|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| simbolo_vertical_sem_fundo_cores |  | | | | |
| **TeSP - PSI** | **1º Ano** | **2º Semestre** | **2019/20** | **Av. Periódica** |
| **Projeto MDS** | **Data: 26 de Maio de 2020** | | | |

|  |
| --- |
| **PROJETO DE METODOLOGIAS DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE** |

**RELATÓRIO DE**

**ACOMPANHAMENTO DO PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Turno**: PL2 | **Grupo**: C | **Docente**: |
| **Nº 2180607** | Hugo Eusébio | |
| **Nº 2180682** | André Nunes | |
| **Nº 2180687** | Carlos Vinagre | |

**Índice**

[1 Introdução 6](#_Toc37696055)

[1.1 Sumário executivo 6](#_Toc37696056)

[2 Especificação do Sistema 7](#_Toc37696057)

[2.1 Definição da Lógica de Negócio 7](#_Toc37696058)

[2.2 Análise de Impacto 7](#_Toc37696059)

[2.3 Análise Concorrencial 7](#_Toc37696060)

[2.3.1 X-Imo 7](#_Toc37696061)

[2.3.2 Avantio 7](#_Toc37696062)

[2.3.3 Rentila 7](#_Toc37696063)

[2.3.4 Comparação dos Sistemas 7](#_Toc37696064)

[2.4 Wireframes 8](#_Toc37696065)

[2.5 Diagrama de Classes 8](#_Toc37696066)

[3 Relatório Scrum 9](#_Toc37696067)

[3.1 Aplicação do Scrum ao Projeto 9](#_Toc37696068)

[3.2 Papéis dos Stakeholders e Scrum Team 9](#_Toc37696069)

[3.3 User Stories 10](#_Toc37696070)

[3.4 Product Backlog 11](#_Toc37696071)

[3.5 Sprints 12](#_Toc37696072)

[3.5.1 Sprint 1: 31 de Março a 14 de Abril 12](#_Toc37696073)

[3.5.2 Sprint 2: 15 de Abril a 29 de Abril 14](#_Toc37696074)

[3.5.3 Sprint 3: 30 de Abril a 13 de Maio 16](#_Toc37696075)

[3.5.4 Sprint 4: 13 de Maio a 26 de Maio 18](#_Toc37696076)

[3.6 *Retrospective Summary* do Projeto 20](#_Toc37696077)

[4 Conclusão 22](#_Toc37696078)

**Índice de figuras**

[Figura 1 – Diagrama de classes do projeto 7](#_Toc37695946)

[Figura 2 – Burndown do Sprint 1 13](#_Toc37695947)

[Figura 3 – Burndown do Sprint 2 15](#_Toc37695948)

[Figura 4 – Burndown do Sprint 3 17](#_Toc37695949)

[Figura 5 – Burndown do Sprint 4 19](#_Toc37695950)

**Índice de tabelas**

[Tabela 1 – Comparação entre os sistemas concorrenciais 7](#_Toc37696042)

[Tabela 2 – Identificação e funções dos Stakeholders e Scrum Team 9](#_Toc37696043)

[Tabela 3 – User Stories e respetivos critérios de aceitação 10](#_Toc37696044)

[Tabela 4 – Product backlog priorizado 11](#_Toc37696045)

[Tabela 5 – Sprint 1 12](#_Toc37696046)

[Tabela 6 – Sprint 1 14](#_Toc37696047)

[Tabela 7 – Sprint 1 16](#_Toc37696048)

[Tabela 8 – Sprint 1 18](#_Toc37696049)

# Introdução

No âmbito da cadeira de desenvolvimento de aplicações iremos criar um software de gestão de casas, software esse que permitirá ao cliente poder registar-se no sistema e posteriormente executar serviços e limpezas ou até arrendar ou comprar casas.

## Sumário executivo

Na primeira secção fala-se um bocado do projeto com uma pequena introdução no ponto 2.1 explica-se como o site funciona, no ponto 2.2 fala-se dos pontos positivos e negativos mais importantes, no ponto 2.3 fala-se de outros sites com o mesmo objetivo deste, no ponto 2.4 fala-se do aspeto que o site vai ter, no 2.5 mostra o aspeto e a relação da base de dados.

