

Backlog

LC

Epic

Adicionar pai

SCRUM-2

quadro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0

0

0

Iniciar sprint

SCRUM-2 Cadastro de Usuário

SCRUM-3 Buscar Professores

SCRUM-8 Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5 Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6 Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7 Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

6 itens

Estimativa: 0

Backlog

(6 issues)

0

0

0

Criar sprint

SCRUM-4 Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12 Confirmar Início da Aula

SCRUM-9 Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10 Reportar Término da Aula

SCRUM-11 Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13 Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

Descrição

User Storie

Como usuário, quero me cadastrar na plataforma para ter acesso às funcionalidades.

Definitions of Ready

- Todos os campos do formulário de cadastro estão definidos.

Definitions of Done

- O usuário consegue se cadastrar com sucesso.
- O usuário pode fazer login após o cadastro.
- O usuário é capaz de acessar seu perfil
- A página de cadastro deve ter um tempo de carregamento inferior a 3 segundos para garantir uma boa experiência de usuário.

Critérios de aceitação

- Dado que o usuário está na página de cadastro, quando preencher corretamente todos os campos (nome, e-mail, senha, endereço, aluno/professo, método de pagamento), então o cadastro deve ser concluído com sucesso.
- Dado que o usuário já possui uma conta cadastrada, quando tentar se cadastrar novamente com o mesmo e-mail e perfil(aluno ou professor), então o sistema deve exibir uma mensagem de erro indicando que o e-mail já está em uso.
- Dado que o usuário concluiu o cadastro com sucesso, quando tentar fazer login com as credenciais cadastradas, então o acesso à plataforma deve ser permitido.

LC

Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

quatro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0

0

0

Iniciar sprint

...

SCRUM-2

Cadastro de Usuário

SCRUM-3

Buscar Professores

SCRUM-8

Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5

Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6

Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7

Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

6 itens

Estimativa: 0

Backlog

(6 issues)

0

0

0

Criar sprint

...

SCRUM-4

Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12

Confirmar Início da Aula

SCRUM-9

Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10

Reportar Término da Aula

SCRUM-11

Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13

Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

Adicionar pai

SCRUM-3

Descrição

User Story

Como aluno, quero poder buscar por professores com base em critérios específicos.

Definitions of Ready

- É possível cadastrar alunos e professores
- É possível acessar página de perfil de um usuário

Definitions of Done

- O usuário consegue realizar uma busca por professores com sucesso e visualizar os resultados.
- Usuário é capaz de filtrar a busca por professores
- A partir da busca é possível acessar perfil completo do professor
- A busca por professores deve suportar um grande volume de dados e manter a performance mesmo com múltiplas requisições simultâneas.

Critérios de aceitação

- Dado que o aluno está na página de busca por professores, quando aplicar filtros como área de ensino, disponibilidade e localização, então os resultados devem ser filtrados de acordo com as seleções do aluno.
- Dado que o aluno visualizou os resultados da busca, quando clicar no perfil completo de um professor, então o perfil do professor deve ser exibido.

Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

quatro Sprint 1

Adicionar datas (6 issues)

000

Iniciar sprint

...

SCRUM-2 Cadastro de Usuário

SCRUM-3 Buscar Professores

SCRUM-8 Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5 Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6 Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7 Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

6 itens

Estimativa: 0

Backlog

(6 issues)

000

Criar sprint

SCRUM-4 Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12 Confirmar Início da Aula

SCRUM-9 Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10 Reportar Término da Aula

SCRUM-11 Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13 Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

Adicionar pai

SCRUM-8

User Story

Como aluno e professor, queremos confirmar o início da aula no aplicativo para garantir transparência e controle

Definitions of Ready

- O professor pode acessar e atualizar seu perfil.
- Os horários disponíveis são visíveis para os alunos durante a busca e no perfil do professor.

Definitions of Done

- Os horários de disponibilidade são atualizados corretamente na plataforma.
- Os alunos podem identificar facilmente os horários disponíveis ao visualizar o perfil do professor.
- A interface deve destacar claramente os horários disponíveis para facilitar a identificação por parte dos alunos.

