



INSTITUTO DE
INFORMÁTICA
UFG



ENGENHARIA
DE SOFTWARE

Atividade: Dia de Planejamento

Tarefa: Planejamento do Processo de Iteração

Versão 0.1

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Planejamento do Processo de Iteração	Data: 16/12/2012
LMP-P03.1.3	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
03/12/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
15/12/2012	0.1	Diagrama da tarefa	Emerson José Porfírio

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Planejamento do Processo de Iteração	Data: 16/12/2012
LMP-P03.1.3	

Sumário

1.	Objetivos	4
1.1	Escopo	4
2.	Introdução	4
3.	Tarefa: Planejamento do Processo de Iteração	4
4.	Metas	4
5.	<i>Input</i>	5
5.1	Pré-condições	5
5.2	Entradas	5
6.	<i>Output</i>	5
6.1	Pós-condições	5
6.2	Saídas	5
7.	Diagrama da tarefa: Planejamento do Processo de Iteração	6
8.	Passos	6
9.	Template	7
10.	Papéis	7
11.	Padrões Relacionados	7
12.	Riscos	7
13.	Referências	7

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Planejamento do Processo de Iteração	Data: 16/12/2012
LMP-P03.1.3	

Tarefa: Planejamento do Processo de Iteração

1. Objetivo

Apresentar e documentar a tarefa Planejamento do Processo de Iteração da atividade Dia de Planejamento (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 3 da atividade Dia de Planejamento 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: Planejamento do Processo de Iteração

O objetivo desta tarefa é a de gerar a programação e o conteúdo para execução da iteração. Os conteúdos são definidos em termos de tarefas que são ordens de trabalho para a equipe.

4. Metas

Esse padrão auxilia no planejamento do processo de iteração para o projeto.

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Planejamento do Processo de Iteração	Data: 16/12/2012
LMP-P03.1.3	

5. *Inputs*

5.1 Pré-condições

1. A tarefa **Análise de Requisitos** foi realizada para que as histórias possam ser executadas.
2. Os resultados do **Teste de Aceitação** estão disponíveis a partir da iteração anterior.

5.2 Entradas

1. Os **Product backlog** priorizado de acordo com as expectativas dos clientes.
2. As **Métricas de dados** da iteração anterior (es) para determinar a velocidade da equipe.
3. As **Métricas de dados** da iteração anterior (es) para adaptação aos erros de estimativa.
4. A **Documentação de teste de aceitação** para emitir as correções de bugs e melhorias.

6. *Outputs*

6.1 Pós-condições

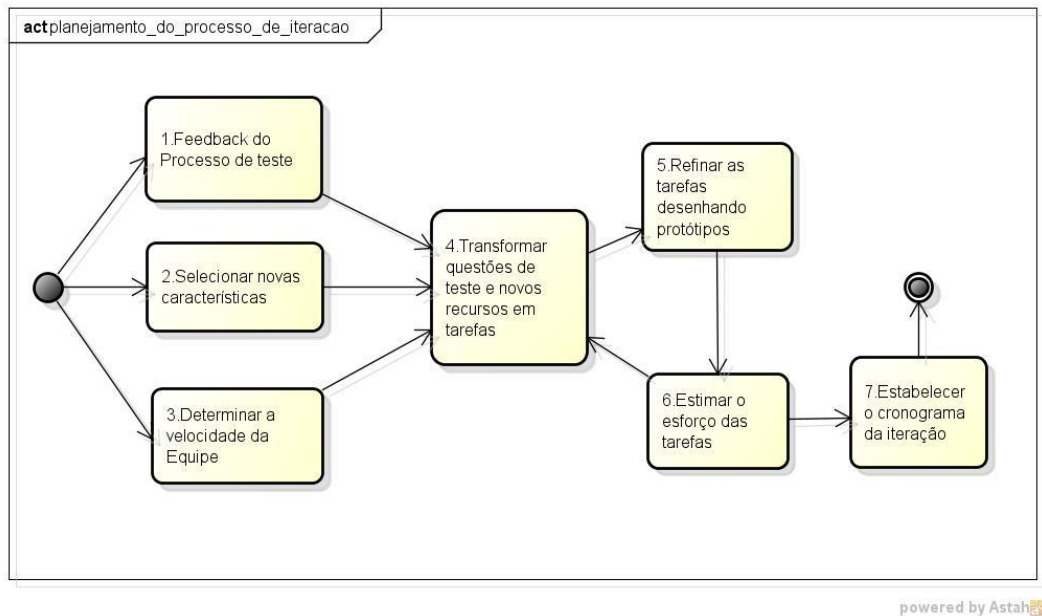
1. As **histórias mais valiosas** são discutidas e transformadas em tarefas definidas de tal forma que possam ser implementadas e verificadas.
2. Os **Critérios de teste de aceitação** são aprovados pelo cliente e registrados.
3. O **Cronograma de iteração** é discutido e um consenso sobre o conteúdo é atingido.
4. Verificar para que a soma dos **esforços de estimativa** não exceda a velocidade ajustada.

