

Laboratório de Engenharia de Software

Título do projeto

LEIA COM ATENÇÃO

Este é apenas um modelo de projeto. Você deve substituir os títulos e o conteúdo com dados do seu próprio projeto.

IMPORTANTE

Com o tempo, novas partes serão anexadas a este mesmo documento, fazendo-o crescer.

Quando enviar um documento na data pedida pelo professor, este deverá conter todas as partes (corrigidas) até aquela data.

Salvar o documento em PDF com o nome: *NOME_EQUIPE-LABENGSW-MA5-PARTE_X.pdf* ou *NOME_EQUIPE-LABENGSW-MA5-PARTE_X.pdf*, onde *NOME_EQUIPE* é o nome da equipe que foi definido cadastrado e *X* é o número do documento que foi pedido.

APAGUE ESTE AVISO ANTES DE ENVIAR SEU DOCUMENTO!

Nome	RA
Nome 1	RA1
Nome 2	RA2
Nome 3	RA3
Nome4	RA4

Relatório de andamento do projeto

Aluno: nome do aluno 1

RA: RA do aluno 1

[illegible]

Relatório de andamento do projeto

Aluno: nome do aluno 2

RA: RA do aluno 2

[illegible]

Relatório de andamento do projeto

Aluno: nome do aluno 3

RA: RA do aluno 3

[illegible]

Relatório de andamento do projeto

Aluno: nome do aluno 4

RA: RA do aluno 4

[illegible]

Sumário

1. Planejamento do Sistema.....	7
1.1. Descrição do projeto.....	7
1.2. Cronograma.....	7
1.3. Recursos.....	7
1.3.1. Recursos humanos.....	7
1.3.2. Recursos físicos.....	7
2. Especificação dos Requisitos do Sistema.....	7
2.1. O produto.....	7
2.1.1. Propósito.....	7
2.1.2. Clientes.....	7
2.1.3. Usuários.....	7
2.1.4. Convenções de nomes e definições.....	7
2.2. Restrições do produto.....	8
2.3. Escopo do projeto.....	8
2.4. Requisitos funcionais.....	8
2.5. Requisitos não funcionais.....	8
2.5.1. Requisitos de aparência.....	9
2.5.2. Requisitos de usabilidade.....	9
2.5.3. Requisitos de eficiência.....	9
2.5.4. Requisitos operacionais.....	9
2.5.5. Requisitos de manutenibilidade e portabilidade.....	9
2.5.6. Requisitos de segurança.....	9
2.5.7. Requisitos culturais e políticos.....	9
2.5.8. Requisitos legais.....	9
2.6. Protótipos do produto.....	10
2.6.1. Modelo de navegação.....	10
2.6.2. Protótipos de tela.....	10

1. Planejamento do Sistema

1.1. Descrição do projeto

Descrever o projeto em uma linguagem não técnica voltada a algum interessado no mesmo (diretor, acionista, usuário e outros).

1.2. Cronograma

Elaborar uma primeira proposta de cronograma de trabalho, baseado no programa apresentado das aulas da disciplina, prevendo possíveis atrasos. Utilizar alguma ferramenta de controle de projeto. Toda nova versão submetida ao professor deverá apresentar o cronograma atualizado. O cronograma pode ser uma carta de Gantt ou uma tabela de tarefas/datas.

1.3. Recursos

1.3.1. Recursos humanos

Descrever os integrantes da equipe do projeto e o número de horas de trabalho disponíveis por semana (dentro e fora da sala de aula);

1.3.2. Recursos físicos

Descrever os recursos materiais, tais como hardware e software para o desenvolvimento.

2. Especificação dos Requisitos do Sistema

2.1. O produto

2.1.1. Propósito

Justificar a razão para construir o produto e as vantagens (de negócios) que se obterão.

2.1.2. Clientes

Descrever as pessoas (e/ou entidades) interessadas no produto;

2.1.3. Usuários

Descrever os usuários finais e como eles afetarão a usabilidade do produto.

2.1.4. Convenções de nomes e definições

Definir aqui (se necessário) o vocabulário (glossário) de termos necessário para entender o produto. Exemplo:

Termo	Sigla	Definição
Conta-corrente	CC	Conta bancária comum, que é possuída por um cliente do banco.

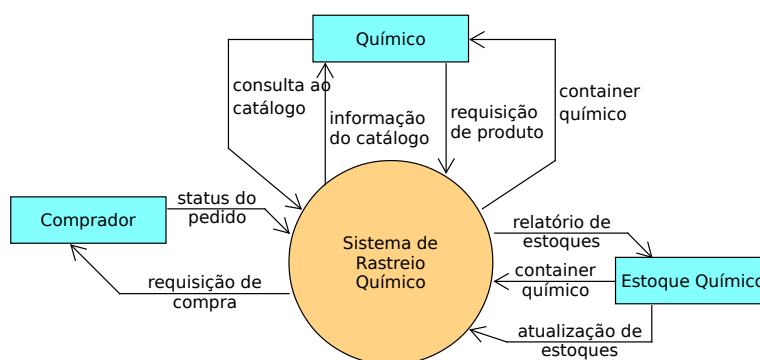
2.2. Restrições do produto

Descrever requisitos globais que se aplicam ao produto como um todo, definido antes dos requisitos funcionais e não funcionais. Eles acabam por “guiar” a definição dos outros requisitos.

2.3. Escopo do projeto

Explicar o que o produto a ser desenvolvido contemplará, de uma forma resumida, de modo que se tenha uma ideia clara de suas capacidades.

Sugere-se a utilização de um diagrama de contexto – ferramenta que explica as entradas e saídas dos sistemas e seus interagentes externos. Depois, em texto, explicar seus componentes. Exemplo:



Alternativamente pode ser utilizado um diagrama de casos de uso, resumindo cada caso (sem entrar em detalhes).