Críticos de aceitação

- Dado que o professor está na página de registro de disponibilidade, quando definir seus horários disponíveis, então essas informações devem ser visíveis para os alunos durante a busca por professores.
- Dado que o professor registrou seus horários de disponibilidade, quando atualizar esses horários, então as alterações devem ser refletidas imediatamente na plataforma.
- Dado que o aluno está buscando por professores, quando visualizar um professor com horários disponíveis, então esses horários devem ser exibidos de forma clara na página de perfil do professor.

Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

Backlog

LC

Epic

quadro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0

0

0

Iniciar sprint

SCRUM-2

Cadastro de Usuário

SCRUM-3

Buscar Professores

SCRUM-8

Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5

Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6

Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7

Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

Backlog

(6 issues)

0

0

0

Criar sprint

SCRUM-4

Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12

Confirmar Início da Aula

SCRUM-9

Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10

Reportar Término da Aula

SCRUM-11

Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13

Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

6 itens

Estimativa: 0

Adicionar pai / SCRUM-5

Solicitar Marcação de Aula



Descrição

User Story

Como aluno, quero poder solicitar uma marcação de aula com um professor.

Definitions of Ready

- Aluno pode Buscar por professou
- Aluno pode visualizar os horários disponíveis na agenda ao acessar perfil do professor

Definitions of Done

- Aluno pode selecionar um dia e horário e enviar solicitação de marcação para o professor
- O sistema de marcação de aulas deve ser escalável para lidar com múltiplos pedidos simultâneos.

Crítérios de aceitação

- Dado que o aluno está na página de marcação de aula, quando selecionar um horário disponível na agenda do professor, então a solicitação deve ser enviada.
- Aluno deve receber uma confirmação visual de que solicitação foi enviada

Atividade



Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

Backlog

LC

Epic

quadro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0

0

0

Iniciar sprint

SCRUM-2

Cadastro de Usuário

SCRUM-3

Buscar Professores

SCRUM-8

Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5

Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6

Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7

Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

Backlog

(6 issues)

0

0

0

Criar sprint

SCRUM-4

Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12

Confirmar Início da Aula

SCRUM-9

Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10

Reportar Término da Aula

SCRUM-11

Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13

Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

6 itens

Estimativa: 0

Adicionar pai / SCRUM-6

Aceitar/Recusar Marcação de Aula



Descrição

User Story

Como um professor, quero poder aceitar ou recusar solicitações de marcação de aula dos alunos.

Definition of Ready

- O professor pode visualizar seu perfil

Definition of Done

- O professor pode visualizar as solicitações pendentes na plataforma.
- Professor pode aceitar ou recusar solicitação de marcação enviada por aluno.

Crítérios de Aceitação

- Dado que o professor recebe uma solicitação de marcação de aula, quando aceitar a solicitação, então a aula deve ser marcada na agenda.
- Dado que o professor recusou uma solicitação, quando o aluno visualizar a resposta, então a aula não deve ser marcada na agenda do professor.
- Dado que o professor aceitou uma solicitação, quando o aluno visualizar a confirmação, então a aula deve ser adicionada ao perfil do aluno



Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

Backlog

LC

Epic

quadro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0

0

0

Iniciar sprint

SCRUM-2

Cadastro de Usuário

SCRUM-3

Buscar Professores

SCRUM-8

Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5

Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6

Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7

Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

6 items

Estimativa: 0

Backlog

(6 issues)

0

0

0

Criar sprint

SCRUM-4

Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12

Confirmar Início da Aula

SCRUM-9

Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10

Reportar Término da Aula

SCRUM-11

Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13

Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

Organizar Alunos na Agenda

Adicionar pai / SCRUM-7

Descrição

User Story

Como um professor, quero poder organizar meus alunos em uma agenda.

Definitions of Ready

- Professor pode acessar seu perfil
- Professor pode aceitar marcações de alunos.

Definitions of Done

- Professor consegue visualizar suas horários disponíveis em uma agenda representada por semana
- Aulas aceitas são adicionadas à agenda do professor e tornam o horário em questão indisponível.
- O sistema de agenda deve ser robusto e permitir operações de CRUD de forma confiável.