No 3.1 há 1 pequeno resumo do que se faz na metodologia scrum e na 3.2 identifica-se os respetivos papeis das pessoas que fazem parte do scrum, no 3.3 fala-se em user stories é o que o site precisa de fazer para funcionar corretamente e no 3.4 fala-se no product backlog que é tudo o que se pretende fazer. No 3.5 fala-se de sprints que é as etapas que se pretende fazer o projeto, no 3.6 fala-se na analise retrospetiva que é quando a equipa e o cliente se reúne para falar como correu o projeto e o que ficou bem feito e no que que se podia melhorar.

Finalmente no 4 existe uma pequena conclusão sobre o projeto.

# Especificação do Sistema

Nesta secção vamos abordar temas como a logica de negócio, analise de impacto, analise concorrencial as wireframes e o diagrama de classe do respetivo projeto

## Definição da Lógica de Negócio

O objetivo do projeto é criar um software imobiliário que consiga fazer uma gestão completa de todos os serviços que o ramo imobiliário necessita para que opere corretamente.

Programa este que permite também aos seus utilizadores fazerem uma melhor gestão da sua casa.

## Análise de Impacto

Aspetos positivos:

* Fácil interpretação do software.
* Software Gratuito no primeiro mês
* Registo simples e rápido
* Base de dados bastante completa

Aspetos negativos:

* Software poderia ser mais apelativo
* Software um pouco lento
* Não contem os melhores níveis de segurança

## Análise Concorrencial

Existem alguns softwares de gestão imobiliária tais como avantio, rentila,x-imo.

Todos estes softwares têm a possibilidade poder arrendar e fazer a gestão de propriedades.

Dentro destes 3 softwares o x-imo é o software com mais sucesso

### X-IMO

X-imo, (<https://www.ximo.pt/>) este software é uma plataforma multicanal a gestão e aumenta o alcance das ações comerciais, por ser baseado em tecnologia clound computing garante maior segurança da informação.

Software este que permite a gestão de entidades, imoveis, arrendamentos, combinações entre características dos imoveis e preferências dos clientes etc…

### Avantio

 O Avantio (<https://www.avantio.pt/>)proporciona soluções dinâmicas e inovadoras para as agências profissionais do sector de aluguer de férias que gerem um número considerável de propriedades uma das suas vantagens é que não quebra comissão por reserva e apesar se ser um software bem constituído existem queixas de que este software não é 100% seguro.

### Rentila

Rentila é um software de gestão online de propriedades fácil de usar. Acompanhamento de rendas e encargos, contabilidade, assistência na declaração de impostos. Um dos aspetos negativos em relação aos outros é que é um software pago com variados preços.

### Comparação dos Sistemas

Tabela 1 – Comparação entre os sistemas concorrenciais

De seguida estará presente uma tabela com a comparação entre os softwares mencionados anteriormente

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Características | X-imo | Avantio | Rentila | Projeto |
| Interface intuitiva | X | X | - | X |
| Pago | - | X | - | X |
| Segurança | X | - | X | X |
| Rapidez | - | - | X | - |
| Viabilidade | X | - | - | X |
| Variedade de opções | X | - | - | - |

## Diagrama de Classes

Uma imagem com texto, mesa, computador, branco

Descrição gerada automaticamente

Figura 1- Diagrama de classes do projeto

# Relatório Scrum

## Aplicação do Scrum ao Projeto

O Scrum foi aplicado utilizando a aplicação jira onde realizamos o planeamento e as reuniões que decorreram entre 10 – 15 minutos utilizando a aplicação discord.

## Papéis dos Stakeholders e Scrum Team

Tabela 2 – Identificação e funções dos Stakeholders e Scrum Team

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome | Funções |
| Cliente | (Professores de DA)  Romeu Paz  Samuel Brás | * Os Clientes devem transmitir o que pretendem do sistema dando prioridade aos requisitos e suas versões * Devem indicar os requisitos da próxima versão |
| Product Owner | Hugo Eusébio | * Garantir a qualidade do produto final e do trabalho * Gere o Product baklog |
| Scrum Master | Diana Santos | * Trabalha em conjunto com o product Owner para comunicar à equipa de desenvolvimento o que devem fazer. * Organiza as reuniões |
| Development Team | André Nunes  Hugo Eusébio | * Programar produto * Organizar o produto |

