

Arthur Luz
Emanuel Vinicius
Gian Lucca
Johnny Miguel
Paulo Ribeiro
Roger Prudencio

BIOTECH

Bioorealm

2024

Sumário

Introdução	Erro! Indicador não definido.
Desenvolvimento do fluxograma	Erro! Indicador não definido.
Desenvolvimento pseudocódigo	Erro! Indicador não definido.
Desenvolvimento cronograma.....	Erro! Indicador não definido.
Softwares utilizados	Erro! Indicador não definido.
Cartão de visita.....	Erro! Indicador não definido.
Metodologia Ágil	Erro! Indicador não definido.
Metodologia Kanban	Erro! Indicador não definido.

Introdução

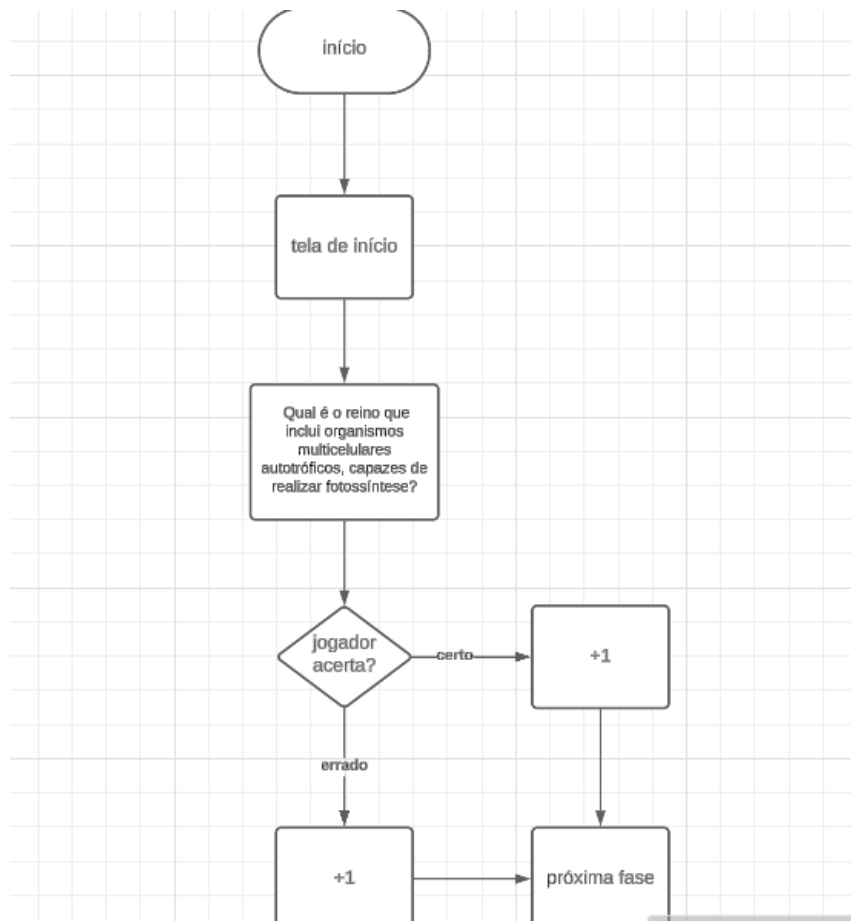
Faremos um jogo de perguntas e respostas onde o ator fara perguntas dos 5 reinos dos seres vivos assim conforme responderão as perguntas iram passando de reino como exemplo se inicia no reino Monera e após responder as cinco perguntas irá para o reino animália.

