

# ENGENHARIA DE SOFTWARE

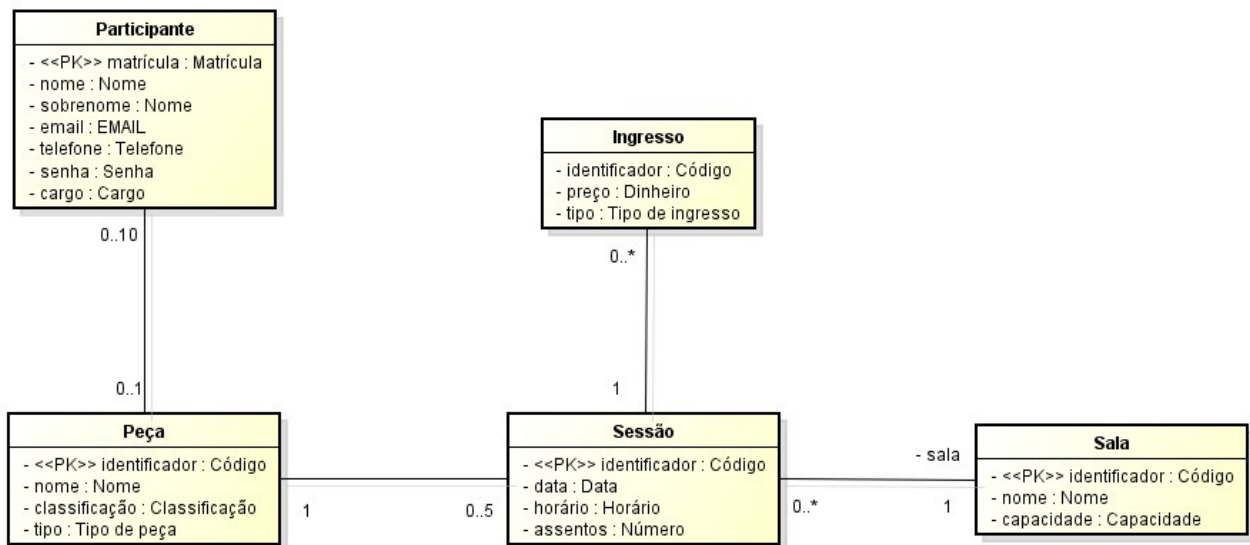
## TRABALHO PRÁTICO

### 1. INTRODUÇÃO

O trabalho consiste em construir artefatos em processo de desenvolvimento de software embasado no processo [OpenUP](#). Para subsidiar a construção dos artefatos, podem ser acessados sistemas de software existentes por meio da Internet. Por exemplo, sistemas existentes podem facilitar a construção de artefatos resultantes de atividades da disciplina requisitos de software.

### 2. REQUISITOS FUNCIONAIS

O sistema de software a ser desenvolvido possibilitará o cadastro e a divulgação de peças em um teatro composto por salas de espetáculo. Por meio desse sistema de software, qualquer usuário tem acesso aos seguintes serviços: listar peças, listar sessões, listar salas e comprar ingresso. Para cada entidade (peça, sessão ou sala) listada, são apresentados os dados da entidade. Uma vez autenticado, o usuário tem acesso aos seguintes outros serviços: incluir (peça, sessão ou sala), excluir (peça, sessão ou sala), editar (peça, sessão ou sala) e visualizar (peça, sessão ou sala). Uma vez autenticado, o usuário pode também editar dados da entidade que o identifica (participante), exceto a matrícula, e pode excluir a entidade. Para acessar entidade, o usuário precisa informar o identificador da entidade. Para ser autenticado, o usuário precisa ser participante de peça. Qualquer usuário pode se cadastrar como participante de peça. Quando do cadastramento, o usuário deve informar dados relativos a participante de peça. Os possíveis cargos dos participantes são ator, cenógrafo, figurinista, maquiador, sonoplasta ou iluminador. Os possíveis tipos de peça são auto, comédia, drama, farsa, melodrama, monólogo, musical, ópera ou revista. Os possíveis tipos de ingresso são comum, estudante ou idoso. O sistema de software deve assegurar as regras expressas no seguinte diagrama e garantir que serviços não resultem em inconsistências.



