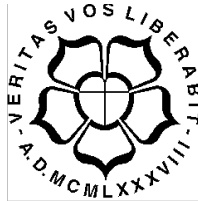


UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
CAMPUS GUAÍBA



PROPOSTA DE ESTÁGIO

**MIGRAÇÃO DE TECNOLOGIA DO SISTEMA DE ATENDIMENTO DO
LABORATÓRIO WEINMANN**

José Ramiro Pereira

Guaíba, Agosto de 2006

SUMÁRIO

1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO.....	3
1.1 Da Aluna Estagiária.....	3
1.2 Do Local de Estágio.....	3
1.3 Do Professor Orientador.....	3
2 TÍTULO PROVISÓRIO DO TRABALHO.....	4
3 MOTIVAÇÃO.....	4
4 OBJETIVOS.....	4
5 REFERENCIAL TEÓRICO.....	4
6 ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA.....	6
7 DEFINIÇÃO DOS RECURSOS.....	6
7.1 Hardware.....	6
7.2 Software.....	6

1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1.1 Do Aluno Estagiário

Nome: José Ramiro Pereira

N.º. Acadêmico: 0021017549

1.2 Do Local de Estágio

Instituição: Laboratório Weinmann Ltda.

Endereço: Rua Ramiro Barcellos 910, 3º andar – Moinhos de Vento, Porto Alegre/RS

Fone: (51) 3314 3896

Supervisor na Instituição: Milene Abrahão

E-mail: mabrahao@weinmann.com.br

Fone: (51) 3314 3910

2 TÍTULO PROVISÓRIO DO TRABALHO

Migração de Tecnologia do Sistema de Atendimento do Laboratório Weinmann

3 MOTIVAÇÃO

Foi constatado junto a gerencia do setor de informática do Laboratório Weinmann a necessidade de migração de tecnologia do atual sistema de atendimento que utiliza plataforma Oracle Forms e Oracle Reports para a Tecnologia Java.

4 OBJETIVO

O principal objetivo desta Proposta é desenvolver um Projeto de modelagem para essa nova tecnologia, um sistema para substituir o Sistema de Atendimento utilizado atualmente que servirá como piloto das aplicações Java.

5 REFERENCIAL TEÓRICO

A modelagem deste Projeto será baseada na UML (Linguagem de Modelagem Unificada), é um modelo de linguagem para modelagem de dados orientado a objetos, usada para especificar, construir, visualizar e documentar um sistema de software.

Os diagramas propostos pela UML que serão utilizados no desenvolvimento deste Projeto serão os seguintes:

- ✓ *Diagramas de Casos de Uso* – mostra como o sistema a ser desenvolvido vai interagir com seu ambiente. Um Caso de Uso representa uma unidade discreta da interação entre um usuário (humano ou máquina) e o sistema.

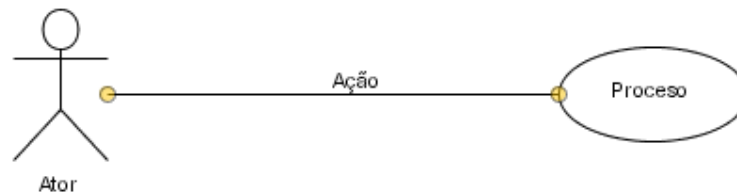


FIGURA 1 – Simbologia do Diagrama de Caso de Uso

- ✓ *Diagramas de Classes* – Mostra as classes que compõem o sistema e as relações entre elas (por exemplo a herança).

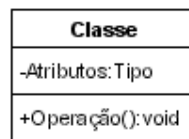


FIGURA 2 – Simbologia do Diagrama de Classe

- ✓ *Diagramas de Seqüência* – representado a seqüência de processos.

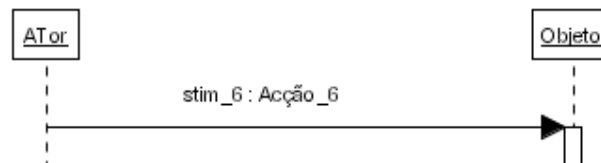


FIGURA 3 – Simbologia do Diagrama de Seqüência

Como ferramenta de apoio para a construção dos diagramas será utilizada a ferramenta Jude , que suporta a orientação a objetos em UML, desenvolvida pela empresa.

6 ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA

Durante o desenvolvimento deste Projeto serão executadas as seguintes atividades: Reunião Inicial, Análise de Requisitos, Projeto Conceitual.

7 DEFINIÇÃO DOS RECURSOS

Para o desenvolvimento deste Projeto serão utilizados os seguintes recursos:

7.1 Hardware

- ✓ Computador Intel Pentium IV 2MHZ (256 MB)
- ✓ HD de 80 GB (1GB de espaço em disco)
- ✓ Monitor
- ✓ Teclado
- ✓ Mouse
- ✓ Impressora

7.2 Software

- ✓ Sistema Operacional Windows 2000
- ✓ Ferramenta Case - JUDE