

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO



**ESPECIFICAÇÃO E PROJETO DE APLICATIVO PARA APOIO À GESTÃO DE
TAREFAS**

MARCEL DOUGLAS CIRQUEIRA CASTRO

GOIÂNIA
2026

MARCEL DOUGLAS CIRQUEIRA CASTRO

**ESPECIFICAÇÃO E PROJETO DE APLICATIVO PARA APOIO À GESTÃO DE
TAREFAS**

Trabalho de Projeto de Pesquisa apresentado à Escola Politécnica e de Artes, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Engenharia de Computação.

Orientador (a):

Professor Me. André Luiz Alves.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Ernesto Fonseca Veiga

Prof.^a Esp. Nágela Bitar Lôbo

GOIÂNIA

2026

MARCEL DOUGLAS CIRQUEIRA CASTRO

**ESPECIFICAÇÃO E PROJETO DE APLICATIVO PARA APOIO À GESTÃO DE
TAREFAS**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado em sua forma final pela Escola politécnica e de Artes, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para obtenção do título de Bacharel em Engenharia de Computação, em 13 / 06 / 2026.

Orientador (a): Prof. Me. André Luiz Alves

Prof. Dr. Ernesto Fonseca Veiga

Prof.^a Esp. Nágela Bitar Lôbo

GOIÂNIA

2026

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar um projeto com a documentação necessária para a implementação de um aplicativo de gerenciamento de tarefas diárias. A ideia do projeto foi desenvolvida a partir de um cenário hipotético em que um cliente, aqui denominado stakeholder, solicita o projeto de um software com as especificações dos passos a serem seguidos por uma equipe para a criação de um determinado aplicativo. A proposta se apoia nos fundamentos da engenharia de software para estruturar a documentação de forma organizada, tendo como foco principal a definição clara dos requisitos, a elaboração do protótipo das telas para poder simular a navegação, a modelagem dos casos de uso e dos fluxos principais e alternativos do sistema, além da elaboração de casos de teste com o objetivo de validar a conformidade do sistema.

Palavras-chave: Aplicativo móvel. Engenharia de software. Gestão de tarefas. Procrastinação. Projeto de software.

ABSTRACT

This work aims to present a project containing the documentation necessary for the implementation of a daily task management application. The proposal was developed from a hypothetical scenario in which a client, here referred to as the stakeholder, requests the specification of a software project with the steps to be followed by a development team for the creation of a given application. The proposal is based on the fundamentals of software engineering to structure the documentation in an organized way, focusing mainly on the clear definition of requirements, the development of screen prototypes to simulate navigation, the modeling of use cases and the main and alternative system flows, as well as the elaboration of test cases to validate system compliance.

Keywords: Mobile application. Software engineering. Task management. Procrastination. Software project.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – EXEMPLO: PROTÓTIPO.	18
FIGURA 2 – FLUXO DE LOGIN E RECUPERAÇÃO.	35
FIGURA 3 – VARIAÇÕES TELA PRINCIPAL.	36
FIGURA 4 – FLUXO DE CRIAÇÃO DE TAREFA.	37
FIGURA 5 – VISUALIZAÇÃO DE TAREFA.	38
FIGURA 6 – DIAGRAMA DE CASOS DE USO.	39

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01 – EXEMPLO: ATA DE REUNIÃO.....	14
QUADRO 02 – EXEMPLO: REQUISITOS USUÁRIO/NECESSIDADES.....	15
QUADRO 03 – EXEMPLO: REQUISITOS FUNCIONAIS.....	16
QUADRO 04 – EXEMPLO: REQUISITOS DE QUALIDADE.....	17
QUADRO 05 – EXEMPLO: REQUISITOS DE QUALIDADE.....	19
QUADRO 06 – EXEMPLO: CASOS DE TESTE.....	20
QUADRO 07 – ATA DE REUNIÃO 1.....	25
QUADRO 08 – ATA DE REUNIÃO 2.....	26
QUADRO 09 – REQUISITOS USUÁRIO/NECESSIDADES.....	28
QUADRO 10 – RF 01 - REALIZAR LOGIN.....	29
QUADRO 11 – RF 02 - RECUPERAR SENHA.....	29
QUADRO 12 – RF 03 - CADASTRAR USUÁRIO.....	29
QUADRO 13 – RF 04 - MANTER TAREFA.....	30
QUADRO 14 – RF 05 - CONCLUIR TAREFA.....	30
QUADRO 15 – RF 06 - PRIORIZAR TAREFA.....	30
QUADRO 16 – RF 07 - ESTATÍSTICAS.....	31
QUADRO 17 – RF 08 - VISUALIZAR DIA ANTERIOR/POSTERIOR.....	31
QUADRO 18 – RQ 01 - INTERFACE.....	32
QUADRO 19 – RQ 02 - RESPOSTA.....	32
QUADRO 20 – RQ 03 - RESPONSABILIDADE.....	32
QUADRO 21 – RQ 04 - INICIALIZAÇÃO.....	33
QUADRO 22 – RQ 05 - SEGURANÇA.....	33
QUADRO 23 – RQ 06 - ESTABILIDADE.....	33
QUADRO 24 – RQ 07 - ARMAZENAMENTO.....	33
QUADRO 25 – RQ 08 - MANUTENIBILIDADE.....	34
QUADRO 26 – RQ 09 - OTIMIZAÇÃO.....	34
QUADRO 27 – CSU 01 - REALIZAR LOGIN.....	40
QUADRO 28 – CSU 02 - RECUPERAR SENHA.....	41
QUADRO 29 – CSU 03 - CADASTRAR USUÁRIO.....	42
QUADRO 30 – CSU 04 - CRIAR TAREFA.....	43
QUADRO 31 – CSU 05 - VISUALIZAR TAREFA.....	45
QUADRO 32 – CSU 06 - EDITAR TAREFA.....	46

QUADRO 33 – CSU 07 - EXCLUIR TAREFA.	47
QUADRO 34 – CSU 08 - CONCLUIR TAREFA.	47
QUADRO 35 – CSU 09 - PRIORIZAR TAREFA.	48
QUADRO 36 – CSU 10 - ESTATÍSTICAS.	49
QUADRO 37 – CSU 11 - VISUALIZAR DIA ANTERIOR/POSTERIOR.	49
QUADRO 38 – CASOS DE TESTE 01 A 07.....	51
QUADRO 39 – CASOS DE TESTE 08 A 18.....	51
QUADRO 40 – CASOS DE TESTE 19 A 24.....	52
QUADRO 41 – CASOS DE TESTE 25 A 30.....	53
QUADRO 42 – CASOS DE TESTE 31 A 37.....	54
QUADRO 43 – CASOS DE TESTE 38 A 41.....	54
QUADRO 44 – CASOS DE TESTE 42 A 44.....	55
QUADRO 45 – CASOS DE TESTE 45 E 46.....	55
QUADRO 46 – CASOS DE TESTE 47 E 48.....	55

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Objetivos gerais	10
1.2 Objetivos específicos.....	11
1.3 Justificativa.....	Erro! Indicador não definido.
2 DESENVOLVIMENTO	12
2.1 Fundamentação teórica	12
2.2 Estudo de caso	12
2.3 Processo de desenvolvimento	13
2.4 Artefatos de engenharia de software.....	13
2.4.1 Atas de reunião	14
2.4.2 Requisitos usuário/necessidades.....	15
2.4.3 Requisitos funcionais	15
2.4.4 Requisitos de qualidade	16
2.4.5 Protótipos	17
2.4.6 Casos de uso	18
2.4.7 Casos de teste	20
2.3 Tecnologias auxiliares	21
3 CONCLUSÃO	22
REFERÊNCIAS.....	23
APÊNDICE A – ATAS DE REUNIÃO	25
APÊNDICE B – ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS	28
APÊNDICE C – PROTOTIPAÇÃO	35
APÊNDICE D – CASOS DE USO	39
APÊNDICE E – CASOS DE TESTE	51

1 INTRODUÇÃO

Para definir a problemática deste trabalho, foi elaborada uma situação hipotética na qual um cliente deseja desenvolver um aplicativo móvel voltado à gestão de tarefas. Para isso, seguindo as boas práticas, solicita a um engenheiro de software a elaboração de um projeto contendo a documentação e os artefatos necessários para orientar o processo de desenvolvimento do sistema.

A escolha da temática deste projeto fundamenta-se nos impactos negativos da procrastinação. Segundo Correia e Moura Junior (2017), esse comportamento afeta o desempenho e produtividade do indivíduo devido ao adiamento desnecessário de tarefas importantes, distanciando objetivos pessoais.

Uma forma de amenizar essa situação pode ser o uso de estratégias que facilitem o aproveitamento do tempo para focar nas prioridades. Barbosa (2008) destaca que uma eficiente gestão do tempo se baseia em reduzir atividades triviais, e tentar evitar o surgimento de atividades urgentes, para assim poder se concentrar de forma adequada em atividades importantes, alinhadas a objetivos e realizações pessoais.

Dessa forma uma organização eficiente de suas tarefas permite um melhor aproveitamento do tempo. Alinhado as ideias de Bandura (1991) que propõe que é possível regular o próprio comportamento, por meio de mecanismos como estabelecer metas claras, um planejamento mínimo e auto avaliação do progresso.

Buscando, portanto, uma forma de reduzir a procrastinação, este trabalho propõe o desenvolvimento do projeto de um aplicativo que possa auxiliar na gestão de tarefas e metas. A estrutura dos artefatos de software será apresentada com exemplos, descrições e os métodos usados para gerar os artefatos de software. Posteriormente direcionando o leitor para os devidos apêndices contendo de fato todos os componentes que foram criados para guiar essa futura implementação.

1.1 Objetivos gerais

Este trabalho tem como objetivo criar as especificações necessárias e projetar as bases para esclarecer todo o processo necessário para o desenvolvimento de um aplicativo. Utilizando os fundamentos de engenharia de software e elencando desde

os requisitos e necessidades do usuário até os casos de uso e testes com base nos protótipos de telas.

