



# Orientações Sprint 2

---

# Detalhamento – Sprint 2

✓ DONE

! DOING

! TO DO

## ITENS QUE VOCÊS JÁ VIRAM NO SEMESTRE PASSADO

- Controle da Execução ✓
- Metodologia e Especificação ✓
- GitHub Atualizado !
- Documentação Atualizada !
- Diagrama da Solução (HLD + LLD) !
- **Diagrama do BD** !
- Dashboard Estático !
- **Inovação** !

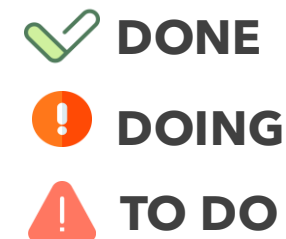
## ITENS QUE SERÃO INICIADOS NA SALA DE AULA COM O PROFESSOR

- Telas em Swing (Login + Adicional) : **Ling. Programação** !
- Jar Inicial de 1 Tela de Swing : **Ling. Programação** !
- BPMN: **Análise de Sistemas** ✓
- Mockup de Tela: **Análise de Sistemas** ✓
- Diagrama da Solução de Software: **Pesquisa e Inovação.** !

## ITENS QUE VOCÊS INICIAM E PROFESSOR TIRA AS DÚVIDAS

- Definir a API de Monitoração do SO: **Pesquisa e Inovação.** ✓
- Protótipos dos Módulos (Front Swing, Dashboard Estático): **Ling. Programação** !
- USO da API: Listar Processos, CPU, Memória, Disco: **Sistemas Op. & Lig. Programação** !
- USO da API : Listar Info Hardware: **Sistemas Op. & Lig. Programação** !
- Protótipo Funcional do OSHI + Swing: **Ling. Programação** !

# Alguns direcionadores do Projeto



- Definir o negócio (área de atuação) ✓
- Definir a “proto-persona” (perfil) dos usuários do sistema ✓

## Requisitos iniciais (macro)

- Cadastro e Seleção de componentes que serão monitorados !
- Persistência de registros a cada xx minutos !
- Gráficos com médias !
- Envio de notificações utilizando **Slack ou outra a validar com Cliente** ✓
- Abertura de chamado ✓
- Captura de log para compor chamado !
- Análise dos chamados ✓
- Responsivo !
- Usabilidade !