



## PROJETO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

PROFESSOR: GIVANALDO ROCHA

VALOR: 7,0 pontos

### DESENVOLVIMENTO DE UMA BIBLIOTECA PESSOAL

O objetivo deste projeto é desenvolver uma biblioteca pessoal para que se possa cadastrar livros, revistas e artigos impressos, bem como controlar os empréstimos realizados desses materiais. O sistema deverá ser uma aplicação desktop, com acesso a banco de dados e deverá permitir o cadastro de vários usuários, para que os mesmos possam gerenciar suas bibliotecas pessoais.

O sistema deverá possuir autenticação, justamente para impedir que um usuário acesse a biblioteca de outro. É necessário que haja uma forma de alterar a senha do usuário, caso o mesmo esqueça ou até sinta a necessidade de trocá-la. Em caso de esquecimento, deve-se pedir o e-mail do usuário, verificar se este e-mail condiz com o que está cadastrado no sistema, e então uma senha gerada aleatoriamente será enviada para o e-mail deste usuário. A troca da senha deverá ser requisitada quando o usuário acessar o sistema com esta nova senha.

Com relação ao manuseio, deverá ser permitido cadastrar, alterar e excluir um exemplar, registrar empréstimo e devolução, além de enviar e-mail cobrando por um exemplar emprestado quando requisitado pelo usuário.

É permitido também exibir uma listagem com todos os exemplares existentes na biblioteca, bem como apenas os disponíveis ou apenas os emprestados. É permitido também realizar a busca por um exemplar em específico.

1. A tarefa consistirá em:
  - a. Aplicar um processo de desenvolvimento de software a ser definido pelo grupo, seja prescritivo ou ágil, ou mesmo uma combinação.
  - b. Elaborar um documento de requisitos e um documento de visão.
  - c. Elaborar diagramas UML: Caso de Uso (com especificação), Classe (com atributos e métodos) e Sequência (ações das telas do sistema).
  - d. Desenvolver um protótipo funcional.
2. O PROFESSOR, COMO GERENTE DO PROJETO, DEFINIRÁ O CRONOGRAMA E OS SPRINTS.