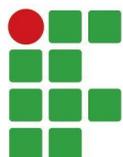


INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
CAMPUS AVANÇADO URUGUAIANA
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO



**INSTITUTO
FEDERAL**
Farroupilha

Campus Avançado
Uruguaiana

JOÃO VICTOR DOS SANTOS RODRIGUES, MÁRCIO VINÍCIUS DOS SANTOS
FRANCHINI E MARCOS VINÍCIUS DIAS FAN

Narrativas Interativas

Uruguiana/RS
[ANO/SEMESTRE]



JOÃO VICTOR DOS SANTOS RODRIGUES, MÁRCIO VINÍCIUS DOS SANTOS
FRANCHINI E MARCOS VINÍCIUS DIAS FAN

ODISSEIA DAS ALMAS

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana.

Orientador(a): Dr. Rilton Ferreira Borges

Uruguaiana/RS

[ANO/SEMESTRE]

[NOME DO ALUNO]

[TÍTULO]

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana.

Aprovado em ____ de [mês] de [ano].

BANCA EXAMINADORA

[Professor Orientador]

[Professor Coorientador]

[Professor Banca]

[Professor Banca]

DEDICATÓRIA

[Opcional - Dedicatória]

AGRADECIMENTOS

[Opcional - Agradecimentos]

[Epígrafe - opcional]

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso	14
Figura 2: Modelo Banco de Dados.	15
Figura 3: Tela inicial de exemplo.	16

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Metodologia	12
Tabela 2: Especificação Caso de Uso xx	15

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 JUSTIFICATIVA	11
2 OBJETIVOS	11
2.1 OBJETIVO GERAL	11
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	12
4 METODOLOGIA	12
5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA	12
5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS	12
5.1.1 Convenções, termos e abreviações	13
5.1.2 Prioridades dos requisitos	13
5.1.3 Atores do Sistema	13
5.1.4 Requisitos Funcionais	14
5.1.5 Requisitos Não-Funcionais	14
5.2 CASOS DE USO	15
5.2.1 Documentação dos Casos de Uso	15
5.3 BASE DE DADOS	16
5.4 INTERFACES	16
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
7 REFERÊNCIAS	18

1 INTRODUÇÃO

O QUE ESTIVER EM **VERMELHO** SÃO APENAS SUGESTÕES.

Dicas:

1º e 2º Parágrafos: Devem conter o tema e se fazer uma contextualização de tudo que será abordado no trabalho.

3º Parágrafo: Aqui são apresentados os objetivos do trabalho. Tanto o geral, quanto os específicos. De modo geral.

4º Parágrafo: Apresentam-se as justificativas do trabalho. Mas o que é isso? A justificativa do trabalho é a importância do mesmo. Aqui apresentamos o porquê de o trabalho ser importante? Qual a importância do trabalho para a sociedade, comunidade, pessoal etc?

5º Parágrafo: Apresenta qual a metodologia adotada pelo trabalho. Apresentar os procedimentos metodológicos para a realização do trabalho. Ferramentas a serem utilizadas.

6º Parágrafo: Apresenta-se a estrutura das seções do trabalho. Sobre o que trata cada seção?

1.1 JUSTIFICATIVA

A justificativa é um sub-item da introdução. Justificar é defender a importância do trabalho. Tentar mostrar porque “vale a pena” alcançar o objetivo geral. Qual a contribuição do trabalho para as pessoas a qual ele se destina.

Exemplo de justificativa: “Pretende-se proporcionar uma abordagem que facilite o aprendizado do conteúdo X da disciplina Y.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um portal...

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar...
2. Elaborar...
3. Desenvolver...
4. Testar...

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Esta seção do trabalho apresenta um estudo a respeito do tema e dos conceitos envolvidos. Baseia-se nas anotações realizadas a partir do levantamento bibliográfico, pesquisas na web, artigos e sistemas similares, etc.

