

## Quitting Time

O padrão de desenvolvimento Quitting Time tem por base contrabalançar o risco de atrasar o projeto com o risco de requisitos incompletos.

Os programadores, antes de avançarem com o projeto, recolhem todos os objetivos e requisitos do sistema, pensam em todos os detalhes, de modo, a no futuro não haver riscos na falta de alguma funcionalidade. Quando estão a desenvolver os casos de uso, páram quando identificam e determinam todos os atores e objetivos do projeto. Após o cliente aprovar, os programadores, implementam no sistema esses mesmos casos. Mas para que isto seja possível, por vezes, é necessário prolongar a recolha de requisitos, o que leva ao atraso do projeto. Este atraso, caso ocorra, terá um aumento dos custos à medida que o tempo vai avançando.

Para ajudar na conclusão do projeto, os programadores tem três perguntas essenciais que necessitam de ser respondidas positivamente:

- 1º Todos os atores e objetivos estão devidamente identificados e documentados?
- 2º O cliente reconhece que a lista de casos de uso está completa e cada caso de uso é legível e correto?
- 3º Os programadores podem implementar os casos de uso?

Caso alguma destas questões seja negativa, é necessário corrigir de forma a que se tornem positivas, só assim os programadores terão 100% de certeza para avançar para a etapa seguinte.

Este padrão de desenvolvimento está ligado diretamente ao Desenvolvimento em Espiral.