## User Stories

Tabela 3 – User Stories e respetivos critérios de aceitação

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Título:  US1 – Pedir Serviços | **Story Points**:  3 |
| Descrição: Como cliente quero ser capaz de pedir por serviço de limpezas  Critérios de Aceitação:   * Só é possível pedir serviço de limpezas se tiver uma casa | |
| Título:  US2 – Adicionar cliente | **Story Points**:  5 |
| Descrição: Como utilizador quero poder adicionar um cliente de modo a ficar registado  Critérios de Aceitação:   * Os campos nome, morada, contato e NIF têm de ser obrigatoriamente preenchidos * Não pode haver um cliente com o mesmo NIF | |
| Título:  US3 – Arrendar Casas | **Story Points**:  3 |
| Descrição: Como cliente quero poder arrendar várias casas  Critérios de Aceitação:   * O cliente precisa de estar registado no sistema * Precisa de escolher a casa que quer | |
| Título:  US4 – Vendas de casas | **Story Points**:  5 |
| Descrição: O cliente pode pretender vender a sua casa  Critérios de Aceitação:   * Cliente tem de negociar o preço da casa com o comprador | |
| Título:  US5 –Acesso aos clientes | **Story Points**:  3 |
| Descrição: O administrador pode ver as casas e o número de arrendamentos que cada cliente tem  Critérios de Aceitação:   * Ter acesso a base de dados | |
| Título:  US6-Criação de Base de dados | **Story Points**:  3 |
| Descrição A base de dados permite guardar os dados do utilizador  Critérios de Aceitação:   * Cliente tem que inserir os seus dados no sistema |  |
| Título:  US7-Eliminar Clientes | **Story Points**: |
| Descrição: O administrador pode apagar um cliente do sistema  Critérios de Aceitação:   * Cliente tem que estar registado no sistema |  |
| Título:  US8-Apagar Casas | **Story Points**: |
| Descrição: Administrador pode apagar a casa do cliente do sistema  Critérios de Aceitação:   * Cliente apenas tem que ter a casa registada |  |
| Título:  US9-Periodo de Arrendamento | **Story Points**: |
| Descrição: Cliente pode escolher o tempo que pretender arrendar a casa  Critérios de Aceitação:   * O cliente tem que escolher a casa que pretende arrendar |  |
| Titulo:  US10-Preço de Venda | **Story Points**:  **5** |
| Descrição: O proprietário decide o valor pelo qual quer vender a casa  Critérios de Aceitação:   * O proprietário da casa tem que indicar o valor pelo qual quer vender a casa |  |
| Titulo:  US11-Atualizar dados dos clientes | **Story Points**:  **5** |
| Descrição: O Administrador pode atualizar os dados dos clientes  Critérios de Aceitação:   * O cliente deve já estar registado no sistema |  |
| Titulo:  US12-Cancelar arrendamentos | **Story Points**:  **8** |
| Descrição: Cliente pode cancelar o arrendamento quando quiser  Critérios de Aceitação:   * Cliente deverá ter arrendado uma casa |  |
| Titulo:  US13-Valor de comissão | **Story Points**:  **3** |
| Descrição: Cliente pode decidir o valor da comissão caso queira arrendar ou vender a sua casa  Critérios de Aceitação:  Casa deverá ser arrendada ou vendida |  |
| Titulo:  US14-Escolha de serviços | **Story Points**:  **2** |
| Descrição: Como cliente pretendo escolher que tipo de serviço pretendo  Critérios de Aceitação:   * O cliente precisa de ter uma casa no sistema |  |
| Titulo:  US15-Emitir fatura | **Story Points**:  **2** |
| Descrição: Como cliente pretendo ter a fatura do serviço prestado  Critérios de Aceitação:   * Cliente precisa de comprar um serviço |  |
| Titulo:  US16-Seleção do dia de limpezas | **Story Points**:  **5** |
| Descrição: O cliente pode decidir em que dia pretende o serviço  Critérios de Aceitação:   * Cliente tem de escolher o serviço de limpeza |  |
| Titulo:  US17-Inserir quantidade de limpezas | **Story Points**:  **5** |
| Descrição: Cliente pode decidir a quantidade de limpezas que pretende  Critérios de Aceitação:   * Cliente já deverá ter pedido o serviço que pretende |  |
| Titulo:  US18-Lista de Limpezas | **Story Points**:  **5** |
| Descrição: Cliente poderá ver a lista de limpezas  Critérios de Aceitação:   * Deverá ser criada o serviço limpeza |  |
| Titulo:  US19-Lista de Serviços | **Story Points**:  **5** |
| Descrição: Cliente poderá ver a lista dos serviços  Critérios de Aceitação:   * O serviço deve já estar criada |  |
| Titulo:  US20- Atualização de casas | **Story Points**:  **3** |
| Descrição: O administrador pode atualizar os dados das casas dos clientes  Critérios de Aceitação:   * O cliente deve já estar registado no sistema |  |
| Titulo:  US21-Administrar Clientes | **Story Points**:  **8** |
| Descrição: O administrador deve gerir toda a parte do cliente  Critérios de Aceitação:   * Interface clientes deve estar operacional |  |
| Titulo:  US22- Administrar Casas | **Story Points**:  **8** |
| Descrição: O administrador deve gerir toda a parte das casas e dos seus serviços  Critérios de Aceitação:   * Interface das casas deve estar operacional |  |
| Titulo:  US23-Inserir Casas | **Story Points**:  **3** |
| Descrição: Cliente deverá inserir os dados da casa  Critérios de Aceitação:   * Cliente precisa de estar registado no sistema |  |
| Título:  US24- Escolha de vendável/arrendável | **Story Points**:  **8** |
| Descrição: Cliente deve escolher se deve arrendar ou vender casa  Critérios de Aceitação:   * Cliente deve estar inserido no sistema e inserir os dados da casa |  |
| Título:  US25-Renovar arrendamentos | **Story Points**:  **5** |
| Descrição: Cliente pode renovar o contrato de arrendamento  Critérios de Aceitação:   * Cliente deve já ter arrendado casa para poder renovar novamente |  |
| Título:  US26-Inserir Arrendamentos | **Story Points**:  **3** |
| Descrição: Cliente deve poder arrendar uma casa  Critérios de Aceitação:   * O cliente deve estar registado no sistema |  |
| Título:  US27-Filtrar Clientes | **Story Points**:  **2** |
| Descrição: Administrador deve filtrar os nomes dos cliente que estão registados na base de dados  Critérios de Aceitação:   * Devem estar clientes registados no sistema |  |
| Título:  US28-Defenição do tipo de casa | **Story Points**:  **2** |
| Descrição: O cliente deve identificar o tipo de casa que pretende(moradia, apartamento, vivenda)  Critérios de Aceitação: Cliente deve estar registado no sistema |  |
| Título:  US29-Selecao do proprietário | **Story Points**:  **3** |
|  |  |
| Título:  US30- Vistas do administrador | **Story Points**:  **5** |
| Descrição: O administrador deve conseguir visualizar as casas aos arrendamentos e aquisições de todos os clientes  Critérios de Aceitação: Clientes estarem registados no sistema de possuírem casas |  |