4 METODOLOGIA

A tabela a seguir (Tabela 1) apresenta os procedimentos metodológicos deste trabalho de conclusão de curso.

Tabela 1: Metodologia

Objetivo Específico	Ação
1. Identificar ...	
2. Elaborar ...	
3. Desenvolver...	
4. Testar...	

5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA

Esta seção do trabalho apresenta as etapas do processo de desenvolvimento do sistema proposto por esse trabalho de conclusão de curso, que está dividida em 4 partes: documentação de requisitos do sistema, casos de uso, base de dados e interfaces.

5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS

Esta seção especifica os requisitos do sistema Odisseia das Almas, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para a implementação, assim como para a realização dos testes do sistema.

5.1.1 Convenções, termos e abreviações

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

[identificador do requisito – nome do requisito]

Por exemplo, o requisito funcional RF016 - Recuperação de dados. Já o requisito não-funcional NF008 - Confiabilidade. Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

5.1.2 Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. São requisitos imprescindíveis, que devem ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

5.1.3 Atores do Sistema

O sistema apresenta apenas um ator que possui acesso total ao sistema sem quaisquer privilégios de alteração do sistema ou páginas.

- **Jogador:** Toda pessoa que tiver acesso ao sistema, podendo cadastrar seu nome e história, também tendo acesso ao histórico, créditos do jogo e a página referente ao idealizadores e desenvolvedores do sistema ODA

5.1.4 Requisitos Funcionais

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos funcionais:

[RF001] Começar história

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o jogador comece uma nova história.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Não tem.

Saídas e pós-condição: Uma nova história é iniciada.

[RF002] Cadastrar Jogador

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o jogador cadastre seu nome.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um jogador jogando.

Saídas e pós-condição: O jogador cadastra o próprio nome.

[RF003] Jogar História

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o jogador liste as escolhas, às acesse registrando no sistema e então finalize sua história.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: O jogador deve ter feito suas escolhas.

Saídas e pós-condição: A história é finalizada e registrada.

[RF004] Listar nomes

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o jogador liste os nomes registrados.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Não tem.

Saídas e pós-condição: Os nomes são listados.

[RF005] Listar Histórico

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o jogador visualize a lista de escolhas que ele próprio fez.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um nome registrado.

Saídas e pós-condição: A história é exibida na tela.

[RF006] Listar créditos

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o jogador visualize os créditos.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Não tem.

Saídas e pós-condição: Os créditos são exibidos na tela.

[RF007] Acessar sobre nós

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o jogador acesse a página sobre nós.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

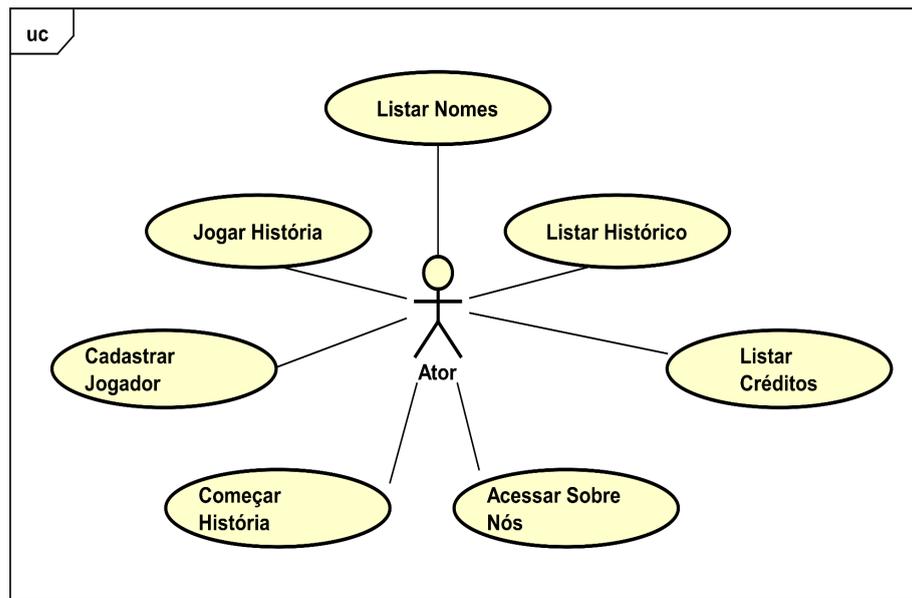
Entradas e pré-condições: Não tem.

