A *Inception* inclui a análise detalhada dos casos de utilização, para mitigar os riscos de má compreensão das necessidades.

- b)** A *Elaboration* deve implementar as partes críticas necessárias para confirmar a viabilidade da arquitetura.
- c) A *Elaboration* é facultativa na maior parte de projetos de implementação de aplicações para a Web.
- d) Na *Construction*, o analista deve detalhar o modelo da base de dados (se necessário).
- e) Na *Construction*, a solução deve ser instalada no ambiente de produção e aceite pelo cliente.

P4.

Os requisitos devem apresentar as características conhecidas por S.M.A.R.T. Identifique, na lista, um requisito funcional adequadamente formulado.

- a) “O sistema deve permitir a transferência de saldo entre contas do mesmo Investigador.”
- b) “O utilizador deve poder consultar todos os seus dados pessoais, sempre que quiser.”
- c) “Usar um ambiente Web, compatível com os *browsers* (produto e versão) que representam 85% do mercado.”
- d)** “A renovação do aluguer tem de ser realizada até 24 horas antes de terminar o tempo já contratado.”
- e) “O Portal deve integrar com todos os sistemas de micro-pagamentos *online* existentes.”

P5.

Na terminologia dos projetos de desenvolvimento ágil, o que é a velocidade da equipa (numa iteração)?

- a) O número de submissões para o repositório partilhado (*commits*), por iteração.
- b) O número de histórias (*user stories*) completadas e aceites por iteração.
- c) O número de entregas (de incrementos à solução) feitas ao cliente, e aceites.
- d) Os pontos acumulados das histórias implementadas e aceites, por iteração.
- e) O número de critérios de aceitação verificados e aceites pelo cliente.

P6.

Os sistemas de software podem ser caracterizados de acordo com diferentes perspetivas de modelação. Um modelo funcional...

- a) Trata o sistema sob especificação como uma “caixa opaca”, especificando o comportamento observável “de fora”.
- b) Recorre a modelos de casos de utilização, mas sem detalhar os cenários, para evitar a especificação interna dos módulos na fase de Análise.
- c) Utiliza, principalmente, diagramas de sequência para caracterizar a troca de mensagens entre objetos que cooperam.
- d) Utiliza principalmente diagramas de classes, privilegiando a definição dos métodos (ou funções), em detrimento dos atributos (estado).
- e) Explica como é que um caso de utilização é realizado, isto é, a interação que é necessária entre as entidades de software para implementar o cenário de utilização.

P7.

A arquitetura trata da tomada das grandes decisões técnicas em relação ao sistema a desenvolver. Um exemplo de uma decisão de arquitetura é:

- a) O desenho de classes de código que maximizam a coesão e minimizam a interdependência.
- b) A distribuição de atributos e métodos pelas classes.
- c) Os casos de utilização que são incluídos no âmbito do projeto.
- d) A tipologia de plataformas de utilização que devem ser suportadas (web, Android, etc.).
- e) A ferramenta CASE que a equipa vai adotar.

P8.

O mesmo tipo de diagrama da UML pode ser usado para criar modelos com diferentes perspetivas de análise, em diferentes fases do SDLC, como por exemplo o ____, usado na fase de Análise para representar ____ e na fase de Desenho para representar ____.

- a) Diagrama de atividades/ os atores/ partições dos dados.
- b) Diagrama de objetos/ conceitos do domínio/ métodos de cada classe.
- c) Diagrama de pacotes/ a arquitetura / os componentes.
- d) Diagrama de classes / sistemas externos / a implementação interna.
- e) Diagrama de sequência / colaboração entre o sistema sob especificação e sistemas externos / colaboração entre objetos.

P9.

É preciso documentar o protocolo de interação entre uma aplicação móvel e um dispositivo médico *Bluetooth*, de modo a clarificar as mensagens que devem ser trocadas ao longo do tempo. Que modelo UML pode ser utilizado para isso?

