

DOCUMENTAÇÃO PROJETO XP

MORAES, Ageu Felipe Nunes

NETTO, Gabriel Alves

PEREIRA, Marcello

TEODORO, Lucas

KANSO, Mona

Instituto Federal do Paraná-Pinhais-IFPR

INTRODUÇÃO: Com base nas informações fornecidas pelos usuários, os projetos do tipo XP, ou Extreme Programming, são moldados. Esses projetos são conceituados como modelos ágeis que enfatizam a interação ativa, estímulo à cooperação e, principalmente, à busca pela qualidade. A XP não se restringe a uma documentação excessiva, mas sim foca nas necessidades e feedback dos usuários. Por isso, neste documento, iremos demonstrar como a implementação da XP pode ser realizada por meio do projeto de criação de um aplicativo de ações, destacando sua abordagem centrada no usuário e na entrega de valor.

Palavras-chave: XP, documentação e feedback.

METODOLOGIA:

CONCEITUAÇÃO DO PROJETO

O objetivo principal deste projeto é a implementação de um aplicativo de investimentos em ações, inspirado na corretora Rico, pertencente ao Grupo XP. O aplicativo permitirá que os usuários visualizem todas as ações disponíveis para compra na página principal, assim como as ações já adquiridas em sua carteira. Além disso, será possível comprar novas ações e realizar operações de compra ou venda com ações já adquiridas anteriormente. A aplicação também contará com uma página para a gestão da conta digital, possibilitando depósitos e saques na conta do usuário. As condições de aceite e os detalhes adicionais serão discutidos e

documentados ao longo do processo de desenvolvimento, garantindo um entendimento claro e uma implementação bem-sucedida do aplicativo de investimentos em ações.

Os participantes e suas respectivas funções no projeto são os seguintes:

- Gabriel Alves Netto: Responsável pela documentação do projeto.
- Ageu Felipe Nunes Moraes: Responsável pela programação do projeto.
- Marcello Pereira: Responsável pela interface do projeto.
- Mona Kanso: Responsável pela gestão da documentação.
- Lucas Teodoro: Responsável pelas postagens em nossas mídias.

PLANEJAMENTO INICIAL

A documentação foi bem simplória. Optamos por dividir nosso grupo em duas frentes: a de programação e a de gestão. As estimativas eram favoráveis, uma vez que já havíamos realizado feitos similares, o que não destoava dos demais projetos que fizemos. Por esse motivo, estabelecemos um prazo inicial de aproximadamente 5 dias, com a intenção de enviar o projeto ao cliente o mais rapidamente possível. A divisão dos requisitos foi bem documentada e claramente delineada, não causando conflitos no grupo.

PLANEJAR A ITERAÇÃO

Durante a fase de planejamento do software, junto ao cliente, elaboramos cartões de história, que indicavam funcionalidades a serem incorporadas ao software, bem como a prioridade de sua implementação. Em conjunto com a nossa equipe de desenvolvedores, foi acrescentado a estimativa de tempo que leva para acrescentar a nova funcionalidade. Os cartões de história foram separados em categorias de “to do”, “doing” e “done”. Além disso, realizamos reuniões breves sempre no início de cada dia para discutir o andamento do projeto e garantir uma sincronização eficaz entre o desenvolvimento front-end com o back-end.

IMPLEMENTANDO A ITERAÇÃO

A rotina dos desenvolvedores do projeto começa, como mencionado anteriormente, com uma Stand Up Meeting, uma breve reunião com duração máxima de 15 minutos, destinada a avaliar o progresso do trabalho realizado e estabelecer as metas do dia.

Inicialmente, a ideia era que a separação dos programadores fosse feita em pares, visando uma revisão constante do código. Contudo, devido ao número limitado de desenvolvedores disponíveis para o projeto, essa abordagem não pôde ser implementada. Cada programador assume a responsabilidade pela iteração indicada no cartão história e, cada implementação segue a técnica de TDD (Test-Driven Development) que envolve a criação de testes automatizados para o software e, em seguida, a implementação mínima necessária para satisfazer esse teste. Após a conclusão dos testes e da implementação, uma nova reunião é feita com o cliente para obter o feedback e futuramente finalizar a iteração e incorporar o código ao repositório do projeto.

ENTREGA DA ITERAÇÃO

Com a implementação funcionando perfeitamente e o cliente dando feedback positivo, a iteração é considerada concluída e o código é incluído no repositório do projeto. Nesse ponto, a equipe se reúne para refletir sobre diversos pontos da iteração, tais como se o tempo estimado no cartão de história correspondeu ao tempo real necessário para a produção do código, se a qualidade desejada foi mantida, e se todos os requisitos do cliente foram atendidos de maneira satisfatória. Além disso, são abordados outros pontos relevantes, como lições aprendidas durante a iteração e possíveis áreas de melhoria no processo de desenvolvimento.

ENTREGA DA RELEASE

Após a conclusão de várias iterações, assim como previsto no planejamento, uma versão do software é finalizada. Foi feito novamente um reencontro com o cliente para apresentar a release e discutir a aceitação do projeto. Durante essa reunião, são abordados diversos tópicos, incluindo a demonstração das funcionalidades implementadas, o atendimento aos requisitos previamente definidos e a verificação da satisfação do cliente em relação ao produto entregue.