Saídas e pós-condição: Sobre nós é exibido na tela.

5.2 CASOS DE USO

O ator jogador pode realizar todos os casos de uso contidos no sistema.

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso



Fonte: Autoria própria

5.2.1 Documentação dos Casos de Uso

A seguir a especificação de cada Caso de Uso:

Tabela 2: Especificação Caso de Uso Começar história

Caso de Uso	[UC001] Começar história
Atores	Jogador
Pré-condições	Não tem.
Pós-condições	Uma nova história é iniciada.
Fluxo principal	
1) O jogador acessa o iniciar história. 2) O sistema envia o usuário para essa página e o banco de dados exibe uma tela com um um texto de história e 3 escolhas.	
Fluxo alternativo	
1) O sistema não recebe a solicitação de envio. 2) O sistema não tem nenhuma informação na página.	
Fluxo de exceção	
1) O sistema dá erro ao acessar o iniciar história.	

Tabela 3: Especificação Caso de Uso Cadastrar jogador

Caso de Uso	[UC002] Cadastrar jogador
-------------	---------------------------

Atores	Jogador
Pré-condições	Um jogador jogando.
Pós-condições	O jogador cadastra o próprio nome.
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1) O jogador começa um novo jogo. 2) O sistema exibe uma caixa de texto para o jogador inserir o seu nome. 3) O jogador preenche com o seu nome e inicia o jogo. 4) O sistema registra o nome e dá início ao jogo. 	
Fluxo alternativo	
Não tem.	

Fluxo de exceção	
<ol style="list-style-type: none"> 3) O jogador cancela o cadastro dele. <ol style="list-style-type: none"> 3) a) O jogador solicita o cancelamento do cadastro. 3) b) O sistema cancela o cadastro e apresenta tela inicial do sistema. 4) Erro durante o cadastro do jogador. <ol style="list-style-type: none"> 4) a) O sistema apresenta um erro durante o registro do nome. 	

Tabela 4: Especificação Caso de Uso Jogar história

Caso de Uso	[UC003] Jogar história
Atores	Jogador
Pré-condições	O jogador deve ter feito suas escolhas.
Pós-condições	A história é finalizada e registrada.
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Após o cadastro do nome, o sistema apresenta um texto com uma lista de 3 escolhas. 2) O jogador acessa uma das escolhas. 3) O sistema registra a escolha no banco de dados e exibe uma tela com um novo texto e outras 3 escolhas. 4) O jogador acessa uma das escolhas e repete esse processo. 5) Após esse processo, o sistema apresenta a opção finalizar jogo. 6) O jogador acessa a escolha para finalizar o jogo. 7) O sistema registra a história e apresenta a tela inicial. 	
Fluxo alternativo	
Não tem.	

Fluxo de exceção
1) O sistema exibe um erro ao exibir uma página com um texto.
3) O sistema exibe um erro ao exibir uma página com um novo texto.

Tabela 5: Especificação Caso de Uso Listar nomes

Caso de Uso	[UC004] Listar nomes
Atores	Jogador
Pré-condições	Não tem.
Pós-condições	Os nomes são listados.
Fluxo principal	
1) O jogador solicita a lista dos nomes do sistema.	
2) O sistema exibe a lista dos nomes do sistema.	
Fluxo alternativo	
2) Não há nomes registrados.	
2) a) O sistema informa que não há nomes registrados.	

Fluxo de exceção
Não tem.

