



Programação Java

➤ Requisito 6

// Enunciado do Requisito

Enunciado	2
Especificações Gerais	3
Entregáveis	4
Nível 1: Base	4
Nível 2: Bônus	4
Método de avaliação	5



Enunciado

Este requisito é feito **individualmente** e é **obrigatório**.

A instrução consiste em criar/adicionar uma nova **User Story** ao Projeto Final, mas desta vez sem que o problema a ser resolvido seja especificado pelo **Product Owner (PO)**, ou seja, de natureza **LIVRE**. O participante terá a possibilidade de explorar criativamente diferentes alternativas de possíveis problemas enquanto estes se inserem no universo e na lógica de negócio proposta pela cadeira no Projeto Final, para depois desenvolver e implementar a solução que considere mais adequada.

Por sua vez, o requisito terá dois níveis de dificuldade para sua resolução:

- Nível 1: Base, que inclui o desenvolvimento de entregas que serão a base para o próximo nível.
- Nível 2: Bônus, que inclui o desenvolvimento de produtos com especificações avançadas.

Os objetivos gerais e as entregas correspondentes para cada nível são especificados abaixo.



Especificações Gerais

A história do usuário proposta para o requisito 6 deve:

- Seja consistente com a lógica de negócio que propõe o problema a ser resolvido pelo escopo do Projeto Final.
- Agregar valor à implementação proposta nos requisitos anteriores.
- Levantar e resolver um problema que corresponda a uma possível situação do negócio proposto.
- Considere a possibilidade de a proposta ser apresentada (ou “vendida”) ao Product Owner, que deverá ter interesse em adquiri-la e aprovar o projeto.



Entregáveis

O Requisito 6 deve ser entregue na forma especificada na declaração inicial do Projeto Final, ou seja, por meio da criação e implantação de uma nova API na plataforma Fury, que deve contemplar todos os requisitos do Projeto Final. , de Req. 1 a Req. 6

Os resultados a seguir serão adicionados de acordo com cada nível.

Nível 1: Base

1. Readme.txt descritivo.
2. Documentação em PDF com formato de User Story fornecido pela cadeira ([Template](#))
3. User Story com até 4 endpoints.
4. Coleção de casos de teste do Postman para cada endpoint.
5. Cobertura de teste entre 50% e 80%.

Nível 2: Bônus

1. Todos os resultados do Nível 1 concluídos.
2. Diagrama de classes completo (UML) do projeto final.
3. Diagrama de Entidade-Relacionamento (DER) completo do Projeto Final.
4. User Story com mais de 4 endpoints (requisito 6).
5. Cobertura de teste superior a 80% (cobertura de teste > 80%)
6. Documentação por meio do Swagger.

Método de avaliação



A avaliação do Requisito 6 é realizada **individualmente** e desagregada dos demais requisitos. Cada participante deste requisito terá a oportunidade de agregar um valor extra à sua avaliação final do Mercado Livre IT Bootcamp.

Levando em consideração os níveis 1 e 2, propõe-se que:

- Os participantes que atenderem a pelo menos uma das entregas do Nível 1 serão avaliados de acordo com os requisitos desse nível.
- Os participantes que concluírem o Nível 1 e concluírem **pelo menos uma** entrega correspondente ao Nível 2 serão avaliados de acordo com os requisitos do 2º nível.

Em ambos os níveis, tanto a quantidade de entregas que são cumpridas no nível correspondente quanto a qualidade com que são apresentados são considerados.