Projeto Cube Thinking

Christian Hitoshi T. Hamai RA: 01211023

**Objetivo:**

Apresentar uma página que motive as pessoas a aumentarem o interesse pelo brinquedo cubo mágico.

**Escopo:**

Computador - Deverá conter periféricos básicos e um hardware de no mínimo um I3 8º geração com 4GB de RAM. O sistema não será pesado, por isso um computador básico já servirá.

Servidor - Servidor físico para armazenar os cadastros dos usuários com no mínimo 1TB de memória.

Internet e modem - Internet mínima de 30GB e modem da empresa contratada.

**Premissas:**

Partiremos da premissa que o servidor e computador que o cliente já possui será utilizado, além disso, a internet também será a mesma já utilizada.

A manutenção e conserto desses equipamentos serão responsabilidade do cliente.

**Restrições:**

O sistema deverá rodar on-premise e a página deverá ser feita utilizando o JavaScript, CSS e o SQL server.

Necessidade de cadastro para a utilização do cronometro e do histórico.

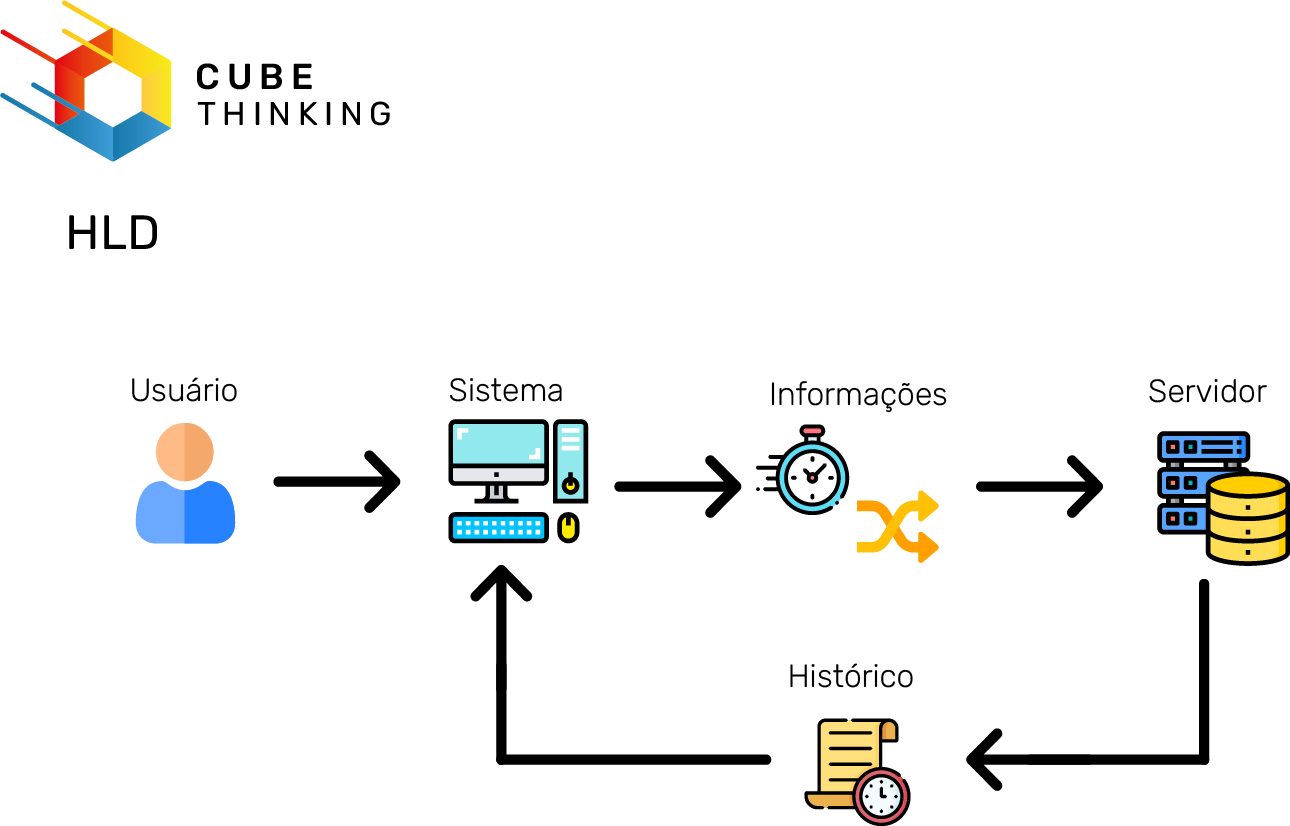
O login será feito a partir de um email e uma senha.