Tabela 6: Especificação Caso de Uso Listar histórico

Caso de Uso	[UC005] Listar histórico
Atores	Jogador
Pré-condições	Um nome registrado.
Pós-condições	A história é exibida na tela.
Fluxo principal	
1) O jogador acessa o histórico de um dos nomes salvos no sistema.	
2) O banco de dados exibe uma tela com toda a história desse nome acessado.	
Fluxo alternativo	
1) Não há nomes registrados	
1) a) O sistema informa que não há nomes registrados.	

Fluxo de exceção
Não tem.

Tabela 7: Especificação Caso de Uso Listar créditos

Caso de Uso	[UC006] Listar créditos
Atores	Jogador
Pré-condições	Não tem.
Pós-condições	Os créditos são exibidos na tela.
Fluxo principal	
1) O jogador acessa os créditos.	
2) O sistema exibe na tela um texto com os créditos.	
Fluxo alternativo	
Não tem.	
Fluxo de exceção	
2) O sistema apresenta um erro ao exibir os créditos.	

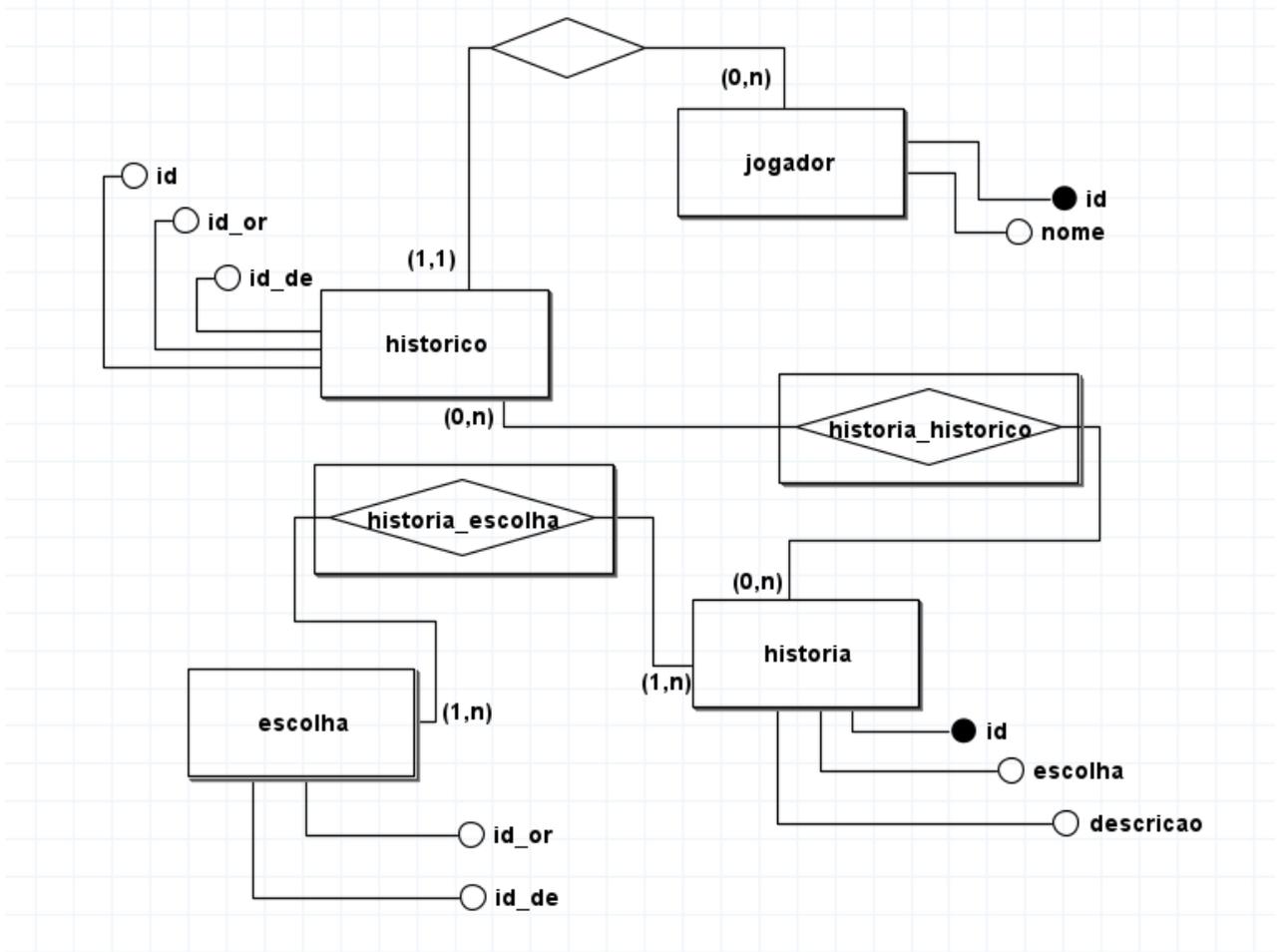
Tabela 8: Especificação Caso de Uso Acessar sobre nós

