|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | Curso de TeSP em  Programação de Sistemas de Informação  Metodologias de  Desenvolvimento de Software (MDS) | |
|  |  | |  |
| **Ano Letivo 2020/2021** |  | | **1º Ano, 2º Semestre** |
|  | | | |
| **Projeto de MDS** | | | |

Diagram

Description automatically generated

**Relatório de acompanhamento do**

**Projeto de Programação Web Servidor**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Grupo: D** | **Docente: Marco Vicente** |
| **Nº 2202415** | Andreia Agostinho Batista |
| **Nº 2201127** | Iuri Ricardo Russo Carrasqueiro |
| **Nº 2201128** | Renan Augusto Oguido Soares |

ÍNDICE

[Índice 3](#_Toc70951613)

[Índice de Figuras 4](#_Toc70951614)

[Índice de Tabelas 5](#_Toc70951615)

[1 Introdução 6](#_Toc70951616)

[1.1 Sumário executivo 6](#_Toc70951617)

[2 Especificação do Sistema 7](#_Toc70951618)

[2.1 Definição da Lógica de Negócio 7](#_Toc70951619)

[2.2 Análise de Impacto 7](#_Toc70951620)

[2.3 Análise Concorrencial 7](#_Toc70951621)

[2.3.1 <Sistema 1 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)> 7](#_Toc70951622)

[2.3.2 <Sistema 2 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)> 8](#_Toc70951623)

[2.3.3 <Sistema 3 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)> 8](#_Toc70951624)

[2.3.4 Comparação dos Sistemas 9](#_Toc70951625)

[2.4 Wireframes/Mockups 9](#_Toc70951626)

[2.5 Diagrama de Classes 10](#_Toc70951627)

[3 Scrum 12](#_Toc70951628)

[3.1 Aplicação do Scrum ao Projeto 12](#_Toc70951629)

[3.2 Stakeholders e Scrum Team 12](#_Toc70951630)

[3.3 User Stories 12](#_Toc70951631)

[3.4 Sprints 13](#_Toc70951632)

[3.4.1 Sprint 1 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021) 14](#_Toc70951633)

[3.4.2 Sprint 2 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021) 16](#_Toc70951634)

[3.4.3 Sprint 3 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021) 18](#_Toc70951635)

[3.4.4 Sprint 4 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021) 19](#_Toc70951636)

[3.5 *Retrospective Summary* do Projeto 21](#_Toc70951637)

[4 Conclusões 22](#_Toc70951638)

# Índice de Figuras

[Figura 1 – Wireframe/Mockup do ecrã principal (no exemplo: esq. Wireframe; dir. Mockup) 10](#_Toc70951686)

[Figura 2 – Diagrama de classes do.... 11](#_Toc70951687)

# Índice de Tabelas

[Tabela 1 – Descrição do Sistema 1 7](#_Toc70951697)

[Tabela 2 – Descrição do Sistema 1 8](#_Toc70951698)

[Tabela 3 – Descrição do Sistema 1 8](#_Toc70951699)

[Tabela 4 – Resumo das características dos Sistemas concorrenciais 9](#_Toc70951700)

[Tabela 5 – Identificação e funções dos Stakeholders e Scrum Team 12](#_Toc70951701)

# Introdução

Em contexto da disciplina de Programação para Web-Servidor, foi proposto aos alunos que desenvolvessem um projeto em grupo, projeto esse que irá ser orientado e gerido em concordância com a disciplina de Metodologias de Desenvolvimento de Software, fazendo parte assim, do projeto desta mesma disciplina.

Posto isto, temos o projeto de Programação Web-Servidor que tem como objetivo a implementação uma plataforma de gestão de um aeroporto denominado de FlightTravelAir. Tem também como objetivo consolidar e aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do semestre na unidade de curricular.

Relativamente a Metodologias de Desenvolvimento de Software, o projeto tem como objetivo tratar a gestão do desenvolvimento do projeto de Programação Web-Servidor. Com isto, pretende-se também que o desenvolvimento do processo de software utilize uma metodologia ágil, o Scrum. Pode-se referir também o facto de que esta corelação entre os projetos das diferentes disciplinas tem como principal objetivo a consolidação e aplicação dos conhecimentos adquiridos ao longo do semestre na unidade de curricular de Metodologias de Desenvolvimento de Software.

Todo o projeto será desenvolvido com a separação de tarefas em quatro sprints a serem geridas pelos alunos de cada grupo.

## Sumário executivo

Nos seguintes parágrafos iremos explicar a estrutura deste documento.

