

Diário de Bordo

PROARC

Planejamento da Coleta de Requisitos:

Na reunião inicial da equipe, realizada pelo Discord, decidimos utilizar o formato de entrevista aberta para a coleta de requisitos. A escolha foi justificada por acreditarmos que esse modelo proporciona uma maior flexibilidade e permitiria explorar melhor as necessidades dos stakeholders.

Reunião com o Orientador:

Apresentamos ao orientador Jeferson a decisão de usar C# como linguagem principal para o desenvolvimento do sistema. Essa escolha foi baseada em sua robustez para o desenvolvimento de aplicações desktop e na experiência prévia da equipe com a tecnologia.

Também explicamos o processo ágil Scrum que adotamos, detalhando que as sprints terão duração de duas semanas. No início de cada sprint, realizaremos um sprint planning, onde definiremos os requisitos que serão desenvolvidos e distribuiremos as tarefas entre os membros da equipe. Ao final de cada sprint, realizaremos uma sprint review para avaliar os resultados alcançados, revisar o progresso e planejar ajustes necessários para as próximas etapas.

Essa abordagem foi escolhida para garantir uma organização eficiente do trabalho, permitir iterações constantes e manter entregas frequentes.

Decisão Final de Tecnologias:

Após análises e discussões, definimos as tecnologias que seriam utilizadas no desenvolvimento do sistema. Optamos pelo .NET devido à sua característica multiplataforma e ao vasto ecossistema de bibliotecas disponíveis, o que facilita a criação de interfaces modernas e a implementação de funcionalidades diversas.

Para o framework de interface, escolhemos o WinUI 3, que oferece uma ampla gama de componentes modernos para UI, permitindo a criação de interfaces de usuário visuais, ricas e responsivas, atendendo às expectativas dos stakeholders por um sistema funcional e intuitivo.

Quanto ao banco de dados, inicialmente havíamos considerado o MySQL, mas decidimos substituí-lo pelo SQL Server devido à sua integração facilitada com a linguagem C# e com a plataforma .NET.

Decisão Final de Ferramentas:

Para o desenvolvimento e gestão do projeto, a equipe optou por utilizar ferramentas que facilitem a produtividade. O Visual Studio Community foi escolhido como IDE principal devido à sua integração nativa com o .NET e ao suporte avançado para a linguagem C#, proporcionando um ambiente completo para desenvolvimento e testes unitários. Para o controle de versão, utilizaremos o Git em conjunto com o GitHub que permite gerenciar eficientemente o código e suas versões.

A gestão de tarefas deveria ser realizada com o Trello que facilitaria a organização das sprints, porém acabamos não o utilizando e partimos para a utilização de slides listando o backlog da sprint. Para o controle de datas, entregas e registros adotamos o Notion, que permite criar cronogramas bem estruturados.

No design das interfaces, utilizamos o Figma, para fazer a prototipação e validação de interfaces, garantindo um alinhamento visual eficaz antes da implementação. Para a comunicação, o Discord é a ferramenta principal para reuniões virtuais e discussões técnicas, enquanto o WhatsApp será usado para comunicações rápidas e pontuais entre os membros da equipe.

Divisão de Tarefas:

Marcos Vitor ficou responsável pelos controladores, Mykael pela integração com o banco de dados e as funcionalidades relacionadas ao armazenamento de processos, enquanto Henrique e Taynara ficaram com o front-end. Todos os membros da equipe ficaram responsáveis pela integração do back-end com o front-end.