Caso de Uso	[UC007] Acessar sobre nós
Atores	Acessar sobre nós
Pré-condições	Não tem.
Pós-condições	Sobre nós é exibido na tela.
Fluxo principal	
1) Após acessar os créditos, o usuário acessa o sobre nós	
2) O sistema exibe uma tela com uma foto e um texto de cada um dos desenvolvedores.	
Fluxo alternativo	
Não tem.	
Fluxo de exceção	
2) o sistema apresenta um erro ao acessar o sobre nós.	

5.3 BASE DE DADOS

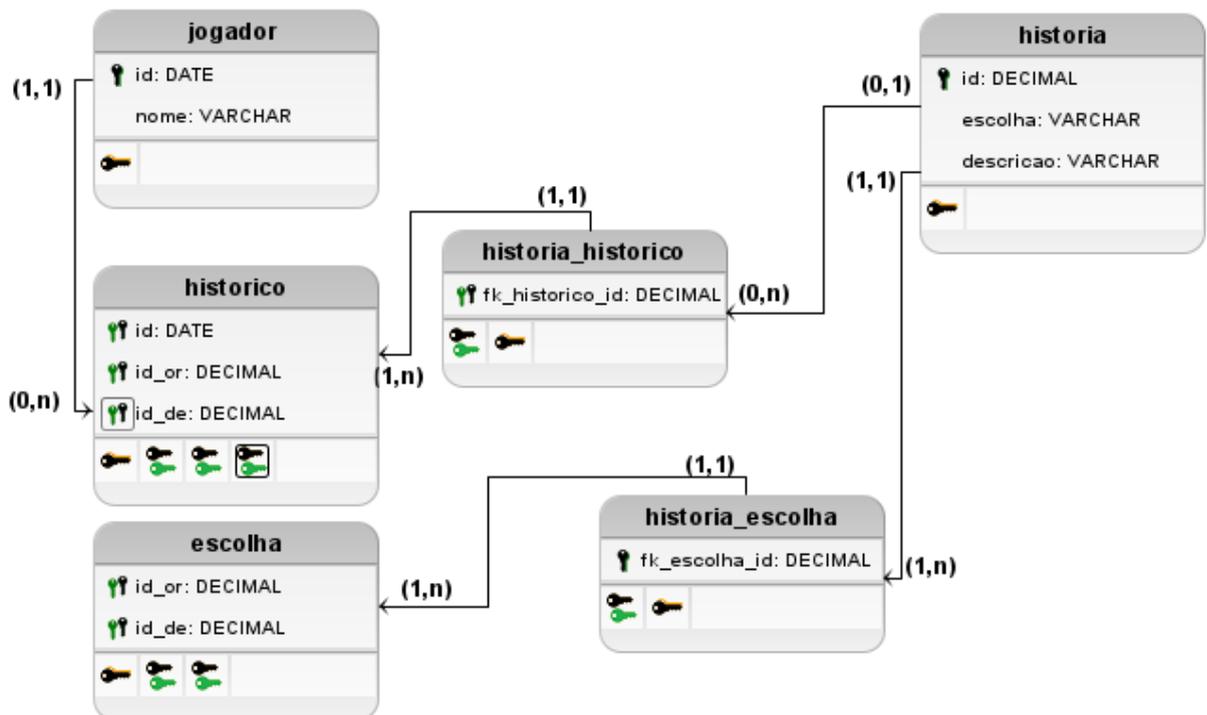
A Figura 1 apresenta o Modelo do Banco de Dados Conceitual enquanto a Figura 2 apresenta o Modelo de Banco de Dados Lógico.