- a) Um diagrama de instalação, clarificando os nós que intervêm.
- b) Um diagrama de sequência, com ativações correspondentes aos intervenientes no protocolo.

- c) Um diagrama de atividades, para caracterizar as responsabilidades dos atores.
- d) Um diagrama de classes, em que o dispositivo deve estender a interface *Bluetooth*.
- e) O Diagrama de Casos de Utilização, para identificar os usos possíveis do sistema.

P10.

Durante as atividades de implementação, o programador deve ter em conta os padrões de desenho de software (*software design patterns*). O que são os padrões de desenho?

- a) Soluções recomendadas para problemas recorrentes na programação por objetos.
- b) Orientações para distribuir corretamente a responsabilidade de instanciar objetos.
- c) Princípios para diminuir a interdependência entre objetos (*coupling*).
- d) Boas práticas para organizar visualmente os modelos UML em que há a modelação de entidades de software.
- e) Regras para avaliar a qualidade do desenho de uma implementação (por objetos).

P11.

Um dos princípios “SOLID” afirma que as entidades de software devem estar abertas a extensões, mas fechadas para modificações. O que é isto significa, na prática?

- a) Uma classe, depois de implementada, não pode ser modificada.
- b) Construir classes coesas, que apresentam uma única responsabilidade.
- c) Para incrementar a funcionalidade de uma entidade, é preferível criar novo código, do que editar a implementação que já existe.
- d) Manter reduzido o número de classes que implementam uma interface.
- e) A criação de subclasses tem impacto na interação dos objetos já existentes e, por isso, deve ser evitada.

P12.

As histórias do utilizador (*user stories*) podem ser usadas para montar uma estratégia de garantia de qualidade do software:

- a) Os cenários explorados nas histórias são usados para criar testes de aceitação sobre a web.
- b) As histórias identificam *personas* que podem validar (aceitar) a implementação.
- c) As histórias descrevem os objetivos que as *personas* pretendem realizar no sistema, utilizando o modelo “Sendo um...Quero [realizar]...De modo a...”.
- d) As histórias utilizam exemplos para descrever cenários de utilização, que constituem as condições de aceitação do incremento.
- e) As histórias incluem cenários concretos, representativos das situações de sucesso.

P13.

Qual das seguintes sequências de passos deve ocorrer num processo de Integração Contínua?

- a) Entrega de código (*commit*) pelo programador, testes de aceitação, testes de integração.
- b) Entrega de código (*commit*), testes unitários automáticos, testes de aceitação automáticos, instalação em produção.
- c) Entrega de código (*commit*), resolução de dependências e compilação no ambiente de integração, execução dos testes automáticos, visão partilhada do estado da *build*.
- d) Detecção de alterações ao código na *workstation* do programador, execução de testes automáticos, instalação no ambiente de pré-produção.
- e) Testes à cabeça, detecção de novo código no repositório, correção automática dos erros.

P14.

Relativamente ao Diagrama 1, o que se pode ver quanto aos atores modelados?

- a) A Base de Dados é parte do sistema sob especificação, logo não é um ator.
- b) A Base de Dados é um sistema, logo não é um ator.
- c) O Gestor dos espaços deve especializar o Utente, pois também pode beneficiar do aluguer de espaços.
- d) Faltam associações entre a Base de Dados e todos os casos de utilização (de alguma forma leem ou escrevem na BD).
- e) Não há problemas a assinalar; os atores são adequados.

P15.

No Diagrama 1, as duas situações de <<include>> modeladas:

- a) Refletem a dependência temporal dos casos de utilização (e.g.: Procurar não pode ser feito antes do Adicionar)
- b) Estão mal aplicadas: o caso de utilização “incluído” não deve ter associação direta com atores.
- c) Servem para evidenciar a necessidade da intervenção dos vários atores naqueles cenários.
- d) Estão incompletas: faltam os respetivos pontos de extensão (“*extension points*”).
- e) Estão mal aplicadas: os cenários em causa têm objetivos diferentes e são autónomos entre si.