Crítérios de Aceitação

- Dado que o professor está na página da sua agenda, quando adicionar, alterar ou remover aulas, então as alterações devem ser refletidas na agenda do aluno correspondente.
- Dado que professor alterou seus horários de disponibilidade essa informação deve ser

LC

Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

Backlog

LC

Epic

quadro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0

0

0

Iniciar sprint

SCRUM-2

Cadastro de Usuário

SCRUM-3

Buscar Professores

SCRUM-8

Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5

Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6

Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7

Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

6 items

Estimativa: 0

Backlog

(6 issues)

0

0

0

Criar sprint

SCRUM-4

Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12

Confirmar Início da Aula

SCRUM-9

Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10

Reportar Término da Aula

SCRUM-11

Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13

Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

Iniciar Chat com Professor

Adicionar pai / SCRUM-4

Descrição

User Story

Como aluno, quero poder iniciar um chat com um professor para esclarecer dúvidas ou discutir sobre aulas.

Definitions of Redy

- Aluno pode acessar seu perfil
- Professor pode acessar seu perfil
- Aluno pode buscar por professor

Definition of Done

- O aluno e o professor conseguem iniciar e interagir em um chat com sucesso.
- As mensagens são exibidas corretamente e em tempo real.
- Professor pode visualizar mensagens recebidas em seu perfil

Atividade

Mostrar: Tudo Comentários Histórico Checklist history Mais recentes primeiro

LC

Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

## Backlog

LC

Epic ▾

quatro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0 0 0

Iniciar sprint

⋮

SCRUM-2	Cadastro de Usuário	-	
SCRUM-3	Buscar Professores	-	
SCRUM-8	Registrar Horários de Disponibilidade	-	
SCRUM-5	Solicitar Marcação de Aula	-	
SCRUM-6	Aceitar/Recusar Marcação de Aula	-	
SCRUM-7	Organizar Alunos na Agenda	-	

+ Criar item

6 itens

Estimativa: 0

Backlog

(6 issues)

0 0 0

Criar sprint

SCRUM-4	Iniciar Chat com Professor	-	
SCRUM-12	Confirmar Início da Aula	-	
SCRUM-9	Realizar Pagamento da Aula	-	
SCRUM-10	Reportar Término da Aula	-	
SCRUM-11	Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento	-	
SCRUM-13	Cancelamento de Aula Sem Taxa	-	

+ Criar item

**Confirmar Início da Aula**

 Anexar
  Adicionar item filho
  Vincular item
 
 Add Checklist
 

### Descrição

### User Story

Como aluno e professor, queremos confirmar o início da aula no aplicativo para garantir transparência e controle.

### Definitions of Ready

- Aluno é capaz de marcar aula com professor

### Definitions of Done

- Aluno e professor conseguem confirmar o início da aula com sucesso.
- Um cronômetro é acionado e conta o tempo de aula adequadamente.

### Atividade

Mostrar: **Tudo** Comentários Histórico Checklist history Mais recentes primeiro ⌵

LC Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

## Backlog

LC

Epic ▾

quatro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0

0

0

Iniciar sprint

⋮

SCRUM-2 Cadastro de Usuário

SCRUM-3 Buscar Professores

SCRUM-8 Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5 Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6 Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7 Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

6 itens

Estimativa: 0

Backlog

(6 issues)

0

0

0

Criar sprint

SCRUM-4 Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12 Confirmar Início da Aula

SCRUM-9 Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10 Reportar Término da Aula

SCRUM-11 Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13 Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

### Realizar Pagamento da Aula

 Anexar
  Adicionar item filho
  Vincular item
 
 Add Checklist
 

### Descrição

### User Story

Como aluno, quero poder realizar o pagamento da aula ao confirmar a marcação.

### Definitions of Ready

- Aluno é capaz de solicitar marcação de aula para professor
- Professor é capaz de aceitar solicitação de aluno

### Definitions of Done

- Aluno é solicitado pagamento pela aula ao professor aceitar a solicitação
- Aluno tem até duas horas para efetuar o pagamento por cartão ou pix, ou aula será cancelada
- Aluno pode realizar o pagamento com sucesso
- O status do pagamento pode ser visualizado

### Atividade

Mostrar: **Tudo** Comentários Histórico Checklist history Mais recentes primeiro ⌵

LC Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

Backlog

LC

Epic

quadro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0

0

0

Iniciar sprint

SCRUM-2

Cadastro de Usuário

SCRUM-3

Buscar Professores

SCRUM-8

Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5

Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6

Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7

Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

6 items

Estimativa: 0

Backlog

(6 issues)

0

4

2

Criar sprint

SCRUM-4

Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12

Confirmar Início da Aula

SCRUM-9

Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10

Reportar Término da Aula

SCRUM-11

Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13

Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

Adicionar pai / SCRUM-10

Reportar Término da Aula

Anexar

Adicionar item filho

Vincular item

Add Checklist

Descrição

User Story

Como professor, quero poder reportar o término da aula para encerrar formalmente o processo.

