

ESPECIFICAÇÃO DE UM SOFTWARE PARA COMUNICAÇÃO CORPORATIVA

ANA CAROLINA ROMANINI GONÇALVES VICENTE

CESUMAR - CENTRO UNIVERSITARIO DE MARINGA, MARINGA - PR

ALINE MARIA MALACHINI MIOTTO

CESUMAR - CENTRO UNIVERSITARIO DE MARINGA

DOUGLAS EDUARDO ANDRETO

CESUMAR - CENTRO UNIVERSITARIO DE MARINGA

ALEXANDRE PALOTA SIVIERO

CESUMAR - CENTRO UNIVERSITARIO DE MARINGA

A Engenharia de Software pode ser definida como uma abordagem para o desenvolvimento padronizado e efetivo de software de qualquer natureza. Tal abordagem define um conjunto de metodologias, técnicas e ferramentas que quando bem empregadas auxiliam efetivamente o processo de desenvolvimento de software. Dentro deste contexto, a metodologia orientada a objetos vem se apresentando como uma boa alternativa, principalmente em termos de produtividade, para o projeto de soluções de software. Ao longo do tempo, uma variedade de métodos Orientados a Objetos foram apresentados e utilizados. Tais métodos realizavam atividades distintas e produziam artefatos distintos muitas vezes com o mesmo propósito. Como resultado de um processo de unificação de alguns métodos foi proposto um Processo Unificado para especificação orientada a objetos de software. Esse processo é suportado por uma Linguagem de Modelagem Unificada (UML) que apresenta uma notação padronizada (com sua semântica associada) para a modelagem de software. Uma vez que tal linguagem vem sendo amplamente discutida e utilizada tanto no meio acadêmico quanto no meio comercial, torna-se interessante a realização de estudos que demonstrem efetivamente o uso da UML para a especificação de software. Nesse contexto, este projeto tem como objetivo construir a modelagem, por meio da linguagem de especificação UML, de um software para comunicação corporativa. Espera-se produzir um conjunto de artefatos que possam ser utilizados para uma posterior implementação de tal software. Até o presente momento foram levantados os requisitos do sistema de comunicação corporativa, onde foi definida a análise de negócios e a descrição dos processos. Após a realização dos levantamentos de requisitos iniciais, foram modelados os principais casos de uso do sistema (os diagramas de casos de uso têm semântica e notação definidas pela UML). Para um melhor entendimento dos requisitos foi necessário construir protótipos de interface do software a ser desenvolvido. Tal necessidade vem destacar a importância da prototipação para um melhor entendimento do domínio do problema a ser modelado. Atualmente, o diagrama de classes, em nível conceitual encontra-se em fase de elaboração. Espera-se ainda, ao longo do desenvolvimento deste trabalho, construir os diagramas de seqüência e de colaboração.

Palavras-chave: engenharia de software; orientação a objetos; software corporativo

carol_rgvicente@yahoo.com.br