P16.

Como é que diagramas do género do Diagrama 1 são utilizados ao longo do SDLC?

- a) Podem ser usados para detalhar/suplementar os conceitos identificados no modelo do domínio.
- b) Podem ser detalhados/suplementados com diagramas de sequência
- c) Podem ser substituídos por diagramas de atividades, em que há partições correspondentes aos atores.
- d) Os métodos ágeis de desenvolvimento privilegiam a comunicação sobre a documentação e não recomendam o uso dos casos de utilização.
- e) São usados apenas na fase de análise do sistema, para explorar requisitos funcionais.

P17.

Considere o modelo do Diagrama 2:

- a) Um Equipamento encontra-se em uso em vários Complexos desportivos.
- b) Só as Entidades de um Município podem operar/gerir Piscinas.
- c) Um Utente pode, numa Reserva, incluir vários Equipamentos.
- d) Um Complexo Desportivo destina-se à prática de uma Modalidade desportiva.
- e) A Disponibilidade semanal (períodos de funcionamento) de um Equipamento é igual ao longo das várias semanas.

P18.

Segundo o Diagrama 2, o que é que um Utente reserva?

- a) A utilização de um Complexo Desportivo, por um período de tempo.
- b) A utilização de Uma Piscina municipal, por um período de tempo.
- c) A utilização de um Equipamento desportivo, para realizar uma Modalidade bem definida.
- d) A utilização de um Equipamento desportivo, por um período de tempo.
- e) A utilização de um Equipamento desportivo, com um custo dependente da Modalidade desportiva.

P19.

Que alterações ao Diagrama 2 seriam necessárias para que o modelo tivesse a capacidade expressiva para representar o requisito “O custo hora de um Equipamento depende da Modalidade que o vai usar”?

- a) Nenhuma (já é possível representar corretamente essa informação).
- b) O atributo custo, que existe em Equipamento, deve ser movido para a classe Modalidade.
- c) O atributo custo deve ser movido para uma classe de associação (entre Equipamento e Modalidade).
- d) Deve ser acrescentado um atributo em Equipamento para representar a Modalidade.
- e) O atributo custo em Equipamento pode ser descartado, porque é redundante com o que existe em Reserva de espaço.

P20.

O Diagrama 3 representa o fluxo de trabalho orientado por Histórias (“*user stories*”), em que:

- a) A criação de Histórias leva à atualização do *Backlog*.
- b) A aplicação dos controlos automáticos de garantia de qualidade não aborta o circuito de tratamento da História.
- c) O Dono do produto pode rejeitar uma História, que retorna ao Programador.
- d) O circuito de tratamento da História não é cancelado por eventos externos.
- e) Todas as hipóteses anteriores estão corretas.

P21.

Em que ponto(s) da atividade modelada no Diagrama 3 seria de esperar que se utilizasse, como *input*, os resultados (entidades) do Diagrama 1?

- Para escrever a “user story”.
- Para entregar a implementação.
- Para aceitar a “user story”.
- Todas as alíneas anteriores.
- Na verdade, a atividade modelada no Diagrama 3 não recorre às entidades modeladas no Diagrama 1.

P22.[questão de desenvolvimento]

“As empresas agora operam num ambiente que está a mudar de forma incrivelmente rápida. Novos produtos aparecem e desaparecem, as leis e regulamentos mudam, as empresas fundem-se e reestruturam-se. Os novos pacotes de software têm de ser rapidamente concebidos, implementados e entregues. Não há tempo para processos de engenharia de requisitos prolongados. O desenvolvimento começa logo que uma visão para o software está disponível; os requisitos emergem e são clarificados durante o processo de desenvolvimento.” In: Sommerville, I. (2005). Integrated requirements engineering: A tutorial. *IEEE software*, 22(1), 16-23.