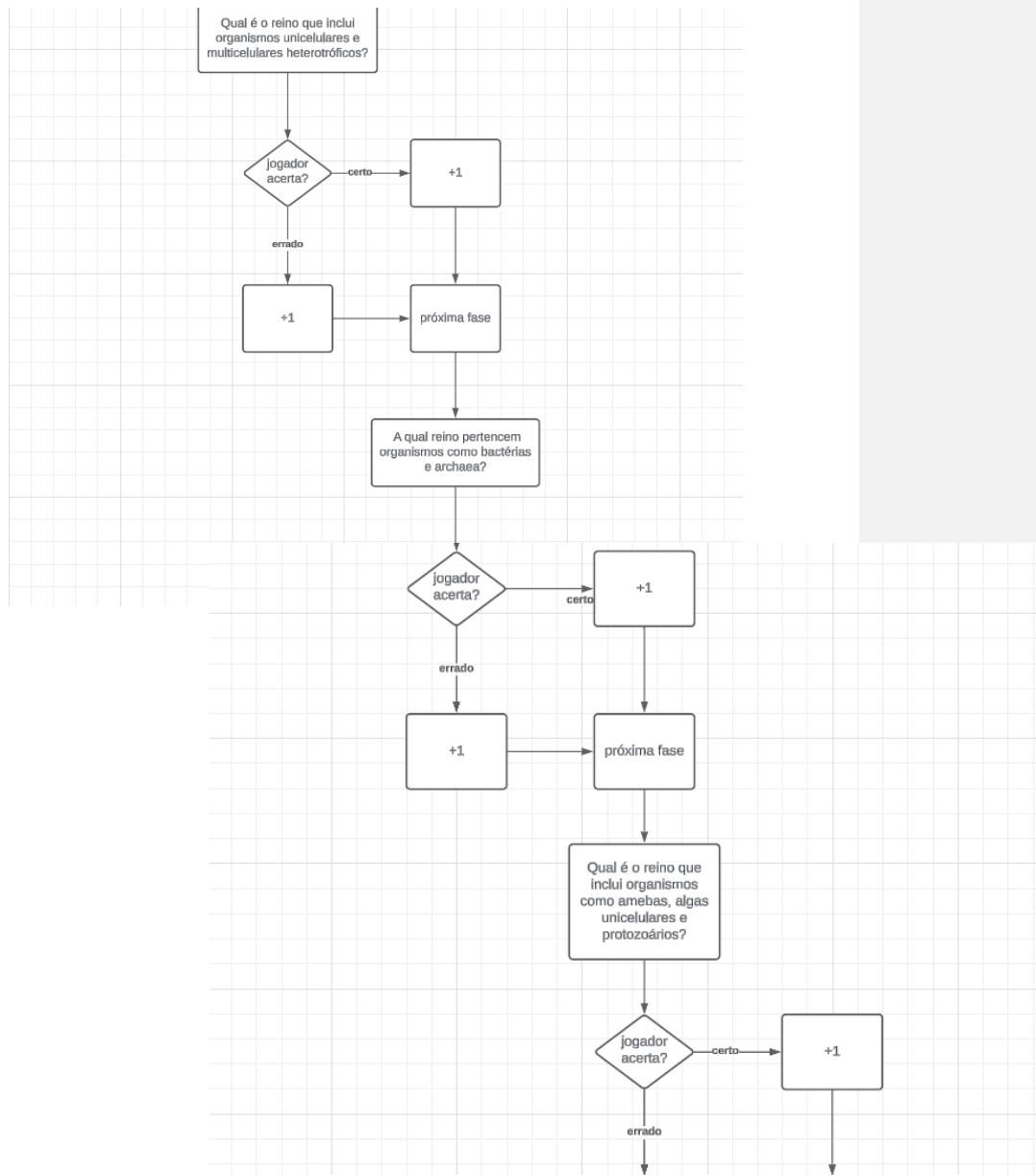
Será usado para testar o conhecimento do jogador sobre o reino, se ele errar explicaremos qual a certa e porque, e o jogador respondera novamente.

