



Disciplina:	Projeto Integrado 1	Semestre:	4º
Professor:	Jeferson Kenedy		
Alunos:	Elenildo de Vasconcelos Kairo Matheus Sales Barbosa Luís Estevam Rosa Chaves Luis Fernando Batista Lima	Matrícula:	508287 539328 536699 538134

Introdução

O presente documento contém os processos, tecnologias e ferramentas utilizados no projeto QXCode, em progresso por alunos da UFC - *Campus* Quixadá.

- 1. Processos;**
- 2. Tecnologias;**
- 3. Ferramentas.**

1. Processos

1.1 Scrum

Scrum é uma metodologia ágil de desenvolvimento que se baseia em ciclos incrementais de trabalho chamados de sprints. No contexto do projeto, as sprints terão uma duração fixa de uma semana, proporcionando um período curto e focado para a entrega de funcionalidades e correções. Durante o projeto, a equipe realizará sprints de 1 a 2 semanas de acordo com o desempenho do time, reuniões diárias conhecidas como dailys, que têm uma duração de 15 minutos e servem para manter a equipe atualizada sobre o andamento da sprint, e sprint reviews ao final de cada sprint com objetivo de demonstrar o que foi entregue e identificar melhorias para as próximas sprints.

Além disso, o Scrum utiliza uma série de artefatos para manter a equipe atualizada sobre o progresso do projeto e facilitar a correção e prevenção de erros com base em análises de desempenho e relatórios. Alguns dos principais artefatos no contexto do Scrum incluem o product backlog que é uma lista de todas as funcionalidades melhorias e correções desejadas para o produto, e o sprint backlog que é o conjunto de itens e atividades que serão entregues pela equipe em uma sprint.

The Scrum Framework



1.2 Kanban

O quadro Kanban é uma técnica de gerenciamento de responsabilidades e progresso utilizando cartões em um quadro. O Kanban será essencial para manter o processo de desenvolvimento dinâmico, garantindo que os membros da equipe possam verificar o progresso de desenvolvimento das funcionalidades produzidas durante a sprint, o principal artefato do quadro kanban é o próprio quadro juntamente com os cartões kanban que detalham cada tarefa específica realizada pela equipe.

2. Tecnologias

2.1 Java

Java foi escolhida como a linguagem de programação primária para executar as operações e processos essenciais que garantem o funcionamento eficaz e confiável da aplicação.

2.2 JavaFX

JavaFX é uma plataforma de desenvolvimento de software que faz parte do vasto ecossistema Java. Ela oferece um conjunto abrangente de bibliotecas, APIs e ferramentas projetadas para facilitar a criação de interfaces de usuário gráficas e altamente interativas em aplicativos Java. A utilização do JavaFX é para permitir que possamos construir interfaces de usuário atraentes, modernas e funcionais, agregando valor significativo às aplicações e utilizando sua flexibilidade para atingir a maior parte dos sistemas operacionais mais utilizados.

2.3 CSS

A CSS é uma linguagem utilizada para estilização e design em desenvolvimento de software. Seu propósito é controlar a apresentação visual de páginas da web e aplicativos, permitindo que possamos moldar a aparência e a identidade visual do software.

2.4 SQLite3

SQLite3 é uma biblioteca de banco de dados embutida que oferece um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional eficiente, multiplataforma e fácil de usar, sua principal vantagem é a capacidade de armazenar as informações localmente de forma leve e não requer um servidor de banco de dados.

2.5 Maven

Apache Maven é uma tecnologia para automatizar tarefas de construção, gerenciar dependências e oferece uma estrutura padronizada para projetos, ele oferece facilidade na construção de processos e gerenciamento de dependências.

3. Ferramentas

3.1 Trello

Essa ferramenta foi escolhida pois possibilita ao time o gerenciamento de qualquer tipo de projeto, fluxo de trabalho ou monitoramento de tarefas e é essencial para organização do quadro Kanban.

3.2 Balsamiq

O software Balsamiq foi escolhido devido a sua simplicidade e praticidade para desenvolver protótipos de baixa fidelidade, através dessa ferramenta podemos desenvolver uma versão inicial das telas que serão desenvolvidas e utilizadas no aplicativo.

3.3 Figma

Para o desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade que será uma versão mais próxima do resultado final do projeto, foi escolhido o software de prototipação figma devido a sua vasta gama de recursos e funcionalidades para detalhamento de interfaces.

3.4 SceneBuilder

O SceneBuilder é uma ferramenta atrelada ao JavaFX com um intuito de auxiliar no desenvolvimento da interface do aplicativo, essa ferramenta é capaz de gerar o código de elementos da interface usando JavaFX, ele foi escolhido para agilizar o processo de criação da interface

3.5 Git e Github.

O Git é um sistema de controle de versão amplamente utilizado na gestão de projetos de desenvolvimento de software e outras colaborações, sua alta capacidade de armazenamento de dados através da plataforma github, gestão de versões e praticidade na colaboração.

GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte e arquivos com controle de versão usando a tecnologia Git. Ele permite que a equipe possa armazenar e atualizar as versões de desenvolvimento do projeto.

3.6 Notion

Notion é uma plataforma de produtividade multifuncional que oferece uma abordagem inovadora para a organização, colaboração e gestão de projetos, e foi escolhido como uma peça fundamental para a utilização da metodologia Scrum, para a documentação dos artefatos e atividades a serem produzidas e também monitorar o progresso de cada participante da equipe do projeto.