## Product Backlog

Tabela 4 – Product backlog priorizado

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Issue | Tipo | Story Points |
| Planificação do projeto | Story | 5 |
| Distribuição das tarefas pelos membros | Story | 3 |
| Criação da base de dados | Story | 5 |
| Fazer as tabelas | Task | 2 |
| Ligações das tabelas | Task | 3 |
| Criação das forms | Story | 5 |
| Criação da form limpeza | Task | 5 |
| Criação da form Carros | Task | 3 |
| Criação da form casas | Task | 2 |
| Criação da form vendas | Task | 2 |
| Criação da form principal | Task | 3 |
| Criação das Classes | Story | 5 |
| Criação da classe limpeza | Task | 3 |
| Criação da classe arrendamentos | Task | 5 |
| Criação da classe Serviço | Task | 3 |
| Programação das forms | Story | 3 |
| Elaboração do relatório | Story | 5 |
| Desenho do diagrama de classes | Story | 3 |
| Grafico burndown | Story | 1 |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Sprints

### Sprint 1: 31 Março a 14 Abril

Tabela 5 – Sprint 1

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Sprint Planning | 1 de Abril  **Sprint backlog**:   1. Planificação do projeto 2. Distribuição das tarefas pelos membros 3. Criação da base de dados 4. Fazer as tabelas 5. Ligações das tabelas |
| Daily Meeting | 1 de Abril de 2020  **André Nunes**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê:   **Hugo Eusébio**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: Criação das forms 3. Dificuldades que prevê:   **Carlos Vinagre**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: Planificação do projeto,distribuição de tarefas 3. Dificuldades que prevê: |
| Daily Meeting | 7 de Abril de 2020  **André Nunes**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê:   **Hugo Eusébio**   1. O que fez na semana anterior: Criação das forms 2. O que vai fazer esta semana: Criação da base de dados 3. Dificuldades que prevê: |
| Sprint Retrospective | 13 de abril  **Conclusões:** Evitar fazer tudo no mesmo dia |