1.2 Objetivos específicos

- Elencar as necessidades do usuário;
- Documentar os requisitos funcionais e não funcionais;
- Modelar os casos de uso e demais artefatos de software;
- Modelar os protótipos de telas dos principais fluxos da aplicação;
- Elaborar um projeto funcional com todas as bases da engenharia de software.

1.3 justificativa

Com o avanço das tecnologias móveis, sem fio e ubíquas, os dispositivos eletrônicos passam a ter presença praticamente constante no cotidiano (SACCOL; REINHARD, 2007), não excluindo nem mesmo a hora de dormir, com a existência de aplicativos e/ou dispositivos responsáveis pela análise do sono, por exemplo. Sendo assim um aplicativo mobile direcionado e com propósito específico como organização pode ser uma solução mais efetiva se comparado a outros métodos como agendas físicas, quadros de anotações, etc. Considerando que o dispositivo móvel alvo, Celular, estará sempre ao alcance, mantendo o processo de monitoramento das atividades mais facilitado.

Diante dessa premissa a proposta é criar o projeto de um aplicativo que apresente de forma prática as tarefas e metas inseridas pelo usuário, possibilitando criar, acompanhar progresso, editar e concluir tarefas de forma a manter a rotina mais organizada, buscando evitar o adiamento ou esquecimento de atividades importantes eventualmente causados pela procrastinação.

2 DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo são apresentadas as etapas realizadas para o desenvolvimento do projeto de software. Com base nos conceitos abordados na fundamentação teórica, serão descritos os procedimentos adotados para a elaboração dos artefatos, acompanhados de exemplos para facilitar sua visualização. Serão abordadas a definição dos requisitos, a construção do protótipo e a criação dos casos de uso e casos de teste, que, em conjunto, compõem a documentação necessária para orientar uma futura implementação do sistema.

2.1 Fundamentação teórica

A engenharia de software, segundo Sommerville (2011), refere-se a disciplina de engenharia que contempla os aspectos da produção de software, enfatizando a importância das etapas iniciais como especificação de requisitos e validação do sistema. No contexto de produto de software, essa estruturação prévia dos processos visa garantir que o escopo planejado alcance a qualidade esperada.

Dentre essas atividades, a especificação dos requisitos e a modelagem do sistema desempenham um papel fundamental na prevenção e redução de falhas. Sommerville (2011) apresenta a engenharia de requisitos como o processo de descobrir, analisar, documentar e verificar as capacidades e restrições do sistema.

Apoiada nessas definições, a criação de artefatos como os protótipos de interface, casos de uso e casos de teste, tem o objetivo de tornar mais fácil e efetiva a comunicação entre os desenvolvedores e os clientes/usuários, permitindo a definição e o esclarecimento prévio de conceitos e o alinhamento de expectativas, buscando uma redução considerável na necessidade de retrabalho.

2.2 Estudo de caso

O desenvolvimento deste projeto fundamenta-se em um cenário hipotético que simula a interação inicial entre um cliente apresentando sua demanda a um engenheiro de software.

O cliente descreve que o objetivo da aplicação é servir como apoio no processo de gestão de tarefas pessoais, e que deseja implementar essa aplicação futuramente. Portanto, conforme as boas práticas da engenharia de software, ele explica que sua demanda é a elaboração de um projeto contendo a documentação das etapas necessárias para a futura implementação de sua aplicação móvel.

A partir dessa solicitação, serão realizadas as atividades de análises da demanda apresentada, o levantamento e especificação dos requisitos, seguidas da elaboração de um protótipo de interface com o objetivo de validar as necessidades e expectativas do cliente.

Após a validação inicial da proposta será conduzido o processo de modelagem e documentação dos artefatos de software adequados ao projeto, incluindo casos de uso, casos de teste e demais documentos pertinentes. Em paralelo o protótipo será refinado, acompanhando a evolução do projeto e incorporando eventuais ajustes identificados durante o desenvolvimento.

2.3 Processo de desenvolvimento

O processo de desenvolvimento adotado para a elaboração do projeto será a prototipação. Dessa forma é mais fácil dialogar com o cliente e determinar se a demanda está sendo satisfatoriamente atendida. Após definir os requisitos iniciais do cliente o protótipo será desenvolvido possibilitando a visualização das telas e análise dos fluxos de interação que o sistema pretende comportar. Assim que os requisitos usuário/necessidades e o protótipo atingem o resultado aceitável é possível avançar para as etapas seguintes onde então será possível refinar e consolidar o restante dos artefatos de software.

2.4 Artefatos de engenharia de software

Neste capítulo serão descritos os artefatos que foram produzidos, o processo de construção de cada um deles, seguido do direcionamento para o respectivo apêndice.

2.4.1 Atas de reunião

As atas de reunião serão geradas a partir da documentação das reuniões com o cliente. Elas são responsáveis por preservar de forma documental as etapas pelas quais o projeto avançou, facilitando o entendimento mesmo depois de várias alterações. As atas estarão dispostas em quadros apresentando a seguinte estrutura:

- Título: atua como identificador único;
- Data: composta por dia, mês e ano;
- Hora: apresenta o horário em que se iniciou a reunião;
- Pauta: descreve de forma breve o objetivo inicial da reunião;
- Participantes: contém os participantes da reunião;
- Assunto: apresenta os principais tópicos levantados durante a reunião;
- Decisões: apresenta os resultados obtidos através da reunião.

O Quadro 01 representa um exemplo visual da estrutura adotada para as atas de reunião. As atas produzidas durante o desenvolvimento do projeto encontram-se no APÊNDICE A – ATAS DE REUNIÃO, a partir da página 25.

Quadro 01 – Exemplo: Ata de reunião.

Título:	Ata de reunião 1
Data:	01/01/2000
Hora:	00:00
Pauta:	Elicitação de requisitos.
Participantes:	Cliente e Desenvolvedor
Assunto:	O cliente informou as necessidades d projeto.
Decisões:	Foram definidos os requisitos iniciais.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

2.4.2 Requisitos usuário/necessidades

Os requisitos e necessidades do usuário serão definidos conforme a ocorrência das reuniões, sendo elencados a partir da primeira reunião e refinados durante o desenvolvimento do projeto. Eles são responsáveis por descrever de forma técnica como as necessidades que usuário apresenta se traduzem para a linguagem do projeto. Todos os requisitos do usuário serão dispostos em um único quadro apresentando a seguinte estrutura:

- ID: atua como identificador único para facilitar a rastreabilidade;
- Descrição: apresenta uma descrição breve da necessidade do usuário;
- Fonte: apresenta o ator que documentou aquele requisito.

O Quadro 02 apresenta um exemplo visual da estrutura adotada para o quadro de requisitos usuário/necessidades. O quadro de requisitos usuário/necessidades encontra-se no APÊNDICE B – ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS, na página 28.

Quadro 02 – Exemplo: Requisitos usuário/necessidades.

ID	Descrição	Fonte
RUN 001	O usuário deve ser capaz de se cadastrar.	O autor
RUN 002	O usuário deve ser capaz de efetuar o login, caso já possua conta registrada.	O autor
RUN 003	O usuário deve ser capaz de recuperar a senha através do número de telefone cadastrado.	O autor
...	...	...

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

2.4.3 Requisitos funcionais

Os requisitos funcionais são derivados dos requisitos do usuário sendo separados em requisitos unitários. Eles são responsáveis por evidenciar os principais comportamentos que o sistema deverá apresentar para a interação eficiente do usuário. como efetuar login e adicionar uma tarefa por exemplo. Os requisitos funcionais estão dispostos cada um em um quadro próprio apresentando a seguinte estrutura:

- Identificador: atua como identificador único para facilitar a rastreabilidade;
- Nome: apresenta o nome de cada requisito para manter a organização;
- Descrição: apresenta uma descrição breve da função do requisito;
- Esclarecimento: apresenta o motivo que levou a criação do requisito;
- Caso de Uso: apresenta os casos de uso relacionados ao requisito;
- Prioridade: apresenta qual o grau de necessidade da implementa.

O Quadro 03 apresenta um exemplo visual da estrutura adotada para os quadros de requisitos funcionais. Os quadros de requisitos funcionais encontram-se no APÊNDICE B – ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS, a partir da página 29.

Quadro 03 – Exemplo: Requisitos funcionais.

Identificador	RF 01	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Realizar login	
Descrição	A aplicação deve ter a opção de realizar login	
Motivação	Necessário para manter a seguridade dos dados e privacidade do usuário.	
Casos de Uso	CSU 01, CSU 03	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

2.4.4 Requisitos de qualidade

Os requisitos de qualidade, ou não funcionais, são derivados dos requisitos do usuário sendo separados em requisitos unitários. Eles são responsáveis por descrever como o sistema deve se comportar para se manter confiável e estável. Os requisitos de qualidade estão dispostos cada um em um quadro próprio apresentando a seguinte estrutura:

- Identificador: atua como identificador único para facilitar a rastreabilidade;
- Nome: apresenta o nome de cada requisito para manter a organização;
- Descrição: apresenta uma descrição breve da função do requisito;
- Esclarecimento: apresenta o motivo que levou a criação do requisito;
- Prioridade: apresenta qual o grau de necessidade da implementa.

O Quadro 04 apresenta um exemplo visual da estrutura adotada para os quadros de requisitos de qualidade. Os quadros de requisitos de qualidade encontram-se no APÊNDICE B – REQUISITOS, a partir da página 32.

Quadro 04 – Exemplo: Requisitos de qualidade.

