Gustavo Henrique

1. Apresentação do grupo
2. Contexto
   1. O universo gamer é um dos mercados com maior ascensão nos últimos anos. Esse crescimento exponencial se deve por conta da alta receita que esse mercado vem gerando (em 2018 foi gerado $137 bilhões, 2019 esse número cresceu 9,6% e para 2020 o lucro esperado é de 1,8 bilhões no Brasil e 2,4 trilhões no mundo), mas como nem tudo é um mar de rosas nesse mercado também são encontradas muitas dores por conta dos jogadores e uma delas é a dor de não encontrar um time que tenha o mesmo mindset que ele.
3. Justificativa
   1. Entendendo essa necessidade, resolvemos atacar esse mercado trazendo uma solução inovadora que permite o jogador encontrar times que tem a mesma linha de raciocínio e após esse match permite que agendem partidas para seus times gerando, assim, um matchmaking mais justo.
4. Objetivo
   1. O objetivo da nossa aplicação é melhorar a experiencia do jogador, facilitar a criação de times e aumentar a rapidez na procura de jogadores / times. Desta forma agregando mais valor e cooperando para o crescimento do mercado gamer.

Henrique Souza

1. Artefatos
   1. Agora que já explicamos um pouco sobre nossa aplicação vamos compartilhar as ferramentas que utilizamos para o desenvolvimento desse projeto
      1. Versionamento – GitHub
      2. Documentação – Office 365
      3. Arquitetura – Draw.io, Astah e Figma
      4. Desenvolvimento – Visual Studio Code e IntelliJ
      5. Testes de rotas – Postman
   2. Com essas ferramentas foi possível criar diversos artefatos que nos ajudaram a definir muito bem o escopo do projeto
   3. Começamos pela proto-persona para entender qual o público alvo iriamos atacar e qual sua dor e necessidade
   4. Após isso elaboramos um storyboard para idear quais seriam as etapas e informar o que seria necessário para a realização do projeto
   5. Definido o storyboard elaboramos uma planilha de requisitos para que pudéssemos entender de forma clara quais seriam as funcionalidades essenciais, importantes e desejáveis.
   6. Com a planilha pronta partimos para um BPMN que nos ajudou muito para ter uma visão modelada de ponta a ponta do processo como um todo, saindo da ideia que tínhamos com o storyboard

Fernando Correa

* 1. Com o fluxo definido criamos uma planilha de software que nos ajudou a definir quais seriam os mecanismos de implementação
  2. E após definir os mecanismos criamos um desenho de solução onde temos aqui nosso usuário final, o jogador, que está jogando e passando raiva com seu time que não tem o mesmo mindset, esse será o gatilho para que o gamer entre na nossa aplicação (desenvolvida com seu front-end em react e back-end em java com springboot JPA), após realizar seu cadastro seus dados serão enviados para o nosso banco de dados SQL em nuvem (hospedado na Azure), após logar o usuário pode entrar em times e criar partidas em grupo adicionando registros em nosso banco de dados e após esse registro o usuário recebe notificações da sua próxima partida.

1. Planejamento
   1. Para nos planejarmos desenvolvemos uma planilha com duas abas:
      1. Product Backlog onde há uma “visão resumida” de quanto tempo levaríamos e qual a importância das coisas
      2. Sprint Backlog onde temos o desdobramento das informações contidas no product backlog, estipulando até mesmo uma data de entrega
   2. Com a criação da planilha foi necessária uma ferramenta que nos permitisse delegar tarefas, estipular prazos, definir importância, analisar e acompanhar entregas por isso escolhemos o Planner como ferramenta de planejamento. E além de todos esses benefícios citados ele ajuda muito com gestão de tempo também.
   3. Por volta de março nos vimos em uma situação onde não teríamos mais contato presencial por conta da quarentena então para manter esse contato próximo escolhemos uma ferramenta que se chama Discord. O Discord sempre foi uma ferramenta de comunicação muito utilizada por gamers e por isso tem diversas funcionalidades que vão ao encontro do que buscávamos para nós, como por exemplo compartilhamento de tela, criação de múltiplas salas de trabalho e compartilhamento de qualquer tipo de arquivo

Oscar Althausen

1. Aplicação
   1. Modelagem de Dados
      1. Falar sobre tabela gamer, equipe, jogo e partida
   2. Desenho de Arquitetura – Completo
   3. Desenho de Arquitetura – Resumido
   4. Desenho de Arquitetura – Zoom no SpringBoot
2. Diagrama de Classe
   1. Ajudou no desenvolvimento das classes pois já tínhamos o desenho
3. Planilha de Testes
   1. Muito importante para validação da nossa aplicação e todas suas funcionalidades
4. Documento de layout do arquivo de exportação
   1. Criado para definir quais dados seriam exportados pelo usuário

Henrique Matos

1. Demonstração
   1. Cadastro
   2. Recuperação de senha (caso ele tenha esquecido)
   3. Login
   4. Home onde ele pode agendar uma partida só pra ele (controle próprio) ou caso ele queira jogar em equipe ele deve ir p tela de equipes
   5. Equipes - clicar no ícone busca
   6. Busca - pedir p entrar no time
   7. Equipes (vai estar sem nenhuma ai fala: como vocês podem ver não foi aceito ainda agora vou aceitar aqui do meu computador, Fernando pode atualizar a página) eu atualizo e vai estar lá

Gustavo Uesso

* 1. Perfil da equipe – sem ser capitão
  2. Equipes - criar equipe
  3. Perfil da equipe – capitão (mostrar solicitações)
  4. Arquivo de exportação (abrir ele)
  5. Home - criar partida para mais de um usuário
  6. Perfil
  7. Configurações

Gustavo Henrique

1. Power BI

Fernando Correa

1. Conclusão e Agradecimento