



INSTITUTO DE
INFORMÁTICA
UFG



ENGENHARIA
DE SOFTWARE

Atividade: Dia de Trabalho
Tarefa: Wrap-Ups

Versão 0.1

Atividade: Dia de Trabalho	Versão: 0.1
Tarefa: Wrap-Ups	Data: 18/12/2012
LMP-P03.2.6	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
03/12/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
18/12/2012	0.1	Diagrama da tarefa	Emerson José Porfírio

Atividade: Dia de Trabalho	Versão: 0.1
Tarefa: Wrap-Ups	Data: 18/12/2012
LMP-P03.2.6	

Sumário

1.	Objetivos	4
1.1	Escopo	4
2.	Introdução	4
3.	Tarefa: Wrap-Ups	4
4.	Metas	4
5.	<i>Input</i>	5
5.1	Pré-condições (Wrap-Up da manhã)	5
5.2	Entradas	5
5.3	Pré-condições (Wrap-Up da tarde)	5
5.4	Entradas	5
6.	<i>Output</i>	5
6.1	Pós-condições (Wrap-Up da manhã)	5
6.2	Saídas	5
6.3	Pré-condições (Wrap-Up da tarde)	5
6.4	Entradas	5
7.	Diagrama da tarefa: Wrap-Ups	6
8.	Passos	6
10.	Papéis	7
11.	Padrões Relacionados	7
12.	Riscos	7
13.	Referências	7

Atividade: Dia de Trabalho	Versão: 0.1
Tarefa: Wrap-Ups	Data: 18/12/2012
LMP-P03.2.6	

Tarefa: Wrap-Ups

1. Objetivo

Apresentar e documentar a tarefa Wrap-Ups da atividade Dia de Trabalho (Processo Produzir) que faz parte do LMP – Logiciel Mobile Process a ser utilizado pelo Grupo de Estudo Logiciel como trabalho prático para as disciplinas de Integração I e de Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis do curso de Bacharelado em Engenharia de Software do INF - UFG.

1.1 Escopo

Tarefa 6 da atividade Dia de Trabalho do LMP – Logiciel Mobile Process (Processo Produzir).

2. Introdução

O processo de desenvolvimento LMP – Logiciel Mobile Process abrange atividades acadêmicas referentes aos processos de engenharia de software do INF-UFG. Este oferecerá o apoio ao processo de desenvolvimento para dispositivos móveis, permitindo que o mesmo seja realizado de acordo com o planejamento de tempo e de recursos e com os requisitos funcionais e de qualidade definidos para os projetos propostos.

O modelo foi baseado no Processo MobileD e no RUP, além de seguir as orientações do Guia do MPS.Br 2011 (nível F).

3. Tarefa: Wrap-Ups

O objetivo do Wrap-Up é melhorar a comunicação dentro da equipe e medir o progresso da iteração. Cada dia de trabalho começa com uma reunião de Wrap-Up, onde as tarefas a serem implementadas são decididas e discutidas. Outra reunião de Wrap-Up é realizada no final do dia para rever o progresso das equipes e tarefas.

4. Metas

1. Decidir tarefas a realizar durante o dia de trabalho.
2. Comunicar o progresso e os problemas dentro da equipe.
3. Analisar os gastos de recursos frente às estimativas.

Atividade: Dia de Trabalho	Versão: 0.1
Tarefa: Wrap-Ups	Data: 18/12/2012
LMP-P03.2.6	