Identificador	RQ 03	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Responsividade	
Descrição	A aplicação deve ser compatível com diferentes tamanhos e orientações de tela	
Esclarecimento	Necessária para atender usuários com diferentes tipos de aparelhos	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

2.4.5 Protótipos

Os protótipos das telas serão elaborados se baseando nos requisitos funcionais e não funcionais, buscando representar de forma visual para o cliente como os requisitos serão traduzidos para a realidade da forma em que estão. Os protótipos de telas estarão apresentados em imagens das telas dispostas lateralmente em grupos de 4 ou 3 telas da forma que melhor se encaixarem as páginas, preferivelmente agrupadas de forma que representem um fluxo de ações do sistema.

A Figura 1 apresenta um exemplo visual da estrutura adotada para apresentar os protótipos de tela. As demais imagens referentes aos protótipos encontram-se no APÊNDICE C – PROTOTIPAÇÃO, a partir da página 35.

Figura 1 – Exemplo: protótipo.

The image displays three mobile application screens for a fitness tracker, each with a green header and a white background.

- Tela - Categoria:** Features a title "Selecione uma categoria" and a list of category buttons with icons: Academia, Mercado, Sono, Saúde, Alimentação, Estudo, Esportes, Faxina, and Nova categoria. A "Cancelar" button is at the bottom left.
- Tela - Detalhes:** Features a title "Escolha o nome" and input fields for "Nome" (containing "Treino as 19:30"), "Descrição adicional" (containing "Treinar Seg, Ter, Qui, Sex"), "Data alvo:" (containing "12/05/2023"), and "Lembrete:" (with "Dia" as 12 and "Hora" as 14). Navigation buttons "Anterior" and "Próximo" are at the bottom.
- Tela - Frequência:** Features a title "Defina a frequência" and options for "Frequência desejada": "Conclusão padrão" (unselected), "Dias da semana" (selected), and "Dia do mês" (unselected). Under "Dias da semana", checkboxes are shown for Seg, Ter, Qua, Qui, Sex, Sab, and Dom. Under "Dia do mês", a calendar grid shows days 1 through 31. Navigation buttons "Anterior" and "Criar" are at the bottom.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

2.4.6 Casos de uso

Os casos de uso serão elaborados a partir da análise dos requisitos em conjunto com os protótipos das telas. Eles são responsáveis por apresentar de forma descritiva como o sistema deve responder as interações do usuário, descrevendo os fluxos principais e alternativos e os cenários de exceção do sistema. Os casos de uso estão dispostos em quadros apresentando a seguinte estrutura:

- Nome: apresenta o nome de cada caso de uso para manter a organização;
- Identificador: atua como identificador único para facilitar a rastreabilidade;
- Requisito: apresenta o requisito do qual aquele caso de uso deriva;
- Descrição: apresenta uma descrição breve da função do caso de uso;
- Ator: apresenta o ator responsável por aquela interação com o sistema;
- Pré-condição: apresenta o estado inicial em que o sistema deve se encontrar para a progressão adequada daquele caso de uso;

- Pós-condição: apresenta o estado que o sistema deverá apresentar ao realizar o fluxo principal apresentado no caso de uso;
- Fluxo principal: apresenta de forma descritiva cada resposta que o sistema deve dar a cada interação do usuário para completar aquele fluxo que representa a execução de um dos casos de uso funcionais;
- Fluxo alternativo: apresenta as interações que fogem da interação principal com o sistema cobrindo todo o conjunto de opções do caso de uso em questão;
- Cenários de exceção: determina as ações do sistema relacionadas a cenários excepcionais que fogem as interações básicas do sistema.

O Quadro 05 apresenta um exemplo visual da estrutura adotada para os quadros de casos de uso. Os quadros de casos de uso encontram-se no APÊNDICE D – CASOS DE USO, a partir da página 39.

Quadro 05 – Exemplo: Requisitos de qualidade.

Nome:	Excluir tarefa
Identificador:	CSU 007
Requisito:	RF 004
Descrição:	Permite a Exclusão de uma tarefa.
Ator:	Usuário
Pré-condições: O usuário deve estar logado no aplicativo.	
Pós-condições: A tarefa é excluída e removida da tela principal.	
Fluxo principal: 1. O sistema apresenta a janela “Exclusão”; 2. O usuário seleciona a opção “Confirmar”; 3. O sistema remove a tarefa da tela inicial; 4. O sistema direciona o usuário para a tela inicial; 5. O caso de uso termina.	
Fluxo alternativo: 2.1. O usuário seleciona a opção “Cancelar”; • O sistema direciona o usuário para a tela principal. • O caso de uso termina.	

Cenários de exceção:**2.1. O usuário fecha o aplicativo sem selecionar nenhuma opção;****2.1.1. O sistema retorna para a tela principal.**

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

2.4.7 Casos de teste

Os casos de teste são obtidos aplicando as regras dos casos de uso nos protótipos das telas e verificando as respostas que o sistema deve apresentar para cada situação. Eles são responsáveis por determinar se os fluxos apresentados nos casos de uso estão apresentando devidamente os resultados esperados, e também para definir e mapear as mensagens de erro a serem apresentadas para facilitar a navegação. Os casos de teste estão dispostos em quadros apresentando a seguinte estrutura:

- Cenário: apresenta o caso de uso que está sendo submetido aos testes;
- ID: atua como identificador único para facilitar a rastreabilidade;
- Entrada: apresenta a interação que o usuário deve efetuar com o sistema para gerar os resultados esperado;
- Resposta: apresenta o que o sistema deve apresentar como resposta à interação do usuário;

O Quadro 06 apresenta um exemplo visual da estrutura adotada para os quadros de casos de teste. Os quadros de casos de teste encontram-se no APÊNDICE E – CASOS DE TESTE, na página 51.

Quadro 06 – Exemplo: Casos de teste.

Cenário	ID	Entrada	Resposta
CSU 001 Realizar login	CT 01	Usuário = cadastrado Senha = cadastrada	Apresentar Tela principal
	CT 02	Usuário = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Usuário” não preenchido”

	CT 03	Usuário = não cadastrado	Erro = “Usuário inválido”
	CT 04	Usuário = escrito incorretamente	Erro = “Usuário inválido”
	CT 05	Usuário = cadastrado Senha = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Senha” não preenchido”
	CT 06	Usuário = cadastrado Senha = não cadastrada	Erro = “Senha inválida”
	CT 07	Usuário = cadastrado Senha = escrito incorretamente	Erro = “Senha inválida”

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

2.3 Tecnologias auxiliares

Para a implementação de alguns dos artefatos, foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- **Figma:** Utilizado para a criação de todas as telas do protótipo, e para simular as interações entre as telas, através do sistema de prototipação do próprio figma que permite interligar telas e elaborar comandos, permitindo simular o funcionamento ideal do sistema.
- **Lucidchart:** Utilizado na criação do diagrama UML de casos de uso. Ferramenta de fácil manuseio e que entrega um resultado agradável.

3 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo entregar uma documentação consistente, contendo uma análise sucinta dos requisitos apresentados pelo cliente, elaborar o protótipo das telas para atender os requisitos, demonstrar como os fluxos de navegação entre as telas do sistema deveriam funcionar, e apresentar o processo de testagem desses fluxos como verificação da conformidade do projeto.

Os resultados obtidos com o projeto foram satisfatórios, visto que os requisitos foram devidamente tratados e documentados, o protótipo desenvolvido se mostrou capaz de representar adequadamente a solução proposta e além dos casos de uso, os casos de teste foram elaborados para complementar os artefatos preparando assim a documentação de forma eficiente para auxiliar o cliente em sua futura implementação.

Durante o processo de desenvolvimento do projeto foram encontradas algumas dificuldades, principalmente em buscar coerência entre a construção da documentação e as boas práticas indicadas pela engenharia de software, o que exigiu revisões ao longo do processo. Também houve complicações na definição da sequência adequada das etapas e na organização dos artefatos, para garantir que nenhuma atividade importante fosse negligenciada. Outro ponto desafiador foi a criação do protótipo, pois foram necessárias várias alterações até encontrar uma solução visual que fosse mais simples e menos poluída e ao mesmo tempo sendo suficiente para representar os requisitos.

Como trabalhos futuros, propõe-se a ampliação das funcionalidades da aplicação, incluindo, por exemplo, formas alternativas de autenticação como biometria, conta Google ou conta do Facebook. Adição de métodos de gamificação para incentivar a gestão eficiente das tarefas. E Por fim seria desejável a implementação integral do sistema, se utilizando dos artefatos produzidos neste trabalho, de modo a transformar a proposta apresentada em uma solução efetiva. Para essa futura implementação algumas ferramentas recomendadas são o framework Flutter em conjunto com a linguagem de programação Dart, tecnologias desenvolvidas pela google que tem se destacado como uma alternativa promissora, se tratando ainda de tecnologias voltadas ao desenvolvimento multiplataforma, trazendo assim a compatibilidade com sistemas Android, iOS e web.

REFERÊNCIAS

BAKKER, B. W. D. A. **OS MANUAIS DE “GESTÃO DO TEMPO” NAS PÁGINAS DA REVISTA ÉPOCA**. XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, p. 1–15, 2016. Acesso em: 12 abr. 2026.

BANDURA, Albert. **SELF-REGULATION OF MOTIVATION THROUGH ANTICIPATORY AND SELF-REACTIVE MECHANISMS**. In: DIENSTBIER, R. A. (Org.). Perspectives on motivation: Nebraska symposium on motivation. Lincoln: University of Nebraska Press, 1991. p. 69-164. Acesso em: 10 mar. 2026.

BARBOSA, Chistian. **A TRIÁDE DO TEMPO**: o método único para potencializar sua produtividade, aumentar seu equilíbrio e a execução da sua equipe. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008. Acesso em: 10 mar. 2026.

BUENO, Carlos Eduardo de Oliveira. **DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO UTILIZANDO O FRAMEWORK FLUTTER E ARQUITETURA LIMPA**. 2021. 46 f. TCC (Graduação) - Curso de Eng. da Computação, Escola de Ciências Exatas e da Computação, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2021. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/1861>. Acesso em: 23 abr. 2026.

