

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
VANDERLI APARECIDA PERES BATISTA

ADAC – SISTEMA PARA ACOMPANHAMENTO DO DESEMPENHO ANUAL
CORPORATIVA

CURITIBA
2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
VANDERLI APARECIDA PERES BATISTA

ADAC – SISTEMA PARA ACOMPANHAMENTO DO DESEMPENHO ANUAL
COORPORATIVA

Monografia apresentada para obtenção de título de Especialista em Engenharia de Software, no curso de Especialização em Engenharia de Software, Setor de Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal do Paraná. Orientador: Professor Jaime Wojciechowski.

CURITIBA
2012

RESUMO

A preocupação com o desempenho das equipes da corporação é um dos fatores mais importantes do dia a dia, ao menos daquelas empresas que querem, de fato, assegurar um lugar de destaque no mercado e competirem de igual para igual com a concorrência.

Para facilitar a avaliação do desempenho das corporações, um caminho é realizar diagnósticos que irá determinar, a princípio, o desempenho de cada equipe durante o ano para determinada meta estipulada pelos coordenadores de cada equipe.

O desenvolvimento do projeto tem como base da documentação a metodologia RUP, conhecimento específico adquiridos nas disciplinas ministradas no curso de Especialização em Engenharia de Software – Universidade Federal do Paraná (UFPR)

ABSTRACT

Nowadays the worry with the performance of the work teams at a corporation is one of the most important aspects if the corporation in fact wants to ensure a high placement at the market and compete at the same level with others.

To make easier the process of measuring the performance of Corporations, they should make diagnostics that will measure the performance of each work team during the year according to the goals determined by each coordinator.

This project was developed using the knowledge of methodology RUP and the knowledge learned in the courses of Software Engineering Universidade Federal do Paraná (UFPR).

SUMÁRIO

1	I
INTRODUÇÃO	6
1.2 INTRODUÇÃO	6
1.3 OBJETIVOS DO PROJETO	6
1.3.1 Atividades, Objetivos e Cronograma	6
1.3.2 Gerenciamento do Projeto	6
1.3.3 Metodologia RUP	6
1.3.4 Linguagem de Programação Java	7
1.3.5 Banco de Dados	7
1.4 OBJETIVOS DO PRODUTO (SOFTWARE)	8
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
2.1 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	9
2.1.1	E
Engenharia de Software	9
2.1.2 Metodologia RUP	10
2.1.4 Gestão de Pessoas	10
3. METODOLOGIA	12
3.1 METODOLOGIA	12
3.2 MODELO DE PROCESSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE	12
3.2.1 Fase de Iniciação – Workflow de Modelo de Negócios	12
3.2.2 Fase de Elaboração – Iteração 1 – Workflow de Requisitos	13
3.2.3	F
Fase de Elaboração – Iteração 1 – Workflow de Análise e Design	14
3.2.4 Fase de Elaboração – Iteração 2 – Workflow de Análise e Design	15
3.2.4	F
Fase de Elaboração – Iteração 2 – Workflow de Testes	16
3.3 PLANO DE ATIVIDADE	17
3.3.1 WBS (Work Breakdown Structure)	17
3.3.2 Gráfico de Gantt e PERT	18
3.4 PLANOS DE RISCO	20
3.5 RESPONSABILIDADES	22
3.6 MATERIAIS	22

3.7 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	23
4. APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE.....	23
4.1. Página inicial do sistema.....	24
4.2 Logoff (Sair do sistema)	25
4.3 Cadastro de equipes.....	26
4.4 Cadastro de Colaboradores.....	30
4.5 Cadastro de Metas	35
4.6 Atribuir Notas	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
Referências Bibliográficas.....	43
APÊNDICES	44

1 INTRODUÇÃO

1.2 INTRODUÇÃO

A globalização contribuiu para o aumento da concorrência entre corporações em nível nacional e internacional.

Para garantir uma fatia no mercado, é importante que as corporações tenham um planejamento de suas atividades, desde as pequenas realizadas por um único colaborador até as ações desempenhadas por equipes, cuja consequência reverte-se em pequenos ou grandes impactos para a corporação.

A monitoração das atividades realizadas pela empresa VP Consultoria, que atua no mercado de consultoria, não são monitoradas as atividades de suas equipes, existem metas, que não são seguidas por todos integrantes de determinada equipe, pois muitos destes funcionários são contratados em períodos diferentes e a planilha onde ficam armazenada essas metas da equipe não são repassadas aos novos integrantes da equipe.

Muitas metas são estipuladas em reuniões e não são armazenadas nessa planilha, ficando apenas entre os participantes da reunião.

Não existe critério para as metas estipuladas, ou seja, o coordenador não tem controle para saber se a equipe atingiu ou não a meta estipulada.

1.3 OBJETIVOS DO PROJETO

Abaixo estão relacionados os tópicos que representam os objetivos alcançados no decorrer do desenvolvimento deste projeto. Para a elaboração deste projeto foi utilizado conhecimentos adquiridos nas disciplinas ministradas no curso de Especialização em Engenharia de Software – Universidade Federal do Paraná (UFPR).

1.3.1 Atividades, Objetivos e Cronograma

Para elaboração das atividades gerais do projeto, objetivos e cronogramas, foi fundamental utilizar conhecimentos adquiridos na disciplina de Metodologia de

Ensino Superior ministrada no curso de Especialização em Engenharia de Software – Universidade Federal do Paraná (UFPR).

Foi possível observar semelhanças entre os documentos, pois em cada documento confeccionado foi definido a justificativa, o objetivo geral, datas para elaboração das atividades no cronograma para controle e gestão do projeto.

1.3.2 Gerenciamento do Projeto

Os fundamentos proporcionados na disciplina de Gestão de Projetos ministrada no curso de Especialização em Engenharia de Software – Universidade Federal do Paraná (UFPR) foi de fundamental importância para o gerenciamento do projeto e suas atividades a serem elaboradas para a conclusão do projeto.

1.3.3 Metodologia RUP

A base da metodologia RUP foi adquirida na disciplina de Engenharia de Software, ministrada no curso de Especialização em Engenharia de Software – Universidade Federal do Paraná (UFPR). Foi possível através de tais conhecimentos, utilizar a documentação como base para especificar requisitos, realizar o controle de escopo e a divisão de tarefas de forma controlada e iterativa.

1.3.4 Linguagem de Programação Java

A implementação da lógica do sistema, utilizou-se a linguagem de programação Java. Para tal elaboração foi necessário conhecimentos adquiridos na disciplina de Programação Java e Programação Java WEB, ambas ministradas no curso de Especialização em Engenharia de Software – Universidade Federal do Paraná (UFPR). Foi utilizado o padrão de arquitetura MCV (Model-View-Controller) – padrão que proporciona a separação das partes lógica, visual e controle do software.

1.3.5 Banco de Dados

A disciplina de Banco de Dados ministrada no curso de Especialização em Engenharia de Software – Universidade Federal do Paraná (UFPR) ofereceu base

suficiente para o desenvolvimento do banco de dados utilizado pelo sistema. Foi possível compreender e aprender através desta disciplina como utilizar as técnicas que os bancos de dados oferecem para elaborar rotinas de linguagem SQL.

1.4 OBJETIVOS DO PRODUTO (SOFTWARE)

O principal objetivo do desenvolvimento deste produto é o controle sobre as metas das equipes da empresa VP Consultoria.

Abaixo estão listados os objetivos específicos do software:

- Oferecer aos coordenadores uma ferramenta onde possam cadastrar equipes, colaboradores, metas, notas e usuários (demais coordenadores).
- Disponibilizar aos colaboradores acesso a metas de todas as equipes para que possam acompanhar o caminhar não apenas de sua equipe
- Disponibilizar a todos colaboradores acesso a notas de todas as equipes por metas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1.1 Engenharia de Software

A Engenharia de software é uma área do conhecimento da computação voltada para a especificação, desenvolvimento e manutenção de sistemas de software aplicando tecnologias e práticas de gerência de projetos e outras disciplinas, objetivando organização, produtividade e qualidade. Atualmente, essas tecnologias e práticas englobam linguagens de programação, banco de dados, ferramentas, plataformas, bibliotecas, padrões, processos e a questão da Qualidade de Software. (FALBO, Ricardo. 2005).

Segundo Roger S. Pressman (1995, p. 31):

A engenharia de software é um rebento da engenharia de sistemas e de hardware. Ela abrange um conjunto de três elementos fundamentais – **métodos**, **ferramentas** e **procedimentos** – que possibilita ao gerente o controle do processo de desenvolvimento do software e oferece ao profissional uma base para a construção de software de alta qualidade produtivamente.

Os **métodos** de engenharia de software proporcionam os detalhes de “como fazer” para construir o software. Os métodos envolvem um amplo conjunto de tarefas que incluem: planejamento e estimativa de projeto, análise de requisitos de software e de sistemas, projeto da estrutura de dados, arquitetura de programa e algoritmo de processamento, codificação, teste e manutenção. Os métodos da engenharia de software muitas vezes introduzem uma notação gráfica ou orientada à linguagem especial e introduzem um conjunto de critérios para a qualidade do software.

As **ferramentas** de engenharia de software proporcionam apoio automatizado ou semi-automatizado aos métodos.

Os **procedimentos** da engenharia de software constituem o elo de ligação que mantém juntos os métodos e as ferramentas e possibilita o desenvolvimento racional e oportuno do software de computador.

Os procedimentos definem a sequência em que os métodos serão aplicados, os produtos (deliverables), os controles que ajudam a assegurar a qualidade e a coordenar as mudanças, e os marcos de referência que possibilitam aos gerentes de software avaliar o progresso.

2.1.2 Metodologia RUP

Segundo Fernando Dantas (2008, p. 5):

O RUP é um conjunto de práticas coletadas de engenharia de software que são continuamente aprimoradas, com regularidade, para refletirem alterações nas práticas do segmento de mercado. Há três elementos centrais que definem o RUP: uma abordagem de desenvolvimento de software que é iterativa, centrada na arquitetura e direcionada a casos de uso; um processo de engenharia de software bem definido e estruturado; fornece uma estrutura de processo customizável. O propósito de uma fase no RUP não é dividir atividades por tipo (análise, implementação, etc). Isso já é obtido através do conceito de disciplina. O real objetivo de uma fase é fazer apenas o suficiente de uma atividade para atingir os objetivos da fase ao mesmo tempo em que atinge os milestones que a concluem. O que você precisa atingir em cada fase normalmente é guiado pelos riscos que a mesma representa. 12

2.1.3 Gestão de Pessoas

No artigo sobre Gestão de Pessoas, Nisce Barbosa descreve:

“Com a globalização dos negócios, o desenvolvimento tecnológico, o forte impacto da mudança e o intenso movimento pela qualidade e produtividade, surge uma eloqüente constatação na maioria das organizações: o grande diferencial, a principal vantagem competitiva das empresas decorre das pessoas que nelas trabalham. São as pessoas que mantêm e conservam o *status quo* já existente e são elas – e apenas elas – que geram e fortalecem a inovação e o que deve vir a ser. São as pessoas que produzem, vendem, servem ao

cliente, tomam decisões, lideram, motivam, comunicam, supervisionam, gerenciam e dirigem os negócios das empresas. Inclusive dirigem outras pessoas, pois não pode haver organizações sem pessoas. No fundo, as organizações são conjuntos de pessoas. A maneira pela qual as pessoas se comportam, decidem, agem, trabalham, executam, melhoram suas atividades, cuidam dos clientes e tocam os negócios das empresas varia em enormes dimensões. E essa variação depende, em grande parte, das políticas e diretrizes das organizações a respeito de como lidar com as pessoas em suas atividades. Em muitas organizações, falava-se até pouco tempo em relações industriais, em outras organizações, fala-se em administração de recursos humanos, fala-se agora em administração de pessoas, com uma abordagem que tende a personalizar e a visualizar as pessoas como seres humanos, dotados de habilidades e capacidades intelectuais. No entanto, a tendência que hoje se verifica está voltada para mais além: fala-se agora em administração com as pessoas. Administrar com as pessoas significa tocar a organização juntamente com os colaboradores e parceiros internos que mais entendem dela, dos seus negócios e do seu futuro. Uma nova visão das pessoas não mais como um recurso organizacional, um objeto servil ou mero sujeito passivo do processo, mas fundamentalmente como um sujeito ativo e provocador das decisões, empreendedor das ações e criador da inovação dentro das organizações. Mais do que isso, um agente proativo dotado de visão própria e, sobre tudo, de inteligência, a maior e a mais avançada e sofisticada habilidade humana.

(Fonte:<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAABMAF/gestao-pessoas> – Autora: Nisce Barbosa – Acesso em: 13 Mar. 2012)

3 METODOLOGIA

3.1 METODOLOGIA

Para desenvolvimento do projeto, definiu-se as seguintes estratégias:

- Reunião inicial com o cliente para conhecimento do negócio.
- Reuniões periódicas para levantamento de requisitos.
- Reuniões para ajustes nas regras de negócios.
- Reuniões mensais para acompanhamento, pelo cliente, do andamento

do desenvolvimento do software.

Baseado nos resultados das reuniões, foi possível a elaboração dos documentos necessários para elaboração dos artefatos RUP.

3.2 MODELO DE PROCESSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

Utilizou-se a metodologia RUP, da engenharia de software, utilizada para desenvolvimento deste projeto. Essa metodologia utiliza vários conjuntos de atividades para transformar os requisitos do usuário em um produto final: o software.

Os tópicos abaixo oferecem uma descrição breve sobre cada uma das fases e iterações da metodologia RUP.

3.2.1 Fase de Iniciação – Workflow de Modelo de Negócios

Na Fase de Iniciação – Workflow de Modelo de Negócios, os seguintes artefatos foram produzidos:

Visão

Localizado no Apêndice A, cuja finalidade deste documento é coletar, analisar e definir as necessidades e características de nível superior do ADAC. Ele enfoca os recursos de que os envolvidos e usuários-alvo precisam e mostra por que essas necessidades existem. Os detalhes de como o ADAC atende a essas necessidades

estão descritos nas especificações suplementares e de caso de uso. Regras de Negócios são declarações sobre políticas ou condições que devem ser satisfeitas.

Casos de Uso Negociais

Localizado no Apêndice B, a finalidade deste documento são Casos de Uso Negociais Macro, que deve fornecer o diagrama de casos de uso e uma descrição resumida dos mesmos.

Glossário de Negócios

Localizado no Apêndice C, a finalidade deste documento é definir termos em ordem alfabética as sua respectiva definição no contexto do ADAC.

Regras de Negócio

Localizado no Apêndice D, a finalidade deste documento que é composto por todas as regras de negócio que compõe o ADAC. As regras de Negócio estão divididas de acordo com os atores do sistema para facilitar na elaboração das mesmas.

3.2.2 Fase de Elaboração – Iteração 1 – Workflow de Requisitos

Na Fase de Elaboração – Iteração 1 – Workflow de Requisitos, foram elaborados os seguintes documentos:

Protótipo de Interfaces

Localizado no Apêndice E, a finalidade deste documento é elaborar protótipo da interface do usuário. Ele pode se manifestar como um esboços para o usuário. Com a prototipação de interfaces é possível especificar os requisitos necessários para a elaboração correta do sistema. Utilizar a prototipação é uma opção econômica para alcançar os objetivos antes mesmo de desenvolver o software. Dessa forma é

possível garantir que o sistema correto está sendo criado antes de desperdiçar tempo e recursos na implementação.

Especificações de Casos de Uso

Localizado no Apêndice F, a finalidade deste documento de Casos de Uso Negociais Macro, é fornecer o diagrama de casos de uso e uma descrição resumida dos mesmos. A finalidade deste conjunto de diretrizes é assegurar a consistência do modelo de Casos de Uso. Ele fornece orientação em como documentar um Caso de Uso bem como ajuda geral sobre tópicos relacionados tidos como problemáticos para os Especificadores de Requisitos e os Analistas de Sistemas.

Modelo de Objetos Negociais

Localizado no Apêndice G, a finalidade deste documento é mostrar um modelo de casos de uso de negócios e descreve um negócio em termos de atores de negócios e casos de uso de negócios correspondentes aos clientes e processos de negócios.

3.2.3 Fase de Elaboração – Iteração 1 – Workflow de Análise e Design

Na Fase de Elaboração – Iteração 2 – – Workflow de Análise e Design, foram elaborados os seguintes documentos:

Casos de Uso Negociais

Localizado no Apêndice D, a finalidade deste documento de Casos de Uso Negociais, é fornecer o diagrama de casos de uso e uma descrição detalhada dos mesmos.

Modelo de Objetos

Localizado no Apêndice H, A finalidade deste documento é descrever um modelo de objetos que busca capturar a estrutura estática de um sistema mostrando os objetos existentes, seus relacionamentos, e atributos e operações que caracterizam cada classe de objetos. É através do uso deste modelo que se enfatiza o desenvolvimento em termos de objetos ao invés de mecanismos tradicionais de desenvolvimento baseado em funcionalidades, permitindo uma representação mais próxima do mundo real.

3.2.4 Fase de Elaboração – Iteração 2 – Workflow de Análise e Design

Na Fase de Elaboração – Iteração 2 – Workflow de Análise e Design, foram elaborados os seguintes documentos:

Casos de Uso(UML)

Localizado no Apêndice I, a finalidade deste documento é um caso de uso especifica o comportamento de um sistema ou de parte de um sistema e é uma descrição de um conjunto de sequencia de ações, incluindo variantes realizadas pelo sistema para produzir um resultado observável do valor de um ato

Diagrama de Sequência (UML)

Localizado no Apêndice J, a finalidade deste documento é demonstrar os Diagramas de Sequencia do ADAC. Diagrama de Sequencia foi criado para modelagem da interação entre objetos. Detalha como objetos colaboram para implementar um cenário de caso de uso. Útil para ajudar na identificação dos métodos das classes

Modelo de Objetos (UML)

Localizado no Apêndice L, a finalidade deste documento é um modelo de objetos busca capturar a estrutura estática de um sistema mostrando os objetos existentes, seus relacionamentos, e atributos e operações que caracterizam cada classe de objetos. É através do uso deste modelo que se enfatiza o desenvolvimento em termos de objetos ao invés de mecanismos tradicionais de desenvolvimento baseado em funcionalidades, permitindo uma representação mais próxima do mundo real.

Modelo Físico de Dados

Localizado no Apêndice M, a finalidade deste documento é elaborar modelo de dados que é um subconjunto do modelo de implementação que descreve a representação lógica e física de dados persistentes no sistema.

3.2.5 Fase de Elaboração – Iteração 2 – Workflow de Testes

Na Fase de Elaboração – Iteração 2 – Workflow de Testes foram elaborados os seguintes documentos:

Planos de Testes

Localizado no Apêndice N, este documento tem a definição das metas e dos objetivos dos testes no escopo da iteração (ou projeto), os itens-alvo, a abordagem adotada, os recursos necessários e os produtos que serão liberados.

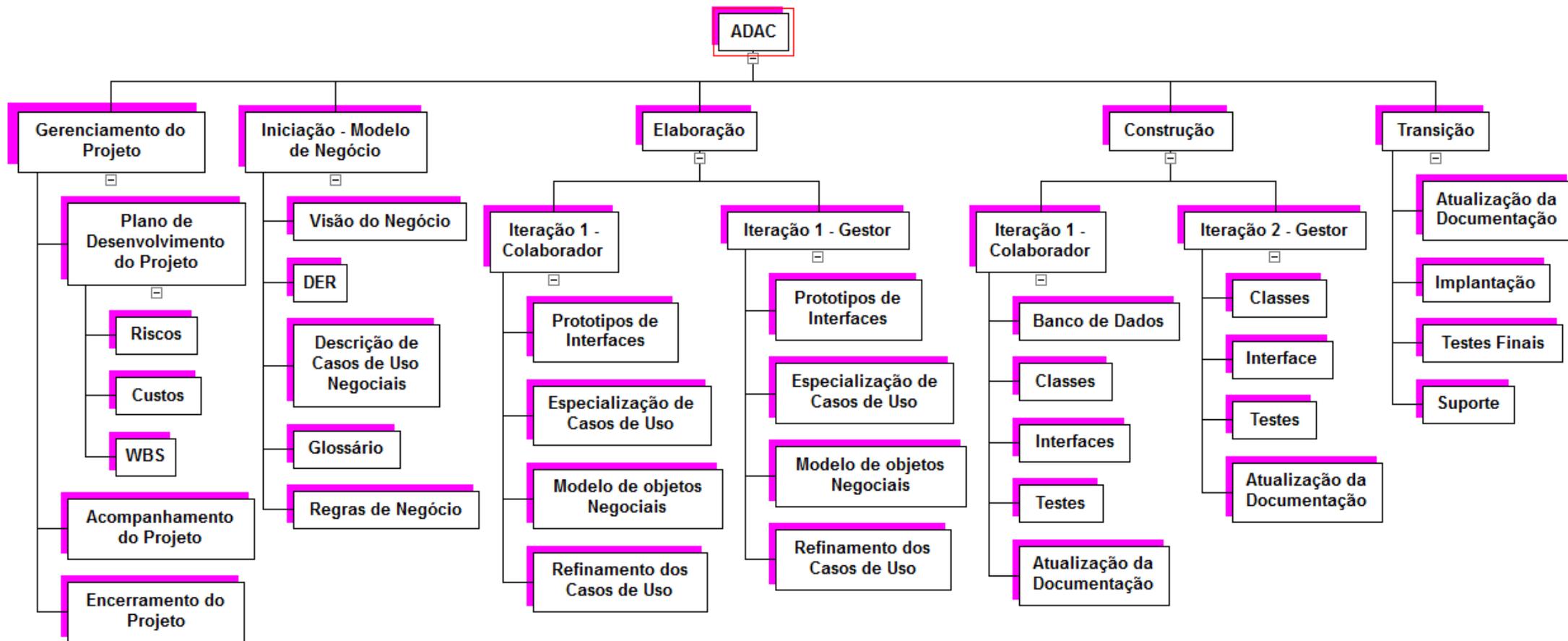
Casos de Teste

Localizado no Apêndice O, a finalidade deste documento é a definição (geralmente formal) de um conjunto específico de inputs de teste, condições de execução e resultados esperados, identificados com a finalidade de avaliar um determinado aspecto de um Item de Teste-alvo.

3.3 PLANO DE ATIVIDADE

3.3.1 WBS (Work Breakdown Structure)

Abaixo segue apresentação do WBS. No Apêndice P tem todo o documento elaborado para este WBS.



3.3.2 Gráfico de Gantt e PERT

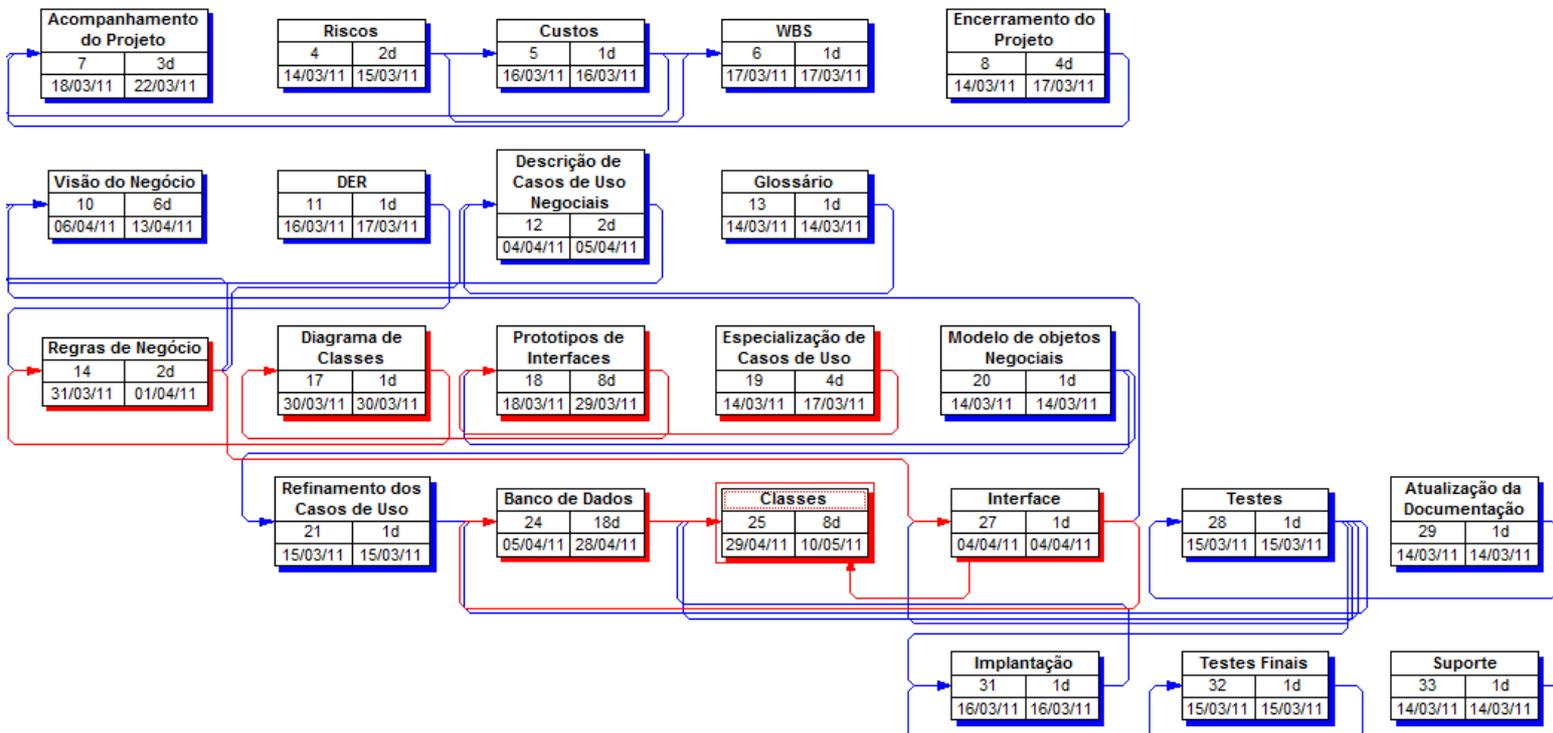
O gráfico de Gantt é utilizado para demonstrar a sequência de atividades e quando cada uma está programada para ocorrer.

A base para a elaboração do Gráfico de Gantt foi o WBS apresentado no capítulo anterior.

Abaixo é apresentado o Gráfico de Gantt e o PERT respectivamente:

NOME	PREDECESSORA	INÍCIO	DURAÇÃO	TRABALHO
ADAC		16/03/2011 08:00	62 dias	161,067 horas
Gerenciamento do Projeto		16/03/2011 08:00	9 dias	28 horas
Plano de Desenvolvimento do Projeto		16/03/2011 08:00	4 dias	8 horas
Riscos		16/03/2011 08:00	2 dias	4 horas
Custos		16/03/2011 08:00	2 dias	4 horas
WBS		16/03/2011 08:00	2 dias	4 horas
Acompanhamento do Projeto	3	21/03/2011 23:00	2 dias	4 horas
Encerramento do Projeto	7	26/03/2011 08:00	2 dias	4 horas
Fase de Iniciação - Modelo de Negócio		16/03/2011 08:00	5 dias	14 horas
Visão do Negócio		16/03/2011 08:00	1 dia	2 horas
DER	10	16/03/2011 23:00	2 dias	4 horas
Descrição de Casos de Uso Negociais	11	18/03/2011 23:00	1 dia	2 horas
Glossário	12	21/03/2011 23:00	1 dia	2 horas
Regras de Negócio	10;11;12	21/03/2011 23:00	2 dias	4 horas
Elaboração		23/03/2011 23:00	11 dias	22 horas
Iteração 1 – Colaborador		23/03/2011 23:00	11 dias	22 horas
Diagrama de Classes	14	23/03/2011 23:00	1 dia	2 horas
Protótipos de interfaces	17	24/03/2011 23:00	1 dia	2 horas
Especialização de Casos de Usos	18	25/03/2011 23:00	1 dia	2 horas
Modelo de Objetos Negociais	17;19	28/03/2011 23:00	1 dia	2 horas
Refinamento dos Casos de Uso	20	29/03/2011 23:00	1 dia	2 horas
Iteração 2 – Gestor		30/03/2011 23:00	6 dias	12 horas
Prototipos de Interface	12;21	30/03/2011 23:00	1 dia	2 horas
Especialização de Casos de Uso	23	31/03/2011 23:00	1 dia	2 horas
Modelo de objetos Negociais	17;24	01/04/2011 23:00	3 dias	6 horas
Refinamento de Casos de Uso	25	06/04/2011 23:00	1 dia	2 horas
Construção		07/04/2011 23:00	43 dias	87,067 horas
Iteração 1 – Colaborador		07/04/2011 23:00	43 dias	87,067 horas
Banco de Dados	26	07/04/2011 23:00	8,533 dias	17,067 horas
Classes	29	20/04/2011 23:00	8 dias	16 horas
Interfaces	30	02/05/2011 23:00	6 dias	12 horas
Integração Classes-Telas	31	10/05/2011 23:00	2 dias	4 horas
Testes	30;32	12/05/2011 23:00	2 dias	4 horas
Atualização da Documentação	33	16/05/2011 23:00	1 dia	2 horas
Iteração 2 – Gestor		16/05/2011 23:00	16 dias	32 horas
Classes	33	16/05/2011 23:00	8 dias	16 horas
Interfaces	36	26/05/2011 23:00	5 dias	10 horas
Integração Classes-Telas	36;37	02/06/2011 23:00	2 dias	4 horas
Testes	38	06/06/2011 23:00	1 dias	0 horas
Atualização da Documentação	39	06/06/2011 23:00	1 dia	2 horas
Transição		06/06/2011 23:00	3 dias	10 horas
Atualização da Documentação	38	06/06/2011 23:00	2 dias	4 horas
Implantação	39	06/06/2011 23:00	1 dia	2 horas
Testes Finais	43	07/06/2011 23:00	1 dia	2 horas

PERT



É possível observar o caminho crítico do ADAC que reflete a dificuldade, ou as tarefas que merecem maior empenho, dentre elas destacam-se o Banco de Dados e a implementação das classes, devido não ter experiência na área de desenvolvimento.