Figura 1: Modelo Conceitual Banco de Dados.



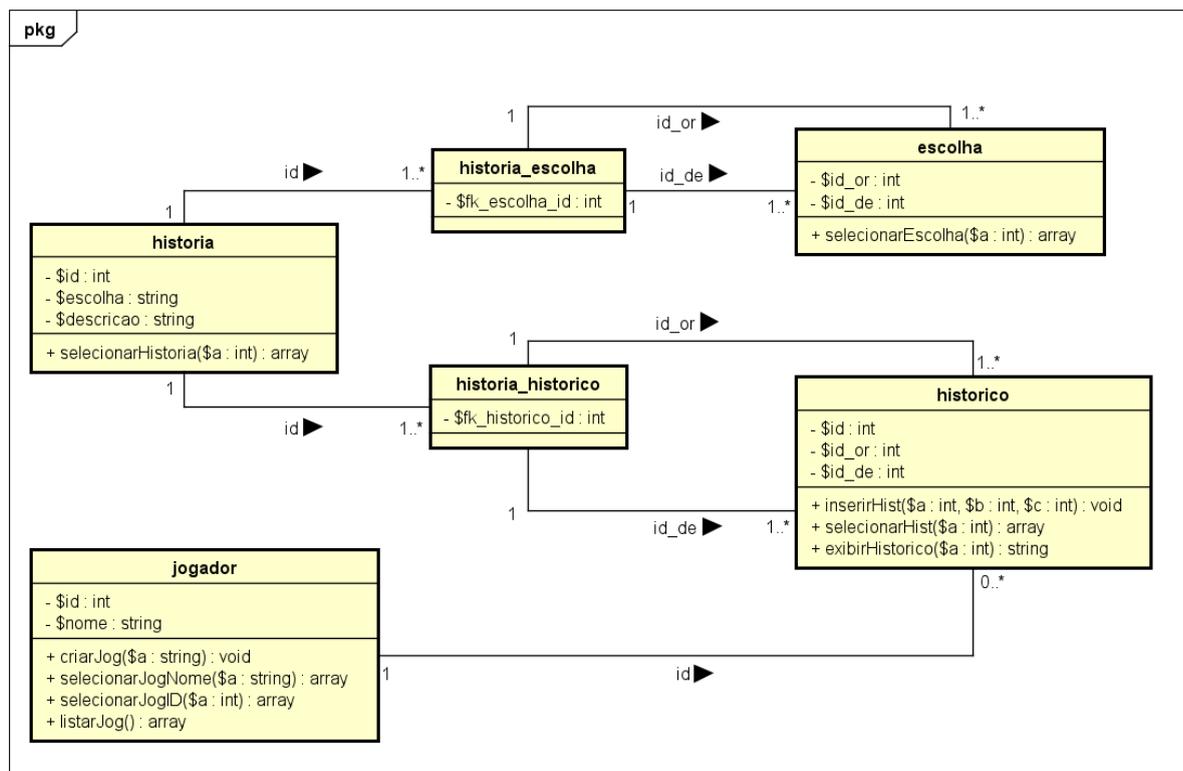
Fonte: Autoria própria

Figura 2: Modelo Lógico Banco de Dados.



