



INSTITUTO DE  
INFORMÁTICA  
UFG



ENGENHARIA  
DE SOFTWARE

**LMP – PROCESSO INICIALIZAR:**  
Atividade: LMP-Dia de Trabalho em 0 Iteração

**Versão 0.1**

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho em 0 Iteração	Data: 28/11/2012
LMP-I01.3	

## Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
28/11/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
28/11/2012	0.1	Diagrama da Atividade	Emerson José Porfírio

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho em 0 Iteração	Data: 28/11/2012
LMP-I01.3	

## Sumário

1. Objetivos	4
1.1 Escopo	4
2. Introdução	4
3. Atividade: LMP-Dia de Trabalho em 0 Iteração	4
4. Metas	4
5. <i>Input</i>	4
5.1 Pré-condições	4
5.2 Entradas	4
6. <i>Output</i>	5
6.1 Pós-condições	5
6.2 Saídas	5
7. Diagrama da atividade: LMP-Dia de Trabalho em 0 Iteração	5
8. Tarefas	5
9. Papéis	6
10. Padrões Relacionados	6
11. Riscos	7
12. Referências	6

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho em 0 Iteração	Data: 28/11/2012
LMP-I01.3	

# Inicializar: Dia de Trabalho em 0 Iteração

## 1. Objetivo

Apresentar e documentar a atividade Dia de Trabalho em 0 Iteração do processo Inicializar 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

Atividade 3 do LMP – Logiciel Mobile Process (Processo Inicializar).

## 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. Atividade: Dia de Trabalho em 0 Iteração

O objetivo desta etapa é avaliar e definir o desenvolvimento do ambiente técnico para certificar que tudo está pronto para a implementação do desenvolvimento do software. Além disso, implementar alguma funcionalidade central do sistema (por exemplo, comunicação cliente-servidor) ou resolver algum problema de desenvolvimento crítico de qualquer código de trabalho que esteja fora de produção. Investigações mais tecnológicas também são possíveis nesta fase. Se a equipe de desenvolvimento decide implementar alguma funcionalidade neste ponto, não precisa ser uma funcionalidade de mais alta prioridade, tal como as definidas pela cliente, mas sim as que foram selecionadas com base em sua importância relativa, por exemplo, a estrutura arquitetônica do produto.

**O Dia de Testes é uma espécie de pré-fase do Dia de Trabalho e utiliza os mesmos padrões de tarefas desse.**

## 4. Metas

Os objetivos do Dia de Trabalho em 0 Iteração são:

1. Garantir a funcionalidade do ambiente de desenvolvimento técnico, e
2. Implementar algumas funcionalidades básicas do sistema.

## 5. Inputs

### 5.1 Pré-condição

1. O Conteúdo do Dia de Teste deve ter sido planejado.

### 5.2 Entradas

1. Product Backlog
2. Plano do projeto (incluindo o plano de linha de arquitetura)
3. As normas pertinentes (MPS.Br 2011 nível F).

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho em 0 Iteração	Data: 28/11/2012
LMP-I01.3	

## 6. Outputs

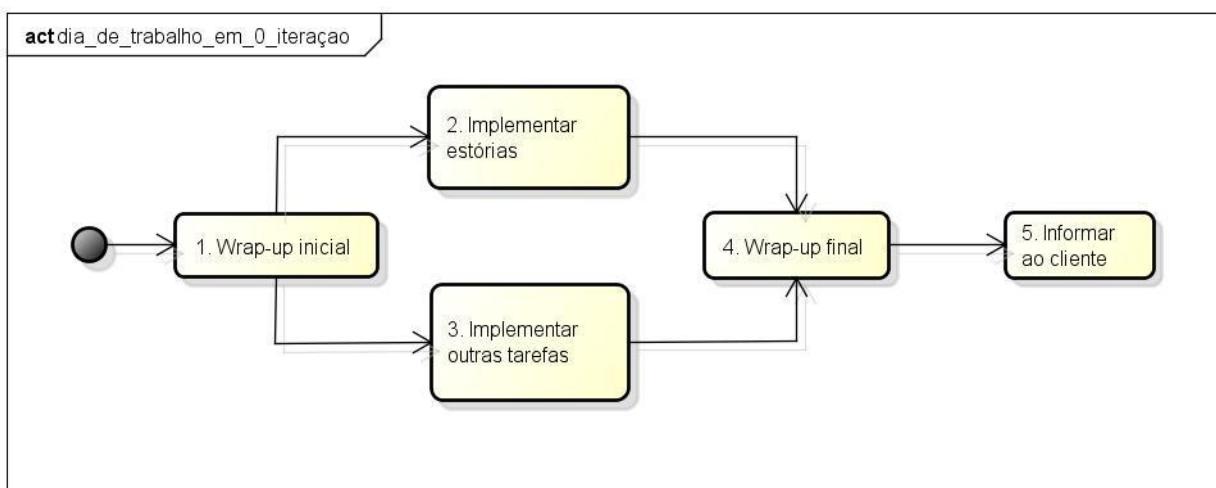
### 6.1 Pós-condição

Funcionalidades alocadas para o dia de teste foram implementadas.