3.3 PLANOS DE RISCO

“Riscos são eventos ou condições não planejadas, que podem ter um efeito positivo ou negativo no seu sucesso” (Phillips, Joseph. Project Management Professional – Guia de Estudo. P. 438. Ed. Campus)

O plano de risco foi elaborado seguindo o PERT.

Abaixo segue a tabela elaborada para o plano de risco:

N.	Condição	Data Limite	Conseqüências	Ação	Monitoramento	Probabilidade	Impacto	Classificação
1	Mudança na direção da empresa	Sem data estipulada	Mudança nos objetivos da empresa o que pode ocasionar na quebra de contrato devido a alocações de recurso para outros projetos considerados mais prioritários.	Manter contratos onde as cláusulas sejam bem definidas em relação a Mudanças de gestores.	Gerente de Projeto, através de reuniões com diretores da empresa.	Baixo	Baixo	3
2	Mudança de Objetivos	Sem data estipulada	Produto que não atende as necessidades do cliente e assim sistema é inutilizado dentro da empresa.	Reuniões com os principais interessados pelo projeto: Gestores e Funcionários para que o projeto siga os anseios de ambos.	Analistas/Desenvolvedores, realizando reuniões com os principais envolvidos.	Moderado	Moderado	5
3	Competição com outros projetos da mesma empresa	Sem data estipulada	Rejeição do projeto por parte da gerencia da empresa.	Demonstrar os pontos fortes do projeto e o que o diferencia dos demais concorrentes.	Gerente de Projetos, através de reuniões com os diretores da empresa.	Baixo	Baixo	3
4	Planejamento mal direcionado ou insuficiente	Sem data estipulada	Produto final não atende as necessidades do cliente.	Manter contato constante com os principais envolvidos no projeto, realizando reuniões e distribuindo o trabalho de forma a não sobrecarregar nenhum dos integrantes da equipe, de acordo com suas habilidades.	Analista/Gerente de Projeto/Desenvolvedores/Cientes,	Alto	Alto	7
5	Mudança do escopo do projeto	Sem data estipulada	Produto final não atende as necessidades do cliente.	Manter o foco do projeto e as demais solicitações ficam para uma nova versão do software.	Analista, através de reuniões periódicas com os clientes/solicitantes.	Muito Alto	Alto	8
6	Saída de membro importante da equipe	Sem data estipulada	Afeta todo andamento do projeto.	Escolha de profissionais capacitados a suprir qualquer demanda de trabalho, sendo assim, quando um membro importante sair, os demais tem capacidade de absorver a demanda sem afetar o andamento do projeto.	Gerente de Projeto, através de reuniões com a equipe envolvida no desenvolvimento do projeto.	Moderado	Muito Alto	7
7	Tarefas mal-distribuídas	No decorrer de todo projeto.	Afeta o desempenho e o andamento do projeto.	Distribuição de tarefas de acordo com o conhecimento de cada membro da equipe e a transmissão de tais conhecimentos entre todos os membros da equipe.	Gerente de projetos, através de reuniões com a equipe atentando para a distribuição correta das tarefas.	Alto	Muito Alto	8
8	Atraso na entrega	Sem data estipulada	Clientes insatisfeitos. Grande risco de "manchar" o nome da equipe.	Manter rigorosamente as datas estipuladas para entrega das partes do projeto e caso ocorra imprevistos, ir realizando alterações no cronograma do projeto e repassando tais informações ao cliente.	Gerente de projetos e desenvolvedores, através de reuniões mensais para verificação de prazos.	Alto	Alto	7
9	Rejeição do projeto por parte dos usuários	Na entrega do projeto	O produto acaba sendo deixado de lado dentro da empresa pela falta de utilização/rejeição dos usuários desses sistemas.	Mostrar o diferencial do software ao cliente e realizar treinamentos onde deve ser passado aos funcionários o modo antigo de realizar a tarefa e depois o novo modo de realizar a mesma tarefa – seria um "antes" e "depois".	Analistas, através de reuniões com os clientes para ir adaptando o sistema as necessidades dos usuários.	Moderado	Alto	6

3.5 RESPONSABILIDADES

A gerente deste projeto é Vanderli Aparecida Peres Batista, com atribuições para planejar, monitorar e controlar todo o trabalho realizado no projeto. Não é de sua responsabilidade administração de recursos humanos do projeto.

Os profissionais necessários para a elaboração deste sistema estão listados abaixo:

- Analista de Sistemas Júnior
- Analista de Testes
- Desenvolvedor Java/Web
- Gerente de Projetos

3.6 MATERIAIS

Se faz necessário o uso dos seguintes equipamentos para desenvolvimento do software:

- 1 computador/Notebook pessoal de boa configuração (4GB de RAM, 2GHz de processador, 250GB de HD)
- 1 servidor para teste de desenvolvimento
- 1 servidor para backup
- NetBeans: ambiente integrado de desenvolvimento utilizado para realizar o desenvolvimento do projeto na linguagem de programação Java WEB;
- MySQL Server 5.1: banco de dados;
- MySQL Workbench 5.2.34: utilitário editor para gerenciamento e manutenção de banco de dados MySQL;
- Apache Tomcat 7.0: servidor Web;
- Mozilla Firefox 8.0: browser web utilizado para acesso ao sistema;
- Internet Explorer 9: browser web utilizado para acesso ao sistema;
- Google Chrome 15: browser web utilizado para acesso ao sistema.
- Jude: utilizado para gerar os diagramas e demais referências relacionadas à metodologia RUP;
- WBS Chart Pro: elaboração do WBS do projeto;

- PERT Chart: monitorar o caminho crítico e acompanhar as datas do projeto

3.7 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O desenvolvimento do projeto teve como base a documentação produzida utilizando a metodologia RUP e a gestão do projeto com base na disciplina ministrada no curso de Especialização em Engenharia de Software – Universidade Federal do Paraná (UFPR).

O projeto foi desenvolvido por uma única pessoa que desempenhou o papel de Analista Funciona, Analista de Testes e Analista de Desenvolvimento. Foram dispensadas 3 horas diárias para elaboração do projeto. Na última semana o tempo dispensado para finalização do projeto foi de 16h à 20h consecutivas. Essa ação foi necessária para a conclusão do projeto, pois dispensar apenas 3 horas diárias não foi suficiente para concluir o projeto dentro do primeiro prazo estipulado.

Os ricos encontrados no decorrer do desenvolvimento foi a falta de conhecimento específico da linguagem de programação, visto que a pessoa que realizou todo o desenvolvimento do software não trabalha na área de desenvolvimento. Para suprir essa necessidade, vídeo-aula e tutoriais foram utilizados para o entendimento da linguagem, complementando o que foi passado em sala de aula na disciplina de Java WEB.

4 APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE

O ADAC é uma ferramenta cujo objetivo é ter registro das metas proposta para as equipes de determinada corporação.

A lista abaixo demonstra os recursos oferecidos pelo sistema:

- Cadastro de Equipes
- Cadastro de Colaboradores
- Cadastro de Metas
- Cadastro de Notas
- Visualização de Metas
- Visualização de Notas

Os tópicos abaixo correspondem a representação dos recursos citados anteriormente:

41. Página inicial do sistema

A página inicial do sistema contém dois menus, sendo um para consulta de metas e outro para consulta de notas. O logo do sistema está localizado no canto superior esquerdo. O canto superior direito possui o botão para que o administrador realize o Login no sistema.

A figura abaixo demonstra os detalhes citados acima:



Figura 1 - Página Inicial do Sistema
Fonte – A autora

Login no sistema somente necessário para Administradores

Para que o Administrador (todos os coordenadores) acessarem o sistema basta clicar no botão “Entrar” localizado no canto superior esquerdo.

Ao clicar no botão “Entrar”, o usuário é direcionado para a página de autenticação, onde é necessário informar o login (Admin) e a senha (adac9856). Existe apenas o login de Administrador no sistema.

Abaixo segue a figura que ilustra em detalhes:

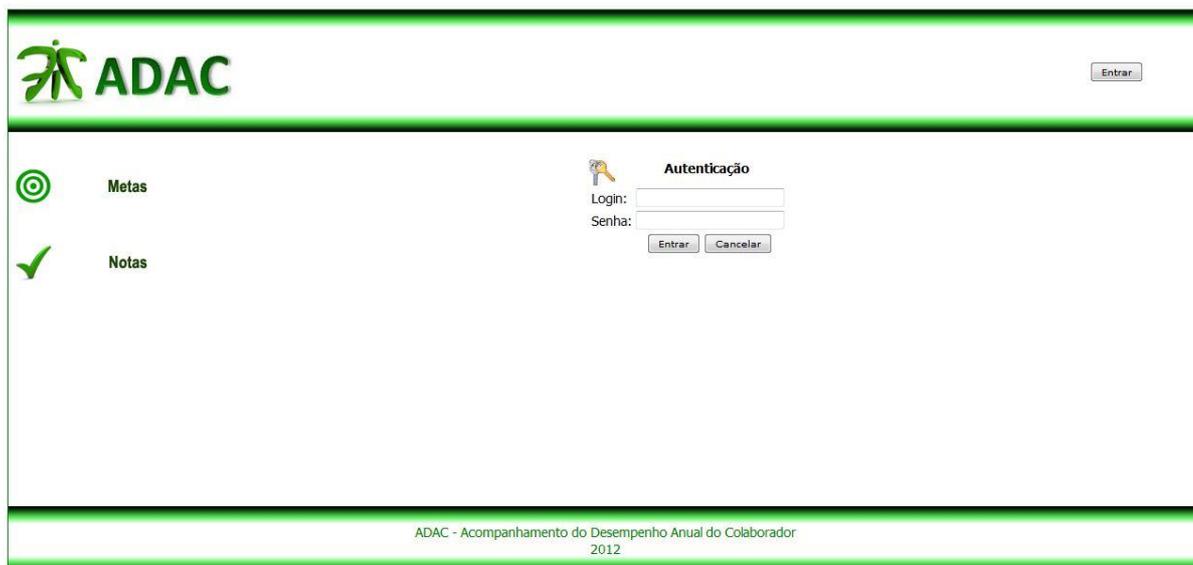


Figura 2 - Página de Autenticação do Sistema
Fonte – A autora

4.2 Logoff (Sair do sistema)

Para realizar o Logoff (sair do sistema), o usuário deve clicar no botão “Sair” localizado no canto superior direito.

Ao sair do sistema, o usuário será direcionado para a página inicial do sistema.

Abaixo a figura para demonstra tais informações:



Figura 3 - Página de logoff do Sistema
Fonte – A autora

4.3 Cadastro de equipes

Para realizar o cadastro de uma nova equipe no sistema, basta clicar no “Equipes”, localizado no menu, do lado esquerdo do sistema.

Ao clicar no ícone “Equipes”, o usuário é direcionado para a página de “Lista de Equipes”:

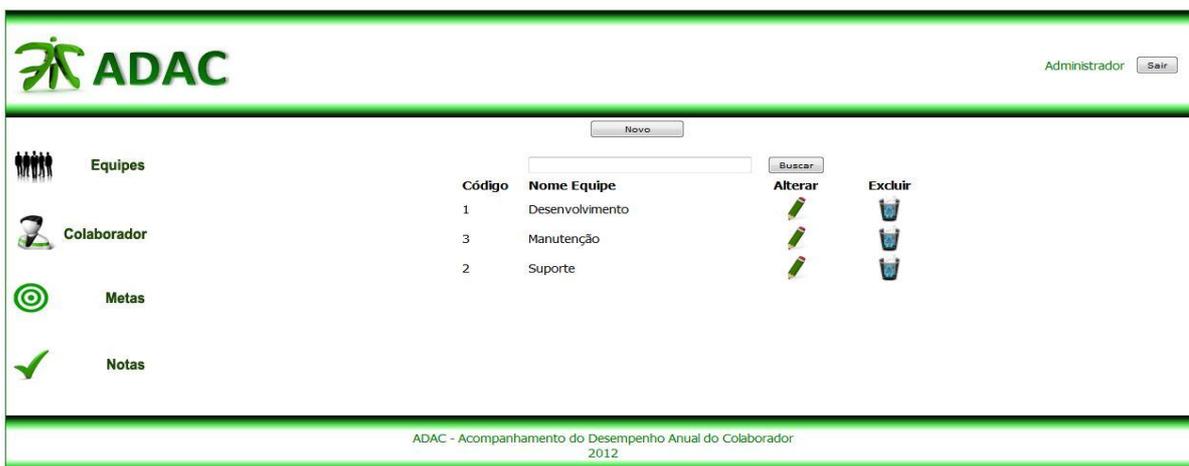


Figura 4 - Página de Lista de Equipes do Sistema
Fonte – A autora

No formulário “Lista Equipes” é possível:

Cadastrar nova Equipe:

Para cadastrar a nova equipe, o usuário tem que clicar no botão “Novo”, localizado na parte superior central do formulário. Ao clicar em “Novo”, sistema direciona usuário para tela de “Cadastro de Equipes”, onde o usuário deve informar o nome da nova equipe:

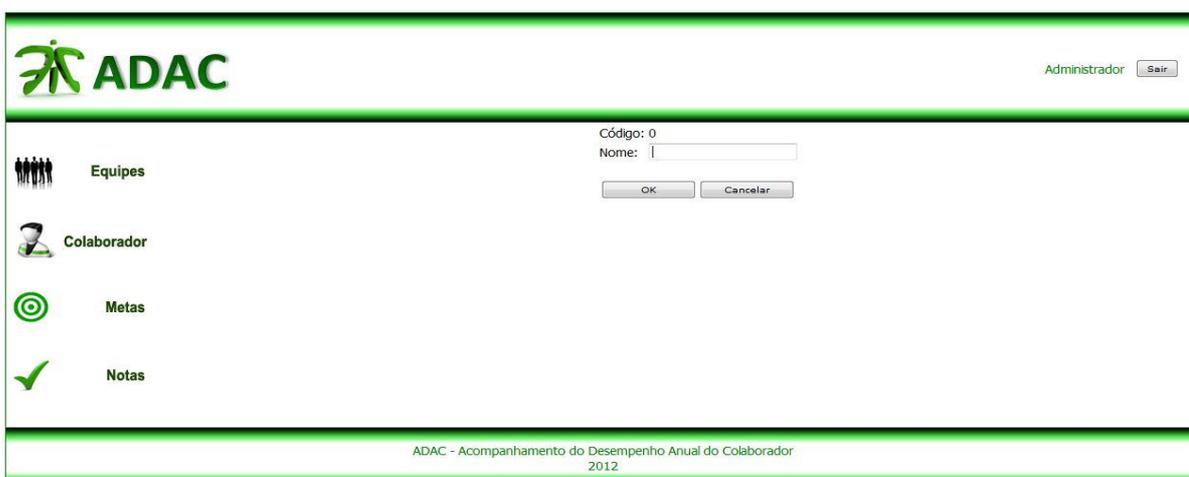


Figura 5 - Página de Cadastro de Equipes do Sistema
Fonte – A autora

Ao informar o nome da nova equipe e clicar em “Ok” nova equipe é salva no Banco de Dados “Adac”, na tabela “equipe” e é apresentada a mensagem de “cadastro realizado com sucesso!” para o usuário:



Figura 6 - Página de Confirmação de Cadastro de Equipes do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok” usuário é direcionado para página de lista de Equipes, exemplificada anteriormente.

Caso o nome da equipe já esteja cadastrado, sistema impede o cadastro da equipe com mesmo nome, informando a mensagem ao usuário:

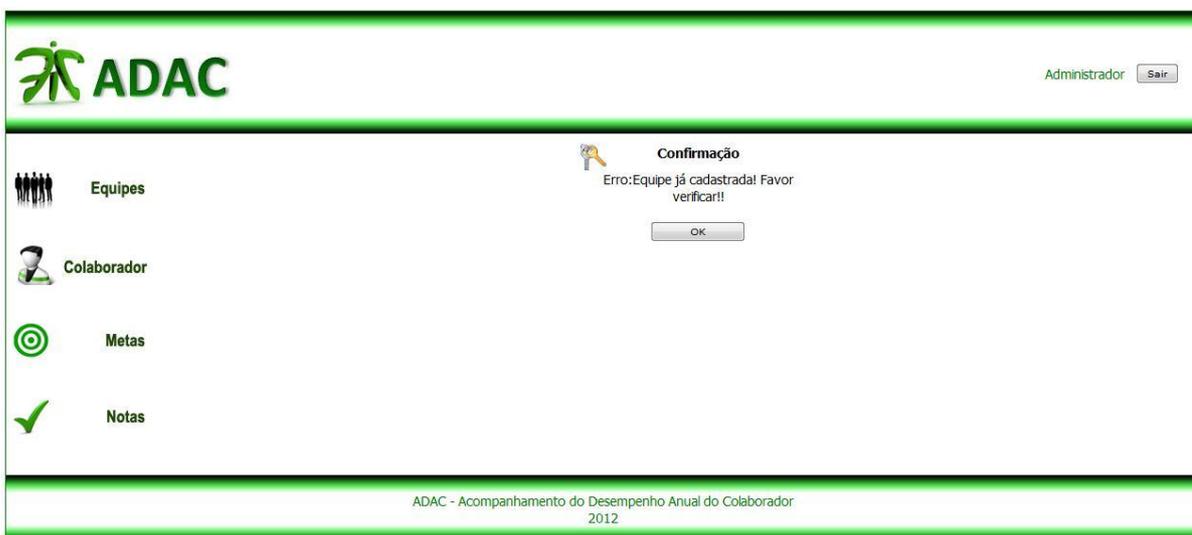


Figura 7 - Página de erro ao cadastrar Equipes com mesmo nome no Sistema
Fonte – A autora

Alterar Equipe

Para editar o nome da Equipe cadastrada no sistema, o usuário deve clicar no ícone “Alterar”, localizado na frente do nome da equipe. Ao clicar em alterar, sistema apresenta dela de “Alteração de Cadastro”, onde o usuário altera o nome da equipe.

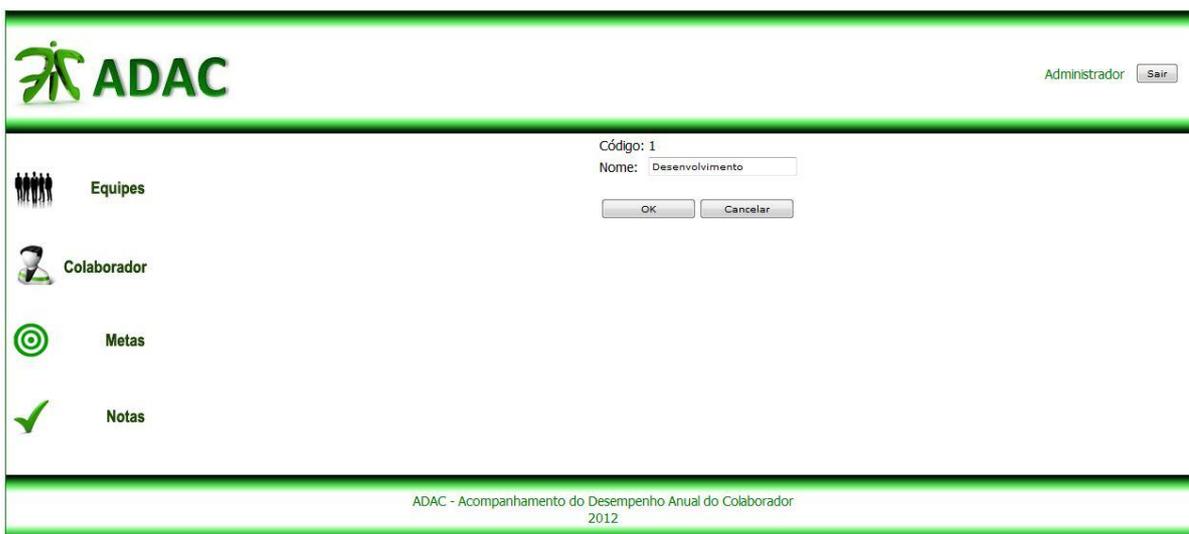


Figura 8 - Página de Alteração de Equipes do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok”, aparece confirmação de alteração de cadastro de equipe para usuário, e ao clicar em “Ok” usuário é direcionado para página de lista de Equipes, exemplificada anteriormente.

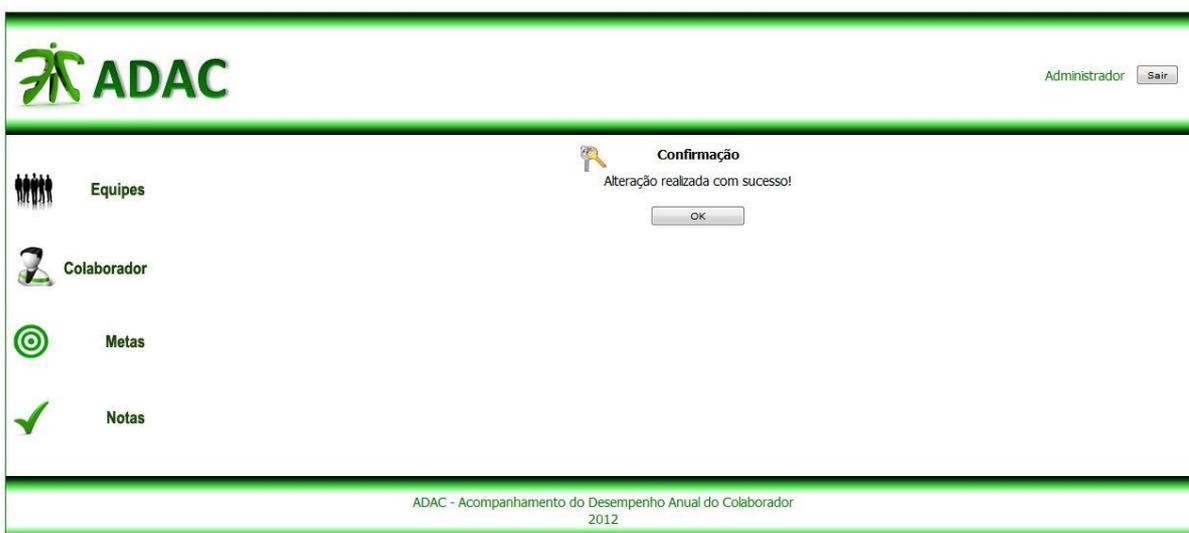


Figura 9 - Página de confirmação de Alteração de Equipe no Sistema
Fonte – A autora

Caso a equipe já esteja cadastrada no sistema, sistema impede a alteração do nome da Equipe e, conforme já mencionado anteriormente, informa o usuário através de mensagem.

Excluir Equipe

Para excluir Equipe cadastrada no sistema, o usuário deve clicar no ícone “Excluir”, localizado na frente do nome da equipe. Ao clicar em “Excluir”, sistema apresenta tela de confirmação de exclusão onde:

Usuário clicar em OK e excluir a equipe com sucesso:



Figura 10 - Página de Confirmação de Exclusão de Equipe no Sistema
Fonte – A autora

Usuário clicar em OK e sistema não deixa excluir equipe pois a mesma possui Metas/Notas atribuídas e é exibida a mensagem abaixo:

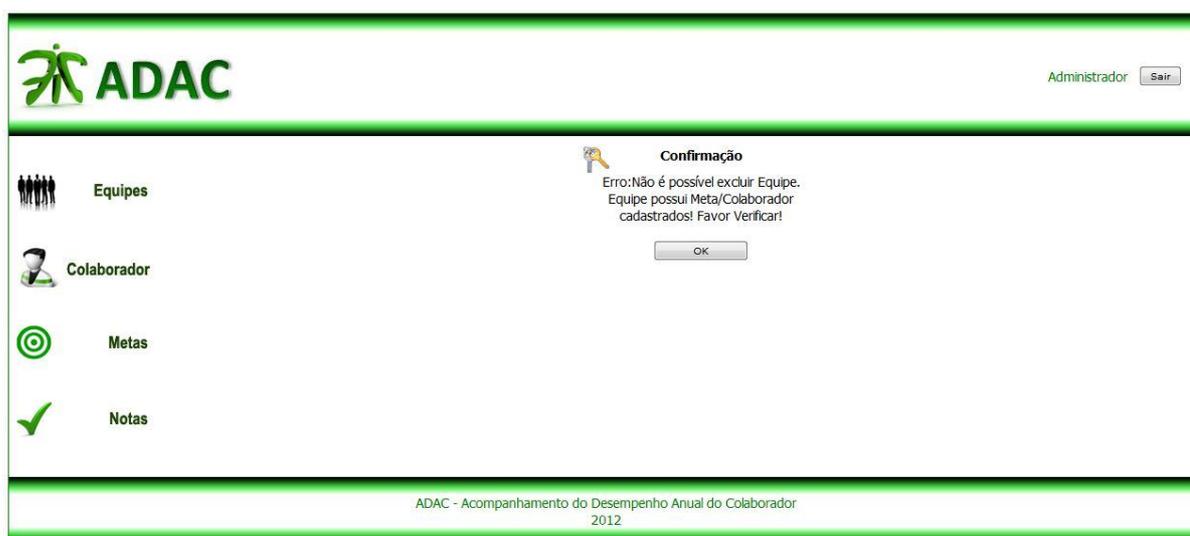


Figura 11 - Página de erro ao Excluir equipe que tenha Metas/Colaboradores Atribuídos no Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok” usuário direcionado para página de lista de Equipes, exemplificada anteriormente.

Usuário clicar em OK e sistema excluir equipe e a mensagem abaixo é exibida:



Figura 12 - Página de confirmação de Exclusão de Equipe do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok” usuário direcionado para página de lista de Equipes, exemplificada anteriormente.

4.4 Cadastro de Colaboradores

Para realizar o cadastro de um novo colaborador no sistema, basta clicar no ícone “Colaboradores”, localizado no menu, do lado esquerdo do sistema.

Ao clicar no ícone “Colaboradores”, o usuário é direcionado para a página de “Lista de Colaboradores”:



Figura 13 - Página de lista de Colaboradores do Sistema
Fonte – A autora

No formulário “Lista de Colaboradores” é possível:

Cadastrar novo Colaborador:

Para cadastrar novo Colaborador, o usuário tem que clicar no botão “Novo”, localizado na parte superior central do formulário. Ao clicar em “Novo”, sistema direciona usuário para tela de “Cadastro de Colaboradores”, onde o usuário deve informar o nome do novo Colaborador:



Figura 14 - Página de Cadastro de Colaboradores do Sistema
Fonte – A autora

Ao informar o nome do novo Colaborador e clicar em “Ok” novo colaborador é salvo no Banco de Dados “Adac”, na tabela “colaborador” e é apresentada a mensagem de “cadastro realizado com sucesso!” para o usuário:



Figura 15 - Página de confirmação de Cadastro de Colaboradores do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok” usuário é direcionado para página de lista de Colaboradores, exemplificada anteriormente.

Caso o nome do Colaborador já esteja cadastrado, sistema impede o cadastro do colaborador com mesmo nome, informando a mensagem ao usuário:

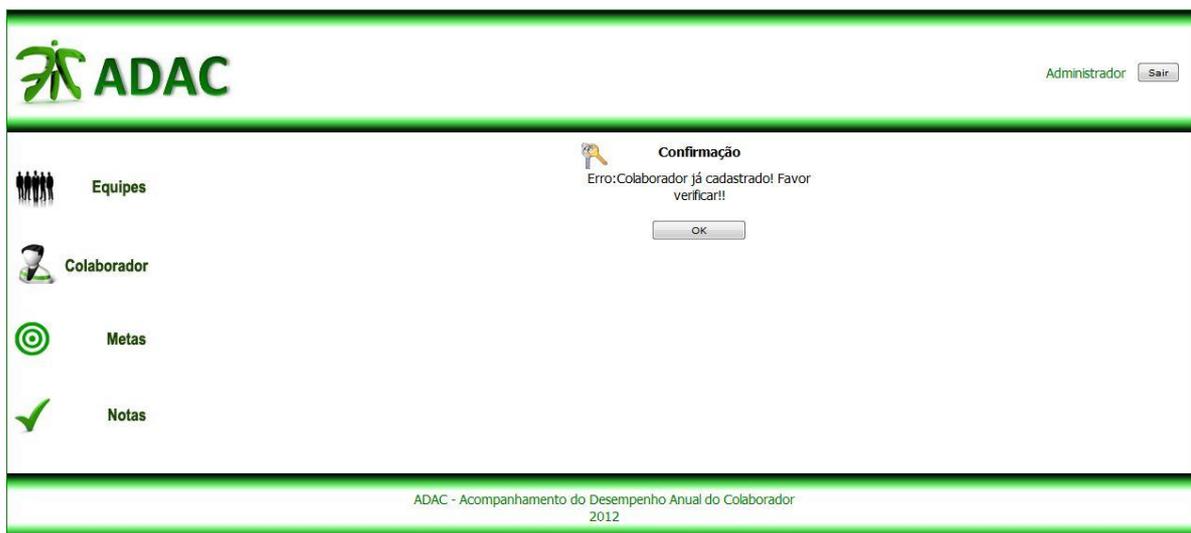


Figura 16 - Página de erro ao cadastrar/alterar colaboradores com mesmo nome do Sistema
Fonte – A autora

Caso colaborador não possua cadastro no sistema, o cadastro é efetuado com sucesso e a mensagem abaixo é exibida ao usuário:



Figura 17 - Página de confirmação de cadastro de Colaboradores do Sistema
Fonte – A autora

Alterar Colaborador

Para editar o nome do Colaborador cadastrado no sistema, o usuário deve clicar no ícone “Alterar”, localizado na frente do nome do colaborador. Ao clicar em alterar, sistema apresenta tela de “Alteração de Cadastro”, onde o usuário altera o nome do colaborador.