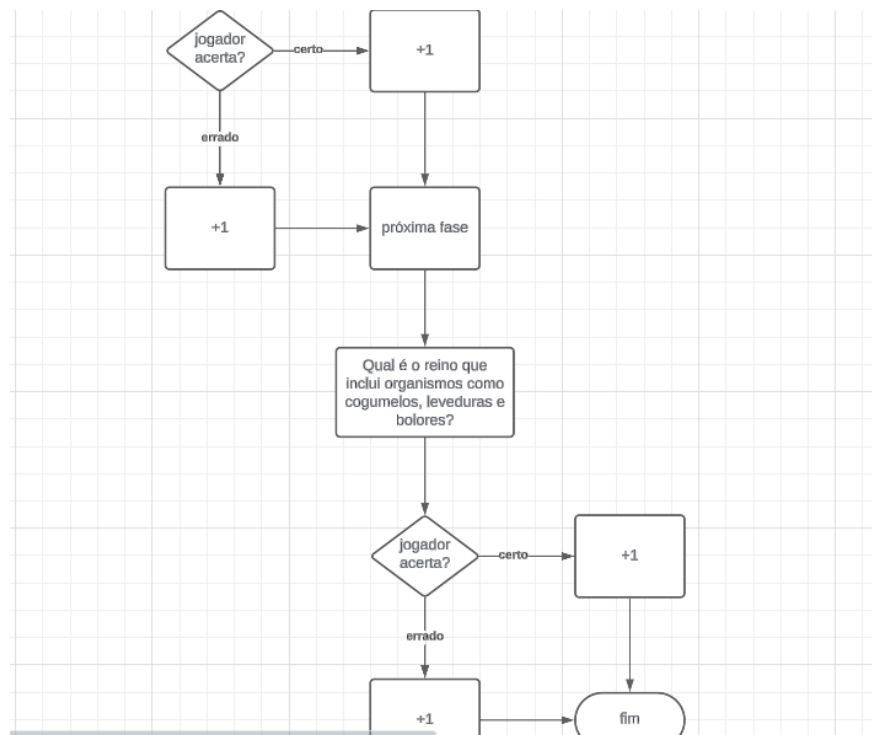
Passo a Passo

Vamos programar no aplicativo “Scratch”, usando. a aba de respostas, e a aba “se e se não “, para caso o jogador responda corretamente passe para o próximo reino que será considerado como a próxima fase, assim caso não responda corretamente o ator selecionado irá explicar o porquê está errado, e fará a pergunta novamente.

