

Sprint Planning

- ✔ 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"/> Gerar resultados para "Multiple Games".</div> <div><input type="checkbox"/> Gestão de negar registo automático.</div> <div><input type="checkbox"/> Verificação do novo ficheiro XSD.</div> <div><input type="checkbox"/> Realização de JavaDocs.</div> <div><input type="checkbox"/> Realização de validações.</div> <div><input type="checkbox"/> Criação CRUD eventos.</div> <div><input type="checkbox"/> Criação de um preview do XML ao seleccionar.</div> <div><input type="checkbox"/> Criação de um campo para editar o perfil do utilizador em JavaFX.</div> <div><input type="checkbox"/> Visualização dos resultados em atletas.</div> <div><input type="checkbox"/> Substituição de atletas após limite máximo na modalidade.</div> <div><input type="checkbox"/> Relatório JUnit.</div> <div><input type="checkbox"/> Atualização e verificação dos diagramas.</div>	<div><input type="checkbox"/> Foi confirmada a necessidade de implementar funcionalidades para gerar resultados em modalidades com "Multiple Games".</div> <div><input type="checkbox"/> Decidiu-se efetuar a gestão de negar o registo automaticamente, permitindo um maior controlo sobre as entradas de utilizadores nas modalidades.</div> <div><input type="checkbox"/> Existe a necessidade de verificar os novos ficheiros XSD e a criação de uma preview na inserção do ficheiro para assegurar a integridade e bom funcionamento do código.</div> <div><input type="checkbox"/> Foi reforçada a importância de melhorar o sistema de validações na inserção de dados, para garantir o bom funcionamento do programa.</div> <div><input type="checkbox"/> Foi discutida a necessidade de existir um CRUD respetivo aos eventos, para uma melhor gestão dos mesmos.</div> <div><input type="checkbox"/> Ficou decidido a possibilidade dos atletas poderem ver os resultados.</div> <div><input type="checkbox"/> Constatou na reunião a implementação da lógica para após atingir o limite máximo em uma modalidade poder substituir atletas já aceites.</div> <div><input type="checkbox"/> Foi reafirmado a necessidade de realizar uma atualização e verificação dos diagramas, estas irão refletir as mudanças introduzidas nas funcionalidades e no fluxo do projeto.</div>	<div><input type="checkbox"/></div>

👥 Membros da equipe do sprint 🔗

Nome	Função
João Costa	Team leader
Dinis Faryna	Developer
Samuel Lemos	Developer
Gonçalo Abreu	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	Gestão, Desenvolvimento e Resultados de Atletas, Equipas e Modalidades
Pontos da história	35
Resumo	A sprint foi concluída com sucesso, destaca-se a geração de resultados para "OneGame", a gestão de modalidades e equipas, e melhorias na base de dados, incluindo suporte a imagens. Também foram implementadas funcionalidades para o histórico XML e realizados testes JUnit para validar as novas funcionalidades.

Agenda

1. Eu, como programador, pretendo desenvolver uma funcionalidade para gerar resultados para “Multiple Games”, para que os resultados sejam atribuídos com as medidas de avaliação corretas. 7 Horas – Highest – Dinis Faryna.
2. Eu, como programador, pretendo implementar uma funcionalidade para gerir a negação de registos automaticamente após iniciação da modalidade, para garantir maior controle e evitar registos indesejados. 1,5 Horas – Highest – Dinis Faryna.
3. Eu, como programador, pretendo realizar a verificação dos novos ficheiros XSD, para assegurar que os ficheiros XML seguem o padrão esperado. 1 Hora – Highest – Roberto Valente.
4. Eu, como programador, pretendo realizar JavaDocs para o código desenvolvido, para facilitar a compreensão do projeto. 2 Horas – High – Roberto Valente.
5. Eu, como programador, pretendo implementar validações no sistema, para garantir que os dados inseridos pelos utilizadores sejam consistentes e corretos. 2 Horas – Critical – Gonçalo Abreu.
6. Eu, como programador, pretendo criar um CRUD para eventos, para que se possa criar, editar, visualizar e excluir eventos no sistema. 2 Horas – Critical – Gonçalo Abreu.
7. Eu, como programador, pretendo desenvolver uma funcionalidade para visualizar uma preview do ficheiro XML ao seleccioná-lo, para que se possa confirmar os detalhes antes de realizar ações adicionais. 2 Horas – High – Gonçalo Abreu.
8. Eu, como programador, pretendo criar um campo para editar o perfil do utilizador em JavaFX, para que os utilizadores possam atualizar as suas informações pessoais de forma intuitiva. 3 Horas – Critical – Samuel Lemos.
9. Eu, como programador, pretendo desenvolver uma funcionalidade para visualizar os resultados associados a um atleta, para que os atletas possam acompanhar o desempenho nas competições. 2 Horas – Critical – Samuel Lemos.
10. Eu, como programador, pretendo desenvolver uma funcionalidade para permitir a substituição de atletas após o limite máximo na modalidade ser atingido, para garantir que a gestão das equipas esteja de acordo com as regras estabelecidas. – 1 Hora – Medium – Samuel Lemos.
11. Eu, como programador, pretendo criar um relatório para os testes JUnit, com o intuito de garantir e demonstrar o funcionamento das funcionalidades. 8 Horas – Highest – João Costa.
12. Eu, como programador, pretendo atualizar e verificar os diagramas, para garantir que refletem as alterações mais recentes do projeto. 5 Horas – Highest – João Costa.