Código: 4
Nome: Ana Beatriz

OK Cancelar

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador
2012

Figura 18 - Página de alteração de cadastro de colaboradores do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok”, aparece confirmação de alteração de cadastro de Colaborador para usuário, e ao clicar em “Ok” usuário é direcionado para página de lista de Colaboradores, exemplificada anteriormente.

Confirmação
Alteração realizada com sucesso!

OK

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador
2012

Figura 19 - Página de confirmação de alteração de colaboradores do Sistema
Fonte – A autora

Excluir Colaborador

Para excluir Colaborador cadastrado no sistema, o usuário deve clicar no ícone “Excluir”, localizado na frente do nome do colaborador. Ao clicar em “Excluir”, sistema apresenta tela de confirmação de exclusão onde:

Usuário clicar em OK e excluir o colaborador com sucesso:



Figura 20 - Página de confirmação de exclusão de colaboradores do Sistema
Fonte – A autora

Usuário clicar em OK e sistema excluir colaborador e a mensagem abaixo é exibida:

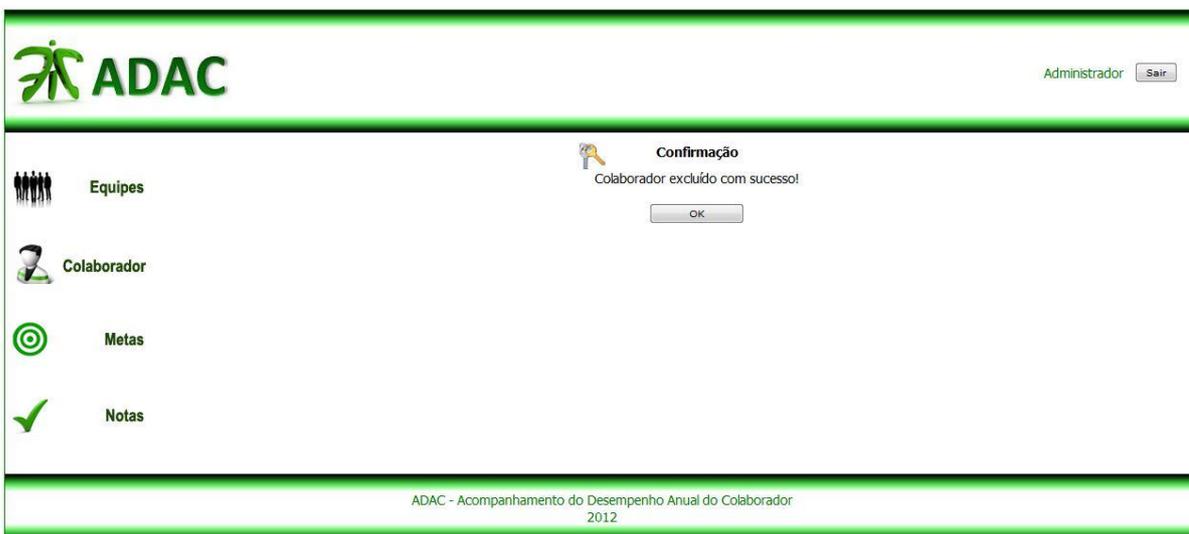


Figura 21 - Página de mensagem de confirmação de exclusão de colaboradores do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok” usuário direcionado para página de lista de Colaboradores, exemplificada anteriormente.

4.5 Cadastro de Metas

Para realizar o cadastro de um nova Meta no sistema, basta clicar no ícone “Metas”, localizado no menu, do lado esquerdo do sistema.

Ao clicar no ícone ”Metas”, o usuário é direcionado para a página de “Lista de Metas”:

Meta	Descrição	Ano	Tipo	Alterar	Excluir
Atender Telefone	Atendimento por Telefone	2012	Normal		
Desenvolver	Desenvolver Jogos	2012	Alta		
Manter predio limpo	Manter instalações prediais	2012	Normal		
Meta para Desenvolvimento	Meta para Desenvolvimento	2012	Normal		
Teste	Teste	2222	Normal		

Figura 22 - Página de lista de Metas do Sistema
Fonte – A autora

No formulário “Lista de Metas” é possível:

Cadastrar nova Meta:

Para cadastrar nova Meta, o usuário tem que clicar no botão “Novo”, localizado na parte superior central do formulário. Ao clicar em “Novo”, sistema direciona usuário para tela de “Cadastro de Metas”, onde o usuário deve informar a meta, ano, descrição, tipo e Equipe:

Figura 23 - Página de cadastro de Metas do Sistema
Fonte – A autora

Ao informar a meta, ano, descrição, tipo e Equipe e clicar em “Ok” nova meta é salva no Banco de Dados “Adac”, na tabela “metas” e é apresentada a mensagem “cadastro realizado com sucesso!” para o usuário:

Figura 24 - Página de confirmação de cadastro de metas do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok” usuário é direcionado para página de lista de Metas, exemplificada anteriormente.

Alterar Meta

Para editar Meta cadastrada no sistema, o usuário deve clicar no ícone “Alterar”, localizado na frente da meta. Ao clicar em alterar, sistema apresenta tela de “Alteração de Cadastro”, onde o usuário altera os dados que desejar da meta:

Figura 25 - Página de alteração de metas do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok”, aparece confirmação de alteração de cadastro da Meta para usuário, e ao clicar em “Ok” usuário é direcionado para página de lista de metas, exemplificada anteriormente.

Figura 26 - Página de mensagem de confirmação de cadastro de metas do Sistema
Fonte – A autora

Excluir Meta

Para excluir Meta cadastrada no sistema, o usuário deve clicar no ícone “Excluir”, localizado na frente da Meta. Ao clicar em “Excluir”, sistema apresenta tela de confirmação de exclusão onde:

Usuário clicar em OK e excluir a meta com sucesso:



Figura 27 - Página de confirmação de exclusão de Metas do Sistema
Fonte – A autora

Usuário clicar em OK e sistema excluir meta e a mensagem abaixo é exibida:

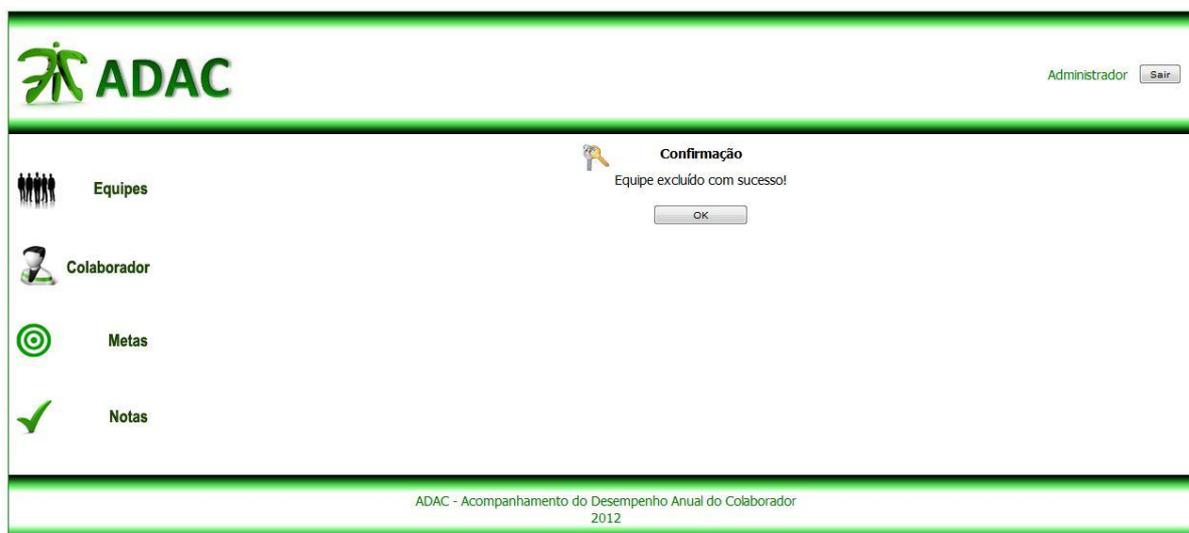


Figura 28 - Página de mensagem de confirmação de meta excluída do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em "Ok" usuário direcionado para página de lista de Metas, exemplificada anteriormente.

Caso a meta tenha nota/equipe atribuída a ela, sistema impede a exclusão da meta informando a mensagem ao usuário:

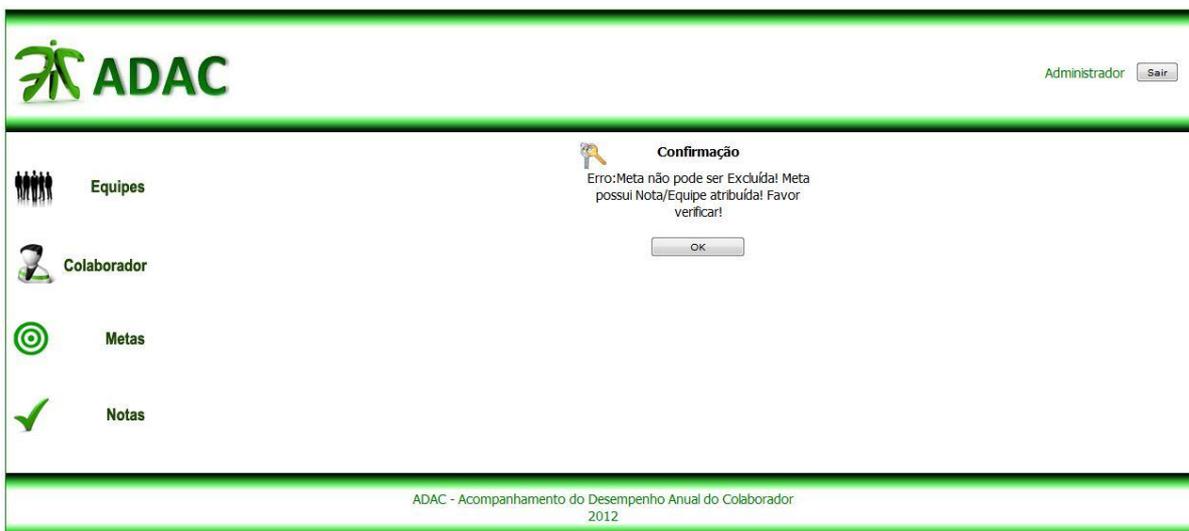


Figura 29 - Página de mensagem de erro excluir meta que possua Nota/Equipe atribuída sistema
Fonte – A autora

4.6 Atribuir Notas

Para realizar o Nota a Meta no sistema, basta clicar no ícone “Notas”, localizado no menu, do lado esquerdo do sistema.

Ao clicar no ícone “Notas”, o usuário é direcionado para a página de “Lista de Notas”:

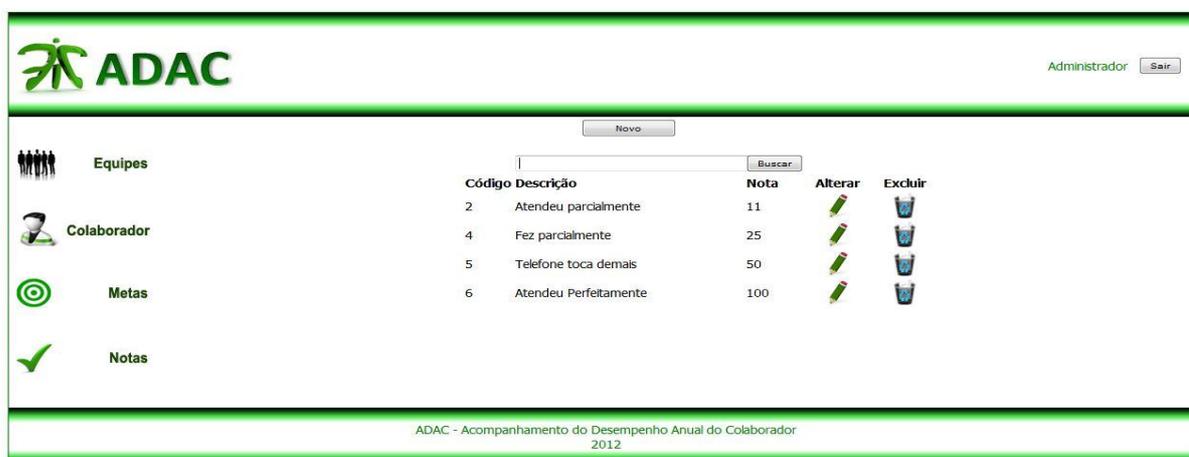


Figura 30 - Página de lista de Notas do Sistema
Fonte – A autora

No formulário “Lista de Notas” é possível:

Atribuir nova Nota:

Para cadastrar nova Nota, o usuário tem que clicar no botão “Novo”, localizado na parte superior central do formulário. Ao clicar em “Novo”, sistema

direciona usuário para tela de “Atribuir Notas”, onde o usuário deve informar a Nota, Descrição e a Meta:

Figura 31 - Página de cadastro de Notas do Sistema
Fonte – A autora

Ao informar a Nota, Descrição e a Meta e clicar em “Ok” nova meta é salva no Banco de Dados “Adac”, na tabela “metas” e é apresentada a mensagem de “cadastro realizado com sucesso!” para o usuário:

Figura 32 - Página de confirmação de cadastro de Notas do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok” usuário é direcionado para página de lista de Notas, exemplificada anteriormente.

Alterar Nota

Para editar Nota cadastrada no sistema, o usuário deve clicar no ícone “Alterar”, localizado na frente da Nota. Ao clicar em alterar, sistema apresenta

tela de “Alteração de Nota”, onde o usuário altera os dados que desejar da nota:

Figura 33 - Página de alteração de Notas cadastradas no Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok”, aparece confirmação de alteração de cadastro da Nota para usuário, e ao clicar em “Ok” usuário é direcionado para página de lista de Notas, exemplificada anteriormente.

Figura 34 - Página de mensagem de confirmação de alteração de Notas do Sistema
Fonte – A autora

Excluir Meta

Para excluir Nota cadastrada no sistema, o usuário deve clicar no ícone “Excluir”, localizado na frente da Nota. Ao clicar em “Excluir”, sistema apresenta tela de confirmação de exclusão onde:

Usuário clicar em OK e excluir a meta com sucesso:

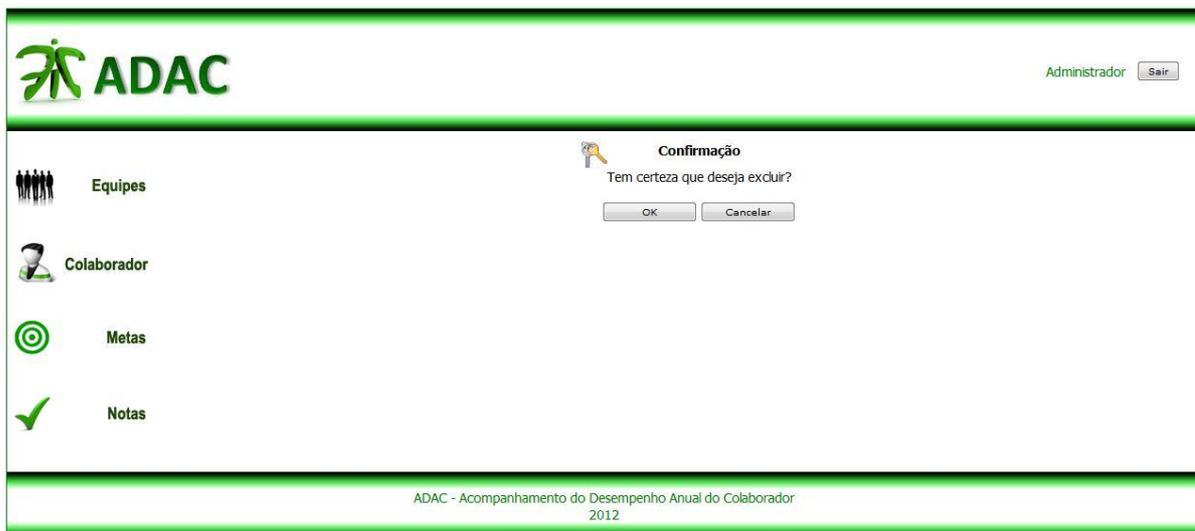


Figura 35 - Página de confirmação de exclusão de Nota do Sistema
Fonte – A autora

Usuário clicar em OK e sistema excluir meta e a mensagem abaixo é exibida:

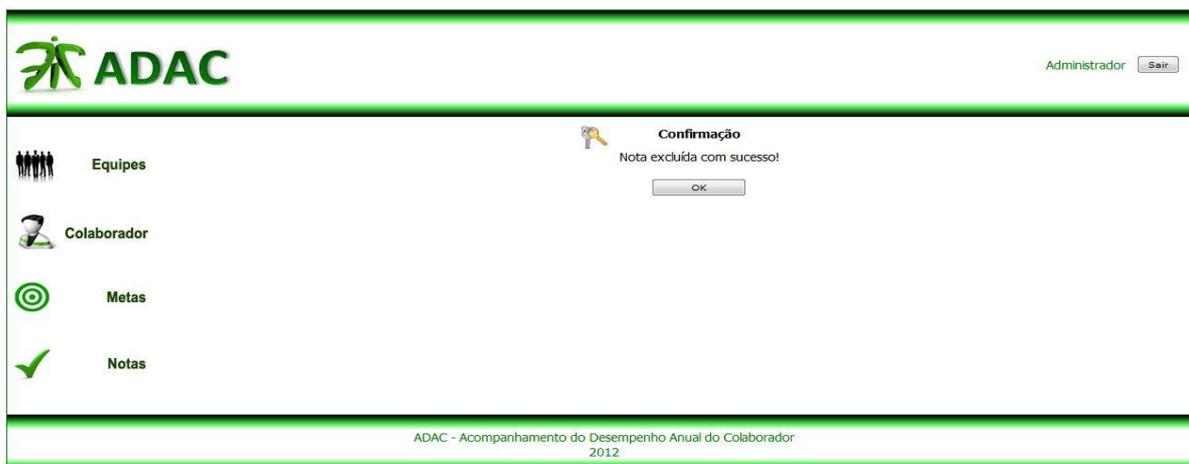


Figura 36 - Página de confirmação de exclusão de Nota do Sistema
Fonte – A autora

Ao clicar em “Ok” usuário direcionado para página de lista de Notas, exemplificada anteriormente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento do projeto foi possível colocar em prática conceitos vistos durante as aulas ministradas no curso de Especialização em Engenharia de Software – Universidade Federal do Paraná (UFPR), sendo de fundamental importância para conclusão do projeto com êxito.

Utilizar a metodologia RUP na documentação deste software necessitou de grande esforço. Porém foi possível notar que a divisão de tarefas, controle de tempo e especificação de requisitos são de fundamental importância quando pretende-se desenvolver softwares com qualidade, aliados a uma metodologia.

Segue abaixo algumas melhorias futuras para o ADAC:

- Acesso ao sistema em módulos diferentes, identificados por senha, para melhor confiabilidade do sistema, pois neste módulo todos os coordenadores possuem apenas um login de Admin para acesso.

- Definir metas para cada colaborador individualmente
- Relatórios para o acompanhamento do rendimento individual e por equipes.

Referências Bibliográficas

COSTA, Maria. **Apostila de Normas Técnicas. Monografias: considerações gerais da Universidade Federal do Paraná.** Curitiba, 2011.

BLAHA, Michael e RUMBAUGH, James. **Modelagem e Projetos Baseados em objetos com UML 2**, 2 edição, Rio de Janeiro, 2006.

LARMAN, Craig. **Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientado a objetos e ao desenvolvimento iterativo.** 3. ed. Porto Alegre, 2007.

MEDEIROS, Ernani Sales de. **Desenvolvendo Software com UML 2.0: definitivo.** Pearson Makron Books, 2004, São Paulo.

WOJCIECHOWSKI, Jaime. **EES RUP Aula 1.ppt.** UFPR – Universidade Federal do Paraná. Especialização em Engenharia de Software. Disciplina de Engenharia de Software, 2010.

RUMBAUCH, Grady; BOOCH, James e JACOBSON, Ivan. **UML Guia do usuário**, 2 edição, Rio de Janeiro, 2005.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software.** 6. ed. Addison Wesley, São Paulo, 2003.

FERRARI, Fabrício Augusto. **Crie Banco de Dados em MySQL.** São Paulo, 2007.

APÊNDICES

APÊNDICE A

VISÃO

Introdução

A finalidade deste documento é coletar, analisar e definir as necessidades e características de nível superior do ADAC (Acompanhamento do Desenvolvimento Anual Corporativa). Este documento relaciona os recursos de que os usuários e envolvidos no problema necessitam para melhorar a forma de armazenamento de informações. Os detalhes de como o ADAC atende a essas demandas estão descritos nas especificações suplementares e de caso de uso.

Posicionamento

Descrição do Problema

O problema	Falta de controle sobre o desempenho das equipes de determinada corporação.
Afeta	Coordenadores e colaboradores.
cujo impacto é	Não ter um sistema que gerencie metas e notas dadas ao desempenho das equipes de determinada corporação durante os anos, e não é possível destacar as competências dessas equipes, e também não é possível acompanhar o desenvolvimento da empresa via sistema.
uma boa solução seria	Oferecer um sistema que armazene tais informações e que todos os colaboradores possam acessar de qualquer lugar (Internet) e por este sistema acompanhar as metas de todas as equipes e as notas.

Sentença de Posição do Produto

Para	Colaboradores
Quem	Coordenadores, colaboradores pertencentes a uma mesma empresa.
O (nome do produto)	É um software.
Que	Armazena e compartilha informações sobre as metas e notas de equipes.
Diferente de	Armazenar tais dados em planilhas em uma única máquina.
Nosso produto	Um ambiente unificado, restrito aos participantes.

Descrições dos Envolvidos e Usuários

O sistema está direcionado a todas pessoas que trabalham em algum setor da VP Consultoria, seja ele de qualquer área.

Resumo dos Envolvidos

Nome	Descrição	Responsabilidades
Coordenador	Coordena equipes de determinada área.	Cadastra colaboradores, cadastra equipes, cadastra metas para a equipe que coordena, atribui notas aos metas da equipe através da análise do trabalho realizado durante o ano, cadastra observações(habilidades/dificuldades) da equipe.
Colaborador	Participa de determinada equipe.	Verifica as metas cadastradas pelos coordenadores a serem cumpridas para o ano, verifica nota obtidas.

Resumo dos Usuários

Nome	Descrição	Envolvido
Coordenador	Cadastra equipe, cadastra colaboradores, cadastra metas para equipes e atribui notas a metas.	Auto-representado
Colaborador	Visualiza notas, visualiza metas a serem cumpridas pelas equipes.	Auto-representado

Ambiente do Usuário

Os coordenadores e colaboradores terão acesso a um web-site onde será compartilhada metas e notas aos colaboradores. Poderão acessar de

qualquer lugar com internet. Haverá dois níveis de acesso: Administrador e usuário, cada um com páginas restritas e diferenciadas. Os coordenadores terão uma página onde poderão cadastrar equipes, cadastrar colaboradores, cadastrar metas para equipes, atribuir notas para metas da equipe.

O acesso dos coordenadores é unificado com mesmo login e mesma senha:

Usuário: Admin

Senha: adac9856

Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários

Necessidade	Prioridade	Preocupações	Solução Atual	Soluções Propostas
Cadastrar Equipes	Alta	Identificação da Meta para a Equipe	Preencher planilhas	Criar página onde os coordenadores cadastrem equipes.
Cadastrar Colaboradores	Media	Identificação do Colaborador na Equipe	Não há.	Criar página onde os coordenadores cadastrem colaboradores.
Cadastrar metas	Alta	Identificação dos usuários envolvidos	Preencher planilhas	Criar página onde o coordenador cadastre metas
Atribuir Nota	Alta	Identificação dos usuários envolvidos	Não há.	Criar página onde os coordenadores atribuam notas a metas.
Consultar metas	Media	Identificação dos usuários envolvidos	Coordenador envia por email.	Criar página onde o colaborador consulta as metas das equipes.
Consultar notas	Media	Identificação dos usuários envolvidos	Colaborador solicita por email	Criar página onde o colaborador as notas das metas.

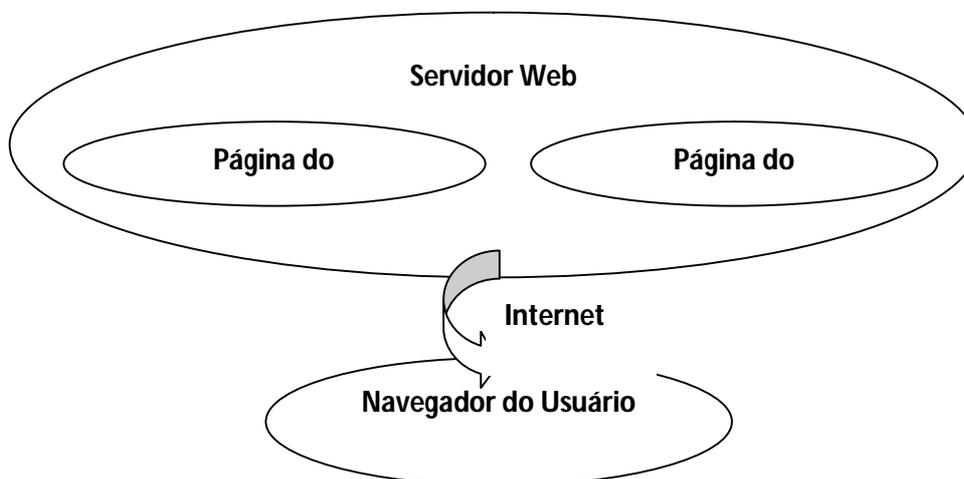
Alternativas e Concorrência

Atualmente não existem ferramentas que atendam a esta demanda em específico.

Visão Geral do Produto

O sistema terá páginas web onde os coordenadores e colaboradores terão um local apropriado e restrito para interação e compartilhamento de

informações. Graficamente o sistema pode ser representado da seguinte forma:



Perspectiva do Produto

Benefícios para o usuário	Recursos do sistema
Cadastrar Equipe	Página para cadastro de Equipes.
Cadastrar Colaborador	Página para cadastro de Colaborador.
Cadastrar Metas	Página para cadastro de Metas para Equipes
Atribuir Nota	Página para cadastro de Notas para Metas.
Consultar Metas	Páginas para consulta de metas cadastradas
Consultar Notas	Página para consulta de notas cadastradas.

Suposições e Dependências

O sistema precisará de um servidor Web, que pode ser próprio ou não com suporte a banco de dados, Java e que disponibilidade de 24 horas no ar. Também será necessário um domínio registrado. Coordenadores terão senha e usuário padrão para acesso ao sistema e colaboradores receberão url de acesso ao sistema. Uma vez o sistema implantado, os usuários só precisam ter acesso a Internet através de um navegador. O sistema deve ser compatível com os padrões Web existentes (HTML, Java, TCP/IP) e de usabilidade.

APÊNDICE B

CASOS DE USO NEGOCIAIS

Introdução

Finalidade

A finalidade deste documento é fornecer o esclarecimento, ao cliente e a equipe do projeto, sobre os fluxos possíveis no processo de negócio do produto em desenvolvimento, bem como fornecer suporte a outros documentos derivados deste.

Escopo

Este documento foi feito para suprir as demandas do ADAC.

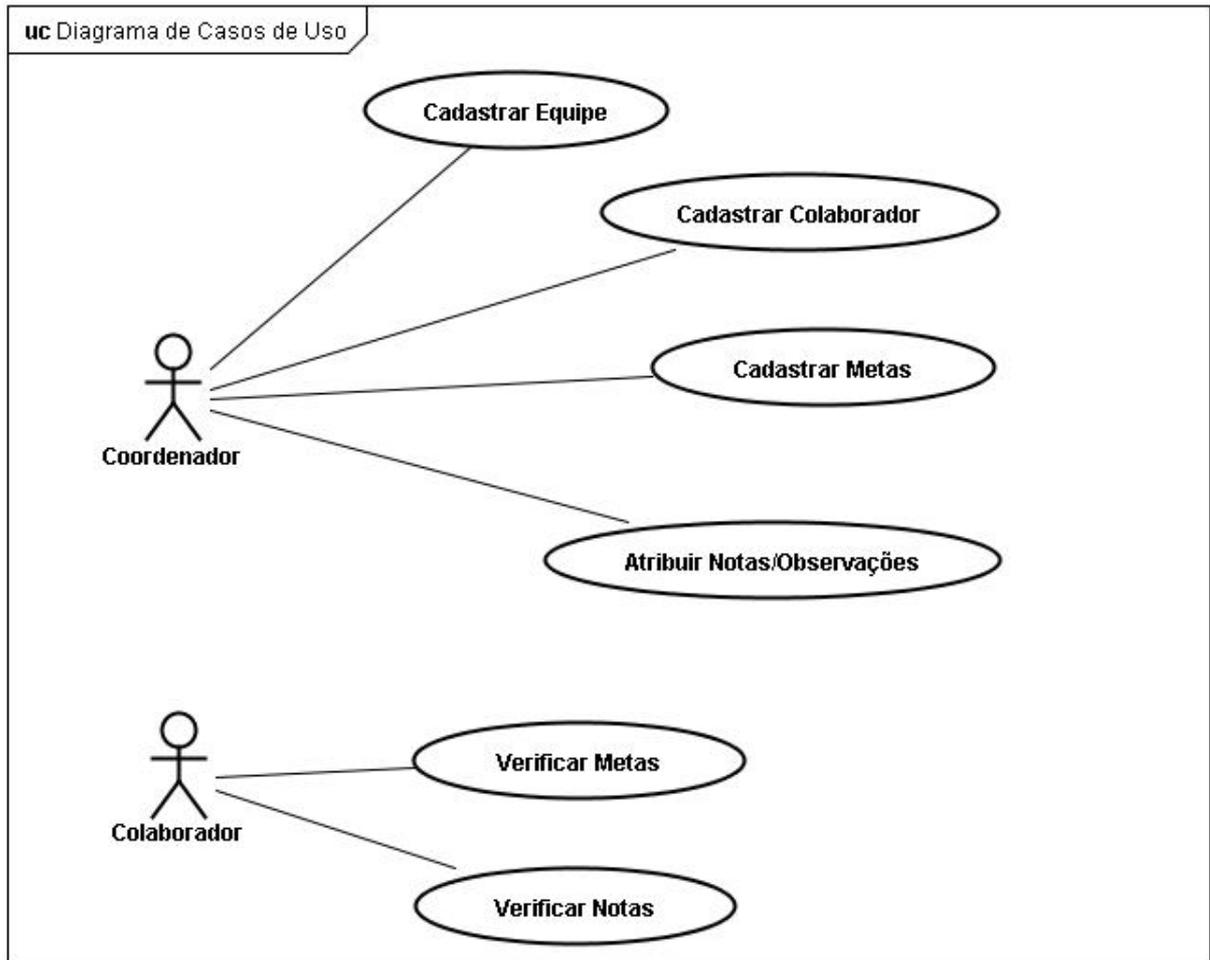
Referências

O desenvolvimento deste documento foi baseado na documentação do RUP.