A citação de alguma forma passa a ideia que o desenvolvimento de software precisa de se adaptar ao novo ritmo (acelerado) com que acontecem os negócios.

O que pode ser feito para adequar as metodologias da engenharia de software ao “novo” contexto?

P23. [questão de desenvolvimento]

Considere o trecho de código seguinte, em Java, com omissões.

- Apresente um diagrama de classes para visualizar a informação estrutural que se pode depreender deste código.
- Apresente um diagrama de sequência para representar a interação entre objetos que ocorre quando é invocado o método `WeatherRepository#refreshForecastIfNeeded`.

```

9  /**
10   * Manages the requests to get the weather forecast. If the local data
11   * is still recent, no remote requests are made. Otherwise, the IPMA's
12   * API is invoked.
13   */
14  public class WeatherRepository {
15      private static final String BASE_URL = "https://api.ipma.pt/open-data/";
16      private static final int REFRESH_PERIOD = 300;
17
18      private static RemoteWeatherAPI apiService = new IpmaApiClient( BASE_URL);
19      private MyDatabase localDb;
20
21      public void refreshForecastIfNeeded( int placeId, Date day) {
22          boolean goodLocalData = localDb.hasUpdatedForecast(placeId, day, REFRESH_PERIOD);
23          if (! goodLocalData) {
24              WeatherForecast forecast = null;
25              try {
26                  forecast = apiService.getForecastForPlace( placeId);
27                  if (forecast != null) {
28                      localDb.save(forecast);
29                  }
30              } catch (IOException e) { e.printStackTrace(); }
31          }
32      }
33  }

```

Folha de Diagramas

UML Paradigm Standard (Universidade de Aveiro)

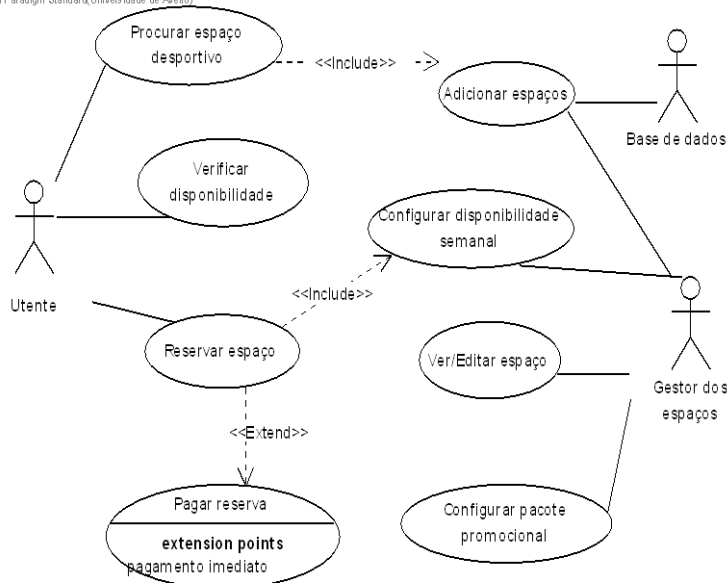


Diagrama 1- Cenários de utilização associados a um sistema de reserva de espaços desportivos.

UML Paradigm Standard (Universidade de Aveiro)