Detalhes

Data de início	25/11/2024
Data de término	02/12/2024
Tema do sprint	Gerar resultados e gestão do código.

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.
Os ficheiros XML podem não seguir o padrão esperado se a verificação não for eficaz.	Utilizar validações e testes automatizados.
Feature de substituição de atletas podem ser mal interpretadas ou não aplicada corretamente.	Implementar testes.

Recursos de planeamento do sprint

Quadros e retrospectivas de sprint

Backlog

Eu, como programador, pretendo implementar uma funcionalidade de visualização de resultados para que os atletas possam consultar o seu desempenho.

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.

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.

Eu, como programador, pretendo ajustar o layout das páginas do gestor para garantir uma interface mais organizada, intuitiva e funcional.

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.

+ Adicionar um cartão

Em andamento

Eu, como programador, pretendo atualizar e verificar os diagramas, para garantir que refletem as alterações mais recentes do projeto.

Highest

Estimate: 5h

Eu, como programador, pretendo desenvolver uma funcionalidade para permitir a substituição de atletas após o limite máximo na modalidade ser atingido, para garantir que a gestão das equipas esteja de acordo com as regras estabelecidas.

Medium

Estimate: 1h

Eu, como programador, pretendo criar um relatório para os testes JUnit, com o intuito de garantir e demonstrar o funcionamento das funcionalidades.

Highest

Estimate: 8h

Eu, como programador, pretendo criar um campo para editar o perfil do utilizador em JavaFX, para que os utilizadores possam atualizar as suas informações pessoais de forma intuitiva.

Critical

Estimate: 3h

+ Adicionar um cartão

Backlog

Eu, como programador, pretendo implementar uma funcionalidade de visualização de resultados para que os atletas possam consultar o seu desempenho.

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.

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.

Eu, como programador, pretendo ajustar o layout das páginas do gestor para garantir uma interface mais organizada, intuitiva e funcional.

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.

+ Adicionar um cartão

Em andamento

High

Estimate: 2h

Eu, como programador, pretendo implementar validações no sistema, para garantir que os dados inseridos pelos utilizadores sejam consistentes e corretos.

Critical

Estimate: 2h

Eu, como programador, pretendo implementar uma funcionalidade para gerir a negação de registos automaticamente após iniciação da modalidade, para garantir maior controle e evitar registos indesejados.

Highest

Estimate: 1h 30m

Eu, como programador, pretendo realizar a verificação dos novos ficheiros XSD, para assegurar que os ficheiros XML seguem o padrão esperado.

Highest

Estimate: 1h

Eu, como programador, pretendo desenvolver uma funcionalidade para gerar resultados para "Multiple Games", para que os resultados sejam atribuídos com as medidas de avaliação corretas.

Highest

Estimate: 7h

+ Adicionar um cartão

Backlog

Eu, como programador, pretendo implementar uma funcionalidade de visualização de resultados para que os atletas possam consultar o seu desempenho.

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.

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.

Eu, como programador, pretendo ajustar o layout das páginas do gestor para garantir uma interface mais organizada, intuitiva e funcional.

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.

+ Adicionar um cartão

Em andamento

Eu, como programador, pretendo desenvolver uma funcionalidade para visualizar os resultados associados a um atleta, para que os atletas possam acompanhar o desempenho nas competições.

Critical

Estimate: 2h

Eu, como programador, pretendo criar um CRUD para eventos, para que se possa criar, editar, visualizar e excluir eventos no sistema.

Critical

Estimate: 2h

Eu, como programador, pretendo desenvolver uma funcionalidade para visualizar uma preview do ficheiro XML, ao selecioná-lo, para que se possa confirmar os detalhes antes de realizar ações adicionais.

High

Estimate: 2h

Eu, como programador, pretendo realizar JavaDocs para o código desenvolvido, para facilitar a compreensão do projeto.

High

Estimate: 2h

Eu, como programador, pretendo implementar validações no sistema, para garantir que os dados inseridos pelos utilizadores sejam

+ Adicionar um cartão

Recursos e definições da equipe 