CORREIA, Rony Rodrigues; MOURA JÚNIOR, Pedro Jácome de. **APRENDIZAGEM E PROCRASTINAÇÃO: UMA REVISÃO DE PUBLICAÇÕES NO PERÍODO DE 2005 A 2015**. *REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, Madrid, v. 15, n. 2, p. 111-128, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.006>. Acesso em: 18 fev. 2026.

DART. **DART**. 2021. Disponível em: <https://dart.dev/overview>. Acesso em: 16 jan. 2026.

FERNANDES, Warley Alves. **DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO PARA AUXILIAR NA PREPARAÇÃO DE ALUNOS DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO PARA O ENADE**. 2020. 61 f. TCC (Doutorado) - Curso de Eng. da Computação, Escola de Ciências Exatas e da Computação, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2021. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/1361>. Acesso em: 18 mar. 2026.

FIGMA **A FERRAMENTA DE DESIGN DE INTERFACE COLABORATIVA**. Disponível em: <https://www.figma.com/pt-br/>. Acesso em: 24 out. 2025.

FLUTTER. **FLUTTER**. 2020a. Disponível em: <https://flutter.dev/>. Acesso em: 11 jan. 2026.

GRACIOLI NETO, Carlos et al. **APLICATIVO MÓVEL PARA ORGANIZAÇÃO DE ATIVIDADES ACADÊMICAS: UM MODELO DE DESENVOLVIMENTO COM DESIGN THINKING E GESTÃO DE TAREFAS COM KANBAN**. In: ESCOLA REGIONAL DE INFORMÁTICA DE MATO GROSSO (ERI-MT), 13., 2024, Alto Araguaia, MT. Anais [...] Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. p. 146-148. ISSN 2447-5386. DOI: <https://doi.org/10.5753/eri-mt.2024.245920>. Acesso em: 08 abr. 2026.

IBM **RATIONAL SOFTWARE ARCHITECT STANDARD EDITION**. 5 mar. 2021. Disponível em: <https://www.ibm.com/docs/pt-br/rsas/7.5.0?topic=diagrams-use-case>. Acesso em: 17 abr. 2026.

JOSEPHINE, Mareen. **UNDERSTANDING HOT-RELOAD IN FLUTTER**. 2019. Disponível em: <https://medium.com/podiihq/understanding-hot-reload-in-flutter-2dc28b317036>. Acesso em: 15 fev. 2026.

KRISTIANO, Donny. **QUARTERLY SPENDING ON APPS LEAPS BY \$7 BILLION IN A YEAR TO HIT \$34 BILLION**. 2021. Disponível em: <https://www.data.ai/en/insights/market-data/q2-2021-mobile-market-index-34-billion-consumer-spend/>. Acesso em: 23 out. 2025.

PAIM, Leonardo. **UTILIZANDO O VS CODE PARA CRIAR APLICATIVOS FLUTTER**. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@leonardopaim/utilizando-o-vs-code-para-criar-aplicativos-flutterwindows-5074962ecfce>. Acesso em: 11 nov. 2025.

SOMMERVILLE, Ian. **ENGENHARIA DE SOFTWARE**. 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

VALE JÚNIOR, Celso Pereira do. **DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO PARA MONITORAMENTO DE BANCO DE DADOS**. 2020. 79 f. TCC (Graduação) - Curso de Eng. da Computação, Escola de Ciências Exatas e da Computação, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2021. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/1359>. Acesso em: 18 dez. 2025.

APÊNDICE A – ATAS DE REUNIÃO

Este apêndice reúne as atas de reunião elaboradas durante o desenvolvimento do projeto, com o objetivo de documentar as interações simuladas entre cliente e equipe de desenvolvimento. As atas registram, de forma cronológica, a elicitação inicial dos requisitos, a apresentação dos artefatos produzidos e as observações realizadas durante as reuniões.

A Ata 1 contempla a apresentação da demanda inicial do cliente, descrevendo a necessidade da aplicação e os primeiros requisitos identificados para o sistema. Já a Ata 2 registra uma segunda conversa, já com os artefatos preliminares desenvolvidos, incluindo requisitos funcionais, requisitos de qualidade e protótipos iniciais das telas, permitindo assim o refinamento das necessidades e a definição mais precisa do escopo do projeto.

Esses registros contribuem para apresentar a evolução do projeto e demonstram como as informações levantadas ao longo das reuniões foram diretamente utilizadas como base para a modelagem e documentação dos artefatos de software.

Quadro 07 – Ata de reunião 1.

Título:	Ata de reunião 1
Data:	18/03/2026
Hora:	09:43
Pauta:	Elicitação de requisitos.
Participantes:	Cliente/contratante e engenheiro/desenvolvedor
Discussão principal:	O cliente informou o seu desejo em futuramente implementar um aplicativo voltado ao enfrentamento da procrastinação. Ele então descreve a sua demanda, informando que seu objetivo é receber um projeto documentado dos passos necessários para sua implementação obedecendo as boas práticas da engenharia de software. De acordo com o cliente o projeto do sistema deveria comportar o cadastro de usuários, login de usuários já cadastrados, a possibilidade de criação, visualização, edição e exclusão de tarefas pelo usuário.

O desenvolvedor sugere a modelagem de protótipos das telas para apoio visual e a entrega da documentação dos requisitos de forma descritiva para que o cliente possa analisar melhor.

Decisões tomadas:

Foi decidido então que a próxima entrega será composta pela documentação dos requisitos apresentados pelo cliente e a entrega de protótipos das telas para que o cliente possa fazer uma última análise e lapidar os requisitos para o início da modelagem dos artefatos de software.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 08 – Ata de reunião 2.

Título:	Ata de reunião 2
Data:	25/03/2026
Hora:	10:21
Pauta:	Refinamento dos requisitos.
Participantes: Cliente/contratante e engenheiro/desenvolvedor	
Discussão principal: O desenvolvedor apresenta a Quadro de requisitos usuário/necessidades, contendo a descrição dos requisitos apresentados pelo cliente. O desenvolvedor apresenta o protótipo inicial das telas, contemplando os requisitos atuais apresentados até o momento. O cliente analisa o conjunto de requisitos e protótipo e reconhece que ainda sente falta de alguns elementos. O cliente informa que gostaria de acrescentar mais algumas funções. Possibilitar ao usuário a opção de priorizar uma tarefa, destacando-a e movendo para o topo da lista e uma tela que mostre a progressão do usuário em tarefas recorrentes, como ir a academia, possibilitando ver sequência de dias e metas alcançadas. Ele descreve também de forma mais elaborada como pretende que seja a criação das tarefas, possibilitando a adição de ícones, e delimitando a frequência com que a tarefa deve ser concluída, se é unitária ou para ser feita repetitivamente em dias específicos da semana ou do mês.	

O desenvolvedor então concorda e se prepara para refinar os requisitos já existentes e adicionar as novas solicitações ao projeto.

Decisões tomadas:

Foi decidido então que a próxima entrega será composta pela documentação completa, não só dos requisitos ampliados e refinados a partir das novas descrições do cliente, mas também dos casos de uso demonstrando de forma descritiva os fluxos de interação com o sistema, e também os cenários de teste com base no protótipo e no restante dos artefatos. Também será expandido o escopo do protótipo das telas para atender aos novos requisitos apresentados.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

APÊNDICE B – ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

Este capítulo traz os requisitos para a construção do sistema, sendo divididos entre: Requisitos Usuário\Necessidades (RUN), Requisitos Funcionais (RF) e Requisitos Não Funcionais ou de Qualidade (RQ). Esses requisitos foram gerados a partir da simulação de um levantamento de requisitos em uma reunião com o possível cliente.

1 REQUISITOS USUÁRIO/NECESSIDADES

A Quadro 09 apresenta as necessidades e requisitos informados pelo usuário de forma descritiva para facilitar a compreensão dos objetivos principais do projeto.

Quadro 09 – Requisitos usuário/necessidades.

ID	Descrição	Fonte
RUN 001	O usuário deve ser capaz de se cadastrar.	O autor
RUN 002	O usuário deve ser capaz de efetuar o login, caso já possua conta registrada.	O autor
RUN 003	O usuário deve ser capaz de recuperar a senha através do número de telefone cadastrado.	O autor
RUN 004	O usuário deve ser capaz de criar tarefas.	O autor
RUN 005	O usuário deve ser capaz de editar a tarefa.	O autor
RUN 006	O usuário deve ser capaz de excluir a tarefa.	O autor
RUN 007	O usuário deve ser capaz de marcar a tarefa como concluída.	O autor
RUN 008	O usuário deve ser capaz de adicionar lembretes a tarefa.	O autor
RUN 009	O usuário deve ser capaz de escolher se a tarefa é prioridade.	O autor
RUN 010	O usuário deve ser capaz de visualizar tarefas de dias anteriores e posteriores.	O autor
RUN 011	O usuário deve ser capaz de visualizar de forma gráfica a progressão de tarefas recorrentes/hábitos.	O autor

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

2 REQUISITOS FUNCIONAIS

Os Quadros 10 a 17 apresentam os requisitos responsáveis pela estruturação do aplicativo, apresentando as opções e funções que o sistema deve apresentar ao usuário.

Quadro 10 – RF 01 - Realizar login.

Identificador	RF 01	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Realizar login	
Descrição	A aplicação deve ter a opção de realizar login	
Motivação	Necessário para manter a segurança dos dados e privacidade do usuário.	
Casos de Uso	CSU 01, CSU 03	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 11 – RF 02 - Recuperar senha.

Identificador	RF 02	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Recuperar senha	
Descrição	A aplicação deve ter a opção de recuperar senha	
Esclarecimento	Necessária, caso o usuário esqueça sua senha, para conseguir recuperar o acesso a sua conta.	
Casos de Uso	CSU 01, CSU 02	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 12 – RF 03 - Cadastrar usuário.