A secção 2 tem como objetivo a análise dos sistemas em geral, ou seja, trabalhamos a lógica no negócio, a análise de impacto do sistema e a análise concorrencial.

Na análise concorrencial expomos a análise comparativa que fizemos entre o nosso sistema a ser implementado e 3 outros concorrentes diretos e as suas vantagens e desvantagens respetivas para cada caso.

Trabalhámos também os requisitos funcionais e não funcionais a serem implementados pelo nosso sistema, ou seja, todos os parâmetros ao qual o website deve imperativamente obedecer. No final desta mesma secção podemos também observar a presença do mapa de navegação do nosso website, Samba, tal como os wireframes e o diagrama de casos de uso do nosso website e a sua respetiva descrição. Na terceira secção falamos a cerca da metodologia de trabalho no nosso grupo de projeto, a separação de tarefas e a nossa prestação quantitativa em cada uma das mesmas. A análise é feita através de uma matriz de responsabilidades inicial e da apresentação dos Stakeholders e da equipa de desenvolvimento, devidamente ilustradas com tabelas. Apresentamos também os desvios e a conclusão do nosso projeto.

# Especificação do Sistema

Nesta seção iremos tratar mais a fundo da especificação do sistema, ou seja, a definição da lógica de negócio, a análise de impacto do sistema e a análise concorrencial, tal como também trataremos aqui das wireframes e do diagrama de classes.

## Definição da Lógica de Negócio

Quanto à definição da lógica de negócio, pretende-se implementar uma plataforma de gestão de um aeroporto, cuja denominação é FlightTravelAir.

Como principal objetivo, a plataforma tem que permitir a um passageiro efetuar a compra de uma passagem aérea de forma simples, rápida e direta. Através da plataforma, o passageiro poderá visualizar a informação relativamente aos voos e respetivas escalas e horários.

A plataforma apresenta quatro zonas reservadas, ou seja, quatro perfis de utilizador diferentes, sendo eles do passageiro, o operador de checkin, o gestor e por fim, o administrador.

Quanto ao passageiro temos que, este mesmo ou um cliente final, tem de realizar o registo e respetiva autenticação para aceder à sua zona reservada, em que este registo é composto por nome completo, data de nascimento, email, telefone, username e password.

Um passageiro/cliente final pode atualizar os seus dados na zona reservada (exceto username) e realiza a compra da passagem online. Pode também consultar os voos pela origem e o destino, os voos entre duas datas e com origem e destino (para efetuar compra), tal como pode adquirir passagem de ida ou de ida/volta. Por fim, pode também simular o pagamento de uma passagem, descarregar e/ou visualizar o bilhete de avião detalhado após o pagamento do mesmo e consulta o histórico de passagens já adquiridas.

Na parte do administrador a principal funcionalidade passa pelo acesso exclusivo à administração e gestão de voos e toda a informação que está associada, tal como realizar a autenticação, administrar as contas dos operadores de checkin e dos gestores de voo, mas também introduzir aeroportos (CRUD).

A zona reservada do gestor de voo que permitirá ao mesmo realizar a autenticação, e introduzir os aviões, as escalas e os voos (CRUD).

O operador de checkin na sua zona reservada, poderá para além de realizar a autenticação, realizar o checkin dos passageiros e visualizar os detalhes do voo, quer o cliente tenha já feito o checkin ou não.

Por fim, o projeto deverá ser integralmente desenvolvido em PHP, recorrendo à framework WeblogicMVC, utilizando uma pequena base de dados de apoio para o seu correto funcionamento.

## Análise de Impacto

Após o sistema estar concluído e pronto a ser utilizado, tem de executar devidamente a pesquisa e a reprodução das músicas em questão, tal como as salvar nas listas pretendidas. As músicas são pesquisadas na barra disposta para o efeito, a qual deve comunicar rapidamente com a API LastFM, para que a mesma fique pronta a ser reproduzida e, se for aplicável, ser guardada na lista pretendida. O sistema apresenta diversos impactos relativamente à configuração operacional, principalmente o impacto nos utilizadores, em termos de utilização, procura de músicas, entre outros, e entre eles destacam-se os positivos e os negativos, dispostos em seguida.

## Análise Concorrencial

<Análise de 3 sistemas relacionados>

### <Sistema 1 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)>

A próxima tabela resume as características do sistema...

