
ARQUITECTURAS DE SOFTWARE

AULA DE 24/11/2008

PROJECTO ATM

- a) Completar os Use Cases textuais “Levantar Dinheiro”, “Consultar Saldo” e “Pagamento de Serviços”;
- b) Testar alguns cenários;
- c) Desenvolver os Diagramas de Sequência de Sistema de forma metódica a partir dos Use Cases textuais;
- d) Considerar alguns “subsistemas” que possam ser identificados como “colaboradores” do sistema ATM, e refinar alguns diagramas de sequência de sistema.

PROJECTO CLUBE DE VÍDEO

- a) Completar os Use Cases textuais “Registrar Aluguer de Vídeo”, “Registrar Entrega de Vídeo”, “Inserir novo Vídeo no Clube”;
- b) Em todos os Use Cases considerar que o código do vídeo pode ser introduzido quer por leitura de código de barras quer via teclado, e, ainda, que deve ser introduzido via teclado quando não funciona a leitura de código de barras;
- c) Testar alguns cenários;
- d) Desenvolver os Diagramas de Sequência de Sistema de forma metódica a partir dos Use Cases textuais;
- e) Considerar alguns “subsistemas” que possam ser identificados como “colaboradores” do sistema Clube de Vídeo e refinar alguns diagramas de sequência.

F. Mário Martins