

RELATÓRIO DE SCRUM

Metodologias de Desenvolvimento de Software

Identificação do Projeto,

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 numa base de dados.

User Story 2.

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 STORIES AQUI)