**Universidade Federal da Bahia**

**Engenharia de Software II**

**Discentes**: Kênia Guimarães e Luara Mineiro.

**Resumo da Ilities**

**Atributos Internos (Usuário)**

**Affordability** **–** Refere-se a prática inclusiva de fazer softwares que possam ser utilizados por todas as pessoas que tenham deficiência ou não. Quando os softwares são corretamente concebidos, desenvolvidos e editados, todos os usuários podem ter igual acesso à informação e funcionalidades.

**Learnability –** Se refere ao tempo e ao esforço necessários para que o usuário aprenda a utilizar o sistema com determinado nível de competência e desempenho

**Usability** **–** Um conjunto de atributos relacionados com o esforço necessário para o uso de um sistema interativo, e relacionados com a avaliação individual de tal uso, por um conjunto específico de usuários.

**Integrity** **–** Refere-se não só aos erros que acontecem durante a escrita, armazenamento, leitura, processamento ou transmição de dados, mas também a integridade desses processos.

**Safety** **–** Se refere ao grau de proteção de um sistema contra condições desfavoráveis ou até mesmo perigosas ao sistema

**Atributos Externos**

**Debuggability –** capacidade de depuração do código, ou seja encontrar erros no código enquanto ele está sendo executado ou depois dele que ele for executado.

**Modularity –** Ser capaz de implementar no sistema técnicas em que as suas funcionalidades sejam separadas em módulos intercambiáveis e independentes.

**Responsiveness** **–** Seria a capacidade de um sistema (ou módulo do mesmo) finalizar a atividade que a ele foi desgninada dentro de um determinado tempo. É uma *ilities* que está ligada a observability e recoverability por exemplo.

**Testability** **–** Representa a capacidade de se testar o sistema modificado, tanto quanto as novas funcionalidades quanto as não afetadas diretamente pela modificação.