2.4. Requisitos funcionais

Descrever por meio de tabelas os requisitos funcionais do sistema. Por exemplo:

ID do Requisito	Descrição	Caso de Uso Relacionado (preencher apenas quando se for modelar os casos de uso!)
R001	O sistema de caixa-eletrônico deverá verificar a validade do cartão inserido.	UC0001
R002	O sistema de caixa-eletrônico deverá verificar se o código do usuário corresponde aquele cadastrado	UC0003

2.5. Requisitos não funcionais

Descrever os requisitos não funcionais a seguir apenas para aqueles que são relevantes ao seu projeto. Aqueles que não se aplicam, não é necessário incluir. A seguir, tem-se uma classificação comum para os requisitos não funcionais (**NOTA:** apague os itens 2.5.1 a 2.5.8 na sua documentação – eles são apenas um guia para pensar em requisitos não funcionais – basta

preencher corretamente a tabela de requisitos não funcionais).

2.5.1. Requisitos de aparência

A aparência do produto – discutir requisitos de usabilidade.

2.5.2. Requisitos de usabilidade

São aqueles requisitos que dependem do usuário, isto é, como o sistema será utilizado; facilidade de uso.

2.5.3. Requisitos de eficiência

Velocidade, tempo de resposta, acuidade, segurança, confiabilidade etc.

2.5.4. Requisitos operacionais

O ambiente operacional do produto. Onde o produto vai executar (exemplo: sistema operacional, sistema embarcado) e como isso é importante para o sucesso do produto.

2.5.5. Requisitos de manutenibilidade e portabilidade

Como o produto poderá ser modificado e ampliado.

2.5.6. Requisitos de segurança

Tópicos de segurança, confidencialidade e integridade do produto.

2.5.7. Requisitos culturais e políticos

Se necessário, descrever possíveis fatores culturais e políticos que devem ser levado em consideração.

2.5.8. Requisitos legais

Se necessário, explicar a conformidade às leis que são aplicáveis ao produto.

Organizar os requisitos não funcionais também em uma tabela. Exemplo:

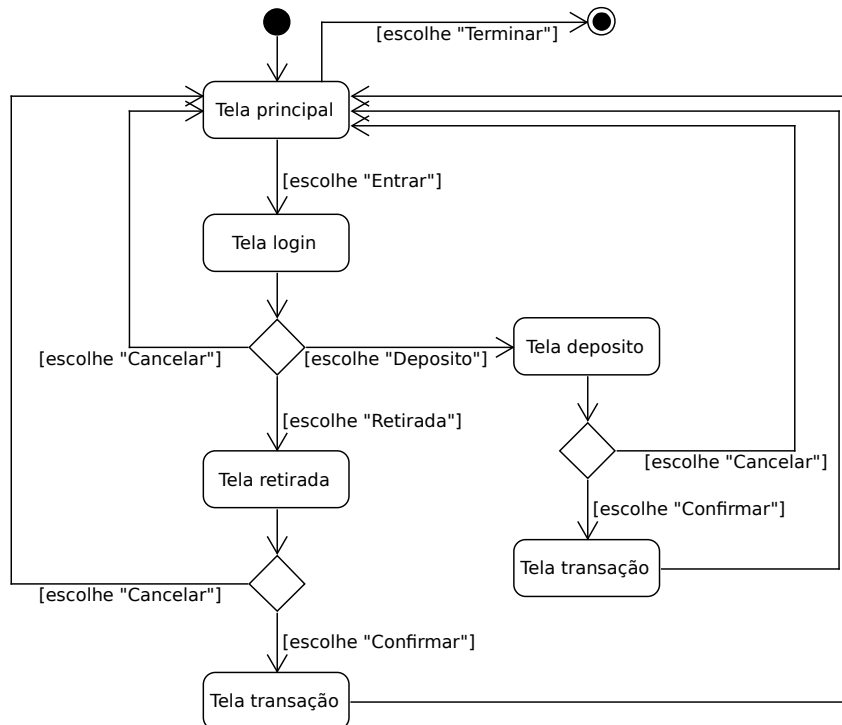
ID do Requisito	Descrição	Caso de Uso Relacionado (preencher apenas quando se for modelar os casos de uso!)
RN01	O sistema deverá completar qualquer transação até 30 segundo	UC0007
RN02	A interface de operação será baseada em ícones apresentados em uma tela “touch screen”	UC0010, UC0011

2.6. Protótipos do produto

Para entender melhor o que se deseja construir, deve ser elaborado um conjunto de telas e o modelo de navegação do software de acordo com seus requisitos funcionais.

2.6.1. Modelo de navegação

Explica como o protótipo funcionará sob o ponto de vista de comandos, eventos, links clicados etc. Pode ser elaborado com um **diagrama UML de Atividade**. Exemplo:



2.6.2. Protótipos de tela

Desenhar e explicar cada tela planejada pelo sistema. Não é necessário implementar nenhuma operação – apenas **apresentar figuras representativas das interfaces de usuário (com um título cada uma)** seguida de uma **explicação** do que cada **elemento da interface faz**. **Relacionar as telas desta seção com os nomes do diagrama de navegação do item anterior.**

A **prototipação** pode se **executar** com:

- **Programação** e algum **framework** de HCI (interface homem-máquina). Por exemplo, Java + Swing;
- **Programas de mock-up**: sem programação, utiliza elementos de desenho para a criação das interfaces. Exemplos de programas que podem ser utilizados:
- **Visio** (pago);
- **Pencil** - <http://pencil.evolus.vn/Downloads.html> (gratuito).

Na Internet, procure por “mock-up free” e então escolha um programa para criar seu protótipo.