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 – Burndown do Sprint 1

### Sprint 2: 15 de abril a 29 de abril

Tabela 6 – Sprint 2

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Sprint Planning | 15 de Abril de 2020  **Sprint backlog**:   1. Criação das forms 2. Criação do form carros 3. Criação a form limpezas 4. Criação da form clientes 5. Criação da casas 6. Criação das vendas 7. Criaçao do form principal |
| Daily Meeting | 15 de Abril de 2020  **André Nunes**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê:   **Hugo Eusébio**   1. O que fez na semana anterior: Criação da base de dados 2. O que vai fazer esta semana: Criar 2 classes 3. Dificuldades que prevê:   **Carlos Vinagre**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê: |
| Daily Meeting | 23 de Abril de 2020  **André Nunes**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê:   **Hugo Eusébio**   1. O que fez na semana anterior: Criar 2 classes 2. O que vai fazer esta semana: Programar form clientes e arrendamentos 3. Dificuldades que prevê:   **Carlos Vinagre**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê: |
| Sprint Retrospective | 29 de Abril de 2020  **Conclusões:**   1. Não encontramos dificuldades na realização dos sprints |

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 Tabela de items

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 – Burndown do Sprint 2

### Sprint 3: 29 de Abril de 2020 - 13 de Maio de 2020

Tabela 7 – Sprint 1

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Sprint Planning | 29 de Abril de 2020  **Sprint backlog**:   1. Criação das classes 2. Criação da classe arrendadmento 3. Criação da classe serviços 4. Criação da classe limpeza 5. Criação da serviço 6. Diagrama de classes |
| Daily Meeting | 29 de Abril de 2020  **André Nunes**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê:   **Hugo Eusébio**  1. O que fez na semana anterior: Programar form clientes e arrendamentos  2. O que vai fazer esta semana: criação do diagrama de classes  3. Dificuldades que prevê:  **Carlos Vinagre**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê: |
| Daily Meeting | 5 de Maio de 2020  **André Nunes**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê:   **Hugo Eusébio**   1. O que fez na semana anterior: Criação do diagrama de classes 2. O que vai fazer esta semana: Programação da form vendas 3. Dificuldades que prevê:   **Carlos Vinagre**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê: |
| Sprint Retrospective | 13 de Maio de 2020  **Conclusões:**   1. Algumas dificuldades na realização da form vendas, ficou completa 2. Ficou por fazer o form casas 3. Diagramas de classes não ficou completa |