Visão Geral

O documento de Casos de Uso Negociais Macro, deverá fornecer o diagrama de casos de uso e uma descrição resumida dos mesmos.

Diagrama de Casos de Uso



Casos de Uso

UC – Cadastrar Equipe

Descrição

Este Caso de Uso serve para cadastrar equipe para o ADAC.

UC – Cadastrar Colaborador

Descrição

Este Caso de Uso serve para cadastrar colaborador para o ADAC.

UC – Cadastrar Metas

Descrição

Este Caso de Uso serve para cadastrar metas para a equipe no ADAC.

UC – Atribuir notas/Observações**Descrição**

Este Caso de Uso serve para atribuir notas e observações a metas no ADAC.

UC – Verificar Metas**Descrição**

Este Caso de Uso serve para que o colaborador verifique as metas registradas pelo coordenado no ADAC.

UC – Verificar Notas**Descrição**

Este Caso de Uso serve para que o colaborador verifique as notas registradas pelo coordenador no ADAC.

APÊNDICE C

GLOSSÁRIO DE NEGÓCIOS

Introdução

O Glossário de Negócios visa apresentar ao leitor os termos utilizados neste documento.

Finalidade

O Glossário de Negócios tem por finalidade explicar ao leitor os termos técnicos utilizados neste documento.

Escopo

O escopo deste glossário engloba os artefatos gerados no ADAC.

Referências

Seguem os documentos que servem de referência para os termos deste Glossário de Negócios

ADAC - Documento de Visão.docx
ADAC – Documento de Requisitos.docx

Visão Geral

O glossário está estruturado com os termos em ordem alfabética com o termo em negrito e sua respectiva definição logo abaixo.

Definições

2.1 Aplicação Web

Termo utilizado para designar, de forma geral, sistemas de informática projetados para utilização através de um navegador, na *internet* ou em redes privadas (*Intranet*);

2.2 Backup

Cópia de Segurança;

2.3 Banco de Dados

Conjuntos de dados com uma estrutura regular que organizam informação. Um banco de dados normalmente agrupa informações utilizadas para um mesmo fim;

2.4 Desktop

Computador de Mesa;

2.5 E-mail

Correio Eletrônico, método de correspondência através da *Internet*;

2.6 Interface

Meio de comunicação entre o usuário e o computador;

2.7 Internet

Conglomerado de redes em escala mundial de milhões de computadores interligados que permite o acesso a informações e todo tipo de transferência de dados;

2.8 Logins

Entrada no sistema. Identificação de um usuário perante um computador ou sistema. Fazer o *login* é o ato de dar a sua identificação ou nome de usuário ao computador ou ao sistema;

2.9 Protótipo

Produto que ainda não foi comercializado, mas está em fase de testes ou de planejamento. Versão parcial e preliminar de um novo sistema de computador ou de um novo programa, destinada a teste e aperfeiçoamento;

2.10 Software

Qualquer programa ou grupo de programas que instrui o *hardware* (parte física dos computadores) sobre a maneira como ele deve executar uma tarefa, inclusive sistemas operacionais, processadores de texto e programas de aplicação;

2.11 Web

Rede de documentos em formato HTML que estão interligados e espalhados em servidores do mundo inteiro;

2.12 Web Services

Solução utilizada na integração de sistemas e na comunicação entre aplicações diferentes. Com esta tecnologia é possível que novas aplicações possam interagir com aquelas que já existem e que sistemas desenvolvidos em plataformas diferentes sejam compatíveis;

APÊNDICE D

REGRAS DE NEGÓCIOS

Introdução

As regras de negócios definem quais os comportamentos, restrições e validações que é utilizada no software. Cada ação definida para o usuário do sistema é baseada em uma determinada regra de negócio.

Finalidade

As regras de Negócio têm por finalidade validar dados e impor regras ao sistema.

Escopo

O projeto que está associado às regras descritas neste documento é o ADAC – Acompanhamento do Desempenho Anual Corporativa.

Visão Geral

Este documento é composto por todas as regras de negócio que compõe o ADAC. As regras de Negócio estão divididas de acordo com os atores do sistema para facilitar na elaboração das mesmas.

Definições

Abaixo estão dispostas as regras de Negócio, classificadas por atores e regras, todas dispostas em ordem alfabética.

Perfil Geral

Haverá uma tela de login que identificará o usuário e seu nível de acesso (apenas coordenador possuem login). Cada ator terá seu perfil e este não poderá visualizar o nível do outro.

Coordenador

2.2.1 Cadastrar Equipe

R1 Não é possível cadastrar equipes com mesmo nome.

R2 Não é possível excluir equipes que tenham colaboradores ou metas atribuídas a ela.

2.2.2 Cadastrar Colaborador

R1 Não é possível cadastrar colaboradores com mesmo nome

2.2.3 Cadastrar Meta

R1 é possível cadastrar Metas com mesmo nome.

R2 Não é possível excluir metas que tenham notas e equipes atribuídas a ela.

2.2 Colaborador

2.3.1 Visualizar Notas

R1. O colaborador terá acesso para visualizar notas de todas metas.

2.3.2 Visualizar Metas

R1. O colaborador terá acesso para visualizar todas metas de todas equipes.

APÊNDICE E

PROTÓTIPOS DE INTERFACES

Introdução

O protótipo de Interface contém as interfaces do sistema, ainda em forma de esboços.

Finalidade

Com a prototipação de interfaces é possível especificar os requisitos necessários para a elaboração correta do sistema. Utilizar a prototipação é uma opção econômica para alcançar os objetivos antes mesmo de desenvolver o software. Dessa forma é possível garantir que o sistema correto está sendo criado antes de desperdiçar tempo e recursos na implementação.

Escopo

O escopo deste documento engloba as interfaces geradas no ADAC.

Referências

Seguem os documentos que servem de referência para elaboração das interfaces:

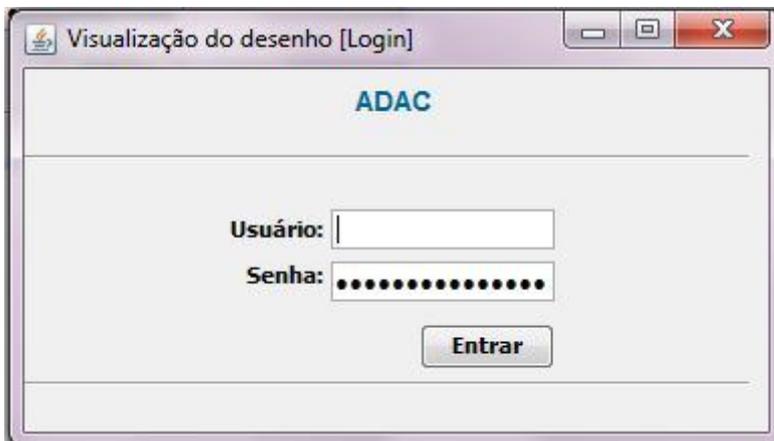
ADAC - Documento de Visão.docx
ADAC – Documento de Requisitos.docx

Visão Geral

O documento está estruturado com as interfaces na seguinte ordem: primeiro as Interfaces do Coordenador e logo após as interfaces dos colaboradores.

Protótipo das Interfaces

Login



Visualização do desenho [Login]

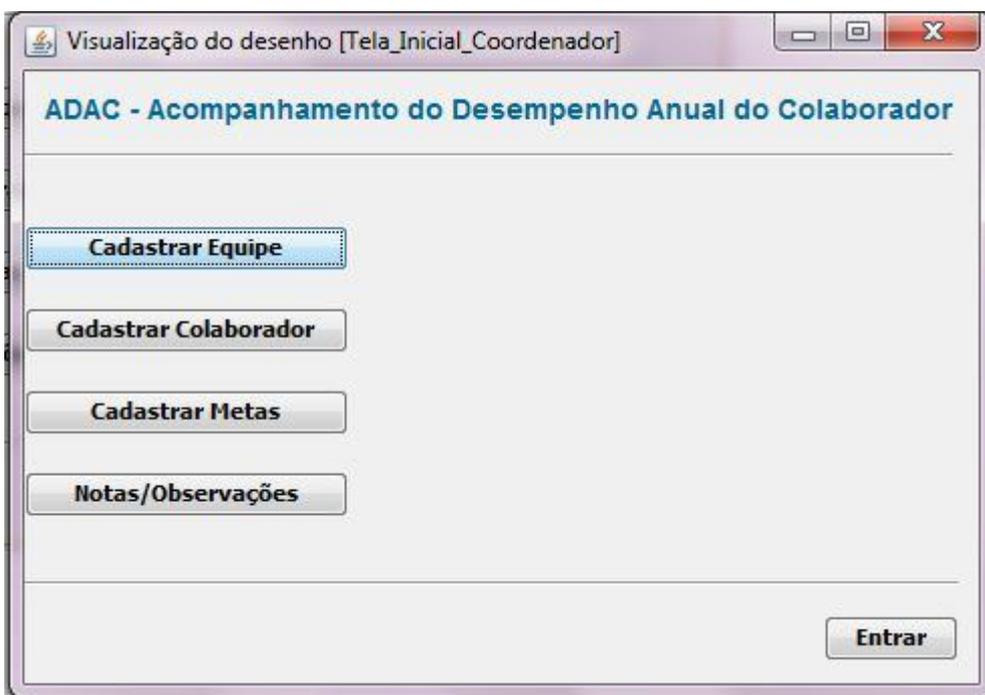
ADAC

Usuário:

Senha:

Entrar

Interface Inicial – Coordenador



Visualização do desenho [Tela_Inicial_Coordenador]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

Entrar

Figura 1 – Protótipo: Interface Inicial - Coordenador

Lista Equipe

Visualização do desenho [CadastroEquipe]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Novo

Buscar

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

Código	Nome Equipe

Cadastro de Equipe

Visualização do desenho [CadastroEquipeDados]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

Nome Equipe

ok **Cancelar**

Lista de Colaborador

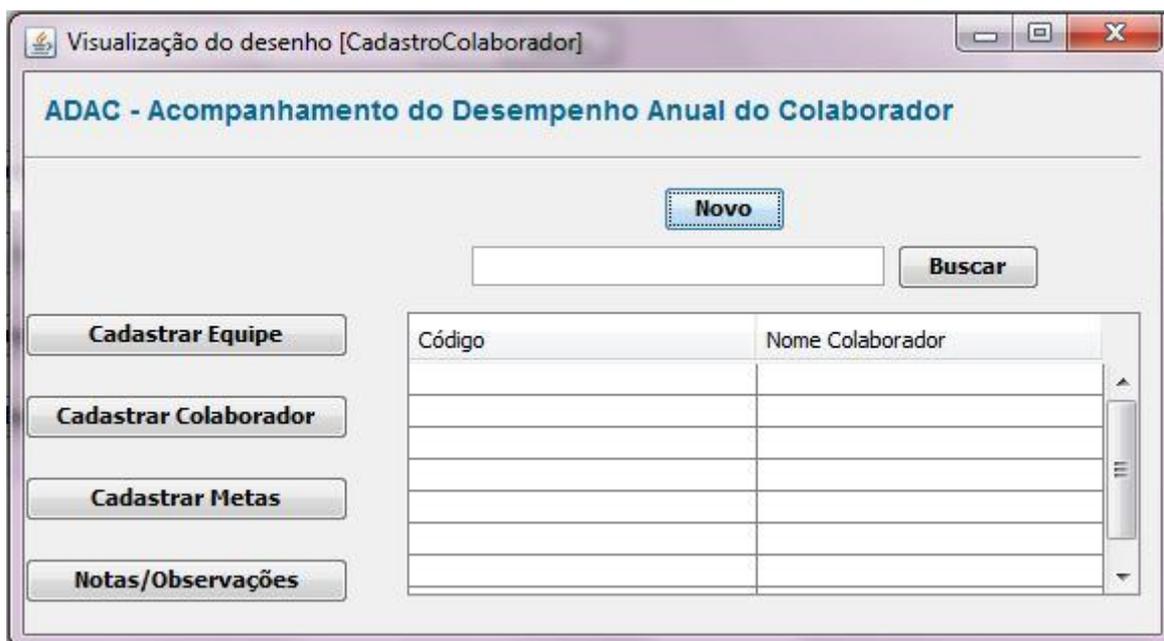


Figura 2 – Protótipo: Interface Lista de Colaborador

Cadastro de Colaborador

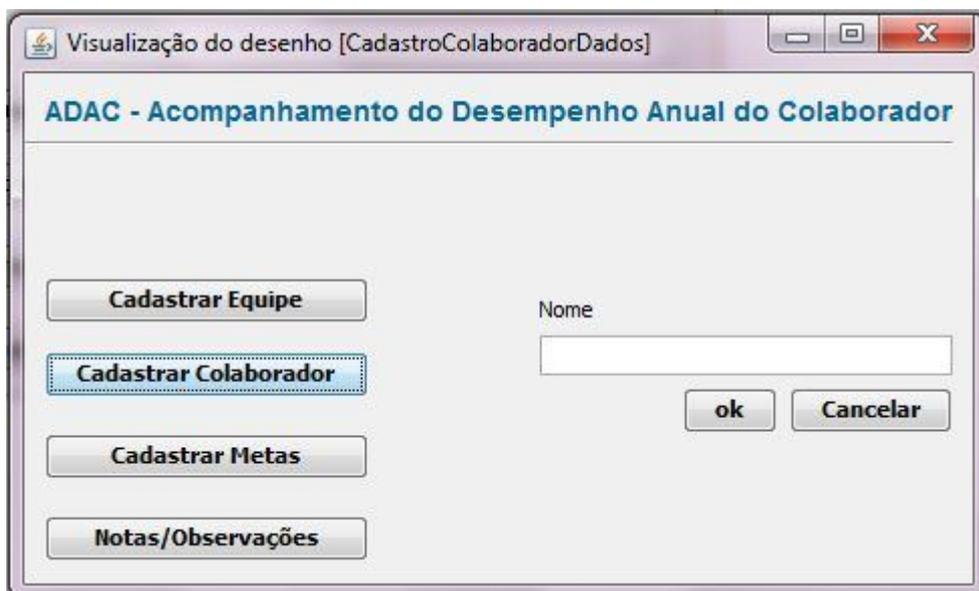


Figura 3 – Protótipo: Interface Cadastro de Colaborador.

Lista de Metas

Visualização do desenho [CadastroMeta]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Novo

Buscar

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

Código	Meta

Figura 4 – Protótipo: Interface Lista de Metas.

Cadastro de Metas

Visualização do desenho [CadastroMeta]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

Meta

Ano

Descrição

Prioridade

Equipe

0

ok Cancelar

Figura 5 – Protótipo: Interface de Cadastro de Metas.

Lista de Notas

Visualização do desenho [CadastroEquipe]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Novo

Buscar

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

Código	Nome Equipe

Figura 6 – Protótipo: Interface de Lista de Notas.

Cadastro de Notas

Visualização do desenho [CadastroNotas]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

Nota

Observação

Meta

ok Cancelar

Figura 7 – Protótipo: Interface de Cadastro de Notas.

Interface Inicial – Colaborador

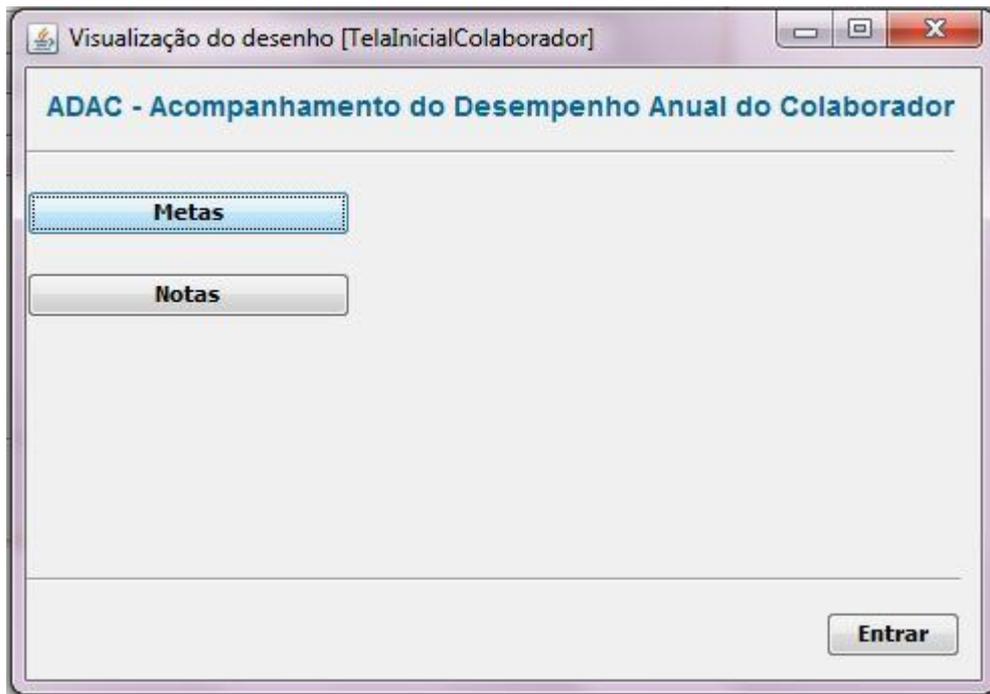


Figura 9 – Protótipo: Interface Inicial – Colaborador.

Verifica Metas

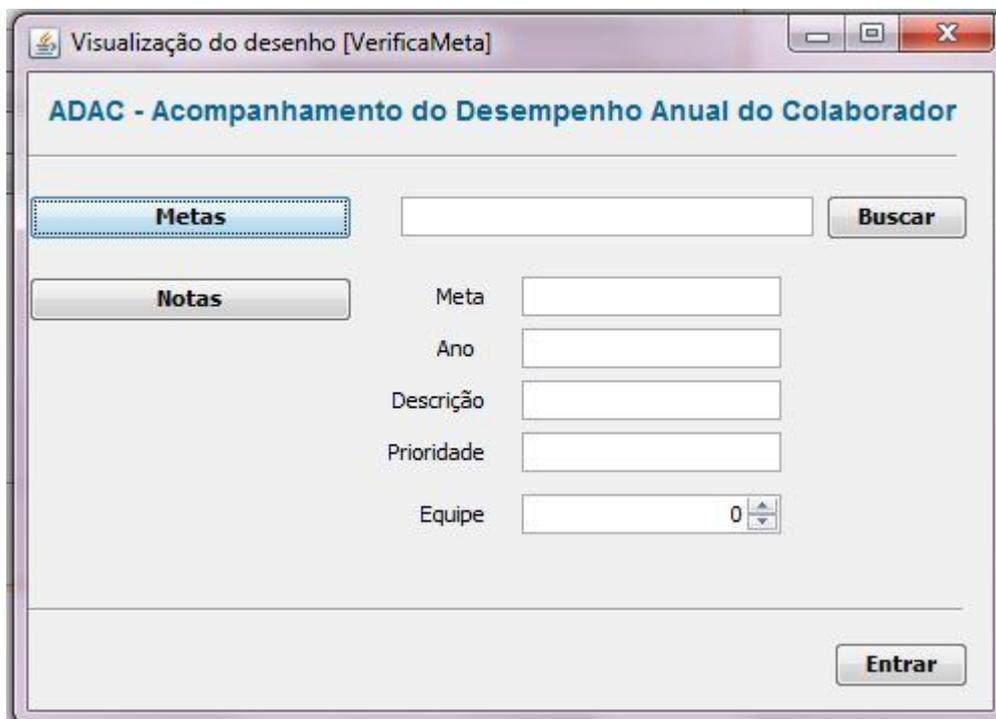
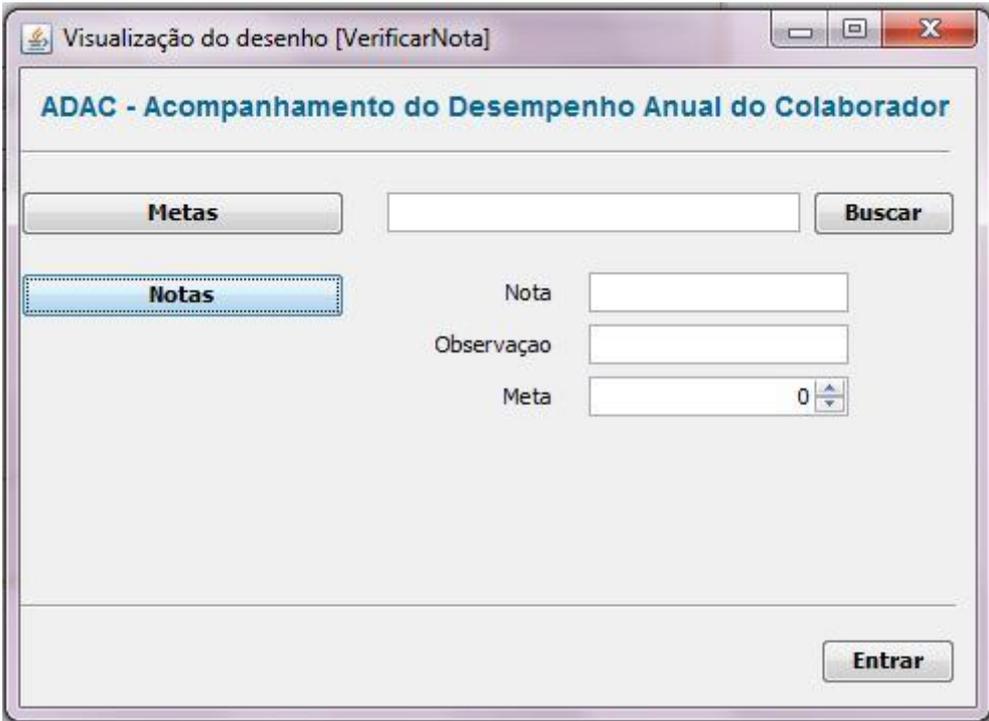


Figura 10 – Protótipo: Interface Verifica Metas.

Verifica Notas



Visualização do desenho [VerificarNota]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Metas **Buscar**

Notas

Nota

Observação

Meta

Detailed description: This is a software prototype window titled 'Visualização do desenho [VerificarNota]'. The main content area is titled 'ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador'. It features two tabs: 'Metas' and 'Notas'. The 'Metas' tab is currently selected, showing a search bar and a 'Buscar' button. The 'Notas' tab is visible but inactive. Below the tabs, there are three input fields: 'Nota' (a text box), 'Observação' (a text box), and 'Meta' (a text box containing the number '0' and a small up/down arrow button). At the bottom right of the window is an 'Entrar' button.

Figura 11 – Protótipo: Interface Verifica Notas.

APÊNDICE F

CASOS DE USO NEGOCIAIS MACRO

Introdução

Finalidade

A finalidade deste documento é fornecer o esclarecimento, ao cliente e a equipe do projeto, sobre os fluxos possíveis no processo de negócio do produto em desenvolvimento, bem como fornecer suporte a outros documentos derivados deste.

Escopo

Este documento foi feito para suprir as demandas do ADAC.

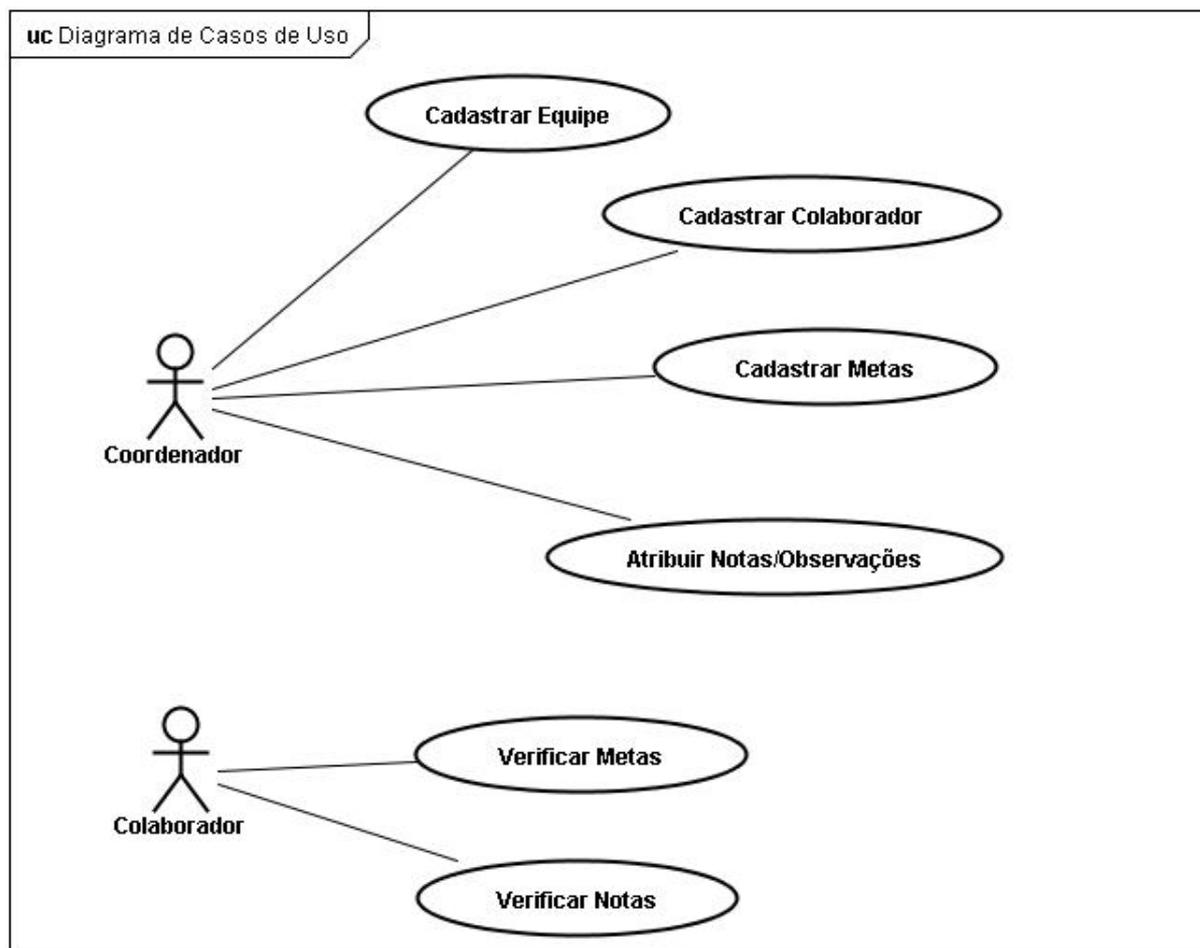
Referências

O desenvolvimento deste documento foi baseado na documentação do RUP.

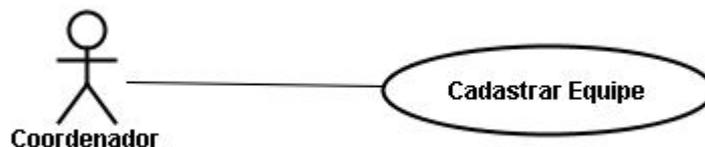
Visão Geral

O documento de Casos de Uso Negociais Macro, deverá fornecer o diagrama de casos de uso e uma descrição resumida dos mesmos.

