

Software Development Life Cycle

1. Planning

- a. Decidimos usar o Teams com a app Trello integrada para o planeamento e divisão das tarefas, assim como para comunicar em equipa.
- b. A equipa é constituída por 5 elementos: 1 team leader, 3 programadores e 1 elemento de teste
- c. O projeto consiste no desenvolvimento de uma aplicação de moda inovadora que possibilita ao utilizador criar outfits com a roupa, calçado e acessórios que tem no armário. Permite criar coleções de acordo com a estação do ano, escolher a roupa para levar na mala de viagem, criar calendário com a roupa a usar durante a semana ou em eventos especiais.
- d. Estima-se que o projeto esteja terminado no prazo de 6 meses
- e. O custo para o desenvolvimento do projeto vai ser de 36.000€ e posteriormente 2.000€/mês para manter a aplicação na Cloud
- f. Reunião do team leader com o cliente uma vez por semana

2. Requirements

- a. Precisamos de uma VM, uma Base de Dados.
- b. Requisitos funcionais: adicionar e editar fotografias, organizá-las por categorias, ver estatísticas, backup automático e sincronização e criar favoritos
- c. Requisitos não funcionais: correr em android e iOS, em offline.

3. Design

- a. Linguagem de programação: Java
- b. Base de Dados: mongoDB
- c. Ferramenta de desenvolvimento: Android Studio

4. Coding

- a. O team leader reúne presencialmente com os restantes uma vez por semana e distribui as tarefas diariamente no Trello.
- b. Uso do GitHub para controlo de versões

5. Testing

- a. Teste de funcionalidades: conseguir fazer o upload de fotografias e atribuí-las às categorias, conjugação de fotografias para criar outfits.

6. Deployment

- a. Android versão 6 ou superior, iOS versão 9 ou superior

7. Maintenance

- a. Suporte da aplicação
- b. Correção de bugs detetados pelo cliente