Identificador	RF 03	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Cadastrar usuário	
Descrição	A aplicação deve ter a opção de cadastrar um novo usuário	
Esclarecimento	Necessária caso o usuário deseje utilizar a aplicação, mas ainda não possua um cadastro	
Casos de Uso	CSU 01, CSU 03	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 13 – RF 04 - Manter tarefa.

Identificador	RF 04	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Manter tarefa.	
Descrição	A aplicação deve ter as opções de criar, visualizar, editar e excluir tarefas pontuais	
Esclarecimento	Necessária quando o usuário quiser gerenciar uma de suas tarefas pontuais, considerando que o objetivo da aplicação é permitir ao usuário gerenciar suas tarefas diárias	
Casos de Uso	CSU 04, CSU 05, CSU 06, CSU 07	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 14 – RF 05 - Concluir tarefa.

Identificador	RF 05	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Concluir tarefa	
Descrição	O usuário deve ter a opção de marcar a tarefa como concluída	
Esclarecimento	Necessária quando o usuário concluir a tarefa e quiser sinalizar que não precisa mais se preocupar com ela	
Casos de Uso	CSU 05, CSU 08, CSU 10	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 15 – RF 06 - Priorizar Tarefa.

Identificador	RF 06	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Priorizar tarefa	
Descrição	O usuário deve ter a opção de indicar a tarefa como prioridade	
Esclarecimento	Necessária quando o usuário necessitar priorizar uma tarefa, deixando-a mais visível e movendo-a para o topo da lista	
Casos de Uso	CSU 05, CSU 09	
Prioridade	Desejável	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 16 – RF 07 - Estatísticas.

Identificador	RF 07	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Estatísticas	
Descrição	O usuário deve ser capaz de visualizar as estatísticas de tarefas recorrentes.	
Esclarecimento	Necessário quando o usuário quiser analisar sua progressão na conclusão de hábitos e atividades recorrentes, para assim mensurar seu progresso.	
Casos de Uso	CSU 05, CSU 08, CSU 10	
Prioridade	Desejável	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 17 – RF 08 - Visualizar dia anterior/posterior.

Identificador	RF 08	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Visualizar dia anterior/posterior	
Descrição	A aplicação deve ter a opção de verificar tarefas de dias anteriores e posteriores a data atual.	
Esclarecimento	Necessária quando o usuário quiser analisar atividades que concluiu ou não em dias anteriores, para controle, e caso o usuário queira se planejar para atividades de dias posteriores.	
Casos de Uso	CSU 11	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

3 REQUISITOS DE QUALIDADE

Os Quadros 18 a 26 apresentam os requisitos responsáveis por manter a usabilidade, segurança e confiabilidade do software.

Quadro 18 – RQ 01 - Interface.

Identificador	RQ 01	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Interface	
Descrição	A aplicação deve apresentar uma interface intuitiva e de fácil utilização	
Esclarecimento	Importante para facilitar a criação e gestão de tarefas pelo usuário sem gerar desconforto	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 19 – RQ 02 - Resposta.

Identificador	RQ 02	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Resposta	
Descrição	As ações do usuário devem ter um tempo de resposta rápido para uma experiência fluida.	
Esclarecimento	Importante para melhorar a experiência do usuário durante a utilização da aplicação	
Prioridade	Desejável	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 20 – RQ 03 - Responsividade.

Identificador	RQ 03	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Responsividade	
Descrição	A aplicação deve ser compatível com diferentes tamanhos e orientações de tela	
Esclarecimento	Necessária para atender usuários com diferentes tipos de aparelhos	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 21 – RQ 04 - Inicialização.

Identificador	RQ 04	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Inicialização	
Descrição	O tempo de carregamento inicial da aplicação não deve ter atraso acima de 10 segundos	
Esclarecimento	Necessária para evitar desconforto na utilização da aplicação	
Prioridade	Desejável	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 22 – RQ 05 - Segurança.

Identificador	RQ 05	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Segurança	
Descrição	As informações do usuário não devem ser acessíveis a terceiros sem permissão	
Esclarecimento	Necessária para evitar vazamento de informações do usuário	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 23 – RQ 06 - Estabilidade.

Identificador	RQ 06	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Estabilidade	
Descrição	A aplicação deve ser estável e não deve apresentar falhas ou erros frequentes	
Esclarecimento	Necessária para evitar desconforto na utilização da aplicação	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 24 – RQ 07 - Armazenamento.

Identificador	RQ 07	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Armazenamento	
Descrição	As tarefas e dados dos usuários devem ser armazenados de forma segura e não devem ser perdidos ou corrompidos	
Esclarecimento	-	
Prioridade	Essencial	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 25 – RQ 08 - Manutenibilidade.

Identificador	RQ 08	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Manutenibilidade	
Descrição	O aplicativo será projetado utilizando arquitetura modular para facilitar futuras atualizações e correção de falhas.	
Esclarecimento	Necessário para assegurar futuras atualizações ou correções.	
Prioridade	Desejável	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 26 – RQ 09 - Otimização.

Identificador	RQ 09	Autor: Marcel D. Cirqueira Castro
Nome	Otimização	
Descrição	O aplicativo deve utilizar os recursos do dispositivo (como CPU, memória e bateria) de forma eficiente, minimizando o consumo excessivo	
Esclarecimento	Necessário para assegurar que o aplicativo utilizara os recursos de forma otimizada para evitar gastos desnecessários	
Prioridade	Desejável	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

APÊNDICE C – PROTOTIPAÇÃO

Neste capítulo serão apresentadas algumas das telas criadas para auxiliar no acompanhamento do fluxo de ações do sistema, servindo de guia para a elaboração dos casos de uso e casos de teste.

1 Fluxo de login e recuperação de senha

Nesta sessão estão representadas as telas “Login”, “Cadastro”, “Recuperação” e “Recuperação 2”. contendo os campos e botões necessários para o usuário efetuar o cadastro ou login na aplicação sendo então enviado para a tela principal da aplicação. Como exemplificado através da Figura 2.

Figura 2 – Fluxo de login e recuperação.

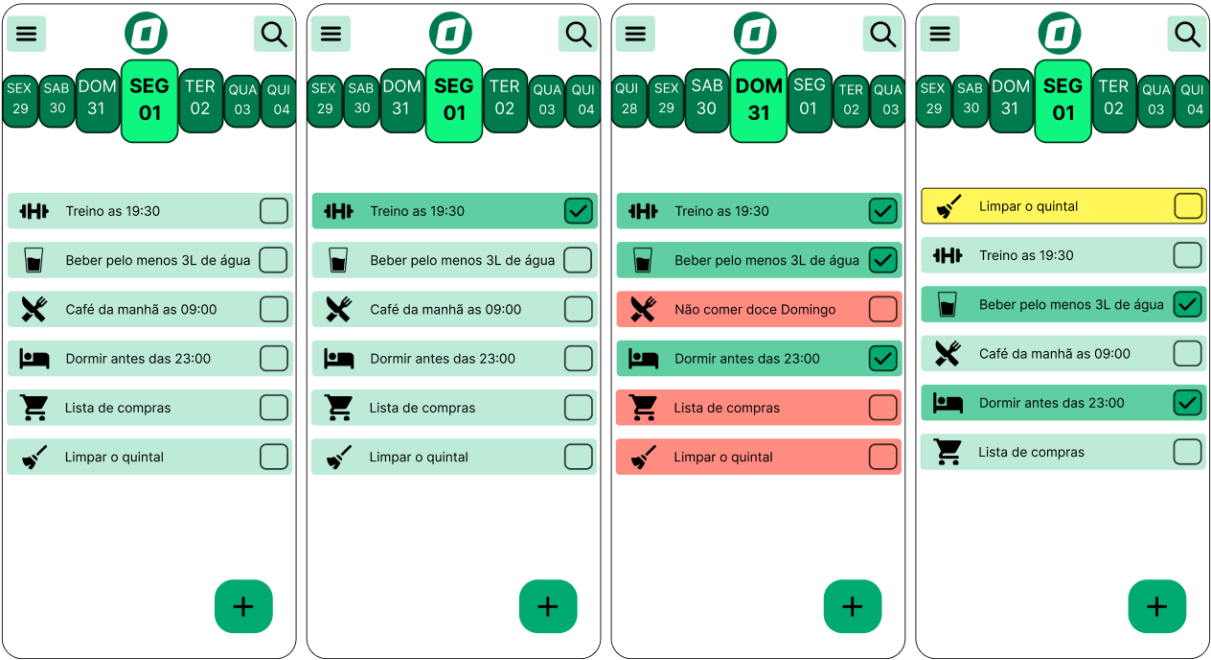


Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

2 Variações da tela “Principal”

Nesta sessão estão presentes possibilidades de estado da tela principal. Respectivamente tela “Principal” padrão; Exemplo de tarefa concluída; Exemplo de dia anterior; Exemplo de tarefa Priorizada. Como exemplificado através da Figura 3.

Figura 3 – Variações tela principal.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

3 Fluxo de criação de tarefa

Nesse parágrafo estão presentes as telas de categorias, detalhes e frequência. responsáveis pelo fluxo de criação de tarefas. Como exemplificado através da Figura 4.

Figura 4 – Fluxo de criação de tarefa.

Tela - Categoria

Selecione uma categoria

🏠

Academia

🛒

Mercado

🛌

Sono

+

Saúde

🍴

Alimentação

📖

Estudo

🚴

Esportes

🧹

Faxina

+

Nova categoria

Cancelar

● ○ ○

Tela - Detalhes

Escolha o nome

Nome

Treino as 19:30

Descrição adicional

Treinar Seg, Ter, Qui, Sex

Data alvo: 12/05/2023

Lembrete:

Dia

Hora

12

14

Anterior

● ● ○

Próximo

Tela - Frequência

Defina a frequência

Frequência desejada

☐ Conclusão padrão

☒ Dias da semana

☒ Seg

☒ Ter

☐ Qua

☒ Qui

☒ Sex

☐ Sab

☐ Dom

☐ Dia do mês

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31					

Anterior

● ● ●

Criar

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

4 Fluxo de Visualização de tarefa

Nesta sessão estão apresentadas as telas de edição e Estatísticas, em conjunto com as janelas de visualização e exclusão. Como exemplificado através da Figura 5.