Diagrama de Casos de Uso



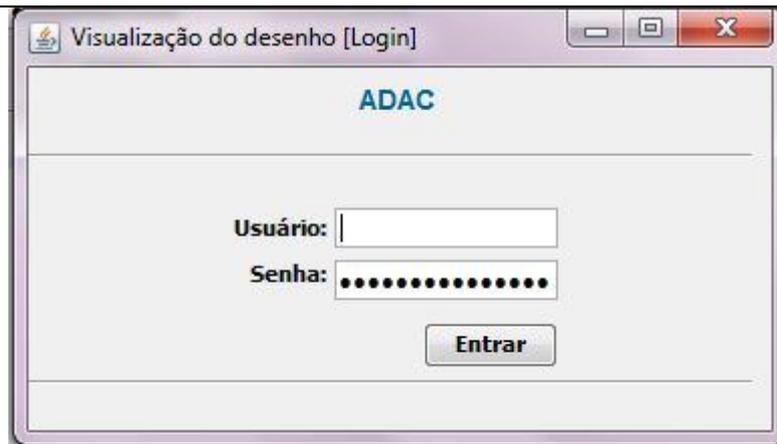
Casos de Uso - UC – Cadastrar Equipe



Caso de Uso	01 – Cadastrar Colaborador
Descrição	Uma nova equipe é inserida pela empresa. O coordenador solicita os dados para o cadastro e, então, efetiva o cadastro do sistema.
Pré- Condições	Este caso de uso pode iniciar somente se: <ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema tiver executado o UC – Login. 2. O usuário possuir permissão para cadastrar equipe.
Pós- Condições	Após o termino desde caso de uso o sistema deve: <ol style="list-style-type: none"> 1. Salvo os dados da nova equipe.
Atores	Coordenador
Fluxo de Eventos Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordenador solicita interface de acesso ao sistema. 2. O Sistema apresenta a interface de login. (DV1) 3. Coordenador informa login e senha. (E1) 4. Sistema confirma login e senha do coordenador. (E2) 5. Sistema fornece interface de interação. (DV2) 6. Coordenador solicita interface de “Cadastro de Equipe” 7. Sistema apresenta interface de Lista de Equipe. (DV3) 8. Coordenador seleciona Novo. (A1)(A2)(A3) 9. Sistema apresenta interface de Cadastro de Equipe (DV4) 10. Coordenador preenche os campos da tela (E3)(R1) 11. Coordenador clica no botão “Salvar” (A4) 12. O sistema consiste os dados na tela (E4)

	<p>13. O sistema salva novo Colaborador na tabela “Equipe”</p> <p>14. O sistema retorna a mensagem “Equipe Gravada com Sucesso!”</p> <p>15. O usuário clica no botão “Ok”</p> <p>16. O caso de uso é finalizado.</p>
<p>Fluxos Alternativos</p>	<p>A1. Coordenador seleciona Alterar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Alterar o Cadastro do Equipe?” 2. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) 3. Sistema mostra interface de cadastro da Equipe. (DV4) 4. O caso de uso é finalizado. <p>A2. Coordenador seleciona Excluir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Excluir a Equipe selecionada?” 2. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) (R2) 3. A Equipe é excluído 4. O caso de uso é finalizado. <p>A3. Coordenador seleciona Sair</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Sair?” 2. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) 3. O caso de uso é finalizado. <p>A4. Botão “Cancelar” pressionado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Cancelar o Cadastro da Equipe?” 2. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) 3. O caso de uso é finalizado.

	<p>A5. Botão “Não” pressionado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O Sistema retorna ao fluxo principal.
<p>Fluxos de Exceção</p>	<p>E1. Coordenador não informa login e senha.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem ao usuário: “Favor informar Login e Senha!” 2. O UC é reiniciado. <p>E2. Sistema não confirma <i>login</i> e senha.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem ao usuário: “Usuário ou senha inválido!” 2. O UC é reiniciado. <p>E3. O usuário não preenche todos os campos da tela.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema retorna a seguinte mensagem ao usuário: “Existe campos obrigatórios que devem ser devidamente preenchidos! Por favor, preencha os campos que estão em destaque!” 2. O sistema destaca os campos de preenchimento obrigatório que não foram preenchidos. 3. O UC é reiniciado. <p>E4. O sistema não consiste os dados na tela.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema verifica que já existe equipe com mesmo nome cadastrado no Sistema 2. O sistema retorna a seguinte mensagem: “A Equipe já está cadastrada. Favor verificar” 3. O UC é reiniciado.
<p>Data View</p>	<p>DV1 – Interface de Acesso ao Sistema</p>



Visualização do desenho [Login]

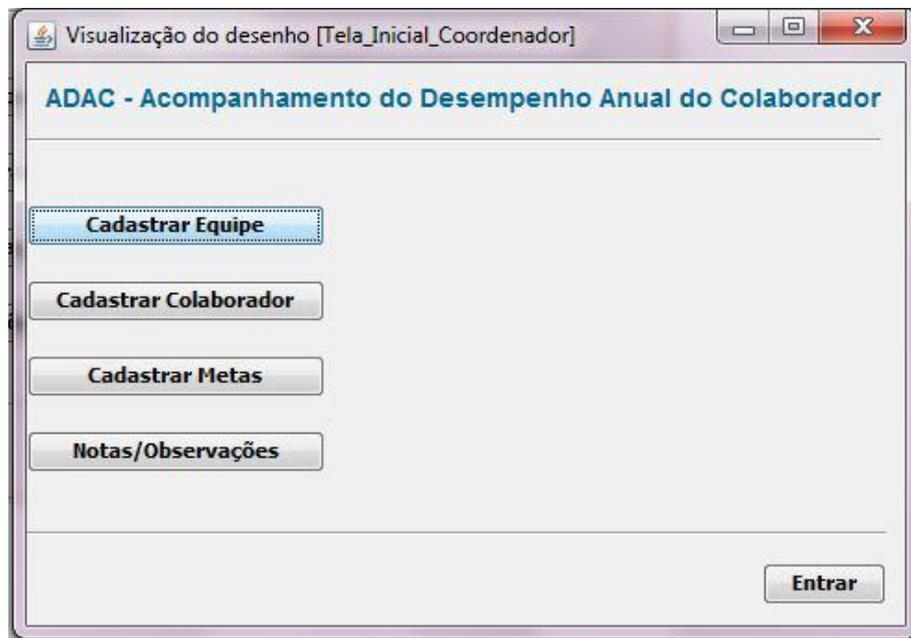
ADAC

Usuário:

Senha:

Entrar

DV2 – Interface de interação Inicial do Coordenador



Visualização do desenho [Tela_Inicial_Coordenador]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Cadastrar Equipe

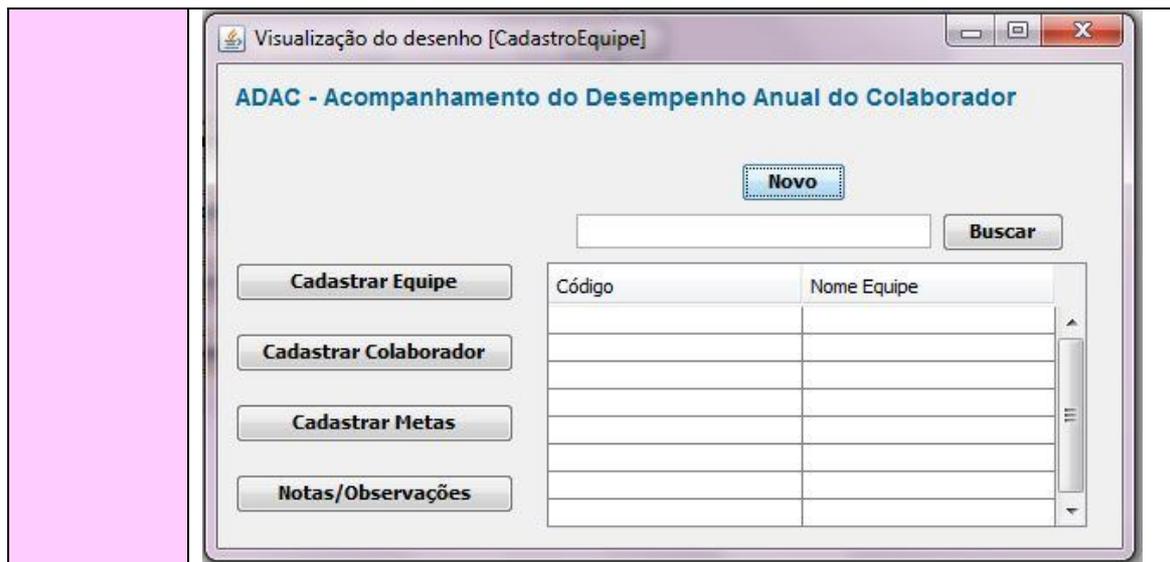
Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

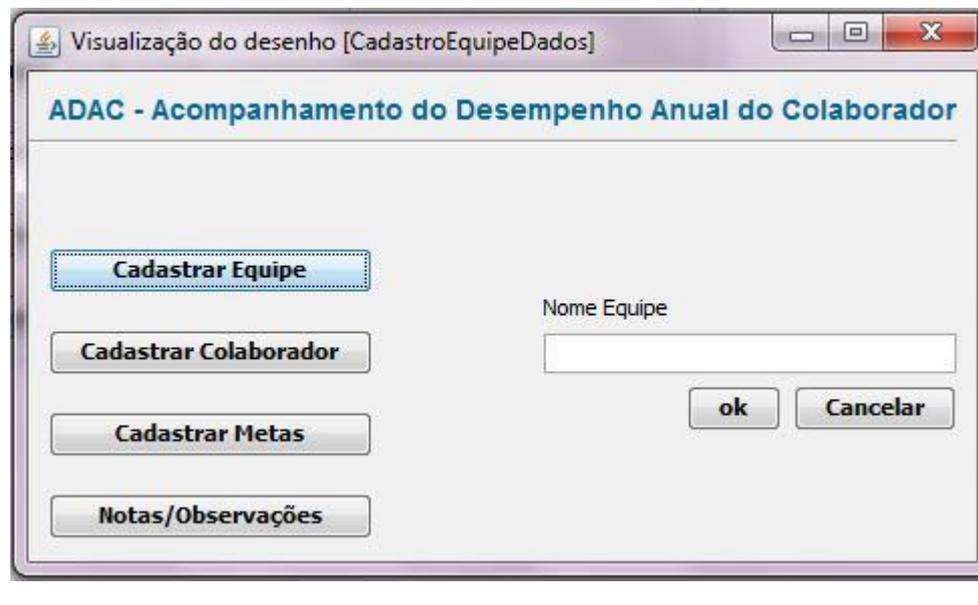
Notas/Observações

Entrar

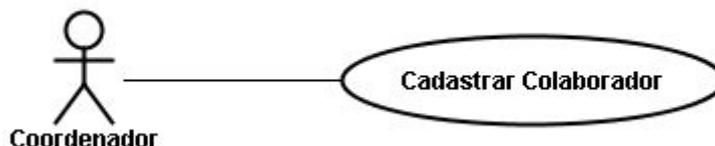
DV3 – Interface de Lista de Equipes



DV4 – Interface de Cadastro de Equipe



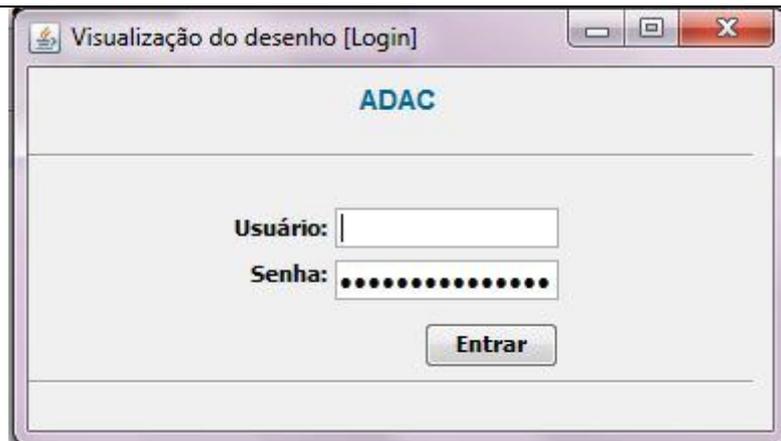
UC – Cadastrar Colaborador



Caso de Uso	02 – Cadastrar Colaborador
Descrição	Um novo colaborador é admitido pela empresa. O coordenador solicita os dados para o cadastro e, então, efetiva o cadastro do sistema.
Pré- Condições	Este caso de uso pode iniciar somente se: <ol style="list-style-type: none"> 3. O sistema tiver executado o UC – Login. 4. O usuário possuir permissão para cadastrar colaborador.
Pós- Condições	Após o termino desde caso de uso o sistema deve: <ol style="list-style-type: none"> 2. Salvo os dados do novo colaborador.
Atores	Coordenador
Fluxo de Eventos Principal	<ol style="list-style-type: none"> 17. Coordenador solicita interface de acesso ao sistema. 18. O Sistema apresenta a interface de login. (DV1) 19. Coordenador informa login e senha. (E1) 20. Sistema confirma login e senha do coordenador. (E2) 21. Sistema fornece interface de interação. (DV2) 22. Coordenador solicita interface de “Cadastro de Colaborador” 23. Sistema apresenta interface de Lista de Colaborador. (DV3) 24. Coordenador seleciona Novo. (A1)(A2)(A3) 25. Sistema apresenta interface de Cadastro de Colaborador (DV4) 26. Coordenador preenche os campos da tela (E3)(R1) 27. Coordenador clica no botão “Salvar” (A4) 28. O sistema consiste os dados na tela (E4) 29. O sistema salva novo Colaborador na tabela “Colaborador” 30. O sistema retorna a mensagem “Colaborador Gravado com

	<p>Sucesso!”</p> <p>31. O usuário clica no botão “Ok”</p> <p>32. O caso de uso é finalizado.</p>
<p>Fluxos Alternativos</p>	<p>A1. Coordenador seleciona Alterar</p> <p>5. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Alterar o Cadastro do Colaborador?”</p> <p>6. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5)</p> <p>7. Sistema mostra interface de cadastro do Colaborador. (DV4)</p> <p>8. O caso de uso é finalizado.</p> <p>A2. Coordenador seleciona Excluir</p> <p>5. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Excluir o colaborador selecionado?”</p> <p>6. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5)</p> <p>7. O colaborador é excluído.</p> <p>8. O caso de uso é finalizado.</p> <p>A3. Coordenador seleciona Sair</p> <p>4. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Sair?”</p> <p>5. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5)</p> <p>6. O caso de uso é finalizado.</p> <p>A4. Botão “Cancelar” pressionado.</p> <p>4. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Cancelar o Cadastro do Colaborador?”</p> <p>5. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5)</p> <p>6. O caso de uso é finalizado.</p> <p>A5. Botão “Não” pressionado.</p>

	2. O Sistema retorna ao fluxo principal.
Fluxos de Exceção	<p>E1. Coordenador não informa login e senha.</p> <p>3. Sistema mostra a seguinte mensagem ao usuário: “Favor informar Login e Senha!”</p> <p>4. O UC é reiniciado.</p> <p>E2. Sistema não confirma <i>login</i> e senha.</p> <p>1. Sistema mostra a seguinte mensagem ao usuário: “Usuário ou senha inválido!”</p> <p>2. O UC é reiniciado.</p> <p>E3. O usuário não preenche todos os campos da tela.</p> <p>4. O sistema retorna a seguinte mensagem ao usuário: “Existe campos obrigatórios que devem ser devidamente preenchidos! Por favor, preencha os campos que estão em destaque!”</p> <p>5. O sistema destaca os campos de preenchimento obrigatório que não foram preenchidos.</p> <p>6. O UC é reiniciado.</p> <p>E4. O sistema não consiste os dados na tela.</p> <p>4. Sistema verifica que já existe colaborador com mesmo RG cadastrado no Sistema</p> <p>5. O sistema retorna a seguinte mensagem: “O RG informado já está cadastrado. Favor verificar”</p> <p>6. O Sistema destaca o campo “RG”</p> <p>7. O UC é reiniciado.</p>
Regras de Negócio	R1. As máscaras do RG devem ser 00.000.000-00
Data View	DV1 – Interface de Acesso ao Sistema



Visualização do desenho [Login]

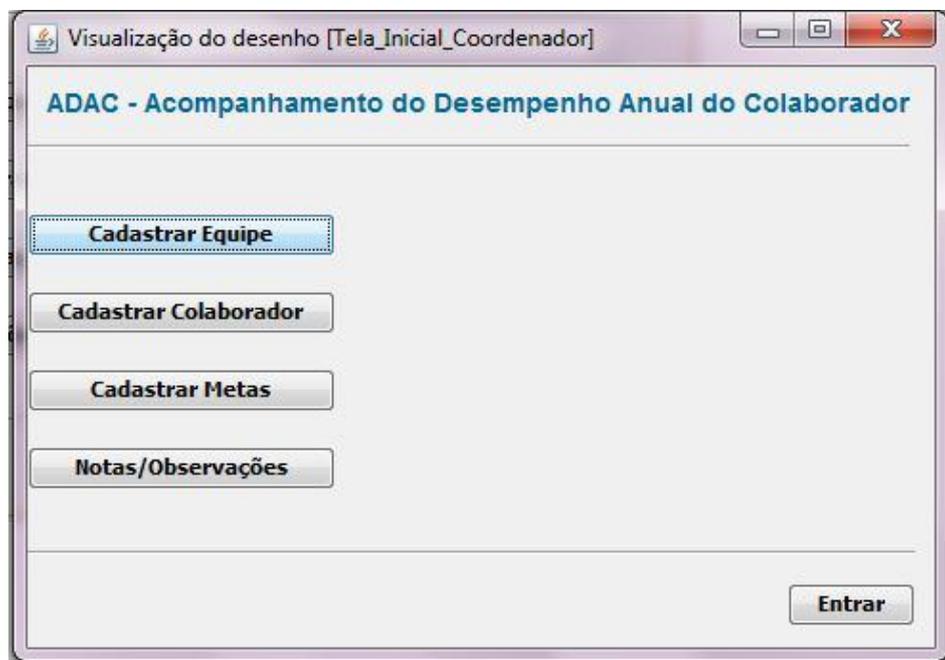
ADAC

Usuário:

Senha:

Entrar

DV2 – Interface de interação Inicial do Coordenador



Visualização do desenho [Tela_Inicial_Coordenador]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

Entrar

DV3 – Interface de Lista de Colaboradores

Visualização do desenho [CadastroColaborador]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Novo

Buscar

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

Código	Nome Colaborador

DV4 – Interface de Cadastro de Colaborador

Visualização do desenho [CadastroColaboradorDados]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

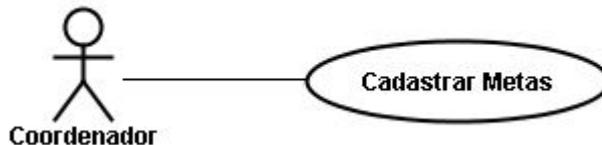
Cadastrar Metas

Notas/Observações

Nome

ok **Cancelar**

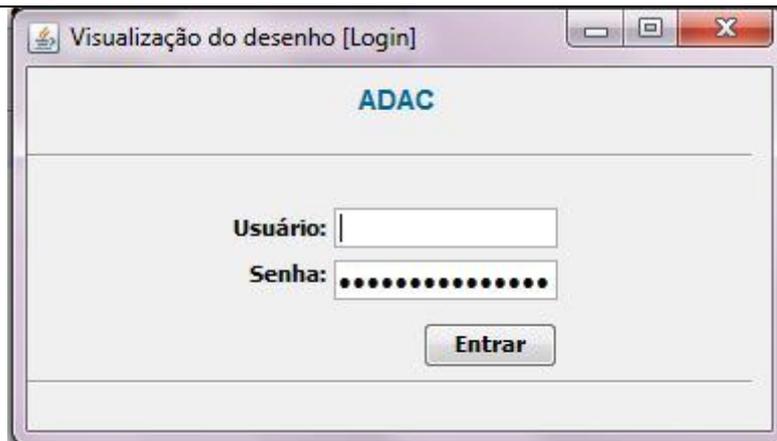
UC – Cadastrar Metas



Caso de Uso	03 – Cadastrar Metas
Descrição	Este Caso de Uso serve para cadastrar metas para o colaborador no ADAC.
Pré- Condições	Este caso de uso pode iniciar somente se: <ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema tiver executado o UC – Login. 2. O usuário possuir permissão para cadastrar Metas.
Pós- Condições	Nova meta salva no sistema.
Atores	Coordenador
Fluxo de Eventos Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordenador solicita interface de acesso ao sistema. 2. O Sistema apresenta a interface de login. (DV1) 3. Coordenador informa login e senha. (E1) 4. Sistema confirma login e senha do coordenador. (E2) 5. Sistema fornece interface de interação. (DV2) 6. Coordenador solicita interface de “Cadastro de Metas”. 7. Sistema apresenta interface de Lista de Metas. (DV3) 8. Coordenador seleciona Novo. (A1)(A2)(A3) 9. Sistema apresenta interface de Cadastro de Metas. (DV4) 10. Coordenador preenche os campos da tela (E3)(R1) 11. Coordenador clica no botão “Salvar” (A4) 12. O sistema consiste os dados na tela (E4) 13. O sistema salva nova Meta na tabela “Metas” 14. O sistema retorna a mensagem “Meta Gravada com Sucesso!”

	<p>15. O usuário clica no botão “Ok”</p> <p>16. O caso de uso é finalizado.</p>
<p>Fluxos Alternativos</p>	<p>A1. Coordenador seleciona Alterar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Alterar a Meta?” 2. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) 3. Sistema mostra interface de cadastro de Meta. (DV4) 4. Sistema retorna ao fluxo principal. <p>A2. Coordenador seleciona Excluir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Excluir a Meta selecionada?” 2. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) (R2) 3. A Meta é excluída. 4. O caso de uso é finalizado. <p>A3. Coordenador seleciona Sair</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Sair?” 2. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) 3. O caso de uso é finalizado. <p>A4. Botão “Cancelar” pressionado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Cancelar o Cadastro da Meta?” 2. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) 3. O caso de uso é finalizado. <p>A5. Botão “Não” pressionado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O Sistema retorna ao fluxo principal.

Fluxos de Exceção	<p>E1. Coordenador não informa login e senha.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem ao usuário: “Favor informar Login e Senha!” 2. O UC é reiniciado. <p>E2. Sistema não confirma <i>login</i> e senha.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem ao usuário: “Usuário ou senha inválido!” 2. O UC é reiniciado. <p>E3. O usuário não preenche todos os campos da tela.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema retorna a seguinte mensagem ao usuário: “Existe campos obrigatórios que devem ser devidamente preenchidos! Por favor, preencha os campos que estão em destaque!” 2. O sistema destaca os campos de preenchimento obrigatório que não foram preenchidos. 3. O UC é reiniciado. <p>E4. O sistema não consiste os dados na tela.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema verifica que já existe Meta com mesmo Nome cadastrado para o Colaborador selecionado 2. O sistema retorna a seguinte mensagem: “Já existe a Meta informada cadastrada para o colaborador. Favor verificar” 3. O Sistema destaca o campo “Nome” 4. O UC é reiniciado.
Data View	DV1 – Interface de Acesso ao Sistema



Visualização do desenho [Login]

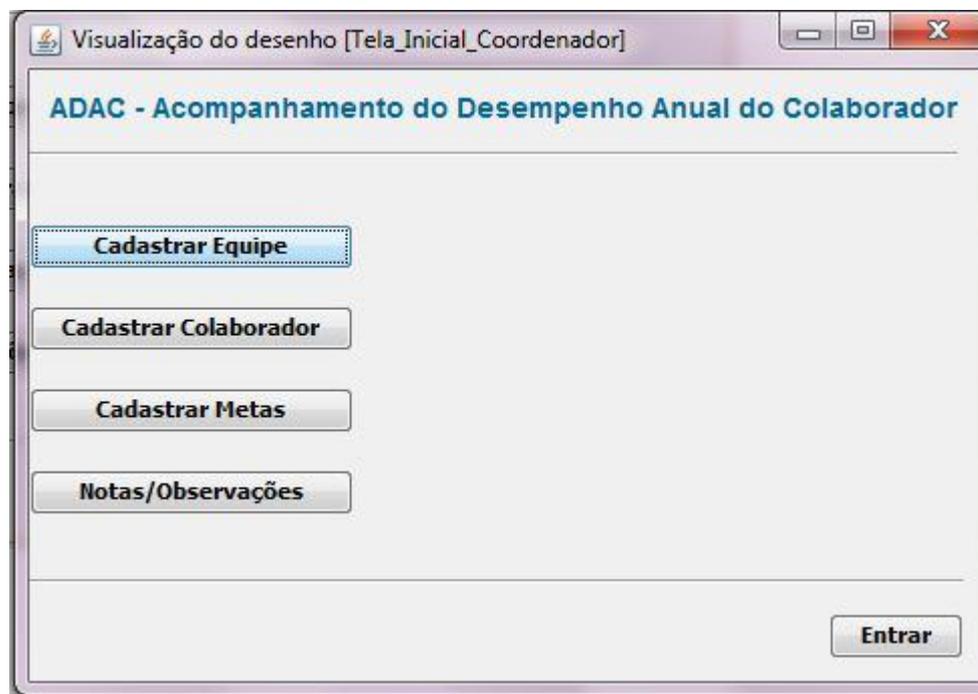
ADAC

Usuário:

Senha:

Entrar

DV2 – Interface de interação Inicial do Coordenador



Visualização do desenho [Tela_Inicial_Coordenador]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Cadastrar Equipe

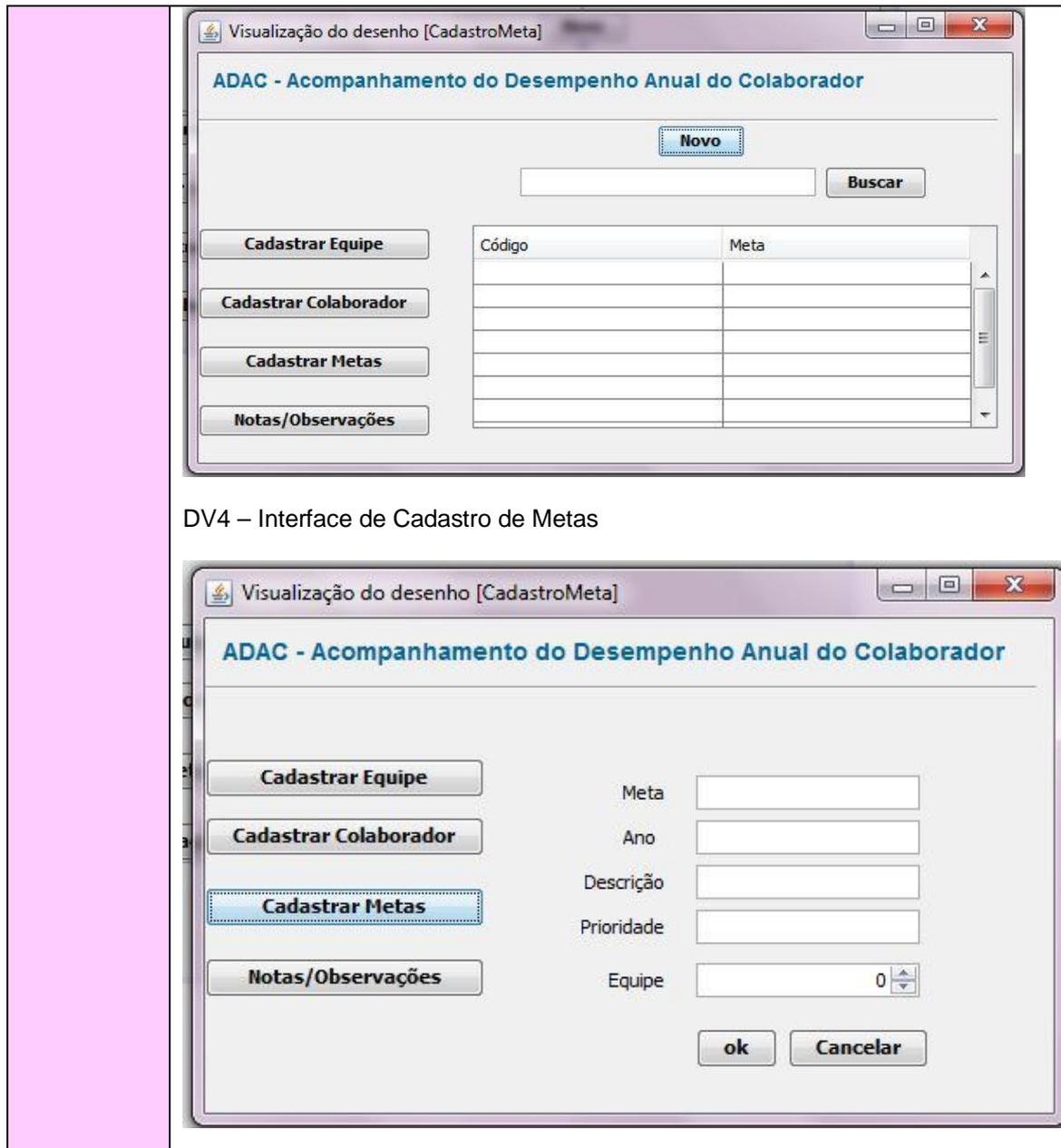
Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

Entrar

DV3 – Interface de Lista de Metas



DV4 – Interface de Cadastro de Metas

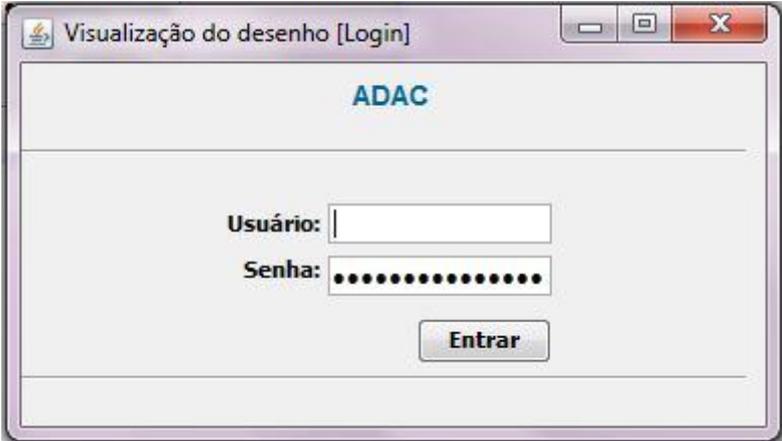
UC – Atribuir Notas/Observação ao Colaborador

