

Atividade 2 – Estudo das metodologias de desenvolvimento de *software* para o projeto de biblioteca

Leia o enunciado da atividade e, com base nas informações do contexto, responda às seguintes questões:

1. Com relação à metodologia em cascata, quais as vantagens e desvantagens que essa metodologia apresenta? Considerando as características do sistema presentes no contexto do enunciado, há viabilidade de aplicar nele a metodologia em cascata?

Vantagem: O modelo Cascata, é um modelo simples e isso ajuda pois é de fácil entendimento.

É ideal para projetos de curto período, e por ele ser executado em partes, isso ajuda a não atropelar as etapas, e não descumprir com o escopo do projeto. Como este modelo necessita de muitas informações para ser elaborado isso ajuda a equipe de desenvolvimento pois terá um projeto bem detalhado.

Desvantagem: O sistema só vai para o cliente depois de passar por todas as etapas de construção e testes, isso é um problema se o cliente mudar seu objetivo no meio do caminho. Pois se fosse feito implementações no cliente poderia ser identificado problemas antes

Se os objetivos do software não estiverem bem esclarecidos pode gerar dúvidas e problemas no desenvolvimento.

O projeto não abre espaço para incrementações, caso seja encontrado no meio do projeto um problema grave é necessário refazê-lo do zero.

2. Comente a viabilidade de aplicação da metodologia ágil Kanban para o projeto, descrevendo vantagens e desvantagens de sua aplicação.

Vantagens: O próprio nome já diz metodologia ágil, que visa agilizar a construção do software, ou seja, otimizar o tempo de entrega.

O Kanban possibilita a entrega do sistema em partes e assim isso ajuda o cliente a ter uma visão melhor do produto.

É permitido fazer incrementações.

Metodologia de alto fluxo.

O desenvolvedor tem liberdade para pegar o próximo projeto assim que termina o outro, não a necessidade de esperar fechar uma etapa.

Desvantagens: Por ser uma metodologia de fluxo alto, e de processos bem elaborados, necessita que a equipe seja mais experiente, esta metodologia não é indicada para equipes em crescimento. Isso pode fazer com que o processo fique mais caro.

3. Considerando a metodologia Scrum:

a) Indique vantagens e desvantagens de utilizá-la no contexto apresentado.

Vantagens: É uma metodologia flexível de fácil entendimento. Procura agilizar o desenvolvimento e desburocratizar o processo com metas - "sprints"

Sprints são as etapas.

É muito motivador para a equipe pois todos podem ver as etapas sendo concluídas passo a passo.

É possível calcular o tempo de entrega de uma sprint e definir níveis de dificuldade para cada desenvolvimento.

Pode ser feito ajustes nas atividades dos projetos, caso seja necessário agilizar a entrega de uma certa atividade.

Ideal para produtos que não se tem uma clara definição, ou especificação definida.

Ideal para projetos longos onde se tem a vantagens de alterações constantes no desenvolvimento.

Desvantagem: por não ter um cronograma específico de atividades pode se ter o prejuízo do tempo.

Não é muito indicada para equipes em crescimento.

Por ser uma metodologia mais nova, não possui muitas ferramentas de trabalho.

É mais cara que a metodologia tradicional.

- b) Considerando a descrição da equipe, descreva quem poderia desempenhar cada um dos papéis previstos em uma rotina da metodologia Scrum.**

Product Owner	Dono do produto, responsável pelos requisitos.
Scrum Master	Responsável pelo time desenvolvedor.
Desenvolvimento	Responsáveis pelo desenvolvimento do produto.
Stakeholders	São as pessoas envolvidas externamente no produto. Como usuários e colaboradores.

- c) c do Scrum que aconteceriam nos dias do *sprint*:**

	Semana 1	Semana 2
Segunda-feira	Planning (até 4h) Planning poker	Daily (15min a 30min)
Terça-feira	Daily (15min a 30min) Criação da User story	Daily (15min a 30min) Criação da User story
Quarta-feira	Daily (15min a 30min)	Daily (15min a 30min)
Quinta-feira	Daily (15min a 30min)	Daily (15min a 30min)
Sexta-feira	Daily (15min a 30min)	Daily (15min a 30min) Sprint review Sprint retrospective

- d) Partindo das prioridades do sistema, sugira três tarefas (*user stories*) para a primeira semana de desenvolvimento. Em cada tarefa indique para quem servirá a funcionalidade e o motivo da tarefa.**

Eu, como um: Gestor da Biblioteca

Quero: automatizar todo o processo de empréstimos de livros e pesquisa de autores da biblioteca.

De modo que: consiga ter o controle de quem devolveu os livros e saber quais livros estão disponíveis.

Eu, como um: operadores da biblioteca

Quero: ter todos os dados registrados das pessoas que emprestam livros, e poder fazer alterações dos registros dos autores e livros que a biblioteca possui.

De modo que: consiga ter controle de todos os matérias disponíveis na biblioteca e de todos os usuários que

Eu, como um: usuário.

Quero: poder fazer pesquisar de autores e livros de meu interesse.

De modo que: encontrando através dos registros de dados no computador possa fazer a solicitação de empréstimos.