Figura 5 – Visualização de tarefa.

The figure displays three mobile application screens for task management:

- Tela - Edição (Edit Task):** Features a title bar 'Editar tarefa'. It includes input fields for 'Nome' (containing 'Treino as 19:30'), 'Categoria' (with a category icon), 'Descrição' (containing 'Seg, Ter, Qua, Qui'), and 'Lembrete' (with 'Dia' set to 12 and 'Hora' set to 14). At the bottom are 'Cancelar' and 'Concluir' buttons.
- Janela - Visualizar Recorrente (Visualize Recurrent Task):** Shows a task titled 'Treino as 19:30' with a 'Recorrente' status and a creation date of '25/05/2024'. It has a 'Concluir' checkbox and a description box containing 'Treinar toda segunda, quarta, quinta e sexta às 19:30 sem falta'. Below the description are icons for 'Priorizar', editing, a calendar, and deleting. A 'Voltar' button is at the bottom.
- Tela - Estatísticas (Statistics):** Displays 'Pontuação/Concluídas' as '135/180' with a circular progress indicator. It shows 'Progressão 144/180 Dias' with a timeline from '05/05/2026' to '05/11/2026'. It lists 'Dias seguidos: 53' with a sequence of days (27, 28, 29, 30, 31, 01). Under 'Conclusões em sequência', it shows 'Atual: 53 dias' and 'Melhor: 61 dias'. A 'Voltar' button is at the bottom.

Below the 'Visualizar Recorrente' screen is a **Janela - Exclusão (Exclusion Window)** with the question 'Tem certeza que deseja escluir a tarefa?' and a text input field containing 'Limpar o quintal'. It has 'Cancelar' and 'Confirmar' buttons.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

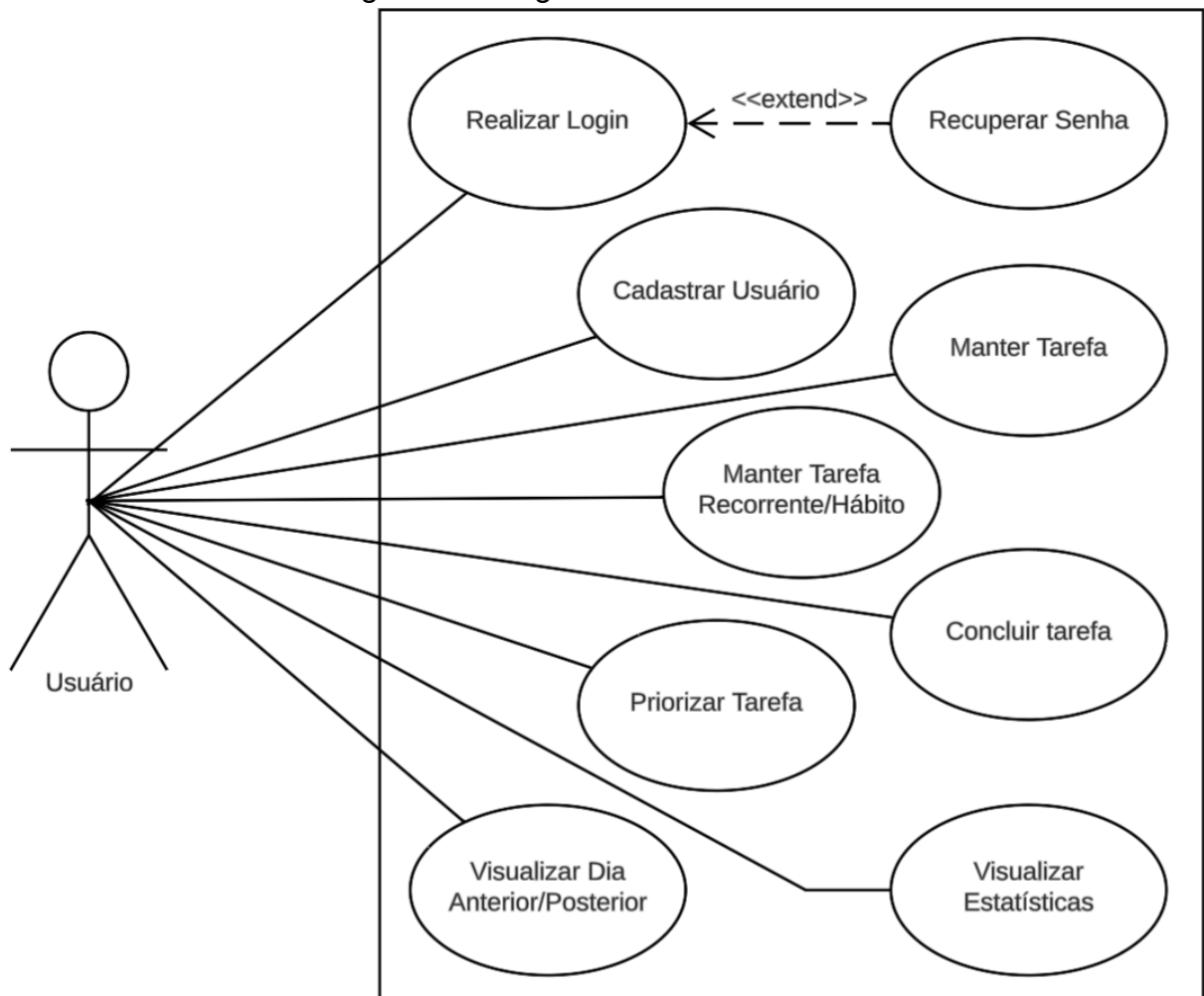
APÊNDICE D – CASOS DE USO

Este capítulo apresenta o Diagrama de casos de uso e também os casos de uso descritivos

1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO

A Figura 6 apresenta os casos de uso que serão abordados para a criação do aplicativo.

Figura 6 – Diagrama de casos de uso.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

2 CASOS DE USO DESCRITIVOS

Os quadros 27 a 33 apresentam os casos de uso de forma descritiva.

Quadro 27 – CSU 01 - Realizar login.

Nome:	Realizar login
Identificador:	CSU 01
Requisitos:	RF 01, RF 03
Descrição:	Permite que o ator realize login no aplicativo.
Ator:	Usuário
Pré-condições: O usuário deve ter uma conta cadastrada no sistema e possuir acesso à internet. Pós-condições: O usuário é autenticado e tem acesso ao aplicativo.	
Fluxo principal: 1. O sistema apresenta a tela "Login"; 2. O usuário preenche os campos "Usuário" e "Senha"; 3. O usuário seleciona a opção "Acessar"; 4. O sistema verifica se o usuário já está cadastrado; 5. O sistema verifica se as credenciais estão corretas; 6. O sistema autentica o usuário e concede acesso ao aplicativo; 7. O sistema redireciona o usuário para a tela principal; 8. O caso de uso termina.	
Fluxo Alternativo: 2.a O usuário seleciona a opção "Criar conta": • O caso de uso CSU 03 é iniciado.	
Cenários de Exceção: 4.1. O sistema identifica algum campo em branco; 4.1.1. O sistema exibe a mensagem "Campo obrigatório não preenchido", acima dos campos que não foram preenchidos; 4.2. O sistema identifica o usuário inserido como incorreto; 4.2.1. O sistema exibe a mensagem "Usuário inválido" acima do campo "Usuário"; 4.3. O sistema identifica o usuário inserido como não cadastrado;	

4.3.1. O sistema exibe a mensagem “Usuário inválido” acima do campo “Usuário”;

4.4. O sistema identifica a senha inserida como incorreta;

4.4.1. O sistema emite a mensagem "Senha inválida" acima do campo “Senha”.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 28 – CSU 02 - Recuperar senha.

Nome:	Recuperar Senha
Identificador:	CSU 02
Requisito:	RF 01, RF 02
Descrição:	Permite que o ator recupere sua senha
Ator:	Usuário
Pré-condições: usuário deve possuir uma conta já registrada e acesso à internet.	
Pós-condições: O usuário é autenticado e tem acesso ao aplicativo.	
Fluxo principal: 1. O sistema apresenta a tela “Recuperação”; 2. O usuário preenche o campo “Contato” com um número de telefone e seleciona a opção “Enviar”; 3. O sistema verifica se o Telefone inserido é válido; 4. O sistema envia um SMS para o usuário com uma senha temporária; 5. O sistema direciona o usuário para a tela “Recuperação 2”; 6. O usuário preenche os campos: “Senha temporária”, “Nova senha”, “Confirmar senha” e seleciona a opção “Recuperar”; 7. O sistema verifica se a senha temporária e a nova senha são válidas; 8. O sistema autentica a nova senha; 9. O usuário é direcionado para a tela “Login”; 10. O caso de uso CSU 01 é iniciado.	
Fluxo Alternativo: 2.a O usuário seleciona a opção “Voltar”: • O caso de uso CSU 01 é iniciado. 6.a O usuário seleciona a opção “Criar conta”: • O sistema redireciona o usuário para a tela “Recuperação”.	
Cenários de Exceção:	

3.1. O sistema identifica o campo “Contato” em branco;

3.1.1. O sistema exibe a mensagem “Campo obrigatório não preenchido” acima dos campos que não foram preenchidos;

3.2. O sistema identifica o telefone escrito de forma incorreta;

3.2.1. O sistema exibe a mensagem “Número inválido” acima do campo “Contato”;

7.1. O sistema identifica algum campo em branco;

7.1.1. O sistema exibe a mensagem “Campo obrigatório não preenchido” acima do campo que não foi preenchido;

7.2. O sistema identifica uma senha temporária diferente da enviada por SMS;

7.2.1. O sistema emite a mensagem "Senha temporária inválida" acima do campo “Senha temporária”;

7.3. O sistema identifica senhas diferentes na confirmação de senha;

7.3.1. O sistema exibe a mensagem “Senhas não conferem” acima do campo “Confirmar senha”;

7.4. O sistema identifica a senha temporária com atraso de mais de 10 minutos;

7.4.1. O sistema exibe a mensagem “Senhas temporária expirou” acima do campo “Senha temporária”;

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 29 – CSU 03 - Cadastrar usuário.

