



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 incremental baseada em intervalos de tempo de desenvolvimento chamados de sprints, as sprints terão duração de uma semana e durante o projeto serão realizadas dailys, que são reuniões curtas (15 minutos) que acontecem diariamente, para monitoramento do progresso do projeto. O Scrum será utilizado para manter a equipe atualizada do progresso de cada membro e como forma de corrigir e evitar erros com base na análise de desempenho e relatórios apresentados entre as sprints.

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.

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 PostgreSQL

PostgreSQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional versátil e compatível com diversas linguagens de programação. Sua finalidade é atuar como uma fonte confiável para o armazenamento dos dados utilizados pelo sistema.

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.