

RELATÓRIO DE SCRUM

Metodologias de Desenvolvimento de Software

Stand de Automóveis,

André Machado – 2180622

Rui Pereira – 2180

**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*]

**- 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 todos possam realizar as suas tarefas sem quaisquer perturbações. (CONTINUAR)

**- 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]

**- 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*]

**Sprint 1.**

User Story 1.

|  |  |
| --- | --- |
| Como um funcionário de um stand de automóveis necessito de introduzir clientes para guardar os seus dados na base de dados. |  |

User Story 2.

Como um 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 um funcionário de um stand de automóveis necessito de eliminar os clientes de forma a libertar espaço.

User Story .

Como um funcionário de um stand de automóveis necessito de introduzir um carro na oficina para guardar os seus dados numa base de dados.

User Story .

(USER STORIES AQUI)