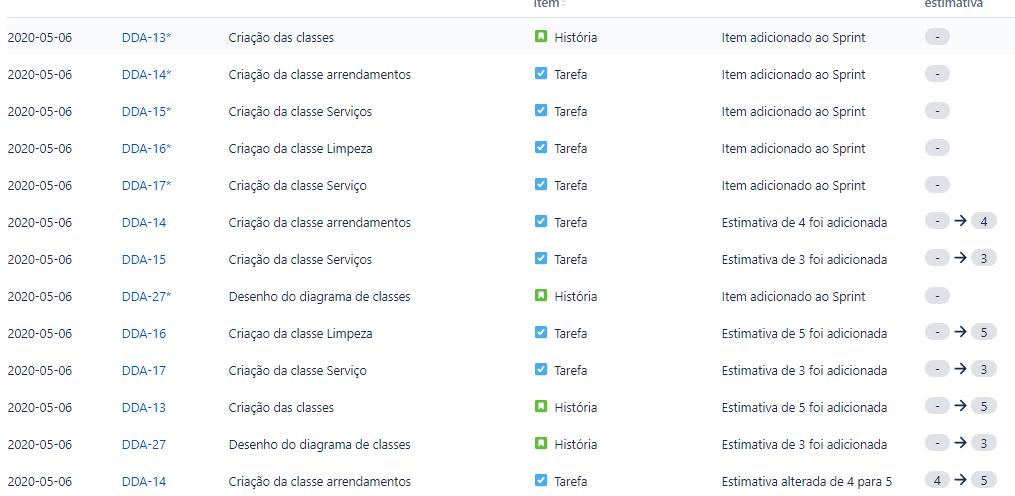


Figura 4-Tabela dos items

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 5 – Burndown do Sprint 3

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 6 – Burnup do Sprint

### Sprint 4: 13 de Maio 26 de Maio

Tabela 8 – Sprint 4

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Sprint Planning | 13 de Maio de 2020  **Sprint backlog:**   1. Elaboraçao do relatório 2. Programação das forms 3. Verificação da base de dados 4. Programação da form clientes 5. Programação da form limpeza 6. Programação da form principal 7. Programação da form Vendas 8. Programação da form Arrendamentos 9. Gráfico Burndowm |
| Daily Meeting | 19 de Maio de 2020  **Hugo Eusébio**   1. O que fez na semana anterior: Programação da form vendas 2. O que vai fazer esta semana:   Programação da form principal  Programação da form limpeza  Programação da form Arrendamentos   1. Dificuldades que prevê:   **André Nunes**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê:   **Carlos Vinagre**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê: |
| Daily Meeting | 23 de Maio de 2020  **Hugo Eusébio**   1. O que fez na semana anterior:   Programação da form principal  Programação da form limpeza  Programação da form Arrendamentos   1. O que vai fazer esta semana: Verificação da base de dados 2. Dificuldades que prevê:   **Carlos Vinagre**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê:   **André Nunes**   1. O que fez na semana anterior: 2. O que vai fazer esta semana: 3. Dificuldades que prevê: |
| Sprint Retrospective | 26 de Maio de 2020  **Conclusões:** Sprint realizada com sucesso com algumas dificuldades na realização do form limpezas dificuldades essas que atrasarem num dia a realização do projeto |

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 7 Tabela de items da Sprint 4

Uma imagem com captura de ecrã, mapa

Descrição gerada automaticamente

Figura 8 – Burndown do Sprint 4

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 9 Grafico burnup Sprint4

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 10 Grafico Velocity

## *Retrospective Summary* do Projeto

|  |
| --- |
|  |

**Things That Went Well**

* Distribuição das tarefas pelos membros do grupo
* Criação da base de dados
* Reuniões semanais com os professores da UC
* Realização do relatório do projeto
* Programação da form limpezas
* Projeto entregue dentro do prazo estabelecido

|  |
| --- |
|  |

**Things That Could Have Gone Better**

* Podia-se ter perdido menos tempo na programação de algumas forms
* Mais reuniões semanais entre os membros do grupo

|  |
| --- |
|  |

**Things That Surprised Us**

* Conhecimento adquirido para a realização do projeto
* Resultado final ficou acima das expectativas
* Trabralho de equipa

|  |
| --- |
|  |

**Lessons Learned**

* Realizar os projetos sempre antes da data limite para a entrega é sempre benefício pois permite ter mais tempo para rever o projeto caso haja algum erro ou falha
* Gestão de projetos
* Entreajuda entre os membros do projeto é fundamental

|  |
| --- |
|  |

**Final Thoughts**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Things to Keep | * Boa organização a nivel de distribuição das tarefas * Boa entreajuda dos membros dos grupos |
|  |  |
|  |  |
| Things to Change | * Nao haver atrasos nas reunioes de grupo * Melhorar na gestão de projetos |
|  |  |

# Conclusão

A realização deste projeto foi algo ambicionávamos realizar um dia e que desde do primeiro dia que deixou bastante interessados para a realização do mesmo, e projeto este que nos enriqueceu bastante o conhecimento no que diz respeito a c#, entity framework e gestão de projetos algo que não estávamos familiarizados a fazer.

O resultado final penso que foi bastante positivo conseguimos realizar todos os aspetos pedidos para a realização do projeto e ficamos particularmente satisfeitos com o desempenho e design da aplicação.

Como grupo deparamo-nos com algumas dificuldades na programação de algumas paginas, mas nada que atrasasse a realização do projeto, outra das dificuldades que tivemos foi as reuniões de grupo devido a incompatibilidade de horários dos membros do grupo.

No que toca a parte de realização de sprints foram realizados a com sucesso apesar de nas sprints 1 2 e 3 terem sofrido um ligeiro atrasado não influenciou na entrega final, sendo os atrasos dessas sprints terem sido compensadas na sprint 4 onde se concretizar todas as tarefas que faltavam e ainda outras que se foi adicionando no decorrer da sprint 4.

Como grupo sentimo-nos vamos organizados e como tal ambicionamos realizar projetos de maior grandeza num futuro próximo.