



# 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 .

Maravilha/SC  
2024

# Sumário

	<b>Páginas</b>
<b>1   Introdução</b>	<b>4</b>
<b>2   Métodos</b>	<b>4</b>
<b>3   Conclusões</b>	<b>4</b>
<b>4   Conclusões</b>	<b>6</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.

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 12 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)

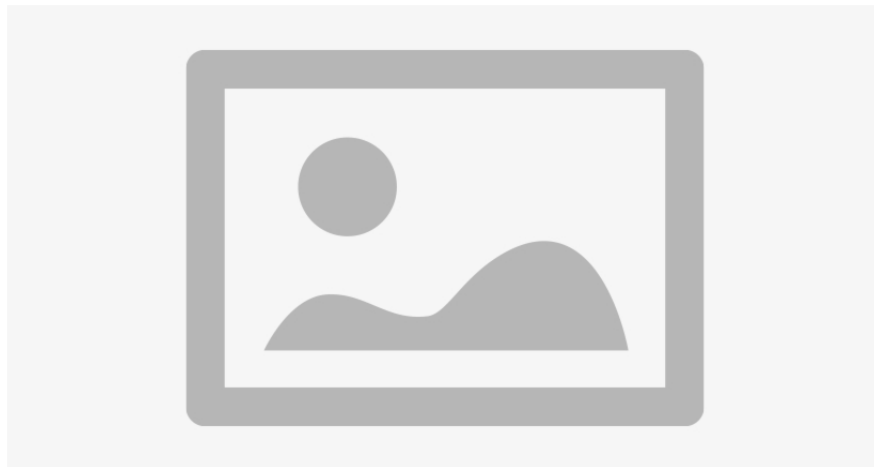
## 2 Métodos

## 3 Conclusões

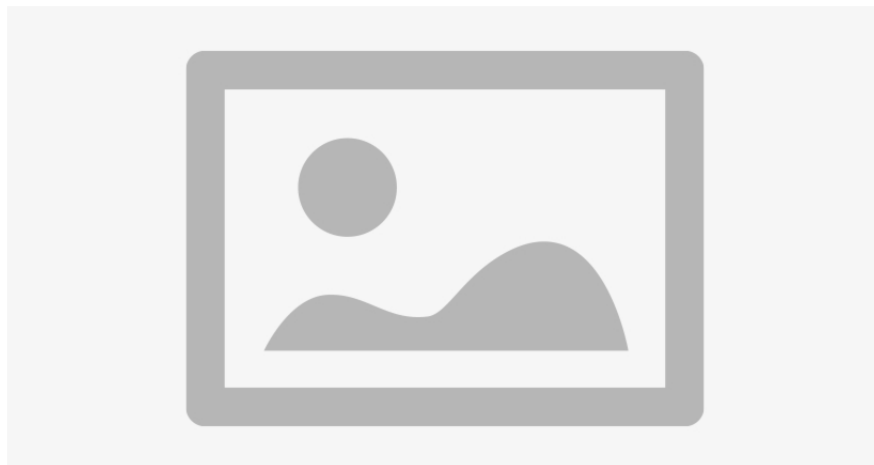
$$\left(\iint \frac{\phi}{\theta}\right)$$

Aqui vai um exemplo de código em L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X2e.

**Figura 1.** 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.

$$a + b = c$$

$$\sqrt{x} + \sqrt{y} + \sqrt{z} \quad (1)$$

Exemplo de inserção de formula (3),

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**

## Referências

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

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>>.