

Sprint Planning

i Este template é oferecido pelo Jira, o rastreador de projetos e itens da Atlassian. Personalize este template com informações e recursos que a sua equipe usa em cada sprint para economizar tempo.

- ✓ **Lista de verificação de planeamento do sprint**
- Membros da equipe do sprint**
- Itens da reunião de planeamento do sprint**
 - Agenda
 - Resumo do sprint anterior
 - Detalhes
 - Possíveis riscos
- Recursos de planeamento do sprint**
 - Quadros e retrospectivas de sprint
 - Recursos e definições da equipe

✓ Lista de verificação de planeamento do sprint 🔗

Preparação	Reunião	Acompanhamento
<div><input type="checkbox"/> Visualizar modalidades em que o atleta está registado.</div> <div><input type="checkbox"/> Criação e alteração de modalidades pelo gestor.</div> <div><input type="checkbox"/> Criação e alteração de equipas pelo gestor.</div> <div><input type="checkbox"/> Gerar resultados para diferentes tipos de modalidades.</div> <div><input type="checkbox"/> Registo de equipa na modalidade.</div> <div><input type="checkbox"/> Visualizar histórico dos atletas.</div> <div><input type="checkbox"/> Controlar inserção de dados XML por nome.</div> <div><input type="checkbox"/> Histórico XML.</div> <div><input type="checkbox"/> Atualização das imagens em atletas e eventos.</div> <div><input type="checkbox"/> Implementação de testes unitários através da JUnit.</div>	<div><input type="checkbox"/> Foi definido que será implementada a funcionalidade para visualizar as modalidades em que cada atleta está registado.</div> <div><input type="checkbox"/> Decidiu-se permitir que o gestor crie e altere modalidades e equipas diretamente, com o intuito de gerir as mesmas.</div> <div><input type="checkbox"/> Ficou acordada a funcionalidade para gerar resultados adaptados aos diferentes tipos de modalidades.</div> <div><input type="checkbox"/> Será adicionada a opção de visualizar o histórico dos atletas.</div> <div><input type="checkbox"/> Foi discutida a necessidade de melhorar o controlo sobre a inserção de dados XML através da validação por nome e a criação de um histórico dos ficheiros inseridos.</div> <div><input type="checkbox"/> Determinou-se que o sistema permitirá atualizar as imagens associadas aos atletas e eventos dependendo do XML inserido.</div> <div><input type="checkbox"/> Assim como na fase anterior, a implementação de testes unitários através do JUnit foi considerada essencial para assegurar a qualidade e confiabilidade do projeto.</div>	<div><input type="checkbox"/></div>

Membros da equipe do sprint 🔗

Nome	Função
Gonçalo Abreu	Team leader
Dinis Faryna	Developer
Samuel Lemos	Developer
João Costa	Developer
Roberto Valente	Developer

Itens da reunião de planeamento do sprint 🔗

Use este template para estruturar a reunião e definir expectativas, objetivos e o backlog para o próximo sprint. Para ver instruções detalhadas e práticas recomendadas, consulte o [guia de planeamento de sprint](#) e analise como [estimar pontos da história](#).

Resumo do sprint anterior 🔗

Tema do sprint	Registo de atletas e equipas em modalidades.
Pontos da história	23
Resumo	Sprint concluído com sucesso, com todos os objetivos principais atingidos. A equipa demonstrou flexibilidade ao adaptar a base de dados para suportar novas funcionalidades e ajustar métodos para compatibilidade com testes em JUnit.

Agenda

1. Eu, como programador, pretendo desenvolver uma funcionalidade para visualizar as modalidades em que um atleta está registado, para que ele possa acompanhar suas participações. 2 Horas – Critical – Samuel Lemos.
2. Eu, como programador, pretendo implementar a funcionalidade de registo de uma equipa numa modalidade, para que ela possa participar e competir. 2 Horas – Highest – Samuel Lemos.
3. Eu, como programador, pretendo criar uma funcionalidade para visualizar o histórico dos atletas, para disponibilizar informações detalhadas sobre sua participação. 2 Horas – Critical – Samuel Lemos.
4. Eu, como programador, pretendo implementar a criação e alteração de modalidades pelo gestor, para que o sistema esteja atualizado com as opções disponíveis. 2 Horas – Highest – Gonçalo Abreu.
5. Eu, como programador, pretendo implementar a criação e alteração de equipas pelo gestor, para que as formações estejam corretamente registadas. 2 Horas – Highest – Gonçalo Abreu.
6. Eu, como programador, pretendo desenvolver a funcionalidade para gerar resultados adaptados aos diferentes tipos de modalidades (one-game), para que os resultados sejam atribuídos com as medidas de avaliação corretas. 10 Horas – Highest – Dinis Faryna.
7. Eu, como programador, pretendo controlar a inserção de dados XML por nome, para garantir que os dados corretos sejam importados. 0.5 Horas – High – Roberto Valente.
8. Eu, como programador, pretendo criar um histórico das alterações nos ficheiros XML, para rastrear modificações e assegurar a integridade dos dados. 2 Horas – Medium – Roberto Valente.
9. Eu, como programador, pretendo implementar a funcionalidade para atualizar as imagens associadas a atletas e eventos, para que as informações visuais estejam sempre atualizadas. 2 Horas – Medium – Roberto Valente.
10. Eu, como programador, pretendo implementar testes unitários com JUnit, para assegurar que os métodos funcionam corretamente. 6 Horas – Critical – João Costa.

