Trabalho Engenharia de Software - UFJF - Grupo 1

Paradigma de Desenvolvimento de Software: Scrum

Por que usar o Scrum?:

O Scrum é uma metodologia ágil de desenvolvimento de software. Normalmente ela é usada quando o cenário de desenvolvimento é considerado caótico, ou seja, não se tem uma previsão certa do que será feito a respeito dele. A primeira vista, o projeto “Show dos MilhõES” aparenta ter um cenário “previsível” de desenvolvimento, dado a simplicidade do jogo, mas, devido à inexperiência de seus membros, o uso da metodologia Scrum pode prever que o projeto apareça com um cenário “caótico” de desenvolvimento. Além disso, o Scrum com seus Sprints fará com que a equipe se mantenha focada no projeto e tenha progresso todos os dias.

Etapas do Projeto:

Papéis de cada membro:

Product Owner: Alessandreia e André

Scrum Master: Leonardo

Dev Team: André, Leonardo, Matheus e José

Visão do projeto: A professora Alessandreia determina, através das etapas do trabalho, o que ela deseja que seja produzido até o final do período. O coordenador do grupo/productOwner da equipe, André, juntamente com o Scrum Master da equipe, Leonardo, determinará como serão atendidas as exigências da professora, decidindo as funcionalidades do jogo e a ordem de prioridade destas. As funcionalidades, juntamente com suas ordens de prioridade, serão colocadas em um backlog que indicará o que deve ser feito e o que já foi feito.

Sprints: Cada Sprint é um período de tempo no qual as funcionalidades do jogo serão produzidas.O projeto é dividido em um número fixo de sprints de mesma duração de tempo.

Sprint Planning: Com base na capacidade do Dev Team, são definidas em quantos sprints determinado número de funcionalidades do jogos serão produzidas.

Expectativa: As tarefas determinadas em cada Sprint seguirão a ordem de prioridade das funcionalidades,determinada na etapa de “Visão do Produto”. Ao final de cada Sprint, as funcionalidades determinadas para este devem estar prontas. Caso o Product Owner(André) ou o cliente(Alessandreia) veja algo que deve ser mudado, esta mudança deve ser colocada de volta no backlog para serem feitas. O processo se repetirá até que o projeto seja completo.

Reuniões: Todo dia a equipe se reunirá e fará uma reunião de no máximo 15 minutos determinando, a respeito do sprint em que o projeto se encontra, o que já foi feito, o que será feito e se existe algum impedimento para a conclusão do sprint naquele dia.

Quadro de Kanban: Quadro que ajudará o grupo a se organizar quanto ao progresso do projeto e de seus sprints. É o que o backlog realmente é.

Sprint Review: Verificação do estado do produto. Esta etapa ocorrerá ao final de cada sprint e é ela que determina se alguma mudança deve ser feita no projeto.

Retrospectiva: Verificação do estado do processo de produção do jogo. Esta etapa ocorrerá ao final de cada sprint e avaliará quais medidas do processo de produção do produto foram boas e quais foram ruins.

Documentação de cada etapa:

Durante os sprint plannings:

Especificação de requisitos

Levantamento de novos requisitos(Se necessário)

Ao final de cada sprint:

Atualização do diagrama de casos de uso.

Atualização do diagrama de classes.