

[< VOLTAR](#)

Modelagem de processos: elementos de um modelo de processo (atividade, processo, entrega, condição, papel, exceção, comunicação)

Descrever alguns elementos relacionados à modelagem de processos.

NESTE TÓPICO

- Elementos de um modelo de processo
- Referências



Elementos de um modelo de processo



Normalmente, a maioria dos problemas que você terá que resolver é grande e, às vezes, de difícil solução. Uma técnica que pode auxiliá-lo na solução de tais problemas é dividi-los em partes menores de uma maneira que você seja capaz de entendê-los melhor e manipulá-los de uma forma conveniente e compreensível.

Ou seja, você pode descrever um problema maior como um conjunto de pequenos problemas e suas inter-relações. Além disso, para ajudar a resolver um problema, você pode fazer uso de uma variedade de métodos, ferramentas, procedimentos e paradigmas.

Um método ou técnica é um procedimento formal para produzir algum resultado. Uma ferramenta é um instrumento ou sistema automatizado para realizar a tarefa do melhor jeito possível, de maneira precisa, eficiente e produtiva, o que, de certa forma, ajuda a melhorar a qualidade do produto resultante. Um procedimento é uma combinação de ferramentas e técnicas que produzem um resultado específico. Um paradigma (ou processo), conforme vimos anteriormente, representa uma abordagem ou filosofia em particular para o desenvolvimento de software.

Um componente fundamental no desenvolvimento de software é a comunicação entre o cliente e o desenvolvedor. Se essa comunicação falhar, acarretará consequências no software produzido. Na verdade, esse tipo de falha pode até causar o cancelamento do projeto de desenvolvimento.

É de suma importância entender o que o cliente quer e quais são suas necessidades. De uma maneira geral, os papéis referentes ao desenvolvimento de software são o cliente, o desenvolvedor e o usuário.

O cliente é a empresa, organização ou pessoa que está solicitando que o software seja desenvolvido. O desenvolvedor é a empresa, organização ou pessoa que está construindo esse sistema. O usuário é a pessoa que realmente utilizará o sistema.

Um sistema é um conjunto de objetos e atividades somados à descrição das relações que ligam os objetos às atividades. Logo, uma atividade é algo que acontece em um sistema. Normalmente, ela transforma uma coisa em outra mudando suas características.

Os elementos envolvidos nas atividades são denominados objetos. Por exemplo, um registro histórico de funcionários pode conter objetos (campos) para cada funcionário, tais como, nome, endereço, cidade, etc.

Ao desenvolver um sistema você tem que estar atento às condições impostas pelo cliente e também a possíveis exceções que podem levar a alterações nos requisitos iniciais.

No final do desenvolvimento é importante realizar testes de aceitação para a entrega final do produto. Esses testes, normalmente, são conduzidos mais pelo cliente do que pelo desenvolvedor e têm como objetivo validar os requisitos associando uma etapa de teste com cada elemento da especificação.

Esse tipo de procedimento confirma que todos os requisitos foram implementados antes do sistema ser aceito e pago.



Agora que você já estudou esta aula, resolva os exercícios e verifique seu conhecimento. Caso fique alguma dúvida, leve a questão ao Fórum e divida com seus colegas e professor.

EXERCÍCIOS (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/impresos/_g/pdsoft80_100/a18c)

Referências

PRESSMAN, R. S. *Engenharia de software*. 7ª ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2010.

SOMMERVILLE, Ian. *Engenharia de software*. São Paulo: Addison-Wesley, 2007.



Avalie este tópico



ANTERIOR

Métricas: tipos e uso em um processo de desenvolvimento de software

Biblioteca

(<https://www.uninove.br/conhecamos-uninove/biblioteca/sobre-a-biblioteca/apresentacao/>)

Portal Uninove

(<http://www.uninove.br>)

Mapa do Site



Índice

Ajuda?
(<https://ava.uninove.br/portal/curso/>)

Definição e conceituação de ferramentas CASE: ferramentas para automatizar o processo de desenvolvimento de software

