

Matcher

VISÃO DO PRODUTO E DO PROJETO

Versão [1.1]

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
03/10/2023	0.1	Criação do documento (apenas o esqueleto)	Lucas Queiroz
03/10/2023	0.2	Adição de tecnologias a serem utilizadas	Lucas Queiroz Philippe Morais
03/10/2023	0.3	Adição de alguns dos papéis na organização do projeto	Lucas Queiroz
03/10/2023	0.4	Adição do Ciclo de vida do projeto	João Eduardo P.
03/10/2023	0.5	Adição de dados do produto	Lucas Queiroz Lucas Meireles
03/10/2023	0.6	Atualização da Visão Geral do Projeto	João Pedro da Silva
03/10/2023	1.0	Revisão do documento	Lucas Queiroz
05/10/2023	1.1	Documento atualizado com o feedback do professor	Lucas Queiroz

Sumário

1	<i>VISÃO GERAL DO PRODUTO.....</i>	<i>4</i>
1.1	Problema.....	4
1.2	Declaração de Posição do Produto.....	4
1.3	Objetivos do Produto.....	5
1.4	Tecnologias a Serem Utilizadas.....	5
2	<i>VISÃO GERAL DO PROJETO.....</i>	<i>5</i>
2.1	Ciclo de vida do projeto de desenvolvimento de software.....	5
2.2	Organização do Projeto.....	5
2.3	Planejamento das Fases e/ou Iterações do Projeto.....	5
2.4	Matriz de Comunicação.....	6
2.5	Gerenciamento de Riscos.....	6
2.6	Critérios de Replanejamento.....	6
3	<i>PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE.....</i>	<i>6</i>
4	<i>Detalhamento de atividades do projeto.....</i>	<i>7</i>
4.1	Atividade 1.....	8
4.2	Atividade 2.....	8
5	<i>LIÇÕES APRENDIDAS.....</i>	<i>9</i>
5.1	Unidade 1.....	9
5.2	Unidade 2.....	9
5.3	Unidade 3.....	9
5.4	Unidade 4.....	9
6	<i>PRÓXIMOS PASSOS.....</i>	<i>9</i>
7	<i>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</i>	<i>9</i>

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

1 VISÃO GERAL DO PRODUTO

1.1 Problema

- Contexto: torneios de esportes eletrônicos.
- Problema: o chaveamento dos torneios ainda é realizado de forma manual, em que organizadores precisam verificar longos arquivos .csv para definir os confrontos.
- Solução: automatizar o processo de chaveamento dos torneios.

1.2 Declaração de Posição do Produto

Para:	Organizadores de torneios de e-sports
Necessidade:	Chavear os jogadores do torneio
O Matcher:	é uma solução web
Que:	Auxilia no processo de chaveamento dos torneios
Ao contrário:	Battlefy, Challengermode
Nosso produto:	Realiza o chaveamento de maneira automatizada

1.3 Objetivos do Produto

- Automatizar o processo de chaveamento de torneios;
- Gerar relatórios de torneios (rodadas, jogadores, vencedores, etc);
- Reconhecer dados repetidos em torneios separados;

OBS: Vale ressaltar que o produto é a melhoria de uma solução já existente. Além disso, é possível que o produto seja vendido à empresa cliente.

1.4 Tecnologias a Serem Utilizadas

O principal critério para a escolha das tecnologias abaixo foi a familiaridade de alguns membros do grupo com elas. Assim, torna-se mais fácil o desenvolvimento, pois membros experientes podem ensinar os que estão aprendendo, e o número de gargalos devido ao desconhecimento técnico é reduzido.

- Front-end: React
- Back-end: MySQL, Node, Express
- Documentação: MkDocs
- Containerização: Docker

2 VISÃO GERAL DO PROJETO

2.1 Ciclo de vida do projeto de desenvolvimento de software

Durante o ciclo de vida do projeto, adotaremos a metodologia Ágil para garantir uma interação contínua com nossos clientes. Isso nos permitirá receber feedback constante ao longo do processo de desenvolvimento. Para implementar essa abordagem, utilizaremos as práticas do SCRUM/XP, que se baseiam no "Guia do Scrum" e nas aulas disponibilizadas pela disciplina.

No que diz respeito ao desenvolvimento, utilizaremos o GitHub para gerenciar alterações e submissões de código, além do MkDocs para manter a documentação do projeto atualizada. Também incorporaremos outras ferramentas de desenvolvimento à medida que avançarmos no projeto.

Em relação ao método de trabalho, adotaremos o "Pair Programming", promovendo a colaboração entre os membros da equipe para o desenvolvimento e análise dos componentes trabalhados. Além disso, implementaremos revisões de código ("Code Review") como uma etapa essencial após cada sprint, garantindo o controle adequado das fases de desenvolvimento do projeto.