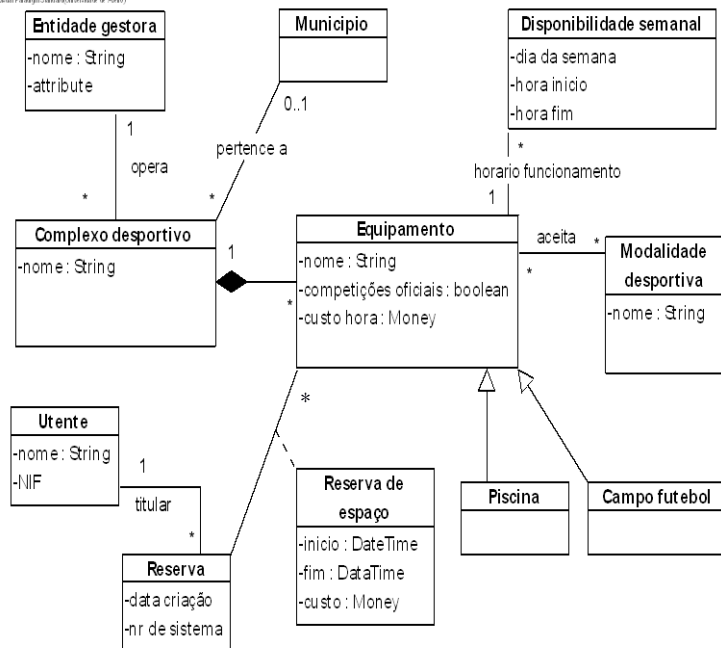


Diagrama 2 – Representação parcial dos conceitos associadas à gestão de alugueres de espaços desportivos.

Visual Paradigm Standard (Universidade de Aveiro)

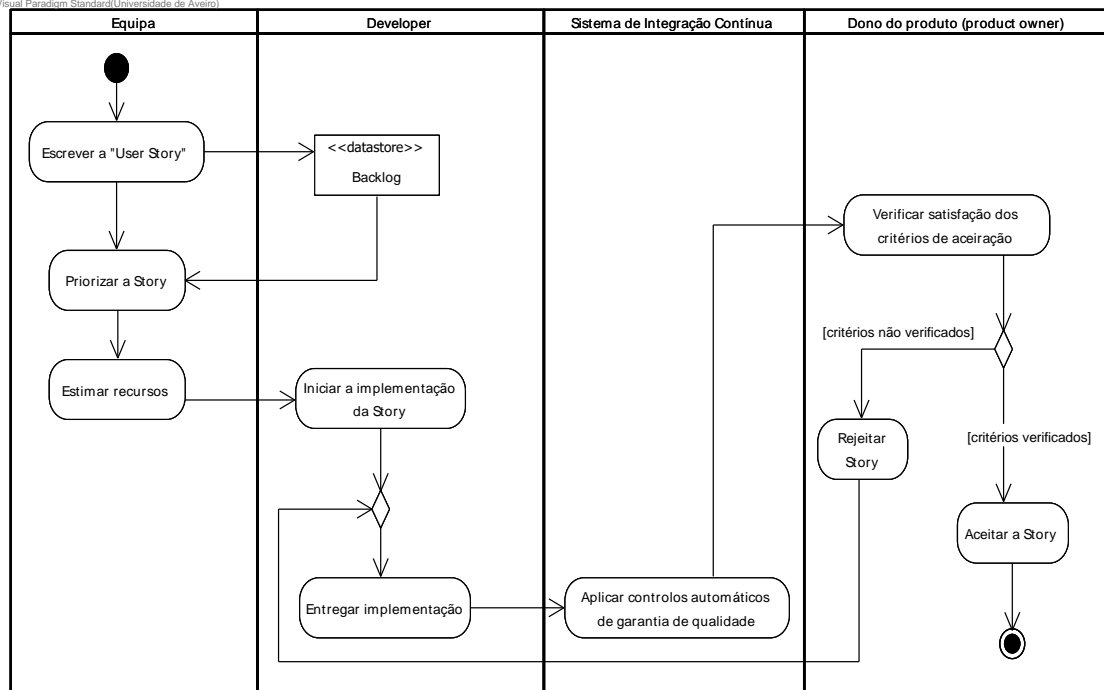


Diagrama 3- Processo de trabalho numa equipa de desenvolvimento, recorrendo a “user stories”.

Questões de desenvolvimento

NOME:

NR. MEC:

