



GERÊNCIA DE PROJETO E MANUTENÇÃO DE SOFTWARE - 2º milestone

Grupo: Breno Alves Fróes Peres, Christopher Albino Corrêa, Gleison Lima de Souza, Rodolfo Bandeira de Melo e Rodolfo Pereira Chagas.





1. DETALHAMENTO DAS SPRINTS



1.1 Sprints do segundo milestone:

SPRINT 5 (semana do dia 08/03/2021):

Levando em conta a intensidade da semana anterior de entrega, foi de comum acordo que essa as tarefas seriam facilitadas para que os integrantes pudesse até mesmo verificar pendências e corrigir problemas. A única atividade formal estabelecida foi:

- Pesquisa das regras gerais.

SPRINT 6 (semana do dia 15/03/2021):

Já que houve uma pesquisa antecedente essa etapa foi responsável por implementar o que se havia analisado e estudado, apesar de ainda ser somente uma tarefa, a mesma necessitou de esforços consideráveis para ser concluída:

- Implementação das regras;

SPRINT 7 (semana do dia 22/03/2021):

Com o objetivo de estipular e declarar o jogador vitorioso da partida, esse intervalo foi instituído como importante para equipe, já que definiria o final do ciclo de jogadas e então o término da sequência do jogo. As atividades feitas foram:

- Pesquisa do critério de vitória;
- **Implementação da vitória.**

SPRINT 8 (semana do dia 29/03/2021):

Apesar de aparentemente ter um princípio parecido com a última sprint, nesse caso o que foi implementado foram as possibilidades diversas de empate, por isso uma certa dificuldade foi enfrentada. Quanto às tarefas executadas foram:

- Pesquisa dos critérios de empate;
- **Implementação do empate.**



1.2 Próximas sprints planejadas para o terceiro milestone:

PENDENTES:

SPRINT 7 (semana do dia 22/03/2021):

- Implementação da vitória.

SPRINT 8 (semana do dia 29/03/2021):

- Implementação do empate.

SPRINT 9 (semana do dia 05/04/2021):

Dentre um dos requisitos necessários para entrega do produto final e devido sua probabilidade de erros, de dificuldade de aprendizado e de eventuais atrasos de implementação, foi definido o terceiro milestone atribuído a inteligência artificial. Dessa forma, essa foi a sprint inicial nesse sentido, com as seguintes atividades:

- Pesquisa da IA;
- Introdução da IA.

SPRINT 10 (semana do dia 12/04/2021):

Já que houve uma pesquisa antecedente essa etapa foi responsável por implementar o que se havia analisado e estudado, apesar de ainda ser somente uma tarefa, a mesma necessitou de esforços consideráveis para ser concluída:

- Implementação da IA;

SPRINT 11 (semana do dia 19/04/2021):

A fim de polir o desenvolvimento da IA e torná-la um pouco melhor nos sentidos de execução de tarefa e até mesmo de código. Realizou-se a atividade de:

- Refinamento da IA.

SPRINT 12 (semana do dia 26/04/2021):

Já que essa seria a última sprint, foi acordado que nela os integrantes integrariam as diversas frentes de trabalho levantadas durante o projeto, assumindo que todas elas estariam concluídas como esperado. Logo a atividade a ser realizada foi:

- Integrar IA com back e front.

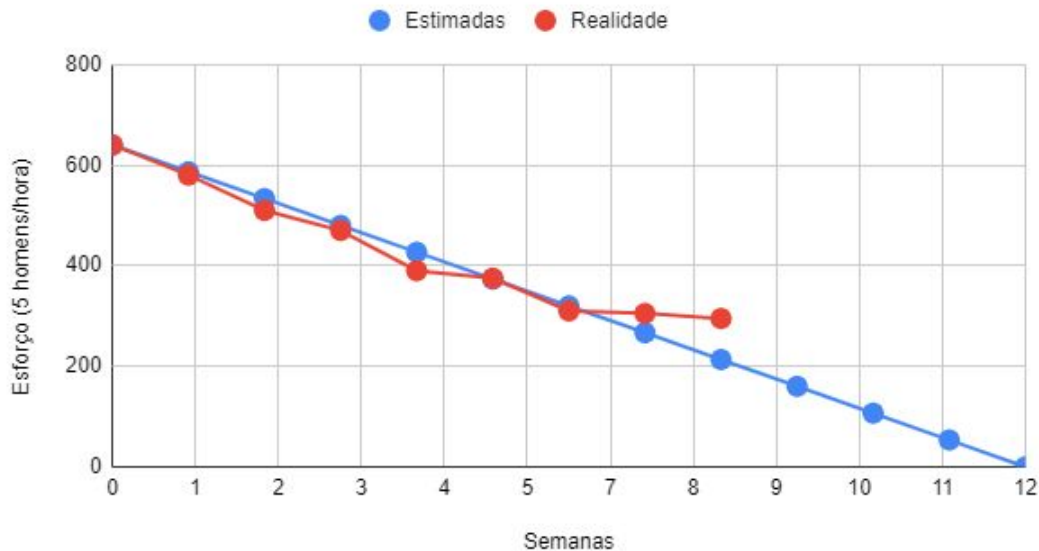


2. BURNDOWN DAS SPRINTS



2.1 Burndown explicação

Gráfico de Burndown



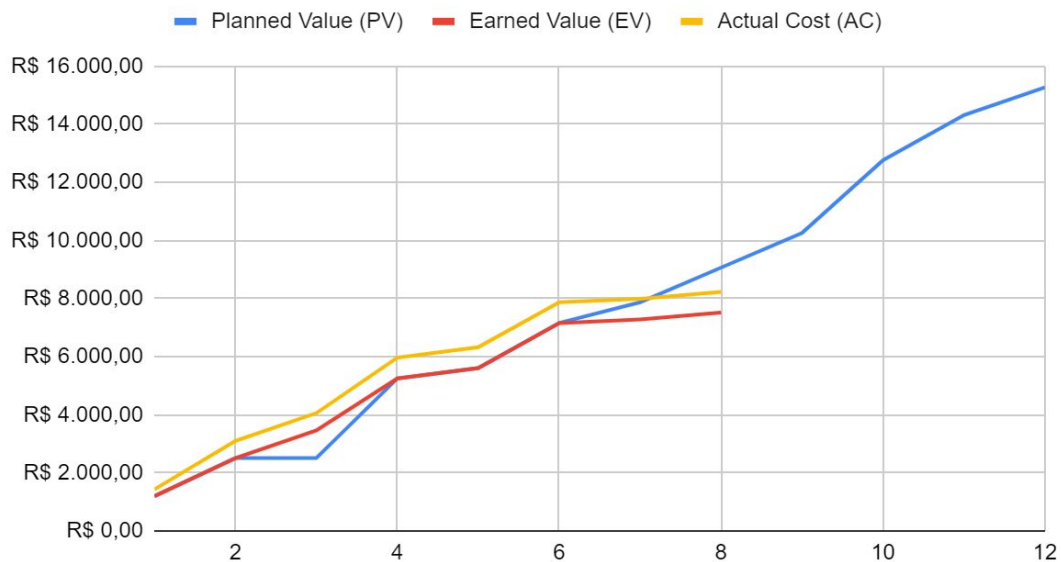


3. ANÁLISE DE VALOR AGREGADO



3.2 Gráfico

Planned Value (PV), Earned Value (EV) e Actual Cost (AC)





3.3 Cálculos















- EV: R\$ 7.515,70
- AC: R\$ 8.231,94
- PV: R\$ 9.066,56
- CPI: 0,91 (< 1 acima do custo)
- SPI: 0,83 (< 1 atrasado)



4. ESTRATÉGIA DE RAMIFICAÇÃO



4.1 Ramificação e estrutura

Graph	Description	Date	Author	Commit
	 develop  Merge branch 'rodolfoB' into develop	6 Apr 2021 20:51	ChrisACorrea	0a201d04
	rodolfoB  Implementação do xeque-mate	3 Apr 2021 00:14	Rodolfo.Bandeira	bd69401f
	christopher  Melhorias do xeque	2 Apr 2021 22:40	ChrisACorrea	44594e40
	Merge remote-tracking branch 'origin/rodolfoB' into christopher	2 Apr 2021 20:41	ChrisACorrea	6b7fc5d4
	Implementação do xeque	2 Apr 2021 20:35	ChrisACorrea	c697198f
	Adicionando vez de cada jogador com time	2 Apr 2021 00:44	Rodolfo.Bandeira	3bc9ef13
	En passant implementado	1 Apr 2021 22:22	ChrisACorrea	3cb90537
	Merge branch 'rodolfochagas' into christopher	1 Apr 2021 21:00	ChrisACorrea	f219aee
	rodolfochagas  Roque	1 Apr 2021 20:57	rodolfochagas	2b2a4de3
	Merge remote-tracking branch 'origin/gleison' into chris	31 Mar 2021 19:49	ChrisACorrea	a22e03fc
	brenoFroes  Aparecendo a vez com pendencia	26 Mar 2021 14:25	Breno Froes	3aaef0d
	Alterando imagens	26 Mar 2021 13:10	Breno Froes	51f189c0
	origin/gleison  Roque incompleto	25 Mar 2021 22:19	Gleison Lima	bd6db8e9
	Mudança do tema da tela de menu	25 Mar 2021 22:05	Rodolfo.Bandeira	c8bb2a5c
	Adição da tela de menu	25 Mar 2021 21:53	Rodolfo.Bandeira	770229e5
	Promoção peão	25 Mar 2021 20:11	Gleison Lima	16db2c81
	master  Correções	16 Mar 2021 21:11	ChrisACorrea	978030ac
	Movimentação rei	11 Mar 2021 20:12	Rodolfo.Bandeira	214ace48
	Implementando movimento rainha	5 Mar 2021 17:44	Breno Froes	169ce18f
	Ajuste de comentarios	3 Mar 2021 18:44	Breno Froes	07a4a87f
	Movimento do bispo ok	3 Mar 2021 18:29	Breno Froes	af29d896
	Merge remote-tracking branch 'origin/Logica_cavalo'	2 Mar 2021 10:50	ChrisACorrea	e5723590
	origin/Logica_cavalo  Add log cavalo	2 Mar 2021 10:36	Gleison Lima	7e590859
	Merge remote-tracking branch 'origin/Add_log_torre'	2 Mar 2021 10:04	ChrisACorrea	78b37282
	Merge remote-tracking branch 'origin/Add-pecas'	2 Mar 2021 10:03	ChrisACorrea	d08d9c5f
	origin/Add_log_torre  Add lógica da torre	2 Mar 2021 09:09	Gleison Lima	df2a5836
	origin/Add-pecas  Add das peças ao tabuleiro	28 Feb 2021 23:08	Gleison Lima	b0c2e1f1
	Ajustes na movimentação e captura de peças	18 Feb 2021 19:54	ChrisACorrea	2fa55e1d
	Movimentação inicial de peças	17 Feb 2021 19:57	ChrisACorrea	0426d9a7
	Seleção de casas do tabuleiro	16 Feb 2021 11:38	ChrisACorrea	6e4502da
	Create README.md	13 Feb 2021 21:39	Christopher Corrêa	36eb6004
	Desenhando tabuleiro	13 Feb 2021 21:38	ChrisACorrea	23e7c0d0
	Commit Inicial	13 Feb 2021 21:38	ChrisACorrea	b73246d2



5. CONTEÚDO DO REPOSITÓRIO



5.1 Estrutura do repositório

data	Alterando imagens	11 days ago
docs	Seleção de casas do tabuleiro	2 months ago
pecas_models	Implementação do xeque	4 days ago
.gitignore	Correções	21 days ago
README.md	Create README.md	2 months ago
appConstants.py	Seleção de casas do tabuleiro	2 months ago
casa.py	En passant implementado	5 days ago
main.py	Aparecendo a vez com pendencia	11 days ago
requirements.txt	Commit Inicial	2 months ago
start.py	Aparecendo a vez com pendencia	11 days ago
tabuleiro.py	Implementação do xeque-mate	4 days ago



5.1 Estrutura do repositório

UFF_Chess/data/

images	Alterando imagens	11 days ago
images_src	Desenhando tabuleiro	2 months ago

UFF_Chess/data/images/

chess-bishop-black.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-bishop-white.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-king-black.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-king-white.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-knight-black.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-knight-white.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-pawn-black.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-pawn-white.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-queen-black.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-queen-white.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-rook-black.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-rook-white.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-solid-black.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
square-black.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
square-fuligem-possivel.png	Alterando imagens	11 days ago
square-fuligem-selecionado.png	Alterando imagens	11 days ago
square-fuligem.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
square-madeira-possivel.png	Alterando imagens	11 days ago
square-madeira-selecionado.png	Alterando imagens	11 days ago
square-madeira.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago
square-white.png	Desenhando tabuleiro	2 months ago

UFF_Chess/data/images_src/

chess-bishop-solid.svg	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-king-solid.svg	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-knight-solid.svg	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-pawn-solid.svg	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-queen-solid.svg	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-rook-solid.svg	Desenhando tabuleiro	2 months ago
chess-solid.svg	Desenhando tabuleiro	2 months ago
square-full-solid.svg	Desenhando tabuleiro	2 months ago



5.1 Estrutura do repositório



UFF_Chess/pecas_models/

 <code>bispo.py</code>	Correções	21 days ago
 <code>cavalo.py</code>	Correções	21 days ago
 <code>peao.py</code>	En passant implementado	5 days ago
 <code>pecaBase.py</code>	Correções	21 days ago
 <code>rainha.py</code>	Correções	21 days ago
 <code>rei.py</code>	Implementação do xeque	4 days ago
 <code>torre.py</code>	Correções	21 days ago



5.1 Estrutura do repositório

UFF_Chess/docs/

	COMO_CONFIGURAR.md	Commit Inicial	2 months ago
	CORES.txt	Seleção de casas do tabuleiro	2 months ago



6. CONTRIBUIÇÕES NO REPOSITÓRIO



6.1 Tarefas implementadas:

- **Breno:** implementação da rainha e do bispo, implementação da vez do jogador e documentação;
- **Christopher:** montagem do tabuleiro, implementação do mecanismo das peças, implementação da “en passant” e implementação do xeque-mate;
- **Gleison:** adição das peças sem lógica de movimentação, implementação do cavalo, promoção do peão e implementação de jogadas que põe o rei em xeque;
- **Rodolfo Bandeira:** implementação do rei e da torre, implementação do menu;
- **Rodolfo Chagas:** implementação do roque (jogada especial) e documentação.



7. CONTROLE DE MODIFICAÇÕES



7.1 Funcionamento das alterações:

- Estratégia simples para lidar com essas diversas alterações;
- Cíclica, com etapas de:
 - Desenvolvimento;
 - Análise;
 - Validação;
- Baseada em feedbacks;
- Realizada em dupla, com dois papéis definidos:
 - Desenvolvedor;
 - Analista.



8. VERSÃO PARCIAL DO SEGUNDO MILESTONE



8.1 Capturas de tela:





XEQUE MATE!

