

ARQUITECTURAS DE SOFTWARE

MInf/MEI – 2008/2009

Trabalho Prático

Análise, Modelação e Desenvolvimento de um Sistema Software de Controlo e Gestão de um Clube de Vídeo usando UML

Objectivos:

A funcionalidade esperada de um Clube de Vídeo foi já explorada parcialmente nas aulas. Foram já desenvolvidos Diagramas de Use Cases, etc., mas outros deverão ser desenvolvidos.

O que se pretende de facto com o trabalho é a aplicação das regras de metodologia que foram apresentadas, e que, se bem aplicadas, possibilitam correctas transformações entre diagramas, cf. Use Cases Textuais para Diagramas de Sequência de Sistema, regras para refinamento dos Diagrama de Sequência de Sistema, identificando subsistemas, “packages” respectivos, classes, etc., e a correcta e consistente associação entre eventos que desencadeiam operações do sistema (cf. Use Cases) e os métodos que devem ser implementados nas classes.

Ou seja, pretende-se, fundamentalmente, o emprego sistemático do método aos vários níveis do projecto, tendo sempre em consideração que a justificação das trsformações e do refinamento são mais importantes que o simples emprego da notação UML.

F. Mário Martins