

DEFINIÇÃO DE REQUISITOS PARA UMA FERRAMENTA CASE ATRAVÉS DO MODELO DE OBJETIVOS. *Fabrizio Lazzari, Maurício F. Galimberti, Giovanni E. Rocco, José E. C. Bussmann, Daniel L. Notari*, Departamento de Informática, Centro de Ciências Exatas e Tecnologia – Universidade de Caxias do Sul, *Ana Maria A. Price*, Instituto de Informática, PGCC – UFRGS.

A definição de requisitos é a base para a construção de um software e o produto final é criado conforme as necessidades do usuário. Para a ferramenta CASE (*Computer-Aided Software Engineering*) do projeto FILM (Método Fusion expandido e adaptado à UML - *Unified Modeling Language*), que está sendo desenvolvida neste trabalho, os requisitos estão sendo estruturados segundo uma abordagem orientada a objetivos, conforme a proposta FILM para Definição de Requisitos (1). Foram encontrados sete objetivos que caracterizam esta ferramenta. Em função destes objetivos foram especificados os requisitos necessários para os módulos de Definição de Requisitos, Análise, Projeto, Implementação e Testes, além de um Glossário de Termos que acompanhará as fases correspondentes a estes módulos. Os objetivos foram descritos segundo as seguintes cláusulas: o objetivo que se quer atingir; o resultado esperado; o objeto para o qual este objetivo se faz necessário no sistema; o sujeito que atua em prol do objetivo e as ferramentas que são os recursos necessários para os sujeitos interagirem com o objeto. Depois de abordados os objetivos foram elicitados os primeiros requisitos necessários para contemplar cada objetivo. Além disso, foi montada uma estrutura hierárquica para visualização dos objetivos e seus requisitos. Cada requisito foi abordado da seguinte forma: nome da ação, que é o identificador da ação e como esta é reconhecida dentre os *use cases* (notação para modelagem UML) do sistema; a descrição da ação, sendo propriamente a informação elicitada (tipicamente uma narrativa como os envolvidos descrevem a ação requerida do software); o agente que é o solicitante da ação (quem age); o produto que representa a capacidade produtiva de cada requisito definido para o software; os recursos que são representações abstratas de ferramentas utilizadas pelo agente para a execução da ação e a anotação que é opcional e indica uma característica não funcional que deva ser atendida. Em função dos requisitos foram identificados os *use cases* para a ferramenta e, baseando-se neles, criaram-se expressões ciclo de vida para o sistema. Compreendendo o sistema através dessas expressões, e tendo sua divisão em *use cases*, dividiu-se o projeto da ferramenta em ciclos de desenvolvimento para que o projeto possa ser desenvolvido em módulos, tendo seus resultados gerados de forma mais rápida. Para cada ciclo, é criado um diagrama de seqüência típica com o propósito de entender e representar o comportamento dos agentes que participam da ação, identificando as interações com o sistema e validando os objetos elicitados e modelados como requisitos (agente, produto, recurso). Criado este diagrama, a estrutura hierárquica de objetivos é expandida para que sejam conhecidos requisitos em níveis mais funcionais. Atualmente, esta ferramenta CASE está com a fase de Definição de Requisitos completa e em seu segundo ciclo de construção (análise, projeto, implementação e testes). Pretende-se que até o final do ano seja implementado o módulo de definição de requisitos e parte do módulo de análise da ferramenta CASE para o projeto FILM. (FAPERGS/UCS) (1) Trabalho de Mestrado – Um Modelo de Estruturação de Requisitos para o Método Fusion Adaptado à UML por Giovanni Ely Rocco.