Tabela 1 – Descrição do Sistema 1

|  |  |
| --- | --- |
| <colocar imagem principal> | |
| **Nome:** | <nome do website/aplicação> |
| **Site:** | <link do website/aplicação> |
| **Descrição:** | <descrição detalhada do website/aplicação> |
| **Vantagens:** | <vantagens do website/aplicação> |
| **Desvantagens:** | <desvantagens do website/aplicação> |
| **O que falta:** | <funcionalidades que possam faltar ao website/aplicação> |

### <Sistema 2 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)>

A próxima tabela resume as características do sistema...

Tabela 2 – Descrição do Sistema 1

|  |  |
| --- | --- |
| Graphical user interface, application, Teams  Description automatically generated  <colocar imagem principal> | |
| **Nome:** | <nome do website/aplicação> |
| **Site:** | <link do website/aplicação> |
| **Descrição:** | <descrição detalhada do website/aplicação> |
| **Vantagens:** | <vantagens do website/aplicação> |
| **Desvantagens:** | <desvantagens do website/aplicação> |
| **O que falta:** | <funcionalidades que possam faltar ao website/aplicação> |

### <Sistema 3 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)>

A próxima tabela resume as características do sistema...

Tabela 3 – Descrição do Sistema 1

|  |  |
| --- | --- |
| Graphical user interface, application, Teams  Description automatically generated  <colocar imagem principal> | |
| **Nome:** | <nome do website/aplicação> |
| **Site:** | <link do website/aplicação> |
| **Descrição:** | <descrição detalhada do website/aplicação> |
| **Vantagens:** | <vantagens do website/aplicação> |
| **Desvantagens:** | <desvantagens do website/aplicação> |
| **O que falta:** | <funcionalidades que possam faltar ao website/aplicação> |

### Comparação dos Sistemas

De seguida...

Tabela 4 – Resumo das características dos Sistemas concorrenciais

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Características | Sistema 1 | Sistema 2 | Sistema 3 |
| Caract. 1 | x | - | x |
| Caract. 2 |  |  |  |
| Caract. 3 |  |  |  |
| Caract. 4 |  |  |  |
| ... |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Wireframes/Mockups

<Desenho dos wireframes já a aproximarem-se de mockups (mais detalhados). 1 para cada ecrã que tiverem>

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Figura 1 – Wireframe/Mockup do ecrã principal (no exemplo: esq. Wireframe; dir. Mockup)

## Diagrama de Classes

<diagrama de classes e breve explicação>

A close up of a map

Description automatically generated

Figura 2 – Diagrama de classes do....

# Scrum

Nesta secção...

## Aplicação do Scrum ao Projeto

<Forma como foi aplicado o Scrum ao projeto, contextualização da metodologia ágil. Identificação da forma e meio (presencial, ou digital) como decorreram as reuniões: sprint planning, Daily Scrum, etc. >

## Stakeholders e Scrum Team

<Identificação dos stakeholders e da Scrum Team (Roles) no projeto, bem como quais as suas funções>

Tabela 5 – Identificação e funções dos Stakeholders e Scrum Team

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome | Funções |
| Cliente |  | * .... * ... |
| Product Owner |  | * .... * .... |
| Scrum Master |  | * .... * ..... |
| Development Team |  | * ..... * .... |

## User Stories

<Devem ser especificados os requisitos funcionais do ponto de vista do utilizador sob forma de User Stories As *issues* devem ser estimadas em Story Points utilizando a sequência de Fibonacci: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20 (máx).>

As a <role>, I want <goal/desire> so that <benefit>

(Como um <função>, eu quero <objetivo/desejo> para que <benefício>)

Exemplo: **Como** Administrador de Bases de Dados, **eu devo** ser capaz de reverter um número selecionado de dados **para que** a versão anterior a eles seja restaurada.

Focar nestes 3 e evitar o Como (excluir aspetos de desenho, interface design statements).

“Como [persona],” – Para quem estamos a construir isto? Não estamos atrás de um título de trabalho, estamos atrás da persona da pessoa. Entendemos como a pessoa funciona, como pensa e como se sente.

“eu [quero/gostaria que],” – Aqui descrevemos o intuito, mas não as funcionalidades que eles usam. O que é que eles estão a tentar atingir? Deve ser livre da implementação – se estivermos a descrever algo específico da UI, e não o objetivo do utilizador, estamos a perder o objetivo.

“[para quê].” – como é que o desejo imediato deles para fazer algo se integra na big picture? Qual o objetivo geral que estão a tentar atingir? Qual o principal problema que precisa de ser resolvido?