Detalhes

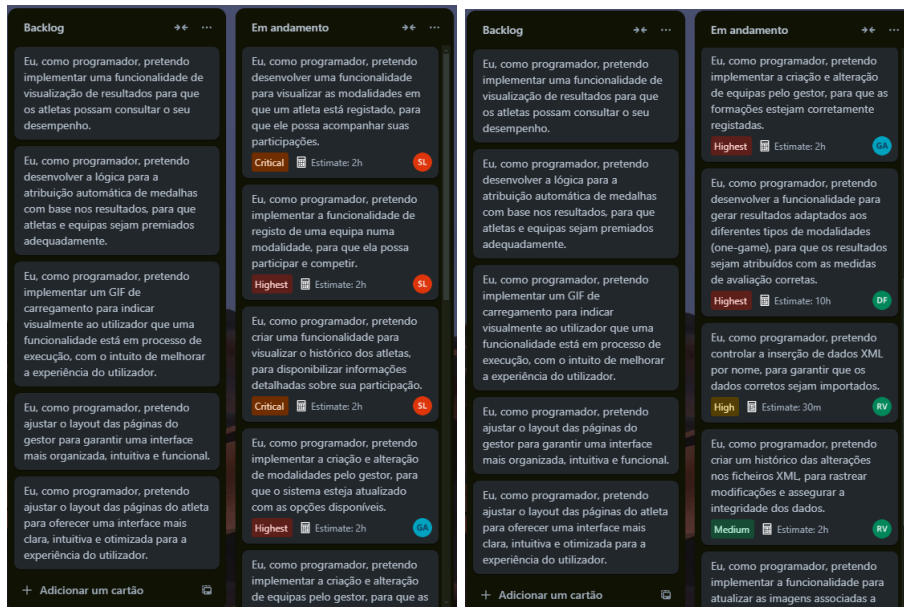
Data de início	18/11/2024
Data de término	25/11/2024
Tema do sprint	Gestão, Desenvolvimento e Resultados de Atletas, Equipas e Modalidades

Possíveis riscos

Risco	Mitigação
Ao gerar resultados para diferentes modalidades pode existir um risco de resultados incorretos devido a complexidade de lidar com as regras e características que cada modalidade apresenta.	Garantir que as regras para cada modalidade sejam claramente definidas e testadas em casos de uso real.
Ao controlar a inserção de ficheiros XML por nome pode existir falhas na verificação ou dados duplicados.	Utilizar validações e testes automatizados.
A atualização das imagens pode estar comprometida devido a formatos de arquivos não compatíveis.	Restringir formatos.

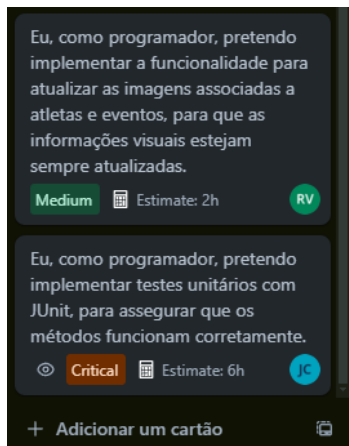
Recursos de planeamento do sprint

Quadros e retrospectivas de sprint



The screenshot shows a Jira board with two columns: 'Backlog' and 'Em andamento' (In Progress). Each column contains several user stories. The 'Backlog' column has five stories, and the 'Em andamento' column has five stories. Each story is represented by a card with a description, priority, estimate, and status icon.

Column	Story Description	Priority	Estimate	Status
Backlog	Eu, como programador, pretendo implementar uma funcionalidade de visualização de resultados para que os atletas possam consultar o seu desempenho.	Medium	2h	Open
	Eu, como programador, pretendo desenvolver a lógica para a atribuição automática de medalhas com base nos resultados, para que atletas e equipas sejam premiados adequadamente.	Medium	2h	Open
	Eu, como programador, pretendo implementar um GIF de carregamento para indicar visualmente ao utilizador que uma funcionalidade está em processo de execução, com o intuito de melhorar a experiência do utilizador.	Medium	2h	Open
	Eu, como programador, pretendo ajustar o layout das páginas do gestor para garantir uma interface mais organizada, intuitiva e funcional.	Medium	2h	Open
	Eu, como programador, pretendo ajustar o layout das páginas do atleta para oferecer uma interface mais clara, intuitiva e otimizada para a experiência do utilizador.	Medium	2h	Open
Em andamento	Eu, como programador, pretendo desenvolver uma funcionalidade para visualizar as modalidades em que um atleta está registado, para que ele possa acompanhar suas participações.	Critical	2h	In Progress
	Eu, como programador, pretendo implementar a funcionalidade de registo de uma equipa numa modalidade, para que ela possa participar e competir.	Highest	2h	In Progress
	Eu, como programador, pretendo criar uma funcionalidade para visualizar o histórico dos atletas, para disponibilizar informações detalhadas sobre sua participação.	Critical	2h	In Progress
	Eu, como programador, pretendo implementar a criação e alteração de modalidades pelo gestor, para que o sistema esteja atualizado com as opções disponíveis.	Highest	2h	In Progress
	Eu, como programador, pretendo implementar a criação e alteração de equipas pelo gestor, para que as	Highest	2h	In Progress



The screenshot shows a Jira card with two user stories. Each story is represented by a card with a description, priority, estimate, and status icon.

Story Description	Priority	Estimate	Status
Eu, como programador, pretendo implementar a funcionalidade para atualizar as imagens associadas a atletas e eventos, para que as informações visuais estejam sempre atualizadas.	Medium	2h	Open
Eu, como programador, pretendo implementar testes unitários com JUnit, para assegurar que os métodos funcionam corretamente.	Critical	6h	Open

Recursos e definições da equipe