Nome:	Cadastrar usuário
Identificador:	CSU 03
Requisito:	RF 03
Descrição:	Permite a criação de um novo usuário.
Ator:	Usuário
Pré-condições: usuário deve possuir acesso à internet e um e-mail válido.	
Pós-condições: O usuário é registrado no sistema.	
Fluxo principal: 1. O sistema apresenta a tela “Cadastro”; 2. O usuário preenche os campos “Usuário”, “Senha”, “Confirmar senha” e seleciona a opção “Criar”;	

3. O sistema verifica se o Usuário e a Senha são válidos; 4. O sistema autentica o usuário e o direciona para a tela de principal; 5. O caso de uso termina.
Fluxo alternativo: 2.a O usuário seleciona a opção “Fazer Login”; • caso de uso CSU 01 é iniciado.
Cenários de Exceção: 3.1. O sistema identifica algum campo em branco; 3.1.1. O sistema exibe a mensagem “Campo obrigatório não preenchido” acima dos campos que não foram preenchidos; 3.2. O sistema identifica o usuário como já cadastrado no sistema; 3.2.1. O sistema exibe a mensagem "Este Usuário já está em uso" acima do campo “Usuário”; 3.3. O sistema identifica senhas diferentes na confirmação de senha; 3.3.1. O sistema exibe a mensagem “Senhas não conferem” acima do campo “Confirmar senha”;

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 30 – CSU 04 - Criar tarefa.

Nome:	Criar Tarefa
Identificador:	CSU 04
Requisito:	RF 04
Descrição:	Permite a criação de uma nova tarefa.
Ator:	Usuário
Pré-condições: usuário deve estar logado no aplicativo.	
Pós-condições: A tarefa é devidamente criada e apresentada na tela principal.	
Fluxo principal: 1. O usuário seleciona a opção “[+]” na tela principal para adicionar uma nova tarefa; 2. O sistema apresenta a tela “Categoria”; 3. O usuário seleciona uma categoria para a tarefa; 4. O sistema apresenta a tela “Detalhes”; 5. O usuário preenche os campos “Nome” e “Descrição”, “Data” e “Lembrete” 6. O usuário seleciona o botão “Próximo”;	

7. O sistema apresenta a tela “Frequência”;
8. O usuário seleciona a opção “Conclusão padrão”;
9. O sistema adiciona o indicador “Padrão” a variável “Frequência” da tarefa;
10. O usuário seleciona a opção “Criar”;
11. O sistema cria a tarefa e adiciona à tela principal;
12. O sistema redireciona o usuário para a tela principal;
13. O caso de uso termina.

Fluxo alternativo:

3.a. O usuário seleciona a opção “Cancelar”;

- O sistema direciona o usuário para a tela principal;
- O caso de uso termina.

8.a. O usuário seleciona a opção “Dias da semana” na tela “Frequência”;

- O sistema adiciona o indicador “Recorrente” a variável “Frequência” da tarefa;
- O usuário seleciona a opção “Criar”;
- O sistema cria a tarefa e adiciona à tela principal;
- O sistema redireciona o usuário para a tela principal;
- O caso de uso termina.

8.a. O usuário seleciona a opção “Dia do mês” na tela “Frequência”;

- O sistema adiciona o indicador “Recorrente” a variável “Frequência” da tarefa;
- O usuário seleciona a opção “Criar”;
- O sistema cria a tarefa e adiciona à tela principal;
- O sistema redireciona o usuário para a tela principal;
- O caso de uso termina.

Cenários de Exceção:

2.1. O usuário fecha o aplicativo sem concluir a criação da tarefa;

- 2.1.1. O sistema descarta as alterações e retorna para a tela principal.

2.2. O sistema identifica o campo “Nome” em branco;

- 2.2.1. O sistema exibe a mensagem “Campo obrigatório não preenchido” acima do campo “Nome”.

Quadro 31 – CSU 05 - Visualizar tarefa.

Nome:	Visualizar Tarefa
Identificador:	CSU 05
Requisito:	RF 04, RF 05, RF 06, RF 07
Descrição:	Permite visualizar os detalhes de uma tarefa.
Ator:	Usuário
Pré-condições: usuário deve estar logado no aplicativo.	
Pós-condições: A janela com os detalhes da tarefa é apresentada sobreposta a tela inicial.	
Fluxo principal: 1. O sistema apresenta a tela “Principal”; 2. O usuário seleciona a tarefa cujos detalhes deseja visualizar; 3. O sistema verifica o indicador “Recorrente” na variável “Frequência” da tarefa; 4. O sistema apresenta a janela “Visualizar Recorrente” sobreposta a tela principal; 5. O usuário seleciona a opção “Voltar”; 6. O sistema redireciona o usuário para a Tela principal; 7. O caso de uso termina.	
Fluxo alternativo: 3.a O sistema verifica o indicador “Padrão” na variável “Frequência” da tarefa • O sistema apresenta a janela “Visualizar Padrão”, sobreposta a tela principal • O usuário seleciona a opção “Voltar”; • O sistema direciona o usuário para a Tela principal; • O caso de uso termina. 5.a O usuário seleciona a opção “Editar”; • O caso de uso CSU 06 é iniciado. 5.b O usuário seleciona a opção “Excluir”; • O caso de uso CSU 07 é iniciado. 5.c O usuário seleciona a opção “Concluir”; • O caso de uso CSU 08 é iniciado. 5.d O usuário seleciona a opção “Priorizar”;	

• O caso de uso CSU 09 é iniciado. 5.e O usuário seleciona a opção “Estatísticas”; • O caso de uso CSU 10 é iniciado. 5.a. O usuário seleciona qualquer área fora da janela “Visualizar Recorrente” ou “Visualizar Padrão”; • O sistema redireciona o usuário para a Tela principal; • O caso de uso termina.
Cenários de Exceção: 4.1. O usuário fecha o aplicativo sem sair da janela “Visualizar tarefa”; 4.2. 4.2.1. O sistema retorna para a tela principal.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 32 – CSU 06 - Editar tarefa.

Nome:	Editar Tarefa
Identificador:	CSU 06
Requisito:	RF 04
Descrição:	Permite a edição de uma tarefa.
Ator:	Usuário
Pré-condições: usuário deve estar logado no aplicativo.	
Pós-condições: A tarefa é editada e atualizada.	
Fluxo principal: 1. O sistema apresenta a tela “Edição”; 2. O usuário altera os campos a sua escolha entre “Nome”, “Categoria”, “Descrição” e “Lembrete”; 3. O usuário seleciona a opção “Concluir”; 4. O sistema atualiza as informações da tarefa; 5. O sistema redireciona o usuário para a tela principal; 6. O caso de uso termina.	
Fluxo alternativo: 2.a. O usuário seleciona a opção “Cancelar”; • O sistema descarta quaisquer alterações; • O sistema redireciona o usuário para a tela principal; • O caso de uso termina.	

Cenários de Exceção:**2.1. O usuário fecha o aplicativo sem concluir as edições da tarefa;**

2.1.1. O sistema descarta as alterações e retorna para a tela principal.

3.1. O sistema identifica o campo “Nome” em branco;

3.1.1. O sistema exibe a mensagem “Campo obrigatório não preenchido” acima do campo “Nome”.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 33 – CSU 07 - Excluir tarefa.

Nome:	Excluir tarefa
Identificador:	CSU 07
Requisito:	RF 04
Descrição:	Permite a Exclusão de uma tarefa.
Ator:	Usuário
Pré-condições: O usuário deve estar logado no aplicativo.	
Pós-condições: A tarefa é excluída e removida da tela principal.	
Fluxo principal: 6. O sistema apresenta a janela “Exclusão”; 7. O usuário seleciona a opção “Confirmar”; 8. O sistema remove a tarefa da tela inicial; 9. O sistema direciona o usuário para a tela inicial; 10. O caso de uso termina.	
Fluxo alternativo: 2.2. O usuário seleciona a opção “Cancelar”; • O sistema direciona o usuário para a tela principal. • O caso de uso termina.	
Cenários de Exceção: 2.2. O usuário fecha o aplicativo sem selecionar nenhuma opção; 2.2.1. O sistema retorna para a tela principal.	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 34 – CSU 08 - Concluir tarefa.

Nome:	Concluir tarefa
Identificador:	CSU 08

Requisito:	RF 05, RF 07
Descrição:	Permite marcar uma tarefa como concluída.
Ator:	Usuário
Pré-condições: usuário deve estar logado no aplicativo e possuir acesso à internet.	
Pós-condições: A tarefa é marcada com o símbolo de concluída e colorida de verde	
Fluxo principal: 1. O usuário seleciona a opção “Concluir”; 2. O sistema identifica a interação e modifica a apresentação da tarefa; 2.1. Modifica a cor do campo da tarefa para verde claro; 2.2. Modifica a cor do botão para verde; 2.3. Adiciona ao botão o símbolo de “feito”, “[V]” para indicar que a tarefa foi concluída; 3. O sistema analisa o identificador da variável “Frequência” da tarefa; 4. O identificador é “Recorrente”; 4.1. As informações da tela “Estatísticas” são atualizadas; 4.2. O caso de uso termina. 5. O identificador é “Padrão”; 5.1. O caso de uso termina.	
Fluxo alternativo:	
Cenários de Exceção:	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 35 – CSU 09 - Priorizar tarefa.

