



# unopar

UNIVERSIDADE PITÁGORAS UNOPAR ANHANGUERA - MARAVILHA  
ENGENHARIA DE SOFTWARE

NATAN OGLIARI - 34466876

PROJETO DE SOFTWARE

Maravilha/SC  
2024

NATAN OGLIARI - 34466876

## PROJETO DE SOFTWARE

Trabalho de portfólio apresentado como requisito parcial  
para a obtenção de pontos para a média semestral.

Orientador: Marco Ikuro Hisatomi .

# Sumário

	Páginas
<b>1   Introdução</b>	<b>4</b>
<b>2   Métodos</b>	<b>4</b>
<b>3   Resultados</b>	<b>5</b>
3.1   Primeira etapa . . . . .	5
3.2   Segunda etapa . . . . .	5
<b>4   Conclusões</b>	<b>7</b>

# 1 Introdução

Para a disciplina de **Projeto de Software** seu objetivo é analisar as metodologias de desenvolvimento/gerenciamento de projetos ágil, visando uma melhora no uso do tempo de desenvolvimento e a própria agilidade no desenvolvimento do projeto.

De forma sucinta o movimento ágil é uma alternativa a gestão tradicional de projetos, as abordagens ágeis nos tempos atuais vem sendo de suma importância e um divisor de águas para que um projeto ou *software* se manter no mercado, pois cada vez esta um ambiente incerto e turbulento.

Segundo smartsheet (2024), os quatro valores do manifesto ágil são:

- I Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
- II Software em funcionamento mais que documentação abrangente
- III Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
- IV Responder a mudanças mais que seguir um plano

E desta maneira possuem os **doze** princípios do manifesto ágil, e que são:

1. Satisfação do cliente por meio do fornecimento contínuo e adiantado de software.
2. Acomodação de mudanças de requisito durante todo o processo de desenvolvimento.
3. Entrega frequente de software em funcionamento.
4. Colaboração entre as partes interessadas do negócio e os desenvolvedores em todo o projeto.
5. Apoio, confiança e motivação das pessoas envolvidas.
6. Possibilidade de interações presenciais.
7. Software em funcionamento é a principal medida de progresso.
8. Processos ágeis para dar apoio a um ritmo de desenvolvimento consistente.
9. Atenção aos detalhes técnicos e ao design aumenta a agilidade.
10. Simplicidade.
11. Equipes auto-organizáveis realizam ótimas arquiteturas, requisitos e designs.
12. Reflexões periódicas sobre como aumentar a eficácia.

(SMARTSHEET, 2024)

Esta aula prática tem por objetivo o desenvolvimento das etapas de um projeto hipotético ágil, com o fim de aplicar os conhecimentos adquiridos na cadeira de **projeto de software**.

## 2 Métodos

Para o desenvolvimento desta aula prática foi disponibilizado um roteiro, e segundo este roteiro é proposto elaboração de duas etapas, sendo elas:

1. Se colocar no lugar do cliente, e pensar em um aplicativo para a confecção.
2. E se colocar no lugar do *Product Owner*, que deverá elaborar o aplicativo proposto.

**Figura 1.** Logo Trello

Após as análise iniciais, o roteiro propoe o uso de algumas ferramentas para controle de etapas (**IceScrumm**, **Trello** e **Asna**), opto pelo uso do Trello, esta ferramenta proporciona a integração com o GitHub, adicionado e comentando ramificações e solicitações de mesclagem de fragmentos de códigos.



Fonte: logowik (2024)

## 3 Resultados

### 3.1 Primeira etapa

### 3.2 Segunda etapa

$$\left(\iint_{\tilde{\theta}}^{\phi}\right)$$

Aqui vai um exemplo de código em  $\text{\LaTeX}2\epsilon$ .

**Figura 2.** Resultado da aula prática 1.2



(a) Algoritmo.



(b) Comportamento.

Fonte: Alguem (2022)

Para referenciar utilize (NINGUEM, 2022). Também pode ser citado integrada ao texto, de acordo com Alguem (2022).

Para inserir imagens adicione a figura no diretório */figure*

Estou usando CoCal

E para referenciar a figura ?? utilize dessa forma.

$$a + b = c$$

$$\sqrt{x} + \sqrt{y} + \sqrt{z} \tag{1}$$

Exemplo de inserção de formula (3.2),

Aqui é um exemplo de rodapé. <sup>1</sup>

I fsfsdf

---

<sup>1</sup>Um exemplo de rodapé

II kugfhiuh

1. Anterior ... (NINGUEM, 2022)
2. Próximo ...

## **4 Conclusões**

Podemos aferir com elaboração da aula prática, a necessidade do uso de metodologias com na gestão de software.

## Referências

ALGUEM, S. Nada de interessante. **Desconhecido**, Editora Imaginação, v. 1, n. 1, p. 1–10, 2022. Acessado em : 09 mar. 2023.

LOGOWIK. **Trello**. 2024. Acessado em: 29 fev. 2024. Disponível em: <<https://logowik.com/trello-new-vector-logo-8078.html>>.

NINGUEM, S. **O curioso caso do livro que ninguém escreveu**. Terra do Nunca: Editora Fantasia, 2022. Acessado em: 09 jan. 2022.

SMARTSHEET. **Guia completo do manifesto ágil**. 2024. Acessado em: 20 fev. 2024. Disponível em: <<https://pt.smartsheet.com/comprehensive-guide-values-principles-agile-manifesto>>.