6.2 Saídas

1. **Lista de histórias** selecionadas e tarefas a serem realizadas.
2. **Artefatos de desenvolvimento** gerados para apoiar estimativas e comunicação.

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Planejamento do Processo de Iteração	Data: 16/12/2012
LMP-P03.1.3	

7. Diagrama da tarefa: Planejamento do processo de iteração



8. Passos

As etapas individuais do **Planejamento do Processo de Iteração** são:

- 1. Coletar e discutir os relatórios do Teste de Release.** Os resultados dos testes de release anteriores são processados e as ações de correção são identificadas.
- 2. Selecionar e priorizar nova estória para implementar.** As novas estórias são identificadas na tarefa de análise de requisitos onde são selecionadas com base no valor dado pelo cliente.
- 3. Determinar a velocidade da equipe.** A velocidade da equipe durante as iterações anteriores é avaliada e uma nova velocidade para a próxima iteração é decidida. A equipe atua na velocidade escolhida de acordo com a quantidade de tarefas que possam ser emitidas para execução.
- 4. Transformar os problemas da versão de testes e estórias em novas tarefas.** As questões de teste identificadas no passo 1 e as estórias selecionadas no passo 2 são processadas em tarefas. A prioridade deve ser dada aos defeitos e melhorias.
- 5. Definir as tarefas através de “rascunhos” de design.** As tarefas identificadas no passo 4 devem ser refinadas com rascunhos de design como o protótipo da interface de usuário, os diagramas de sequência e outros meios necessários, até que uma estimativa objetiva possa ser proposta. Estes “rascunhos” devem ser validados com a equipe e o cliente sempre que possível. No entanto, os detalhes técnicos devem ser omitidos deste último.
- 6. Estimar os esforços de tarefas.** As estimativas para as tarefas são registradas e somadas ao conteúdo da iteração. O Cliente pode reordenar estórias se as selecionadas forem muito caras para produzir.

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Planejamento do Processo de Iteração	Data: 16/12/2012
LMP-P03.1.3	

- **Iterar para a etapa 4 até que a velocidade da equipe seja atingida.**

7. **Estabelecer o cronograma da iteração.** A prioridade e a precedência das tarefas devem ser discutidas. O conteúdo da Iteração deve ser discutido com a equipe e demais partes interessadas para atingir-se um consenso.

9. Templates

1. **Cartões de estória, cartões de tarefas** para escrever estórias e analisar as tarefas.
2. **Teste de Aceitação** para descrever os critérios de aceitação das estórias.

10. Papéis

As seguintes funções podem ser identificadas na execução do Planejamento do processo de iteração:

1. O **Cliente** prioriza as estórias de acordo com as correções ou melhorias.
2. A **Equipe de Testes** registra os critérios de teste de aceitação, aprovados com o cliente.
3. A **Equipe de análise de métricas** coleta as métricas para possíveis adaptações.
4. Os membros da **Equipe do projeto** transformam as estórias em tarefas estimadas por eles.
5. O **Gerente de projeto** assegura-se de que a tarefa seja executada eficientemente.

11. Padrões Relacionados

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

- O padrão **Análise de Requisitos** fornece as entradas para esta tarefa.

12. Riscos

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

- **Falta de cuidado na escolha criteriosa das estórias.** Uma escolha mal feita nesta fase pode levar a retrabalho e custos de manutenção altíssimos. As entradas da Análise de Requisitos e uma constante comunicação entre as equipes de desenvolvimento, o cliente e demais interessados ajuda a estabelecer critérios claros e mais precisos acerca das estórias que geram as tarefas e produtos mais valiosos para o negócio.

13. Referências

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