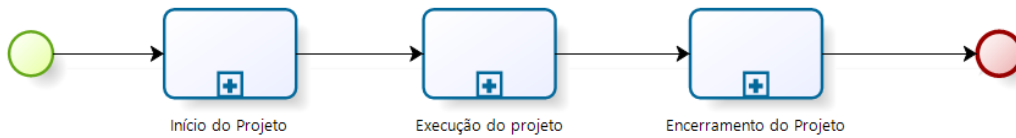
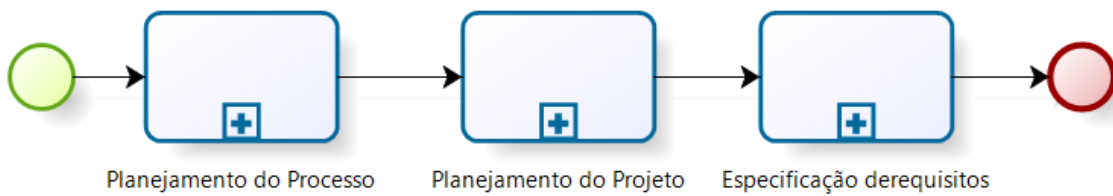




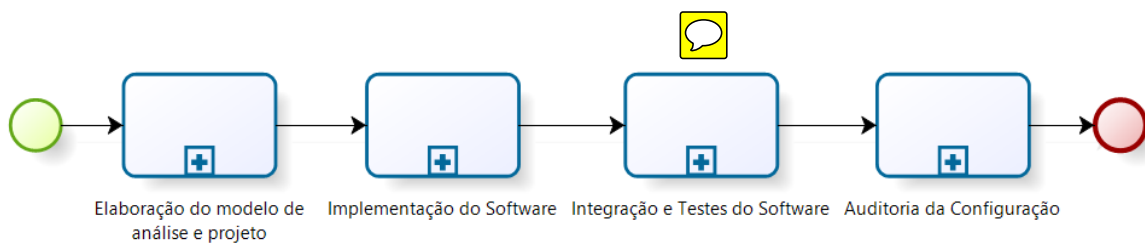
Fluxogramas do Projeto



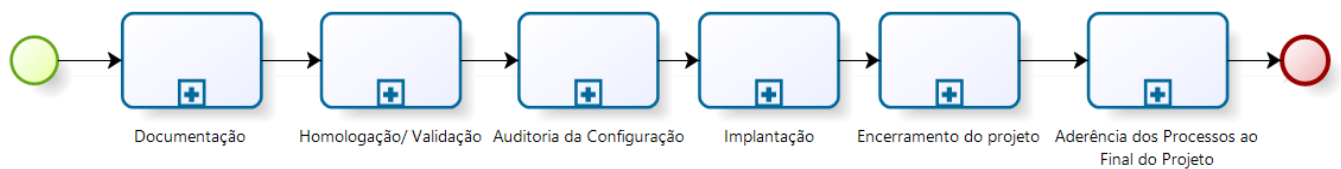
1. Início do Projeto



2. Execução do Projeto



3. Encerramento do Projeto



Práticas de Engenharia de Software

O ciclo de vida de software escolhido para o desenvolvimento deste projeto foi o modelo em cascata. Que consiste em desenvolver uma etapa de cada vez, onde uma etapa começa apenas após o término da etapa anterior.