

# Documentação de Reunião - DR

## IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

### Projeto

- Kanbar - Sistema de Catálogo de Drinks

### Disciplina do Projeto

- Metodologias ágeis para desenvolvimento de software

### Equipe do Projeto

- ALLYSON BRUNO DE FREITAS FERNANDES - 2024012632;
- ERIKY ABREU VELOSO - 2025011494;
- GEÍSA MORAIS GABRIEL - 2024012594;
- LÍVIA BEATRIZ MAIA DE LIMA - 2024012596;
- NATHAN LINHARES CARDOSO - 2021010903.

## HISTÓRICO DE REGISTROS

Versão	Data	Autor	Descrição
1.0	11/07/2025	Lívia Beatriz Maia de Lima	Criação do documento
		Geísa Moraes Gabriel	Preenchimento do documento

## **SUMÁRIO**

<b>1. PARTICIPANTES</b>	<b>3</b>
<b>2. RESUMO</b>	<b>3</b>
<b>3. STATUS DAS TAREFAS</b>	<b>3</b>
<b>4. PROBLEMAS E IMPEDIMENTOS</b>	<b>3</b>
<b>5. DECISÕES TOMADAS</b>	<b>3</b>
<b>6. PRÓXIMOS PASSOS</b>	<b>4</b>




# 1. PARTICIPANTES

PO: Livia Beatriz  
DEVS: Eriky (Design) Geísa (Analista de Requisitos)  
CLIENTE: -  
DATA: 07/07/2025

# 2. RESUMO

A primeira Sprint foi realizada visando consolidar os requisitos pré-definidos na análise, conforme as histórias de usuário propostas pela metodologia ágil (FlexDev), bem como apresentar a ideia de protótipo criado para o sistema com os demais integrantes do time. Também foi definido nesta reunião o modelo de backlog a ser utilizado.

# 3. STATUS DAS TAREFAS

 Para fazer	 Em andamento	 Feito
Listagem dos ingredientes para os drinks	Escolha dos tipos de drinks	Histórias de usuário
Desenvolvimento	Escolha dos tipos de jogos	Modelo de backlog
	Escolha das lojas	Repositório no GitHub
		Protótipo do sistema

# 4. PROBLEMAS E IMPEDIMENTOS

- Tempo limitado;
- Recursos limitados para o sistema.

# 5. DECISÕES TOMADAS

- Fixar os requisitos do sistema;
- Fixar o modelo (protótipo) do sistema;
- Coletar informações externas para a consolidação dos requisitos do sistema;
- Definir a arquitetura para o desenvolvimento do sistema.

## **6. PRÓXIMOS PASSOS**

- Apresentar o documento de requisitos para o time de desenvolvimento;
- Atualizar o documento de requisitos (caso necessário);
- Apresentar o protótipo (design) para o time de desenvolvimento;
- Iniciar o primeiro ciclo iterativo de desenvolvimento.