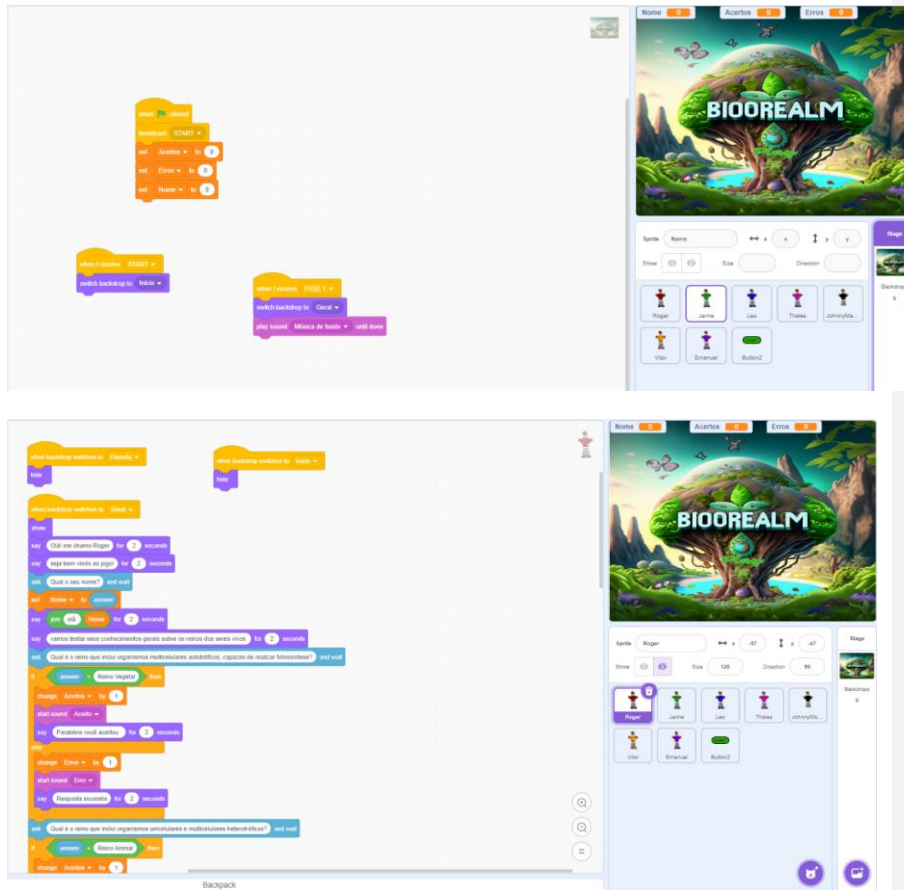
Desenvolvimento do fluxograma

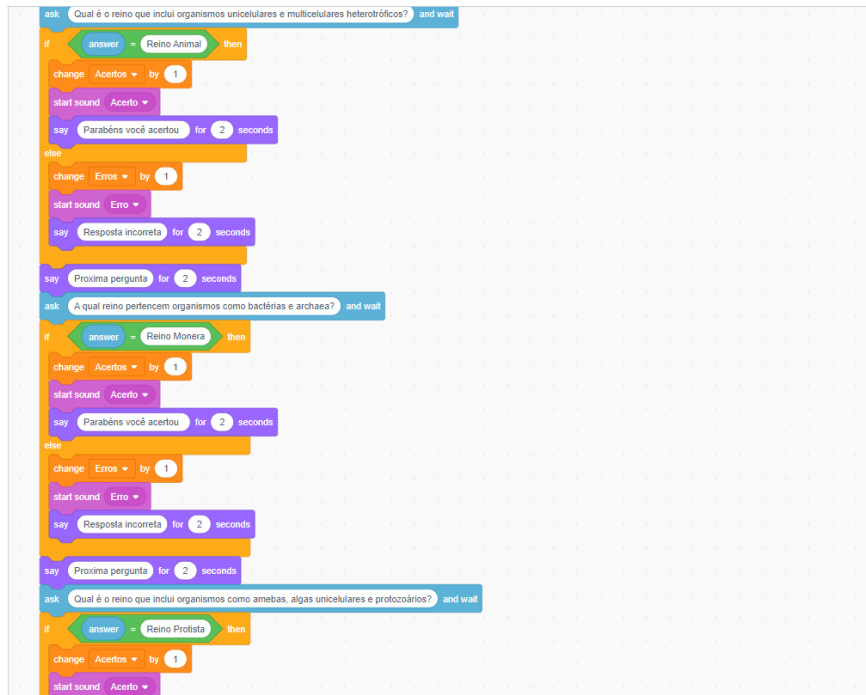






Desenvolvimento pseudocódigo





Start:

Clicking on the green flag transmits a starting message to the game characters which resets the number of hits, errors and the player's name.

The green flag also shows the start button where when you click on it, the game starts, I understand that it is supposed to change to the next scenario (start of the game).

This happens because the start button is one of the characters programmed to understand that when clicked it is to start the game.

Quite:

Each phase will have between 3 and 5 questions.

The entire game follows the same line of reasoning in all scenarios and characters.

Where each character is programmed to know when to appear and hide depending on the scenario.

Each character introduces themselves and salutes.

Only the first character asks the player's name (from that first character onwards, all other characters already know the player's name).

And right after your answer he says hello again but saying the name he answered before.

Soon after, he says he's going to test his knowledge.

And then ask a question.