Nome:	Priorizar tarefa
Identificador:	CSU 09
Requisito:	RF 06
Descrição:	Permite marcar uma tarefa como prioridade.
Ator:	Usuário
Pré-condições: usuário deve estar logado no aplicativo e possuir acesso à internet.	
Pós-condições: A tarefa é marcada como prioridade e movida pro topo da lista.	
Fluxo principal: 1. O usuário seleciona a opção “Priorizar”; 2. O sistema identifica a interação e modifica a apresentação da tarefa; 2.1. Modifica a cor do campo da tarefa para amarelo;	

2.2. Move a tarefa para o topo da lista.
3. O sistema redireciona o usuário para a tela inicial;
4. O caso de uso termina.
Fluxo alternativo:
Cenários de Exceção:

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 36 – CSU 10 - Estatísticas.

Nome:	Estatísticas
Identificador:	CSU 10
Requisito:	RF 07
Descrição:	Permite marcar uma tarefa como concluída.
Ator:	Usuário
Pré-condições: usuário deve estar logado no aplicativo e possuir acesso à internet.	
Pós-condições: A tarefa é marcada com o símbolo de concluída e colorida de verde	
Fluxo principal: 1. O sistema apresenta a tela “Estatísticas”; 2. O usuário seleciona a opção “Voltar”; 3. O sistema direciona o usuário para a tela inicial; 4. O caso de uso termina.	
Fluxo alternativo:	
Cenários de Exceção:	

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 37 – CSU 11 - Visualizar dia anterior/posterior.

Nome:	Visualizar dia anterior/posterior
Identificador:	CSU 11
Requisito:	RF 08
Descrição:	Permite visualizar tarefas de dias anteriores e posteriores ao dia atual.
Ator:	Usuário
Pré-condições: usuário deve estar logado no aplicativo e possuir acesso à internet.	
Pós-condições: As tarefas de dias anteriores/posteriores são exibidas na tela.	
Fluxo principal:	

1. O sistema apresenta a tela “Principal”;
2. O usuário seleciona a opção “Dia anterior”;
3. O sistema direciona o usuário para a tela do dia selecionado;
 - 3.1. O sistema apresenta as atarefas concluídas em verde claro, com o sinal de [V] “feito”;
 - 3.2. O sistema apresenta as tarefas falhadas em vermelho;
4. O usuário clica no dia atual;
5. O sistema direciona o usuário para a tela “Principal”;
6. O caso de uso termina.

Fluxo alternativo:**2.1. O usuário seleciona a opção “Dia Posterior”;**

- O sistema direciona o usuário para a tela do dia selecionado;
- O sistema apresenta as atarefas concluídas em verde claro, com o sinal de [V] “feito”;
- O sistema apresenta as tarefas falhadas em vermelho;
- O usuário clica no dia atual;
- O sistema redireciona o usuário para a tela “Principal”;
- O caso de uso termina.

Cenários de Exceção:**2.1. O usuário fecha o aplicativo sem retornar para tela “Principal”;**

- 2.1.1. O sistema retorna para a tela principal.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

APÊNDICE E – CASOS DE TESTE

Este capítulo traz os testes que deverão ser realizados para confirmar o funcionamento confiável do sistema. Os casos foram gerados com base nas respostas esperadas a partir da interação com as telas. Conforme apresentado nos quadros 38 a 46.

Quadro 38 – Casos de teste 01 a 07.

Cenário	Caso de teste	Entrada	Resposta
CSU 01 Realizar login	CT 01	Usuário = cadastrado Senha = cadastrada	Apresentar Tela principal
	CT 02	Usuário = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Usuário” não preenchido”
	CT 03	Usuário = não cadastrado	Erro = “Usuário invalido”
	CT 04	Usuário = escrito incorretamente	Erro = “Usuário invalido”
	CT 05	Usuário = cadastrado Senha = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Senha” não preenchido”
	CT 06	Usuário = cadastrado Senha = não cadastrada	Erro = “Senha invalida”
	CT 07	Usuário = cadastrado Senha = escrito incorretamente	Erro = “Senha invalida”

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 39 – Casos de teste 08 a 18.

Cenário	Caso de teste	Entrada	Resposta
CSU 02 Recuperar senha	CT 08	Telefone = cadastrado	Enviar senha temporária por SMS para o número.
	CT 09	Telefone = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Telefone” não preenchido”

	CT 10	Telefone = não cadastrado	Erro = “Telefone invalido”
	CT 11	Telefone = escrito incorretamente	Erro = “Telefone invalido”
	CT 12	Senha temporária = correta Senha = válida Confirmar senha = válida	Exibir mensagem: “Senha recuperada com sucesso”. Apresentar Tela de login
	CT 13	Senha temporária = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Senha temporária” não preenchido”
	CT 14	Senha temporária = escrito incorretamente	Erro = “Senha temporária invalida”
	CT 15	Senha temporária = expirada	Erro = “Senha temporária expirada”
	CT 16	Senha temporária = correta Senha = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Senha” não preenchido”
	CT 17	Senha temporária = correta Senha = válida Confirmar senha = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Confirmar senha” não preenchido”
	CT 18	Senha temporária = correta Senha = válida Confirmar senha = válida Senhas = diferentes	Erro = “Senhas não conferem”

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 40 – Casos de teste 19 a 24.

Cenário	Caso de teste	Entrada	Resposta
CSU 03 Cadastrar usuário	CT 19	Usuário = válido Senha = válida Confirmar senha = válida	Apresentar Tela principal
	CT 20	Usuário = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Usuário” não preenchido”

	CT 21	Usuário = já cadastrado	Erro = “Usuário já cadastrado”
	CT 22	Usuário = válido Senha = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Senha” não preenchido”
	CT 23	Usuário = válido Senha = válida Confirmar senha = em branco	Erro = “Campo obrigatório “Confirmar senha” não preenchido”
	CT 24	Usuário = válido Senha = válida Confirmar senha = válida Senhas = diferentes	Erro = “Senhas não conferem”

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 41 – Casos de teste 25 a 30.

Cenário	Caso de teste	Entrada	Resposta
CSU 04 Criar tarefa	CT 25	Selecionar opção [+]	Apresentar a tela “Categoria”
	CT 26	Na tela “Categoria”, selecionar uma categoria	Apresentar a tela “Detalhes”
	CT27	Selecionar a opção “Cancelar”	Redirecionar a tela “Principal”
	CT 28	Na tela “Detalhes”, Nome = preenchido, Selecionar “Próximo”.	Apresentar a tela “Frequência”
	CT 29	“Frequência” selecionada, Selecionar “Criar”.	A tarefa é criada e adicionada a Tela principal. Redirecionar usuário para tela principal
	CT 30	“Frequência” não selecionada, Selecionar “Criar”.	Erro = “Selecione a frequência desejada”

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 42 – Casos de teste 31 a 37.

Cenário	Caso de teste	Entrada	Resposta
CSU 05 Visualizar tarefa	CT 31	Selecionar a tarefa	Apresentar a janela “Visualização”
	CT 32	Selecionar “Concluir”	Concluir tarefa
	CT 33	Selecionar “Priorizar”	Priorizar tarefa
	CT 34	Selecionar “Editar”	Apresentar tela “Edição”
	CT 35	Selecionar “Estatísticas”	Apresentar a tela “Estatísticas”
	CT 36	Selecionar “Excluir”	Apresentar a tela “Exclusão”
	CT 37	Selecionar “Voltar”	Fechar janela “Visualização” e redirecionar usuário para tela “Principal”

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 43 – Casos de teste 38 a 41.

Cenário	Caso de teste	Entrada	Resposta
CSU 06 Editar tarefa	CT 38	Alterar nome da tarefa, Selecionar “Concluir”.	Salvar alterações e redirecionar o usuário para tela “Principal”
	CT 39	Campo “Nome” em branco, Selecionar “Concluir”.	Erro = “Campo obrigatório “Nome” não preenchido”
	CT 40	Sem alterações, Selecionar “Cancelar”.	Redirecionar usuário para tela “Principal”
	CT 41	Com campos alterados, Selecionar “Cancelar”.	Descartar alterações e redirecionar usuário para tela “Principal”

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 44 – Casos de teste 42 a 44.

Cenário	Caso de teste	Entrada	Resposta
CSU 06 Excluir tarefa	CT 42	Após selecionar “Excluir” na janela “Visualização”	Apresentar janela “Exclusão”
	CT 43	Selecionar “Concluir”.	Excluir tarefa e redirecionar usuário para a tela “principal”
	CT 44	Selecionar “Cancelar”.	Redirecionar usuário para janela “Visualização”

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 45 – Casos de teste 45 e 46.

Cenário	Caso de teste	Entrada	Resposta
CSU 06 Estatísticas	CT 45	Após selecionar “Estatísticas” na janela “Visualização”	Apresentar janela “Estatísticas”
	CT 46	Selecionar “Voltar”.	Redirecionar usuário para janela “Visualização”

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 46 – Casos de teste 47 e 48.

Cenário	Caso de teste	Entrada	Resposta
CSU 06 Editar tarefa	CT 47	Selecionar dia anterior	Apresentar tela “Dia X” com atividades concluídas e falhas
	CT 48	Selecionar dia posterior	Apresentar tela “Dia X” com tarefas futuras

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

RESOLUÇÃO n° 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Marcel Douglas Cirqueira Castro
do Curso de Engenharia de computação, matrícula 20171003302177,
telefone: (62) 996197062 e-mail marceldouglas367@gmail.com, na qualidade de titular dos
direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor),
autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o
Trabalho de Conclusão de Curso intitulado
Especificação e projeto de aplicativo para apoio à gestão de tarefas
_____, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5
(cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial
de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som
(WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da
área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da
produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 25 de Junho de 2026.

Assinatura do(s) autor(es):  **MARCEL DOUGLAS CIRQUEIRA CASTRO**
Data: 25/06/2026 15:45:26-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Nome completo do autor: Marcel Douglas Cirqueira Castro

Assinatura do professor-orientador:  **ANDRE LUIZ ALVES**
Data: 25/06/2026 15:56:22-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Nome completo do professor-orientador: _____