

RELATÓRIO DE SCRUM

Metodologias de Desenvolvimento de Software

Stand de Automóveis,

André Machado – 2180622

Rui Pereira – 2180696

**Índice**

**- Introdução**

[Devem contextualizar as partes do projeto em que se irá utilizar uma metodologia ágil como o *scrum*. Este relatório diz unicamente respeito a essas partes. Devem ainda identificar a forma como irão decorrer as reuniões diárias de *Scrum*]

Neste projeto foi utilizado apenas uma metodologia ágil, a metodologia de Scrum. Esta metodologia irá ser utilizada maioritariamente na definição de stakeholders, product backlog e sprints do projeto.

As reuniões diárias são realizadas no local de trabalho utilizado por ambos os membros pertencentes ao projeto. Cada membro em cada reunião expõe o seu trabalho realizado e na mesma reunião são discutidos os passos seguintes de forma a que se possa progredir no projeto.

**- Stakeholders**

[Devem identificar quem são os diferentes stakeholders intervenientes no projeto: *Product Owner*, *Scrum Master*, Equipa de Desenvolvimento, Cliente(s), etc. Devem ainda identificar no âmbito deste projeto, as suas funções]

Existem diversos stakeholders neste projeto. Os *Product Owners*, *Scrum Masters* e a Equipa de desenvolvimento são as mesmas pessoas. Os 2 trabalhadores atribuídos ao projeto possuem ambos as mesmas responsabilidades, tais como:

* Garantir a qualidade do produto final;
* Gerir o backlog do produto;
* Organizar todo o projeto de forma a que na parte de desenvolvimento ambos possam realizar as suas tarefas sem quaisquer perturbações;
* Atender às reuniões diárias;
* (CONTINUAR CASO HAJA)

**- Product Backlog**

[Nesta secção deve ser identificado o *Product Backlog* do projeto. Cada item do *Product Backlog* deve corresponder a uma *User Story* identificada pelo cliente. Essas *User Stories* devem ser estimadas em *Story Points*. Mais tarde deve ser feita a correspondência de *Story Points* para horas. Nesta secção deve existir a descrição completa das *User Stories* (incluindo testes de aceitação) bem como os *User Points* estimados]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User Stories** | **Descrição** | **Story Points** |
| 1 | Adicionar um cliente ao programa | 15 |
| 2 | Editar um cliente no programa | 2 |
| 3 | Remover um cliente do programa | 15 |
| 4 | Adicionar um carro à oficina | 10 |
| 5 | Remover um carro da oficina | 10 |
| 6 | Adicionar um serviço | 5 |
| 7 | Remover um serviço | 8 |
| 8 | Adicionar uma parcela | 5 |
| 9 | Remover uma parcela | 5 |
| 10 | Adicionar um carro à lista de carros de aluguer | 10 |
| 11 | Criar um aluguer associando-lhe um cliente e um carro simultaneamente | 20 |
| 12 | Fechar um aluguer que tem um carro e um cliente associado | 15 |
| 13 | Adicionar um carro à lista de carros de venda | 10 |
| 14 | Criar uma venda e um carro associando a um cliente | 15 |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1** | |
| Como funcionário(utilizador) de um stand de automóveis necessito de introduzir clientes para guardar os seus dados na base de dados. | O contacto do cliente não poderá ter caracteres que não sejam números; |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 2** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de editar os clientes de forma a armazenar os respetivos dados corretamente na base de dados. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 3** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de eliminar os clientes de forma a remover os seus dados da base de dados. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 4** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de introduzir o carro de um cliente na oficina de modo a que estes dados fiquem armazenados na base de dados. |  |

**Sprint 2.**

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 5** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de editar o carro de um cliente previamente introduzido na oficina de modo a que estes dados fiquem armazenados na base de dados. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 6** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de eliminar o carro de um cliente previamente introduzido na oficina de modo a remover os dados da base de dados. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 7** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de criar um aluguer de um carro a um cliente de modo a armazenar os dados do aluguer na base de dados. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 8** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de editar o aluguer de um carro a um cliente de modo a alterar os dados previamente introduzidos sobre o respetivo aluguer na base dados. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 9** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de eliminar o aluguer de um carro de forma a remover os dados do aluguer da base de dados. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 10** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de iniciar uma venda a um cliente de forma a gerar lucro ao stand e a armazenar os respetivos dados da venda na base de dados. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 11** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de editar uma venda do stand a um cliente de forma a alterar os dados previamente introduzidos na base de dados. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 12** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de eliminar uma venda do stand a um cliente de forma a remover os dados da venda da base de dados |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 13** | |
| Como funcionário de um stand de automóveis necessito de imprimir uma fatura ao cliente de modo a que o mesmo possa ver o que decorreu na sua venda/aluguer ou oficina |  |

**Sprints**

[Devem ser aqui detalhadas as informações dos vários *Sprints* a considerar na implementação do projeto. O projeto tem na fase de implementação da aplicação 2 *Sprints* previstos. A duração será definida em aula pelo docente. Deve ser apresentado um *Burndown Chart* para cada *Sprint*. Deve ainda ser preenchido um documento de retrospetiva do *Sprint* (ver *template* em anexo). Apesar de existirem 2 *Sprints* é solicitado apenas um documento deste tipo englobando os 2 *Sprints*]