5.4 CLASSES DO SISTEMA

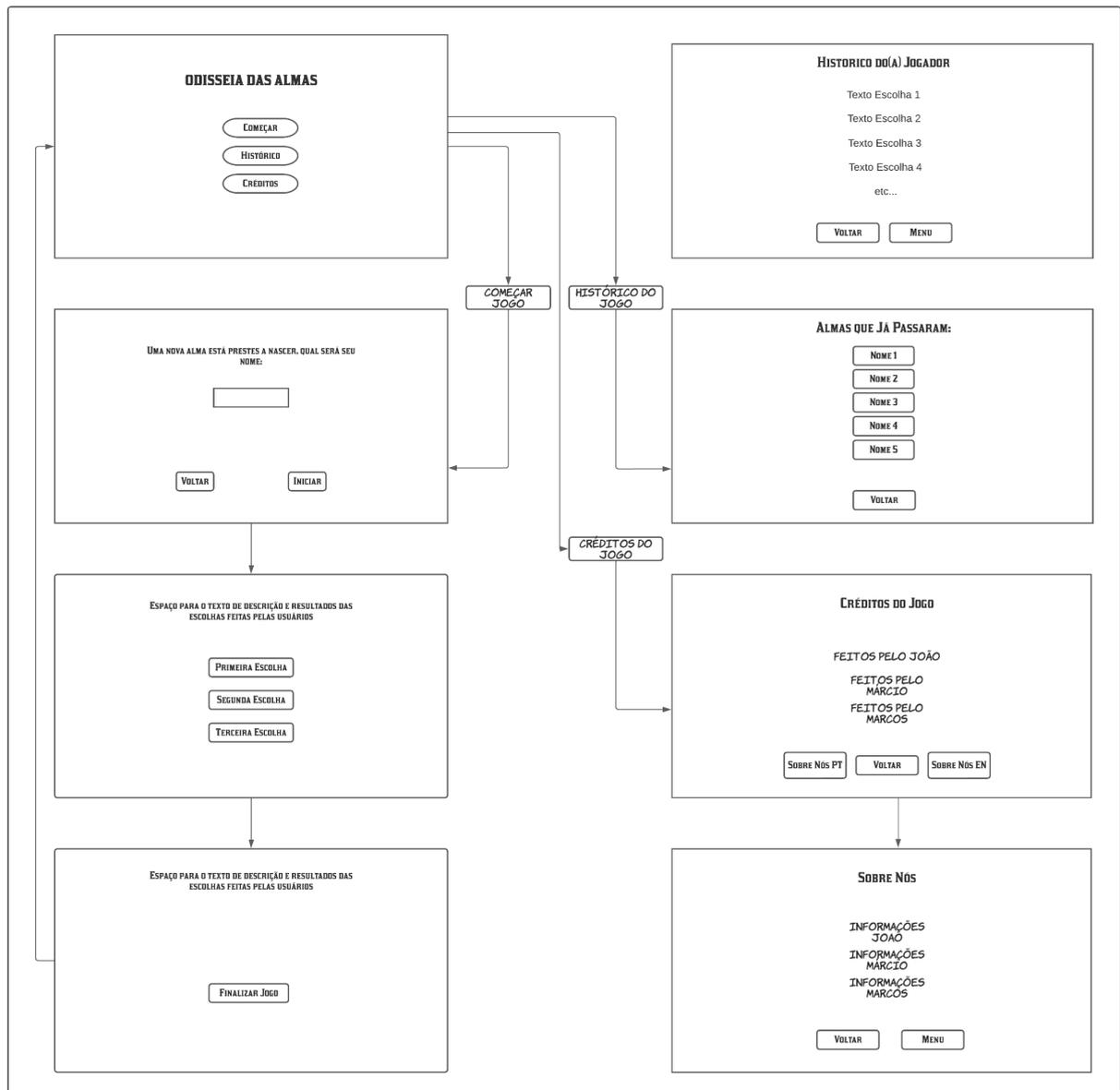
Figura 3: Diagrama de Classes do Sistema



5.5 INTERFACES

Esta seção apresenta as principais telas

Figura 4: Todas Telas Contidas no Sistema



Fonte: Autoria própria

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Além das considerações finais do trabalho, onde o aluno expõe suas percepções em relação ao trabalho produzido, também pode apontar as propostas para trabalhos futuros, no que tange o tema proposto no TCC.