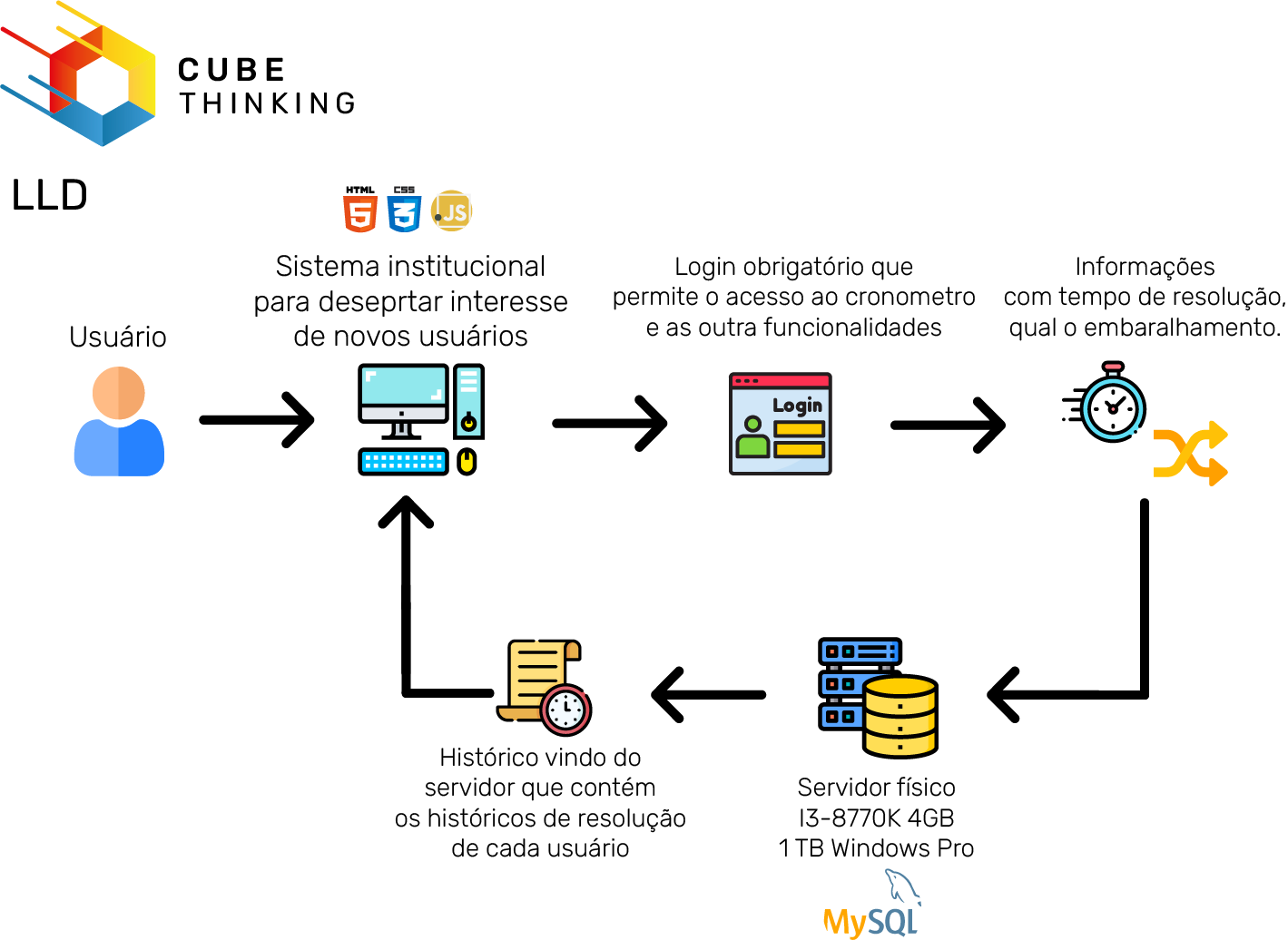
**Metodologia:**

A metodolgia que será utilizada será o Scrum, tendo em vista que o cliente que estará desenvolvendo e acompanhando todo o processo de criação do projeto. As sprints serão feitas semanalmente, com uma obrigatoriedade de conclusão de requisitos decididos pelo próprio desenvolvedor.

**Requisitos:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Requisito | Classificação | Tamanho | Ordem exec. | Sprint |
| Criar logo. | Essencial | 3 | 1 | Sprint 1 |
| Criação do protótipo na plataforma Figma. | Essencial | 8 | 2 | Sprint 1 |
| Documentação do projeto. | Essencial | 5 | 3 | Sprint 1 |
| HLD e LLD | Essencial | 5 | 4 | Sprint 1 |
| Site institucional com curiosidades e informações do cubo mágico. | Essencial | 13 | 5 | Sprint 1 |
| Tela de login via email e senha. | Essencial | 8 | 6 | Sprint 2 |
| Tela de cadastro com nome completo, email e senha. | Essencial | 8 | 7 | Sprint 2 |
| Tela de usuário com o cronometro. | Importante | 13 | 10 | Sprint 3 |
| Tela de usuário com o embaralhamento de cubo. | Essencial | 13 | 11 | Sprint 3 |
| Modelo relacional com a regra de negócio. | Essencial | 5 | 8 | Sprint 2 |
| Script do banco de dados. | Essencial | 8 | 9 | Sprint 2 |
| Conexão com o banco de dados. | Essencial | 21 | 12 | Sprint 4 |
| Tela de histórico de tempo com o tempo e o embaralhamento. | Essencial | 13 | 13 | Sprint 4 |
| Slide de apresentação | Essencial | 8 | 14 | Sprint 4 |

****

****