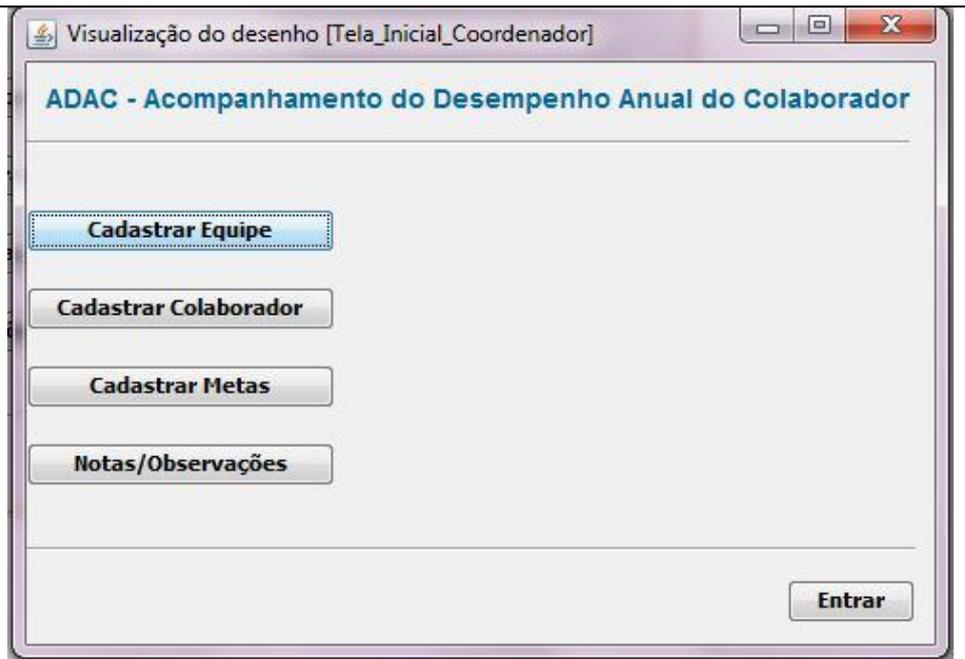


Caso de Uso	04 – Atribuir Notas/Observação ao colaborador
Descrição	Este Caso de Uso serve para atribuir notas ao colaborador no ADAC.
Pré-	Este caso de uso pode iniciar somente se:

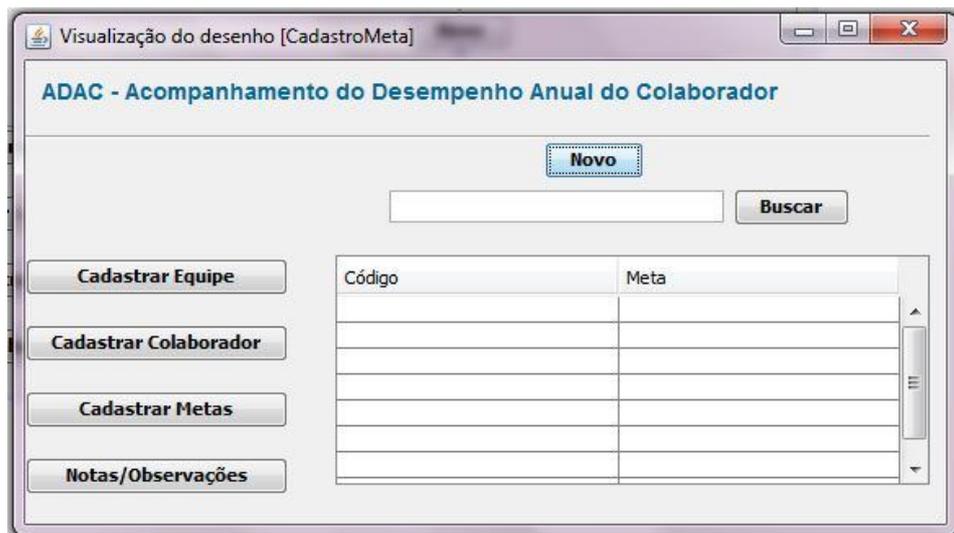
Condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema tiver executado o UC – Login. 2. O usuário possuir permissão para cadastrar Notas. 3. Colaborador precisa ter metas cadastradas
Pós- Condições	Nota salva no sistema.
Atores	Coordenador
Fluxo de Eventos Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordenador solicita interface de acesso ao sistema. 2. O Sistema apresenta a interface de login. (DV1) 3. Coordenador informa login e senha. (E1) 4. Sistema confirma login e senha do coordenador. (E2) 5. Sistema fornece interface de interação. (DV2) 6. Coordenador solicita interface de “Notas/Observações”. 7. Sistema apresenta interface de Lista de Notas. (DV3) 8. Coordenador seleciona Atribuir Nota. (A1)(A2)(A3) 9. Sistema apresenta interface de Cadastro de Notas. (DV4) 10. Coordenador seleciona os campos da tela (E3)(R1) 11. Coordenador clica no botão “Salvar” (A4) 12. O sistema consiste os dados na tela (E4) 13. O sistema salva nova Nota na tabela “Observação” 14. O sistema retorna a mensagem “Nota Gravada com Sucesso!” 15. O usuário clica no botão “Ok” 16. O caso de uso é finalizado.
Fluxos Alternativos	<p>A1. Coordenador seleciona Alterar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Alterar a Nota?” 2. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) 3. Sistema mostra interface de cadastro de Nota. (DV4) 4. Sistema retorna ao fluxo principal.

	<p>A2. Coordenador seleciona Excluir</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Excluir a Nota selecionada?” 6. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) 7. A Nota é excluída. 8. O caso de uso é finalizado. <p>A3. Coordenador seleciona Sair</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Sair?” 5. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) 6. O caso de uso é finalizado. <p>A4. Botão “Cancelar” pressionado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sistema mostra a seguinte mensagem: “Deseja realmente Cancelar o Cadastro da Nota/Observação?” 5. O usuário pressiona o botão “Sim” (A5) 6. O caso de uso é finalizado. <p>A5. Botão “Não” pressionado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. O Sistema retorna ao fluxo principal.
<p>Fluxos de Exceção</p>	<p>E1. Coordenador não informa login e senha.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Sistema mostra a seguinte mensagem ao usuário: “Favor informar Login e Senha!” 4. O UC é reiniciado. <p>E2. Sistema não confirma <i>login</i> e senha.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema mostra a seguinte mensagem ao usuário: “Usuário ou senha inválido!” 2. O UC é reiniciado.

	<p>E3. O usuário não preenche todos os campos da tela.</p> <ol style="list-style-type: none">4. O sistema retorna a seguinte mensagem ao usuário: “Existe campos obrigatórios que devem ser devidamente preenchidos! Por favor, preencha os campos que estão em destaque!”5. O sistema destaca os campos de preenchimento obrigatório que não foram preenchidos.6. O UC é reiniciado. <p>E4. O sistema não consiste os dados na tela.</p> <ol style="list-style-type: none">5. Sistema verifica que não existe Meta cadastrada para colaborador selecionado.6. O sistema retorna a seguinte mensagem: “Não existe Meta cadastrada para o colaborador. Favor verificar”7. O Sistema destaca o campo “Meta”8. O UC é reiniciado.
Data View	<p>DV1 – Interface de Acesso ao Sistema</p>  <p>DV2 – Interface de interação Inicial do Coordenador</p>



DV3 – Interface de Lista de Notas



DV4 – Interface de Cadastro de Notas

Visualização do desenho [CadastroNotas]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Cadastrar Equipe

Cadastrar Colaborador

Cadastrar Metas

Notas/Observações

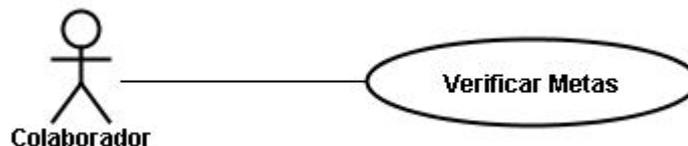
Nota

Observação

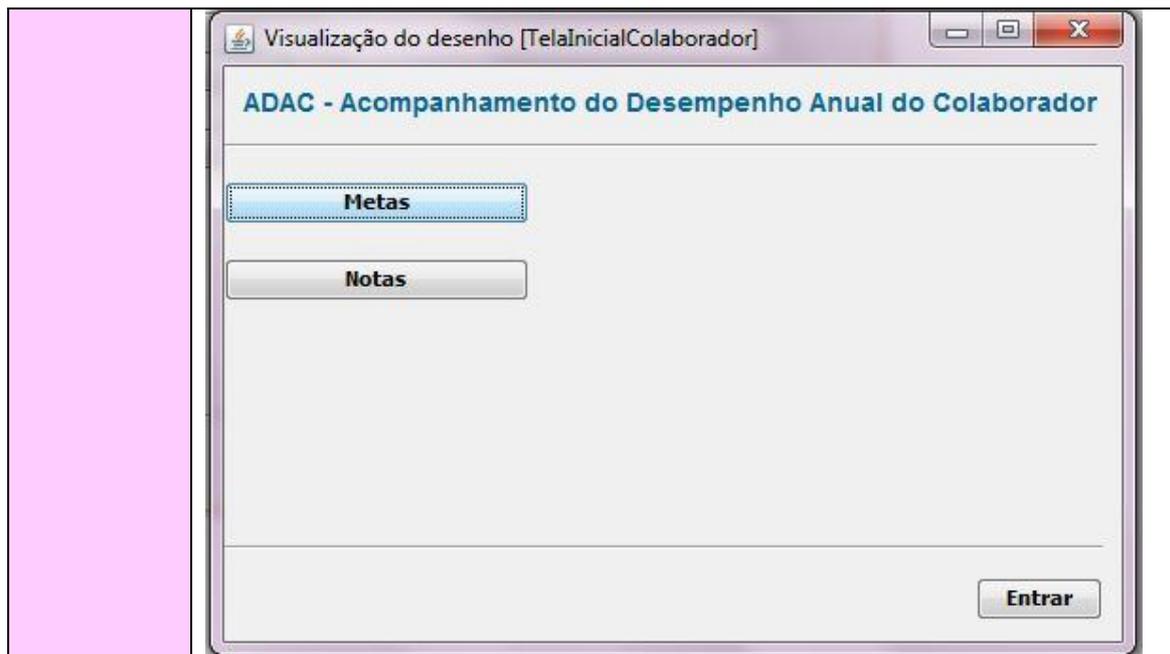
Meta

ok **Cancelar**

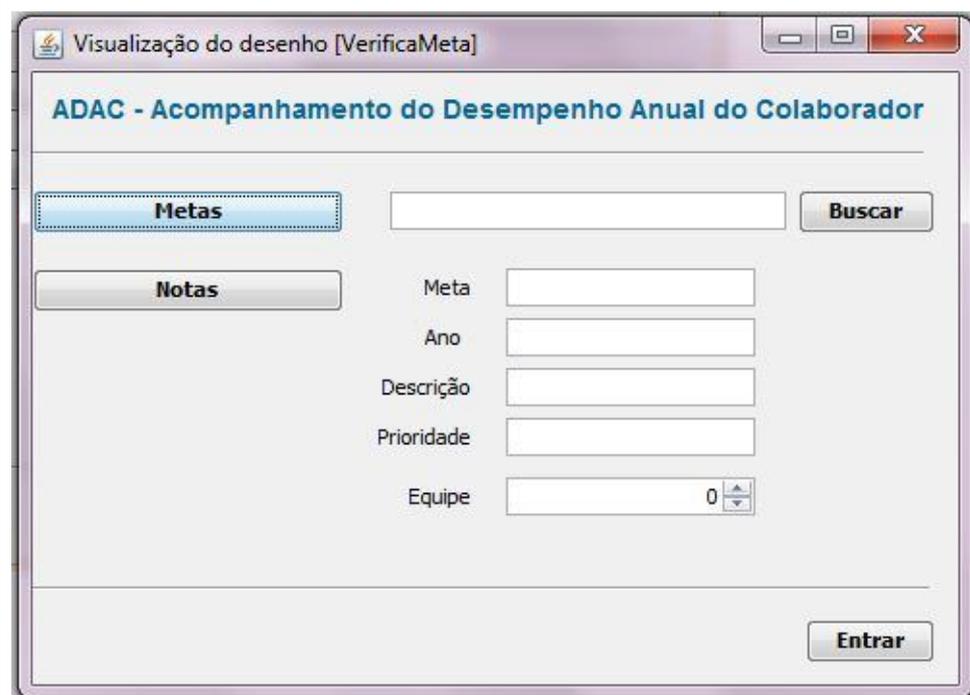
UC – Verificar Metas



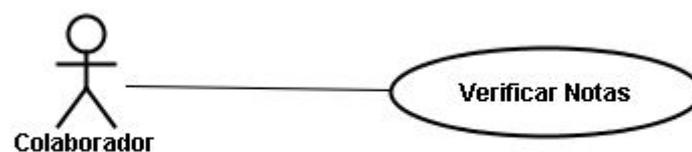
Caso de Uso	05 – Verificar Metas
Descrição	Este Caso de Uso serve para que o colaborador verifique suas metas registradas pelo coordenado no ADAC.
Pré-Condições	Este caso de uso pode iniciar somente se: <ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário possuir url para Visualizar Metas.
Pós-Condições	Colaborador visualizar suas Metas
Atores	Colaborador
Fluxo de Eventos Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Colaborador solicita interface de Metas. (DV1) 2. Sistema fornece interface de lista de Metas. (DV2) 3. Colaborador visualiza Meta. 4. Colaborador seleciona OK 5. O caso de uso é finalizado.
Fluxos Alternativos	Não existe.
Fluxos de Exceção	Não há.
Data View	DV1 – Interface de interação Inicial do Colaborador:

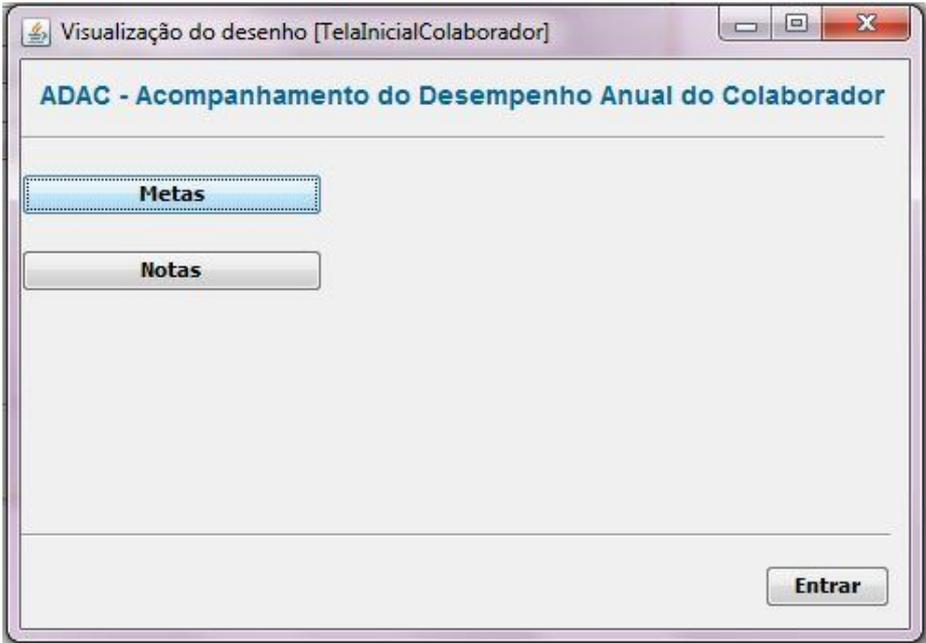


DV2 – Interface de Consulta de Metas



UC – Verificar Notas



Caso de Uso	06 – Verificar Notas
Descrição	Este Caso de Uso serve para que o colaborador verifique suas metas registradas pelo coordenado no ADAC.
Pré-Condições	Este caso de uso pode iniciar somente se: <ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário possuir url para Visualizar Notas.
Pós-Condições	Colaborador visualizar suas notas
Atores	Colaborador
Fluxo de Eventos Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Colaborador solicita interface de Notas. (DV1) 2. Sistema fornece interface de lista de Notas. (DV2) 3. Colaborador visualiza Notas. 4. Colaborador seleciona OK <ol style="list-style-type: none"> 1. O caso de uso é finalizado.
Fluxos Alternativos	Não existe.
Fluxos de Exceção	Não existe.
Data View	<p>DV1 – Interface de interação Inicial do Colaborador</p> 

DV2 – Interface de Consulta de Notas

Visualização do desenho [VerificarNota]

ADAC - Acompanhamento do Desempenho Anual do Colaborador

Metas **Buscar**

Notas

Nota

Observação

Meta

APÊNDICE G

MODELO DE OBJETOS NEGOCIAIS

Introdução

O Modelo de Objetos Negociais visa apresentar ao leitor os termos utilizados neste documento.

Finalidade

Um modelo de casos de uso de negócios descreve um negócio em termos de atores de negócios e casos de uso de negócios correspondentes aos clientes e processos de negócios.

Escopo

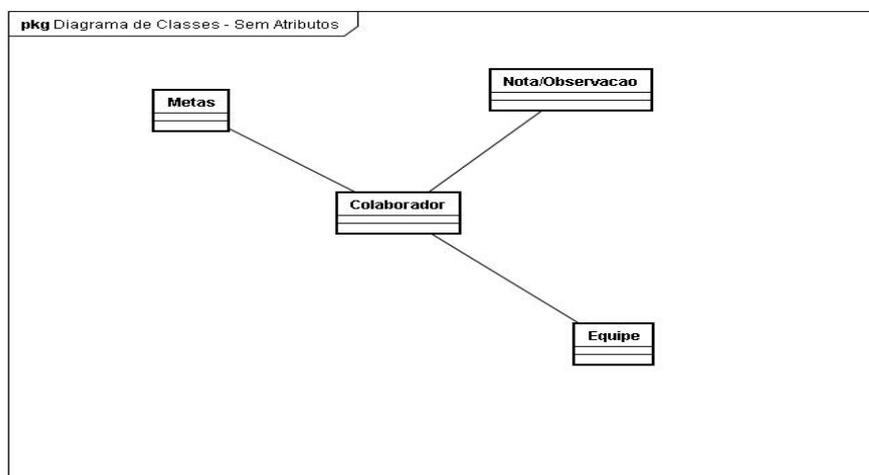
O escopo deste documento engloba os artefatos gerados no ADAC.

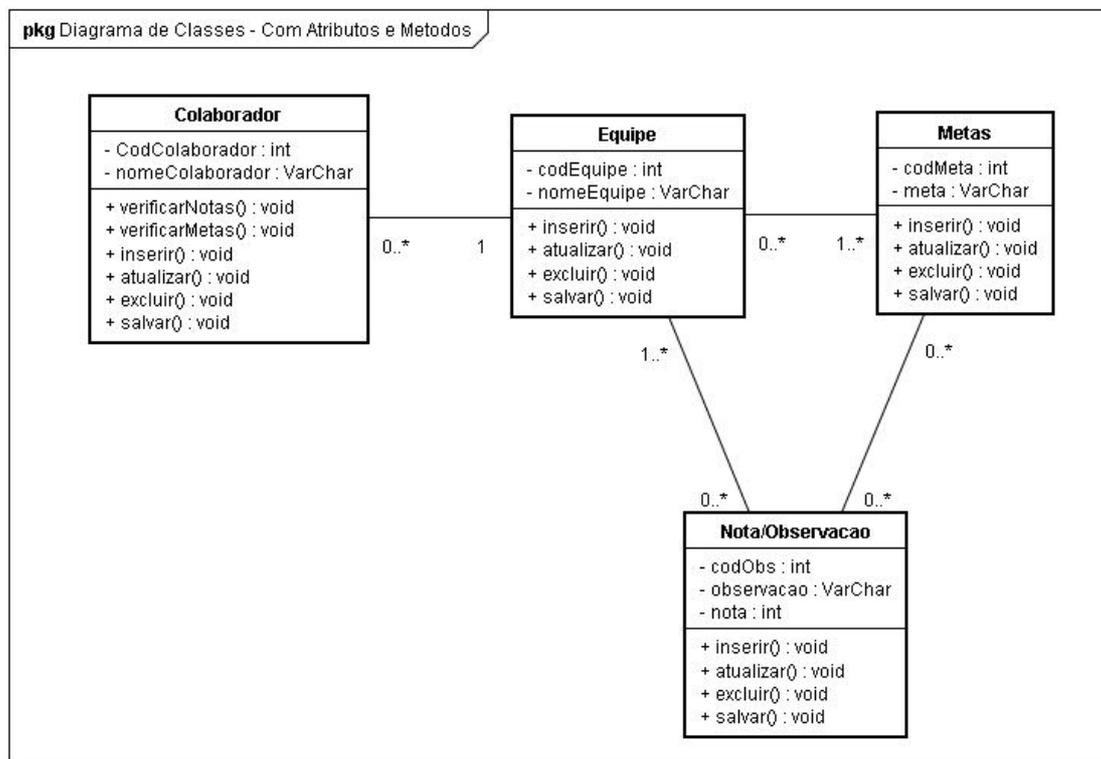
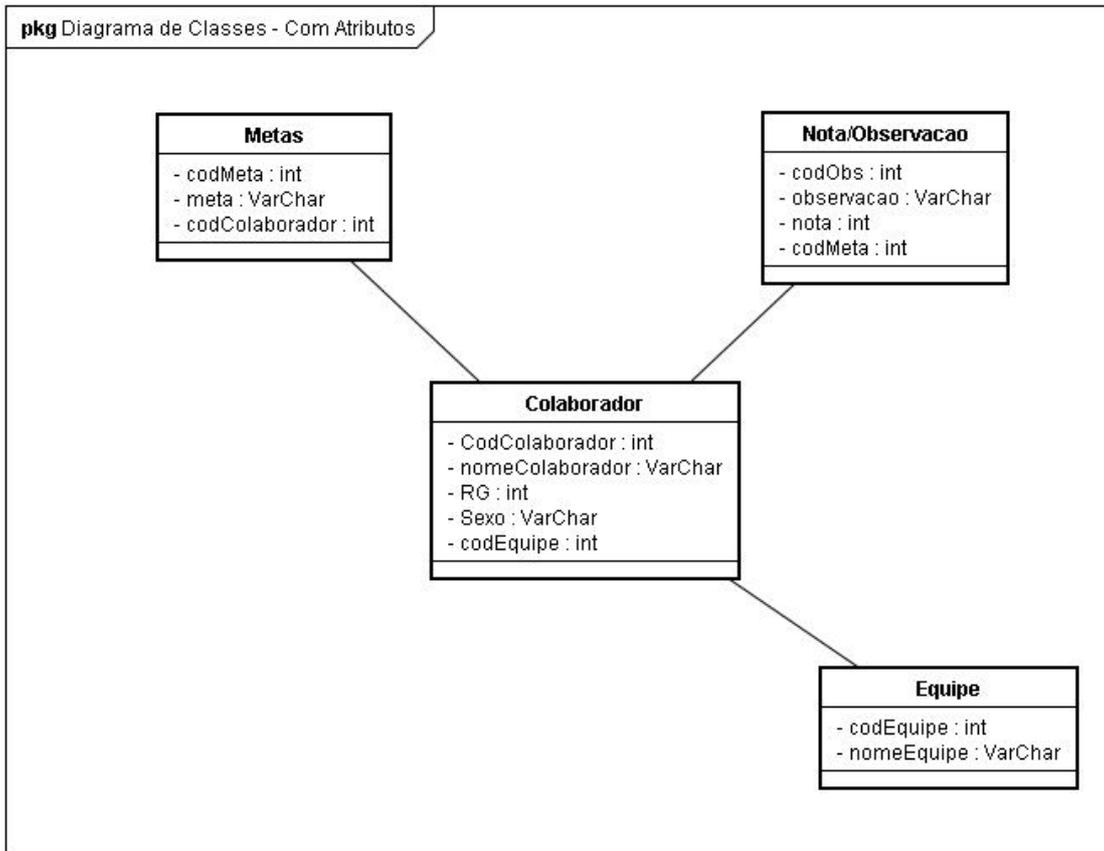
Referências

Seguem os documentos que servem de referência para este documento:

1.1 Visão.docx
1.2 Casos de Uso Negociais Macro.docx
1.4 Regras de Negócios.docx
2.1 Protótipo de Interfaces.docx
2.2 Especificação de Caso de Uso.docx

Definições





APÊNDICE H

MODELO DE OBJETO

Introdução

Finalidade

A finalidade deste documento é descrever um modelo de objetos que busca capturar a estrutura estática de um sistema mostrando os objetos existentes, seus relacionamentos, e atributos e operações que caracterizam cada classe de objetos. É através do uso deste modelo que se enfatiza o desenvolvimento em termos de objetos ao invés de mecanismos tradicionais de desenvolvimento baseado em funcionalidades, permitindo uma representação mais próxima do mundo real.

Escopo

Este documento foi feito para suprir as demandas do ADAC.

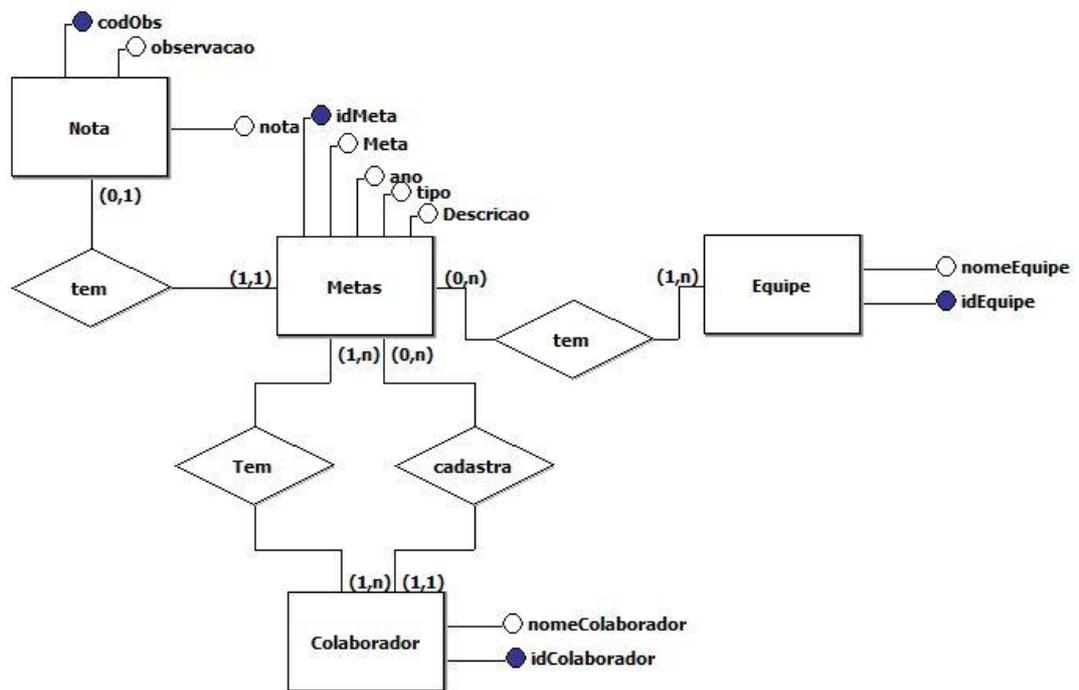
Referências

O desenvolvimento deste documento foi baseado na documentação do RUP.

Visão Geral

O documento de Modelo de Objetos, deverá fornecer o Modelo de objetos do

ADAC.



APÊNDICE I

MODELO DE OBJETO

Introdução

Finalidade

“Um caso de uso especifica o comportamento de um sistema ou de parte de um sistema e é uma descrição de um conjunto de seqüência de ações, incluindo variantes realizadas pelo sistema para produzir um resultado observável do valor de um ator” (BOOCH, RUMBAUGH, JACOBSON, 2005, p.227)

Escopo

Este documento foi feito para suprir as demandas do ADAC.

Referências

O desenvolvimento deste documento foi baseado na documentação do RUP.