If the answer is correct, a point will be added for correct answers.

If your answer is not correct, a point will be added for errors.

If you get it right, a hit song will play.

If you make a mistake, an error song will play.

End:

At the end, the character of the stage will say the player's name and how many points he got right.

If the number of correct answers > errors, then the player goes to the next phase.

Otherwise he repeats the same phase until he gets it right.

At the end of each phase your points will reset.

So the point count is per phase.

Desenvolvimento cronograma

Integrantes	Funções	Datas
Arthur Luz	Pesquisa dos assuntos do software	19/03/2024
Emanuel Vinicius	Metodologias ágeis e cartão de visita	19/03/2024
Gian Lucca	Programação	19/03/2024
Johnny Miguel	Documentação	19/03/2024
Paulo Ribeiro	Programação	19/03/2024
Roger Prudencio	Pesquisa dos assuntos do software	19/03/2024

Integrantes	Funções	Datas
Arthur Luz	Programação	26/03/2024
Emanuel Vinicius	Documentação	26/03/2024
Gian Lucca	Fluxograma	26/03/2024
Johnny Miguel	Documentação	26/03/2024
Paulo Ribeiro	Programação	26/03/2024
Roger Prudêncio	Programação	26/03/2024

Trailer: https://youtu.be/FXFL4_4MWQk?feature=shared

Código de campo alterado

Softwares utilizados

Softwares	Canva	Scratch	Adobe Express	Microsoft 365
Empresa desenvolvedora do software utilizado	Canva	Media Lab do MIT	Adobe Inc.	Microsoft Comporation
Versão/ distribuição do software	4.102.0	3.29.1	11.27.0	2.82
Custo da versão utilizada	Gratuita	Gratuita	Gratuito pela instituição	R\$ 29,80

Cartão de visita



Metodologia Ágil

Para organizar as informações, dados e comunicação entre as equipes que desenvolverão o projeto sua startup decidiu utilizar a metodologia ágil Kaban.

Visando um melhor entendimento e engajamento da sua equipe para o desenvolvimento do projeto. Explique como funciona essa metodologia, liste seus pontos fortes e seus pontos fracos.

É importante na documentação explicar para diretoria da Canes Solutions como sua Startup está desenvolvendo o projeto utilizando a metodologia Kaban.

Metodologia Kanban

A metodologia ágil Kanban é uma abordagem de gestão de projetos e fluxo de trabalho que se concentra na visibilidade, transparência e melhoria contínua. Aqui estão algumas vantagens e desvantagens associadas a essa metodologia:

Vantagens:

1. Visibilidade do processo: O Kanban oferece uma visão clara do estado atual do trabalho, permitindo que todos os membros da equipe vejam o que está sendo feito, o que está em andamento e o que está pendente.
2. Flexibilidade: O Kanban é altamente adaptável a diferentes contextos e tipos de projetos. Ele permite que as equipes ajustem o processo conforme necessário, respondendo rapidamente a mudanças e prioridades.
3. Foco na entrega contínua: Ao limitar o trabalho em progresso (WIP), o Kanban ajuda as equipes a manter um foco claro na conclusão das tarefas existentes antes de iniciar novas, promovendo assim uma entrega mais rápida e consistente.

Desvantagens:

1. Dependência de uma cultura de colaboração: O sucesso do Kanban depende muito da colaboração e comunicação eficaz entre os membros da equipe. Se a cultura organizacional não favorecer esses aspectos, a metodologia pode enfrentar desafios.

2. Possível sobrecarga visual: Uma grande quantidade de cartões em um quadro Kanban pode tornar a visualização do processo confusa e difícil de gerenciar, especialmente em equipes grandes ou com projetos complexos.
3. Risco de superutilização de recursos: Limitar o WIP pode levar a uma subutilização de recursos em certos momentos, enquanto outros estão sobrecarregados. Gerenciar o equilíbrio correto pode ser um desafio.