### 6.2 Saída

1. A funcionalidade implementada que estava prevista no Plano de Iteração. No entanto, deve notar-se que a saída do Dia de Teste não pode necessariamente ser um produto do software como é o caso do desenvolvido no Dia de Trabalho.

## 7. Diagrama da atividade: Dia de Trabalho em 0 Iteração



powered by Astah

## 8. Tarefas

As tarefas individuais de Dia de Trabalho em 0 Iteração são:

1. **Wrap-up** é uma sessão interativa para comunicar-se o progresso e os problemas dentro da equipe. Uma reunião *Wrap-up* é geralmente conduzida como a primeira e / ou a última atividade do Dia de Trabalho (*Wrap-up* inicial e final).
2. **Implementar estórias** é uma seleção opcional de implementação para o Dia de Trabalho - Julgamento (em 0 iteração). Se a equipe seleciona esta opção na triagem, estará produzindo código de produto através da implementação de requisitos funcionais selecionados na análise inicial de requisitos durante o Dia de Planejamento. Neste caso, a equipe realiza, na verdade, atividades de implementação de produto como descrito no padrão de Dia de Trabalho / Processo Produzir.

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho em 0 Iteração	Data: 28/11/2012
LMP-I01.3	

Como:

- **Test-Driven Development**, onde os testes de unidade são escritos antes do código do programa. O código do programa é, então, desenvolvido para trabalhar com os testes já escritos. O objetivo do TDD é fornecer aos desenvolvedores de código uma “confiança” nos módulos que eles produzem e um guia de design do código com estruturas claras e mais facilmente verificáveis.
- **Programação em pares**, onde há dois desenvolvedores de código trabalhando juntos. Um “motorista” que é a pessoa que usa o teclado e o mouse durante a sessão e o “navegador” que senta na frente do computador próximo ao motorista. O objetivo da programação em pares é melhorar a comunicação, difundir o conhecimento dentro da equipe e garantir a qualidade do código.
- **Integração Contínua**. A finalidade da integração contínua é continuamente integrar o novo código com o código existente em um repositório. Ao integrar continuamente evita-se tempo e esforço desperdiçados em integrações massivas (de uma só vez).
- **Refatoração** é o processo de melhoria da estrutura interna do software existente sem modificar seu comportamento externo. Com pequenas melhorias no código, a refatoração garante que o software seja mais flexível, evolutivo e legível.

3. **Implementar outras tarefas** é uma tarefa opcional para implementar estórias de usuários se a equipe seleciona essa opção e decide verificar e resolver questões críticas de desenvolvimento, em vez de produzir código de produto para as estórias. Assim, atividades de implementação reais não precisam ser tomadas como na opção da construção das estórias do usuário.

4. **Informar ao cliente**. O objetivo desta tarefa é informar o cliente sobre o progresso dos trabalhos além de possibilitar que ele dê seu *feedback* sobre as funcionalidades implementadas orientando assim, o desenvolvimento.

## 9. Papéis

1. Equipe de projeto
2. Grupo de clientes / Cliente

## 10. Padrões Relacionados

Outros padrões que fazem parte deste ou são associados com a atividade são identificados abaixo:

- O Dia de Trabalho (julgamento) faz parte da fase de 0 Iteração
- O Dia de Teste é composto de Wrap-up, Programação em pares, TDD, Desenvolvimento, Refatoração, Integração Contínua e Informar Clientes que são padrões de tarefa do Dia de Trabalho.
- O Dia de Teste está intimamente relacionado ao estágio Dia de Trabalho

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho em 0 Iteração	Data: 28/11/2012
LMP-I01.3	

## 11. Riscos

Os possíveis riscos que podem resultar de Dia de Trabalho em 0 Iteração, bem como as soluções incluindo ações preventivas para evitá-los e medidas a tomar para minimizar seus efeitos são discutidos aqui:

- **Problemas de cronograma podem ocorrer**, por exemplo, se o grupo alocou muito trabalho para a iteração ou ocorreu defeitos, problemas ou escassez de pessoal no ambiente técnico. A equipe deve fornecer uma visão honesta do progresso para o cliente e relatar quaisquer problemas existentes. Além disso, uma equipe de apoio funcional deve existir para resolver problemas técnicos (por exemplo, a aquisição de novas ferramentas, licenças ou treinamento).

## 12. Referências

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