Sugestão, quando falamos em considerações finais, é a conclusão do projeto como um todo, nesta etapa é interessante que deixemos para trás conclusões do tipo: foi válido para minha caminhada acadêmica, aprendi muito com o projeto, pois TODOS TCCs e Projetos são

válidos e contribuem para o crescimento de cada um. Precisamos deixar o texto o mais formal e impessoal possível. Não escrevam conclusões pessoais.

A ideia é que a conclusão seja do trabalho mesmo, o que o projeto irá ganhar com o sistema implementado.

DICA (mínima):

1 parágrafo: reapresenta o objetivo do trabalho.

Exemplo:

..." Esse relatório apresentou o Trabalho de Conclusão do Curso Técnico Integrado de Informática. O objetivo do trabalho foi....."

2 parágrafo: o que espera-se do trabalho.

Exemplo:

"Espera-se que com o uso desta página web....."

3 parágrafo: Trabalho futuros

Exemplo:

"Como trabalho futuro poderá ser adicionado o módulo...., ser implementado um aplicativo,..."

7 REFERÊNCIAS

Deverão serem apresentadas em ordem alfabética e seguindo esses formatos:

Monografia no todo - Livros e Anais de Congresso

[Autor. Título. Edição. Local de Publicação: editora, ano de publicação]

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas Técnicas para o Trabalho Científico**: explicitação das normas da ABNT. Porto Alegre, 2002

BRADLEY, N. **The XML Companion**. 3rd ed. Boston: Addison-Wesley, 2002.

2 e 3 autores:

ADES, L.; KERBAUY, R. R. **Análise sobre o Comportamento de Compra**: 5. ed. São Paulo: Editora USP, 2002.

+ 3 autores: Aponta-se apenas o primeiro e acrescenta-se a expressão latina et.al

SILVA, L. et al. **Como a Poluição Afeta nossa Saúde**. 1 ed. Curitiba: Editora Sol Nascente, 2002.

Autor desconhecido:

AS VÁRIAS FACES DA SAÚDE, São Paulo: Editora Academia, 1994. p.134

Dissertações, teses, trabalhos individuais, etc.

MENEGHETTI, E. A. **Uma Proposta de Uso da Arquitetura Trace como um Sistema de Detecção de Intrusão**. 2002. 105 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Instituto de Informática, UFRGS, Porto Alegre.

Artigo de periódico

GONÇALVES, L. M. G.; CESAR JUNIOR, R. M. Robótica, Sistemas Sensorial e Motos: principais tendências e direções. **Revista de Informática Teórica e Aplicada**, Porto Alegre, v.9, n.2, p. 7-36, out. 2002.

Em meio eletrônico

LISBOA FILHO, J.; IOCHPE, C.; BORGES, K. Reutilização de Esquemas de Bancos de Dados em Aplicações de Gestão Urbana. **IP – Informática Pública**, Belo Horizonte, v.4, n.1, p.105-119, June 2002. Disponível em: <<http://www.ip.pbh.gov.br/ip0401.html>>. Acesso em: set. 2002.

Entidade coletiva (empresas, associações, Órgãos governamentais, etc)

[NOME DA ENTIDADE. **Título em destaque**. Cidade:Editora, Ano.]

MINISTÉRIO DO TURISMO. **Avanço do Turismo no Litoral**. São Paulo: 2001.