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Título: US1 – Efetuar lançamento de dados | **SP**: 3 |
| Descrição: Como jogador quero ser capaz de lançar os dados de forma a poder fazer a jogada  Critérios de Aceitação:   * Só é possível efetuar uma jogada de cada vez * As faces dos dados têm de ser visíveis após o lançamento | |
| Título: US2 – Adicionar cliente | **SP**: 5 |
| Descrição: Como utilizador quero poder adicionar um cliente de modo a ficar registado  Critérios de Aceitação:   * Os campos nome, morada, contato e NIF têm de ser obrigatoriamente preenchidos * Não pode haver um cliente com o mesmo NIF | |
| Título: US – | **SP**: |
| Descrição:  Critérios de Aceitação: | |
| Título: US | **SP**: |
| Descrição:  Critérios de Aceitação: | |
| Título: US | **SP**: |
| Descrição:  Critérios de Aceitação: | |
| Título: US | **SP**: |
| Descrição:  Critérios de Aceitação: |  |
|  |  |
|  |  |

## Sprints

<Product backlog do projeto:

* Inicial
* Sprint Backlog 1
* Sprint Backlog 2
* Sprint Backlog 3
* Sprint Backlog 4

Cada item do Product Backlog deve corresponder a uma Issue (Jira) do tipo Task, Story ou Bug. User Story identificada pelo cliente. As issues devem ser estimadas em Story Points utilizando a sequência de Fibonacci: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 (máx).

### Sprint 1 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021)

De seguida encontram-se descritos os principais eventos Scrum da Sprint 4.

#### Sprint Planning

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Sprint Backlog*: <retirar do jira tal como na imagem:>  Graphical user interface, application  Description automatically generated | |

#### Daily Meetings (1 por semana)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

#### Sprint Retrospective

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Conclusões*: <pontos positivos, negativos, identificar melhorias no processo para evitar novos erros, tirar conclusões acerca de 1 dos gráficos de *burn down* ou *burn up*>   * ... * ... * ...   <retirar do jira o gráfico e tabela de eventos tal como na imagem:> | |

### Sprint 2 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021)

De seguida encontram-se descritos os principais eventos Scrum da Sprint 4.

#### Sprint Planning

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Sprint Backlog*: <retirar do jira a imagem tal como no exemplo do Sprint 1> | |

#### Daily Meetings (1 por semana)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

#### Sprint Retrospective

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Conclusões*: <pontos positivos, negativos, identificar melhorias no processo para evitar novos erros, tirar conclusões acerca de 1 dos gráficos de *burn down* ou *burn up*>   * ... * ... * ...   <retirar do jira o gráfico e tabela de eventos tal como no exemplo da sprint 1> | |

### Sprint 3 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021)

De seguida encontram-se descritos os principais eventos Scrum da Sprint 3.

#### Sprint Planning

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Sprint Backlog*: <retirar do jira a imagem tal como no exemplo do Sprint 1> | |

#### Daily Meetings (1 por semana)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

#### Sprint Retrospective

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Conclusões*: <pontos positivos, negativos, identificar melhorias no processo para evitar novos erros, tirar conclusões acerca de 1 dos gráficos de *burn down* ou *burn up*>   * ... * ... * ...   <retirar do jira o gráfico e tabela de eventos tal como no exemplo da sprint 1> | |

### Sprint 4 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021)

De seguida encontram-se descritos os principais eventos Scrum da Sprint 4.

#### Sprint Planning

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Sprint Backlog*: <retirar do jira a imagem tal como no exemplo do Sprint 1> | |

#### Daily Meetings (1 por semana)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

#### Sprint Retrospective

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Conclusões*: <pontos positivos, negativos, identificar melhorias no processo para evitar novos erros, tirar conclusões acerca de 1 dos gráficos de *burn down* ou *burn up*>   * ... * ... * ...   <retirar do jira o gráfico e tabela de eventos tal como no exemplo da sprint 1> | |

## *Retrospective Summary* do Projeto

<preencher a informação de acordo com qualquer aspeto que tenha influenciado o projeto: problemas de negócio, requisitos mal construídos, processos, implementação, gestão de projeto, tecnologia, entre outros)>

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| *Things that went well* | |
| * ... * ... * ... | |
| *Things that could have gone better* | |
| * ... * ... * ... | |
| *Things that surprised us* | |
| * ... * ... * ... | |
| *Lessons learned* | |
| * ... * ... * ... | |
| *Final Thoughts* | |
| *Things to keep*:   * ... * ... * ...   *Things to change*:   * ... * ... * ... | |

# Conclusões

<Conclusões acerca do projeto: se foi um projeto interessante, o que aprenderam, como decorreram os sprints, como se deram como grupo, dificuldades, sugestões de melhoria, etc. Acrescentar conclusões gerais e que não se enquadrem no *retrospective summary*.>