### 3. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

1. Sistema de software destinado a prover serviços por meio da *World Wide Web*.
2. Adoção de estilo(s) de arquitetura.

### 4. ARTEFATOS A SEREM CONSTRUÍDOS E ENTREGUES

1. Plano do projeto (*project plan*).
2. Planos das iterações (*iteration plan*).
3. Lista de ferramentas (*tools*).
4. Glossário (*glossary*).
5. Documento de visão (*vision*).
6. Descrições de requisitos que não sejam expressos por meio de casos de uso (*system-wide requirements*).
7. Diagrama de casos de uso (*use-case model*) e descrições detalhadas dos casos de uso (*use case*).
8. Descrição da arquitetura do software (*architecture notebook*).

9. Projeto de interface com o usuário e protótipo de interface com o usuário.
10. Projeto físico de banco de dados e protótipo de banco de dados.
11. Descrição da infraestrutura de implantação (*infrastructure*).
12. Teste fumaça (*smoke test*) composto por casos de teste (*test cases*).

## 5. INSTRUÇÕES E RECOMENDAÇÕES

1. Realizar o trabalho individualmente ou em equipe com até quatro participantes.
2. Ler documentação relativa a cada artefato no OpenUP.
3. Avaliar a possibilidade de adotar ou adaptar *templates* sugeridos no OpenUP.
4. Definir processo a ser seguido no projeto (*project defined process*) a partir de elementos do OpenUP.
5. Enfocar o projeto como um todo no plano de projeto (*project plan*).
6. Considerar que cada artefato resulta de uma iteração.
7. Considerar que cada iteração consiste de um pequeno projeto.
8. Construir um plano para cada iteração (*iteration plan*).
9. Incluir descrições resumidas das ferramentas na lista de ferramentas.
10. Compor o glossário por definições de termos no domínio da aplicação.
11. Compor o modelo de casos de uso por diagramas (atores, casos de uso etc.) e por descrições textuais de atores.
12. Representar projeto de interface com o usuário por *storyboard* composto por *wireframes*.
13. Construir cada *wireframe* como esboço simples de tela.
14. Representar o projeto físico do banco de dados por diagrama e texto.
15. Incluir no projeto físico informação sobre tabelas (nomes, colunas, chaves etc.) e seus relacionamentos.
16. Compor o protótipo de interface com usuário por *mockups* de telas.
17. Construir cada *mockup* como representação final de uma tela.
18. Representar cada *mockup* por uma página HTML.
19. Construir protótipo do banco de dados por meio da ferramenta DB Browser for SQLite.
20. Preencher os documentos com clareza.
21. Revisar a ortografia.
22. Identificar a autoria do trabalho por meio de número(s) de matrícula.
23. Fornecer os documentos textuais em arquivos no formato PDF.
24. Fornecer as páginas HTML resultantes da construção do protótipo da interface com o usuário.
25. Fornecer o arquivo resultante da construção do protótipo do banco de dados.
26. Incluir todos os artefatos em um arquivo zip com nome TRAB-PRAT-ESW-X-Y-Z-W.ZIP.
27. Informar em X, Y, Z e W os números de matrícula dos alunos que são autores do trabalho.
28. Testar se o arquivo zip pode ser descompactado com sucesso .
29. Testar se não há vírus no arquivo zip.
30. Enviar o arquivo zip dentro do prazo.

## ENGENHARIA DE SOFTWARE

### TRABALHO PRÁTICO

**MATRÍCULA:**

**NOTA:**

1. Plano do projeto (*project plan*).
2. Planos das iterações (*iteration plan*).
3. Lista de ferramentas (*tools*) .
4. Glossário (*glossary*).
5. Documento de visão (*vision*).
6. Descrições de requisitos que não sejam expressos por meio de casos de uso (*system-wide requirements*).
7. Diagrama de casos de uso (*use-case model*) e descrições detalhadas dos casos de uso (*use case*).
8. Descrição da arquitetura do software (*architecture notebook*).
9. Projeto de interface com o usuário e protótipo de interface com o usuário.
10. Projeto físico de banco de dados e protótipo de banco de dados.
11. Descrição da infraestrutura de implantação (*infrastructure*).
12. Teste fumaça (*smoke test*) composto por casos de teste (*test cases*).

ATIVIDADE	COMENTÁRIO
01. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
02. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
03. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
04. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
05. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
06. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
07. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
08. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
09. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
10. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
11. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	
12. <input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 75% <input type="checkbox"/> 100%	