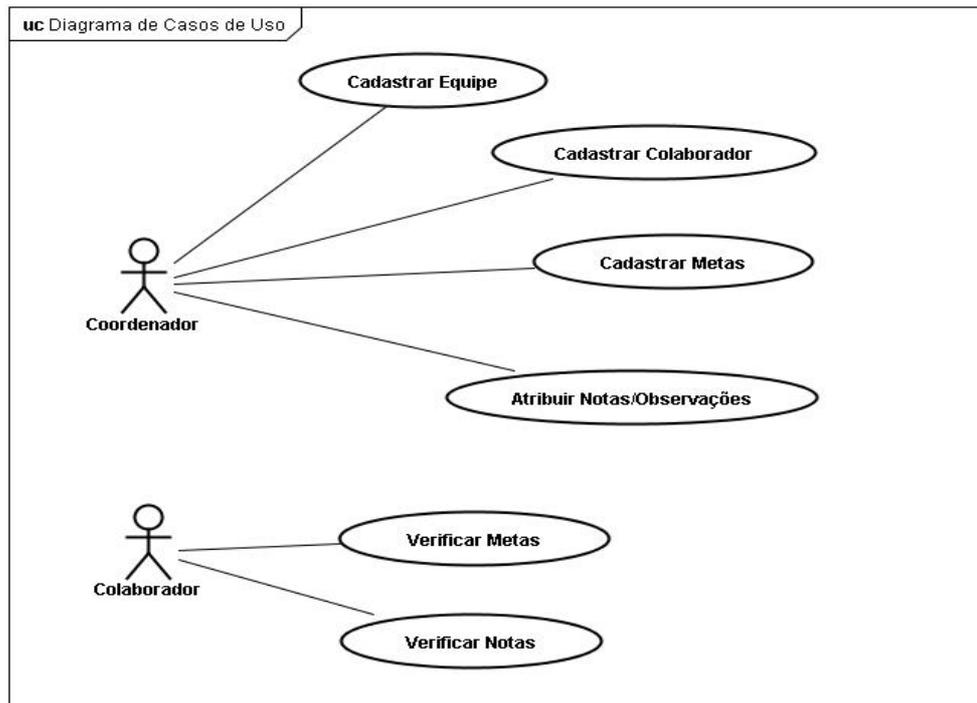
Seguem os documentos que servem de referência para os Casos de Uso:

1.1 Visão.docx
1.2 Casos de Uso Negociais Macro.docx
1.4 Regras de Negócios.docx
2.1 Protótipo de Interfaces.docx
2.2 Especificação de Caso de Uso.docx

Visão Geral

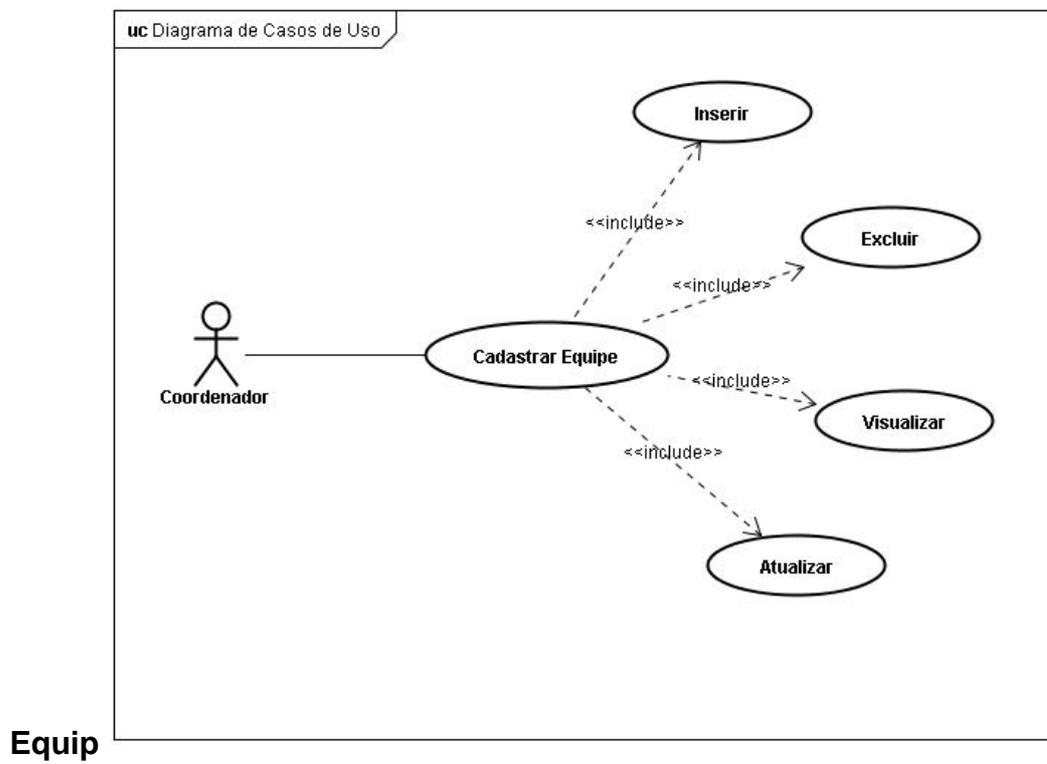
Segue abaixo os casos de uso do ADAC.

Casos de Uso

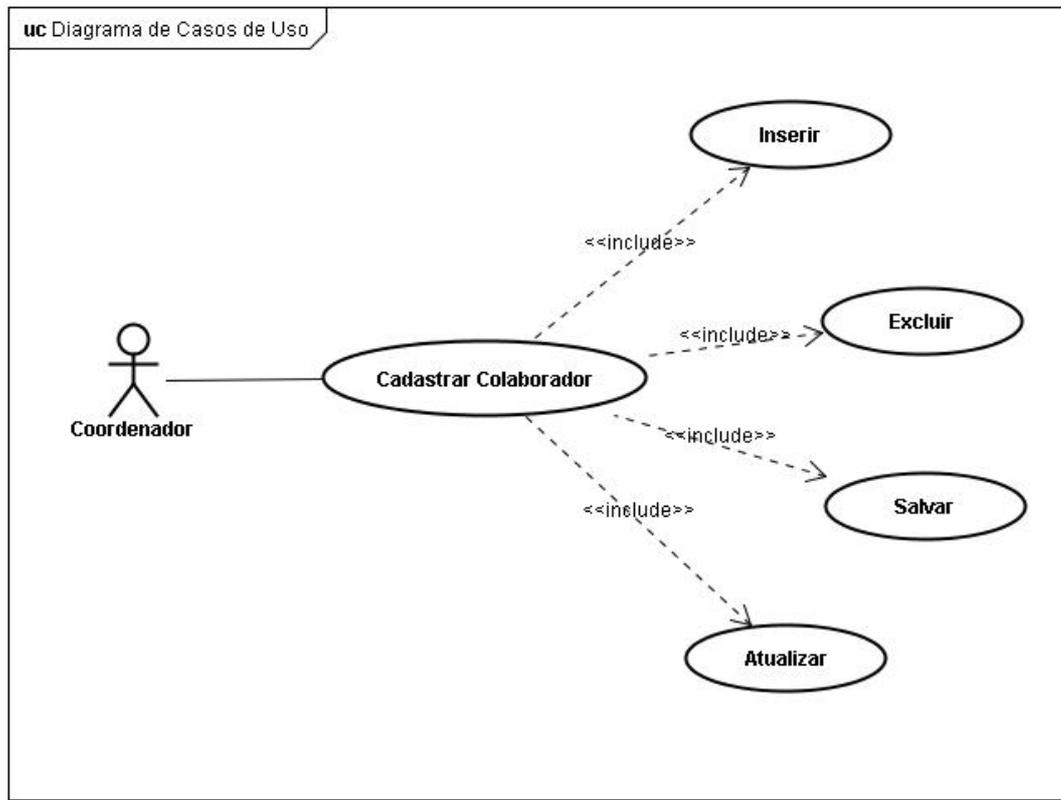


Visão geral

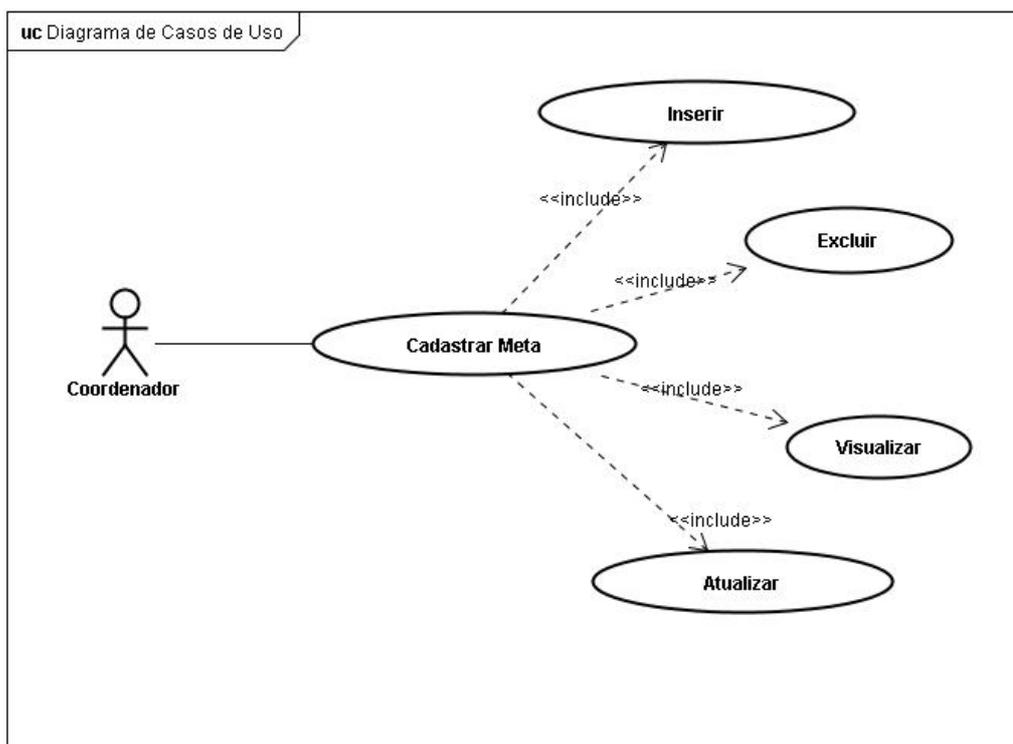
C – Cadastrar



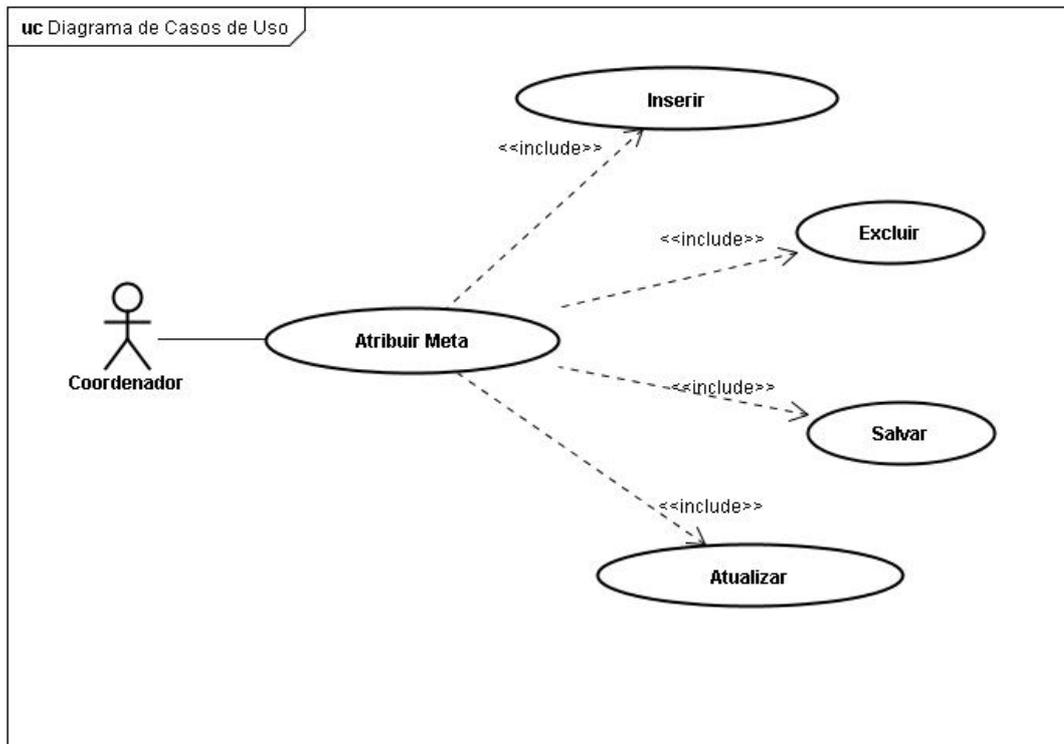
e2.2 UC – Cadastrar Colaborador



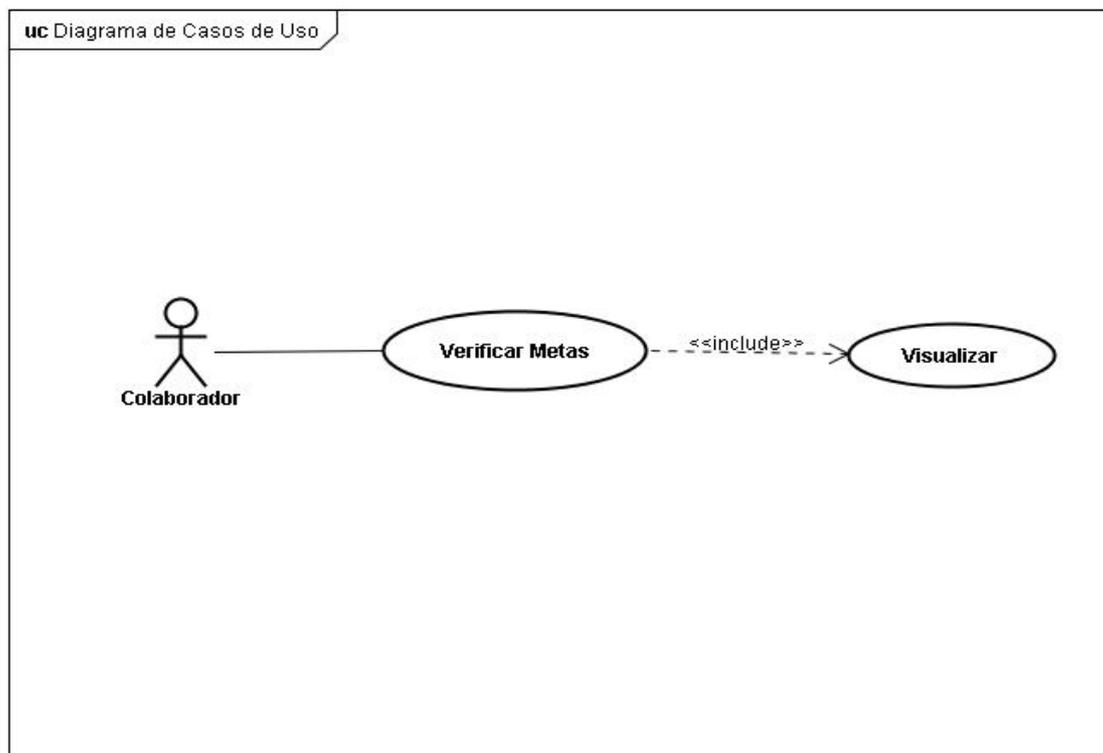
2.3 UC – Cadastrar Meta



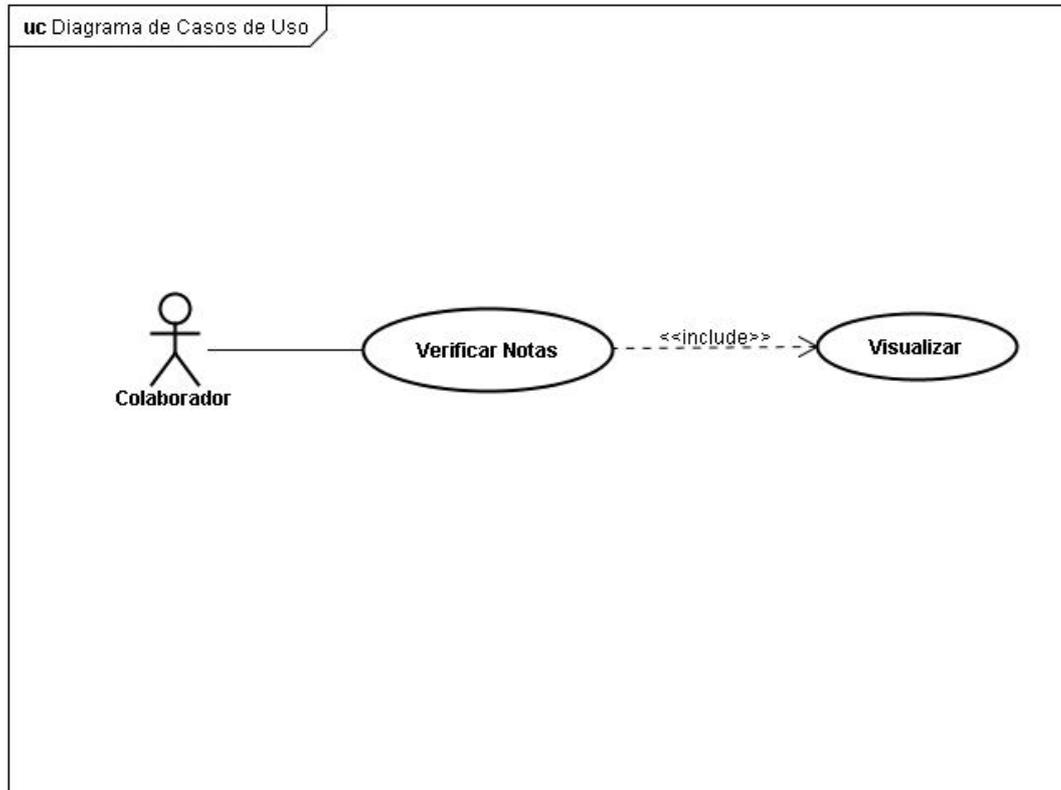
2.4 UC- Atribuir Meta



2.5 UC – Verificar Metas



2.6 UC – Verificar Notas



APÊNDICE J

DIAGRAMA DE SEQUENCIA

Introdução

Finalidade

Documento criado para demonstrar os Diagramas de Seqüência do ADAC.

Diagrama de Seqüência foi criado para modelagem da interação entre objetos. Detalha como objetos colaboram para implementar um cenário de caso de uso. Útil para ajudar na identificação dos métodos das classes

Escopo

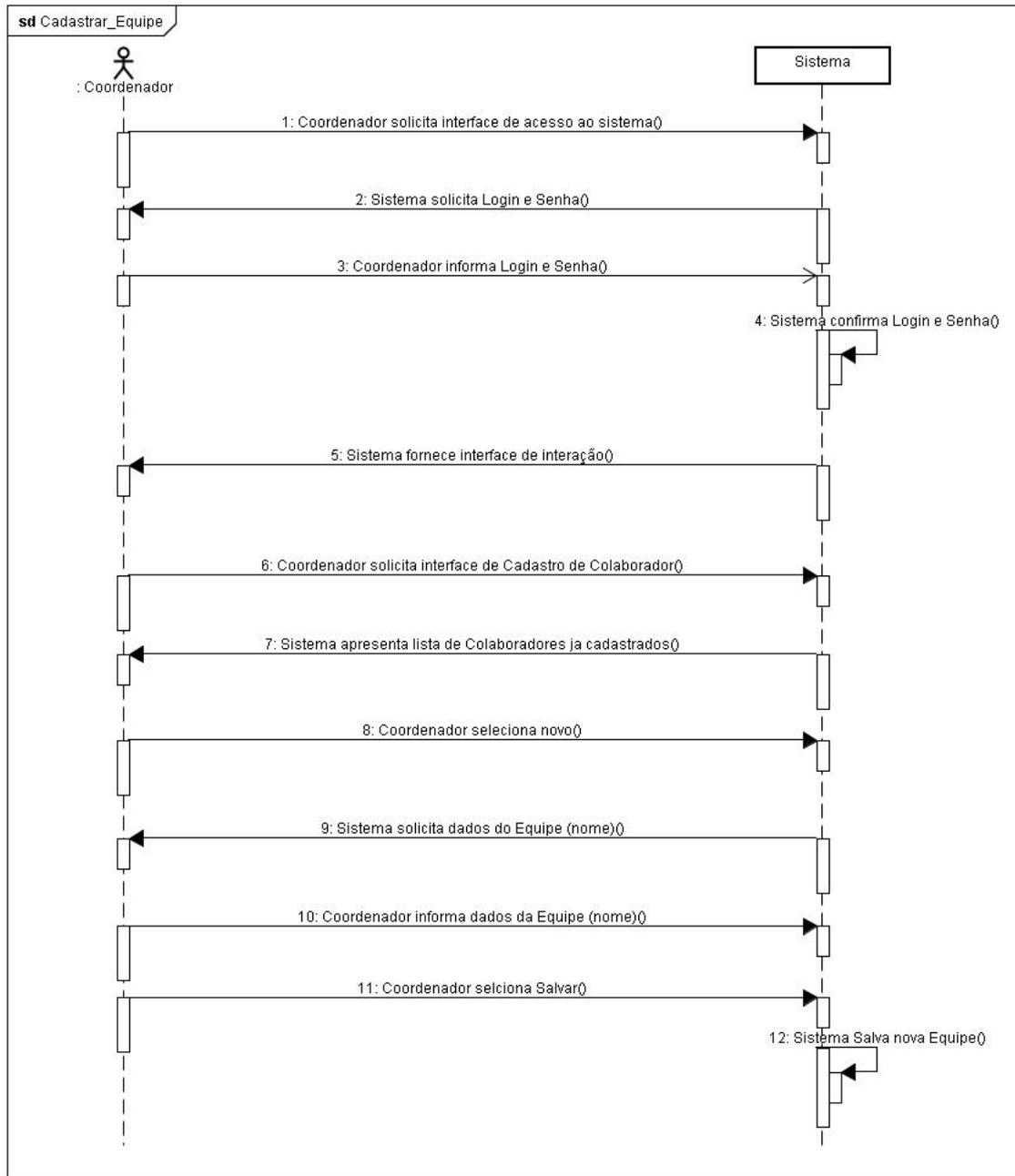
Este documento foi feito para suprir as demandas do ADAC.

Referências

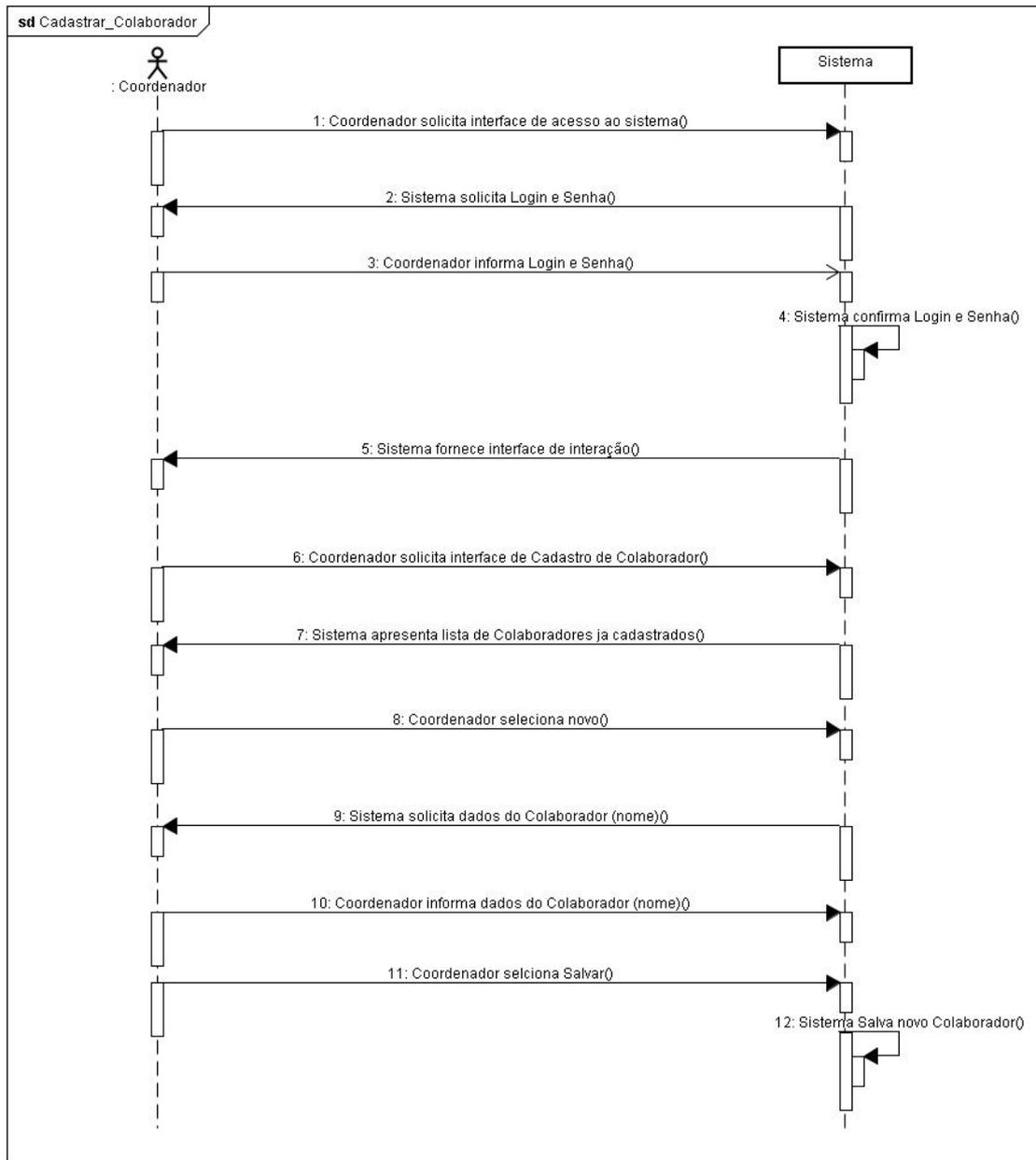
O desenvolvimento deste documento foi baseado na documentação do RUP.