5. Inputs

5.1 Pré-condição (Wrap-up da manhã)

1. A Equipe de Desenvolvimento está presente.

5.2 Entrada

1. Cartões de Tarefas.

5.3 Pré-condições (Wrap-up da tarde)

1. A equipe de desenvolvimento está presente
2. O desenvolvimento foi concluído (para o dia atual).

5.4 Entradas

1. Cartões de tarefa
2. Os dados sobre os recursos gastos

6. Outputs

6.1 Pós-condição (Wrap-up da manhã)

1. Tarefas para o dia de trabalho foram discutidas e escolhidas

6.2 Saída

N/A

6.3 Pós-condição (Wrap-up da tarde)

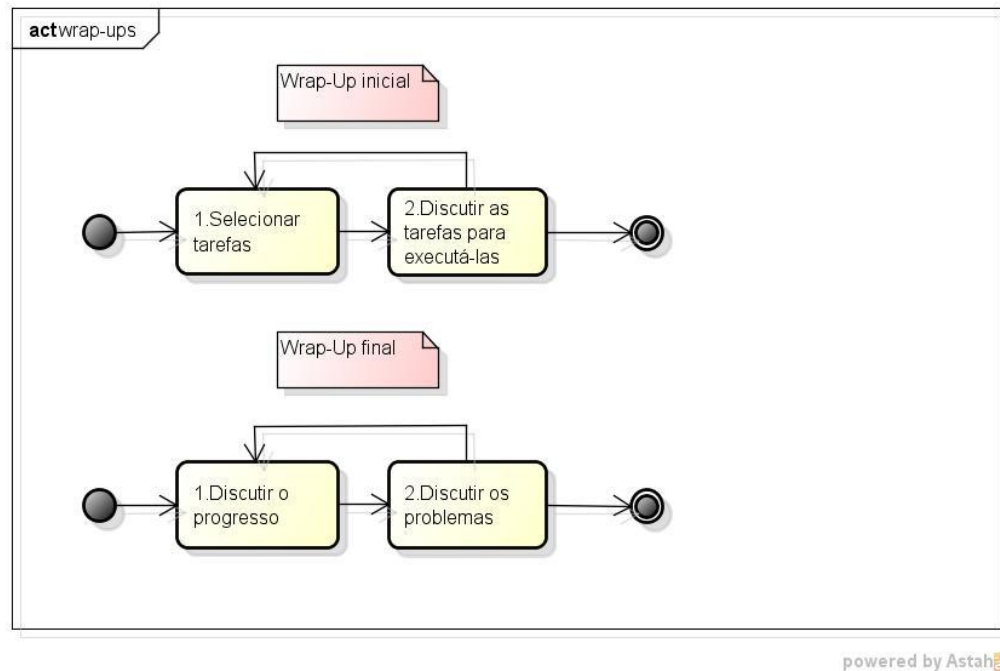
1. O status do projeto é conhecido e os problemas existentes foram discutidos

6.4 Saída

N/A

Atividade: Dia de Trabalho	Versão: 0.1
Tarefa: Wrap-Ups	Data: 18/12/2012
LMP-P03.2.6	

7. Diagrama da tarefa: Wrap-Ups



8. Passos

As etapas individuais de **Wrap-Ups** são:

Manhã:

1. Selecione as tarefas. Equipe seleciona tarefas a realizar durante o dia de trabalho.
2. Discutir as tarefas a serem feitas. Equipe discute as tarefas selecionadas para o dia. Este passo pode também incluir a concepção de atividades.

Tarde:

1. Discutir o progresso. A Equipe discute o que foi planejado para o dia e o que, na verdade, foi feito durante o dia.
2. Discutir problemas. Problemas existentes devem ser discutidos e resolvidos.

Atividade: Dia de Trabalho	Versão: 0.1
Tarefa: Wrap-Ups	Data: 18/12/2012
LMP-P03.2.6	

9. Papéis

As seguintes funções podem ser identificadas na execução de **Wrap-Ups**:

1. O **Desenvolvedor**. Participa ativamente da finalização da discussão e apresenta seu ponto de vista abertamente sobre os problemas existentes ou sobre o status do projeto.
2. O **Gerente do projeto**. Levanta a discussão durante as sessões de Wrap-up.

10. Padrões Relacionados

Outros padrões que fazem parte desta ou são associados com a tarefa são identificados abaixo:

- **Dia de Trabalho**. Wrap-ups fazem parte do padrão de Dia de Trabalho.

11. Riscos

Os possíveis riscos que podem resultar de Wrap-Ups, bem como as soluções incluindo ações preventivas para evitá-los e medidas a tomar para minimizar seus efeitos são discutidos aqui:

- **A sessão se converte em sessão de bate-papo inútil**. O Gerente do Projeto precisa cuidar para que a discussão continue no foco e que os problemas existentes, se houver, estão devidamente sendo discutidos.

12. Referências

- <http://agile.vtt.fi/mobiled.html>