



MODELAGEM UML DO APLICATIVO TRULY ME

INTRODUÇÃO

O presente pôster é a continuação de dois outros previamente apresentados. O primeiro detalhou a apresentação da ideia bem como o seu projeto de execução e o segundo, a metodologia de design thinking e o delineamento do perfil dos usuários do aplicativo (jornada do usuário e persona) e por fim, uma primeira prototipagem. Esta etapa do trabalho pretende apresentar a modelagem do domínio do problema, utilizando a ferramenta UML conforme Pressman, 2011.

OBJETIVO

O objetivo é desenvolver a modelagem do sistema do aplicativo Truly Me, bem como sua diagramação, elaborando o diagrama de classes, além dos diagramas de objetos, estado, sequência e atividade.

METODOLOGIA

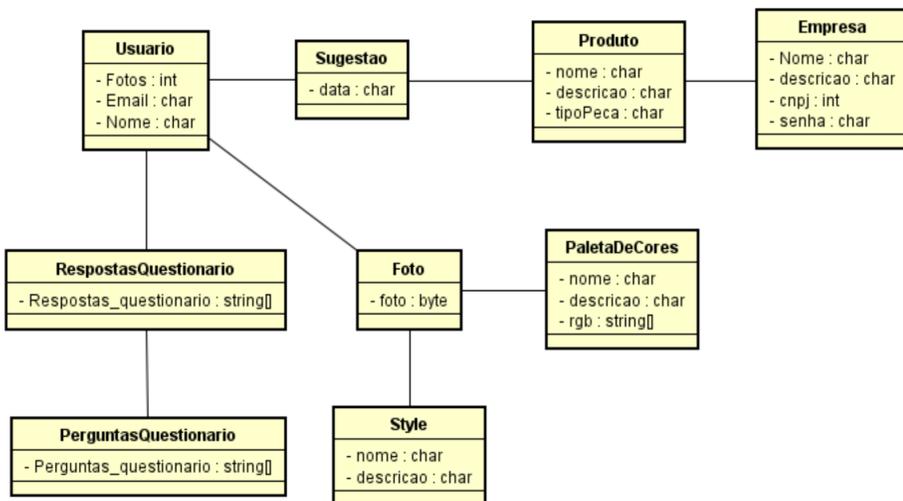
Para realização da modelagem do aplicativo, usou-se a UML (Unified Modeling Language), que consiste em uma linguagem visual para modelar sistemas computacionais e que tem por objetivo dar suporte na definição das características do software, como por exemplo a sua estrutura lógica, comportamento entre outros. (GUEDES, 2014)

DESENVOLVIMENTO

O diagrama de classes da UML possibilita, segundo Guedes (2014), “[...] a visualização das classes que irão compor o sistema com seus respectivos atributos e métodos, bem como em demonstrar como as classes do diagrama se relacionam, complementam e transmitem informações entre si.”. Dessa maneira, o diagrama de classes contribui na execução de um projeto de um software.

Ao todo, no aplicativo, são 9 classes de dados representadas, que fazem parte do domínio do problema, conforme ilustra abaixo a Figura 1.

Figura 1 – Diagrama de Classes



Fonte: Autores, 2018

A classe Sugestao associa as classes Usuario e Produto, sendo que esta última está ligada à classe Empresa. No sistema, isso se reflete quando o usuário recebe sugestões de produtos de empresas.

A classe Foto também possui associação com a classe Usuario, uma vez que, ao usar o aplicativo, o usuário necessita tirar diferentes fotos. Além da classe Usuario, a classe Foto também possui relação de associação com as classes PaletaDeCores e Style. Isto porque é a partir das fotos que serão extraídas as paletas de cores que combinam com o usuário, bem como o seu estilo.

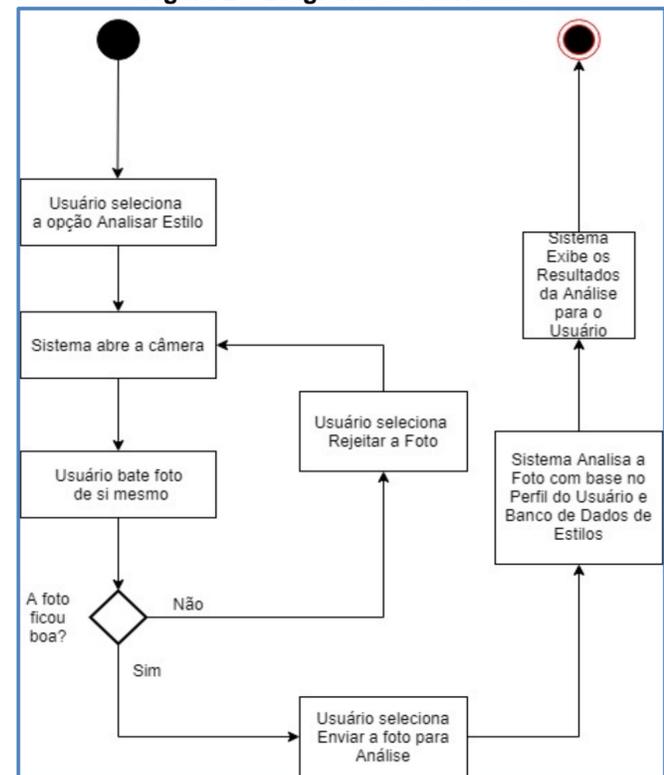
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GUEDES, G. T. A. **UML 2: Guia Prático**. 2014.
- PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software: uma abordagem processual**. 3. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, MAKRON Books, 2011.

Sabrina Hanich 1
Sérgio Murilo Schütz 2
Simone Hering de Queiroz Yunes 3

Finalmente, a classe Usuario possui associação com a classe RespostasQuestionario, que é associada a classe PerguntasQuestionario. A relevância dessas classes reside no fato de, ao usar o sistema, o usuário ter que responder às perguntas do questionário. Conforme Guedes (2014) “Diagrama de Atividade preocupa-se em descrever os passos a serem percorridos para a conclusão de uma atividade específica, muitas vezes representada por um método com certo grau de complexidade”. Assim, o Diagrama de Atividade assemelha-se a um fluxograma exibindo um sequenciamento de tarefas necessárias para descrever um Caso de Uso do sistema. No exemplo abaixo, é descrito o Caso de Uso “Analisar Estilo”, principal funcionalidade do aplicativo, no qual o usuário pode bater uma foto de si mesmo e receber uma avaliação do estilo da roupa que está vestindo.

Figura 2 – Diagrama de Atividade



Fonte: Autores, 2018

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das etapas elaboradas no Projeto Multidisciplinar I e II, o projeto do aplicativo e empresa ganhou forma e as possibilidades de estratégias e materialização foram clarificadas. Iniciou-se no Projeto Multidisciplinar III o processo de modelagem de Caso de Uso e de Classes do sistema, visando aumentar o nível de maturidade do projeto, sua documentação, e iniciar os preparativos para o início da sua execução. Com este sistema, espera-se que os consumidores possam realizar compras de roupas de maneira mais assertiva, pois diversas funcionalidades deste levam a esta conclusão. Este projeto promove a Liberdade de Expressão, referente ao Artigo 19 da Declaração Universal dos Direitos Humanos.

1 Graduada em CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / hanich.sabrina@email.com
2 Mestre Professor e Coordenador do CST em Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / sergio.schutz@cesusc.edu.br
3 Doutora Professora do CST em Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / simoneq@hotmail.com