

# Trabalho de UML

UNISUL - Universidade do Sul de Santa Catarina  
Programação de Aplicativos para Dispositivos Móveis  
Prof. Dr. Saulo Popov Zambiasi  
*saulopz@gmail.com*

## 1 Descrição

O trabalho final da Unidade de Aprendizagem de Programação de Aplicativos para Dispositivos Móveis é a criação de um aplicativo utilizando a ferramenta de desenvolvimento Android Studio.

A escolha do aplicativo que vocês vão criar é livre, mas deve seguir alguns requisitos de desenvolvimento que visam obrigar um certo nível de complexidade, tais como:

- Trabalhar com pelo menos duas Activities;
- Gerenciar os cadastros com: inclusão, alteração, exclusão e listagem (CRUD);
- Utilizar persistência de dados;
- Usar ListView ou RecyclerView;
- Pesquisar e utilizar algum recurso mais avançado não visto nos exemplos de aula. Existem vários componentes como google maps, leitor de texto, GPS, acelerômetro, compartilhamento com redes sociais, etc..

**Tentem modelar algum aplicativo que seja interessante pra vocês, que possa ser utilizável.** Vai que sai uma ideia legal para criar uma *Startup*.

Não tentem copiar de outros ou de exemplos na internet. Tentem fazer algo, mesmo que simples, mas que siga os requisitos e que seja um esforço de vocês, ainda que não fique um resultado incrível.

O trabalho pode ser feito em **grupo de até 4 pessoas**. Vocês podem se reunir por **vídeo conferência**, trocar ideias, etc.

## 2 Relatório

Vocês devem postar o trabalho no EVA até dia **02 de junho**. Basta que apenas um aluno do grupo submeta o trabalho. Tudo o que fizer parte do trabalho deve

estar no arquivo do relatório e deve **obrigatoriamente** estar no formato **PDF**. O relatório deve conter a seguinte estrutura:

### **TÍTULO**

Nome do aplicativo

### **IDENTIFICAÇÃO**

Nomes dos alunos e e-mails

### **DESCRIÇÃO**

Descrição do aplicativo, para que serve, o que faz, etc. Tentem ser o mais minuciosos possível.

### **REQUISITOS**

Análise de requisitos do sistema. Recursos que vão utilizar e, inclusive, os recursos extras requeridos. Mesmo que depois na implementação não consigam fazer tudo, pelo menos façam uma boa modelagem aqui.

### **DIAGRAMAS UML**

Vocês vão definir alguns diagramas que serão importante ou necessário para mostrar o que vocês vão desenvolver, tais como, Caso de Uso, Sequência, Estados, Classes, *Deployment*, etc. Nem todo diagrama será necessário para o que vocês vão desenvolver, então analisem o que vão usar. Na dúvida, conversem com o professor.

### **PROTÓTIPOS TELAS**

Coloquem alguns protótipos de tela aqui. Existem vários programas pra isso e de fácil uso.

### **CONSIDERAÇÕES**

Considerações gerais sobre o trabalho que vocês pretendem implementar.