Diagramas de Sequência

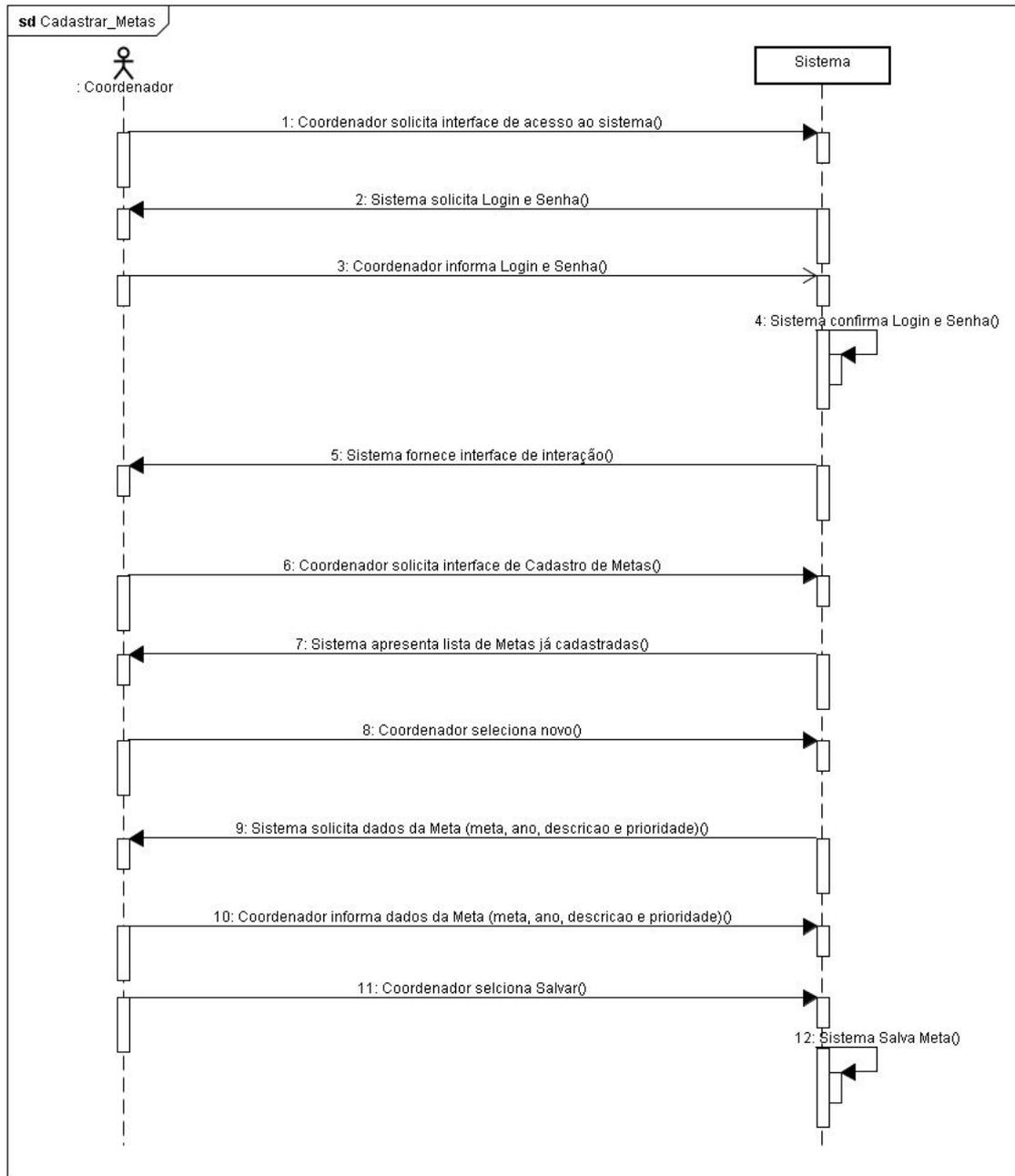
Cadastrar Equipe



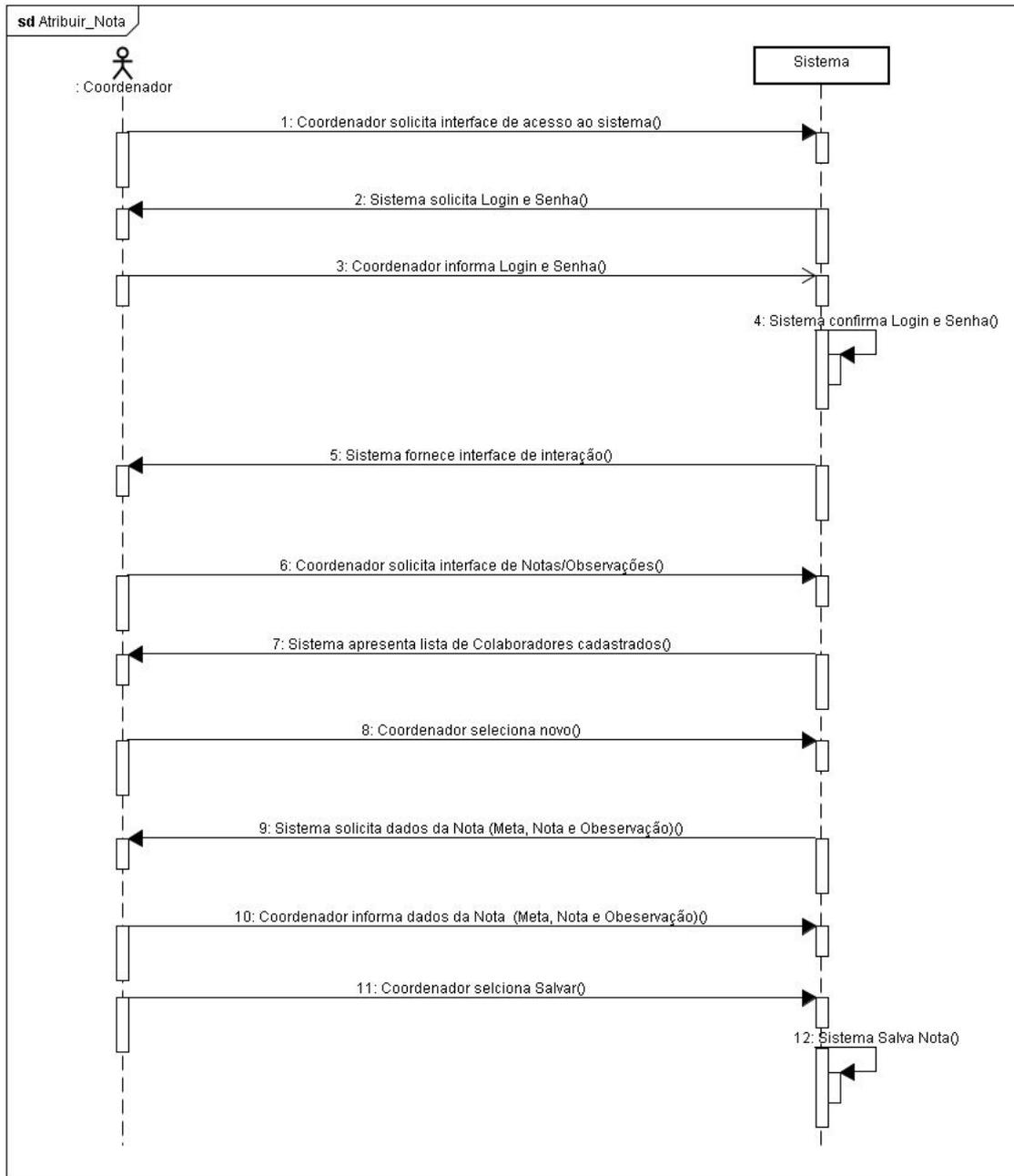
Cadastrar Colaborador



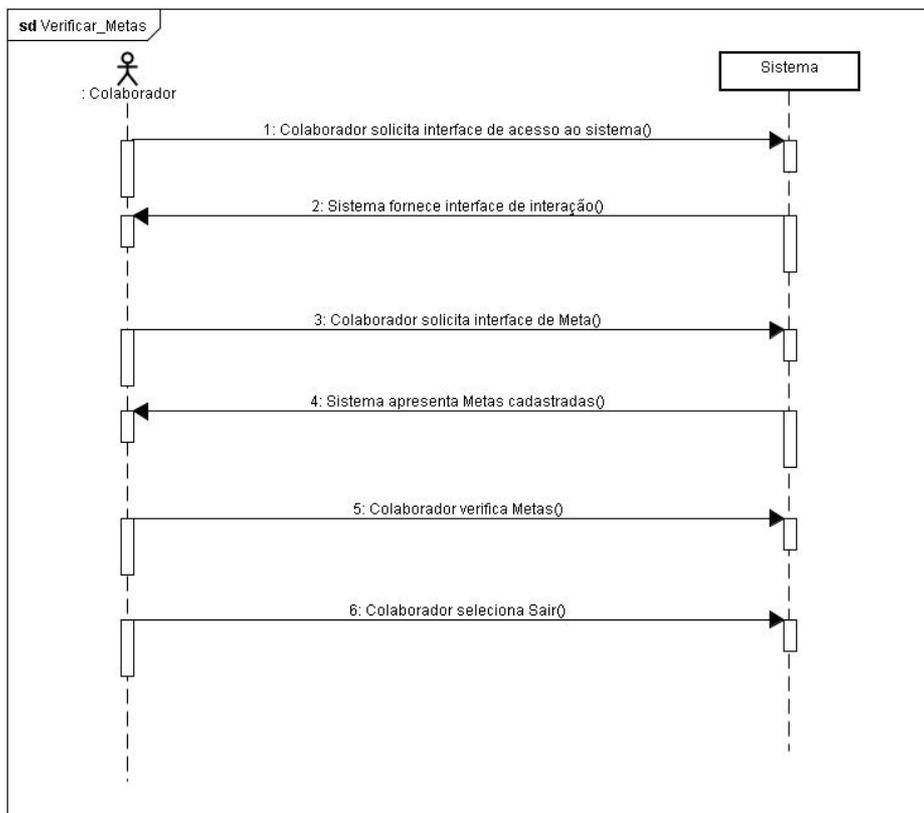
Cadastrar Metas



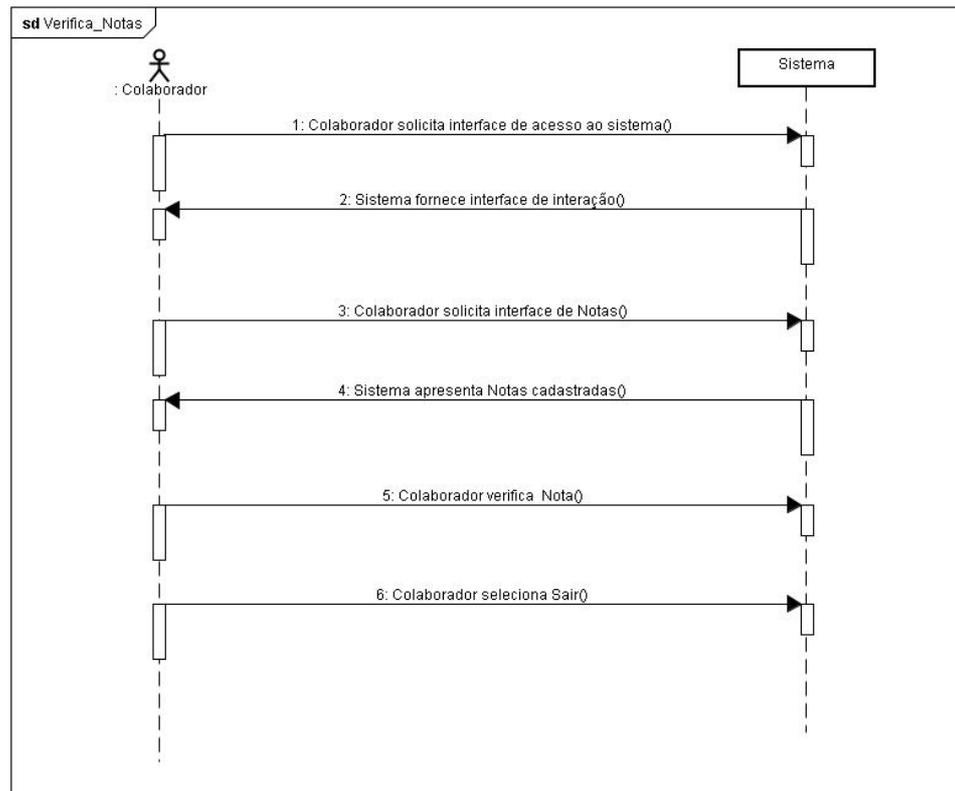
Atribuir Notas



Verificar Metas



Verificar Notas



APÊNDICE L

Modelo de Objeto

Introdução

Finalidade

Um modelo de objetos busca capturar a estrutura estática de um sistema mostrando os objetos existentes, seus relacionamentos, e atributos e operações que caracterizam cada classe de objetos. É através do uso deste modelo que se enfatiza o desenvolvimento em termos de objetos ao invés de mecanismos tradicionais de desenvolvimento baseado em funcionalidades, permitindo uma representação mais próxima do mundo real.

Escopo

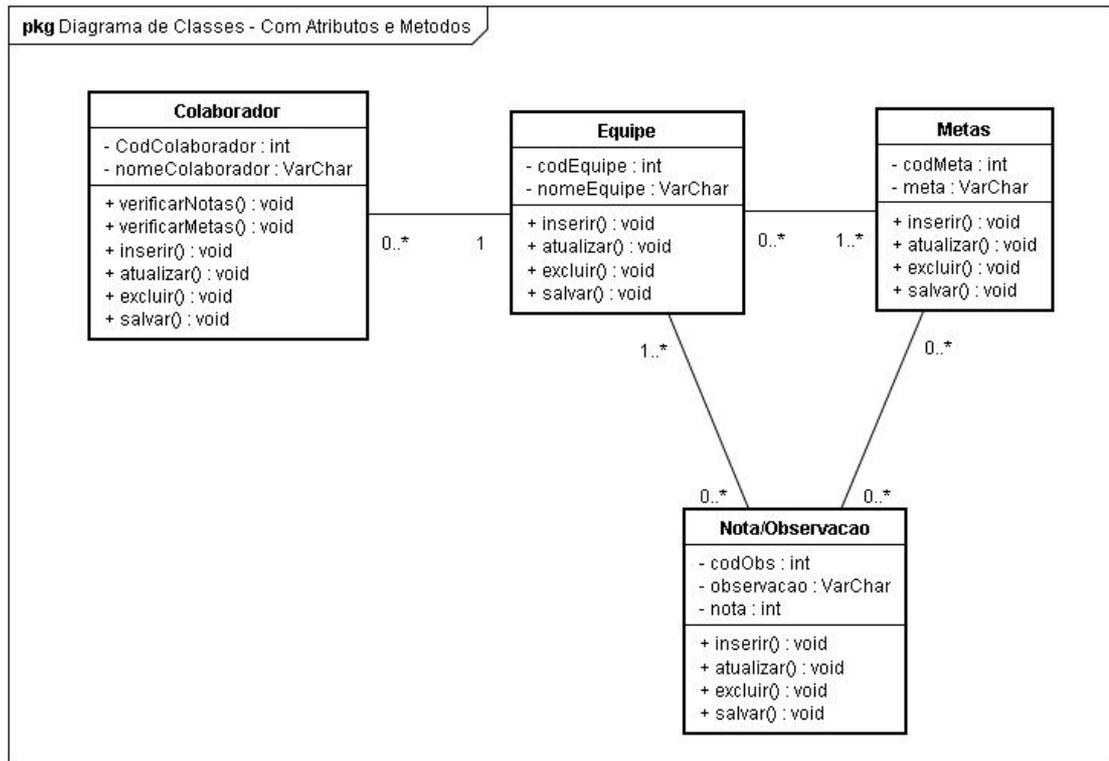
Este documento foi feito para suprir as demandas do ADAC.

Referências

O desenvolvimento deste documento foi baseado na documentação do RUP.

Visão Geral

O documento de Modelo de Objetos deverá fornecer o Modelo de objeto do ADAC.



APÊNDICE M

MODELO FÍSICO DE BANCO DE DADOS

Introdução

Finalidade

Um modelo físico de banco de dados leva em consideração limites impostos pelo SGBD (Sistema Gerenciador de Banco de Dados) e pelos requisitos não funcionais dos programas que acessam os dados.

O modelo físico de banco de dados é elaborado a partir do modelo lógico.

Escopo

O modelo apresentado neste documento foi elaborado para suprir as demandas do ADAC.

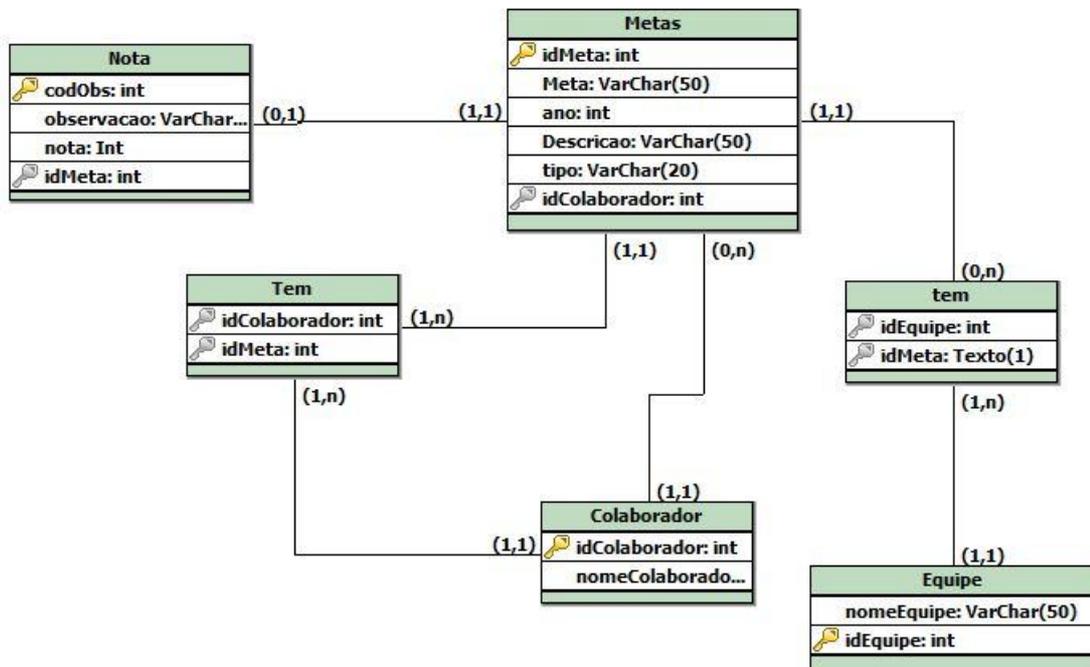
Referências

O desenvolvimento deste documento foi baseado na documentação do RUP.

Visão Geral

O documento de Modelo Físico de Dados deverá fornecer o Modelo Físico de Dados do ADAC.

Modelo Físico de Dados



APÊNDICE N

PLANO DE TESTE

Introdução

Finalidade

A finalidade do Plano de Teste de Iteração é reunir todas as informações necessárias ao planejamento e ao controle do esforço de teste referente a uma iteração específica. Ele descreve a abordagem dada ao teste do software e é o plano de nível superior gerado e usado pelos gerentes para coordenar o esforço de teste.

Objetivo

O Plano de Teste tem como objetivo listar os Requisitos que serão testados recomendando e descrevendo as estratégias a serem empregadas nesses testes. Este documento também identifica os recursos necessários e disponibiliza uma estimativa dos esforços de teste.

Escopo

Os testes de unidade avaliarão isoladamente o banco de dados, a interface gráfica, e todos os outros componentes do projeto.

Os testes de integração testa os componentes, previamente testados isoladamente, acoplados. O objetivo é identificar possíveis falhas nos acoplamentos.

Os testes de sistema avaliarão o funcionamento e o desempenho do sistema como um todo, verificando a eficácia e segurança, além da compatibilidade e integração do software em diferentes ambientes.

Os testes de aceitação apresentarão o produto final para o usuário para validação e últimos ajustes.

REQUISITOS A TESTAR

Teste do Banco de Dados

- Verifique se as informações sobre equipes, colaboradores, metas e notas podem ser inseridas ou modificadas do Banco de Dados
- Verifique se as informações obtidas no Banco de Dados consistem com as informações reais sobre metas, colaboradores, equipes e notas.
- Verifique que as informações cadastradas possam ser consultadas.

Teste Funcional

- Verifique que qualquer usuário cadastrado possa acessar o sistema através de um Login e Senha.
- Verifique se o nível de acesso as funcionalidades do sistema a cada tipo de usuário está correto.

Teste do Ciclo de Negócios

- Verifique se o tratamento de exceções está correto
- Verifique se os campos estão sendo preenchidos com informações no formato correto em cada formulário

Teste da Interface do Usuário

- Verifique se cada tela de interface gráfica pode ser facilmente entendida e utilizada.
- Verifique se os formulários de cadastro e edição estão pegando os dados inseridos pelo usuário corretamente.

Perfil da Performance

- Verifique o tempo de resposta de consultar/inserção/edição no banco de dados.
- Verifique o tempo de resposta da troca de informações entre servidor e terminais.

Teste de Carga

- Verificar a resposta do sistema com 5 usuários.
- Verificar a resposta do sistema com 10 usuários.

Teste de Stress

- Verifique como o sistema se comporta em situações onde são realizados varias operações (inserir/editar/remover) simultâneas no banco de dados.
- Verifique como o sistema se comporta em situações onde há pouca memória RAM disponível e/ou pouca memória em disco.

Teste de Segurança e de Controle de Acesso

- Verificar que somente o administrador tem acesso a cadastrar/editar/remover e consultar equipes e colaboradores.
- Verificar se usuários normais podem apenas consultar informações sobre metas e notas.

Teste de Falha/Recuperação

Nenhum.

Teste de Instalação

- Verifique que a instalação do sistema ocorre normalmente em todas as máquinas que possuam os requisitos mínimos.
- Verifique que a ferramenta possa ser instalada em diferentes ambientes (ex: Windows XP ou Windows Vista)
- Verifique que a atualização dos dados no servidor se reflete em todos os terminais.

Estratégia de Teste

Tipos de Teste

Teste de Integridade de Dados e do Banco de Dados

Objetivo do Teste:	Garantir que o acesso ao banco de dados funciona adequadamente e sem inconsistência dos dados.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inspeccionar o banco de dados e verificar se os dados nas tabelas estão de acordo com as ações realizadas
Critério de Finalização:	Todos os métodos e processos de acesso à base de dados funcionam como projetados e sem nenhuma corrupção de dados.
Considerações Especiais:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ O teste pode necessitar de um ambiente de desenvolvimento ou drivers de SGBD para inserir ou modificar os dados diretamente na base de dados. ▪ Processos devem ser invocados manualmente

Teste de Função

Objetivo do Teste:	Garantir que as funcionalidades do sistema, especificadas nos casos de usos, estão gerando os resultados esperados.
Técnica:	<p>Executar cada caso de uso funcional através de seu fluxo principal e secundário, usando dados válidos e inválidos, para verificar o seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Os resultados esperados ocorrem quando dados válidos são usados. ▪ As mensagens de erro ou aviso apropriadas são exibidas quando dados inválidos são usados. ▪ Cada regra de negócio é aplicada apropriadamente.
Critério de Finalização:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Todos os testes planejados foram executados. ▪ Todos os defeitos identificados foram tratados.
Considerações Especiais:	Nenhum

Teste da Interface do Usuário

Objetivo do Teste:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verificar se a navegação através dos alvos de teste reflete as funções e os requisitos do negócio apropriadamente. ▪ Objetos e características da janela, tais como menus, tamanho, posição, estado e foco conformam-se aos padrões.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none"> • Criar ou modificar os testes para cada janela para verificar a navegação e os estados de objeto apropriados para cada janela e objetos da aplicação. • Observar grupos de usuários usando a interface, analisando a taxa de aprendizado dos mesmos com o sistema e a aceitação da interface pelos usuários.
Critério de Finalização:	<ul style="list-style-type: none"> • É verificado que cada janela permanece consistente com a versão de comparação ou dentro de padrões aceitáveis. • É verificado que o usuário consegue usar a interface sem precisar de treinamento e a considera agradável.
Considerações Especiais:	Nem todas as propriedades para objetos personalizados e terceirizados podem ser acessadas.

Teste de Performance

Objetivo do Teste:	<p>Verificar os comportamentos do sistema em relação à sua performance sob as seguintes condições:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carga de trabalho normal prevista • Carga de trabalho no pior caso prevista
Técnica:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usar Procedimentos de Teste desenvolvidos para Teste da Função

<p>Considerações Especiais:</p>	<p>Um teste abrangente de performance inclui ter uma carga de trabalho no servidor.</p> <p>Há vários métodos que podem ser usados para executar isso, incluindo:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ “Direcionar transações” diretamente para o servidor, usualmente na forma de chamadas SQL.▪ Criar carga de usuário “virtual” para simular muitos clientes, normalmente várias centenas. Ferramentas de Emulação de Terminal Remoto (RTE) são usadas para atingir essa carga. Essa técnica também pode ser usada para carregar uma rede com “tráfego”.▪ Usar múltiplos clientes físicos, cada um rodando scripts de teste para gerar uma carga no sistema. <p>O teste de performance deve ser executado em uma máquina dedicada ou em um tempo dedicado. Isso permite controle total e mensuração precisa.</p> <p>As bases de dados usadas para o Teste de Performance devem ser ou do tamanho real ou proporcionalmente iguais.</p>
---------------------------------	---

Teste de Carga

Objetivo do Teste:	Verificar o funcionamento do sistema sobrecarregado.
Técnica:	Usar testes desenvolvidos para o Teste do Ciclo de Negócio ou Função, aumentando o tamanho da carga de dados inseridos e verificados no servidor, ate encontrar o limite de funcionamento do servidor. Verificando a seguir a compatibilidade dos dados e as regras de negócios.
Critério de Finalização:	Uma sobrecarga possível para o ambiente para o qual o ambiente está sendo desenvolvido deve ser suportada corretamente e sem comprometer a eficiência do sistema.

Teste de Segurança e Controle de Acesso

Objetivo do Teste:	Verificar que apenas aqueles usuários com acesso ao sistema e aplicações têm permissão de acessá-los. Este usuário pode acessar apenas aquelas funções ou dados para os quais o seu tipo de usuário tem permissão.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none"> • Segurança do Nível de Aplicação: Identifique e liste cada tipo de usuário e as funções ou dados para os quais cada tipo tem permissão. • Crie testes para cada tipo de usuário e verifique cada permissão criando transações específicas para cada tipo de usuário.
Critério de Finalização:	Para cada tipo de ator conhecido as funções ou dados apropriados estão disponíveis, e todas as transações funcionam como esperado e rodam nos Testes de Função anteriores.
Considerações Especiais:	O Acesso ao sistema deve ser revisado ou discutido com o administrador de rede ou de sistema apropriado. Esse teste pode não ser necessário já que ele pode ser uma função da administração da rede ou sistema.

APÊNDICE O

ESPECIFICAÇÃO DE CASOS DE TESTE

Caso de Uso	UC01 – Cadastro de Equipe			
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro (Dados). 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar ou Excluir. 3. O usuário deve possuir permissões para Salvar e Excluir os dados no sistema.			
Elaborador	Vanderli Batista	Data de Elaboração	13/03/2012	
Executor	João Souza	Data de Execução	13/03/2012	
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	A tabela Equipe deve estar vazia.	Preencher com o nome “Desenvolvimento”	Clicar no botão <i>OK</i> .	O sistema salva os dados na tabela e exibe a mensagem: “Cadastro realizado com sucesso!”
02	A tabela Equipe deve estar com uma equipe salva (Desenvolvimento)	Preencher com o nome “Atendimento”	Clicar no botão <i>OK</i> .	O sistema salva os dados na tabela e exibe a mensagem: “Cadastro realizado com sucesso!”
03	A tabela Equipe deve estar com duas equipes salvas (Desenvolvimento e Atendimento)	Clicar no botão alterar da equipe “Desenvolvimento” e alterar o nome para “Atendimento”	Clicar no botão <i>OK</i>	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: “Equipe já cadastrada. Favor verificar!!”
04	A tabela Equipe deve com duas equipes salvas (Desenvolvimento e Atendimento)	Clicar no botão excluir da equipe “Desenvolvimento”	Clicar no botão <i>Ok</i>	O sistema deve retornar a mensagem: “Não é possível excluir Equipe. Equipe possui Meta/Colaborador cadastrados! Favor Verificar!”

05	A tabela Equipe deve com duas equipes salvas (Desenvolvimento e Atendimento)	Clicar no botão excluir da equipe "Suporte"	Clicar no botão Ok	O sistema deve retornar a mensagem: "Equipe excluída com sucesso!"
-----------	--	---	--------------------	--

Caso de Uso	UC02 – Cadastro de Colaborador			
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro (Dados). 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar ou Excluir. 3. O usuário deve possuir permissões para Salvar e Excluir os dados no sistema. 			
Elaborador	Vanderli Batista	Data de Elaboração	13/03/2012	
Executor	João Souza	Data de Execução	13/03/2012	
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	A tabela Colaborador deve estar vazia.	Preencher com o nome “Fernando Munhoz”	Clicar no botão <i>OK</i> .	O sistema salva os dados na tabela e exibe a mensagem: “Cadastro realizado com sucesso!”
02	A tabela Colaborador com um colaborador cadastrado.	Preencher com o nome “Bruno Gabriel”	Clicar no botão <i>OK</i> .	O sistema salva os dados na tabela e exibe a mensagem: “Cadastro realizado com sucesso!”
03	A tabela Colaborador deve estar com duas Colaboradores salvos (Fernando Munhoz e Bruno Gabriel)	Clicar no botão alterar do colaborador “Bruno Gabriel” e alterar o nome para “Fernando Munhoz”	Clicar no botão <i>OK</i>	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: “Colaborador já cadastrado. Favor verificar!!”
04	A tabela Colaborador deve estar com duas Colaboradores salvos (Fernando Munhoz e Bruno Gabriel)	Clicar no botão excluir do colaborador “Bruno Gabriel”	Clicar no botão <i>OK</i>	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: “Colaborador excluído com sucesso!!”

05	A tabela Colaborador deve estar com um Colaboradores salvo (Fernando Munhoz)	Preencher com o nome "Bruno Gabriel"	Clicar no botão <i>OK</i> .	O sistema salva os dados na tabela e exibe a mensagem: "Cadastro realizado com sucesso!"
-----------	--	--------------------------------------	-----------------------------	--

Caso de Uso	UC03 – Cadastro de Meta			
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro (Dados). 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar ou Excluir. 3. O usuário deve possuir permissões para Salvar e Excluir os dados no sistema. 			
Elaborador	João Souza	Data de Elaboração	13/03/2012	
Executor		Data de Execução		
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	A tabela Meta deve estar vazia.	Preencher com o nome da meta como “Atender Telefone”, ano “2012”, descrição “Atendimento por Telefone”, prioridade “Normal” e equipe “Atendimento”	Clicar no botão <i>OK</i> .	O sistema salva os dados na tabela e exibe a mensagem: “Cadastro realizado com sucesso!”
02	A tabela Meta deve estar com a Meta “Atender Telefone” salva.	Preencher com o nome da meta como “Atender Chamados”, ano “2000”, descrição “Atendimento de Chamados”, prioridade “Alta” e equipe “Atendimento”	Clicar no botão <i>OK</i> .	O sistema salva os dados na tabela e exibe a mensagem: “Cadastro realizado com sucesso!”
03	A tabela Meta deve estar com duas Metas salvas (Atender Telefone e Atender Chamados)	Clicar no botão alterar da meta “Atender Telefone” e alterar o ano para “2009”	Clicar no botão <i>OK</i>	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: “Alteração realizada com sucesso!!”

04	A tabela Meta deve estar com duas Metas salvas (Atender Telefone e Atender Chamados)	Clicar no botão alterar da meta "Atender Telefone" e alterar a meta para "Desenvolvimento PD's"	Clicar no botão OK	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: "Alteração realizada com sucesso!!"
05	A tabela Meta deve estar com duas Metas salvas (Desenvolvimento PD's e Atender Chamados)	Clicar no botão alterar da meta "Desenvolvimento" e altere a equipe para "Desenvolvimento"	Clicar no botão OK	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: "Alteração realizada com sucesso!!"
06	A tabela Meta deve estar com duas Metas salvas (Desenvolvimento PD's e Atender Chamados)	Clicar no botão alterar da meta "Desenvolvimento PD's" e alterar a prioridade para "Alta"	Clicar no botão OK	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: "Alteração realizada com sucesso!!"
07	A tabela Meta deve estar com duas metas salvas (Desenvolvimento PD's e Atender Chamados)	Clicar no botão alterar da meta Desenvolvimento PD's" e alterar o ano para "2012"	Clicar no botão OK	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: "Alteração realizada com sucesso!!"
08	A tabela Meta deve estar com duas metas salvas (Desenvolvimento PD's e Atender Chamados)	Clicar no botão excluir da meta Desenvolvimento PD's"	Clicar no botão OK	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: "Meta excluída com sucesso!!"
09	A tabela Meta deve estar com uma meta salva (Atender Chamados)	Clicar no botão excluir da meta Atender Chamados"	Clicar no botão OK	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: "Meta não pode ser Excluída! Meta possui Nota/Equipe atribuída! Favor verificar!"

Caso de Uso	UC04 – Cadastro de Notas			
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. A tela correspondente ao Caso de Uso deve estar aberta no modo de cadastro (Dados). 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar ou Excluir. 3. O usuário deve possuir permissões para Salvar e Excluir os dados no sistema. 			
Elaborador	Vanderli Batista	Data de Elaboração	13/03/2012	
Executor	João Souza	Data de Execução	13/03/2012	
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	A tabela Nota deve estar vazia.	Preencher com a nota “100”, observação “Atendeu a meta” e selecionar a meta “Atender Telefone”	Clicar no botão OK.	O sistema salva os dados na tabela e exibe a mensagem: “Cadastro realizado com sucesso!”
02	A tabela Nota deve estar com uma Nota salva (“100”)	Preencher com a nota “50”, observação “Atendeu Parcialmente a Meta” e selecionar a meta “Atender Chamado”	Clicar no botão OK.	O sistema salva os dados na tabela e exibe a mensagem: “Cadastro realizado com sucesso!”
03	A tabela Nota deve estar com duas Notas salvas (100 e 50)	Clicar no botão alterar da Nota “100” e alterar a meta para “Atender Chamados”	Clicar no botão OK	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: “Alteração realizada com sucesso!!”
04	A tabela Nota deve estar com duas Notas salvas (100 e 50)	Clicar no botão alterar da meta “50” e alterar a meta para “Atender Telefone”	Clicar no botão OK	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: “Alteração realizada com sucesso!!”
05	A tabela Nota deve estar com duas Notas salvas (100 e 50)	Clicar no botão excluir da meta “50	Clicar no botão OK	O sistema deve retornar a seguinte mensagem: “Nota excluída com sucesso!!”

