

RELATÓRIO DE SCRUM

Metodologias de Desenvolvimento de Software

Real Stand

Daniel Pereira, nº 2180606

Diogo Canário, nº 2170700

Índice

[**Introdução** 3](#_Toc11788710)

[**Stakeholders** 3](#_Toc11788711)

[**Product Backlog** 4](#_Toc11788712)

[**Sprints** 5](#_Toc11788713)

**Introdução**

No contexto das disciplinas de Metodologias de Desenvolvimento de Software e de Desenvolvimento de Aplicações foi pedido que realizássemos um programa de gestão de um Stand Automóvel e a sua gestão. Para este último decidimos recorrer a uma metodologia ágil, tendo por isso dividido o projeto em dois sprints de modo a avaliarmos com o Cliente se o programa estava de acordo com aquilo que este imaginava e decidimos reunirmos, os desenvolvedores, semanalmente, de um modo informal, as sextas-feiras antes das aulas para comunicarmos eventuais duvidas e problemas que tenhamos tido durante essa semana e formas de as combater.

**Stakeholders**

* *Product owner*: Romeu Paz

Durante a realização deste projeto o professor Romeu Paz teve como função supervisionar e garantir o tipo e a qualidade do produto final, assim como a qualidade do trabalho da equipa de desenvolvimento.

* *Scrum Master*: Daniel Pereira

O *Scrum Master* tem como papel principal fornecer as melhores condições à equipa de desenvolvimento para cumprir as suas tarefas.

Durante a realização deste projeto este teve como principal função a motivação para cumprir os prazos.

* Equipa de desenvolvimento: Daniel Pereira e Diogo

Programadores responsáveis pela realização e implementação do código funcional ao projeto.

* *Stakeholders*: Daniel Pereira, Diogo Canario, Ricardo Malheiro, Romeu Paz.

Interveniente/participantes na gestão do projeto. Podem ser participantes todos os que estejam relacionados com o projeto, ou uma determinada ação.

* Clientes: Ricardo Malheiro, Romeu Paz

**Product Backlog**

Na seguinte tabela são apresentados os diferentes *Product Backlog* deste projeto.

Cada *Story Point* corresponderá a 5 horas de trabalho, ao qual aproximadamente corresponde 1 dia da equipa de desenvolvimento.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Product Backlog* | *User Story* | Descrição | *Story Points* |
| Criação de framewok | User Story 1  Entity Framework | Criacao da Base de Dados | 5 |
| Menu Inicial | User Story 2  Form Menu\_Inicial | Menu Inicial | 1 |
| Adicionar, editar, eliminar e listar Clientes | User Story 3 - 8  Form Gestao\_Clientes | Permite ao utilizador adicionar, editar, eliminar, listar (procurar) os clientes | 2 |
| Adicionar, Eliminar e listar Vendas | User Story 9-20  Form Gestão\_Vendas | Permite ao vendedor criar ou eliminar uma venda | 3 |
| Adicionar, Eliminar e listar Alugueres | User Story 33 – 40 Form Gestão\_Aluguer | Permite ao vendedor criar ou eliminar uma venda | 4 |
| Adicionar, eliminar e Editar carro na Oficina | User Story 21 – 32 Form Gestão\_Oficina | Permite ao vendedor criar, editar e eliminar um carro na oficina | 5 |
| Adicionar e Eliminar serviço | 23 - 26 | Permite ao vendedor criar ou eliminar uma venda | 1 |
| Adicionar e Eliminar parcela | 24 - 27 | Permite ao vendedor criar ou eliminar uma parcela | 1 |
| Faturas | User Story 31 e 39 | Emitir faturas | 2 |
| Total de *Story Points* | | | 24 |
| Total de horas de trabalho | | | 120 |

**Sprints**

Durante a realização deste projeto, como foi mencionado anteriormente na introdução, este está dividido em 2 sprints sendo que o primeiro teve a data de início de 6 de maio de 2019 terminando a 27 de maio de 2019.

No decorrer deste Sprint foi criada a Entity Framewor, o Menu Inicial apresentado numa forma muito minimalista, o *form* para a gestão dos clientes e o *form* para a gestão das vendas.

O segundo *sprint* teve início a 27 de maio de 2019 e tem como data final 24 de junho de 2019.

Neste *Sprint* o projeto foi concluído tendo sido implementadas as restantes funcionalidades, isto é, o *form* para a gestão dos alugueres, o *form* para a gestão da oficina, emissão de faturas e melhoramento gráfico do programa.