Definition of Ready

- É possível iniciar uma aula com sucesso

Definitions of Done

- O professor consegue reportar o término da aula e avaliar o aluno.
- O aluno recebe a notificação e pode avaliar o professor.
- Aluno e professor podem reportar se houve algum problema durante a aula

Atividade

Mostrar: Tudo Comentários Histórico Checklist history Mais recentes primeiro

LC

Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte M para fazer comentários

Backlog

Adicionar pai / SCRUM-11

Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

Descrição

User Story

Como aluno, desejo poder cancelar uma aula marcada, mesmo que haja uma taxa associada ao cancelamento.

Definitions of Ready

Aluno é capaz de solicitar marcação de aula para professor

Professor é capaz de aceitar solicitação de aluno

Aluno é capaz de pagar pela aula com sucesso

Definitions of Done

O aluno consegue cancelar a aula com uma taxa de cancelamento

O aluno é informado e a taxa de cancelamento é aplicada corretamente.

O sistema de cancelamento deve ser eficiente e transparente quanto à taxa de cancelamento.

Aluno recebe seu dinheiro devolta descontando a taxa de cancelamento

Atividade

LC

Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

quadro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0

0

0

Iniciar sprint

...

SCRUM-2

Cadastro de Usuário

SCRUM-3

Buscar Professores

SCRUM-8

Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5

Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6

Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7

Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

6 items

Estimativa: 0

Backlog

(6 issues)

0

0

0

Criar sprint

SCRUM-4

Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12

Confirmar Início da Aula

SCRUM-9

Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10

Reportar Término da Aula

SCRUM-11

Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13

Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

6 items

Estimativa: 0

Backlog

Adicionar pai / SCRUM-13

Cancelamento de Aula Sem Taxa

Anexar

Adicionar item filho

Vincular item

Add Checklist

Descrição

User Story

Como aluno, desejo poder cancelar uma aula marcada sem incorrer em taxas se o cancelamento for feito dentro do prazo estabelecido.

Definitions of Ready

Aluno é capaz de solicitar marcação de aula para professor

Professor é capaz de aceitar solicitação de aluno

Aluno é capaz de pagar pela aula com sucesso

Definitions of Done

O aluno consegue cancelar a aula sem taxa até duas horas antes do horário acordado

Ao cancelar o aluno recebe seu pagamento devolta de forma integral

O sistema de cancelamento sem taxa deve ser claro e eficiente para o aluno.

Atividade

Mostrar:

Tudo

Comentários

Histórico

Checklist history

Mais recentes primeiro

LC

Adicionar comentário...

Dica de ouro: aperte **M** para fazer comentários

quadro Sprint 1

Adicionar datas

(6 issues)

0

0

0

Iniciar sprint

...

SCRUM-2

Cadastro de Usuário

SCRUM-3

Buscar Professores

SCRUM-8

Registrar Horários de Disponibilidade

SCRUM-5

Solicitar Marcação de Aula

SCRUM-6

Aceitar/Recusar Marcação de Aula

SCRUM-7

Organizar Alunos na Agenda

+ Criar item

6 items

Estimativa: 0

Backlog

(6 issues)

0

0

0

Criar sprint

SCRUM-4

Iniciar Chat com Professor

SCRUM-12

Confirmar Início da Aula

SCRUM-9

Realizar Pagamento da Aula

SCRUM-10

Reportar Término da Aula

SCRUM-11

Desmarcar Aula com Taxa de Cancelamento

SCRUM-13

Cancelamento de Aula Sem Taxa

+ Criar item

6 items

Estimativa: 0