2.2 Organização do Projeto

<i>Papel</i>	<i>Atribuições</i>	<i>Responsável</i>	<i>Participantes</i>
<i>Product Owner</i>	Definir e organizar o Backlog do Produto; Definir e organizar o Backlog da Sprint;	Lucas Meireles	Todo o grupo
Desenvolvedor	Escrever os códigos da aplicação; Escrever códigos de testes; Documentar o código da aplicação. Philipe Morais	Philipe Morais	Todo o grupo
Analista de Qualidade	Definir padrões para a qualidade do produto; Estipular o cumprimento dos tópicos definidos do produto; Trabalhar na análise da consistência do código fonte do produto;	-	Todo o grupo
<i>Cliente</i>	Verificar se o que foi definido no escopo está sendo entregue; Auxiliar o Product Owner a definir o escopo do produto	Lucas Meireles	Todo o grupo
Scrum Master	Garantir que os artefatos, rituais e princípios do Scrum sejam seguidos de acordo com o Guia do Scrum.	Lucas Queiroz	Todo o grupo

2.3 Planejamento das Fases e/ou Iterações do Projeto

<i>Sprint</i>	<i>Produto (Entrega)</i>	<i>Data Início</i>	<i>Data Fim</i>	<i>Entregável(eis)</i>	<i>Responsáveis</i>	<i>% conclusão</i>
Sprint 1	Documento de visão, powerpoint e ata de reunião	02/10/2023	09/10/2023	Documento de visão, powerpoint e ata de reunião	Todo o grupo	2%

2.4 Matriz de Comunicação

<i>Descrição</i>	<i>Área/Envolvidos</i>	<i>Periodicidade</i>	<i>Produtos Gerados</i>
Planejamento da sprint	<i>Todo o grupo</i>	No início de cada sprint	Backlog da sprint
Daily Scrum	<i>Todo o grupo</i>	Diário	Ata de reunião
Sprint Review	<i>Todo o grupo</i>	Ao final de cada sprint	Ata de reunião

<i>Descrição</i>	<i>Área/ Envolvidos</i>	<i>Periodicidade</i>	<i>Produtos Gerados</i>
Sprint Retrospective	<i>Todo o grupo</i>	Ao final de cada sprint	Ata de sprint retrospective

2.5 Gerenciamento de Riscos

<i>Riscos</i>	<i>Grau de exposição</i>	<i>Mitigação</i>	<i>Plano de Contingência</i>
Trancamento de matrícula por parte de algum membro	Baixo (o grupo está comprometido com a matéria)	Definir de forma equilibrada as responsabilidades de cada membro	Mudar as responsabilidades dos membros, a fim de suprir a ausência do membro que trancou
Desentendimento entre membros do grupo	Baixo	Cada membro deve ter, antes de mais nada, respeito pelo outro, a fim de evitar brigas desnecessárias.	O grupo deve se reunir como um todo a fim de encontrar uma solução para o conflito.
Problemas técnicos	Médio	Utilizar de tecnologias (como o docker) que evitem problemas técnicos.	Buscar soluções com pessoas que já passaram e resolveram o problema.
Falta de instrumento de desenvolvimento para algum membro	Baixo	Cada membro deve ser cuidadoso no uso e manutenção de seu computador.	Utilizar os computadores da BCE.
Falta de comunicação adequada entre os membros do grupo	Alta	Deve ser reforçada a importância dos meios definidos de comunicação, além da participação nos rituais Scrum.	Realizar reunião emergencial, com o intuito de que todos entendam o andamento do projeto.

2.6 Critérios de Replanejamento

- Os critério de replanejamento consistem nos problemas que obrigam os membros do grupo a replanejarem todo o projeto, e são baseados nos riscos envolvidos no projeto. Por isso um dos critérios de replanejamento são problemas de desentendimento entre os membros do grupo, que exigem que certas partes do projeto seja refeitas. Pois dependendo da gravidade das discussões internas, certos membros do grupo que anteriormente trabalhavam juntos precisam ser separados ou certas partes do produto precisam a ser refeitas.

- Outro critério de replanejamento é para o caso de o grupo entender errado um requisito exigido pelo cliente e que faz com que o grupo seja obrigado a refazer o projeto ou replanejar certas etapas do projeto para cumprir os requisitos do cliente.

- Por fim, o último critério de replanejamento é no caso de problemas técnicos que exijam que a dinâmica do projeto seja repensada para que a mão de obra do grupo não seja afetada

3 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Vamos utilizar o framework Scrum/XP. Assim, todo o nosso processo vai ser de acordo com o Guia do Scrum. Ou seja: vamos utilizar dos rituais (sprint planning, dailies, review e retrospective), além dos artefatos (sprint backlog e product backlog).

4 Detalhamento de atividades do projeto

4.1 Atividade 1

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
Codificar a aplicação	Construir, a partir dos requisitos, o código da aplicação; Pair programming	Editores de texto e IDEs (de acordo com preferência individual)	Funcionalidade da aplicação

4.2 Atividade 2

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
Definir os requisitos do produto	Construir, a partir dos objetivos do cliente, a lista de requisitos do produto	Microsoft Teams (para comunicação com o cliente)	Requisitos do produto

5 LIÇÕES APRENDIDAS

5.1 Unidade 1

5.2 Unidade 2

5.3 Unidade 3

5.4 Unidade 4

6 PRÓXIMOS PASSOS

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA