



1 Introdução

O presente documento tem como objetivo descrever o plano de projeto do projeto TaxiPET, para a disciplina de Prática em Fábrica de Software I. Este sistema tem como finalidade promover comodidade e facilidade no transporte de animais, proporcionando aos proprietários dos animais segurança, confiança e comodidade ao contratar serviços pet.

2 Escopo do produto

O sistema tem o intuito de ajudar os donos de animais a transportá-los com maior comodidade aos pet shop, clínicas veterinária, adestradores, canis ou diferente endereço e a atrair novos clientes para as empresas especializadas. As empresas especializadas que desejarem obter um vínculo com o TaxiPET devem se cadastrar no sistema para que os clients possam visualizar detalhes como horários de atendimento, serviços disponibilizados e apartir dali mesmo já poderem agendar horário, consulta, etc.

Os donos dos respectivos animais devem possuir cadastro e posteriormente devem realizar o cadastro do animal que usará os serviços para se ter dimensões do porte do animal. O Sistema deve possuir uma agenda de horarios na qual deve disponibilizar para visualização os horários que já estão cheios e os horários que estarão disponíveis para maior comodidade do contratante do serviço. Os valores devem ser cobrados baseados na quilometragem que será percorrida pelo motorista do TaxiPET, podendo ser pago em cartão de crédito pelo próprio sistema ou solicitando o pagamento por dinheiro.

3 Organização do projeto

Membro do time	Scrum Master	Product Owner	Equipe de desenvolvimento
César Augusto		X	
Eduardo Daniel			X
Fabiana Sousa	X		
José Luiz			X
Pedro Nogueira			X
Vanessa Mota			X
Vinicius Sarmiento			X

4 Processo e medidas de desenvolvimento

O processo utilizado no projeto TaxiPET será o mesmo da FTT, tendo como processo de gestão o SCRUM, e o Openup para processo de desenvolvimento, utilizaremos para processo de controle das atividades orello e compartilhamento de arquivos o Github.

5 Marcos do projeto e objetivos

Fase	Iteração	Objetivos por Sprint	Prevista para início ou marco	Estimativa(dias)
Iniciação	S1	➤ Plano de Projeto. ➤ Planejamento da primeira Release.	03/04/2017 10/04/2017	8 dias
Elaboração		➤ Backlog do Produto. ➤ Visão do Produto.		
Construção		➤ Escolha de linguagem e ferramentas para desenvolvimento		
Transição		➤ Apresentação e validação do Backlog e Visão do Produto.		

6 Desenvolvimento/ implementação

Para desenvolvimento do sistema usaremos o framework Cordova, banco de dados SQLite,e como ferramentas de desenvolvimento usaremos Android studio e netbeans.

7 Lições Aprendidas

As principais lições aprendidas nesse projeto foram a forma de se trabalhar em equipe, pois todos os membros devem estar profundamente comprometidos para que os artefatos sejam produzidos conforme planejado, ou para que possíveis eventualidades possam ser resolvidas o quanto antes. A estimativa também obtém suma importância em um projeto e deve sempre ser levada a sério para que não ocorra a insatisfação do cliente proveniente de demoras.